

Katarzyna Cieszkowska
OBÓZ SURVIVALOVY

Cel: Integracja, dobra zabawa we wspólnocie

Dla kogo: wieczorek przeznaczony dla stopni od III OND wzwyż

Ile osób: 20-25

Czas trwania: 90 min

Serdecznie witam Was na obozie survivalowym. Wykazaliście się niezwykłą odwagą zgłaszając się na obóz. Czekają Was tu niezapomniane wrażenia. Dowiedziecie się jak przetrwać w najtrudniejszych warunkach. A co najważniejsze przeżyjecie przygodę waszego życia.

Prowadzący/ prowadząca są ubrani jak by szli na wyprawę. (plecak, lina itp.)

W tle leci muzyka kojarząca się z przygodami np. muzyka z Piratów z Karaibów

1. Co zabierzesz ze sobą na bezludną wyspę?

Uczestnicy siedzą w kręgu. Prowadzący chodzi w Okół tego okręgu i kolejnym osobą zadaje pytanie „Co zabierzesz ze sobą na bezludną wyspę”. Uczestnicy odpowiadają i słuchają odpowiedzi innych. Ich zadaniem jest odgadnięcie dlaczego niektóre rzeczy mogą zabrać, a inne nie. Zasady mogą być różne np. mogą wziąć tylko rzeczy, których nazwy zaczynają się na pierwszą literę ich imiennie lub muszą odpowiedzieć pełnym zdaniem.

Teraz zostaniecie przeszkoleni. Dowiedziecie się co wam będzie potrzebne na bezludnej wyspie i dlaczego. Teraz każdemu z was zadam pytanie :Co zabierzesz ze sobą na bezludną wyspę. Waszym zadaniem jest natomiast odgadnięcie zasady, dlaczego takie a nie inne rzeczy możecie zabrać na bezludną wyspę.

2. Pantomima

Aby mieć jak największe szanse na przetrwanie musimy podzielić się na zespoły. Teraz wylosujecie kolorowe wstążki, które zawiążecie sobie na nadgarstkach.

Uczestnicy losują z woreczka po wstążce i wiążą na ręce. Każdy kolor to inna drużyna

Jak wiecie w ekstremalnych warunkach trzeba umieć się odnaleźć. Czasem warto podpatrzeć co i jak robią inni. Mile widziana jest także wzajemna pomoc. Teraz dostaniecie scenki do odegrania, macie bez słów i dźwięków pokazać czynności, które mogą się przydać.

Uczestnicy będą w grupach odgrywać różne nieme scenki. Reszta odgaduje o co chodzi.

Scenki:

- *Rozpalanie ogniska*
- *Kopanie studni*
- *Polowanie*
- *Naprawa samolotu*
- *Budowanie tratwy*

3. Plemiona

Uczestnicy są dalej podzieleni na grupy. Każda grupa wybiera swój okrzyk bojowy i kapitana. Drużyny komunikują się między sobą w następujący sposób: 1. Kapitan krzyczy okrzyk swojej grupy, 2. Grupa krzyczy swój okrzyk, 3. Kapitan wykrzykuje zawołanie innej grupy, 4. Grupa powtarza po kapitanie, 5. Zawołana grupa powtarza ten schemat. Zabawa musi być szybka, a okrzyki zabawne.

Nie wiecie gdzie was poniesie ta niezwykła przygoda, dlatego musicie się nauczyć komunikować między sobą i z nieznanymi wam dotąd ludźmi z dzikich plemion. Teraz musicie wybrać kapitana drużyny i okrzyk bojowy. Będziecie się nawoływać w następujący sposób :1. Kapitan krzyczy okrzyk swojej grupy, 2. Grupa krzyczy swój okrzyk, 3. Kapitan wykrzykuje zawołanie innej grupy, 4. Grupa powtarza po kapitanie, 5. Zawołana grupa powtarza ten schemat.

4. Wyprawa do dżungli

Uczestnicy siadają w kręgu na podłodze twarzami do siebie lub na krzesła tyłem do wnętrza koła. Każdemu zostaje przypisana rola. Odczytywana będzie historia. Kiedy ktoś usłyszy swoją postać wstaje obiega okrąg i wraca na swoje miejsce.

Teraz naprawdę zaczyna się przygoda, każdy z was dostanie jakąś funkcję na naszej wyprawie do dżungli. Będziemy czytać historię, która stanie się prawdą. Każdy z was po usłyszeniu swojej roli będzie musiał wziąć sprawy w swoje ręce i aktywnie wziąć udział w wydarzeniach tzn. musi obieć okrąg i wrócić na swoje miejsce. Teraz przypiszę wam role.

Role kolejno:

Alpinista

Podróżnik

Tragarz

Kucharz

Piesek Reksio

Pewnego razu grupa miłośników przygód wybrała się na wyprawę. Byli to alpinista, podróżnik, tragarz, kucharz i piesek Reksio. Alpinista długo przygotowywał się do tej podróży. Kucharz zrobił zapasy żywności, niestety już na samym początku Reksio, jak to Reksio podjadał kielbasę. Tragarz męczył się targając bagaże podróżnika, kucharza i alpinisty. Wszyscy cieszyli się na te wyprawę nawet Reksio wesoło merdał ogonkiem. Po wielu kilometrach wędrówki podróżnik był zmęczony, Reksio jak to Reksio zgłodniał, a tragarz był obolały. Alpinista więc zarządził postój dla wszystkich. Cała nasza wyprawa odetchnęła z ulgą kładąc się wygodnie na ziemi, tylko Reksio niespokojnie kręcił się wokół prowiantu. W końcu Reksio jak to Reksio ciągle był głodny. Kiedy wszyscy odpoczęli, kucharz przyrzucił posiłek. Później alpinista i podróżnik udali się na naradę. Kiedy wrócili Reksio, jak to Reksio smacznie spał. Tragarz wziął więc Reksia na ręce, a na plecy bagaże kucharza, podróżnika i alpinisty. Podróżnik rzekł do alpinisty „powiedz kucharzowi żeby pospieszył tragarza”. Alpinista odparł „już idę powiedzieć kucharzowi żeby pospieszył tragarza”. Szła tak więc cała nasza gromadka: na początku alpinista, zanim podróżnik, potem kucharz, tragarz i Reksio. Szli tak razem, aż dotarli do celu. Wszyscy bardzo się ucieszyli, a Reksio jak to Reksio skakał i merdał ogonkiem. KONIEC

5. Węzeł Gordyjski

Każdy uczestnik naszego obozu umie zawiązać i rozwiązać każdy węzeł. Dlatego teraz zrobimy małe zawody połączymy się na dwie grupy. Kolorami po poprzednim podziale na oko. Ustawiamy się w naszych grupach w okręgach, zamykamy oczy, wyciągamy ręce, idziemy do przodu i łapiemy się za ręce. Nie wolno łapać osoby tuż obok. Jak już wszystkie ręce się złapią próbujemy nie puszczając się utworzyć z powrotu okręg.

Nasz wspólna przygoda była wspaniałą, wszyscy przetrwali, dlatego obóz uważam za udany. Dziękuję Wam i zapraszam na kolejne przygody.