

BEKÜLDŐ
JxxL

ON
2023.04.21

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Éjszakai játék - Noé és a bárkája



Egy legalább 12 (optimális esetben 20) 8-12 éves korosztály számára szervezett éjszakai játék, ahol a résztvevőknek figyelmesen kell figyelniük, és ahol az akció és a taktika szórakoztató keveréke jön létre, ami a tapasztalatok szerint igazán jó szórakozást nyújt a gyerekeknek és a vezetőknek.

A PDF-fájl még egyértelműbb változata ezeknek a szabályoknak.

Általános

- A játékosok száma: 20 résztvevőre számítva (12 résztvevőtől játszható)
- Életkor: 8-12 vagy 12-18 év
- Forma: A játékidő: 1 hét: Formája: Éjszakai játék
- Fejlődés-lélektani cél: Közösség erősítése
- Pedagógiai érték: Együttműködés, érzékelés

Játék célja

A játék célja, hogy a csapat mind az 5 állatfajból kettőt összegyűjtsön

Az 5 állatfaj mindegyikéből a saját bárkájukba, miután a

élelemmel. A hangok meghallgatása és a stratégiai tervezés különösen fontos

Stratégiai cselekvés.

Felkészülés (általános)

- Határozzatok meg bárkákat (bázisokat) a csapatok számára, ügyelve arra, hogy a behozott állatokat ne lehessen elfújni, pl. átlátszó fedővel
- Határozzátok meg a játékteret (körülbelül egy futballpálya nagyságú)
- Jelöljön ki egy biztonsági zónát és egy elsősegélynyújtó állomást a játéktér közepén, és állítson fel egy mentőt és egy játékvezetőt

- Ossza a résztvevőket négy csapatra, 4 ötfős csapat 20 gyermekre

Előkészítés (anyagok)

- Kis állatfigurák/igamiállatok/papírlapok a különböző állatok képeivel: 5 állatfajból 16 darab (80 darab), pl. birka, malac, bálna, páva, kacsa
- 5 állathang (például a mellékelt hangfájlok)
- 5 vezeték nélküli hangszóró (zenedoboz) és 5 okostelefon

  készítsetek elő 5 vezeték nélküli hangszórót (zenélődobozt) és 5 okostelefont, amelyeken az állathangok lejátszhatók

  és osszátok szét ezeket a hangszórókat a játéktéren
- 5x16 állati eledel, pl. alma (-> birka), sárgarépa (-> disznó), fűcsomók

  (mint algák -> bálna), kötéldarabok (mint kígyók -> páva), vadfokhagyma kötegek

  (gyógynövények -> kacsa)
- 44 világító pálca + pótlások (5 színben, színenként 11 db)
- 4 (szövet) zsák (az állatoknak/eledeleknek)
- Készítsd elő az elsősegélycsomagot
- Szalag a játszótér kijelöléséhez
- 4 átlátszó műanyag lap vagy doboz, mint bárka (a biztonsági zónában)

Nem játszó emberek

- Játékvezető(k)
- 5 játékvezető, mindegyikük egy hangszóró (okostelefon) mellett rejtőzködik, és egy kivételével minden állatfajból 4 darabot tartanak maguknál (a magyarázat következik). (A vezetők eladnak egyenként 4 állatfajt és az általuk el nem adott állatfajok élelmét)
- 1 vezető(k), aki(k) felkeresi(k) a táblán lévő állásokat, és visszaadja(k) a kicserélt élelmiszert és a ládákból származó felesleges állatokat a megfelelő vezetőknek.

Történet

- Noé ki akarja próbálni, mennyire ügyes a családja az állatok kezelésében. Ezért elküldi feleségét és három fiát a csapataikkal, hogy csalogassák az állatokat a bárkához. Minden csapatnak saját gyűjtőhelye és saját kis bárkája van az állatok számára.
- Alternatív történet: Péter elküldi 4 munkatársát, hogy hozzanak el néhány állatot (és másokat is) azok közül, amelyeket a keresztények most már (a tetőn lévő látomása szerint) megehetnek (és másokat is), mindenki a saját istállójába.
- Alternatív történet: Egy cirkuszmesternek állatokra van szüksége a műsorhoz, a gyerekeknek kell elhozniuk őket.

Szabályok

- Fáklyák használata tilos!
- 4 csapat van. Minden csapattag kap egy-egy csapat színű világítót **mindkét** csuklójára, hogy megkülönböztessék a csapatokat.
- A csapatoknak meg kell próbálniuk minden állatfajtából 2 darabot bevinni a bárkájukba. Az állatokat csak a megfelelő élelemmel lehet odavonzani.

- A játékvezető, aki középen áll a biztonsági zónánál, felelős azért, hogy a csapatok csak akkor juttathatják be a bárkába az összegyűjtött állatokat, ha az egész csapat jelen van.

Játéktér:

Az állatok élőhelyei:
A játéktéren 5 olyan hely van, ahol a keresett állatok megtalálhatók. Az állathangok közelében van egy vezető vagy egy vezető, akitől élelmet lehet gyűjteni és állatokat lehet vonzani. Az állatok folyamatosan változtatják az élőhelyüket, így néha az egyik helyen egy állatot lehet hallani, majd egy másikon.

