

## KONSPEKT POGODNEGO WIECZORKU „SHERLOCK HOLMES”

- **Grupa wiekowa** : Gimnazjum, Liceum

- **Liczba osób** : 20-25 osób

- **Czas spotkania** : 1,5 h

- **Potrzebne materiały** :

- Karteczki z rysunkami do losowania (kajdanki, lupa, odcisk palca, akta)
- Woreczek
- Czapka
- Piosenka " Jedzie pociąg z daleka"
- Dwie chusty/apaszki
- Kartki z hasłami do kalambur
- Czyste kartki
- Długopisy
- 4 skakanki
- 4 łyżki
- 4 piłeczki do ping ponga
- Koperty z puzzlami
- Worek czarny
- Sznurek

- **Cel** : pobudzenie kreatywności, nauka pracy w grupie, pokazanie jak ważna jest współpraca.

Prowadzący może się przebrać, **musi mieć czapkę na głowie !!** (strój w kratkę, lupa itp.). Miejsce jest udekorowane, aby przypomniało miejsce zbrodni.

Prowadzący : Witam Was na miejscu zbrodni. Jestem Sherlock Holmes, a Wy znaleźliście się w centrum naszego dochodzenia. Musicie pomóc mi rozwiązać całą, zawiklaną zagadkę i odkryć kto jest sprawcą. Aby lepiej Wam się pracowało podzielę Was na zespoły dochodzeniowe. (Uczestnicy losują karteczki z woreczka i dzielą się na 4 grupy według rysunków). Teraz gdy już jesteście w swoich drużynach czas usłyszeć wszystkie fakty jakie do tej pory odkryliśmy.

Jesteśmy w domu sprawcy. Nasze biuro odkryło, że sprawca uciekł 3 dni temu. Okoliczne sklepy skarżyły się na wiele małych kradzieży, niestety tutaj nic nie znaleźliśmy. Wiemy, że zniknęło kilka paczek papieru, świeczki oraz jedna czapka. W mieszkaniu są odciski na wielu przedmiotach. Musimy poszukać dokładnie na których i zabrać je do biura.

### Zabawa I – „Sprzątanie dowodów”

Prowadzący : Ustawcie się wszyscy w jednym kółku.

Prowadzący : Waszym zadaniem będzie zbadanie każdego przedmiotu, czy na nich nie ma czasem odcisków. Ja będę podawać hasła takie jak : MIKSER, RODZINNE ZDJĘCIE, PRALKA, TOSTER, CZAJNIK.

Komendy :

- MIKSER - osoba wskazana podnosi ręce nad głowy sąsiadów, a osoby stojące obok kręcą się jak mikser.
- RODZINNE ZDJĘCIE - osoby znajdujące się po bokach wskazanego dziecka przytulają się do niego tak, jakby miały pozować do zdjęcia.
- PRALKA - osoba wskazana przez prowadzącego kręci głową jakby była zamknięta w pralce, a osoby po bokach tworzą z rąk koło (drzwiczki pralki)
- TOSTER - wskazana osoba musi wtedy skakać, niczym grzanka w tosterze, a osoby stojące obok niej łapią się za ręce tak, aby grzanka znajdowała się w środku
- CZAJNIK - osoba w środku robi dziubek czajnika ręką, a osoby po bokach robią uszy czajnika.

Prowadzący : Świetnie Wam poszło. Teraz czas, aby zawieść nasze dowody do biura i tam je dokładnie zbadać. Mamy tam dla Was jeszcze pewną niespodziankę. To w drogę.

