

SUBMITTED BY
JxxL

ON
21.04.2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Нощна игра - Ной и неговият ковчег



Вечерна игра за поне 12 (оптимално 20) деца на възраст 8-12 години, в която участниците трябва да слушат внимателно и в която се създава забавна комбинация от действие и тактика, която, както показва опитът, е наистина добро забавление за децата и ръководителите.

PDF файлът е още по-ясна версия на тези правила.

Обща информация

- Брой играчи: Изчислено за 20 участници (може да се играе от 12 участници)
- Възраст: 8-12 или 12-18 години
- Форма: Нощна игра
- Психологическа цел за развитие: Укрепване на общността
- Педагогическа стойност: Сътрудничество, възприемане

Цел на играта

Целта на играта е отборът да събере по два от всеки от 5-те животински вида

От всеки от 5-те животински вида в своя ковчег, след като

с храна. Слушането на звуци и стратегическото планиране са особено важни

Стратегически действия.

Подготовка (обща)

- Определете аркове (бази) за екипите, като се уверите, че донесените животни не могат да бъдат издухани, например с прозрачен капак
- Определете зоната за игра (с размерите на футболно игрище)
- Обозначете зона за безопасност и пункт за първа помощ в средата на игралното поле и осигурете персонал с парамедик и ръководител на играта

- Разделете участниците в четири отбора, 4 отбора по пет за 20 деца

Подготовка (материали)

- Малки фигурки на животни/животни от оргиами/хартиени листчета с изображения на различни животни: 16 броя от всеки от 5 вида животни (80 броя), напр. овца, прасе, кит, паун, патица
- 5 животински звука (като приложените звукови файлове)
- 5 безжични високоговорителя (музикални кутии) и 5 смартфона

  подгответе 5 безжични високоговорителя (музикални кутии) и 5 смартфона, на които могат да се възпроизвеждат животинските звуци

  и разпределете тези високоговорители из зоната за игра
- 5x16 животински храни, напр. ябълки (-> овца), моркови (-> прасе), снопчета трева

  (като водорасли -> кит), парчета въже (като змии -> паун), снопчета див чесън

  (билки -> патица)
- 44 светещи пръчици + заместители (в 5 цвята, по 11 на цвят)
- 4 торбички (от плат) (за животните/храната)
- Подгответе комплект за първа помощ
- Бариерна лента за обозначаване на зоната за игра
- 4 прозрачни пластмасови листа или кутии като масички (в зоната за безопасност)

Хора, които не играят

- Ръководител(и) на играта
- 5 лидери, всеки от които се крие близо до високоговорител (смартфон) и носи по 4 от всеки животински вид с изключение на един (обяснението следва). (Лидерите продават по 4 вида и храната за видовете, които не продават)
- 1 лидер(и), който(които) да посети(т) постовете на дъската и да върне(т) разменената храна и излишните животни от ковчезите на съответните лидери.

История

- Ной иска да провери колко умело е семейството му в боравенето с животни. Затова той изпраща съпругата си и трите си сина с техните екипи да примамят животните към ковчега. Всеки отбор има свое място за събиране и свой малък ковчег за животните.
- Алтернативна история: Петър изпраща четирима свои колеги да доведат някои от животните, които християните вече могат да ядат (според видението му на покрива) (а също и други), всеки в собствения си обор.
- Алтернативен сюжет: Водещият на ринга се нуждае от животни за представлението и децата трябва да ги донесат.

Правила

- Факлите са забранени!
- Има 4 отбора. Всеки член на отбора получава на **двете си** китки светещи в цвета на отбора фенерчета, за да се различават отборите.
- Отборите трябва да се опитат да донесат в ковчега си по 2 животни от всеки вид. Животните могат да бъдат привлечени само с подходяща храна.

- Ръководителят на играта, който стои в средата до зоната за безопасност, отговаря за това, че отборите могат да доставят събраните животни в ковчега само ако присъства целият отбор.

Игрално поле:

Местообитания на животните:
На игралното поле има 5 места, на които могат да бъдат открити търсените животни. В близост до звуците на животните има лидер или водач, от когото може да се събира храна и да се привличат животни. Животните постоянно променят местообитанията си, така че понякога едно животно може да се чуе на едно място, а след това на друго.

