Nachtspiel - Noah und seine Arche

Ein Nachtspiel für draußen für mindestens 12 (optimal 20, nach oben offen) 8- bis 12-Jährige, bei dem die Teilnehmer gut hinhören müssen, um alle Tiere in die Arche zu kriegen und sich nicht abhalten zu lassen.

Die Anleitung als PDF-Datei

Die Sounddatei für den Leiter mit Entenfutter (wo also alle Tiere außer der Ente abgespielt werden)
Die Sounddatei für den Leiter mit Pfaufutter (wo also alle Tiere außer dem Pfau abgespielt werden)
Die Sounddatei für den Leiter mit Schaffutter (wo also alle Tiere außer dem Schaf abgespielt werden)
Die Sounddatei für den Leiter mit Schweinefutter (wo also alle Tiere außer dem Schwein abgespielt werden)
Die Sounddatei für den Leiter mit Walfutter (wo also alle Tiere außer dem Wal abgespielt werden)

Die PDF-Datei ist eine noch übersichtlicher gestaltete Version dieser Regeln.

Generelles

- Spieleranzahl: Für 20 Teilnehmer berechnet (spielbar ab 12 Teilnehmern)
- Alter: 8-12 oder 12-18
- Form: Nachtspiel
- Entwicklungspsychologisches Ziel: Gemeinschaft stärken
- Pädagogischer Wert: Zusammenarbeit, Wahrnehmung

Spielziel

Ziel des Spiels ist, dass das eigene Team von jeder der 5 Tiersorten je zwei

Stück in die eigene Arche bringt, nachdem die Tiere mit Futter gelockt

wurden. Dabei ist vor allem das Hören auf Geräusche und strategisches

Handeln wichtig.

Vorbereitung (Allgemein)

- Archen (Basen) für Teams definieren, dabei darauf achten, dass die geholten Tiere nicht weggeweht werden können, z. B. mit Klarsichthülle
- Spielbereich festlegen (etwa Fußballfeld-Größe)
- Sicherheitszone und Erste-Hilfe-Station in Mitte von Spielfeld abstecken und mit Sanitäter + Spielleiter besetzen
- Teilnehmer in vier Teams einteilen, bei 20 Kindern 4 Fünferteams

Vorbereitung (Material)

- Kleine Tierfiguren/ Origamitiere/Papierzettel mit Bildern der verschiedenen Tiere: jeweils 16 Stück von 5 Tierarten (80 Stück), z. B. Schaf, Schwein, Wal, Pfau, Ente
- 5 Tiergeräusche (wie z. B. die angehängten Sound-Files)
- 5 kabellose Lautsprecher (Musikboxen) und 5 Smartphones

  vorbereiten, auf denen die Tiergeräusche abgespielt werden können

  und diese Lautsprecher auf dem Spielgelände verteilen
- 5x16 Tierfutter, z. B. Äpfel (-> Schaf), Karotten (-> Schwein), Grasbündel

  (als Algen -> Wal), Seilstücke (als Schlangen -> Pfau), Bärlauch-Bündel

  (Kräuter -> Ente)
- 44 Knicklichter + Ersatz (in 5 Farben, je 11 pro Farbe)
- 4 (Stoff-)Beutel (für die Tiere / das Futter)
- Erste-Hilfe-Set vorbereiten
- Absperrband zum Markieren des Spielbereichs
- 4 Klarsichtfolien oder Boxen als Archen (in Sicherheitszone)

Personen, die nicht mitspielen

- Spielleiter(in)
- 5 Leiter(innen), die sich jeder in der Nähe eines Lautsprechers (jeweils einem Smartphone) verstecken und von jeder Tierart bis auf einer (Erklärung folgt) je 4 Stück bei sich haben. (Leiter verkaufen jeweils 4 Tierarten und das Futter für die Tierart, die sie nicht verkaufen.)
- 1 Leiter(in), der die Posten auf dem Spielfeld besucht und eingetauschtes Futter und überschüssige Tiere aus Archen zu den jeweiligen Leitern zurückbringt.

Story

- Noah möchte testen, wie geschickt seine Familie im Umgang mit Tieren ist. Deshalb schickt er seine Frau und seine drei Söhne mit ihren Teams los, um Tiere zur Arche zu locken. Jedes Team hat seinen eigenen Sammelplatz und eine eigene kleine Arche für die Tiere.
- Alternative Geschichte: Petrus schickt 4 seiner Mitarbeiter los, damit sie ein paar der Tiere, die Christen jetzt (nach seiner Vision auf dem Dach) essen dürfen (und auch andere), holen, jeder in seinen eigenen Stall.

- Alternative Geschichte: Ein Zirkusdirektor braucht Tiere für die Vorstellung, die Kinder müssen diese besorgen.

Regeln

- Taschenlampen sind verboten!
- Es gibt 4 Teams. Jedes Teammitglied bekommt an **beide** Handgelenke ein Knicklicht in der Teamfarbe, damit man die Teams unterscheiden kann.
- Die Teams müssen versuchen, von jeder Tierart 2 Stück in ihre Arche zu bringen. Tiere können nur mit dem passenden Futter angelockt werden.
- Der Spielleiter, der in der Mitte bei der Sicherheitszone steht, ist dafür zuständig, dass Teams gesammelte Tiere nur in die Arche abgeben können, wenn das komplette Team anwesend ist.

