ENVIADO POR
JxxL

ON
21/04/2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jogo noturno - Noé e sua arca



Um jogo noturno ao ar livre para pelo menos 12 (idealmente 20, aberto ao máximo) crianças de 8 a 12 anos de idade, em que os participantes precisam ouvir atentamente para colocar todos os animais na arca e não se deixar distrair.

O arquivo PDF é uma versão ainda mais clara dessas regras.

Geral

- Número de jogadores: Calculado para 20 participantes (jogável a partir de 12 participantes)
- Idade: 8-12 ou 12-18
- Forma: Jogo noturno
- Objetivo psicológico do desenvolvimento: Fortalecimento da comunidade
- Valor pedagógico: cooperação, percepção

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é que a sua equipe traga dois
de cada um dos 5 tipos de animais para a sua arca
Sua equipe deve trazer dois de cada uma das 5 espécies de animais para sua própria arca, depois que os animais tiverem sido atraídos

com comida. Ouvir os sons e a ação estratégica são particularmente importantes
A escuta dos sons e a ação estratégica são particularmente importantes

Preparação (Geral)

- Defina arcas (bases) para as equipes, certificando-se de que os animais buscados não possam ser levados pelo vento, por exemplo, com uma cobertura transparente
- Defina a área de jogo (aproximadamente do tamanho de um campo de futebol)
- Marque a zona de segurança e a estação de primeiros socorros no meio do campo de jogo e equipe com paramédicos + líder do jogo

- Divida os participantes em quatro equipes, com 20 crianças, 4 equipes de cinco

Preparação (material)

- Figuras de animais pequenos/animais de origami/folhas de papel com imagens dos diferentes animais: 16 de cada uma das 5 espécies de animais (80 peças), por exemplo, ovelha, porco, baleia, pavão, pato
- 5 sons de animais (como os arquivos de som anexados)
- 5 alto-falantes sem fio (jukeboxes) e 5 smartphones

  preparar para que os sons de animais possam ser reproduzidos

  e distribua esses alto-falantes pela área de recreação
- 5x16 alimentos para animais, por exemplo, maçãs (-> ovelha), cenouras (-> porco), feixes de grama

  (como algas marinhas -> baleia), pedaços de corda (como cobras -> pavão), maços de alho selvagem

  (ervas -> pato)
- 44 bastões luminosos + sobressalentes (em 5 cores, 11 por cor)
- 4 sacos (de pano) (para os animais/alimentos)
- Preparar kit de primeiros socorros
- Fita adesiva de barreira para marcar a área de recreação
- 4 folhas ou caixas transparentes como arcas (na zona de segurança)

Pessoas que não estão jogando

- Líder(es) do jogo
- 5 líderes se escondem perto de um alto-falante (um smartphone cada) e carregam 4 de cada tipo de animal, exceto um (explicação a seguir). (Os líderes vendem 4 espécies de animais cada um e o alimento para as espécies que não vendem.)
- 1 líder(es) para visitar os postos no campo e devolver os alimentos trocados e os animais excedentes das arcas aos respectivos líderes.

História

- Noé quer testar a habilidade de sua família em lidar com animais. Por isso, ele envia sua esposa, seus três filhos e suas equipes para atrair os animais para a arca. Cada equipe tem seu próprio local de reunião e sua própria pequena arca para os animais.
- História alternativa: Pedro envia quatro de seus colegas de trabalho para buscar alguns dos animais que os cristãos agora podem comer (de acordo com sua visão no telhado) (e outros também), cada um para seu próprio estábulo.
- História alternativa: O diretor de um circo precisa de animais para o espetáculo, as crianças têm que buscá-los.

Regras

- Torcedores são proibidos!
- Existem 4 equipes. Cada membro da equipe recebe um bastão luminoso da cor da equipe em ambas as mãos para que as equipes possam ser distinguidas
- As equipes devem tentar colocar 2 de cada tipo de animal em sua arca. Os animais só podem ser atraídos com o alimento apropriado.

- O líder do jogo, que fica no meio, perto da zona de segurança, é responsável por garantir que as equipes só possam entregar os animais coletados à arca se toda a equipe estiver presente.

Campo de jogo:

Habitats dos animais:

Existem 5 locais no campo de jogo onde os animais que você está procurando podem ser encontrados. Perto dos sons dos animais, há um líder ou uma líder onde é possível coletar alimentos e atrair animais. Os animais continuam mudando seu habitat, portanto, às vezes, um animal pode ser ouvido em um lugar e depois em outro.

