

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

Każdego 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, winia, wieloryb, paw, kaczka
- 5 odgłosów zwierząt (takich jak zapisane 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 (-> winia), wiązki trawy

(jako glony -> wieloryb), kawałki liny (jako włosy -> paw), paczki 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 pęchły lub pudełko 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 (wyjąnienie poniżej). (Liderzy sprzedają po 4 gatunki oraz pokarm dla gatunków, których nie sprzedają)
- 1 lider (liderzy) ma odwiedzić stanowiska na planszy i zwrócić wymienione tylko i nadwyżkę 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 materiał 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 znacznik w kolorze drużyny, aby odróżnić drużyny.
- Drużyny muszą spróbować przynieść do swojej arki po 2 z każdego rodzaju zwierzęta. Zwierzęta mogą przyciągnąć tylko odpowiednim powiewaniem.
- 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 zwierzęta.
- Liderzy mają ukryte wokół swojej skrzynki. Oznacza to, że mogą znaleźć lidera szukając odgłosów 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 sycha wódek, zespół może wymienić pokarm dla wódek (marchewki) na wódek. Jeśli po jakimś czasie dźwięk zwierzęcia się zmieni, mogą wymienić zwierzę, które teraz sycha (i także inne).
- Jeśli drużyna znajdzie lidera i zmieni zwierzę, które ma być słyszalne podczas wymiany, może jeszcze dokończyć wymianę.

- Ważne: Wszystkie zwierzęta muszą być zawsze znajdować się w worku (z wyjątkiem zwierząt przyniesionych do arki i tam zabezpieczonych).
- Ważne: W tym samym czasie można 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: Kuszownik (opcjonalnie, patrz "Warianty")

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

- Gra odbywa się na zasadzie nożyczki - kamień - papier. Jeśli kusownik wygra, może wybrać jedno z niesionych zwierząt lub jedzenie (jeśli drużyna kusownika jeszcze go nie ma), aby dać je nosicielowi z własnej drużyny.
- Podczas gdy drużyna gra w nożycy-kamień-papier z inną drużyną, nie może być atakowana przez innych kusowników.
- Po zakończeniu gry w nożycy-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.
- Kusownik 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 kusownicy dotykają nosicieli w tym samym czasie, grają równolegle w nożycy-kamień-papier, a zwycięzca ma prawo wybrać coś z worka przeciwnika, ponieważ worek był wypchniony w momencie dotknięcia (tzn. to, co zostało wzięte nie zabrane, nie może być ponownie bezpośrednio skradzione). W przeciwnym razie kusownik, który pierwszy zapać nosiciela, może grać i on oraz jego drużyna są tymczasowo bezpieczni.
- Kusownicy niebędący kusownikami mogą również uniemożliwić innym kusownikom 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 liczy się maksymalnie 2 zwierzęta każdego gatunku).

Wariant(y)

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

Grę można zwolnić lub spowolnić wybierając odległości.

Koniec gry

Gra kończy się albo po ustalonym czasie (1 h / 1,5 h),

lub po tym, jak pierwsza drużyna zbierze 2 sztuki każdego gatunku zwierząt.