

Naktinis žaidimas - Nojus ir jo arka



Naktinis žaidimas, kuriame dalyvauja ne mažiau kaip 12 (geriausiai 20) 8-12 metų amžiaus vaikų ir kuriame dalyviai turi atidžiai klausytis, ir kuriame sukuriamas smagus veiksmo ir taktikos derinys, kuris, kaip rodo patirtis, yra tikrai smagus vaikams ir vadovams.

[Instrukcijos kaip PDF failas](#)

[Lyderio su anties maistu garso failas \(kai grojami visi gyvūnai, išskyrus ant?\)](#)

[Lyderio su povų maistu garso failas \(kai grojami visi gyvūnai, išskyrus pov?\)](#)

[Kopūstų su avių pašaru garso failas \(kai grojami visi gyvūnai, išskyrus avis\)](#)

[Kopūstų su kiaulės maistu garso failas \(groja visi gyvūnai, išskyrus kiaulę\)](#)

[Lyderio garso failas su banginio maistu \(kai grojami visi gyvūnai, išskyrus banginį?\)](#)

PDF faile pateikta dar aiškesnė ši taisyklių versija.

Bendrosios nuostatos

- Žaidėjų skaičius: apskaičiuotas 20 dalyvių (galima žaisti nuo 12 dalyvių)
- Amžius: 8-12 arba 12-18 metų
- Forma: Galimybės: naktinis žaidimas
- Vystymosi ir psichologinis tikslas: Bendruomenės stiprinimas
- Pedagoginė vertė: Bendradarbiavimas, suvokimas

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas - komandai surinkti po du kiekvienos iš 5 gyvūnų rūšių egzempliorius

Kiekvienos iš 5 gyvūnų rūšių savo arką, po

su maistu. Ypač svarbu susiklausyti garsus ir strategiškai planuoti

Strateginius veiksmus.

Pasirengimas (bendrasis)

- Nustatykite komandoms arkas (bazes), pasirūpindami, kad atvežtų gyvūnų nebūtų galima išnešti, pvz
- Apibrėžkite žaidimo teritoriją (maždaug futbolo aikštės dydžio)
- Žaidimo aikštelių viduryje pažymkite saugos zoną ir pirmosios pagalbos stotį, į ją darbininkite sanitarą ir žaidimo vadovą
- Suskirstykite dalyvius į keturias komandas, 4 komandos po penkis vaikus po 20 vaikų

Pasirengimas (medžiaga)

- Mažos gyvūnų figūrėlės / origami gyvūnai / popieriaus lapeliai su skirtingų gyvūnų paveikslais: 16 kiekvienos iš 5 gyvūnų rūšių (80 vienetų), pavyzdžiui, avis, kiaulė, banginis, povas, antis
- 5 gyvūnų garsai (pvz., pridedami garso failai)
- 5 belaidžiai garsiakalbiai (muzikinės dėžutės) ir 5 išmanieji telefonai

paruoškite 5 belaides kolonėles (muzikines dėžutes) ir 5 išmaniuosius telefonus, per kuriuos būtų galima leisti gyvūnų garsus

ir paskirstykite šias kolonėles po žaidimo erdvę

- 5x16 gyvūnų maisto, pvz., obuolių (-> avys), morkų (-> kiaulės), žolės ryšulėlių?

(kaip dumbliai -> banginis), virvės gabalėlių (kaip gyvatės -> povas), laukinių esnakų ryšulėlių?

(žolės -> antis)

- 44 šviežianuos lazdelės ir pakaitalai (5 spalvų, po 11 kiekvienos spalvos)
- 4 (medžiaginiai) maišeliai (gyvūnams / maistui)
- Paruoškite pirmosios pagalbos rinkinį
- Barjerinę juosta žaidimo zonai pažymėti
- 4 permatomi plastikiniai lakštai arba dėžės kaip arkos (saugos zonoje)

Žmonės, kurie nežaidžia

- Žaidimo vadovas (-ai)
- 5 vadovai, kiekvienas pasislėpęs prie garsiakalbio (išmaniojo telefono) ir turintis po 4 kiekvienos rūšies gyvūnus, išskyrus vieną (paaiškinimas pateikiamas toliau). (Lyderiai parduoda po 4 gyvūnų rūšis ir maistą toms rūšims, kurių jie neparduoda)
- 1 lyderis (-iai), kuris (-ie) aplankys lentoje esančius postus ir grąžins iškeistą maistą ir gyvūnų perteklių iš arkų atitinkamiems lyderiams.

Istorija

- Nojus nori išbandyti, kaip jo šeima moka elgtis su gyvūnais. Todėl jis išsiunčia žmoną ir tris sūnus su į komandomis vilioti gyvūnų arką. Kiekviena komanda turi savo susirinkimo vietą ir savo mažą arką gyvūnams.
- Alternatyvi istorija: Petras išsiunčia 4 savo bendradarbius atvesti kai kurių gyvūnų, kuriuos krikščionims dabar leidžiama valgyti (pagal jo viziją ant stogo) (taip pat ir kitų), kiekvienas į savo tvartą.

- Alternatyvus pasakojimas: Ringo vedėjui reikia gyvulių pasirodymui, vaikai turi juos atvesti.

Taisyklės

- Fakelai draudžiami!
- Yra 4 komandos. Kiekvienas komandos narys ant **abiejų** riešų gauna komandos spalvos žibintuvėlių, kad būtų galima atskirti komandas.
- Komandos turi stengtis į savo arką atnešti po 2 kiekvienos rėšies gyvūnus. Gyvūnus galima privilioti tik atitinkamu maistu.
- Žaidimo vadovas, kuris stovi viduryje prie saugos zonos, yra atsakingas už tai, kad komandos galėtų pristatyti surinktus gyvūnus į arką tik tuo atveju, jei dalyvauja visa komanda.

