

# NOČNÁ HRA



Milé deti!

Som veľmi rada, že ste sa rozhodli zúčastniť nočnej hry. Viem, že tento deň bol vyčerpávajúci, ale napriek tomu si ho skúsme ukončiť nočnou hrou a záverečnou modlitbou.

Keďže vonku je už dosť tma, je hlavné, aby ste sa ako skupinka držali pokope. Nebojte sa, na cestách vás bude sprevádzať animátor, ktorý bude po celý čas dávať pozor, aby sa niekomu niečo nestalo a hlavne vám bude svietiť na cestu fackou, ktorú dostane každá skupinka.

Nočná hra má 15 stanovišť. Na každom stanovišti bude potrebné splniť danú úlohu. Pri každej úlohe budete môcť získať potrebný počet bodov, ktoré sa budete snažiť získať. Za každú úlohu, ktorú splníte a získate maximálny počet, vám bude odovzdaná menšia sladkosť a pripíšu sa vám body, ktoré vám na konci poslúžia pri záverečnej úlohe.

Zadanie a potrebný postup vám vysvetlia animátori pri svojich stanovištiach.

No nezabúdajte však na to, že nikdy nikto nie je porazeným, ale všetci ste víťazi. Prajem vám príjemnú zábavu a veľa šťastia!

Body sa určujú podľa počtu skupiniek. Príklad: skupiniek je 10, prvá skupinka získa 10 bodov, posledná skupinka 1 bod.

Toto hodnotenie sa používa pri všetkých stanovištiach.

1. skupinka získa max. počet bodov
2. skupinka získa -1 bod
3. skupinka získa -2 body
- n. skupinka získa -n bodov

Animátori určení pri stanovištiach si zapisujú číslo skupinky a čas, za ktorý spravila daná skupinka úlohu alebo počet bodov. Na konci sa zrátajú všetky body, ktoré boli dosiahnuté danou skupinkou. Skupinka, ktorá mala najviac bodov, vyhráva.

Táto nočná hra je určená pre deti a mladých, ktorí majú viac ako 12 rokov.

Použité stránky:

<http://www.pathfinder.sk/index.php?lang=sk&page=games&theme=39>

<http://www.animator.sk/hry.htm>

## 1. STANOVIŠTE - NOČNÝ CHAOS (SPOLOČNÁ PRE VŠETKY SKUPINKY)

Účastníci hry sa rozdelia do skupín. Následne sa vytvoria nové skupiny tak, aby boli hráči čo najlepšie premiešaní. Ideálne je to tak, že v každej novovytvorenej skupine sa nenachádzajú dvaja ľudia z pôvodnej skupiny. Každá skupina je potom odvedená do väčšej vzdialenosti od tábora (cca 200m). Na zvuk píšťalky sa hráči snažia vytvoriť pôvodné skupiny. Hrá sa bez slov a vo tme.

## 2. STANOVIŠTE - SLOVNÝ HAD

Úlohou hráčov je vymýšľať podstatné mená s dĺžkou 5 písmen tak, aby v nich určité písmeno bolo v správnej pozícii - t.j. vytváralo hada. Pri tejto úlohe sa body pripočítajú na konci po zúčastnení všetkých družstiev. Ako svietidlo môže poslúžiť fakľa alebo žiarovka.

Ktorá skupina napíše daných slov viac (urobí dlhšieho hada), vyhráva.

Príklad na písmeno K:

Koreň

VKlad

OdKaz

DosKa

OdmäK

LásKa

OKtet

Krava

Okraj

## 3. STANOVIŠTE - TELEFONISTI

Dvaja hráči stoja na koncoch dlhej šnúry, ktorej stred je označený šatkou. Po štartovacom signále začnú obaja namotávať špagát na drevko, ktoré držia v ruke. Kto sa prvý dopracuje k šatke, vyhráva. A takto sa vystriedajú všetci v družstve. Čím kratší čas, tým lepšie.

## 4. STANOVIŠTE - PRIELEZ PAVUČINOU

Medzi dvoma stromami sa vytvorí akási „pavučina“ z lán. Počet ok má byť minimálne počet členov skupiny. Po štartovacom signále sa snaží skupina preliezť touto pavučinou, ale za podmienok, že nikto sa nesmie pavučiny dotknúť, inak zaznie zvonček priviazaný na lane a každý člen skupiny musí prejsť inou dierou. Samozrejme účastníci si môžu navzájom pomáhať, ale každý len zo svojej strany, kde sa momentálne nachádza. Na konci vám oznámia, koľkí z vás preliezli pavučinou bez dotyku.

## 5. STANOVIŠTE - HĽADANIE LÍSTKOV

pomôcky: 13 listov A4 papiera

Listy normalizovaného papiera formátu A4 rozrežeme na osem dielov. Sto takýchto lístkov rozhodíme na určité miesto v lese. Keď sa zotmie, ideme s deťmi do lesa. Nesmie sa hovoriť ani svietiť baterkou. Listy papiera svietia aj v najtmavšej húštine. Úlohou detí je postupovať tak, aby dvojice, do ktorých ich rozdelíme (vedúci a starší môžu postupovať samostatne), nazbierali čo najviac papierikov. Ale je určený čas, za ktorý ho môžu zbierať.

