**OHPRV – 20**

**(»ORATORIJSKI HITRO PRENOSLJIVI RDEČI VIRUS 2020«)**

Oratorijska korona velika igra ☺

*Avtor velike igre je Gorazd Kozmus z oratorija v Sevnici. Napisana je bila s posebno mislijo na letošnjo situacijo, zato je v njej čim manj fizičnega stika in zadostna distanca med udeleženci. Hkrati je še vedno zabavna in prava velika igra.*

**Število udeležencev:** min. 40 (8 skupin po 5 otrok ali več)

**Število animatorjev:** min. 19 (v vsaki skupini po 1, torej 8 + 1 nadzorni + 10 začetnih virusov)

**Čas igranja:** 90 min

**Prostor:** zunanji (vsaj 50x50 metrov)

**Pripomočki:**

* računalnik
* projektor/večji ekran
* (zvočnik)
* 8 miz ali trdnih podlag (»sestavljalne mize«)
* 8 sestavljank (več o sestavljankah pod poglavjem Sestavljanke),
* 8 pravih razkužil (lahko so tudi dišeča)
* dovolilnice (glej poglavje Dovolilnice)
* markirni trak
* vsi udeleženci svojo zaščitno masko ali ruto (imajo jo ves čas igre pri sebi)
* vsi udeleženci rdeče majice (poleg svoje majice, ki naj ne bo rdeča),
* 100 parov gumijastih rokavic (za viruse)
* navijaška troblja/glasna piščalka (ali kaj drugega, kar proizvaja močan zvok)
* Dodatek: 8 vodnih pištol
* Dodatek: 8 »skafandrov« (smučarska očala, halja, rokavice, zaščitna maska)

**O IGRI**

Cilj igre je, da se udeleženci trudijo preprečiti širjenje virusa po celotnem oratoriju, hkrati pa pomagajo inštitutu pri razvoju cepiva.

Igra je dinamična in vsebuje veliko tekanja. Skladno s priporočili igra vsebuje minimalne stike, primerno distanco in nenehno razkuževanje (v našem primeru z vodo in pravim razkužilom). Igra ima zabavno in hkrati poučno plat, kar se tiče izvajanja ukrepov. Ob koncu igre ni posameznega zmagovalca (ali se virus razširi ali pa je premagan). Bistvo je zabava, timsko delo in učenje odgovornega ravnanja v primeru realne situacije, tudi če na koncu zmaga virus. Če gre eni skupini zelo dobro, drugim pa slabše, lahko pošlje svoje člane z dovolilnicami na pomoč drugim. Ali pa naj prispeva dele zaščitnega skafandra članom slabše cone, prav tako vodne pištole, da se lažje zaščitijo. Poudarek je na timskem delu in sodelovanju. Tekmujejo le s časom in vsi skupaj kot ena ekipa, ne vsaka skupina zase. Zato je igra sodelovalna, ne tekmovalna.

**Opomba:** Priporočeno je navodila igre pojasniti animatorjem že dan prej in ne tik pred samo igro. Ključno je, da animatorji navodila dobro razumejo (še posebej virusi). Če želimo, da igra poteka pravilno, morajo animatorji dobro izpolnjevati svoje vloge, saj zaradi časovne omejitve igre ni časa za nejasnosti. Navodila za otroke niso zahtevna, potrebujejo pa napotke animatorjev, da ne pride do zmede. Moramo pa jih že en dan prej obvestiti oz. jim naročiti, naj na oratorij ta dan prinesejo še rdečo majico in šal ali ruto.

**PRIPRAVA PROSTORA**

Za igro potrebujemo dovolj velik zunanji prostor površine vsaj 50x50m. Prostor razdelimo na 9 različno velikih delov (pri tem je sredinski najmanjši), kot je prikazano na spodnji skici. Zaradi raznih ovir (ograje, igrala …) ni nujno, da so meje pravokotne oblike. Važno je, da je postavitev območij in velikost približno enaka kot na skici. Meje območij označimo z markirnim trakom. Tako vsako območje predstavlja cono. Na spodnji skici je namerno ustvarjena neenakomerna razporeditev con, kar se tiče tekanja posameznih skupin. To pomeni rahlo nihanje težavnosti med skupinami. Če izhajamo iz realne situacije, pri borbi z virusom nimamo vsi enako težkih nalog, ključno pa je, da pomagamo težje prizadetim območjem. Tako je mišljeno tudi v igri, več o medsebojni pomoči pa v nadaljevanju.