## **Zabawa II - „Pociąg”**

Idzie muzyka " Jedzie pociąg z daleka". Ustawiamy się w jeden wielki sznurek i jedna osoba jest kierowcą. Prowadzi cały "pociąg". Prowadzący co jakiś czas rzuca hasła :

- Dziura na drodze - wszyscy podskakują
- Czerwone światło - wszyscy się zatrzymują i po chwili ruszają dalej
- Zepsute wycieraczki - zaczynamy machać rękami
- Zamknięta droga - odwracamy się i osoba, która wcześniej była ostatnia zostaje teraz kierowcą

## **Zabawa III - "Szkolenie prawdziwego szpiega"**

Prowadzący : W końcu dotarliśmy na miejsce. Żebyście nam naprawdę pomogli w śledztwie musicie przejść szkolenie. Będzie ono miało 3 etapy. Pierwszy nauczycie Was słuchać, drugi komunikacji a trzeci zręczności.

No to zaczynamy.

### **I ETAP : " Wilk i zając"**

Prowadzący : Ustawcie się w wszyscy w jedno kółko. Stoimy blisko siebie. Tutaj musicie używać swojego słuchu. Musicie nauczyć się, że bez tego nigdy nie ma udanej akcji. To pomaga także zespolić zespół.

Prowadzący wybiera teraz dwie osoby z różnych drużyn. Obu zawiązuje oczy apaszkami/chustami, tak aby nic nie widziały.

Prowadzący : Jedna osoba jest wilkiem, a druga zającem. Wilk musi złapać zająca, niestety nic nie widzi. Musi więc słuchać uważnie. Jednak może raz przywołać zająca kłaśnięciem w ręce. Wtedy zając mu odpowiada podwójnym kłaśnięciem. Pozostali są lasem. Dbamy o bezpieczeństwo naszego wilka i zająca. Kiedy są blisko nas szepczemy im słowo : las. Musimy zachować ciszę! A więc zacznijmy! :)

Zabawa trwa dopóki nie będzie conajmniej 5 wilków i zająćców.

### **II ETAP : " Kalambury"**

Prowadzący : Czas na drugi etap, gdzie poznacie tajniki komunikacji. Znów musicie się skupić, tym razem na patrzaniu i kojarzeniu szybko faktów. Zagramy w szpiegowskie kalambury. Każda drużyna ma 3 hasła do zgadnięcia. Jedno trzeba narysować, drugie pokazać, a przy trzecim można mówić. Która drużyna zrobi to najszybciej zdobędzie nagrodę :)

Grupy po kolei zgadują hasła, reszta oczywiście może pomagać. Nagrodą jest autograf Sherlocka na ręce :)

### **III ETAP : "Bądź ninja"**

Prowadzący : W naszym ostatnim zadaniu poczujemy się jak prawdziwi ninja. Będziemy musieli pokonać tor przeszkód. Najpierw trzeba zrobić 10 przysiadów, następnie skoczyć 5 razy na skakance i na końcu przenieść piłeczkę pingpongową na łyżce. Gdy już wszystko wykonamy trzeba wrócić i przybić piatkę następnej osobie. Dopiero wtedy może ruszyć. Gotowi? Do startu! Start!

### **Zabawa IV : "Walki z mafią."**

Prowadzący : Właśnie musimy przerwać szkolenie! Dostałem ważną wiadomość z biura. Odkryto, że nasz sprawca powrócił. Także mafia z naszego miasta coś planuje. Musimy jak najszybciej ich złapać. W mieście pozostało wiele wskazówek. Nasz zbieg zaopatrzył się także w dwie chusty i łyżkę oraz piłeczkę pingpongową. W kopertach które znajdują się w okolicy macie wskazówkę kim jest nasz sprawca.

Każda drużyna ma schowaną gdzieś kopertę z ich obrazkiem na wierzchu. W środku znajdują się puzzle z napisem Sherlock Holmes.

Gdy tylko jakaś grupa ułoży puzzle wbiega jakaś osoba z zewnątrz( np. ktos to pomagał organizowac wieczorek) z workiem czarnym na głowie i związanymi rekami. Krzyczy że to On jest prawdziwym Sherlockiem, a że prowadzący jest oszustem. Prawdziwy Sherlock mówi, żeby go uwolnić a związać fałszywego. Zabawa kończy się gdy prawdziwy Sherlock dziękuje wszystkim za zabawę, a fałszywy zostaje złapany i związany.