

## No?ná hra - Noe a jeho archa

Ve?erná hra pre minimálne 12 (optimálne 20) detí vo veku 8-12 rokov, pri ktorej musia ú?astníci pozorne po?úva? a pri ktorej sa vytvára zábavná kombinácia akcie a taktiky, ktorá, ako ukazujú skúsenosti, je pre deti a vedúcich naozaj dobrou zábavou.

[Pokyny ako súbor PDF](#)

Zvukový súbor pre vodcu s ka?acou potravou (kde hrajú všetky zvieratá okrem ka?ice)

Zvukový súbor pre vodcu s krmivom pre páva (kde hrajú všetky zvieratá okrem páva)

Zvukový súbor pre rebrík s krmivom pre ovce (kde sa prehrávajú všetky zvieratá okrem oviec)

Zvukový súbor pre rebrík s jedlom pre prasatá (v ktorom hrajú všetky zvieratá okrem prasa?a)

Zvukový súbor pre vodcu s potravou pre ve?ryby (kde sa prehrávajú všetky zvieratá okrem ve?ryby)

Súbor PDF je ešte zrozumiteľnejšou verziou týchto pravidiel.

## Všeobecné informácie

- Počet hráčov: Vypo?ítané pre 20 ú?astníkov (hrateľné od 12 ú?astníkov)
- Vek: 8-12 alebo 12-18 rokov
- Forma: Forma hry: no?ná hra
- Vývojovo-psychologický cie?: Posilnenie komunity
- Pedagogická hodnota: Spolupráca, vnímanie

## Cie? hry

Cie?om hry je, aby tím nazbieral dva z každého z 5 druhov zvierat

Každého z 5 druhov zvierat do svojej archy, po

s potravou. Dôležité je najmä po?úvanie zvukov a strategické plánovanie

Strategické konanie.

## Príprava (všeobecná)

- Určite arky (základne) pre tímy a dbajte na to, aby aportované zvieratá nemohli byť odfúknuté, napr. priehľadným krytom
- Vymedzte hraciu plochu (približne o veľkosti futbalového ihriska)
- V strede hracej plochy vyznačte bezpečnostnú zónu a stanicu prvej pomoci a obsadte ju zdravotníkom a vedúcim hry
- Rozdeľte účastníkov do štyroch tímov, 4 tímy po piatich pre 20 detí

## Príprava (materiál)

- Malé zvieracie figúrky/origami zvieratá/papierové lístky s obrázkami rôznych zvierat: 16 kusov od každého z 5 druhov zvierat (80 kusov), napr. ovca, prasa, veľryba, páv, kačka
- 5 zvukov zvierat (napríklad priložené zvukové súbory)
- 5 bezdrôtových reproduktorov (hudobných skriniek) a 5 smartfónov

pripravte si 5 bezdrôtových reproduktorov (hudobných skriniek) a 5 smartfónov, na ktorých sa dajú prehrávať zvuky zvierat

a rozmiestnite tieto reproduktory po hracej ploche

- 5x16 potravín pre zvieratá, napr. jablká (-> ovce), mrkva (-> prasatá), zväzky trávy

(ako riasy -> veľryba), kúsok lana (ako hadi -> páv), zväzky divokého cesnaku

(bylinky -> kačica)

- 44 svietiacich tyčiek + náhradné diely (v 5 farbách, 11 na farbu)
- 4 (látkové) vrecká (na zvieratá/jedlo)
- Pripravte si lekárňu
- Zábranná páska na označenie hracej plochy
- 4 priehľadné plastové fólie alebo škatule ako arkády (v bezpečnostnej zóne)

## Ľudia, ktorí sa nehrajú

- Vedúci hry
- 5 vedúcich, z ktorých každý sa ukryje v blízkosti reproduktora (smartfónu) a má pri sebe 4 zvieracie druhy okrem jedného (vysvetlenie nasleduje). (Vedúci predávajú po 4 druhy a potravu pre druhy, ktoré nepredávajú)
- 1 vedúci (vedúci), ktorí navštívia stanovišťa na tabuli a vrátia vymenené potraviny a prebytočné zvieratá z aršikov príslušným vedúcim.

## Príbeh

- Noe si chce vyskúšať, ako je jeho rodina zručná v zaobchádzaní so zvieratami. Preto pošle svoju manželku a svojich troch synov s ich tímami, aby nalákali zvieratá do archy. Každý tím má svoje zhromaždisko a svoju vlastnú malú archu pre zvieratá.
- Alternatívny príbeh: Peter posielal 4 svojich spolupracovníkov, aby priviedli niektoré zo zvierat, ktoré teraz kresťania môžu jesť (podľa jeho videnia na streche) (a aj iné), každý do svojej stajne.

- Alternatívny príbeh: Krúžkar potrebuje zvieratá na predstavenie, deti ich musia zohnať.

## Pravidlá

- Pochodne sú zakázané!
- Sú 4 družstvá. Každý člen tímu dostane na **obidve** zápästia svietiacu farbu tímu, aby sa tímy odlíšili.
- Tímy sa musia pokúsiť priniesť do svojej archy 2 zvieratá z každého druhu. Zvieratá sa dajú prilákať len vhodnou potravou.
- Vedúci hry, ktorý stojí v strede pri bezpečnostnej zóne, je zodpovedný za to, aby tímy mohli priniesť nazbierané zvieratá do archy len vtedy, ak je prítomný celý tím.

