

## Gra terenowa Noe



Pe?na akcji gra w trzech fazach, która uwzgl?dnia ró?ne potrzeby mrówek i m?odych wojowników i jest idealna na wprowadzenie do historii Noego!

## Procedura w poszczególnych fazach

Uczestnicy zostaj? podzieleni na grupy w taki sposób, aby Ameisli i Jungschärler byli równo podzieleni.

### Faza I:

Celem pierwszej fazy jest wyprodukowanie wystarczaj?cej ilo?ci jedzenia dla zwierzt w arce. Aby to zrobi?, uczestnicy musz? uprawia? nasiona na polach. Pola kupuj? u handlarza (ok. 200,-) i otrzymuj? kawa?ek papieru zwany "polem". Jednak pole jest wa?ne jako takie tylko wtedy, gdy zosta?o zbudowane na miejscu grupy. W tym celu uczestnicy musz? wykaza? si? kreatywno?ci? i "zbudowa?" swoje pole wyznaczaj?c je li??mi lub patykami. Kiedy ju? zbuduj? pole, mog? je obsia? ? ziarnami kukurydzy jako nasionami. Na ka?dym polu jest miejsce na maksymalnie 5 ziaren. Kupuj? to równie? od handlarza po korzystnej cenie (50,- do 100,- za 1-2 ziarna). Uczestnicy zarabiaj? pieni?dze na ró?nych stanowiskach.

Uczestnicy zarabiaj? po 50,- do maks. 100,- na nast?puj?cych stanowiskach:

- Technika linowa
- Zadania twórcze (?piewanie piosenek, pantomima, teatr itp.)
- Ognisko (poszukiwanie drewna, technika ognia)
- Loteria z kostkami
  - Uczestnik ustala sum?, która mo?e wynosi? maksymalnie 150,-
  - $TN >$  prowadz?cy rzuca kostk? --> suma jest podwajana
  - $TN <$  Leiter gewürfelt --> Suma trafia do lidera
- Ewentualnie zadania sportowe

*Nale?y uwa?a?, aby ta faza nie by?a zbyt d?uga. 30-40 minut w zupe?no?ci wystarczy, gdy? kapita? uczestników w postaci ziaren kukurydzy mo?na potem powi?kszy? o fasol? (patrz faza po?rednia).*

### Faza po?rednia

Celem fazy po?redniej jest zebranie jak najwi?kszej liczby punktów w postaci fasolek. Punkty dziaj? jak nawóz i zwi?kszaj? zbiory. Liczba punktów jest mno?nikiem zbiorów. Fasolki zbiera si? na polu fasolowym i transportuje do miejsc grupowych. Mo?na przetransportowa? jedn? fasolk? na osob?, co jest kontrolowane przez drabin?. Po drodze pojawiaj? si? rabusie, którzy ponownie

kradn? fasolk?. Na koniec za ka?de 2-4 fasolki przyznawany jest 1 punkt. Ten wspó?czynnik jest okre?lany w trakcie gry i mo?e by? równie? ró?ny dla ka?dej grupy, aby zrównowa?y? punkty. Na koniec tej fazy nast?puje przerwa na picie, podczas której podliczane s? fasolki i rozdawane s? ziarna kukurydzy. Maj?c znan? liczb? ziaren kukurydzy na grup?, mo?na teraz ustali? odpowiedni? cen? dla zwierzt w fazie III.

*Ide? tej fazy jest to, ?e powinna by? to faza krótka, ale intensywna. Oznacza to, ?e ma ona wiele ? apaczy i dzieci s? w tym sensie wyzwaniem. Oko?o 15 minut jest w zupe?no?ci wystarczaj?ce.*

## Faza III

Celem fazy III jest wype?nienie arki odpowiedni? ilo?ci? zwierzt (par). Zwierzta kupujesz u handlarza za ziarna kukurydzy po cenie ustalonej na koniec fazy po?redniej i masz do wyboru 15 rodzajów zwierzt. Na koniec wygrywasz ju? z 10 parami zwierzt. Aby pomie?ci? zwierzta, ka?da z grup musi zbudowa? ark? z materiaów z lasu. Je?li uznaj? to za konieczne, mog? zdoby? kolejne ziarna kukurydzy na posterunkach.

