INGEDIEND DOOR
JxxL

ON
21-04-2023

Keine Stimmen

Nachtspel - Noach en zijn ark



Een avondspel voor minstens 12 (optimaal 20) 8-12-jarigen, waarbij de deelnemers goed moeten luisteren en waarbij een leuke mix van actie en tactiek wordt gecreëerd, waarvan de ervaring leert dat het echt leuk is voor kinderen en leiders.

Het PDF bestand is een nog duidelijkere versie van deze regels.

Algemeen

- Aantal spelers: Berekend voor 20 deelnemers (speelbaar vanaf 12 deelnemers)
- Leeftijd: 8-12 of 12-18
- Vorm: Nachtspel
- Ontwikkelingspsychologisch doel: Versterking van de gemeenschap
- Pedagogische waarde: Samenwerking, beleving

Doel van het spel

Het doel van het spel is dat het team twee van elk van de 5 diersoorten verzamelt

Van elk van de 5 diersoorten in hun eigen ark, nadat de

met voedsel. Luisteren naar geluiden en strategische planning zijn bijzonder belangrijk

Strategische acties zijn belangrijk.

Voorbereiding (Algemeen)

- Bepaal de arken (bases) voor de teams en zorg ervoor dat de opgehaalde dieren niet kunnen wegwaaien, bijvoorbeeld met een doorzichtige afdekking
- Bepaal het speelgebied (ongeveer ter grootte van een voetbalveld)
- Markeer een veiligheidszone en EHBO-post in het midden van het speelveld en beman deze met een paramedicus en een spelleider

- Verdeel de deelnemers in vier teams, 4 teams van vijf voor 20 kinderen

Voorbereiding (materiaal)

- Kleine dierfiguren/origami dieren/papierstroken met afbeeldingen van de verschillende dieren: 16 stuks van elk van 5 diersoorten (80 stuks), bijv. schaap, varken, walvis, pauw, eend
- 5 dierengeluiden (zoals de bijgevoegde geluidsbestanden)
- 5 draadloze luidsprekers (muziekdoosjes) en 5 smartphones

  zet 5 draadloze luidsprekers (muziekdoosjes) en 5 smartphones klaar waarop de dierengeluiden kunnen worden afgespeeld

  en verdeel deze speakers over de speelruimte
- 5x16 dierenvoer, bijv. appels (-> schaap), wortels (-> varken), bundels gras

  (als algen -> walvis), stukken touw (als slangen -> pauw), bundels wilde knoflook

  (kruiden -> eend)
- 44 glowsticks + vervangers (in 5 kleuren, 11 per kleur)
- 4 (stoffen) zakken (voor de dieren / voedsel)
- EHBO-kit klaarzetten
- Afzetlint om de speelzone te markeren
- 4 doorzichtige plastic platen of dozen als arken (in veiligheidszone)

Mensen die niet spelen

- Spelleider(s)
- 5 leiders, elk verstopt bij een luidspreker (een smartphone) en met 4 van elke diersoort behalve één (uitleg volgt). (De leiders verkopen elk 4 soorten en het voedsel voor de soorten die ze niet verkopen)
- 1 leider(s) om de posten op het bord te bezoeken en geruild voedsel en overtollige dieren uit arken terug te brengen naar de respectievelijke leiders.

Verhaal

- Noach wil testen hoe vaardig zijn familie is in het omgaan met dieren. Daarom stuurt hij zijn vrouw en zijn drie zonen met hun teams om dieren naar de ark te lokken. Elk team heeft een eigen verzamelplaats en een eigen arkje voor de dieren.
- Alternatief verhaal: Petrus stuurt 4 van zijn medewerkers om enkele van de dieren die christenen nu mogen eten (volgens zijn visioen op het dak) op te halen (en ook anderen), ieder naar zijn eigen stal.
- Alternatief verhaal: Een ringmeester heeft dieren nodig voor de show, de kinderen moeten ze halen.

Regels

- Fakkels zijn verboden!
- Er zijn 4 teams. Elk teamlid krijgt een gloed in de teamkleur op **beide** polsen om de teams te onderscheiden.
- De teams moeten proberen 2 van elk soort dier in hun ark te krijgen. Dieren kunnen alleen worden aangetrokken met het juiste voedsel.

- De spelleider, die in het midden bij de veiligheidszone staat, moet ervoor zorgen dat de teams alleen verzamelde dieren in de ark kunnen afleveren als het hele team aanwezig is.

Speelveld:

Leefgebieden van de dieren:
Er zijn 5 plaatsen op het speelveld waar de gezochte dieren te vinden zijn. Bij de dierengeluiden staat een leider of leidster bij wie voedsel kan worden verzameld en dieren kunnen worden aangetrokken. De dieren veranderen steeds van habitat, dus soms is het ene dier op de ene plaats te horen en dan weer op de andere.

