

Nocna zabawa - Noe i jego arka

Gra nocna dla co najmniej 12 (optymalnie 20) dzieci w wieku 8-12 lat, w której uczestnicy muszą uważnie słuchać i w której tworzy się zabawne połączenie akcji i taktyki, co jak pokazuje doświadczenie jest naprawdę dobrą zabawą dla dzieci i liderów.

Instrukcja w formie pliku PDF

Plik dźwiękowy dla lidera z jedzeniem dla kaczki (gdzie grają wszystkie zwierzęta oprócz kaczki)
Plik dźwiękowy dla lidera z jedzeniem pawia (gdzie grają wszystkie zwierzęta oprócz pawia)
Plik dźwiękowy dla drabinki z karmieniem owiec (gdzie grają wszystkie zwierzęta oprócz owiec)
Plik dźwiękowy dla drabinki z jedzeniem dla wini (gdzie grają wszystkie zwierzęta oprócz wini)
Plik dźwiękowy dla lidera z jedzeniem wieloryba (gdzie grają wszystkie zwierzęta oprócz wieloryba)

Plik PDF jest jeszcze bardziej przejrzystą wersją tych zasad.

Ogólne

- Liczba graczy: Obliczona dla 20 uczestników (grywalna od 12 uczestników)
- Wiek: 8-12 lub 12-18 lat
- Forma: Gra nocna
- Cel rozwojowo-psychologiczny: Wzmocnienie wspólnoty
- Wartość pedagogiczna: Współpraca, postrzeganie

Cel gry

Celem gry jest zebranie przez zespół po dwa z każdego z 5 gatunków zwierząt

Kałego z 5 gatunków zwierząt do swojej własnej arki po zwabieniu

jedzeniem. Szczególnie ważne jest słuchanie dźwięków i planowanie strategiczne

Działanie strategiczne.

Przygotowanie (ogólne)

- Określ arki (bazy) dla drużyn, upewnij się, że aportowane zwierzęta nie mogą zostać zdmuchnięte, np. za pomocą przezroczystej osłony

- Określenie obszaru gry (o wielkości około boiska do piłki nożnej)
- Wyznacz na środku pola gry strefę bezpieczeństwa i punkt pierwszej pomocy, obsadź go ratownikiem medycznym i prowadzącym grę
- Podziel uczestników na cztery zespoły, 4 zespoły po pięć osób na 20 dzieci

Przygotowanie (materiał)

- Małe figurki zwierząt/origami zwierząt/papierowe karteczki z obrazkami różnych zwierząt: po 16 sztuk każdego z 5 gatunków zwierząt (80 sztuk), np. owca, żwinia, wieloryb, paw, kaczka
- 5 odgłosów zwierząt (takich jak załadowane pliki dźwiękowe)
- 5 głośników bezprzewodowych (pozytywek) i 5 smartfonów

przygotuj 5 głośników bezprzewodowych (pozytywek) i 5 smartfonów, na których będzie można odtwarzać odgłosy zwierząt

i rozmieść te głośniki na całym obszarze zabawy

- 5x16 pokarmów dla zwierząt, np. jabłko (-> owca), marchewki (-> żwinia), wiązki trawy

(jako glony -> wieloryb), kawałki liny (jako węże -> paw), pączki dzikiego czosnku

(zioła -> kaczka)

- 44 wiecze patyczki + zamienniki (w 5 kolorach, po 11 na kolor)
- 4 torby (materiałowe) (na zwierzęta / jedzenie)
- Przygotuj apteczkę pierwszej pomocy
- Taśma barierowa do oznaczenia obszaru zabawy
- 4 przezroczyste plastikowe pachoły lub pudełka jako tablice (w strefie bezpieczeństwa)

Osoby nie biorące udziału w zabawie

- Prowadzący grę
- 5 liderów, każdy ukrywa się w pobliżu głośnika (smartfona) i ma przy sobie po 4 sztuki każdego gatunku zwierząt z wyjątkiem jednego (wyjątkiem poniżej). (Liderzy sprzedają po 4 gatunki oraz pokarm dla gatunków, których nie sprzedają)
- 1 lider (liderzy) ma odwiedzić stanowiska na planszy i zwrócić wymienione żywności i nadwykże zwierząt z arki odpowiednim liderom.

Historia

- Noe chce sprawdzić, jak umiejętnie jego rodzina radzi sobie ze zwierzętami. Dlatego wysyła swój żonę i trzech synów ze swoimi zespołami, aby zwabili zwierzęta do arki. Każdy zespół ma swoje miejsce zbiórki i swój mały ark dla zwierząt.
- Historia alternatywna: Piotr wysyła 4 swoich współpracowników, aby przynieśli cztery zwierzęta, które chrześcijanie mogą teraz jeść (zgodnie z jego wizją na dachu) (i innych też), każdy do swojej stajni.
- Alternatywna historia: Mistrz ringu potrzebuje zwierzęta do przedstawienia, dzieci muszą je zdobyć.

Zasady

- Zabronione jest używanie pochodni!
- W zabawie biorze udział 4 drużyny. Każdy członek drużyny dostaje na **obu** nadgarstkach żółtą wstążkę w kolorze drużyny, aby odróżnić drużyny.
- Drużyny muszą spróbować przynieść do swojej arki po 2 z każdego rodzaju zwierzęt. Zwierzęta mogą przyciągnąć tylko odpowiednim pożywieniem.
- Prowadzący grę, który stoi na środku przy strefie bezpieczeństwa, jest odpowiedzialny za to, aby drużyny mogły dostarczyć zebrane zwierzęta do arki tylko wtedy, gdy obecna jest cała drużyna.