*W ostatniej fazie pozostaje ju? tylko kwestia wyko?czenia. Mo?na to zrobi? w bardzo zmienny sposób. Wszyscy uczestnicy grupy s? zaj?ci budow? arki. Je?li grupy nie maj? wystarczaj?cej ilo?ci ziaren kukurydzy, mo?e by? jeszcze propozycja s?upków. Albo wystarczy jedno zwierz z ka?dego gatunku, albo utrudnia si? to par? z ka?dego gatunku.*

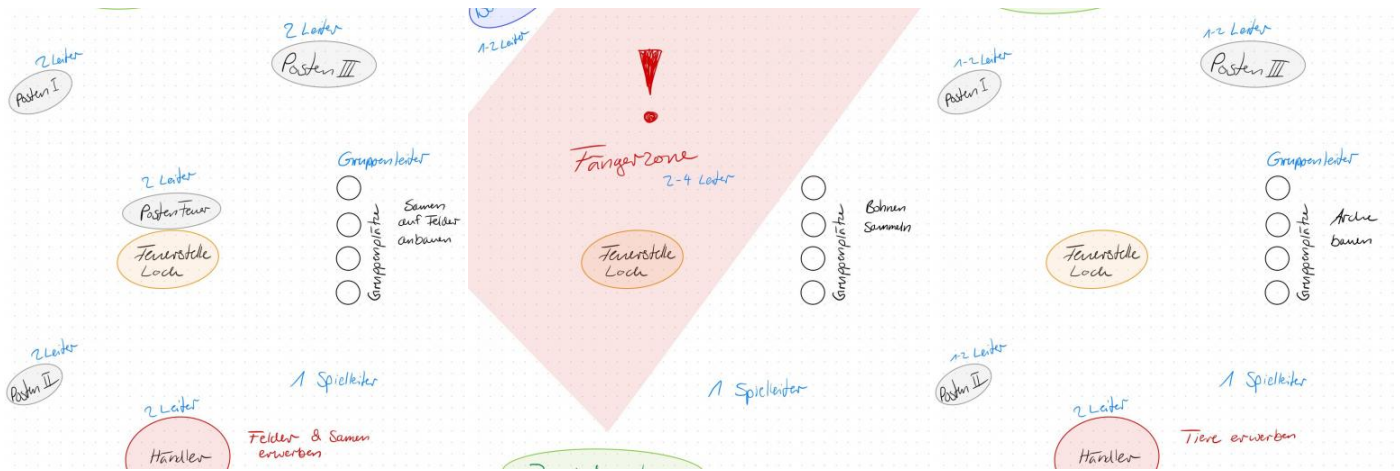
## Materiały:

- Arkusz papieru "Pole
- Slajdy zwierzt (jedna para na gatunek na grup?)
- Pieni?dze dla m?odych ludzi
- Fasola
- Ziarna kukurydzy
- Wst??ka do gry

## Dodatek:

- Rozgrywka jako PDF
- Przegl?d gry jako MindMap
- Przegl?d poszczególnych faz (faza I, faza po?rednia, faza III)
- Szablony do druku

## Obrazy i przegl?dy



- Procedura gra terenowa
- Przegląd gry terenowej jako MindMap
- Struktura pierwszego etapu
- Struktura fazy po?redniej
- Struktura trzeciego etapu
- Szablon wydruku dla pola
- Szablon wydruku dla zwierz?t (s?o?/ lis)
- Szablon do druku Zwierz?ta (?aba/ papuga)
- Szablon wydruku dla zwierz?t (?wieszcz/dzika maciora)
- Szablon wydruku dla zwierz?t (chrz?szcz/jelon)
- Szablon wydruku dla zwierz?t (kangur/girafa)
- Szablon wydruku dla zwierz?t (lew/ wilk)
- Szablon do druku dla zwierz?t (panda/wiewiórka)