

INVIATO DA
JxxL

ON
21/04/2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gioco notturno - Noè e la sua arca



Un gioco notturno per almeno 12 (in modo ottimale 20) ragazzi dagli 8 ai 12 anni, in cui i partecipanti devono ascoltare attentamente e in cui si crea un divertente mix di azione e tattica, che l'esperienza dimostra essere davvero divertente per i bambini e i leader.

Il file PDF è una versione ancora più chiara di queste regole.

Generale

- Numero di giocatori: Calcolato per 20 partecipanti (giocabile da 12 partecipanti)
- Età: 8-12 o 12-18
- Forma: Gioco notturno
- Obiettivo psicologico-sviluppante: Rafforzamento della comunità
- Valore pedagogico: Cooperazione, percezione

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è che la squadra raccolga due di ciascuna delle 5 specie animali

Di ciascuna delle 5 specie animali nella propria arca, dopo che la

con il cibo. L'ascolto dei suoni e la pianificazione strategica sono particolarmente importanti

Sono importanti le azioni strategiche.

Preparazione (generale)

- Definire le arche (basi) per le squadre, assicurandosi che gli animali catturati non possano essere spazzati via, ad esempio con una copertura trasparente
- Definire l'area di gioco (delle dimensioni di un campo da calcio)
- Delimitare una zona di sicurezza e una postazione di primo soccorso al centro del campo di gioco e dotarla di un paramedico e di un animatore

- Dividere i partecipanti in quattro squadre, 4 squadre da cinque per 20 bambini

Preparazione (materiale)

- Piccole figure di animali/origami di animali/schede di carta con le immagini dei diversi animali: 16 pezzi di ciascuna delle 5 specie animali (80 pezzi), ad esempio pecora, maiale, balena, pavone, anatra
- 5 suoni di animali (come i file audio allegati)
- 5 altoparlanti wireless (carillon) e 5 smartphone

  preparare 5 altoparlanti wireless (carillon) e 5 smartphone su cui riprodurre i suoni degli animali

  e distribuire questi altoparlanti nell'area di gioco
- 5x16 cibo per animali, ad esempio mele (-> pecora), carote (-> maiale), fasci d'erba

  (come alghe -> balena), pezzi di corda (come serpenti -> pavone), mazzetti di aglio selvatico

  (erbe -> anatra)
- 44 bastoncini luminosi + ricambi (in 5 colori, 11 per colore)
- 4 sacchetti (di stoffa) (per gli animali / cibo)
- Preparare il kit di pronto soccorso
- Nastro di protezione per delimitare l'area di gioco
- 4 fogli o scatole di plastica trasparente come archi (nella zona di sicurezza)

Persone che non giocano

- Leader del gioco
- 5 leader, ognuno dei quali si nasconde vicino a un altoparlante (uno smartphone) e porta con sé 4 specie di animali tranne una (segue spiegazione). (I leader vendono 4 specie ciascuno e il cibo per le specie che non vendono)
- 1 leader che visita le postazioni sul tabellone e restituisce ai rispettivi leader il cibo scambiato e gli animali in eccesso dalle arche.

Storia

- Noè vuole testare l'abilità della sua famiglia nel maneggiare gli animali. Pertanto, invia la moglie e i tre figli con le loro squadre per attirare gli animali sull'arca. Ogni squadra ha il suo luogo di raccolta e la sua piccola arca per gli animali.
- Storia alternativa: Pietro manda 4 dei suoi collaboratori a prendere alcuni degli animali che i cristiani possono ora mangiare (secondo la sua visione sul tetto) (e anche altri), ognuno nella propria stalla.
- Storia alternativa: il direttore di un circo ha bisogno di animali per lo spettacolo e i bambini devono procurarseli.

Regole

- Le torce sono vietate!
- Ci sono 4 squadre. Ogni membro della squadra riceve un luccichio del colore della squadra su **entrambi i** polsi per distinguere le squadre.
- Le squadre devono cercare di portare 2 animali di ogni tipo nella loro arca. Gli animali possono essere attirati solo con il cibo appropriato.

- Il capogioco, che si trova al centro della zona di sicurezza, ha il compito di assicurarsi che le squadre possano consegnare gli animali raccolti nell'arca solo se tutta la squadra è presente.

Campo di gioco:

Gli habitat degli animali:
Sul campo di gioco ci sono 5 punti in cui si trovano gli animali che si stanno cercando. Vicino ai suoni degli animali c'è un leader o un capo da cui si può raccogliere cibo e attirare gli animali. Gli animali cambiano continuamente il loro habitat, quindi a volte si può sentire un animale in un posto e poi in un altro.