**A**

**G**

**F**

**C**

**B**

**E**

**D**

**H**

**A**

**B**

**E**

**F**

**C**

**D**

**G**

**H**

**NADZOR**

**ZGODBA IGRE**

Osnovni cilj je zelo enostaven. Skupina vsakega območja (cone) mora sestaviti svojo sestavljanko (puzzle). Z vsako dokončano sestavljanko smo korak bliže iznajdbi cepiva. Sestavljanka je v našem primeru prispodoba za vse neznanke, probleme in izzive, ki jih prinaša neka nova bolezen. Vsak izmed nas mora po najboljših močeh prispevati svoj del, da skupaj pridemo do uspeha. Pomembno je poudariti, da igra ni tekmovalna in da ne zmaga ekipa, ki prva sestavi sestavljanko!

**CONE**

Vsaka cona ima na škatli narisano končno podobo svoje sestavljanke, v škatli pa dele neke druge sestavljanke, za katere ne ve, kam pašejo. Kakšna naj bo sestavljanka, je opisano pod poglavjem Sestavljanke. Cone so razdeljene po črkah (ali poljubnih imenih). Vsaka skupina mora komunicirati s sosednjimi, da izvedo cono, kjer se nahajajo deli njihove sestavljanke. Kje so deli sestavljanke posamezne cone, je prikazano na skici. Sestavljanke so označene s črkami: A, B, C, D, E, F, G in H. Črke v MODRIH okvirjih prikazujejo sestavljanke (pokrove škatel (torej mesta, kjer moramo sestavljanko sestaviti). Črke v ZELENIH okvirjih pa prikazujejo, kje se nahajajo deli sestavljank. Npr. skupina v coni A ima sestavljanko A, katere koščki pa se skrivajo v coni E. Sestavljanke so razporejene tako, da niso iskani deli nikoli v sosednji coni, ampak je vedno med njimi še ena skupina, preko katere bo treba posredovati.

Na začetku igre nobena skupina ne ve, kje so deli njihove sestavljanke. Imajo le sliko, kako naj bi njihova sestavljanka izgledala na koncu. Njihova prva naloga je, da povprašujejo, opisujejo svojo sliko sestavljanke, ostali pa jim poskušajo opisati, kaj je na delih sestavljanke, ki jih imajo v svoji coni.

V naslednjem koraku je potrebno sestavljanke iz odkrite lokacije spraviti v svojo cono. Pri tem mora ves čas veljati naslednje:

* skupina ne sme nikoli zapustiti meja svoje cone (prehajanje med conami ni dovoljeno),
* otrok lahko naenkrat prenaša le en košček sestavljanke (torej ali ga nese nekomu v sosednji coni ali pa do sestavljalne mize v lastni coni). Pomeni, da se otroci srečujejo na meji in tam izmenjujejo delčke sestavljank ali pa samo informacije, nikakor pa mej ne prehajajo!
* preden se del sestavljanke položi na sestavljalno mizo, je potreben »špric« z razkužilom,
* preden se del sestavljanke odnese iz škatle, je potreben »špric« z razkužilom.

Tako imenovani »šprici« delov sestavljank z razkužilom niso le del razkuževanja, ampak tudi povečajo dinamiko v igri in podaljšajo prenosne čase delov sestavljank med skupinami (ker je treba ves čas razkuževati). Pri razkuževanju uporabljamo pravo razkužilo, ker v primeru uporabe vode uničujemo papirnato sestavljanko, alkohol pa takoj izhlapi (oziroma počasneje degradira kartonasto sestavljanko kot voda). Razkužilo naj bo vedno postavljeno zraven sestavljalne mize, saj od tam prenašamo dele sestavljanke drugim skupinam ali pa sestavljamo svoje. Ko imamo koščke svoje sestavljanke že na mizi in jih samo premikamo med sestavljanjem, jih ni potrebno ves čas razkuževati.

