Odisseia do bonde

Jogo da cidade

Os adolescentes precisam acumular pontos para seu grupo obtendo um selo nas paradas marcadas.

Objetivo do jogo

No mapa da rede de linhas da cidade, várias paradas estão marcadas com duas cores (caneta brilhante).

Os adolescentes devem acumular pontos para seu grupo obtendo um carimbo nas paradas marcadas.

Paradas marcadas:

- amarelo: essas paradas dão 5 pontos
- laranja: essas paradas dão 15 pontos cada
- Além disso, todos os terminais de linhas de bonde e ônibus dão 10 pontos.

Material

- Aprox. 10 cartões de carimbo em branco por grupo
- Um mapa da cidade (zona 10 da cidade de Zurique)
- Dinheiro para uma passagem de 24 horas (escreva no programa para adolescentes com antecedência: por exemplo, leve Fr. 5.- com você)
- Catering para os adolescentes (anotar também no programa para adolescentes)

Para as cartelas de selos

Transfira os cartões de carimbo usuais da SBB exatamente para um papel cartão e experimente sua primeira cópia (lugar para aproximadamente 10 carimbos). Dica: experimente nos validadores

de ingressos laranja e azul)

Você também pode obter "ingressos de jogos para crianças" na SBB. No entanto, só há espaço para quatro carimbos.

Para evitar que o grupo se divida, é importante empilhar as cartelas de carimbos de modo que não possam ser separadas sem que se perceba (por exemplo, vários grampos Bostitch cruzados uns sobre os outros...)

Duração

Jogamos o jogo por três horas em toda a cidade. Os adolescentes gostaram e a maioria teria jogado por mais uma hora.

Dicas para avaliação

Demos aos adolescentes utensílios de escrita com os quais eles registraram imediatamente o número de pontos da respectiva parada por meio do carimbo. Isso facilitou muito a contagem dos pontos (mas aumentou o risco de "trapaça").

&gt

Tram Odyssey_YW

Referência da fonte:

Conteúdo: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autores: Jungschar Buchs

Capa: Bonde de Zurique

www.juropa.net