

No?ná hra - Noe a jeho archa



Ve?erná hra pre minimálne 12 (optimálne 20) detí vo veku 8-12 rokov, pri ktorej musia ú?astníci pozorne po?úva? a pri ktorej sa vytvára zábavná kombinácia akcie a taktiky, ktorá, ako ukazujú skúsenosti, je pre deti a vedúcich naozaj dobrou zábavou.

[Pokyny ako súbor PDF](#)

Zvukový súbor pre vodcu s ka?acou potravou (kde hrajú všetky zvieratá okrem ka?ice)

Zvukový súbor pre vodcu s krmivom pre páva (kde hrajú všetky zvieratá okrem páva)

Zvukový súbor pre rebrík s krmivom pre ovce (kde sa prehrávajú všetky zvieratá okrem oviec)

Zvukový súbor pre rebrík s jedlom pre prasatá (v ktorom hrajú všetky zvieratá okrem prasa?a)

Zvukový súbor pre vodcu s potravou pre ve?ryby (kde sa prehrávajú všetky zvieratá okrem ve?ryby)

Súbor PDF je ešte zrozumite?nejšou verziou týchto pravidiel.

Všeobecné informácie

- Po?et hrá?ov: Vypo?ítané pre 20 ú?astníkov (hrate?né od 12 ú?astníkov)
- Vek: 8-12 alebo 12-18 rokov
- Forma: Forma hry: no?ná hra
- Vývojovo-psychologický cie?: Posilnenie komunity
- Pedagogická hodnota: Spolupráca, vnímanie

Cie? hry

Cie?om hry je, aby tím nazbieranl dva z každého z 5 druhov zvierat

Každého z 5 druhov zvierat do svojej archy, po

s potravou. Dôležité je najmä po?úvanie zvukov a strategické plánovanie

Strategické konanie.

Príprava (všeobecná)

- Ur?ite arky (základne) pre tímy a dbajte na to, aby aportované zvieratá nemohli by? odfúknuté, napr. prie?adným krytom
- Vymedzte hraciu plochu (približne o ve?kosti futbalového ihriska)
- V strede hracej plochy vyzna?te bezpe?nostnú zónu a stanicu prvej pomoci a obsadte ju zdravotníkom a vedúcim hry
- Rozde?te ú?astníkov do štyroch tímov, 4 tímy po piatich pre 20 detí

Príprava (materiál)

- Malé zvieracie figúrky/origami zvieratá/papierové lístky s obrázkami rôznych zvierat: 16 kusov od každého z 5 druhov zvierat (80 kusov), napr. ovca, prasa, ve?ryba, páv, ka?ka
- 5 zvukov zvierat (napríklad priložené zvukové súbory)
- 5 bezdrôtových reproduktorov (hudobných skriniek) a 5 smartfónov

pripravte si 5 bezdrôtových reproduktorov (hudobných skriniek) a 5 smartfónov, na ktorých sa dajú prehráva? zvuky zvierat

a rozmiestnite tieto reproduktory po hracej ploche

- 5x16 potravín pre zvieratá, napr. jablká (-> ovce), mrkva (-> prasatá), zväzky trávy (ako riasy -> ve?ryba), kúsky lana (ako hadi -> páv), zväzky divokého cesnaku

(bylinky -> ka?ica)

- 44 svietiacich ty?iniek + náhradné diely (v 5 farbách, 11 na farbu)
- 4 (látkové) vrecká (na zvieratá/jedlo)
- Pripravte si lekárni?ku
- Zábranná páska na ozna?enie hracej plochy
- 4 prie?adné plastové fólie alebo škatule ako arkády (v bezpe?nostnej zóne)

?udia, ktorí sa nehrajú

- Vedúci hry
- 5 vedúcich, z ktorých každý sa ukryje v blízkosti reproduktora (smartfónu) a má pri sebe 4 zvieracie druhy okrem jedného (vysvetlenie nasleduje). (Vedúci predávajú po 4 druhy a potravu pre druhy, ktoré nepredávajú)
- 1 vedúci (vedúci), ktorí navštívia stanovištia na tabuli a vrátia vymenené potraviny a prebyto?né zvieratá z aršíkov príslušným vedúcim.

Príbeh

- Noe si chce vyskúša?, ako je jeho rodina zru?ná v zaobchádzaní so zvieratami. Preto pošle svoju manželku a svojich troch synov s ich tímami, aby nalákali zvieratá do archy. Každý tím má svoje zhromaždisko a svoju vlastnú malú archu pre zvieratá.
- Alternatívny príbeh: Peter posielal 4 svojich spolupracovníkov, aby priviedli niektoré zo zvierat, ktoré teraz kres?ania môžu jes? (pod?a jeho videnia na streche) (a aj iné), každý do svojej stajne.

- Alternatívny príbeh: Krúžkar potrebuje zvieratá na predstavenie, deti ich musia zohna?.

Pravidlá

- Pochodne sú zakázané!
- Sú 4 družtvá. Každý ?len tímu dostane na **obidve** zápästia svietiacu farbu tímu, aby sa tímy odlíšili.
- Tímy sa musia pokúsi? prinies? do svojej archy 2 zvieratá z každého druhu. Zvieratá sa dajú priláka? len vhodnou potravou.
- Vedúci hry, ktorý stojí v strede pri bezpe?nostnej zóne, je zodpovedný za to, aby tímy mohli prinies? nazbierané zvieratá do archy len vtedy, ak je prítomný celý tím.