V vsaki coni je po ena sestavljalna miza (miza ali plošča na tleh), na kateri se sestavlja sestavljanka. Ko je udeleženec ob mizi in razmišlja ali sestavlja, mora nositi zaščitno masko (lahko se kupijo prave ali pa vsak od doma prinese šal). To pomeni, da morajo vsi udeleženci ves čas s seboj nositi zaščitno masko, ki si jo nadenejo za čas sestavljanja ob mizi. Uporaba maske zagotavlja varnost, saj pri sestavljanju ne moramo ohranjati primerne distance, hkrati pa daje virusom vedeti, da takrat udeleženec ne more biti okužen (kaj to pomeni, je obrazloženo pod poglavjem Virusi). Sestavljalno mizo postavimo na sredino cone ali na zunanji rob cone. Namen je ustvariti čim daljšo razdaljo med sestavljalno mizo in mejami sosednjih con. Prav tako ni dovoljeno premikanje miz med samo igro. Zraven mize naj bo ves čas postavljeno razkužilo za razkuževanje.

Možnosti prilagajanja:

* Velikost con prilagajamo glede na število udeležence. Več ko je udeležencev, večje naj bodo cone in obratno. Pomembno je, da je dovolj prostora za neovirano gibanje znotraj skupine.

**VIRUSI**

Zgoraj opisani potek ne bi bil nič posebnega, če se ne bi ves čas naokoli potikali virusi. Viruse predstavljajo animatorji, ki so oblečeni v rdeče majice in nosijo zaščitne rokavice (rokavice so malo zaradi higienske varnosti, hkrati pa zgleda bolj kul in zastrašujoče, če imaš poleg rdeče majice še rokavice). V nadaljevanju je opisan pomen virusov v igri.

Na začetku naj bodo virusi le animatorji, njihovo začetno število pa je 10 (ali poljubno, če igro prilagajamo). Zelo pomembno je, da imajo oblečene rdeče majice, ker se tako ločijo od ostalih. Virusi se ves čas sprehajajo znotraj celotnega območja (torej celotnega območja na skici). Za njih meje med conami ne obstajajo. V začetku se le sprehajajo (normalna hitrost hoje). Sprehajajo se popolnoma naključno, vsepovprek, kot recimo robotska kosilnica ali sesalec.

Medtem ko otroci tekajo po svojih conah in prenašajo delčke sestavljank in informacije, se morajo virusov ves čas izogibati, tekati med njimi. V primeru, da se jih virus dotakne, oblečejo rdečo majico in tudi oni prevzamejo vlogo virusa (glej opombo POMEMBNO). Virus lahko ulovi katerega koli otroka v katerikoli coni, razen tistih, ki nosijo zaščitno masko (ali šal). Otrok si lahko nadane masko le, ko je pri sestavljalni mizi. Torej, pri sestavljanju si otrok nadane masko in je varen pred virusi (pomeni, da sestavlja), ko teka naokoli, pa maske ne sme imeti (ker potem virus ne bi imel smisla, hkrati pa je tekanje v maski prevroče). Delovanje virusov se stopnjuje glede na čas, več pa je opisano v poglavju Nadzor.

**POMEMBNO:** Začetnih 10 virusov naj bo animatorjev in če je le možnost, naj bodo tudi v nadaljevanju igre virusi le animatorji. Potrebno se je zavedati, da namen virusov ni širitev in povečevanje njihovega števila, ampak ustvarjanje napetosti in dinamike v igri. Otroci najverjetneje bodo težko razumeli pomen naključnega gibanja virusov, ki igro ohranja izvedljivo, in bodo ostale otroke takoj začeli loviti. Teorija, da otrok lahko postane virus, ker je bil ujet, naj bo le na »papirju«. Pomeni, da se otroci zavedajo, da lahko postanejo virusi in jih ta strah posledično sili k tekanju in izmikanju. Prav tako je naloga otrok, da sestavljajo in ne lovijo drugih soudeležencev kot virusi. Otrok naj postane virus le v primeru neke vzgojne kazni (zaradi npr. goljufije pri igri) ali pa pri širitvi virusa, če ni dovolj animatorjev. Naloga ostalih virusov (animatorjev) ob tem je, da mu jasno razložijo, kako naj se kot virus premika in ne lovi ostalih otrok.