Spielfeld:

Lebensräume der Tiere:

Auf dem Spielfeld gibt es 5 Orte, an denen die gesuchten Tiere zu finden sind. In der Nähe der Tierlaute befindet sich ein Leiter oder eine Leiterin, bei denen Futter abgeholt werden kann und Tiere angelockt werden können. Die Tiere wechseln immer wieder ihren Lebensraum, manchmal sind an einer Stelle also die einen Tiere zu hören und dann wieder andere.

Sicherheitszone:

Rund um die Archen (die in der Mitte des Spielfelds stehen) gibt es einen Bereich, in dem Träger nicht angegriffen werden dürfen.

Futter:

- Bei jedem Leiter und jeder Leiterin kann nur das Futter für eine bestimmte Tierart abgeholt werden.
- Die Leiter und Leiterinnen haben sich im Umfeld ihrer Box versteckt. Das heißt, man findet einen Leiter oder eine Leiterin anhand der Tiergeräusche. (Hinweis: Aus den Lautsprechern kommt nicht immer das gleiche Tiergeräusch, dieses wechselt regelmäßig.)
- Wichtig: Jedes Team darf immer nur 1 Futter tragen.
- Wichtig: Jedes Futter muss immer im Beutel aufbewahrt werden.

Tiere:

- Tiere erhält man bei den Leitern und Leiterinnen. Mit dem passenden Futter muss das Team zu einem anderen Leiter oder einer anderen Leiterin laufen. Das Tier, das zu hören ist, kann mit dem passenden Futter gelockt werden. Dafür wird das Futter beim Leiter oder der Leiterin abgegeben. Das Team erhält im Gegenzug vom Leiter das entsprechende Tier. Wenn aus der Box dieses Leiters z. B. gerade ein Schwein zu hören ist, darf man währenddessen Schweinefutter (Karotten) gegen ein Schwein eintauschen. Wenn nach einiger Zeit das Tiergeräusch wechselt, darf man das jetzt hörbare Tier tauschen (und kein anderes).

- Wenn ein Team einen Leiter findet und während des Tauschens das zu hörende Tier wechselt, darf trotzdem noch fertiggetauscht werden.
- Wichtig: Auch alle Tiere müssen immer im Beutel aufbewahrt werden (bis auf zur Arche gebrachte und dort gesicherte Tiere).
- Wichtig: Man darf mehrere Tiere auf einmal tragen.

Rollen im Team:

1. Rolle: Der Träger

Jedes Team hat einen Träger, der den Beutel trägt. Wer der Träger ist, darf wechseln, jedoch darf der Beutel immer nur übergeben werden, nie geworfen / abgelegt.

2. Rolle: Der Wilderer (optional, siehe unter „Variante“)

Innerhalb jedes Teams wird (einmalig am Anfang des Spiels) ein Spieler als Wilderer festgelegt. Er wird mit einem weiteren Knicklicht markiert. Der Wilderer darf Träger von anderen Teams fangen (berühren) und darf dann versuchen, etwas aus dem Beutel zu stehlen.

- Dabei wird Schere-Stein-Papier gespielt. Wenn der Wilderer gewinnt, darf er sich eines der mitgeführten Tiere oder das Futter (sofern das Team vom Wilderer noch keines hat) aussuchen, um es dem Träger des eigenen Teams zu geben.
- Während ein Team mit einem anderen Team Schere-Stein-Papier spielt, darf es von anderen Wilderern nicht angegriffen werden.
- Nach dem Schere-Stein-Papier-Spiel darf ein Team 3 Sekunden lang nicht angegriffen werden (dazu zählt das Team, das angreifen will, langsam von 3 herunter, das andere Team darf derweil weglaufen).
- Während ein Team bei einem Leiter handelt, darf es nicht angegriffen werden, aber sofort, sobald es weggeht, wieder.
- Der Wilderer darf nie der Träger sein.

Verhalten im Team und im Kontakt mit anderen Teams:

- Teams müssen immer als Gruppe herumlaufen, um Tierfutter zu holen, Tiere zu holen, andere Teams angreifen zu können, Tiere zur Arche zurückbringen usw.
- Sollten sich zwei Teams gegenseitig angreifen und die Wilderer die Träger gleichzeitig berühren, spielen diese parallel Schere-Stein-Papier und der Gewinner darf sich aus dem Beutel des Gegners etwas aussuchen, so wie der Beutel zum Zeitpunkt des Berührens gefüllt war (es darf also nicht das eben Erbeutete direkt wieder gestohlen werden). Ansonsten darf der Wilderer, der den Träger zuerst gefangen hat, spielen und er und sein Team sind temporär sicher.
- Es ist auch Nicht-Wilderern erlaubt, andere Wilderer davon abzuhalten, an den Träger zu kommen.

Sieg und Auswertung:

- Das Team, das als erstes von jeder Tierart 2 Stück in seine Arche gebracht hat, gewinnt.
- Sollte ein Team mehr als 2 Tiere pro Art haben, bringt es dem Team nichts (es zählen bei der Wertung am Ende maximal 2 Tiere jeder Art).

Variante(n)

Bei einer Gruppe von Kindern bis zum Alter von 12 Jahren kann die Rolle des Wilderers weggelassen werden. Dadurch wird das Spiel ruhiger.

Mit der Wahl der Distanzen kann das Spiel be- und entschleunigt werden.

Spielende

Das Spiel endet entweder nach einer vorgegebenen Zeit (1 h / 1,5 h),

oder nachdem das erste Team von jeder Tierart 2 Stück gesammelt hat.