Žaidimo laukas:

Gyvūnų buveinės:

Žaidimo lauke yra 5 vietos, kuriose galima rasti ieškomus gyvūnus. Šalia gyvūnų garsų yra lyderis arba vadas, iš kurio galima rinkti maistą ir pritraukti gyvūnus. Gyvūnai nuolat keičia savo buveines, todėl kartais vienas gyvūnas galima išgirsti tai vienoje, tai kitoje vietoje.

Saugumo zona:

Aplink arkas (kurios yra žaidimo zonos viduryje) yra zona, kurioje nešiotojams neleidžiama pulti.

Maistas:

- Iš kiekvieno vadovo galima rinkti tik tam tikros rėšies gyvūnams skirtą maistą.
- Lyderiai turi paslėpti aplink savo dėžę. Tai reiškia, kad lyderis galima rasti klausantis gyvūnų garsų. (Pastaba: iš garsiakalbių ne visada sklinda tas pats gyvūno garsas, jis reguliariai keičiasi)
- Svarbu: Kiekviena komanda vienu metu gali nešiti tik po 1 maisto produktą.
- Svarbu: Kiekvienas maistas visada turi būti laikomas maišelyje.

Gyvūnai:

- Gyvūnai galima gauti iš vadovų. Su atitinkamu maistu komanda turi būti pas kitą vadovą. Gyvūnų, kurį galima išgirsti, galima suvilioti atitinkamu maistu. Mainais maistas atiduodamas vadovui. Mainais komanda iš lyderio gauna atitinkamą gyvūną. Jei, pavyzdžiui, iš lyderio dėžės galima išgirsti kiaulę, komanda gali iškeisti kiaulės maistą (morkas) į kiaulę. Jei po kurio laiko gyvūno garsas pasikeičia, galima keisti tuo gyvūnu, kuris dabar girdimas (ir joku kitu).
- Jei komanda randa lyderį ir pasikeičia gyvūnas, kuris bus girdimas mainų metu, ji vis tiek gali baigti mainus.
- Svarbu: visi gyvūnai taip pat visada turi būti laikomi maišelyje (išskyrus gyvūnus, atneštus į arką ir ten pritvirtintus).
- Svarbu: Vienu metu galima nešiti daugiau nei vieną gyvūną.

Vaidmenys komandoje:

1. Vaidmuo: Vežėjas

Kiekviena komanda turi vež?j?, kuris neša maiš?. Tas, kuris yra neš?jas, gali keistis, ta?iau maiš? visada galima tik perduoti, jo niekada negalima mesti / pad?ti.

2. Vaidmuo: brakonierius (neprivaloma, žr. skyri? "Variantai")

Kiekvienoje komandoje vienas žaid?jas paskiriamas (vien? kart? žaidimo pradžioje) brakonieriumi. Jis pažymimas kita švie?ian?ia lazdele. Brakonierius gali gaudyti (paliesti) kit? komand? nešikus ir tada bandyti k? nors pavogti iš maišelio.

- Žaidimas yra žirkli?s-akmuo-popierius. Jei brakonierius laimi, jis arba ji gali pasirinkti vien? iš nešam? gyv?n? arba maist? (jei brakonieriaus komanda jo dar neturi) ir atiduoti savo komandos nešikui.
- Kol komanda žaidžia žirkli?s-akmuo-popierius su kita komanda, jos negali užpulti kiti brakonieriai.
- Pasibaigus žaidimui "žirkli?s-akmuo-popierius", komanda negali b?ti puolama 3 sekundes (tam norinti pulti komanda l?tai skai?iuoja nuo 3, kita komanda tuo metu gali pab?gti).
- Kol komanda prekiauja pas lyder?, jos negalima pulti, bet iš karto, kai tik ji nueina, ji v?l gali pulti.
- Brakonierius niekada negali b?ti vež?jas.

Elgesys komandoje ir bendraujant su kitomis komandomis:

- Komandos visada turi b?gioti kaip grup?, kad atnešt? maisto gyv?nams, atnešt? gyv?nus, užpulti ? kitas komandas, atnešt? gyv?nus atgal ? ark? ir t. t.
- Jei dvi komandos puola viena kit? ir brakonieriai tuo pa?iu metu palie?ia nešiotojus, lygiagre?iai žaidžiamos žirkli?s-akmuo-popierius, o nugal?tojui leidžiama pasirinkti k? nors iš priešininko maišo, nes maišelis buvo užpildytas palietimo metu (t. y. tai, kas k? tik buvo paimta, negali b?ti tiesiogiai pavogta dar kart?). Priešingu atveju gali žaisti tas brakonierius, kuris pirmas pagavo nešiotj?, ir jis bei jo komanda laikinai yra saug?s.
- Ne brakonieriams taip pat leidžiama neleisti kitiems brakonieriams patekti prie nešiotjo.

Pergal? ir tašk? skai?iavimas:

- Laimi komanda, kuri pirmoji ? savo ark? atneš? po 2 kiekvienos r?šies gyv?nus.
- Jei komanda turi daugiau nei po 2 kiekvienos r?šies gyv?nus, tai komandai nepadeda (pabaigoje skai?iuojant taškus ?skaitomi ne daugiau kaip 2 kiekvienos r?šies gyv?nai).

Variacija (-os)

Su grupe vaik? iki 12 met? amžiaus galima atsisakyti brakonieriaus vaidmens. D?l to žaidimas tampa ramesnis.

Žaidim? galima pagreitinti arba sul?tinti pasirenkant atstumus.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi pra?jus nustatytam laikui (1 val. / 1,5 val.),

arba po to, kai pirmoji komanda surenka po 2 kiekvienos gyv?n? r?šies atstovus.