WYSŁANE PRZEZ
JxxL

ON
21.04.2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Nocna zabawa - Noe i jego arka



Gra nocna dla co najmniej 12 (optymalnie 20) dzieci w wieku 8-12 lat, w której uczestnicy muszą uważnie słuchać i w której tworzy się zabawne połączenie akcji i taktyki, co jak pokazuje doświadczenie jest naprawdę dobrą zabawą dla dzieci i liderów.

Plik PDF jest jeszcze bardziej przejrzystą wersją tych zasad.

Ogólne

- Liczba graczy: Obliczona dla 20 uczestników (grywalna od 12 uczestników)
- Wiek: 8-12 lub 12-18 lat
- Forma: Gra nocna
- Cel rozwojowo-psychologiczny: Wzmocnienie wspólnoty
- Wartość pedagogiczna: Współpraca, postrzeganie

Cel gry

Celem gry jest zebranie przez zespół po dwa z każdego z 5 gatunków zwierząt

Każdego z 5 gatunków zwierząt do swojej własnej arki po zwabieniu

jedzeniem. Szczególnie ważne jest słuchanie dźwięków i planowanie strategiczne

Działanie strategiczne.

Przygotowanie (ogólne)

- Określ arki (bazy) dla drużyn, upewniając się, że aportowane zwierzęta nie mogą zostać zdmuchnięte, np. za pomocą przezroczystej osłony
- Określenie obszaru gry (o wielkości około boiska do piłki nożnej)
- Wyznacz na środku pola gry strefę bezpieczeństwa i punkt pierwszej pomocy, obsadź go ratownikiem medycznym i prowadzącym grę

- Podziel uczestników na cztery zespoły, 4 zespoły po pięć osób na 20 dzieci

Przygotowanie (materiał)

- Małe figurki zwierząt/origami zwierząt/papierowe karteczki z obrazkami różnych zwierząt: po 16 sztuk każdego z 5 gatunków zwierząt (80 sztuk), np. owca, świnia, wieloryb, paw, kaczka
- 5 odgłosów zwierząt (takich jak załączone pliki dźwiękowe)
- 5 głośników bezprzewodowych (pozytywek) i 5 smartfonów

  przygotuj 5 głośników bezprzewodowych (pozytywek) i 5 smartfonów, na których będzie można odtwarzać odgłosy zwierząt

  i rozmieść te głośniki na całym obszarze zabawy
- 5x16 pokarmów dla zwierząt, np. jabłka (-> owca), marchewki (-> świnia), wiązki trawy

  (jako glony -> wieloryb), kawałki liny (jako węże -> paw), pęczki dzikiego czosnku

  (zioła -> kaczka)
- 44 świecące patyczki + zamienniki (w 5 kolorach, po 11 na kolor)
- 4 torby (materiałowe) (na zwierzęta / jedzenie)
- Przygotuj apteczkę pierwszej pomocy
- Taśma barierowa do oznaczenia obszaru zabawy
- 4 przezroczyste plastikowe płachty lub pudełka jako tablice (w strefie bezpieczeństwa)

Osoby nie biorące udziału w zabawie

- Prowadzący grę
- 5 liderów, każdy ukrywa się w pobliżu głośnika (smartfona) i ma przy sobie po 4 sztuki każdego gatunku zwierząt z wyjątkiem jednego (wyjaśnienie poniżej). (Liderzy sprzedają po 4 gatunki oraz pokarm dla gatunków, których nie sprzedają)
- 1 lider (liderzy) ma odwiedzić stanowiska na planszy i zwrócić wymienioną żywność i nadwyżkę zwierząt z arki odpowiednim liderom.

Historia

- Noe chce sprawdzić, jak umiejętnie jego rodzina radzi sobie ze zwierzętami. Dlatego wysyła swoją żonę i trzech synów ze swoimi zespołami, aby zwabili zwierzęta do arki. Każdy zespół ma swoje miejsce zbiórki i swoją małą arkę dla zwierząt.
- Historia alternatywna: Piotr wysyła 4 swoich współpracowników, aby przynieśli część zwierząt, które chrześcijanie mogą teraz jeść (zgodnie z jego wizją na dachu) (i innych też), każdy do swojej stajni.
- Alternatywna historia: Mistrz ringu potrzebuje zwierząt do przedstawienia, dzieci muszą je zdobyć.

Zasady

- Zabronione jest używanie pochodni!
- W zabawie biorą udział 4 drużyny. Każdy członek drużyny dostaje na **obu** nadgarstkach świecidełka w kolorze drużyny, aby odróżnić drużyny.
- Drużyny muszą spróbować przynieść do swojej arki po 2 z każdego rodzaju zwierząt. Zwierzęta można przyciągnąć tylko odpowiednim pożywieniem.
- Prowadzący grę, który stoi na środku przy strefie bezpieczeństwa, jest odpowiedzialny za to, aby drużyny mogły dostarczyć zebrane zwierzęta do arki tylko wtedy, gdy obecna jest cała drużyna.

Pole gry:

Siedliska zwierząt:
Na polu gry znajduje się 5 miejsc, w których można znaleźć poszukiwane zwierzęta. W pobliżu odgłosów zwierząt znajduje się lider lub liderka, od których można zbierać jedzenie i przyciągać zwierzęta. Zwierzęta ciągle zmieniają swoje siedliska, więc czasem w jednym miejscu można usłyszeć jedno zwierzę, a potem drugie.

