

PATEIKĖ
JxxL

ON
2023-04-21

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

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.

PDF faile pateikta dar aiškesnė šių 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 į savo arką, po

su maistu. Ypač svarbu įsiklausyti į garsus ir strategiškai planuoti

Strateginių veiksmų.

Pasirengimas (bendrasis)

- Nustatykite komandoms arkas (bazes), pasirūpindami, kad atvežtų gyvūnų nebūtų galima išnešti, pvz
- Apibrėžkite žaidimo teritoriją (maždaug futbolo aikštės dydžio)
- Žaidimo aikštelės viduryje pažymėkite saugos zoną ir pirmosios pagalbos stotį, į ją įdarbinkite 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 paveikslėliais: 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 žaidimų erdvę
- 5x16 gyvūnų maisto, pvz., obuolių (-> avys), morkų (-> kiaulės), žolės ryšulėlių

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

  (žolės -> antis)
- 44 šviečiančios lazdelės ir pakaitalai (5 spalvų, po 11 kiekvienos spalvos)
- 4 (medžiaginiai) maišeliai (gyvūnams / maistui)
- Paruoškite pirmosios pagalbos rinkinį
- Barjerinė 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 jų komandomis vilioti gyvūnų į 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 žibintuvėlį, kad būtų galima atskirti komandas.
- Komandos turi stengtis į savo arką atnešti po 2 kiekvienos rūšies 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 vieną gyvūną 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 rūšies gyvūnams skirtą maistą.
- Lyderiai turi paslėpę aplink savo dėžę. Tai reiškia, kad lyderį galima rasti klausantis gyvūnų garsų. (Pastaba: iš garsiakalbių ne visada sklinda tas pats gyvūno garsas, jis reguliariai keičiasi)
- Svarbu: Kiekviena komanda vienu metu gali neštis tik po 1 maisto produktą.
- Svarbu: Kiekvienas maistas visada turi būti laikomas maišelyje.

Gyvūnai:

- Gyvūnų galima gauti iš vadovų. Su atitinkamu maistu komanda turi bėgti pas kitą vadovą. Gyvūną, 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 keistis tuo gyvūnu, kuris dabar girdimas (ir jokiu 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 neštis daugiau nei vieną gyvūną.

Vaidmenys komandoje:

1. Vaidmuo: Vežėjas
Kiekviena komanda turi vežėją, kuris neša maišą. Tas, kuris yra nešėjas, gali keistis, tačiau maišą visada galima tik perduoti, jo niekada negalima mesti / padėti.

2. Vaidmuo: brakonierius (neprivaloma, žr. skyrių "Variantai")
Kiekvienoje komandoje vienas žaidėjas paskiriamas (vieną kartą žaidimo pradžioje) brakonieriumi. Jis pažymimas kita šviečiančia lazdele. Brakonierius gali gaudyti (paliesti) kitų komandų nešikus ir tada bandyti ką nors pavogti iš maišelio.

- Žaidimas yra žirklės-akmuo-popierius. Jei brakonierius laimi, jis arba ji gali pasirinkti vieną iš nešamų gyvūnų arba maistą (jei brakonieriaus komanda jo dar neturi) ir atiduoti savo komandos nešikui.
- Kol komanda žaidžia žirklės-akmuo-popierius su kita komanda, jos negali užpulti kiti brakonieriai.
- Pasibaigus žaidimui "žirklės-akmuo-popierius", komanda negali būti puolama 3 sekundes (tam norinti pulti komanda lėtai skaičiuoja nuo 3, kita komanda tuo metu gali pabėgti).
- Kol komanda prekiauja pas lyderį, jos negalima pulti, bet iš karto, kai tik ji nueina, ji vėl gali pulti.
- Brakonierius niekada negali būti vežėjas.

Elgesys komandoje ir bendraujant su kitomis komandomis:

- Komandos visada turi bėgioti kaip grupė, kad atneštų maisto gyvūnams, atneštų gyvūnus, užpultų kitas komandas, atneštų gyvūnus atgal į arką ir t. t.
- Jei dvi komandos puola viena kitą ir brakonieriai tuo pačiu metu paliečia nešiotojus, lygiagrečiai žaidžiamos žirklės-akmuo-popierius, o nugalėtojui leidžiama pasirinkti ką nors iš priešininko maišo, nes maišelis buvo užpildytas palietimo metu (t. y. tai, kas ką tik buvo paimta, negali būti tiesiogiai pavogta dar kartą). Priešingu atveju gali žaisti tas brakonierius, kuris pirmas pagavo nešiotoją, ir jis

bei jo komanda laikinai yra saugūs.
- Ne brakonieriams taip pat leidžiama neleisti kitiems brakonieriams patekti prie nešiotojo.

Pergalė ir taškų skaičiavimas:

- Laimi komanda, kuri pirmoji į savo arką atnešė po 2 kiekvienos rūšies gyvūnus.
- Jei komanda turi daugiau nei po 2 kiekvienos rūšies gyvūnus, tai komandai nepadeda (pabaigoje skaičiuojant taškus įskaitomi ne daugiau kaip 2 kiekvienos rūšies gyvūnai).

Variacija (-os)

Su grupe vaikų iki 12 metų amžiaus galima atsisakyti brakonieriaus vaidmens. Dėl to žaidimas tampa ramesnis.

Žaidimą galima pagreitinti arba sulėtinti pasirenkant atstumus.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi praėjus nustatytam laikui (1 val. / 1,5 val.),

arba po to, kai pirmoji komanda surenka po 2 kiekvienos gyvūnų rūšies atstovus.

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Naktinis žaidimas
Lauke
Grupės etapo rungtynės
Arka

Amžius
8–12 metų

Dalyvių skaičius
1–20
20–30
30 – 100

Biblija
Istorija

Trukmė
1–2 val.

Medžiaga
Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/naktinis-zaidimas-nojus-ir-jo-arka