Hracie pole:

Sídla zvierat:

Na hracej ploche je 5 miest, kde sa nachádzajú h?adané zvieratá. V blízkosti zvukov zvierat sa nachádza vedúci alebo vodca, od ktorého možno zbiera? potravu a priláka? zvieratá. Zvieratá neustále menia svoje stanovištia, takže niekedy je možné po?u? jedno zvieratá na jednom mieste a potom na inom.

Bezpe?nostná zóna:

Okolo oblokov (ktoré sú uprostred hracej plochy) sa nachádza oblas?, kde nosi?i nesmú úto?i?.

Jedlo:

- Od každého vodcu je možné zbiera? len jedlo pre konkrétny druh zviera?a.
- Vedúci majú okolo svojich polí?ok schované potraviny. To znamená, že vodcu môžete nájs? po?úvaním zvukov zvierat. (Poznámka: Z reproduktorov nevychádza vždy rovnaký zvuk zviera?a, pravidelne sa mení)
- Dôležité: Každý tím môže ma? pri sebe vždy len 1 potravinu.
- Dôležité: Každé jedlo musí by? vždy uložené vo vrecku.

Zvieratá:

- Zvieratá môžete získa? od vedúcich. S príslušným jedlom musí tím beža? k ?alšiemu vedúcemu. Zvieratko, ktoré je po?u?, môže by? nalákaný príslušným jedlom. Na oplátku sa jedlo odovzdá vedúcemu. Na oplátku dostane tím od vedúceho príslušné zvieratá. Ak je napríklad po?u?, že z vodcovej krabice vychádza prasa, tím môže vymeni? prasacie potravu (mrkvu) za prasa. Ak sa zvuk zviera?a po chvíli zmení, môžete vymeni? zvieratá, ktoré je teraz po?u? (a žiadne iné).
- Ak tím nájde vodcu a po?as výmeny zmení zvieratá, ktoré je po?u?, môže výmenu ešte dokon?i?.
- Dôležité: Všetky zvieratá musia by? tiež vždy vo vrecku (okrem zvierat prinesených do archy a tam zaistených).
- Dôležité: Sú?asne môžete nies? viac ako jedno zvieratá.

Úlohy v tíme:

1. Úloha: Nosi?

Každý tím má nosi?a, ktorý nesie vrece. Ten, kto je nosi?om, sa môže meni?, ale vrece môže by? vždy len odovzdané, nikdy nie hodené/odložené.

2. Úloha: pytliak (nepovinná, pozri ?as? "Varianty")

V každom tíme je jeden hrá? ur?ený (raz na za?iatku hry) ako pytliak. Je ozna?ený ?alšou svietiacou pali?kou. Pytliak môže chyta? (dotýka? sa) nosi?ov z iných tímov a potom sa pokúsi? nie?o ukradnú? z vrecka.

- Hra je typu nožnice - kame? - papier. Ak pytliak vyhrá, môže si vybra? jedno z prenášaných zvierat alebo jedlo (ak ho pytliakov tím ešte nemá), ktoré dá nosi?ovi svojho tímu.
- Kým tím hrá nožnice-kamenný papier s iným tímom, nesmie by? napadnutý inými pytliakmi.
- Po skon?ení hry nožnice-kame?-papier nesmie by? tím napadnutý po?as 3 sekúnd (na tento ú?el tím, ktorý chce zaúto?i?, pomaly odpo?ítava od 3, druhý tím môže medzitým utiec?).
- Kým tím obchoduje s vedúcim, nesmie by? napadnutý, ale hne? ako odíde, môže opä? zaúto?i?.
- Pytliak nikdy nesmie by? nosi?om.

Správanie v tíme a v kontakte s inými tímmi:

- Tímy musia vždy beha? ako skupina, aby priniesli zvieratám potravu, priniesli zvieratá, zaúto?ili na iné tímy, priniesli zvieratá spä? do archy at?.
- Ak na seba zaúto?ia dva tímy a pytliaci sa dotknú nosi?ov v rovnakom ?ase, hrajú sa paralelne nožnice-kame?-papier a ví?az si smie vybra? nie?o z vreca súpera, pretože v ?ase dotyku bolo vrece naplnené (t. j. to, ?o bolo práve vzaté, nesmie by? priamo opä? ukradnuté). V opa?nom prípade môže hra? pytliak, ktorý chytí nosi?a ako prvý, a on a jeho tím sú do?asne v bezpe?í.
- Aj pytliaci, ktorí nie sú pytliakmi, môžu zabráni? ostatným pytliakom, aby sa dostali k nosi?ovi.

Ví?azstvo a bodovanie:

- Vyhráva tím, ktorý ako prvý priniesol do svojej archy 2 zvieratá každého druhu.
- Ak má tím viac ako 2 zvieratá každého druhu, nepomáha mu to (do bodovania sa na konci zapo?ítavajú maximálne 2 zvieratá každého druhu).

Varianty

Pri skupine detí do 12 rokov možno úlohu pytliaka vyniecha?. Hra je tak pokojnejšia.

Hru možno spomali? alebo spomali? výberom vzdialenosí.

Koniec hry

Hra sa skon?í bu? po uplynutí stanoveného ?asu (1 h / 1,5 h),

alebo po tom, ?o prvý tím nazbiera 2 kusy každého druhu zvierat.