Strefa bezpieczeństwa:
Wokół arki (która znajduje się na środku placu zabaw) znajduje się strefa, w której nie wolno atakować nosicieli.

Pokarm:

- Od każdego lidera można zebrać tylko jedzenie dla konkretnego rodzaju zwierząt.
- Liderzy mają ukryte wokół swojej skrzynki. Oznacza to, że można znaleźć lidera słuchając odgłosów zwierząt. (Uwaga: Ten sam odgłos zwierzęcia nie zawsze wydobywa się z głośników, zmienia się regularnie)
- Ważne: Każdy zespół może mieć przy sobie tylko 1 pokarm na raz.
- Ważne: Każdy pokarm musi zawsze znajdować się w torbie.

Zwierzęta:

- Zwierzęta można otrzymać od prowadzących. Z odpowiednim jedzeniem drużyna musi pobiec do innego lidera. Zwierzę, które da się usłyszeć, można zwabić odpowiednim jedzeniem. W zamian za to jedzenie jest przekazywane liderowi. W zamian za to zespół otrzymuje od lidera odpowiednie zwierzę. Jeśli np. z pudełka lidera słychać świnkę, zespół może wymienić pokarm dla świnek (marchewki) na świnkę. Jeśli po jakimś czasie dźwięk zwierzęcia się zmieni, można wymienić zwierzę, które teraz słychać (i żadne inne).
- Jeśli drużyna znajdzie lidera i zmieni zwierzę, które ma być słyszalne podczas wymiany, może jeszcze dokończyć wymianę.
- Ważne: Wszystkie zwierzęta muszą też zawsze znajdować się w worku (z wyjątkiem zwierząt przyniesionych do arki i tam zabezpieczonych).
- Ważne: W tym samym czasie można mieć przy sobie więcej niż jedno zwierzę.

Role w drużynie:

1. Rola: Nosiciel
Każda drużyna ma nosiciela, który niesie torbę. To, kto jest nosicielem, może się zmieniać, ale torba może być tylko zawsze przekazywana, nigdy rzucana/odkładana.

2. Rola: Kłusownik (opcjonalnie, patrz "Warianty")
W każdej drużynie jeden gracz zostaje wyznaczony (raz na początku gry) jako kłusownik. Jest on lub ona oznaczony innym świecącym patyczkiem. Kłusownik może łapać (dotykać) nosicieli z innych drużyn, a następnie próbować ukraść coś z worka.

- Gra odbywa się na zasadzie nożyczki - kamień - papier. Jeśli kłusownik wygra, może wybrać jedno z niesionych zwierząt lub jedzenie (jeśli drużyna kłusownika jeszcze go nie ma), aby dać je nosicielowi z własnej drużyny.
- Podczas gdy drużyna gra w nożyce-kamień-papier z inną drużyną, nie może być atakowana przez innych kłusowników.
- Po zakończeniu gry w nożyczki-kamień-papier drużyna nie może być atakowana przez 3 sekundy (w tym celu drużyna, która chce zaatakować odlicza powoli od 3, druga drużyna może w tym czasie uciec).
- W czasie, gdy drużyna handluje u prowadzącego, nie może być atakowana, ale natychmiast, gdy tylko się oddali, może zaatakować ponownie.
- Kłusownik nigdy nie może być nosicielem.

Zachowanie w zespole i w kontaktach z innymi zespołami:

- Drużyny muszą zawsze biegać jako grupa po pokarm dla zwierząt, aportować zwierzęta, atakować inne drużyny, przynosić zwierzęta z powrotem do Arki itp.
- Jeśli dwie drużyny atakują się nawzajem i kłusownicy dotykają nosicieli w tym samym czasie, grają równolegle w nożyczki-kamień-papier, a zwycięzca ma prawo wybrać coś z worka przeciwnika, ponieważ worek był wypełniony w momencie dotknięcia (tzn. to, co zostało właśnie zabrane, nie może być ponownie bezpośrednio skradzione). W przeciwnym razie kłusownik, który pierwszy złapał nosiciela, może grać i on oraz jego drużyna są tymczasowo bezpieczni.
- Kłusownicy niebędący kłusownikami mogą również uniemożliwić innym kłusownikom dotarcie do nośnika.

Zwycięstwo i punktacja:

- Wygrywa drużyna, która jako pierwsza wprowadziła do swojej arki 2 sztuki każdego rodzaju zwierzęcia.
- Jeśli drużyna ma więcej niż 2 zwierzęta każdego gatunku, nie pomaga to drużynie (do punktacji na końcu liczą się maksymalnie 2 zwierzęta każdego gatunku).

Wariant(y)

Przy grupie dzieci do lat 12 można pominąć rolę kłusownika. Dzięki temu gra staje się spokojniejsza.

Grę można zwolnić lub spowolnić wybierając odległości.

Koniec gry

Gra kończy się albo po ustalonym czasie (1 h / 1,5 h),

lub po tym, jak pierwsza drużyna zbierze 2 sztuki każdego gatunku zwierząt.

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Mecz nocny
Na zewnątrz
Mecz fazy grupowej
Arka

Wiek
8–12 lat

Liczba uczestników
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Historia

Czas trwania
1–2 godz.

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/nocna-zabawa-noe-i-jego-arka