

## **POGODNY WIECZOREK – ROZBITKOWIE** Aleksandra Strączek

Cel: Integracja i lepsze poznanie siebie, przełamanie barier, wspólna zabawa

Ilość osób: 30 (5 grup po 6 osób) Czas: 1.5h

Wiek: III OND/ I ONŻ

Materiały: Kolorowe sznureczki, butelki z listami, plecaki oraz rzeczy, które musimy do nich zapakować, karteczki z hasłami do kalamburów

Osoba prowadząca jest ubrana na wzór kapitana statku (ma granatową marynarkę i kapitańską czapkę) Osoby wchodzące do sali losują z woreczka kolorowe sznureczki ( 6 kolorów - zielony, niebieski, czarny, biały, czerwony, żółty) w ten sposób dzielą się na grupy i każda siada na krzesłach w innym miejscu sali.

### **Zapalenie świecy i modlitwa:**

Duchu Święty przyjdź do nas na to spotkanie z wszelkimi potrzebnymi łaskami i darami, spraw abyśmy przeżyli ten wieczorek w radości, byśmy się mogli lepiej poznać, zintegrować i wspólnie bawić. Duchu Święty, który oświecasz serca i umysły nasze, dodaj nam ochoty i zdolności, aby to spotkanie było dla nas pożytkiem doczesnym i wiecznym przez Chrystusa Pana Naszego. Amen

Witam serdecznie was wszystkich! Zebraliśmy się tutaj w celu zgromadzenia ochotników, którzy pragną się wybrać w bardzo niebezpieczną przygodę. Jej celem jest, na razie nie wiemy co... ale właśnie to wy nam pomożecie go ustalić. Otóż spacerując wczoraj po plaży znalazłem butelkę, a w niej list. Jest on jednak napisany w nieznanym mi języku i to wy pomożecie mi go odczytać.

### **ZABAWA I – LIST W BUTELCE ( 15-20 min )**

Każda grupa otrzymuje butelkę, a w niej list. Zadaniem jest odszyfrowanie zawartej w niej wiadomości. Grupa, która pierwsza odczyta wiadomość, zostaje nagrodzona punktem. (Aby rozszyfrować wystarczy czytać słowa od tyłu)

15.06.2014r

Tydzień temu razem z grupą siedmiu osób wyruszyliśmy w rejs dookoła świata. Wszystko było w porządku, aż do czasu... W nocy rozpętała się burza. Wiatr wiał z ogromną prędkością, fale osiągały do 3 metrów, a huk na morzu był niesamowity. Nasz statek rozbił się o skały. Jesteśmy na jakiejś wyspie. Kończy się nam jedzenie... Ratunku!!!! Rozbitkowie

15.06.2014r

Ńeizdyt umet mezar z apurg uimdeis bóso ymśilyszuryw w sjer ałokood ataiwś. Oktsyzsw ołyb w ukudazrop, za od usacz... W ycon ałatępzor ęis azrub. Rtaiw taiw z anmorgo aicśokdęrp, elaf yłagaiso od 3 wórtém, a kuh an uzrim tyb ytiwomasein. Zsan ketast łibzor o yłaks. Ymśetsej an śjeikaj eipsyw. Yzcńok ęis man einzedej... Uknutar!!!!

Eiwoktobzor

Gratuluje wam sprytu i umiejętności językowych. Widzę, że wszyscy macie ochotę wybrać się na ratunek, ale zanim wyruszymy na naszą misję, musimy zabrać ze sobą odpowiednie rzeczy.

### **ZABAWA II - PAKOWANIE ( 10 min )**

Każda grupa dostaje plecak i rzeczy, które musi do niego spakować, tak aby się zmieściły (nic nie może wystawać z plecaka i wszystko musi być w środku). Grupa, która najszybciej to zrobi, zostaje nagrodzona punktem.

Przykładowe rzeczy: piłka, lina, pełna butelka wody, okulary przeciwsłoneczne, latarka, mapa, 2 długopisy, puste kartki papieru, czapka, but i wszystkie sznureczki, które losowali na początku

### **ZABAWA III - PIOSENKA (powtórzyć 3/4 razy)**

Teraz po ciężkim dniu przygotowań i spakowaniu wszystkich najpotrzebniejszych rzeczy, wyruszamy w naszą podróż. Po jednym dniu żeglugi, rozpętuje się burza... Aby ją przetrwać, śpiewamy piosenkę „Gdy na morzu wielka burza”, animator muzyczny gra na gitarze. (Jeśli nie wszyscy umieją z pokazywaniem, wcześniej prowadzący wyjaśnia i pokazuje).

Wreszcie dotarliśmy na wyspę, lecz po rozbitkach nie ma ani śladu... Przy brzegu zauważamy jednak miejsce po ognisku oraz ślady prowadzące do gęstej dżungli.. po ciężkiej naradzie postanawiamy się wybrać w głąb nieznannej puszczy...

### **ZABAWA IV - KALAMBURY ( 20 min )**

Idąc przez dżunglę napotykamy mnóstwo zwierząt, aby nie zostać przez nie zjedzonymi staramy się zachowywać cicho i naśladować ich zachowania. Każda grupa po kolei losuje karteczki ze zwierzętami (3 rundy-18 karteczek). Bawimy się w kalambury, jedna osoba z każdej grupy pokazuje wylosowane zwierzę swojej grupie (bez używania słów i dźwięków) ma na to 1min. po każdej prawidłowej odpowiedzi, grupa uzyskuje punkt.

Hasła: słoń, lew, tygrys, papuga, krokodyl, hipopotam, nosorożec, żyrafa, małpa, wąż, koliber, pajak, miś koala, lampart, zebra, nietoperz, żółw, kameleon

#### **ZABAWA V - BITWA NA GŁOSY ( 15/20 min )**

Idąc przez las bardzo zgłodnieliśmy i postanowiliśmy znaleźć sobie coś do jedzenia. Każda z grup wyjmując z plecaków (te które pakowali) kartkę i długopis. Przez 10 min spisuje na kartce piosenki, które zna i umie zaśpiewać. Ważne jest to, aby w piosence występowały nazwy owoców lub warzyw. Piosenki nie mogą się powtarzać, za każdą piosenkę grupa otrzymuje punkt.

Przykłady: „Jesteśmy jagódki”, „Płyną statki z bananami”, „Ogórek”

#### **ZABAWA VI - SCENKI ( 20 min )**

Podczas szukania jedzenia trafiliśmy na miejsce, gdzie schowali się rozbitkowie. Chcemy ich zabrać z wyspy na stały ląd, postawili oni nam jednak warunek. Mamy odegrać dla nich scenki, gdyż dawno już nie mieli rozrywki. Grupy przygotowują scenki z czerwonego kapturka w danej konwencji jaką wylosują. Do scenek mogą wykorzystać wszystkie rzeczy jakie spakowali na początku do plecaka. Na przygotowanie mają 10 min. Grupy oceniają siebie nawzajem w punktacji 1-5.

Rodzaje: horror, komedia, dramat, melodramat, western.

Na koniec każdy w nagrodę dostaje po cukierku, osoby z grupy wygranej po 2. Dziękujemy za wspólną zabawę i miło spędzony czas. Modlitwa na koniec, zgaszenie świecy, shalom.