

Terénna hra Noah



Akčná hra v troch fázach, ktorá zohľadňuje rôzne potreby mravcov a mladých bojovníkov a je ideálna na úvod do príbehu o Noemovi!

Postup v rôznych fázach

Účastníci sú rozdelení do skupín tak, aby boli Ameisli a Jungscharler rovnomerne rozdelení.

Fáza I:

Cieľom prvej fázy je vyrobiť dostatok potravy pre zvieratá v arche. Na tento účel musia účastníci vypestovať semená na poliach. Polia si kúpia od obchodníka (cca 200,-) a dostanú papierik, ktorý sa nazýva "pole". Pole však ako také platí len vtedy, ak bolo postavené na mieste skupiny. Na to musia byť účastníci kreatívni a "postaviť" si svoje políčko tak, že ho ohraničia listami alebo paličkami. Keď pole postaví, môžu ho zasiať kukuričnými zrnami ako semenami. Na jedno políčko sa zmestí maximálne 5 zŕn. To si tiež kúpia od obchodníka za výhodnú cenu (50,- až 100,- za 1 - 2 zrná). Peniaze si účastníci zarábajú na rôznych stanovištiach.

Účastníci si zarobia po 50,- až max. 100,- na nasledujúcich stanovištiach:

- Lanovej technike
- Tvorivé úlohy (spev piesní, pantomíma, divadlo atď.)
- Oheť (hľadanie dreva, ohňová technika)
- Kocka lotérie
 - Účastník určí sumu, ktorá môže byť max. 150,-
 - TN > vedúci hodí kockou --> suma sa zdvojnásobí
 - TN < Leiter gewürfelt --> Suma prípadne vedúcemu
- Prípadne športové úlohy

Treba dbať na to, aby táto fáza nebola príliš dlhá. 30 - 40 minút je úplne postačujúcich, pretože kapitál účastníkov v podobe kukuričných zŕn sa potom môže zvýšiť o fazu (pozri medzifázu).

Medzifáza

Cieľom medzifázy je nazbierať čo najviac bodov v podobe fazule. Body fungujú ako hnojivo a zvyšujú úrodu. Počet bodov je násobiteľom úrody. Fazuky sa zbierajú na fazuťovom poli a prepravujú sa na miesta skupiny. Každá osoba môže prepravovať jednu fazuťu, čo sa kontroluje pomocou rebríka. Na ceste sa objavujú zlodeji, ktorí fazuťu opäť ukradnú. Nakoniec sa za každé 2 - 4 fazule získa 1 bod. Tento faktor sa určuje počas hry a môže sa líšiť aj pre jednotlivé skupiny, aby sa body vyrovnali. Na konci tejto fázy je prestávka na pitie, počas ktorej sa spočítajú fazuky a rozdelia sa kukuričné zrná. So známym počtom kukuričných zŕn na skupinu sa teraz môže stanoviť

? vhodná cena pre zvieratá v tretej fáze.

Myšlienka tejto fázy spo?íva v tom, že by to mala byť krátka, ale intenzívna fáza. To znamená, že má ve?a chyta?ov a deti sú v tomto zmysle náro?né. Približne 15 minút je úplne posta?ujúcich.

Fáza III

Cie?om fázy III je naplni? archu dostato?ným po?tom zvierat (dvojíc). Zvieratká kupujete od obchodníka s kukuri?nými zrnami za cenu stanovenú na konci medzifázy a máte na výber z 15 druhov zvierat. Na konci už máte vyhraných 10 párov zvierat. Na umiestnenie zvierat musí každá skupina postavi? archu z materiálov z lesa. Ak to považujú za potrebné, môžu na stanovištiach získa? ?alšie zrnká kukurice.

V poslednej fáze už ide len o to, aby ste dokon?ili. Tá sa môže uskuto?ni? ve?mi variabilným spôsobom. Všetci ú?astníci skupiny sa venujú stavbe archy. Ak skupiny nemajú dostatok kukuri?ných z?n, môže ešte dôjs? k ponuke stanoviš?. Bu? sta?í jedno zviera od každého druhu, alebo sa to s?aží dvojicou od každého druhu.

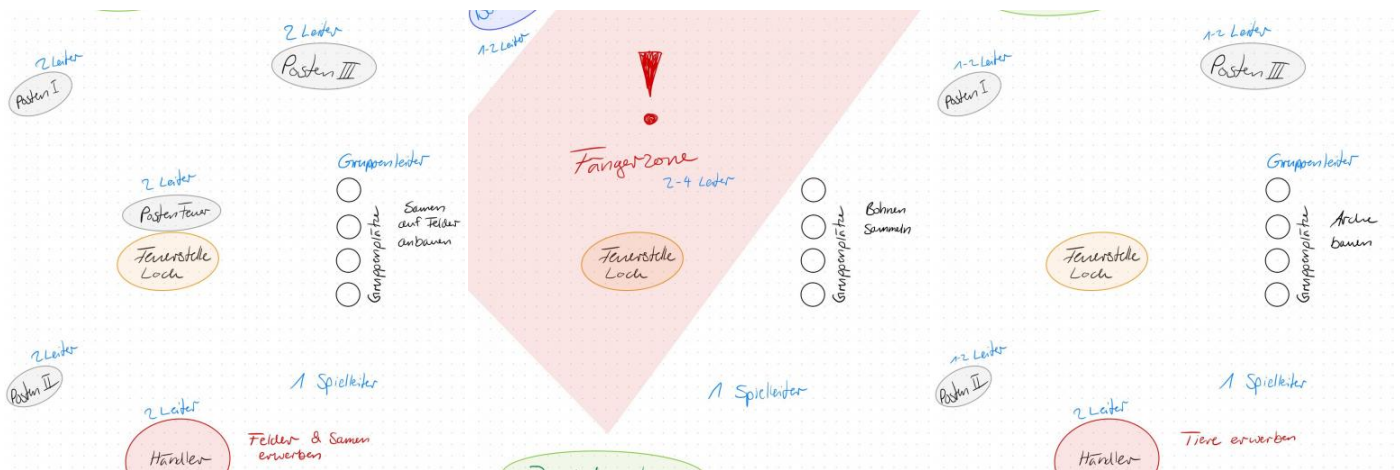
Materiál: V prípade, že sa jedná o zvieratko, ktoré sa nachádza v blízkosti stromu, je možné ho použiť ako materiál:

- Hárok papiera "Pole
- Zvieracie lístky (jeden pár na druh na skupinu)
- Peniaze pre mladých ?udí
- Fazu?a
- Kukuri?né zrná
- Stužka na hru

Príloha:

- Hra vo formáte PDF
- Preh?ad hry ako mapa mysle
- Preh?ad jednotlivých fáz (fáza I, prechodná fáza, fáza III)
- Šablóny na tla?

Obrázky a preh?ady



Postup cross-country game

Prehľad terénnej hry ako mapy mysle

Štruktúra prvej fázy

Štruktúra prechodnej fázy

Štruktúra tretej fázy

Tla? šablóny pre pole

Vytla?i? šablónu pre zvieratá (slon/liška)

Šablóna na tla? zvierat (žaba/paragán)

Vytla?i? šablónu pre zvieratá (cvr?ek/divoká prasnica)

Vytla?i? šablónu pre zvieratá (chrobák/jele?)

Vytla?i? šablónu pre zvieratá (klokan/girafa)

Vytla?i? šablónu pre zvieratá (lev/vlk)

Vytla?i? šablónu pre zvieratá (panda/veverka)