Biztonsági zóna:
A bárkák körül (amelyek a játéktér közepén vannak) van egy olyan terület, ahol a hordozók nem támadhatnak.

Élelem:

- Az egyes vezérektől csak egy adott állatfajnak való élelmet lehet gyűjteni.
- A vezetők a dobozuk körül elrejtve vannak. Ez azt jelenti, hogy az állathangokra figyelve lehet megtalálni a vezért. (Megjegyzés: A hangszórókból nem mindig ugyanaz az állathang jön ki, rendszeresen változik)
- Fontos: Minden csapat egyszerre csak 1 élelmet vihet magával.
- Fontos: Minden élelmiszert mindig a zsákban kell tartani.

Állatok:

- Állatokat a vezetőktől lehet beszerezni. A megfelelő élelemmel a csapatnak egy másik vezetőhöz kell futnia. A hallható állatot a megfelelő élelemmel lehet előcsalogatni. Cserébe az élelmet a vezető kapja meg. Cserébe a csapat megkapja a megfelelő állatot a vezetőtől. Ha például a vezető dobozából egy disznó hallatszik, a csapat disznóeledelt (répát) cserélhet egy disznóra. Ha az állathang egy idő után megváltozik, akkor a most hallott állatot (és semmi mást) lehet elcserélni.
- Ha egy csapat megtalálja a vezetőt, és a csere közben hallható állatot megváltoztatja, akkor is befejezheti a cserét.
- Fontos: Az összes állatot szintén mindig a zsákban kell tartani (kivéve a bárkába vitt és ott rögzített állatokat).
- Fontos: Egyszerre több állatot is lehet vinni.

Szerepek a csapatban:

1. Szerep: A hordozó
Minden csapatnak van egy hordozója, aki a zsákot viszi. A hordozó személye változhat, de a zsákot mindig csak átadni szabad, eldobni/letenni soha.

2. Szerep: Az orvvadász (opcionális, lásd a "Változat" alatt)
Minden csapaton belül egy játékos (egyszer a játék elején) az orvvadász szerepét tölti be. Őt egy másik világító bottal jelölik meg. Az orvvadász elkaphatja (megérintheti) a többi csapat hordozóit, majd megpróbálhat ellopni valamit a zsákból.

- A játék az olló-kő-papír játék. Ha az orvvadász nyer, választhat a hordozott állatok közül egyet vagy az élelmet (ha az orvvadász csapatának még nincs), amit a saját csapata hordozójának adhat.
- Amíg egy csapat olló-kő-papír játékot játszik egy másik csapattal, nem támadhatják meg más orvvadászok.
- Az olló-kő-papír játék után egy csapatot 3 másodpercig nem lehet megtámadni (ehhez az a csapat, amelyik támadni akar, lassan visszaszámol 3-ról, a másik csapat addig elfuthat).
- Amíg egy csapat a vezérrel kereskedik, addig nem támadható, de amint elsétál, azonnal újra támadhat.
- Az orvvadász soha nem lehet a hordozó.

Viselkedés a csapatban és a többi csapattal való érintkezésben:

- A csapatoknak mindig csoportosan kell rohangálniuk, hogy elhozzák az állatok élelmét, elhozzák az állatokat, megtámadják a többi csapatot, visszahozzák az állatokat a bárkába stb.
- Ha két csapat megtámadja egymást, és az orvvadászok egyszerre érnek a hordozókhoz, akkor párhuzamosan olló-kő-papír játékot játszanak, és a győztes választhat valamit az ellenfél zsákjából, mivel a zsák az érintéskor tele volt (azaz amit éppen elvettek, azt nem lehet közvetlenül újra ellopni). Ellenkező esetben az az orvvadász játszhat, aki először elkapta a hordozót, és ő és csapata átmenetileg biztonságban van.
- A nem orvvadászok is megakadályozhatják, hogy más orvvadászok a hordozóhoz jussanak.

Győzelem és pontozás:

- Az a csapat nyer, amelyik először hozott be 2 db-ot minden állatfajtából a bárkájába.
- Ha egy csapatnak minden fajból több mint 2 állat van, az nem segít a csapatnak (a végén maximum 2 állat számít minden fajból a pontozásnál).

Variáció(k)

12 éves korig tartó gyermekcsoporttal az orvvadász szerepe elhagyható. Ez nyugodtabbá teszi a játékot.

A játék a távolságok megválasztásával lassítható vagy lassítható.

A játék vége

A játék vagy egy meghatározott idő (1 óra / 1,5 óra) után ér véget,

vagy miután az első csapat minden állatfajból összegyűjtött 2 darabot.

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Éjszakai mérkőzés
Kint
Csoportkörbeli mérkőzés
Bárka

Kor
8–12 évesek

A résztvevők száma
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Történelem

Időtartam
1–2 óra

Anyag
Szinte erőfeszítés nélkül

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/ejszakai-jatek-noe-es-barkaja