

POGODNY WIECZOREK „Leśne ludki”

Cel: integracja grupy, wywołanie uśmiechu na twarzach uczestników, pobudzenie kreatywności, kształtowanie wyobraźni

Ilość uczestników: ok.20

Wiek: I, II st. OND

Czas spotkania: 1 godz. 20min.

Salka: wystrojona w leśnym klimacie

Materialy: kartki do podziału na grupy (w kolorach: czerwonym, zielonym, żółtym, niebieskim; ponumerowane w zależności od ilości osób w grupie); czyste kartki A4, kredki, długopisy, cukierki

Prowadzący: ubrany jak podróżnik (koszula, trapery, kapelusz, okulary, torba/plecak)

Przy wejściu do sali każdy uczestnik losuje kartkę i w zależności od koloru siada w odpowiednim miejscu.

W tle leci odgłos lasu.

P: *Witam podróżnicy! Dzisiaj mamy okazję odwiedzić krainę Leśnych Ludków. Jednak są to małe istotki, dlatego tylko jedna grupa może się u nich pomieścić. Która to będzie?*

ZABAWA 1 (15min)

P: *Po wielu latach zgłębiania zwyczajów Leśnych Ludków, w końcu odkryłem ich hobby. Otóż uwielbiają one rysować i gromadzić swoje dzieła. Czy pomożecie zwiększyć ich kolekcje?*

#Grupa otrzymuje kartkę i kredki.

Z: *Narysujcie wasze wyobrażenie Leśnego Ludka. Następnie przedstawcie go (imię, zawód, charakter, zainteresowania).*

ZABAWA 2 (15min)

P: *Brawo! Wasze rysunki bardzo się spodobały. Są tak zachwycone, że proszą jeszcze o bajki. Podaliśmy zadaniu?*

#Każda grupa dostaje kartkę A4 i długopis.

Z: Zadanie polega na napisaniu bajki. Jedna osoba może napisać tylko jedno zdanie, tak aby ostatnie słowo znalazło się w następnej linii

np. *Za górami, za lasami żyły*

skrzaty

Kartkę należy zgiąć w taki sposób, aby widać było tylko ostatnie słowo. Następna osoba pisze zdanie rozpoczynając od słowa w linii. Zabawa kończy się gdy kartka dwa razy okrąży osoby w grupie i wróci do rozpoczynającej.

ZABAWA 3 (20min)

P: *Poznaliśmy zainteresowania Leśnych Ludków. Teraz czas na ich mowę. Spróbujemy odgadnąć, co mogą znaczyć niektóre słowa.*

Z: Prowadzący podaje trudne, niezrozumiałe słowo np. co to jest

FULGURYT? Każda z drużyn zapisuje na kartce zmyśloną definicję. Starają się, by była ona jak najbardziej prawdopodobna. Następnie prowadzący zbiera kartki i czyta definicje drużyn oraz tą poprawną. Każda z drużyn wybiera jedną, właściwą odpowiedź. Drużyny obstawiają odpowiedź wybraną przez siebie ilością cukierków (max. 5). Jeśli odpowiedź jest poprawna- dostają dwa razy tyle cukierków. Jeśli nabiorą się na definicję przeciwników- oddają im obstawione cukierki.

#Słowa wraz z definicjami w załączniku.

ZABAWA 4 (20min)

P: *Bardzo dobrze. Ludki są zachwycone waszą znajomością ich języka. Teraz chcą sprawdzić wasze umiejętności aktorskie.*

Z: Na środku sali pozostają prowadzący i jedna wywołana osoba. Zabawa polega na improwizowaniu. W losowym momencie scenki prowadzący krzyczy: STOP! (w tym momencie grający zastygają w bezruchu). Za jedną osobę wchodzi inna (wywołuje się kolor i numer kartki) i staje w takiej samej pozycji.

Prowadzący powinien w jakiś sposób zapisywać/zapamiętać która osoba już była, tak żeby wszyscy mogli uczestniczyć w zabawie.

P: *Leśne Ludki, dzięki wam, bardzo dobrze się bawiły. W ramach wdzięczności chcą z wami zatańczyć.*

#Belgijka (10min)

ZAŁĄCZNIKI

Do ZABAWY 3:

Diengi – pieniądze

koczolumby – gumiaki, brzydkie buty

kojber - bagaż lub miejsce do spania

glassofobia - lęk przed wystąpieniami publicznymi

empora - galeria, trybuna lub balkon

eremita - pustelnik