

## ANIMAL PLANET V ŽIVO

**Smisel igre:** V današnjem svetu vedno bolj poudarjamo skrb za okolje. S tem seveda tudi skrb za vse vrste živali. Igra krepi zavedanje, da je vsa bitja ustvaril Bog, človek pa je tisti, ki z vso vestnostjo in odgovornostjo skrbi zanje.

### Tehnični podatki:

Cilj igre: Poiskati živali, ki so pobegnile iz živalskega vrta, jih nahraniti, poleg tega pa pomagati vsem, ki se v mestu z živalmi ukvarjajo

Čas: 1,5-2 uri

Prostor: lahko je tudi večji zaprt prostor ali več prostorov, ob lepem vremenu pa je bolje zunaj

Št. udeležencev: do 40

Št. animatorjev: 12

Starost: 6-99

Pripomočki: lesene živali iz 8 kosov, kartonči z živalmi za kovance, kuverte, navodila za vsako ekipo in vsakega animatorja, 4 škatlice za 4 šparovce, igra z žabicami, trije CD-ji z različnimi živalskimi vrstami – kviz, plišasta sova in orel, vrv, dva obročka za na noge plišastih živali iz kartona, plastične pištole na puščice, vzmetne tehtnice, opice iz kartona z odprtimi usti, psi iz kartona ali plišasti kužki, okostje losa, razrezano na 33 kosov, slingers, slonček, fotoaparatus, računalnik,

**Opis igre:** Igralce že pred začetkom igre vodja razdeli v različne reševalne ekipe. Vsaka dobi na listku napisano živali, ki jo mora najti in vrniti v živalski vrt. Dele živali ekipe dobijo, ko pomagajo pri raznih nalogah povezanih s skrbjo za živali. Katero nalogo morajo opraviti jim določi kuverta na info točki. Za izvedeno nalogo dobijo poleg dela živali tudi denar, ki ga vsaka ekipa zbira v posebnem šparovcu, ki je postavljen na info točki. Z njim bo lahko ob koncu igre kupila vse potrebno, da bo svoje živali lahko nahranila in jim kletke tudi primerno opremila.

Igralce zberemo ob praznem živalskem vrtu iz katerega je nekdo spustil 4 živali. Vsaka ekipa bo poiskala eno. Za svoje delovanje vsaka ekipa dobi tudi 20 živalskih kovancev, s katerimi bo plačevala material, hrano zase, prevoz, vstopnine ipd.

1. ekipa: LEV
2. ekipa: KAMELA
3. ekipa: PRAŠIČ
4. ekipa: LEOPARD

Na info točki igralce napotimo z zaprto kuverto na nalogo, ki jo morajo opraviti. Za karto mesta morajo plačati 1 živalski kovanec. Po vsaki nalogi ekipa mora dati v svoj šparovec vsaj 2 živalska kovanca, lahko

pa tudi več. Po zadnji igri lahko da v šparovec samo toliko živalskih kovancev, kolikor jih je zaslužila pri zadnji nalogi.

1. naloga: Čez cesto se selijo žabe. Pomagati morate ekipi, ki zbira žabe, da jih ne povozijo avtomobili. Če želite, se lahko s policijo dogovorite in zaprete promet za 2 uri. Za to policiji plačate 2 živalska kovanca (na info točki). Ker je delo hitreje opravljeno, zaslužite dvojno plačilo. Če se za zaporo ne odločite, je plačilo enojno.

Navadno plačilo: 2 živalska kovanca

Dvojno plačilo: 4 živalski kovanci

Za animatorja: Vsak otrok mora v posodo pospraviti 5 žabic. Če katero polomijo, je plačilo 10 živalskih kovancev, poleg tega pa so delali zastoj.

