

## POGODNY WIECZOREK

TEMAT

### Stadnina „Oaza w siodle”

Konspekt pogodnego wieczorku dla ok. 30-osobowej oazowej wspólnoty parafialnej w wieku 13-19 lat. Czas trwania: ok. 1,5 godziny.

**Cel:** zawiązywanie mocniejszych więzi we wspólnocie, propagowanie aktywnego wypoczynku, zachęcenie do nowej formy spędzania czasu, koni, zdrowa rywalizacja

**Wystrój sali:** na ścianach zawieszono podkowy zrobione z kartonu oraz zagroda (również z kartonu). Można puścić odgłosy wydawane przez konie z laptopa. Prowadzący jest przebrany za jeźdźca (wystarczą legginsy, buty do kolan, czarna czapka robiąca za toczek i plakietka instruktora jazdy konnej)

**Pomoce:** Trzy czarne czapki, szalik, rękawiczki, sztucce, czekolada, dwie kostki do gry

#### MODLITWA

- **Prowadzący:** „Witamy w stadninie „Oaza w siodle”. Będę Waszym instruktorem jazdy konnej. Widzę, że na tegoroczny obóz przyjechało wyjątkowo dużo osób! Bardzo się cieszę. Na początku każdemu z Was przypiszemy konkretnego konia”.  
Każdy losuje u prowadzącego „swojego konia” (obrazek z czarnym, białym lub brązowym koniem, każdy z nich ma również swoje imię).  
„Skoro już wiemy kto ma jakiego konia, musimy się z nimi poznać. My ludzie możemy rozmawiać, ale konie niestety tylko rżą. Dlatego spróbujemy teraz przemówić ich językiem. Chodźmy do stajni.”

#### STAJNIA: zabawa „Rzyj koniku, rzyj!” (15 min)

Ustawiamy koło z krzesel. Każdy siada poza jedną osobą, która zostaje w środku i zawiązujemy jej oczy szalikiem. Gdy nic nie widzi, zamieniamy się miejscami. Osoba w środku musi podejść do kogoś i siada mu na kolanach. Mówi formułkę: „rzyj koniku, rzyj!”. Osoba na której siadła w tym momencie rży jak koń („ihaaa”). Zadaniem osoby z zawiązanymi oczami jest odgadnąć na kim siadła poznając ją po głosie. Jeśli zgadnie, zamieniają się miejscami. Jeśli nie, próbuje znowu. Osoby na krzesłach mieszają się, gra toczy się dalej.

- **Prowadzący:** „Dobrze, skoro już potrafimy poznać kogoś po rzeniu, możemy rozpocząć jazdę konną. Weźmiecie teraz udział w wyścigach! Utworzymy 3 zespoły, w każdym będą osoby posiadające konie o jednej maści. Koniecznie potrzebny będzie Wam toczek! (Prowadzący wręcza każdej grupie po jednej czapce). Zapraszam na tor wyścigowy!

#### TOR WYŚCIGOWY: wyścigi „na baranach” (na zewnątrz) (20 min)

W każdym zespole osoby ustawiają się jedna za drugą tworząc 3 rzędy. Wyścigi będą polegać na tym, że każda osoba z zespołu musi przebiec z drugą osobą na baranach określony dystans: tam i z powrotem (koniec toru można zaznaczyć np. patykiem). Czyli: pierwsza osoba bierze „na barana” osobę drugą w kolejce, biegnie tam i z powrotem, potem druga gdy wróci bierze trzecią osobę „na barana”, biegnie tam i z powrotem, potem trzecia czwartą itp. Dla utrudnienia osoba będąca „na baranach” musi założyć czapkę-toczek ściągnając ją z głowy poprzednika. W I rundzie wszyscy biorą udział. W II rundzie tylko dwie drużyny, której wszyscy uczestnicy przebiegli całą trasę jako pierwsi (wygrywa oczywiście ta, której wszyscy uczestnicy przebiegną jako pierwsi w II rundzie).

- **Prowadzący:** „Cudowny wyścig! Widzę, że jesteście zmęczeni – konie dostaną kostkę cukru, Wy zaś będziecie mieli szansę zjeść czekoladę. Jednak ponieważ zakładanie czapki-toczek nie służy Wam najlepiej połączymy przyjemne z pożytecznym. Chodźmy do jadalni!”

#### **JADALNIA: zabawa „Czekolada i Sztucze” (15 min)**

Wszyscy układają się jeden za drugim. Przed pierwszą osobą na stole leżą dwie kostki do gry. Jeśli nie wyrzuci szóstki na żadnej z kostek idzie na koniec kolejki, zaś gdy wyrzuci choć jedną szóstkę podbiega do drugiego stołu, na którym leży czekolada, widelec, nóż, czapka, szalik i rękawiczki. Jej zadaniem jest zjeść jak najwięcej czekolady za pomocą wyłącznie sztuciec (kroić można maks. po jednej kostce czekolady) po uprzednim założeniu czapki, szalika i rękawiczek. Kończy jedzenie, gdy kolejnej osobie z kolejki uda się wyrzucić szóstkę i ustępuje jej miejsca wracając do kolejki.

- **Prowadzący:** „Czekolada się skończyła, mam nadzieję, że wszyscy pojeźdzeni, czas na teorię! Są różne rodzaje koni i każdy z nich wydaje inny odgłos. Dziś każdy z nas będzie jednym z nich! Zapraszam do sali wykładowej.”

#### **SALA WYKŁADOWA: zabawa „Super Mustang” (15 min)**

W tej grze każdy przechodzi przez 4 etapy: 1 - będąc źrebakiem wypowiada tylko „iha,iha”; 2 - kucyk parska „prrr, prrr”; 3 - koń mówi „patataj, patataj”; 4 - mustang woła „super mustang”. Każdy na początku jest źrebakiem i woła „iha,iha”. Podchodzi do jakiegoś innego źrebaka i zaczynają grać w papier, nożyczki i kamień (3 próby). Ten kto wygra awansuje na kucyka i parska „prrr, prrr”. Ten kto przegra dalej jest źrebakiem i szuka innej osoby, która również nadal woła „iha, iha” i Ci znów grają w „papier...”. Kucyk szuka osoby która parska „prrr, prrr” i z nią gra. Naszym zadaniem jest jak najszybciej awansować do „super mustanga”. Taka osoba już tylko biega po sali krzycząc „super mustang!”. Grę przerywa się gdy około 1/3 jest już mustangami.

- **Prowadzący:** „Dobrze. Dzień się już kończy, czas na relaks. Pójdziemy teraz do sali kominkowej naszej stadniny opowiedzieć sobie historie z całego dnia.”

#### **SALA KOMINKOWA: zabawa „Czy znasz historię o białym koniku?” (10 min)**

Siadamy wszyscy w kole na krzesłach. Prowadzący rozpoczyna. Mówi do sąsiada z poważną miną, zwracając się do niego pełnym imieniem (w wołaczcu): „(np.) Magdaleno, czy znasz historię o białym koniku?”. Przykładowa Magdalena odpowiada „nie” i podaje pytanie dalej. Zadanie polega na przekazaniu tego pytania przez całe koło. Utrudnieniem jest fakt, że nie można się zaśmiać (nikt z koła!), a osoby pytające i odpowiadające nie mogą się nawet uśmiechnąć.

**Prowadzący:** „Czas iść do swoich pokoi. To był dzień pełen wrażeń! Jeszcze tylko pomódlmy się na koniec.”

**MODLITWA**