

KONSPEKT
POGODNY WIECZÓR
TAJEMNICA KWITNĄCEJ JARZĘBINY

Karolina Niewiadomska

miejsce: zabawa na świeżym powietrzu, podczas spaceru najlepiej w okolicy lasu

czas trwania: 2h

zabawa dla: uczestników w wieku 8-11 lat

Cel:

nauka pracy w grupie

otwarcie się na innych

uświadomienie uczestnikom, że zło nie popłaca, a prawda zawsze wyjdzie na jaw

Potrzebne rzeczy:

Dalia:

- przebranie*
- kartka z częścią historii**
- 25 drewnianych patyczków
- 10 kolorowych liści
- 5 kawałków sznurka
- aparat

Juan:

- przebranie*
- kartka z częścią historii**
- papierowe kasztany, kwiaty i liście

Szczęściarz:

- przebranie*
- kartka z częścią historii**
- wskazówki

Leśny Strażnik:

- przebranie*
- akta podejrzanych**
- 3 kartki

- kredki
- pisaki

Lis:

- przebranie*
- kartka z częścią historii**

Wiewiórka:

- przebranie*
- kartka z częścią historii**

Niedźwiedź:

- przebranie*
- szyf z kodem**
- kartka z częścią historii**

Tajemnica Kwitnącej Jarzębiny to zabawa w stylu podchodów. Prowadzący wychodzi na zewnątrz z uczestnikami i mówi:

Po obiedzie, kiedy wy odpoczywaliście, wyszedłem na spacer i znalazłem coś bardzo ciekawego. To kartka, na której jest napisany kawałek jakiejś opowieści, posłuchajcie. Prowadzący czyta:

TAJEMNICA KWITNĄCEJ JARZĘBINY

Dawno, dawno temu ludzie wierzyli, że las jest magicznym miejscem, gdzie w jego najdalszych i nie zbadanych przez człowieka zakątkach mieszkają niezwykle istoty. Królestwem Kwitnącej Jarzębiny rządziła bardzo mądra i stara Lipa. Z jej gałęzi wyrastały pąki, z których rodziły się małe listki - nowi członkowie rodziny królewskiej. Było ich tysiące, a każdy z nich różnił się wyglądem i charakterem.

Pewnej pięknej i bezchmurnej nocy na niebie było widać miliardy gwiazd. Wszyscy mieszkańcy zaczarowanego lasu zebrali się aby przywitać mające się w tym czasie narodzić małe zielone listki. Gdy magiczne istoty utworzyły wokół swojej ukochanej królowej krąg, a księżyc oświetlił Lipę swoim blaskiem. Nastąpiła absolutna cisza. Wszyscy wpatrywali się z uwagą w czubek drzewa, gdzie zaczęły się rozwijać się jeden z pąków....

Ciekawa historia prawda? Ale nie wiadomo jak się skończyła, tak więc postanowiłem, że przejdziemy się na wycieczkę, znajdziemy resztę kartek i dowiemy się o co dokładnie chodzi w tej historii. Tak więc w drogę i miejcie oczy otwarte!

Prowadzący idzie z uczestnikami ustaloną wcześniej trasą (zależy od terenu, który możemy wykorzystać, prowadzący ustala ją wcześniej i zaznacza punkty, w których uczestnicy będą wykonywać zadania i zdobywać wskazówki) Rozmawia z nimi o ich pomysłach na temat dalszych części opowieści. Po jakiś 3 minutach uczestnicy wraz z prowadzącym dochodzą do pierwszego

punktu. Spotykają pierwszą postać - Dalię która spogląda nieśmiało na nich zza liści krzaków/drzew. Wychodzi i mówi cichym, delikatnym głosem:

Witajcie kochani, widzę że znaleźliście schowaną przeze mnie pierwszą część historii. Jestem Dalia, ja także narodziłam się w tą piękną noc. Jestem siostrą Ruchlika, to bardzo odważny liść, zawsze go za to podziwiałam. Chcecie kolejną część opowieści? Bardzo chętnie ją wam oddam, ale musicie mi pomóc. Chodzę do Lesistej Szkoły i w tym tygodniu miałam zajęcia z Budownictwa Leśnego, bardzo nie lubię tego przedmiotu. Na zadanie domowe muszę zrobić kilka drewnianych figur, ale jak na razie nie idzie mi zbyt dobrze. Moglibyście mi pomóc?

