SUBMITTED BY
JxxL

ON
21.04.2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Nočná hra - Noe a jeho archa




Večerná hra pre minimálne 12 (optimálne 20) detí vo veku 8-12 rokov, pri ktorej musia účastníci pozorne počúvať a pri ktorej sa vytvára zábavná kombinácia akcie a taktiky, ktorá, ako ukazujú skúsenosti, je pre deti a vedúcich naozaj dobrou zábavou.

Súbor PDF je ešte zrozumiteľnejšou verziou týchto pravidiel.

## Všeobecné informácie

- Počet hráčov: Vypočítané pre 20 účastníkov (hrateľné od 12 účastníkov)
- Vek: 8-12 alebo 12-18 rokov
- Forma: Forma hry: nočná hra
- Vývojovo-psychologický cieľ: Posilnenie komunity
- Pedagogická hodnota: Spolupráca, vnímanie

## Cieľ hry

Cieľom hry je, aby tím nazbieral dva z každého z 5 druhov zvierat

Každého z 5 druhov zvierat do svojej archy, po

s potravou. Dôležité je najmä počúvanie zvukov a strategické plánovanie

Strategické konanie.

## Príprava (všeobecná)

- Určite arky (základne) pre tímy a dbajte na to, aby aportované zvieratá nemohli byť odfúknuté, napr. priehľadným krytom
- Vymedzte hraciu plochu (približne o veľkosti futbalového ihriska)
- V strede hracej plochy vyznačte bezpečnostnú zónu a stanicu prvej pomoci a obsadte ju zdravotníkom a vedúcim hry

- Rozdeľte účastníkov 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, veľryba, páv, kačka
- 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 prehrávať zvuky zvierat

  a rozmiestnite tieto reproduktory po hracej ploche
- 5x16 potravín pre zvieratá, napr. jablká (-> ovce), mrkva (-> prasatá), zväzky trávy

  (ako riasy -> veľryba), kúsky lana (ako hadi -> páv), zväzky divokého cesnaku

  (bylinky -> kačica)
- 44 svietiacich tyčiniek + náhradné diely (v 5 farbách, 11 na farbu)
- 4 (látkové) vrecká (na zvieratá/jedlo)
- Pripravte si lekárničku
- Zábranná páska na označenie hracej plochy
- 4 priehľadné plastové fólie alebo škatule ako arkády (v bezpečnostnej zóne)

# Ľudia, 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 prebytočné zvieratá z aršíkov príslušným vedúcim.

# Príbeh

- Noe si chce vyskúšať, ako je jeho rodina zručná 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 posiela 4 svojich spolupracovníkov, aby priviedli niektoré zo zvierat, ktoré teraz kresťania môžu jesť (podľa jeho videnia na streche) (a aj iné), každý do svojej stajne.
- Alternatívny príbeh: Krúžkar potrebuje zvieratá na predstavenie, deti ich musia zohnať.

# Pravidlá

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

**Hracie pole:**

**Sídla zvierat:**
Na hracej ploche je 5 miest, kde sa nachádzajú hľadané zvieratá. V blízkosti zvukov zvierat sa nachádza vedúci alebo vodca, od ktorého možno zbierať potravu a prilákať zvieratá. Zvieratá neustále menia svoje stanovištia, takže niekedy je možné počuť jedno zviera na jednom mieste a potom na inom.

**Bezpečnostná zóna:**
Okolo oblokov (ktoré sú uprostred hracej plochy) sa nachádza oblasť, kde nosiči nesmú útočiť.

## Jedlo:

- Od každého vodcu je možné zbierať len jedlo pre konkrétny druh zvieraťa.
- Vedúci majú okolo svojich políčok schované potraviny. To znamená, že vodcu môžete nájsť počúvaním zvukov zvierat. (Poznámka: Z reproduktorov nevychádza vždy rovnaký zvuk zvieraťa, pravidelne sa mení)
- Dôležité: Každý tím môže mať pri sebe vždy len 1 potravinu.
- Dôležité: Každé jedlo musí byť vždy uložené vo vrecku.

