

## Joc de teren Noah



Joc plin de acțiune în trei faze care ține cont de nevoile diferite ale furnicilor și ale tinerilor războinici și este perfect pentru o introducere în povestea lui Noe!

## Procedura în diferite faze

Participanții sunt împărțiți în grupuri, astfel încât Ameisli și Jungscharler să fie împărțiți în mod egal.

### Faza I:

Scopul primei faze este de a produce suficientă hrană pentru animalele din arcă. Pentru a face acest lucru, participanții trebuie să cultive semințe pe câmpuri. Aceștia cumpără câmpuri de la comerciant (aproximativ 200.-) și primesc o bucată de hârtie numită "câmp". Cu toate acestea, un câmp este valabil ca atare doar dacă a fost construit la locul grupului. Pentru aceasta, participanții trebuie să fie creativi și să își "construiască" câmpul delimitându-l cu frunze sau bețe. După ce au construit un câmp, îl pot însămânța cu boabe de porumb ca semințe. Există spațiu pentru maximum 5 boabe pe câmp. De asemenea, ei cumpără acest lucru de la comerciant la un preț avantajos (între 50.- și 100.- pentru 1-2 boabe). Participanții câștigă banii la diferite posturi.

Participanții câștigă de la 50.- la maxim 100.- fiecare la următoarele posturi:

- Tehnică de frânghie
- Sarcini creative (cântece, pantomimă, teatru, etc.)
- Foc (căutarea de lemne, tehnica focului)
- Loteria zarurilor
  - Participantul stabilește o sumă, care poate fi de max. 150.-
  - TN > liderul aruncă zarurile --> suma se dublează
  - TN < Leiter gewürfelt --> Suma merge la lider
- Eventuale sarcini sportive

*Trebuie avut grijă ca această fază să nu fie prea lungă. 30-40 de minute sunt suficiente, deoarece capitalul participanților sub formă de boabe de porumb poate fi apoi mărșărit cu boabe de fasole (a se vedea faza intermediară).*

### Faza intermediară

Scopul fazei intermediare este de a aduna cât mai multe puncte sub formă de boabe de porumb. Punctele acționează ca îngrășământ și mărșărește recolta. Numărul de puncte reprezintă multiplicatorul recoltei. Fasolea este colectată pe câmpul de fasole și este transportată la locurile de grup. Poate fi transportată câte o fasole de persoană, care este controlată de scară. Pe drum

exist? ho?i care fur? din nou fasolea. În final, se acord? 1 punct pentru fiecare 2-4 fasole. Acest factor este definit în timpul jocului ?i poate varia ?i în func?ie de grup pentru a echilibra punctele. La finalul acestei faze, are loc o pauz? de b?utur? în care se num?r? boabele de fasole ?i se distribuie boabe de porumb. Cu num?rul cunoscut de boabe de porumb pe grup, se poate stabili acum un pre? adecvat pentru animale în faza III.

*Ideea din spatele acestei faze este c? aceasta ar trebui s? fie o faz? scurt?, dar intensiv?. Aceasta înseamn? c? are multe prinderi ?i copiii sunt provoca?i în acest sens. Aproximativ 15 minute sunt suficiente.*

## Faza III

Scopul fazei III este de a umple arca cu suficiente animale (perechi). Cump?ra?i animalele de la comerciantul cu boabe de porumb la pre?ul stabilit la sfâr?itul fazei intermediare ?i ave?i la dispozi?ie 15 specii de animale din care pute?i alege. La final, a?i câ?tigat deja cu 10 perechi de animale. Pentru a g?zdui animalele, grupurile trebuie s? construiasc? fiecare o arc? cu materiale din p?dure. Dacă acest lucru este considerat necesar, ele pot câ?tiga mai multe boabe de porumb la stâlpi.

*În ultima faz?, este doar o chestiune de finisare. Acest lucru se poate face într-un mod foarte variabil. To?i participan?ii din grup sunt ocupa?i s? construiasc? arca. În cazul în care grupurile nu au destui boabe de porumb, poate exista în continuare oferta de la stâlpi. Fie este suficient un animal pe specie, fie se îngreuneaz? situa?ia cu o pereche pe specie.*

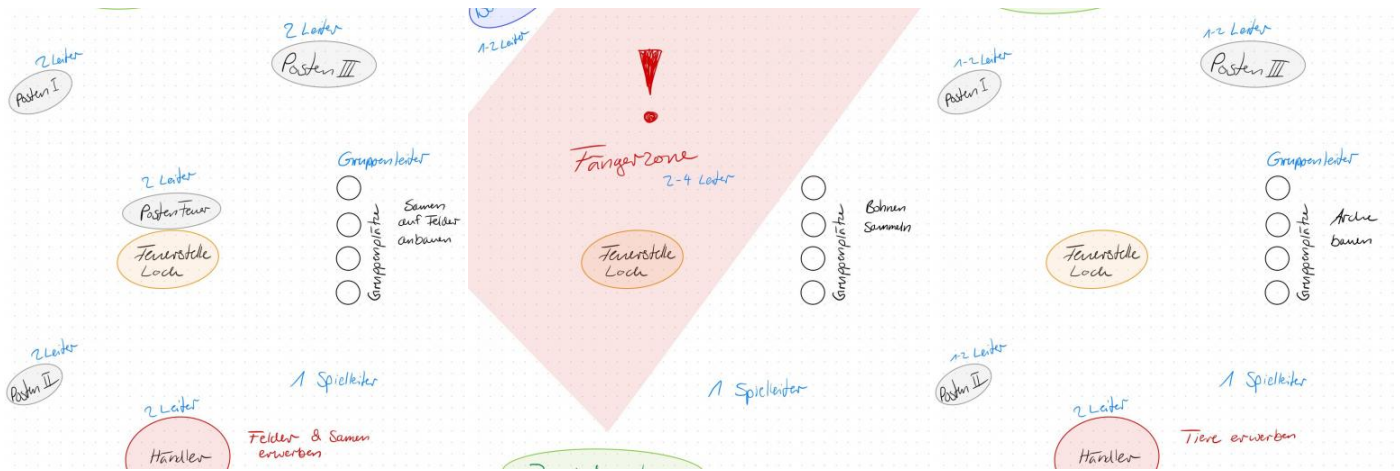
## Material:

- Foaie de hârtie "Câmp
- Fi?e cu animale (o pereche pe specie pe grup)"
- Bani pentru tineri
- Fasole
- Boabe de porumb
- Panglic? de joc

## Anex?:

- *Joc în format PDF*
- *Prezentare general? a jocului ca MindMap*
- *Prezentare general? a diferitelor faze (Faza I, Faza intermediar?, Faza III)*
- *?abloane de tip?rire*

## Imagini ?i imagini de ansamblu



Procedur? joc de fond

Prezentare general? a jocului de teren sub forma unei h?r?i mentale

Structura primei faze

Structura fazei intermediare

Structura celei de-a treia faze

?ablon de imprimare pentru câmp

?ablon de tipar pentru animale (elefant/renarpe)

?ablon de tip?rit animale (broasc?/ papagal)

?ablon de tipar pentru animale (greier/ scoaf? s?lbatic?)

?ablon de tipar pentru animale (c?prioar?/cerb)

?ablon de imprimare pentru animale (cangur/girafa)

?ablon de tip?rit pentru animale (leu/ lup)

?ablon de tip?rit pentru animale (panda/veveri??)