ZABAWA DREWNIANE FIGURY (15 minut)

Prowadzący dzieli uczestników na 5 osobowe grupy. Każda z nich dostaje od Dalii kilka drewnianych patyków, liście i sznurek. Zadaniem drużyny jest stworzyć drewnianą rzeźbę. Po 10 minutach uczestnicy przedstawiają swoje prace. Po przedstawieniu prac Dalia mówi:

Świetna robota kochani! Sama nigdy nie stworzyłabym tak wspaniałych dzieł! Ustawcie się teraz ze swoimi pracami, a ja zrobię wam zdjęcie i pokaże prof.. Jesionowi. Będzie zachwycony!

(Dalia robi zdjęcia grupom)

Oto kolejna część historii, dziękuję wam bardzo. Do zobaczenia kochani!

(Dalia znika w krzakach)

Prowadzący idzie dalej z uczestnikami, w czasie drogi pyta uczestników, czy pamiętają na czym skończyła się historia, jeśli nie pamiętają czyta ostatnie zdanie, a następnie czyta dalszą część opowieści:

Po chwili wyskoczyło pierwsze zielone maleństwo. Potem drugie, trzecie i czwarte. Ostatni z nich od razu zaczął biegać, skakać i gadać jak najęty. Nie zamykała mu się buzia, ciągle mówił o tym jaki świat jest piękny i zadawał tysiące pytań na minutę. Minęło kilka lat. Listek od narodzin niewiele się zmienił, dlatego otrzymał imię Ruchlik.

Pewnego dnia zawędrował w najciemniejszy zakątek lasu, do którego nikt nigdy nie zaglądał. Błądząc wśród drzew usłyszał tajemniczą rozmowę prowadzoną przez bardzo dziwne zwierzęta. Ruchlik nigdy w życiu nie widział takich stworzeń.... Były wielkie i czarne jak słoma. Miały ogromne skrzydła i długie ostre szpony. Na głowach nie miały żadnych piór ani sierści, a zakończone były wielkim i z pewnością bardzo silnym dziobem. Ruchlik usłyszał tylko kawałek rozmowy, z której nic nie rozumiał. Do jego szparek doszło tylko parę słów na temat Lipy. Podfrunął bliżej i pojął o czym rozmawiają nieznani przybysze. Planowali ukraść złotą gałązkę, która sprawiała, że królowa lasu była nieśmiertelna! Czekali jedynie na sygnał swojego przywódcy.... Kiedy Ruchlik to usłyszał w jego głowie pojawiło się wiele pytań: O co im chodzi? Kim są? Dlaczego chcą coś zrobić królowej? A przede wszystkim jak ich powstrzymać?! Nie myśląc co robi, podszedł jeszcze bliżej aby dowiedzieć się czegoś więcej o ich planach. Okazało się, że są tylko podwładnymi swojego szefa i nie wiedzą co mają robić. Mieli czekać i aż ten ktoś przyjdzie i wyda im konkretne polecenia jak jakimś robotom, co patrząc na ich niezbyt mądre twarze nie zdziwiło Ruchlika. Odważny listek postanowił poczekać i przekonać się kto jest tym nikczemnikiem, który ośmiela się nawet pomyśleć o tak okropnej zbrodni jak kradzież złotej gałązki, bez której jego ukochana królowa nie dożyje kolejnego wschodu słońca. Nagle, w krzakach obok, coś zaszeleściło. Przestraszony bohater czekał ze strachem na coś, co zaraz wyskoczy i może zrobić mu krzywdę....

Prowadzący z uczestnikami idą do kolejnego punktu, nagle przed nimi upada druga postać - Szczęściarz. Listek wstaje, zdezorientowany patrzy na wszystkich i nieporadnie zaczyna mówić:

Witajcie! Yyyy jestem Szczęściarz. Jesteście... Kim wy właściwie jesteście? A z resztą nie ważne, mam ważniejsze sprawy na głowie. Miałem tutaj bardzo ważną kartkę z historią o przygodzie mojego brata. Miałem ją w kieszeni, ale chyba gdzieś ją zgubiłem. Skoro tu już jesteście to pomóżcie mi ją znaleźć.