2. naloga: Povabijo vas na TV kviz o živalih. Ker se morate lepo npraviti, plačate 1 živalski kovanec na info točki. Plačilo po nalogi je vredno toliko kot vaše znanje. Najprej se morate odločiti, katero vejo živali poznate najbolje. Potem pa boste odgovarjali na 3 sklope vprašanj. Pazite, ker imate omejen čas. Plačilo:

Zlata medalja: 4 živalski kovanci

Srebrna medalja: 3 živalski kovanci

Bronasta medalja: 2 živalska kovanca

Brez nagrade: tolažilni 1 živalski kovanec

Torej lahko tu zaslužite od 3 do 12 živalskih kovancev

Za animatorja: Požene računalniško igrico in beleži rezultate. NE POMAGA TUDI; ČE ZNA!

3. naloga: V rezervatu v mestnem parku je treba omamiti sovo in orla, da bi ju pregledali, nataknilo obroček s številko, stehali in premerili. Za nakup uspaval plačate 1 živalski kovanec, za vstop v park tudi 1 živalski kovanec (na info točki) Pazniki v rezervatu vam izročijo dve pištoli. Dva iz ekipe imata nalogo z uspavalom zadeti sovo in orla, da priletita na tla in zaspita. Potem druga dva obročkata vsak svojo žival, ostali pa žival stehata, ji izmerijo dolžino perutnic in kljuna, zapišejo barvo in zlezejo nazaj na drevo, da živali položijo h gnezdju.

Naloga opravljena brez preprirov kdo bo kaj delal ipd.: 5 živalskih kovancev

Če se člani ekipe prepirajo, lahko animator – paznik vzame do 3 živalske kovance

Vrsta živali	
Številka obročka	
Masa	
Dolžina	
Dolžina kljuna	
Dolžina perutnic	
Utrip	
Barva	

Za animatorja: Orel in sova sta privezana na vrv in visita s stropa. Animatorjeva naloga je, da ju ziblje in s tem ponazarja let. Ko ju uspejo zadeti, jim žival sname. Na koncu poskrbi, da je plezanje po lestvi v gnezdo varno.

4. naloga: Za pingvine in morskega leva v živalskem vrtu je treba naloviti ribe. Do najbližnje vode, kjer se da loviti ribe, vozi avtobus, ki stane 1 živalski kovanec (plačate na info točki). Ribe lovite s posebno palico. Vsak mora ujeti 5 rib ne da bi stopil v vodo. Ribe vam v živalskem vrtu plačajo: Ribarjenje v redu in tišini, da ne zmotite drugih: 4 živalski kovanci  
Animator lahko odšteje do 2 živalska kovanca, če ekipa ne sodeluje, kriči, se ne drži pravil ipd.

Za animatorja: Animator naj pošteno odbije kak kovanec, če se ekipa ne obnaša primerno.

5. naloga: Za lokalni časopis morate poslikati 10 živali, ki so v vašem mestu doma. Vaša naloga je, da živali poiščete – njihove slike visijo na raznih koncih igralnega polja. Za dober fotoaparatus morate na info točki plačati 3 živalske kovance. Slike odnesete v uredništvo, kjer jih pregledajo in vam jih plačajo. Če se vam zdi, da naloga traja predolgo, se lahko odločite in poslikate manj živali. Za vsako žival manj, je tudi en kovanec manj.

Plačilo: 7 živalskih kovancev





Za animatorja: Ko vam ekipa prinese fotoaparata, slike pogledate, preštejete in IZBRIŠETE.