Virusi morajo dobro vedeti, kaj se lahko z njimi zgodi, razloženo v poglavju Dodatki.

Agresivnost virusov se s potekom igre stopnjuje. To v praksi pomeni npr., da se na vsakih 20 minut spremeni hitrost in način gibanja virusov in sicer:

* 90 – 70 min 🡪 virus se naključno sprehaja (kot robotska kosilnica)
* 70 – 50 min 🡪 virus locira najbližjo tarčo in ji sledi (še vedno hodi), tarče menja (ne sledi ves čas istemu otroku)
* 50 – 30 min 🡪 virus hitro hodi, a naključno (spet prispodoba kosilnice, le večja hitrost). Hitra hoja naj bo le malenkost višja od normalne hoje!
* 30 – 10 min 🡪 virus hitro hodi, lociranje najbližje tarče

**NADZOR**

Nekje na vidnem mestu (s projiciranjem na platno ali na večjem računalniškem ekranu) naj se prikazuje odštevanje časa, ki pomeni čas širjenja virusa). Lahko dodamo tudi zvočnik, na katerem se ves čas predvaja rahlo napeta glasba. Igra je časovno omejena na točno 90 min (po potrebi se lahko čas podaljša/skrajša, ampak je temu primerno potrebno prilagoditi še ostale faktorje v igri).

Kot kaže skica, imamo na sredini igralne površine cono »Nadzor«. V to cono otroci ne morejo prehajati (tudi z dovolilnicami ne), virusi pa ga lahko prečijo, ko prehajajo med conami. Na tem območju je animator, ki igro najbolj pozna in jo tudi organizira. V primeru vprašanj daje napotke, opazuje, če se vse pravilno izvaja. Oblečeno naj ima markirko, da se loči od ostalih (če imate kakšno uniformo, še bolje). Njegova vloga je tudi naznanjanje širitve virusa, kar pomeni:

* Na vsakih 5 minut igre se virus razširi. V primeru presežka animatorjev, naj bo to kar animator (izogibajmo se temu, da otrok postane virus). V primeru, da postane virus otrok, naj bo to ta iz skupine z največ udeleženci ali iz skupine, ki jim najbolje gre ali pa otrok, ki je v kazenskem prekršku. Novi virus si obleče rdeče majico in nadene gumijaste rokavice (škatla z rokavicami naj bo postavljena v sredinski coni nadzor) ter prevzame vlogo virusa.
* Širitev virusa se naznani z glasnim piskom (navijaška troblja, nekaj kar vsi slišijo).
* Na vsakih 5 minut izda dovolilnico za prehod mej (glej poglavje Dovolilnice), ki si jo otrok nadene okoli vratu. Z dovolilnico lahko prehaja meje, kar pomeni direktno tekanje in prenašanje koščkov brez posrednikov. Dovolilnice so prenosljive le med člani iste skupine (torej iz iste cone)! Nadzorni podeli dovolilnico posamezni coni tako, da jo položi v njeno polje (podeljuje jo naključno 🡪 če vidi, da gre kateri skupini slabše, jo lahko podeli najprej njim). Kako naj bi dovolilnica izgledala je prikazano pod poglavjem dovolilnica.
* V primeru, da nadzorni ali ostali animatorji opazijo kakšno goljufijo ali nepravilnost v skupini (neupoštevanje razkuževanja, prenos več sestavljank naenkrat) jim podeli opozorilo (to si napiše na karton 🡪 kot sodnik pri nogometu). 3 opozorila skupini pomeni, da en član postane virus (rdeča majica).
* Za vsako dokončano sestavljanko en virus postane spet udeleženec (smo korak bližje k iznajdbi cepiva). Prioriteto imajo otroci in to tisti, ki so najdlje virusi (če sploh so otroci virusi; če so virusi le animatorji, lahko ostanejo virusi).
* Ko skupina dokonča sestavljanko, se vsem njenim članom podeli dovolilnice. Na ta način gredo lahko pomagati drugim skupinam. Če je sestavljanka pravilno sestavljena, oceni animator skupine, informacijo pa prenese nadzornemu.
* Če se slučajno zgodi, da zaradi prevelike agresivnosti virusov preveč otrok prehitro postane virus, lahko nadzorni razglasi, da je bilo ugotovljeno delno zdravilo, ki je ozdravilo nekaj ljudi. Nato določi, kateri virusi se spremenijo nazaj v udeležence. To naj bo le alternativa v primeru izrednega in neželenega porasta virusa.

