

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.

[Az utasítások PDF fájlként](#)

A hangfájl a kacsaeledes vezetőhöz (ahol a kacsa kivételével minden állatot lejátszanak)

A hangfájl a pávaeledes vezetőhöz (ahol a páva kivételével minden állatot lejátszanak)

A hangfájl a létra birka etetéssel (ahol minden állatot lejátszanak, kivéve a birkákat)

A létra hangfájlja a disznóeleséssel (ahol a disznó kivételével az összes állatot lejátszák)

A bálnaeledes vezető hangfájlja (ahol a bálna kivételével minden állatot lejátszanak)

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
- Fejlesztés-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 mindegyikét 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 fed?vel
- Határozzatok meg a játékteret (körülbelül egy futballpálya nagyságú)
- Jelöljön ki egy biztonsági zónát és egy els?segélynyújtó állomást a játéktér közepén, és állítson fel egy ment?t és egy játékvezet?t
- Ossa a résztvev?ket négy csapatra, 4 ötf?s csapat 20 gyermekre

El?készítés (anyagok)

- Kis állatfigurák/igamiállatok/papírlapok a különböz? 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 el? 5 vezeték nélküli hangszórót (zenél?dobozt) és 5 okostelefont, amelyeken az állathangok lejátszhatók

és osszátok szét ezeket a hangszórókat a játéktéren

- 5x16 állati eledel, pl. alma (-> birka), sárgarépa (-> disznó), f?csomók

(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 el? az els?segélycsomagot
- Szalag a játszótér kijelöléséhez
- 4 átlátszó m?anyag lap vagy doboz, mint bárka (a biztonsági zónában)

Nem játszó emberek

- Játékvezet?(k)
- 5 játékvezet?, mindegyikük egy hangszóró (okostelefon) mellett rejt?zködik, és egy kivételével minden állatfajból 4 darabot tartanak maguknál (a magyarázat következik). (A vezet?k eladnak egyenként 4 állatfajt és az általuk el nem adott állatfajok élelmét)
- 1 vezet?(k), aki(k) felkeresi(k) a táblán lévő állásokat, és visszaadja(k) a kicserélt élelmiszert és a ládából származó felesleges állatokat a megfelel? vezet?knek.

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 gy?jt?helye 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 tet?n lévő látomása szerint) megehetnek (és másokat is), mindenki a saját istállójába.

- Alternatív történet: Egy cirkuszmesternek állatokra van szüksége a m?sorhoz, a gyerekeknek kell elhozniuk ?ket.

Szabályok

- Fáklyák használata tilos!
- 4 csapat van. Minden csapattag kap egy-egy csapat szín? világítót **mindkét** csuklójára, hogy megkülönböztessék a csapatokat.
- A csapatoknak meg kell próbálniuk minden állatfajtából 2 darabot bevinni a bárkájukba. Az állatokat csak a megfelelő étellel lehet odavonzani.
- A játékvezető, aki középen áll a biztonsági zónánál, felel?s azért, hogy a csapatok csak akkor juttathatják be a bárkába az összegy?jtött állatokat, ha az egész csapat jelen van.

Játéktér:

Az állatok él?helyei:

A játéktéren 5 olyan hely van, ahol a keresett állatok megtalálhatók. Az állathangok közelében van egy vezető vagy egy vezető, akit?l élelmet lehet gy?jteni és állatokat lehet vonzani. Az állatok folyamatosan változtatják az él?helyüket, 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 vezet?kt?l csak egy adott állatfajnak való élelmet lehet gy?jteni.
- A vezet?k a dobozuk körül elrejtve vannak. Ez azt jelenti, hogy az állathangokra figyelve lehet megtalálni a vezetőt. (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 vezetőkt?l lehet beszerezni. A megfelelő étellel a csapatnak egy másik vezetőhöz kell futnia. A hallható állatot a megfelelő étellel lehet el?csalogatni. Cserébe az élelmet a vezető kapja meg. Cserébe a csapat megkapja a megfelelő állatot a vezetőt?l. 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-k?-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-k?-papír játékot játszik egy másik csapattal, nem támadhatják meg más orvvadászok.
- Az olló-k?-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 rohángálniuk, 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-k?-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.