Zona di sicurezza:
Intorno alle arche (che si trovano al centro dell'area di gioco) c'è un'area in cui i portatori non possono attaccare.

Cibo:

- Ogni capo può raccogliere solo il cibo per un tipo specifico di animale.
- I leader si sono nascosti intorno alla loro casella. Ciò significa che è possibile trovare un leader ascoltando i suoni degli animali. (Nota: dagli altoparlanti non esce sempre lo stesso suono di animale, ma cambia regolarmente)
- Importante: ogni squadra può portare solo 1 cibo alla volta.
- Importante: ogni alimento deve essere sempre conservato nella borsa.

Animali:

- Gli animali possono essere richiesti ai responsabili. Con il cibo appropriato, la squadra deve correre da un altro leader. L'animale che si sente può essere attirato con il cibo appropriato. In cambio, il cibo viene dato al leader. In cambio, la squadra riceve l'animale corrispondente dal leader. Se, ad esempio, si sente un maiale provenire dalla scatola del leader, la squadra può scambiare il cibo per maiali (carote) con un maiale. Se il suono dell'animale cambia dopo un po', si può scambiare l'animale che si sente ora (e nessun altro).
- Se una squadra trova un leader e cambia l'animale da sentire durante lo scambio, può comunque terminare lo scambio.
- Importante: anche tutti gli animali devono essere sempre tenuti nel sacchetto (ad eccezione di quelli portati nell'arca e lì messi al sicuro).
- Importante: si può portare più di un animale alla volta.

Ruoli nella squadra:

1. Ruolo: il portatore
Ogni squadra ha un portatore che trasporta il sacco. Chi è il portatore può cambiare, ma il sacco può essere solo consegnato, mai gettato o posato.

2. Ruolo: il bracconiere (facoltativo, vedi sotto "Variante")
All'interno di ogni squadra, un giocatore viene designato (una volta all'inizio del gioco) come bracconiere. Viene contrassegnato con un altro bastone luminoso. Il bracconiere può prendere (toccare) i portatori delle altre squadre e poi cercare di rubare qualcosa dal sacchetto.

- Il gioco è forbice-sasso-carta. Se il bracconiere vince, può scegliere uno degli animali trasportati o il cibo (se la squadra del bracconiere non ne ha già) da dare al portatore della propria squadra.
- Mentre una squadra gioca a forbici-sasso-carta con un'altra squadra, non può essere attaccata da altri bracconieri.
- Dopo il gioco forbici-carta, una squadra non può essere attaccata per 3 secondi (per questo, la squadra che vuole attaccare conta lentamente da 3, l'altra squadra può scappare nel frattempo).
- Mentre una squadra sta scambiando con un leader, non può essere attaccata, ma non appena si allontana, può attaccare di nuovo.
- Il bracconiere non deve mai essere il portatore.

Comportamento in squadra e a contatto con le altre squadre:

- Le squadre devono sempre correre in gruppo per prendere il cibo per gli animali, prendere gli animali, attaccare le altre squadre, riportare gli animali all'Arca, ecc.
- Se due squadre si attaccano e i bracconieri toccano i portatori nello stesso momento, giocano a forbice-pietra-carta in parallelo e il vincitore può scegliere qualcosa dal sacchetto dell'avversario, dato che il sacchetto era pieno al momento del contatto (cioè ciò che è stato appena preso non può essere rubato di nuovo direttamente). Altrimenti, il bracconiere che ha preso per primo il portatore può giocare e lui e la sua squadra sono temporaneamente al sicuro.
- Anche i non bracconieri possono impedire ad altri bracconieri di raggiungere il portatore.

Vittoria e punteggio:

- Vince la squadra che per prima ha portato 2 animali di ogni tipo nella propria arca.
- Se una squadra ha più di 2 animali di ogni specie, non è d'aiuto alla squadra (un massimo di 2 animali di ogni specie conta nel punteggio finale).

Variazione/i

Con un gruppo di bambini fino a 12 anni, il ruolo del bracconiere può essere omesso. Questo rende il gioco più tranquillo.

Il gioco può essere rallentato o rallentato scegliendo le distanze.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo un tempo prestabilito (1 h / 1,5 h),

oppure dopo che la prima squadra ha raccolto 2 pezzi di ogni specie animale.

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Partita in notturna
All'aperto
Partita della fase a gironi
Arca

Età
8–12 anni

Numero di partecipanti
1–20
20–30
30 – 100

Bibbia
Storia

Durata
1-2 ore

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/gioco-notturno-noe-e-la-sua-arca