**POMEMBNO:** Še enkrat poudarjam, da je cilj virusov le spodbujanje otrok k tekanju. Če je le možno, se naj virus širi le zaradi časovne omejitve (torej na vsakih 5 minut dodamo novega animatorja za virus). V praksi se je vsak otrok s tekanjem sposoben izmikati virusu, pa naj se virus giblje naključno ali namensko. Hitrost tekanja otrok ni primerljiva z hojo ali hitro hojo animatorja. Tako da širitev virusa zaradi ulovitve otroka naj v praksi ne bi bila možna. Izreden primer je goljufija ali otrokovo namerno nastavljanje.

Možnosti prilagajanja:

* Podeljevanje dovolilnic ni nujno ravno na 5 minut (časovni interval podeljevanja oceni nadzorni animator igre in s tem pospešuje ali zavira dinamiko igre).
* Kaznovanje goljufij je prilagodljivo. Lahko udeleženec že takoj postane virus ali pa je to odvisno od teže prekrška. Pri tem ima proste roke nadzorni.
* Časovni interval širjenja virusa je poljuben (ni nujno, da ravno 5 minut). Na ta način spet vplivamo na dinamiko igre.
* V primeru, da imate ogromne cone in dovolj animatorjev (ali veliko udeležencev), lahko pri širjenju virusa uporabite tudi eksponentno funkcijo širjenja. To pomeni, da se bo virus najprej povečal za enega, nato za dva, štiri, osem in po šestdesetih minutah za 64 ljudi (to je seveda ogromno, želim povedati, da je prilagoditev glede časa in števila pri širjenju popolnoma poljubna glede na situacijo).

**SESTAVLJANKE**

Priporočeno je, da kupimo ali prinesemo od doma različne sestavljanke (tako po številu delov kot tudi po zahtevnosti). Število delčkov naj bo vsaj 100 in ne več kot 300. Večje kot je število delčkov in bolj kot je zahtevna slika, težja postane igra. S kombinacijo tega prilagajamo težavnost igre. Sestavljanke lahko izdelate tudi sami, vendar naj bodo sestavljanke dovolj visoke kvalitete in po možnosti barvne (v primeru slabih sestavljank lahko pride do zmede, hkrati pa so kupljene tudi bolj odporne proti razkuževanju, zato priporočam kupljene sestavljanke, lahko tudi rabljene od doma). Sestavljanke se naj razlikujejo tako po številu delčkov kot tudi po motivu, kar pomeni, da se težavnost sestavljanja med skupinami rahlo razlikuje (vendar ne pretiravajmo med ustvarjanjem razlik). Pri navodilih je potrebno omeniti, da ni igra ni tekmovalna, temveč temelji na medsebojni pomoči. Zato so na voljo dovolilnice in ostali dodatki, da si skupine lahko priskočijo na pomoč! Pri razlagi igre omenimo otrokom, da ne zmaga skupina, ki prva reši sestavljanko, ampak je cilj zmaga nad virusi, ki je lahko dosežene le z medsebojno pomočjo vseh skupin.

