Jogo de terreno Noah

Jogo cheio de ação em três fases, que leva em conta as diferentes necessidades de Ameisli e Jungschärler e é perfeito para uma introdução à história de Noé!

Procedimento em diferentes fases

Os participantes são divididos em grupos de modo que Ameisli e Jungschärler sejam divididos igualmente.

Fase I:

O objetivo da primeira fase é produzir alimento suficiente para os animais da arca. Para isso, os participantes precisam cultivar sementes em campos. Eles compram campos do comerciante (aprox. 200,00) e recebem o token "Field" em troca. No entanto, um campo só é válido como tal se tiver sido construído no local do grupo. Para isso, os participantes precisam ser criativos e "construir" seu campo, marcando-o com folhas ou gravetos. Assim que tiverem construído um campo, poderão semear nele usando grãos de milho como semente. Há espaço para um máximo de 5 grãos por campo. Eles também compram essa semente de um comerciante a um preço favorável (50 a 100 por 1 a 2 grãos). Os participantes ganham o dinheiro em vários postos.

Os participantes ganham de 50 a 100, no máximo, cada um nos seguintes postos:

- Técnica de corda
- Tarefas criativas (cantar músicas, pantomima, teatro etc.)
- Fogo (busca de madeira, técnica de fogo)
- Loteria de dados
  - O participante aposta uma quantia, que não pode ser superior a 150
  - Participante > líder lança os dados --> a soma é dobrada
  - < Leiter gewürfelt -->Participante A soma vai para o líder
- Possivelmente tarefas esportivas

Deve-se tomar cuidado para não tornar essa fase muito longa. 30 a 40 minutos são suficientes, pois o capital dos participantes na forma de grãos de milho pode ser aumentado com feijões (veja a fase intermediária).

Fase intermediária

O objetivo da fase intermediária é coletar o maior número possível de pontos na forma de feijões. Os pontos funcionam como fertilizantes e aumentam a colheita. O número de pontos representa o multiplicador da colheita. Os feijões são coletados no campo de feijão e transportados para os locais dos grupos. Pode ser transportado um feijão por pessoa, que é controlado por um líder. Há

ladrões no caminho que roubam os feijões. Por fim, é concedido 1 ponto para cada 2 a 4 feijões. Esse fator é definido durante o jogo e também pode variar de acordo com o grupo para igualar os pontos. No final dessa fase, há um intervalo para beber, durante o qual os feijões são contados e os grãos de milho são distribuídos. Com o número conhecido de grãos de milho por grupo, é possível definir um preço adequado para os animais na fase III.

A ideia por trás dessa fase é que seja uma fase curta, mas intensa. Isso significa que há muitos pegadores e que as crianças são desafiadas nesse sentido. Aproximadamente 15 minutos são suficientes.

Fase III

O objetivo da fase III é encher a arca com animais (pares) suficientes. Você compra os animais do vendedor com grãos de milho pelo preço definido no final da fase intermediária e tem 15 espécies de animais para escolher. No final, você já ganhou com 10 pares de animais. Para abrigar os animais, cada grupo deve construir uma arca usando materiais da floresta. Se isso for considerado necessário, eles podem ganhar mais grãos de milho nos postos.

A fase final é sobre o acabamento. Isso pode ser organizado de várias maneiras diferentes. Todos os participantes do grupo estão envolvidos na construção da arca. Se os grupos tiverem poucos grãos de milho, eles ainda poderão oferecer os postos. Um animal por espécie é suficiente ou a tarefa pode ser dificultada com um par por espécie.

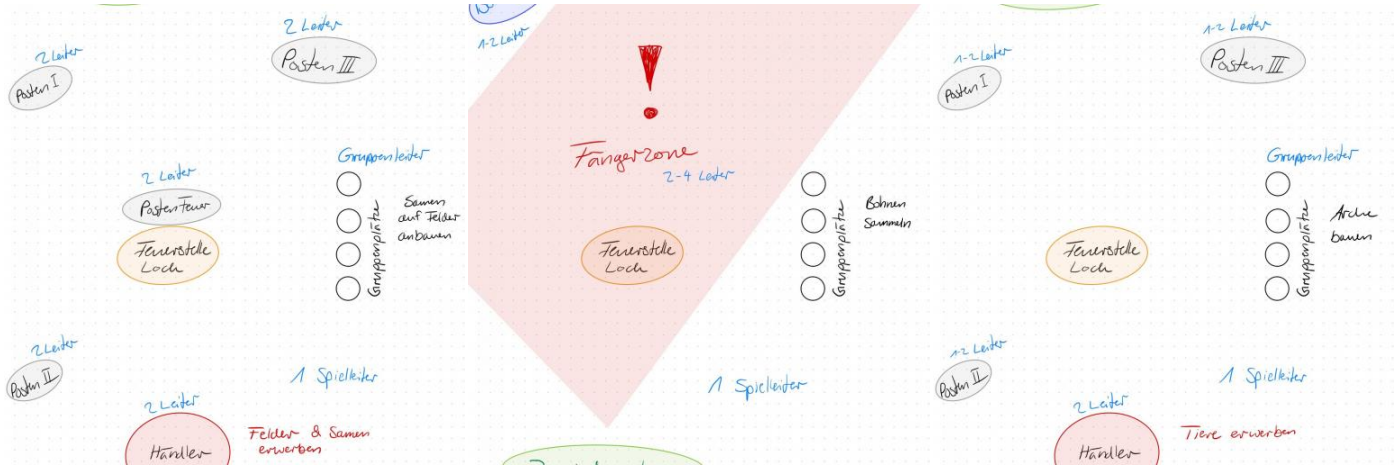
Material:

- Folha de papel "Field" (Campo)
- Fichas de animais (um par por espécie e por grupo)
- Dinheiro dos jovens
- Feijões
- Grãos de milho
- Fita de jogo

Apêndice:

- *Procedimento do jogo em PDF*
- *Visão geral do jogo como um MindMap*
- *Visão geral das diferentes fases (fase I, fase intermediária, fase III)*
- *Modelos para impressão*

Fotos e visões gerais



Ablauf Geländespiel
Überblick des Geländespiels als MindMap
Aufbau der ersten Phase
Aufbau der Zwischenphase
Aufbau der dritten Phase
Druckvorlage für Acker
Druckvorlage für Tiere (Elefant/Fuchs)
Druckvorlage für Tiere (Frosch/Papagei)
Druckvorlage für Tiere (Grille/Wildsau)
Druckvorlage für Tiere (Käfer/Reh)
Druckvorlage für Tiere (Känguru/Giraffe)
Druckvorlage für Tiere (Löwe/Wolf)
Druckvorlage für Tiere (Panda/Eichhörnchen)