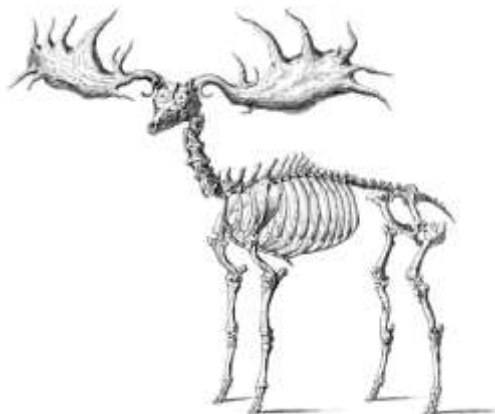
6. naloga: V zasebnem živalskem vrtu so šli na dopust in potrebujejo oskrbnika opic. Opice je treba nahraniti. Na vrvicah visijo različni sadeži na različnih višinah. Otroci se postavijo po velikosti, tako, da začnejo najmanjši. Najprej mora priteči do sadovnjaka med stoli. Vsak lahko utrga 3 sadeže. Sadeže nato meče v usta opicam. Vsak sadež le enkrat. Za vsak zadetek dobi ekipa 1 živalski kovanec. Če ne zadanejo niti enkrat, morajo plačati 2 živalska kovanca Društvu proti mučenju živali.

Za animatorja: Za vsako ekipo je treba sadeže pritrditi nazaj s selotejpom.

7. naloga: Pomagate podjetju, ki sprehaja pse. Vaša naloga je čimprej sprehoditi 7 kužkov hkrati po njihovi običajni poti. Vsak otrok dobi 7 vrvic, na koncu vsake vrvice je »kuža«. Vse vrvice prime v roko in se z njimi napoti na poligon. Poligon bomo prilagodili vremenu, bolje je zunaj. Vsebovati mora klanec, ozka vrata, psičko, ki priskaklja mimo, slalom, sklanjanje pod drevesi...  
Plačilo: 6 živalskih kovancev  
Če se sprehajalci obirajo namerno, jim lahko podjetnik odbije do 3 živalske kovance.
8. naloga: Paleontologi so našli izumrlo vrsto losa. Vaša naloga je, da jim pomagata sestaviti njegovo okostje. Ker se jim mudi, vas bodo za hitrost nagradili. Ekipa, ki sestavi okostje v manj

kot 10 minutah, dobi 2 dodatna živalska kovanc k 4 kovancem rednega plačila. Kosti so razmetane po prostoru, nekatere so skrite, lahko tudi kam zataknjene.

Za animatorja: Animator skrije 33 delov. Ekipam pove koliko kosov okostja morajo najti.



Poleg dosedanjih otokov se lahko ustavite tudi pri nerednem slončku in lovljenjem metuljčkov, ki jih razpihava zaslužite kak dodaten kovanec.

---

Vratar (info točka) pobere 1 živalski kovanec za vsak vstop na vrt.

Če ste lačni ali žejni, lahko potešite lakoto in žejo za 1 živalski kovanec v menzi.

Če vas zanima, si lahko za 1 živalski kovanec ogledate film o tigris na otoku, kjer je kviz. Seveda, če na nejm ni ekipe.

Ko ste z otoki zaključili, se odpravite v živalski vrt, kjer zaprete živali, ki ste jih sestavili nazaj v kletke. Živali so sestradane, zato jih je treba nahraniti. Vrnete se na info točko, kjer vam iz vaših šparovcev dajo denar, ki ste ga prihranili. Ko ga preštejejo, zanj lahko dobite hrano, steljo in zatočišče za svoje živali.

hrana: 2 živalska kovanca za kos

stelja: 3 živalske kovance za zavoj

zatočišče: 10 živalskih kovancev

ograja: 5 živalskih kovancev za kos

Ekipa uredi ogrado za svojo žival. Žirija oceni ogrado. Ocene žirije, vrstni red po končanih otokih in število prihranjenih kovancev skupaj določajo vrstni red.

---

*Pogoji uporabe:*

*Gradivo lahko uporabljate za delo v skupinah, pod pogojem, da ne gre za komercialno uporabo. Za te namene ga lahko prosto reproducirate in predelujete, vendar morate pri tem navesti avtorja originalnega gradiva. Brez dovoljenja Gradiva ni dovoljeno objaviti v tiskanih, elektronskih ali katerih koli drugih medijih.*