Primer sestavljanke:



Zgornja slika prikazuje sestavljanko lažje težavnosti (100 kosov in otrokom jasen sestavljalni motiv). Torej pri pripravi prostora pokrov sestavljanke obdržimo v coni pripadajoče skupine, škatlo z delčki pa postavimo v cono druge skupine (glede na označitev na skici).

Možnost prilagajanja: Več kot je udeležencev, težja in z več kosi naj bo sestavljanka.

Opomba: Vse dele sestavljanke iz iste škatle prej označimo, saj se lahko med igro hitro zgodi, da se pomešajo med sabo. Na ta preprečimo razpad igre v primeru prevelikega mešanja koščkov med skupinam.

**DOVOLILNICE**

Dovolilnica naj bo kar kartonček žive barve, ki bo na otroku viden (lahko vsebuje tudi napis). Velikost naj bo okoli 15x10 cm. Vsebuje naj tudi luknjico za vrvico, preko katere si dovolilnico nadenemo okoli vratu. (Lahko pa uporabimo tudi kaj drugega, kar bo dovolj vidno.) Pripravimo dovolj veliko število dovolilnic. Člani z dovolilnicami lahko direktno prenašajo tudi dodatke (v poglavju Dodatki). Paziti moramo, da dovolilnic ne izdamo preveč, saj potem cone nimajo več vloge. Prav tako imejmo v mislih, da ko skupina sestavi sestavljanko, avtomatsko dobijo dovolilnice vsi člani skupine.

Možnosti prilagajanja:

* Pravilo, da vsi člani dobijo dovolilnice, ko sestavijo svojo sestavljanko, lahko tudi izključimo, saj se lahko hitro zgodi, da bo veliko ljudi v igri prehajalo meje, ker imajo dovolilnice. V tem primeru skupina, ki sestavi sestavljanko, ostane le posrednik pri prenosu koščkov ostalim skupinam ali pa se posveti iskanju delov skafandra (več o skafandrih v poglavju Dodatki).
* Kot kazen v primeru goljufije ni potrebno, da otrok postane virus, ampak se lahko skupini odvzame ena ali več dovolilnic.

**DODATKI**

Če želite igre popestriti, predlagamo dve možni razširitvi oz. dodatka:

Ker se bo s časom povečevalo število virusov in bo težje tudi izmikanje, je na voljo tudi zaščita pred virusi. Pred virusi se lahko zaščitimo s »skafandrom« ali pa jih začasno odženemo s prenosnim »razkužilom«.

1) SKAFANDER: Skafander sestavljajo gumijaste zaščitne rokavice, smučarska očala, obrazna maska, halja (delavska ali medicinska). Na celotnem območju igre skrijemo opreme za 8 skafandrov. Tako lahko otroci poleg sestavljanja odkrijejo še dele skafandra. Ko ima skupina na voljo celoten skafander, lahko enega člana obleče v zaščitno opremo (lahko pa dele skafandra pošlje v bolj kritično cono, kjer jim gre slabše). Koga obleče v skafander, določi vodja skupine. Udeleženec v skafandru je popolnoma zaščiten pred virusi do konca igre. Ker imamo na voljo 8 skafandrov, imamo 8 ljudi, ki se ne morejo okužiti. Deli skafandrov naj bodo dobro skriti, da se je treba potruditi z iskanjem. Porazdelitev delov skafandrov je lahko poljubna, kar pomeni, da niso vsi deli za skafander na istem območju cone. Torej bodo ustrezne dele dostavili skupini, ki jih nima oziroma jih potrebuje. Deli skafandrov so prenosljivi, vendar tako kot koščke sestavljank lahko nosijo le en sestavni del skafandra naenkrat!

Primer 1: Skupina X mora najti le še zaščitna očala, a jih ne najde. Skupina Y jih preko posrednikov na meji dostavi zaščitna očala, saj jih je že našla v svoji coni.

Primer 2: Skupina X ima velik probleme s sestavljanjem. Skupina Y ima vse dele za skafander, sestavljanje jim gre odlično. Preko posrednikov na mejah prenesejo vse dele skupina X, ki svojega člana obleče v skafander in lažje nadaljuje sestavljanje.

