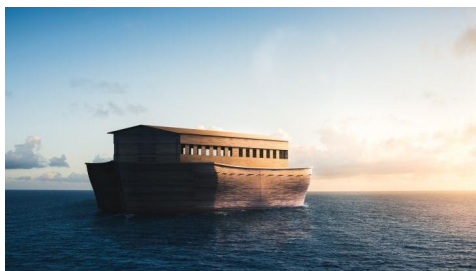


## Gra terenowa Noe



Pełna akcji gra w trzech fazach, która uwzględnia różne potrzeby mrówek i młodych wojowników i jest idealna na wprowadzenie do historii Noego!

## Procedura w poszczególnych fazach

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

### Faza I:

Celem pierwszej fazy jest wyprodukowanie wystarczającej ilości jedzenia dla zwierząt w arce. Aby to zrobić, uczestnicy muszą uprawiać nasiona na polach. Pola kupują u handlarza (ok. 200,-) i otrzymują kawałek papieru zwany "polem". Jednak pole jest ważne tylko wtedy, gdy zostanie zbudowane na miejscu grupy. W tym celu uczestnicy muszą wykazać się kreatywnością i "zbudować" swoje pole wyznaczając je liśćmi lub patykami. Kiedy już zbudują pole, mogą je obsiać ziarnami kukurydzy jako nasionami. Na każdym polu jest miejsce na maksymalnie 5 ziaren. Kupują to również od handlarza po korzystnej cenie (50,- do 100,- za 1-2 ziarna). Uczestnicy zarabiają pieniądze na różnych stanowiskach.

Uczestnicy zarabiają po 50,- do maks. 100,- na następujących stanowiskach:

- Technika linowa
- Zadania twórcze (śpiewanie piosenek, pantomima, teatr itp.)
- Ognisko (poszukiwanie drewna, technika ognia)
- Loteria z kostkami
  - Uczestnik ustala sumę, która może wynosić maksymalnie 150,-
  - TN > prowadzący rzuca kostką --> suma jest podwajana
  - TN < Leiter gewürfelt --> Suma trafia do lidera
- Ewentualnie zadania sportowe

*Należy uważać, aby ta faza nie była zbyt długa. 30-40 minut w zupełności wystarczy, gdy kapitał uczestników w postaci ziaren kukurydzy można potem powiększyć o fasolę (patrz faza po rednia).*

### Faza po rednia

Celem fazy po redniej jest zebranie jak największej liczby punktów w postaci fasolek. Punkty działają jak nawóz i zwiększają zbiory. Liczba punktów jest mnożnikiem zbiorów. Fasolki zbiera się na polu fasolowym i transportuje do miejsc grupowych. Można przetransportować jedną fasolkę na osobę, co jest kontrolowane przez drabinę. Po drodze pojawiają się 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.*

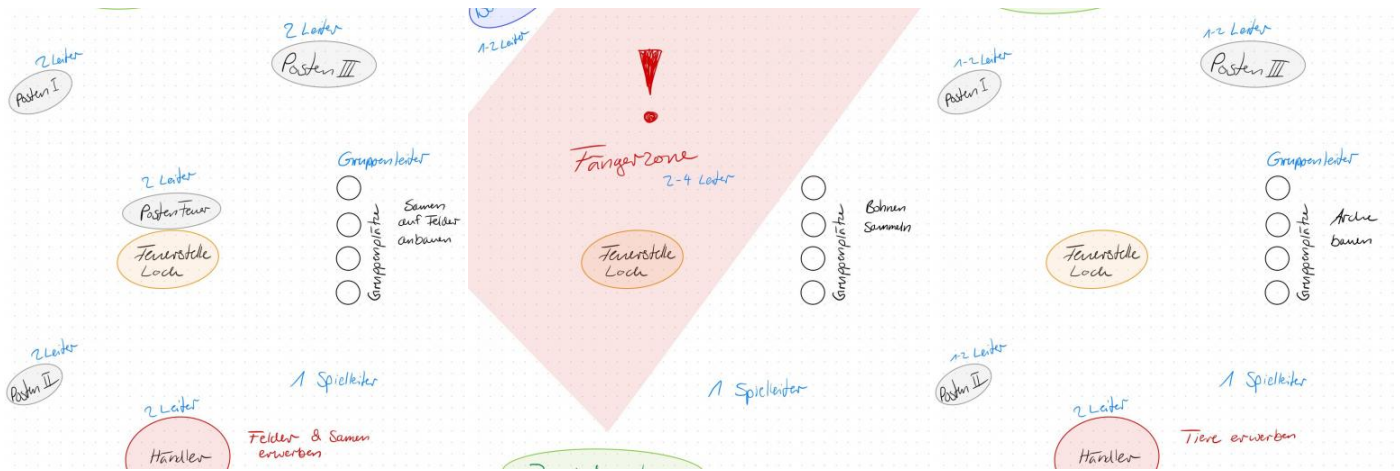
## Materiały:

- 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
- Przebieg gry terenowej jako MindMap
- Struktura pierwszego etapu
- Struktura fazy pośredniej
- Struktura trzeciego etapu
- Szablon wydruku dla pola
- Szablon wydruku dla zwierzęt (słoń/ lis)
- Szablon do druku Zwierzęta (kaba/ papuga)
- Szablon wydruku dla zwierzęt (wiewiórka/dzika maciora)
- Szablon wydruku dla zwierzęt (chryszczyk/jelon)
- Szablon wydruku dla zwierzęt (kangur/girafa)
- Szablon wydruku dla zwierzęt (lew/ wilk)
- Szablon do druku dla zwierzęt (panda/wiewiórka)