## 6. STANOVIŠTE - CHYŤTE RYSA!

Hráč (animátor), ktorý predstavuje rysa, má v ruke baterku a rozsvieti ju až v určitej vzdialenosti od ostatných hráčov. Tí vyrazia za ním a snažia sa ho chytiť. Rys však po krátkej chvíli baterku zhasne a opäť sa snaží uniknúť tmou. Čím tichšie sa pohybuje, tým väčšie šance má uniknúť. Taktiež sa stopuje, kto najkratšie chytil rysa.

## 7. STANOVIŠTE - PRENOS TEXTU (BEH S PAMÄŤOU)

Na miesto dostatočne vzdialené od štartu sa umiestni neznámy text. Cieľom hry je získať najskôr čo najpresnejšiu kópiu daného textu. V mieste štartu majú k dispozícii ceruzku a papier. Zo skupiny vybehne k textu jeden účastník. Môže sa naň pozerieť ľubovoľne dlho a potom sa vráti na štartovaciu čiaru. Na trati môže byť v jednom okamihu len jeden človek z každej skupiny. Taktiež sa tu stopuje čas.

Úpravy:

- text môže byť aj v nárečí alebo z dávnejšej doby (Nárečja slovenskô alebo potreba písania v tomto nárečí, Národné zpievanky od J. Kollára.)
- text môžeme rozstrihať na kúsky a rozvešať ich na danom úseku
- keď sa nám nepáči text, tak použijeme cestovný poriadok
- ak sa hráči na štarte nudia, nech podčiarknu všetky písmená "a" a zvýraznia všetky predložky
- ak sa ešte stále nudia, nech je text šifrovaný a oni k nemu majú kód

## 8. STANOVIŠTE - VTÁK OHNIVÁK

Vták ohnivák (animátor so zaviazanými očami) má po svojom tele pripevnených asi 20-centimetrových pružkov nastrihaných z farebného papiera. Úlohou hráčov je tieto papierové pružky ukoristiť bez toho, aby sa ich vták ohnivák dotkol. Čo v najkratšom čase.

## 9. STANOVIŠTE - CHODIACE DOSKY

Na lúke sú vedľa seba rovnobežne položené dve dosky. Skupina sa postaví na dosky tak, že každý stojí pravou nohou na pravej doske a ľavou na ľavej. Prvý a posledný hráč drží v ruke lano, pomocou ktorého sa dá doska zdvihnúť zo zeme. Postupným zdvíhaním dosiek a synchronizovaným kráčaním sa snaží skupina čo najrychlejšie prejsť stanovený úsek cesty.

## **10. STANOVIŠTE - PRENOS VODY**

Vo vzdialenosti asi 20 metrov od cieľových nádob je vedro s vodou a zopár téglikov. Úlohou skupiny je čo najrýchlejšie naplniť svoju nádobu vodou, pričom transportovať ju môžu jedine v ústach.

## **11. STANOVIŠTE - LESNÝ SLALOM**

Vytvoríme prekážkovú trať takým spôsobom, že medzi asi 5-10 párov stromov napneme lano do výšky asi 40 cm od zeme. Úlohou skupiny je prebehnúť túto trasu v čo najkratšom čase. Prvé lano však musia preliezť, ďalšie podliezť, nasledujúce opäť preliezť, atď. Hráči štartujú po sebe štafetovo.

## **12. STANOVIŠTE - NAJMENŠÍ PRIESTOR**

Cieľom každej družiny je zabráť čo najmenší priestor. Znamená to, že každý účastník musí stáť na zemi a čo najviac sa tlačiť k ostatným členom družiny. Vedúci hry potom zmeria obvod skupiny v okolí hrudníka špagátom. Skupina musí takto vydržať aspoň 15 sekúnd. Ktorá skupina má najmenší obvod, vyhráva. Pri tejto disciplíne sa určí max počet účastníkov z družstva.

## **13. STANOVIŠTE - MINCE NA DNE POHÁRA**

Na dno vedra s napustenou vodou sa do stredu umiestni pohár. Hráči majú za úlohu zo vzdialenosti okolo 1-2 m trafiť čo najviac mincí na dno pohára. Mince sú rôzne, teda majú aj rôznu hodnotu. Výsledkom je suma peňazí v pohári. V prípade rovnakej sumy konkurenčných družstiev zvíťazí ten, kto do pohára vhodil väčší počet mincí.

## **14. STANOVIŠTE - TRIEDENIE ZÁPALIEK**

Vysype krabičku zápaliek na stôl. Úlohou súťažiacich je čím skôr dostať zápalky z kôpky späť do krabičky tak, aby všetky hlavičky boli jedným smerom. Skomplikujte im to prípadne tak, že im zaviažete oči alebo povolíte ukladanie zápaliek len jednou rukou.

## **15. STANOVIŠTE - PAPIEROVÝ HAD**

Každá skupina dostane papier veľkosti A4 alebo A5. Úlohou súťažiacich je vytrhať z tohto papiera čo najdlhšieho papierového hada za časový interval určený vedúcim.

## **ZÁVER**

Nočná hra sa končí vtedy, keď sa prejdú všetky stanovišťa. Na konci sa zrátajú body a určia sa víťazi. Táto nočná hra bola sprostredkovateľom toho, že hoc aké povahy sa zúčastnia hry, hlavné je to, že skupinka bude držať pokope. A pred úplným rozpustením sa zídu všetci na spoločnej modlitbe, pri ktorej sa poďakuje za všetko.