

SUBMITTED BY
JxxL

ON
21.04.2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Joc de noapte - Noe și arca sa



Un joc de noapte pentru cel puțin 12 (în mod optim 20) copii de 8-12 ani, în care participanții trebuie să asculte cu atenție și în care se creează un amestec distractiv de acțiune și tactică, ceea ce, conform experienței, este foarte distractiv pentru copii și lideri.

Fișierul PDF este o versiune și mai clară a acestor reguli.

Generalități

- Număr de jucători: Calculat pentru 20 de participanți (poate fi jucat de la 12 participanți)
- Vârsta: 8-12 ani sau 12-18 ani
- Formă: Joc de noapte
- Obiectiv de dezvoltare-psihologic: Consolidarea comunității
- Valoare pedagogică: Cooperare, percepție

Obiectivul jocului

Scopul jocului este ca echipa să colecteze câte două exemplare din fiecare dintre cele 5 specii de animale

Din fiecare dintre cele 5 specii de animale în propria arcă, după ce

cu hrană. Ascultarea sunetelor și planificarea strategică sunt deosebit de importante

Acțiune strategică sunt importante.

Pregătirea (generalități)

- Definiți arcuri (baze) pentru echipe, asigurându-vă că animalele aduse nu pot fi luate de vânt, de exemplu, cu un capac transparent
- Definiți zona de joc (aproximativ de mărimea unui teren de fotbal)

- Marcați o zonă de siguranță și un post de prim ajutor în mijlocul terenului de joc și echipați-l cu un paramedic și un conducător de joc
- Împărțiți participanții în patru echipe, 4 echipe de câte cinci pentru 20 de copii

Pregătiri (materiale)

- Figurine de animale mici/animale de origami/fișe de hârtie cu imagini ale diferitelor animale: 16 bucăți din fiecare din cele 5 specii de animale (80 de bucăți), de exemplu, oaie, porc, balenă, păun, rață
- 5 sunete de animale (cum ar fi fișierele de sunet atașate)
- 5 difuzoare fără fir (cutii muzicale) și 5 smartphone-uri

  pregătiți 5 difuzoare wireless (cutii muzicale) și 5 smartphone-uri pe care pot fi redate sunetele animalelor

  și distribuiți aceste difuzoare în jurul zonei de joacă
- 5x16 alimente pentru animale, de exemplu, mere (-> oi), morcovi (-> porci), mănunchiuri de iarbă

  (ca alge -> balenă), bucăți de frânghie (ca șerpi -> păun), mănunchiuri de usturoi sălbatic

  (ierburi -> rață)
- 44 de batoane luminoase + înlocuitori (în 5 culori, câte 11 pentru fiecare culoare)
- 4 pungi (de pânză) (pentru animale / mâncare)
- Pregătiți trusa de prim ajutor
- Bandă de barieră pentru a marca zona de joacă
- 4 foi de plastic transparent sau cutii ca arcuri (în zona de siguranță)

Persoane care nu se joacă

- Conducătorul (conducătorii) jocului
- 5 conducători, fiecare ascuns lângă un difuzor (un smartphone) și având asupra sa câte 4 exemplare din fiecare specie de animale, cu excepția unuia (explicația urmează). (Liderii vând câte 4 specii fiecare și hrana pentru speciile pe care nu le vând)
- 1 lider (lideri) care să viziteze posturile de pe tablă și să returneze liderilor respectivi hrana schimbată și surplusul de animale din arcuri.

Povestea

- Noe vrea să testeze cât de pricepută este familia sa în manipularea animalelor. Prin urmare, el își trimite soția și cei trei fii ai săi cu echipele lor să atragă animalele spre arcă. Fiecare echipă are propriul loc de adunare și propria arcă mică pentru animale.
- Poveste alternativă: Petru trimite 4 dintre colaboratorii săi să aducă câteva dintre animalele pe care creștinii le pot mânca acum (conform viziunii sale de pe acoperiș) (și altele), fiecare în grajdul său.
- Poveste alternativă: Un maestru de ceremonii are nevoie de animale pentru spectacol, iar copiii trebuie să le aducă.

Reguli

- Torțele sunt interzise!

- Există 4 echipe. Fiecare membru al echipei primește la **ambele** încheieturi o lanternă în culoarea echipei pentru a distinge echipele.

- Echipele trebuie să încerce să aducă în arca lor câte 2 din fiecare tip de animal. Animalele pot fi atrase doar cu hrana corespunzătoare.
- Conducătorul jocului, care se află în mijloc, lângă zona de siguranță, este responsabil să se asigure că echipele pot aduce în arcă animalele colectate doar dacă întreaga echipă este prezentă.

Teren de joc:

Habitatele animalelor:
Pe terenul de joc există 5 locuri în care se găsesc animalele pe care le căutați. Lângă sunetele animalelor se află un lider sau un conducător de la care se poate colecta hrană și se pot atrage animalele. Animalele își schimbă mereu habitatul, așa că uneori un animal poate fi auzit într-un loc și apoi în altul.