**Opomba 1:** Ko je otrok opremljen v skafander, deli niso več prenosljivi! Teoretično je torej možno, da je v igri na koncu 8 otrok, ki jim virusi ne morejo nič.

**Opomba 2:** V primeru, da se igro igramo na travniku, kjer ni veliko skrivališč za del skafandrov, lahko ta del izpustimo ali pa podeljevanje skafandrov dodelimo nadzornemu (uvedemo nek časovni interval kot za dovolilnice).

**Opomba 3:** Skafandrov je lahko tudi manj, sploh če je vseh udeležencev oratorija malo.

2) RAZKUŽILO: Po polovici pretečenega časa (45 min) nadzorni podeli vsaki coni 1 vodno pištolo. Vodna pištola predstavlja razkužilo. V primeru, da nas virus napada (hodi ali teče proti nam, nas obkoli), ga lahko poškropimo z vodo. V tem primeru se virus obrne in gre v drugo smer. Z razkužilom torej lahko spreminjamo smer gibanja virusov (jih začasno odženemo, da zaščitimo sebe in svojo skupino). Potrebno je opozoriti, da vodnih pištol ne moremo polniti! Ko porabimo vso »razkužilo«, postane neuporabna (zato je potrebna pametna uporaba). Pištole so tako kot skafandri prenosljive med conami (lahko jih pošljemo v cone, ki jih bolj potrebujejo) Dovolj je, da virus enkrat poškropimo, ni potrebno, da ga popolnoma zmočimo.

Primer 1: Skupini v coni X gre zelo slabo. Udeleženci iz cone Y pošljejo svojo vodno pištolo preko ostalih con v cono Y ali pa pošljejo kar svojega člana z dovolilnico, da prenese pištolo v njihovo cono.

Primer 2: Skupini v coni X gre zelo slabo. Udeleženci iz cone Y pošljejo svojega člana z dovolilnico, in vodno pištolo na pomoč v cono X. Tam pomaga braniti skupino pred virusi in omogoča lažje napredovanje skupine X.

**KONEC IGRE**

Po 90 minutah igre lahko zmaga virus ali pa otroci. Virus zmaga v primeru, ko ni dokončanih vseh 8 sestavljank (virusi se preveč razmnožijo 🡪 to se zgodi, če se veliko goljufa, se otroci slabo umikajo ali pa slabo sestavljajo 🡪 vse to oteži zadevo in posledično zmanjka časa). Otroci zmagajo, ko jim uspe sestaviti vseh 8 sestavljank.

Možnosti prilagajanja:

* Ni potrebno, da igra traja 90 min. Čas igranja igre je povezan s številom udeležencev, velikosti con in težavnosti sestavljank. Trajanje igre lahko ves čas prilagaja nadzorni (glej možnosti prilagajanja pri koncu vsakega poglavja).

**Predlogi za manjše oratorije:**

Vse, kar se tiče izvedbe prostora in pripomočkov, lahko prilagodimo glede na naše število. Torej zmanjšamo območja con, zmanjšamo število virusov, znižamo zahtevnost sestavljank (tako motiv kot število koščkov). Veliko predlogov za prilagajanje je navedenih že na koncih posameznih poglavij. Največji problem pri manjših oratorijih je lahko število animatorjev (v osnovi jih potrebujemo 19). V tem primeru imamo naslednje možnosti:

* Lahko uvedemo 5 nadzornih animatorjev in 0 animatorjev kot vodje skupin. Torej teh 5 animatorjev kroži med skupinami, jim pomaga z nasveti, spremlja napredek in hkrati opravlja funkcije nadzornega animatorja.
* Vodje skupin, ki spremljajo sestavljanje in delno skrbijo za koordinacijo so lahko starejši otroci.
* Lahko zmanjšamo začetno število virusov in povečamo njihovo agresivnosti (npr. le 5 začetnih virusov, ki hitro hodijo ali pa le 2 začetna virusa, ki lahkotno tekata).