Zona de segurança:

Ao redor das arcas (que ficam no meio do campo de jogo) há uma área em que os portadores não podem ser atacados.

Alimentos:

- Somente a comida para um tipo específico de animal pode ser coletada de cada líder e líder.
- Os líderes e líderes têm esconderijos ao redor de sua caixa. Isso significa que você pode encontrar um líder ouvindo os sons dos animais. (Observação: nem sempre o mesmo som de animal sai dos alto-falantes, isso muda regularmente.)
- Importante: cada equipe só pode carregar 1 alimento de cada vez.
- Importante: cada alimento deve ser sempre mantido na sacola.

Animais:

- Os animais são obtidos com os líderes. A equipe deve correr até outro líder com o alimento apropriado. O animal que puder ser ouvido pode ser atraído com o alimento apropriado. Em troca, o alimento é dado ao líder. Em troca, a equipe recebe o animal correspondente do líder. Se, por exemplo, for possível ouvir um porco vindo da caixa do líder, a equipe poderá trocar o alimento do porco (cenouras) por um porco. Se o som do animal mudar depois de algum tempo, você poderá trocar o animal que agora é audível (e nenhum outro)
- Se uma equipe encontrar um líder e mudar o animal a ser ouvido durante a troca, ela ainda poderá terminar a troca.
- Importante: Todos os animais também devem ser mantidos na bolsa o tempo todo (exceto os animais trazidos para a Arca e presos lá).
- Importante: É possível carregar vários animais ao mesmo tempo.

Papéis na equipe:

1ª função: o transportador

Cada equipe tem um carregador que leva a sacola. Quem é o carregador pode mudar, mas a sacola só pode ser entregue, nunca jogada/descartada.

2º papel: O caçador (opcional, veja em "Variação")

Dentro de cada equipe, um jogador é designado (uma vez no início do jogo) como o caçador furtivo. Ele é marcado com outra luz de curva. O caçador pode pegar (tocar) carregadores de outras equipes e tentar roubar algo da sacola.

- Joga-se tesoura-pedra-papel. Se o caçador furtivo vencer, ele poderá escolher um dos animais transportados ou a comida (se a equipe do caçador furtivo ainda não tiver nenhuma) para dar ao transportador de sua própria equipe.
- Enquanto uma equipe estiver jogando tesoura-papel-pedra com outra equipe, ela não poderá ser atacada por outros caçadores furtivos.
- Após o jogo de pedra-tesoura-papel, uma equipe não pode ser atacada por 3 segundos (para isso, a equipe que deseja atacar faz contagem regressiva lenta a partir de 3, enquanto a outra equipe pode fugir).
- Enquanto uma equipe estiver negociando com um líder, ela não poderá atacar, mas, assim que se afastar, poderá atacar novamente.

- O caçador furtivo nunca deve ser o portador.

Comportamento na equipe e em contato com outras equipes:

- As equipes devem sempre correr em grupo para obter alimentos para os animais, buscar animais, atacar outras equipes, devolver animais à Arca etc.
- Se duas equipes se atacarem e os caçadores furtivos tocarem os carregadores ao mesmo tempo, eles jogarão tesoura-pedra-papel paralelamente, e o vencedor poderá escolher algo da bolsa do oponente, já que a bolsa estava cheia no momento do toque (portanto, o que acabou de ser levado não pode ser roubado novamente de forma direta). Caso contrário, o caçador furtivo que pegou o carregador primeiro pode jogar e ele e sua equipe estão temporariamente seguros.
- Não poachers também podem impedir que outros poachers cheguem ao portador.

Vitória e pontuação:

- A equipe que for a primeira a trazer 2 de cada espécie de animal para a sua arca vence.
- Caso uma equipe tenha mais de 2 animais por espécie, ela não traz nada para a equipe (um máximo de 2 animais de cada espécie conta na pontuação no final).

Variante(s)

Para um grupo de crianças de até 12 anos de idade, o papel do caçador furtivo pode ser omitido. Isso torna o jogo mais tranquilo.

Com a escolha das distâncias, o jogo pode ser desacelerado e desacelerado.

Jogadores

O jogo termina depois de um tempo definido (1 h / 1,5 h),

ou depois que a primeira equipe tiver coletado 2 de cada tipo de animal.

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Jogo noturno
Lá fora
Jogo da fase de grupos
Arca

Idade
8 a 12 anos

Número de participantes
1–20
20–30
30 – 100

Bíblia
História

Duração
1 a 2 horas

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/jogo-noturno-noe-e-sua-arca