Зона за безопасност:
Около ковчезите (които се намират в средата на зоната за игра) има зона, в която превозвачите нямат право да нападат.

Храна:

- От всеки водач може да се събира само храна за определен вид животни.
- Лидерите са скрили около кутията си. Това означава, че можете да намерите даден лидер, като се вслушате в звуците на животните. (Забележка: От високоговорителите не винаги излизат едни и същи животински звуци, те се сменят редовно)
- Важно: Всеки отбор има право да носи само по 1 храна наведнъж.
- Важно: Всяка храна трябва винаги да се съхранява в торбичката.

Животни:

- Животните могат да бъдат получени от ръководителите. Със съответната храна отборът трябва да тича до друг лидер. Животното, което може да бъде чуто, може да бъде примамено с подходящата храна. В замяна на това храната се дава на лидера. В замяна на това отборът получава съответното животно от лидера. Ако например от кутията на лидера се чува прасе, отборът може да размени храна за прасе (моркови) за прасе. Ако звукът на животното се промени след известно време, може да се размени животното, което се чува сега (и никое друго).
- Ако някой отбор намери лидера и промени животното, което се чува по време на размяната, той все пак може да завърши размяната.
- Важно: Всички животни трябва също така винаги да се държат в торбата (с изключение на животните, донесени в ковчега и закрепени там).
- Важно: Можете да носите повече от едно животно едновременно.

Роли в екипа:

1. Роля: Преносител
Всеки отбор има превозвач, който носи торбата. Който и да е носач, може да се сменя, но торбата може само да се предава, никога да не се хвърля/поставя.

2. Роля: Бракониер (по избор, вижте в раздел "Вариации")
Във всеки отбор един играч се определя (веднъж в началото на играта) за бракониер. Той или тя се обозначава с друга светеща пръчка. Бракониерът може да хваща (докосва) носители от други отбори и след това да се опита да открадне нещо от торбата.

- Играта е "ножица - камък - хартия". Ако бракониерът спечели, той или тя може да избере едно от носените животни или храна (ако отборът на бракониера вече няма такава), за да я даде на носача от собствения си отбор.
- Докато даден отбор играе на ножица-каменна хартия с друг отбор, той не може да бъде атакуван от други бракониери.
- След края на играта "ножица-каменна хартия" даден отбор не може да бъде атакуван в продължение на 3 секунди (за целта отборът, който иска да атакува, отброява бавно от 3, а другият отбор може да избяга през това време).

- Докато даден отбор търгува с лидера, той не може да бъде атакуван, но веднага щом се отдалечи, може да атакува отново.
- Бракониерът никога не трябва да бъде носител.

Поведение в отбора и при контакт с други отбори:

- Отборите трябва винаги да тичат като група, за да донесат храна за животните, да донесат животни, да нападнат други отбори, да върнат животните в ковчега и т.н.
- Ако два отбора се нападнат един друг и бракониерите докоснат едновременно носачите, те играят паралелно на "ножица-камък-хартия" и победителят има право да избере нещо от торбата на противника, тъй като торбата е била пълна в момента на докосването (т.е. току-що взетото не може да бъде откраднато отново директно). В противен случай бракониерът, който пръв е хванал носителя, може да играе и той и неговият отбор са временно в безопасност.
- На бракониери, които не са бракониери, също е позволено да попречат на други бракониери да стигнат до носителя.

Победа и точкуване:

- Печели отборът, който пръв е донесъл в ковчега си по 2 животни от всеки вид.
- Ако отборът има повече от 2 животни от всеки вид, това не му помага (максимум 2 животни от всеки вид се броят при точкуването в края).

Вариант(и)

При група деца на възраст до 12 години ролята на бракониера може да бъде пропусната. Това прави играта по-спокойна.

Играта може да се забави или да се забави, като се избират разстоянията.

Край на играта

Играта приключва или след определено време (1 ч. / 1,5 ч.),

или след като първият отбор е събрал по 2 броя от всеки животински вид.

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Нощен мач
Навън
Мач от груповата фаза
Ковчег

Възраст
8–12 години

Брой участници
1–20
20–30
30 – 100

Библията
История

Продължителност
1–2 часа

Материал
Почти без усилие

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/noschna-igra-noy-i-negoviyat-kovcheg