

SUBMITTED BY
JxxL

ON
21.04.2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Nakts spēle - Noa un viņa šķirsts



Nakts spēle brīvā dabā vismaz 12 (ideālā variantā 20) 8-12 gadus veciem bērniem, kurā dalībniekiem ir uzmanīgi jāklausās, lai visus dzīvniekus ievestu šķirstā un neļautu sev novērst uzmanību.

PDF failā ir vēl skaidrāka šo noteikumu versija.

Vispārīgi

- Spēlētāju skaits: Aprēķināts 20 dalībniekiem (iespējams spēlēt ar 12 dalībniekiem)
- Vecums: 8-12 vai 12-18 gadi
- Forma: Vakara spēle
- Attīstības psiholoģiskais mērķis: Stiprināt kopienu
- Izglītojošā vērtība: Sadarbība, uztvere

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir jūsu komandai savākt divas no katras no 5 dzīvnieku sugām

Arku pēc tam, kad dzīvnieki ir pievilināti ar pārtiku

ar pārtiku. Īpaši svarīgi ir ieklausīties skaņās un stratēģiski manevrēt

Svarīga ir rīcība.

Sagatavošanās (vispārīgi)

- Noteikt komandām arkus (bāzes), pārliecinoties, ka iegūtos dzīvniekus nevar aizpūst, piemēram, ar caurspīdīgu maisu
- Noteikt spēles laukumu (aptuveni futbola laukuma lielumā)
- Izzīmējiet drošības zonu un pirmās palīdzības punktu spēles laukuma centrā un nodrošiniet to ar mediķi + spēles vadītāju

- Sadaliet dalībniekus četrās komandās, 4 komandas pa piecām, ja ir 20 bērni

Sagatavošana (materiāli)

- Mazas dzīvnieku figūriņas/oriģināli dzīvnieki/papīra lapiņas ar dažādu dzīvnieku attēliem: 16 no katras no 5 dzīvnieku sugām (80 gab.), piemēram, aita, cūka, valis, pāvs, pīle, pīle
- 5 dzīvnieku skaņas (piemēram, pievienotie skaņu faili)
- 5 bezvadu skaļruņi (mūzikas kastes) un 5 viedtālruņi

  kuros var atskaņot dzīvnieku skaņas

  un izvietot šos skaļruņus rotaļu zonā
- 5x16 dzīvnieku barība, piemēram, āboli (-> aitas), burkāni (-> cūkas), zāles saišķi

  (kā aļģes -> valis), virves gabali (kā čūskas -> pāvs), savvaļas ķiploku saišķi

  (garšaugi -> pīle)
- 44 spīdošas nūjiņas + rezerves (5 krāsās, 11 katrā krāsā)
- 4 (auduma) maisiņi (dzīvniekiem / pārtikai)
- Sagatavojiet pirmās palīdzības aptieciņu
- Barjerlente, lai iezīmētu spēļu zonu
- 4 caurspīdīgas plēves vai kastes kā arkas (drošības zonā)

Cilvēki, kas nespēlē

- Spēles vadītājs
- 5 vadītāji, kuri katrs slēpjas pie skaļruņa (katrs ar viedtālruni) un kuriem līdzi ir 4 no katras dzīvnieku sugas, izņemot vienu (paskaidrojums seko). (Līderi katrs pārdod 4 dzīvnieku sugas un pārtiku tām dzīvnieku sugām, kuras viņi nepārdod)
- 1 līderis, kurš apmeklē spēļu laukumā esošos posteņus un atnes atpakaļ attiecīgajiem līderiem pārdoto pārtiku un dzīvnieku pārpalikumus no slēpņiem.

Stāsts

- Noa vēlas pārbaudīt, cik prasmīgi viņa ģimene prot rīkoties ar dzīvniekiem. Tāpēc viņš nosūta sievu un trīs dēlus ar komandām, lai tie pievilinātu dzīvniekus uz šķirstu. Katrai komandai ir savs pulcēšanās punkts un savs mazs šķirsts dzīvniekiem.
- Alternatīvs stāsts: Pēteris sūta 4 savus līdzstrādniekus atvest dažus dzīvniekus, kurus kristiešiem tagad (saskaņā ar viņa vīziju uz jumta) ir atļauts ēst (un citus), katru uz savu kūti.
- Alternatīvs stāsts: Cirka direktoram ir vajadzīgi dzīvnieki izrādei, un bērniem tie ir jānogādā.

Noteikumi

- Lāpas ir aizliegtas!

- Ir 4 komandas. Katram komandas dalībniekam uz **abiem** plaukstas locītavām tiek uzlikta komandas krāsas spīdoša nūjiņa, lai komandas varētu atšķirt.

- Komandām ir jācenšas savās šķirnēs ienest 2 no katras dzīvnieku sugas. Dzīvniekus var piesaistīt tikai ar piemērotu barību.

- Spēles vadītājs, kurš stāv centrā pie drošības zonas, ir atbildīgs par to, lai komandas varētu nogādāt savāktos dzīvniekus šķirstā tikai tad, ja tajā ir visa komanda.

Spēles laukums:

Dzīvnieku dzīvotnes:

Uz spēles laukuma ir 5 vietas, kurās var atrast meklējamos dzīvniekus. Blakus dzīvnieku skaņām atrodas vadītājs, no kura var vākt pārtiku un piesaistīt dzīvniekus. Dzīvnieki pastāvīgi maina savas dzīvesvietas, tāpēc dažreiz vienu dzīvnieku var dzirdēt vienā vietā, bet pēc tam citā.