## Hracie pole:

### Sídla zvierat:

Na hracej ploche je 5 miest, kde sa nachádzajú hľadané zvieratá. V blízkosti zvukov zvierat sa nachádza vedúci alebo vodca, od ktorého možno zbierať potravu a prilákať zvieratá. Zvieratá neustále menia svoje stanovištia, takže niekedy je možné poúť jedno zviera na jednom mieste a potom na inom.

### Bezpečnostná zóna:

Okolo oblokov (ktoré sú uprostred hracej plochy) sa nachádza oblasť, kde nosiť nesmú útočiť.

## Jedlo:

- Od každého vodcu je možné zbierať len jedlo pre konkrétny druh zvieratá.
- Vedúci majú okolo svojich polítek schované potraviny. To znamená, že vodcu môžete nájsť po ťúvaním zvukov zvierat. (Poznámka: Z reproduktorov nevychádza vždy rovnaký zvuk zvieratá, pravidelne sa mení)
- Dôležité: Každý tím môže mať pri sebe vždy len 1 potravinu.
- Dôležité: Každé jedlo musí byť vždy uložené vo vrecku.

## Zvieratá:

- Zvieratá môžete získať od vedúcich. S príslušným jedlom musí tím bežať k ďalšiemu vedúcemu. Zvieratko, ktoré je poúť, môže byť nalákané príslušným jedlom. Na oplátku sa jedlo odovzdá vedúcemu. Na oplátku dostane tím od vedúceho príslušné zviera. Ak je napríklad poúť, že z vodcovej krabice vychádza prasa, tím môže vymeniť prasaciu potravu (mrkvu) za prasa. Ak sa zvuk zvieratá po chvíli zmení, môžete vymeniť zviera, ktoré je teraz poúť (a žiadne iné).
- Ak tím nájde vodcu a počas výmeny zmení zviera, ktoré je poúť, môže výmenu ešte dokončiť.
- Dôležité: Všetky zvieratá musia byť tiež vždy vo vrecku (okrem zvierat prinesených do archy a tam zaistených).
- Dôležité: Súčasne môžete niesť viac ako jedno zviera.

## Úlohy v tíme:

### 1. Úloha: Nosi?

Každý tím má nosi?a, ktorý nesie vrece. Ten, kto je nosi?om, sa môže meni?, ale vrece môže byť vždy len odovzdané, nikdy nie hodené/odložené.

### 2. Úloha: pytliak (nepovinná, pozri ?as? "Varianty")

V každom tíme je jeden hrá? ur?ený (raz na začiatku hry) ako pytliak. Je ozna?ený ?alšou svietiacou pali?kou. Pytliak môže chyta? (dotýka? sa) nosi?ov z iných tímov a potom sa pokúsi nie?o ukradnú? z vrecka.

- Hra je typu nožnice - kame? - papier. Ak pytliak vyhrá, môže si vybra? jedno z prenášaných zvierat alebo jedlo (ak ho pytliakov tím ešte nemá), ktoré dá nosi?ovi svojho tímu.
- Kým tím hrá nožnice-kamenný papier s iným tímom, nesmie byť napadnutý inými pytliakmi.
- Po skon?ení hry nožnice-kame?-papier nesmie byť tím napadnutý po?as 3 sekúnd (na tento ú?el tím, ktorý chce zaúto?i?, pomaly odpo?ítava od 3, druhý tím môže medzitým utiec?).
- Kým tím obchoduje s vedúcim, nesmie byť napadnutý, ale hne? ako odíde, môže opä? zaúto?i?.
- Pytliak nikdy nesmie byť nosi?om.

## Správanie v tíme a v kontakte s inými tímami:

- Tímy musia vždy beha? ako skupina, aby priniesli zvieratám potravu, priniesli zvieratá, zaúto?ili na iné tímy, priniesli zvieratá spä? do archy at?.
- Ak na seba zaúto?ia dva tímy a pytliaci sa dotknú nosi?ov v rovnakom ?ase, hrajú sa paralelne nožnice-kame?-papier a ví?az si smie vybra? nie?o z vreca súpera, pretože v ?ase dotyku bolo vrece naplnené (t. j. to, ?o bolo práve vzaté, nesmie byť priamo opä? ukradnuté). V opa?nom prípade môže hra? pytliak, ktorý chytil nosi?a ako prvý, a on a jeho tím sú do?asne v bezpečí.
- Aj pytliaci, ktorí nie sú pytliakmi, môžu zabráni? ostatným pytliakom, aby sa dostali k nosi?ovi.

## Ví?azstvo a bodovanie:

- Vyhráva tím, ktorý ako prvý priniesol do svojej archy 2 zvieratá každého druhu.
- Ak má tím viac ako 2 zvieratá každého druhu, nepomáha mu to (do bodovania sa na konci zapo?ítavajú maximálne 2 zvieratá každého druhu).

## Varianty

Pri skupine detí do 12 rokov možno úlohu pytliaka vynecha?. Hra je tak pokojnejšia.

Hru možno spomali? alebo spomali? výberom vzdialeností.

## Koniec hry

Hra sa skon?í bu? po uplynutí stanoveného ?asu (1 h / 1,5 h),

alebo po tom, ?o prvý tím nazbiera 2 kusy každého druhu zvierat.