Pole gry:

Siedliska zwierząt:

Na polu gry znajduje się 5 miejsc, w których mogą znaleźć poszukiwane zwierzęta. W pobliżu odgłosów zwierząt znajduje się lider lub liderka, od których mogą zbierać jedzenie i przyciągać zwierzęta. Zwierzęta cięgle zmieniają swoje siedliska, więc czasem w jednym miejscu mogą usłyszeć jedno zwierzę, a potem drugie.

Strefa bezpieczeństwa:

Wokół arki (która znajduje się na środku placu zabaw) znajduje się strefa, w której nie wolno atakować nosicieli.

Pokarm:

- Od każdego lidera mogą zebrać tylko jedzenie dla konkretnego rodzaju zwierzęt.
- Liderzy mają ukryte wokół swojej skrzynki. Oznacza to, że mogą znaleźć lidera śledząc odgłosy zwierząt. (Uwaga: Ten sam odgłos zwierzęcia nie zawsze wydobywa się z głośników, zmienia się regularnie)
- Ważne: Każdy zespół może mieć przy sobie tylko 1 pokarm na raz.
- Ważne: Każdy pokarm musi zawsze znajdować się w torbie.

Zwierzęta:

- Zwierzęta mogą otrzymać od prowadzących. Z odpowiednim jedzeniem drużyna musi pójść do innego lidera. Zwierzę, które da się usłyszeć, mogą zwabić odpowiednim jedzeniem. W zamian za to jedzenie jest przekazywane liderowi. W zamian za to zespół otrzymuje od lidera odpowiednie zwierzę. Jeśli np. z pudełka lidera śliczka, zespół może wymienić pokarm dla świnki (marchewki) na świnkę. Jeśli po jakimś czasie dźwięk zwierzęcia się zmieni, mogą wymienić zwierzę, które teraz śliczka (i inne).
- Jeśli drużyna znajdzie lidera i zmieni zwierzę, które ma być śliczka podczas wymiany, może jeszcze dokonać wymiany.
- Ważne: Wszystkie zwierzęta muszą być zawsze znajdować się w worku (z wyjątkiem zwierząt przyniesionych do arki i tam zabezpieczonych).
- Ważne: W tym samym czasie mogą mieć przy sobie więcej niż jedno zwierzę.

Role w drużynie:

1. Rola: Nosiciel

Każda drużyna ma nosiciela, który niesie torbę. To, kto jest nosicielem, może się zmieniać, ale torba może być tylko zawsze przekazywana, nigdy rzucona/odkładana.

2. Rola: Kłusownik (opcjonalnie, patrz "Warianty")

W każdej drużynie jeden gracz zostaje wyznaczony (raz na początku gry) jako kłusownik. Jest on lub ona oznaczony innym wiecącym patyczkiem. Kłusownik może być (dotykać) nosicieli z innych drużyn, a następnie próbować ukraść coś z worka.

- Gra odbywa się na zasadzie nożyczki - kamień - papier. Jeśli kłusownik wygra, może wybrać jedno z niesionych zwierząt lub jedzenie (jeśli drużyna kłusownika jeszcze go nie ma), aby dać je nosicielowi z własnej drużyny.
- Podczas gdy drużyna gra w nożyczki-kamień-papier z inną drużyną, nie może być atakowana przez innych kłusowników.
- Po zakończeniu gry w nożyczki-kamień-papier drużyna nie może być atakowana przez 3 sekundy (w tym celu drużyna, która chce zaatakować odlicza powoli od 3, druga drużyna może w tym czasie uciec).
- W czasie, gdy drużyna handluje u prowadzącego, nie może być atakowana, ale natychmiast, gdy tylko się oddali, może zaatakować ponownie.
- Kłusownik nigdy nie może być nosicielem.

Zachowanie w zespole i w kontaktach z innymi zespołami:

- Drużyny muszą zawsze biegać jako grupa po pokarm dla zwierząt, aportować zwierzęta, atakować inne drużyny, przynosić zwierzęta z powrotem do Arki itp.
- Jeśli dwie drużyny atakują się nawzajem i kłusownicy dotykają nosicieli w tym samym czasie, grają równolegle w nożyczki-kamień-papier, a zwycięzca ma prawo wybrać coś z worka przeciwnika, ponieważ worek był wypchnięty w momencie dotknięcia (tzn. to, co zostało w worku nie zabrane, nie może być ponownie bezpośrednio skradzione). W przeciwnym razie kłusownik, który pierwszy złapał nosiciela, może grać i on oraz jego drużyna są tymczasowo bezpieczni.
- Kłusownicy niebędący kłusownikami mogą również uniemożliwić innym kłusownikom dotarcie do nożnika.

Zwycięstwo i punktacja:

- Wygrywa drużyna, która jako pierwsza wprowadziła do swojej arki 2 sztuki każdego rodzaju zwierzęcia.
- Jeśli drużyna ma więcej niż 2 zwierzęta każdego gatunku, nie pomaga to drużynie (do punktacji na końcu liczą się maksymalnie 2 zwierzęta każdego gatunku).

Wariant(y)

Przy grupie dzieci do lat 12 można pominąć rolę kłusownika. Dzięki temu gra staje się spokojniejsza.

Gr? mo?na zwolni? lub spowolni? wybieraj?c odleg?o?ci.

Koniec gry

Gra ko?czy si? albo po ustalonym czasie (1 h / 1,5 h),

lub po tym, jak pierwsza dru?yna zbierze 2 sztuki ka?dego gatunku zwierz?t.