Drošības zona:
Apkārt stendiem (kas atrodas spēles laukuma centrā) ir zona, kurā nesējiem nedrīkst uzbrukt.

Pārtika:

- No katra līdera var savākt tikai noteikta veida dzīvnieka barību.
- Vadītāji ir paslēpušies zonā ap savu ložu. Tas nozīmē, ka līderi var atrast, ieklausoties dzīvnieku trokšņos. (Piezīme: no skaļruņiem ne vienmēr skan viena un tā pati dzīvnieku skaņa, tā regulāri mainās)
- Svarīgi: katra komanda vienlaikus drīkst nest tikai 1 pārtikas produktu.
- Svarīgi: visa pārtika vienmēr jāglabā maisā.

Dzīvnieki:

- Dzīvniekus var saņemt no vadītājiem. Komandai jāskrien pie cita līdera ar atbilstošu pārtiku. Dzīvnieku, kuru var sadzirdēt, var pievilināt ar atbilstošo pārtiku. Pretī ēdiens tiek nodots vadītājam. Pretī komanda no līdera saņem attiecīgo dzīvnieku. Ja, piemēram, no līdera kastes var dzirdēt cūku, var apmainīt cūkas barību (burkānus) pret cūku. Ja pēc kāda laika dzīvnieka skaņa mainās, var apmainīt to dzīvnieku, kurš tagad ir dzirdams (un nevienu citu).
- Ja komanda atrod līderi un mainās dzīvnieks, kas ir dzirdams apmaiņas laikā, apmaiņu joprojām var pabeigt.
- Svarīgi: visi dzīvnieki vienmēr ir jāglabā maisā (izņemot tos dzīvniekus, kas atnesti uz šķirstu un tur nostiprināti).
- Svarīgi: vienlaicīgi var nest vairākus dzīvniekus.

Lomas komandā:

1. Loma: Pārnēsātājs
Katrā komandā ir pārvadātājs, kurš nes maisu. Tas, kurš ir nesējs, var mainīties, taču maisu drīkst tikai nodot, bet nekad mest/izmest.

2. Loma: malumednieks (pēc izvēles, skat. "Variants")
Katrā komandā viens spēlētājs tiek iecelts (vienu reizi spēles sākumā) par malumednieku. Viņš tiek apzīmēts ar citu spīdošo nūjiņu. Viņš var noķert (pieskarties) citu komandu nesējus un pēc tam mēģināt nozagt kaut ko no maisiņa.

- Spēle tiek spēlēta ar akmens-naftas šķēres. Ja malumednieks uzvar, viņš var izvēlēties vienu no dzīvniekiem vai pārtiku (ja malumednieka komandai tās vēl nav), ko atdot savas komandas nesējam.
- Kamēr komanda spēlē akmens-nažus-papīra šķēres ar citu komandu, tai nedrīkst uzbrukt citi malumednieki.
- Pēc akmens-žirnekļu-papīra-žokļa spēles komandai nedrīkst uzbrukt 3 sekundes (komanda, kas vēlas uzbrukt, lēnām skaita no 3, otra komanda pa to laiku var aizbēgt).
- Kamēr komanda darbojas kopā ar līderi, tai nedrīkst uzbrukt, bet tai var uzbrukt atkal, tiklīdz tā atstāj komandu.
- Krāpnieks nekad nedrīkst būt nesējs.

Uzvedība komandā un saskarsmē ar citām komandām:

- Komandām vienmēr jāskrien grupā, lai atnestu barību dzīvniekiem, atvestu dzīvniekus, uzbruktu citām komandām, atvestu dzīvniekus atpakaļ uz šķirstu utt.
- Ja divas komandas uzbrūk viena otrai un šķērsotāji vienlaikus pieskaras nesējiem, tās paralēli izspēlē akmens - papīra šķēres, un uzvarētājs var izvēlēties kaut ko no pretinieka maisa, kāds tas bija piepildīts brīdī, kad viņi tam pieskārās (t. i., viņi nedrīkst nozagt to, ko tikko paņēma). Pretējā

gadījumā drīkst spēlēt tas, kurš pirmais noķēra nesēju, un viņš un viņa komanda uz laiku ir drošībā.
- Arī tiem, kas nav malumednieki, ir atļauts neļaut citiem malumedniekiem nokļūt pie nesēja.

Uzvara un punktu skaitīšana:

- Uzvar komanda, kas pirmā savā šķirstā ieved 2 no katras dzīvnieku sugas.
- Ja komandai ir vairāk nekā 2 dzīvnieki no katras sugas, komanda neuzvar (galīgajā vērtējumā ieskaita ne vairāk kā 2 katras sugas dzīvniekus).

Variants(-i)

Grupā, kurā ir bērni līdz 12 gadu vecumam, var izlaist malumednieka lomu. Tas padara spēli mierīgāku.

Spēli var palēnināt, izvēloties attālumus.

Spēles beigas

Spēle beidzas pēc noteiktā laika (1 h / 1,5 h),

vai pēc tam, kad pirmā komanda ir savākusi 2 no katras dzīvnieku sugas.

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Nakts spēle
Ārā
Grupu turnīra spēle
Ark

Vecums
8–12 gadi

Dalībnieku skaits
1–20
20–30
30 – 100

Bībele
Vēsture

Ilgums
1–2 stundas

Materiāls
Gandrīz bez piepūles

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/nakts-spele-noa-un-vina-skirsts