## Zvieratá:

- Zvieratá môžete získať od vedúcich. S príslušným jedlom musí tím bežať k ďalšiemu vedúcemu. Zvieratko, ktoré je počuť, môže byť nalákaný príslušným jedlom. Na oplátku sa jedlo odovzdá vedúcemu. Na oplátku dostane tím od vedúceho príslušné zviera. Ak je napríklad počuť, že z vodcovej krabice vychádza prasa, tím môže vymeniť prasaciu potravu (mrkvu) za prasa. Ak sa zvuk zvieraťa po chvíli zmení, môžete vymeniť zviera, ktoré je teraz počuť (a žiadne iné).
- Ak tím nájde vodcu a počas výmeny zmení zviera, ktoré je počuť, môže výmenu ešte dokončiť.
- Dôležité: Všetky zvieratá musia byť tiež vždy vo vrecku (okrem zvierat prinesených do archy a tam zaistených).
- Dôležité: Súčasne môžete niesť viac ako jedno zviera.

## Úlohy v tíme:

**1. Úloha: Nosič**
Každý tím má nosiča, ktorý nesie vrece. Ten, kto je nosičom, sa môže meniť, ale vrece môže byť vždy len odovzdané, nikdy nie hodené/odložené.

**2. Úloha: pytliak (nepovinná, pozri časť "Varianty")**
V každom tíme je jeden hráč určený (raz na začiatku hry) ako pytliak. Je označený ďalšou svietiacou paličkou. Pytliak môže chytať (dotýkať sa) nosičov z iných tímov a potom sa pokúsiť niečo ukradnúť z vrecka.

- Hra je typu nožnice - kameň - papier. Ak pytliak vyhrá, môže si vybrať jedno z prenášaných zvierat alebo jedlo (ak ho pytliakov tím ešte nemá), ktoré dá nosičovi svojho tímu.
- Kým tím hrá nožnice-kamenný papier s iným tímom, nesmie byť napadnutý inými pytliakmi.
- Po skončení hry nožnice-kameň-papier nesmie byť tím napadnutý počas 3 sekúnd (na tento účel tím, ktorý chce zaútočiť, pomaly odpočítava od 3, druhý tím môže medzitým utiecť).
- Kým tím obchoduje s vedúcim, nesmie byť napadnutý, ale hneď ako odíde, môže opäť zaútočiť.
- Pytliak nikdy nesmie byť nosičom.

## Správanie v tíme a v kontakte s inými tímami:

- Tímy musia vždy behať ako skupina, aby priniesli zvieratám potravu, priniesli zvieratá, zaútočili na iné tímy, priniesli zvieratá späť do archy atď.
- Ak na seba zaútočia dva tímy a pytliaci sa dotknú nosičov v rovnakom čase, hrajú sa paralelne nožnice-kameň-papier a víťaz si smie vybrať niečo z vreca súpera, pretože v čase dotyku bolo vrece naplnené (t. j. to, čo bolo práve vzaté, nesmie byť priamo opäť ukradnuté). V opačnom prípade môže hrať pytliak, ktorý chytil nosiča ako prvý, a on a jeho tím sú dočasne v bezpečí.
- Aj pytliaci, ktorí nie sú pytliakmi, môžu zabrániť ostatným pytliakom, aby sa dostali k nosičovi.

### Víťazstvo 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 započítavajú maximálne 2 zvieratá každého druhu).

## Varianty

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

Hru možno spomaliť alebo spomaliť výberom vzdialeností.

## Koniec hry

Hra sa skončí buď po uplynutí stanoveného času (1 h / 1,5 h),

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

### Weitere Informationen

*Kategórie*
Hry a aktivity

*Značky*
Nočný zápas
Vonku
Zápas v skupinovej fáze
Archa

*Vek*
8–12 rokov

*Počet účastníkov*
1–20
20–30
30 – 100

*Biblia*
História

*Trvanie*
1–2 hodiny

*Materiál*
Takmer bez námahy

*Stiahnutie súboru*
Súbor na stiahnutie k dispozícii

*KI Generierter Inhalt*
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Materiál

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/nocna-hra-noe-jeho-archa