Veiligheidszone:
Rondom de arken (die in het midden van de speelruimte staan) is er een zone waar dragers niet aangevallen mogen worden.

Voedsel:

- Bij elke leider kan alleen voedsel voor een bepaald soort dier worden opgehaald.
- De leiders hebben hun box verstopt. Dit betekent dat je een leider kunt vinden door naar de dierengeluiden te luisteren. (Let op: Er komt niet altijd hetzelfde dierengeluid uit de luidsprekers, dat verandert regelmatig)
- Belangrijk: Elk team mag maar 1 voeder per keer dragen.
- Belangrijk: Elk voedsel moet altijd in de zak blijven.

Dieren:

- Dieren zijn te verkrijgen bij de leiders. Met het juiste voedsel moet het team naar een andere leider rennen. Het dier dat te horen is kan gelokt worden met het juiste voedsel. In ruil daarvoor wordt het voedsel aan de leider gegeven. In ruil daarvoor krijgt het team het bijbehorende dier van de leider. Als er bijvoorbeeld een varken uit het vak van de leider te horen is, kan het team varkensvoer (wortels) ruilen tegen een varken. Als het geluid van het dier na een tijdje verandert, mag je het dier dat nu te horen is (en geen ander) ruilen.
- Als een team een leider vindt en het te horen dier tijdens het ruilen verandert, mogen ze het ruilen nog afmaken.
- Belangrijk: Alle dieren moeten ook altijd in de zak blijven (behalve de dieren die naar de ark worden gebracht en daar worden vastgezet).
- Belangrijk: Je mag meer dan één dier tegelijk dragen.

Rollen in het team:

1. Rol: De drager
Elk team heeft een drager die de zak draagt. Wie de drager is, mag wisselen, maar de tas mag alleen worden overhandigd, nooit gegooid / neergezet.

2. Rol: De stroper (optioneel, zie onder "Variatie")
Binnen elk team wordt één speler aangewezen (één keer aan het begin van het spel) als stroper. Hij of zij wordt gemarkeerd met een andere glow stick. De stroper mag dragers van andere teams vangen (aanraken) en vervolgens proberen iets uit de zak te stelen.

- Er wordt schaar-rots-papier gespeeld. Als de stroper wint, mag hij of zij een van de gedragen dieren of het voedsel (als het team van de stroper dat nog niet heeft) kiezen om aan de drager van het eigen team te geven.
- Terwijl een team met een ander team schaar-stroper speelt, mag het niet aangevallen worden door andere stropers.
- Na het schaar-papier spel mag een team 3 seconden lang niet aangevallen worden (hiervoor telt het team dat wil aanvallen langzaam af vanaf 3, het andere team mag in de tussentijd weglopen).
- Terwijl een team op een leider handelt, mag het niet aangevallen worden, maar zodra het wegloopt, mag het weer aanvallen.
- De stroper mag nooit de drager zijn.

Gedrag in het team en in contact met andere teams:

- Teams moeten altijd als groep rondlopen om dierenvoer te halen, dieren te halen, andere teams aan te vallen, dieren terug te brengen naar de Ark, enz.
- Als twee teams elkaar aanvallen en de stropers tegelijkertijd de dragers aanraken, spelen ze parallel schaar-stroop en mag de winnaar iets uit de zak van de tegenstander kiezen, omdat de zak gevuld was op het moment van aanraken (d.w.z. wat net gepakt is mag niet direct weer gestolen worden). Anders mag de stroper die de drager als eerste heeft gepakt spelen en zijn hij en zijn team tijdelijk veilig.
- Niet-stropers mogen ook voorkomen dat andere stropers bij de drager komen.

Overwinning en puntentelling:

- Het team dat als eerste 2 van elk soort dier in zijn ark heeft gebracht, wint.
- Als een team meer dan 2 dieren van elke soort heeft, helpt dat het team niet (maximaal 2 dieren van elke soort tellen mee in de puntentelling aan het eind).

Variatie(s)

Met een groep kinderen tot 12 jaar kan de rol van de stroper worden weggelaten. Dit maakt het spel rustiger.

Het spel kan worden vertraagd of vertraagd door het kiezen van de afstanden.

Einde van het spel

Het spel eindigt ofwel na een vastgestelde tijd (1 h / 1,5 h),

of nadat het eerste team 2 stukken van elke diersoort heeft verzameld.

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Nachtwedstrijd
Buiten
Wedstrijd in de groepsfase
Ark

Leeftijd
8–12 jaar

Aantal deelnemers
1–20
20–30
30 – 100

Bijbel
Geschiedenis

Duur
1-2 uur

Materiaal
Bijna moeiteloos

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/nachtspel-noach-en-zijn-ark