

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

- Po?et hrá?ov: 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 prehrať 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 vreca.

- 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.