Zona de siguranță:
În jurul arcurilor (care se află în mijlocul zonei de joacă) există o zonă în care transportatorii nu au voie să atace.

Hrană:

- De la fiecare conducător se poate colecta doar hrana pentru un anumit tip de animal.
- Liderii au ascunse în jurul cutiei lor. Acest lucru înseamnă că puteți găsi un lider ascultând sunetele animalelor. (Notă: Nu întotdeauna iese același sunet de animal din difuzoare, acesta se schimbă în mod regulat)
- Important: Fiecare echipă are voie să transporte doar câte o singură hrană pe rând.
- Important: Fiecare hrană trebuie să fie păstrată întotdeauna în sac.

Animale:

- Animalele pot fi obținute de la lideri. Cu mâncarea corespunzătoare, echipa trebuie să alerge la un alt lider. Animalul care poate fi auzit poate fi ademenit cu mâncarea corespunzătoare. În schimb, mâncarea este dată liderului. În schimb, echipa primește animalul corespunzător de la lider. Dacă, de exemplu, se poate auzi un porc venind din cutia liderului, echipa poate schimba hrana pentru porci (morcovi) cu un porc. Dacă sunetul animalului se schimbă după un timp, se poate schimba animalul care se aude acum (și nu altul).
- Dacă o echipă găsește un lider și schimbă animalul care se aude în timpul schimbului, ea poate totuși să termine schimbul.
- Important: De asemenea, toate animalele trebuie să fie păstrate întotdeauna în sac (cu excepția animalelor aduse în arcă și fixate acolo).
- Important: Puteți căra mai mult de un animal odată.

Roluri în echipă:

1. Rolul: Purtătorul
Fiecare echipă are un purtător care transportă sacul. Cel care este purtător se poate schimba, dar sacul poate fi doar predat, niciodată aruncat/pus jos.

2. Rolul: Braconierul (opțional, a se vedea rubrica "Variantă")
În cadrul fiecărei echipe, un jucător este desemnat (o dată la începutul jocului) ca fiind braconierul. El sau ea este marcat cu un alt băț luminos. Braconierul poate prinde (atinge) purtătorii din alte echipe și apoi poate încerca să fure ceva din sac.

- Jocul este foarfecă-rocă-hârtie-papier. Dacă braconierul câștigă, el sau ea poate alege unul dintre animalele transportate sau mâncarea (dacă echipa braconierului nu are deja ceva) pentru a o da transportatorului din propria echipă.
- În timp ce o echipă joacă foarfecă-piatră-hârtie cu o altă echipă, ea nu poate fi atacată de alți braconieri.
- După jocul foarfecă-piatră-hârtie, o echipă nu poate fi atacată timp de 3 secunde (pentru aceasta, echipa care vrea să atace numără încet în jos de la 3, cealaltă echipă poate fugi între timp).

- În timp ce o echipă negociază cu un lider, aceasta nu poate fi atacată, dar imediat ce se îndepărtează, poate ataca din nou.
- Braconierul nu trebuie să fie niciodată purtătorul.

Comportamentul în echipă și în contact cu alte echipe:

- Echipele trebuie să se deplaseze întotdeauna în grup pentru a aduce hrană pentru animale, pentru a aduce animale, pentru a ataca alte echipe, pentru a aduce animale înapoi în Arcă etc.
- Dacă două echipe se atacă între ele și braconierii ating în același timp purtătorii, se joacă în paralel foarfecă-piatră-hârtie, iar câștigătorul are voie să aleagă ceva din sacul adversarului, deoarece sacul a fost umplut în momentul atingerii (adică ceea ce tocmai a fost luat nu poate fi furat din nou direct). În caz contrar, braconierul care l-a prins primul pe purtător poate juca, iar el și echipa sa sunt temporar în siguranță.
- De asemenea, cei care nu sunt braconieri au voie să împiedice alți braconieri să ajungă la purtător.

Victorie și punctaj:

- Câștigă echipa care a adus prima 2 din fiecare tip de animal în arca sa.
- Dacă o echipă are mai mult de 2 animale din fiecare specie, aceasta nu o ajută (maximum 2 animale din fiecare specie contează în punctajul de la final).

Variantă(e)

Cu un grup de copii cu vârsta de până la 12 ani, rolul braconierului poate fi omis. Acest lucru face ca jocul să fie mai calm.

Jocul poate fi încetinit sau încetinit prin alegerea distanțelor.

Sfârșitul jocului

Jocul se încheie fie după un timp stabilit (1 h / 1,5 h),

fie după ce prima echipă a colectat 2 bucăți din fiecare specie de animale.

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Meci nocturn
Afară
Meci din faza grupelor
Arca

Vârsta
8–12 ani

Număr de participanți
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Istorie

Durată
1-2 ore

Material
Aproape fără efort

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/joc-de-noapte-noe-si-arca-sa