

Gra terenowa Noe

Pełna akcja 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 jako takie tylko wtedy, gdy zostało 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 pośrednia).

Faza pośrednia

Celem fazy pośredniej 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 kradną fasolkę. Na koniec za każde 2-4 fasolki przyznawany jest 1 punkt. Ten współczynnik jest określany w trakcie gry i może być również różny dla każdej grupy, aby zrównoważyć punkty. Na koniec tej fazy następuje przerwa na picie, podczas której podliczane są fasolki i rozdawane są

ziarna kukurydzy. Mając znaną liczbę ziaren kukurydzy na grupę, można teraz ustalić odpowiednią cenę dla zwierzęt w fazie III.

Ideą tej fazy jest to, że powinna być to faza krótka, ale intensywna. Oznacza to, że ma ona wiele apacji i dzieci są w tym sensie wyzwaniem. Około 15 minut jest w zupełności wystarczające.

Faza III

Celem fazy III jest wypełnienie arki odpowiednią ilością zwierzęt (par). Zwierzęta kupujesz u handlarza za ziarna kukurydzy po cenie ustalonej na koniec fazy poprzedniej i masz do wyboru 15 rodzajów zwierzęt. Na koniec wygrywasz już z 10 parami zwierzęt. Aby pomieścić zwierzęta, każda z grup musi zbudować arkę z materiałów z lasu. Jeżeli uznają to za konieczne, mogą zdobyć kolejne ziarna kukurydzy na posterunkach.

W ostatniej fazie pozostaje już tylko kwestia wykończenia. Można to zrobić w bardzo zmienny sposób. Wszyscy uczestnicy grupy są zajęci budową arki. Jeżeli grupy nie mają wystarczającej ilości ziaren kukurydzy, może być jeszcze propozycja suków. Albo wystarczy jedno zwierzę z każdego gatunku, albo utrudnia się to parę z każdego gatunku.

Materiały:

- Arkusz papieru "Pole
- Slajdy zwierzęt (jedna para na gatunek na grupę)
- Pieniądze dla młodych ludzi
- Fasola
- Ziarna kukurydzy
- Wstępka do gry

Dodatek:

- Rozgrywka jako PDF
- Przegląd gry jako MindMap
- Przegląd poszczególnych faz (faza I, faza poprzednia, faza III)
- Szablony do druku

Obrazy i przeglądy

[Procedura gry terenowa](#)

[Przegląd gry terenowej jako MindMap](#)

[Struktura pierwszego etapu](#)

[Struktura fazy poprzedniej](#)

[Struktura trzeciego etapu](#)

[Szablon wydruku dla pola](#)

[Szablon wydruku dla zwierzęt \(sokoł/ lis\)](#)

[Szablon do druku Zwierzęta \(kaba/ papuga\)](#)

[Szablon wydruku dla zwierzęt \(wierszcz/dzika maciora\)](#)

Szablon wydruku dla zwierzęt (chrząszcz/jelony)

Szablon wydruku dla zwierzęt (kangur/girafa)

Szablon wydruku dla zwierzęt (lew/ wilk)

Szablon do druku dla zwierzęt (panda/wiewiórka)