ZABAWA ZAGINIONA KARTKA (10 minut)

Prowadzący tłumaczy dzieciom, że w pobliżu są ukryte 3 wskazówki, gdzie jest zaginiona kartka. Uczestnicy szukają po kolei każdej z nich. Treść wskazówek zależy od tego gdzie możemy schować wskazówkę, może to być np. dziupla w drzewie. Przykładowe wskazówki:

Pierwsza wskazówka

Idź 10 kroków w prawo

Druga wskazówka

Szukaj wśród kamieni

Trzecia wskazówka

Kartka jest ukryta w drzewie

Kiedy uczestnicy znajdą kartkę oddają ją prowadzącemu, a Szczęściarz mówi:

Dziękuję wam bardzo! Jestem strasznym niezdarcą. Ta kartka jest dla was. Powodzenia w rozwiązaniu zagadki! (Macha i odchodzi)

Uczestnicy idą do kolejnego punktu. Tak samo jak wcześniej prowadzący w trakcie spaceru czyta im dalszą część historii, jeśli uczestnicy nie pamiętają końcówki poprzedniej części prowadzący czyta ostatnie zdanie historii:

Pojawiła się przed nim malutka wiewiórka z pucaną buzią napchaną orzechami, jak chomik robiący zapasy na zimę. Ruchlik odetchnął z ulgą, ale nie skończyły się jego kłopoty. Jeden z ptaków usłyszał szelest i zmierzał właśnie w kierunku liścia i jego nowego przyjaciela. Nie mieli żadnej drogi ucieczki byli bezbronni i przestraszeni. Stwór podszedł do nich i zabrał żeby pokazać kolegom co ciekawego znalazł. Sprytna wiewiórka zaczęła wypluwać orzechy ze swojej buzi, jak z jakiegoś karabinu. Uderzyła w łapę ptaka, a ten upuścił ją krzycząc z bólu. Zwierzętko szybko uciekło, zostawiając listka samego, niemającego szans na ucieczkę. Bez skutku próbował się wyrwać z ucisku wroga, wołał pomocy, lecz nikt nie usłyszał jego krzyków, pozostało po nich tylko ciche echo odbijające się od koron pobliskich drzew. Ptaki śmiały się i drwiły z jego daremnych prób ucieczki. Ruchlik zmęczony bezowocnym wołaniem o pomoc, opadł bezwiednie w szponach potwora....

Kiedy uczestnicy zbliżają się do punktu na ich drodze staje trzecia postać - Juan. Listek patrzy na nich z wyższością i mówi:

Ach, co wy za jedni? Czy jesteście moimi fryzjerami i kosmetyczkami? Przyszlście poukładać moje klapki i nawoskować blaszkę? Eeeh po waszych minach widzę jednak, że nie mam do czynienia z profesjonalną obsługą. Jestem Juan starszy brat Ruchlika. Jak nie jesteście fryzjerami to pomóżcie mi chociaż zebrać liście, trawę i kwiaty żebym mógł zrobić sobie maseczkę. Jestem ostatnio zbyt zielony i potrzebuję nawilżenia, słońce nie jest dla mnie korzystne w tym roku, mogłem się nie opalać....

ZABAWA LEŚNA MASECZKA (10 minut)

Prowadzący dzieli uczestników na 3 drużyny. Pierwsza drużyna zbiera kwiaty, druga liście, a trzecia kasztany (jeśli w pobliżu nie ma wymienionych przedmiotów mogą to być wycięte z papieru kwiaty, kasztany, liście). Uczestnicy mają 3 minuty żeby jak najszybciej zebrać jak największą ilość danych przedmiotów, ale uwaga! Rodzaj kwiatka czy liścia nie może się powtarzać, ma być po jednym z każdego rodzaju.

Po 3 minutach każda grupa po kolei daje znalezione rzeczy prowadzącemu, a on liczy. Wygrywa ta drużyna, która zebrała najwięcej przedmiotów. Po ogłoszeniu wyników Juan mówi:

Trochę tego mało, ale myślę że wystarczy żeby zrobić maseczkę. Dzięki za pomoc, w nagrodę dostajecie kartkę, którą dostałem od Dali. Trzymajcie się!

(Juan odchodzi gdzieś za drzewa)

Prowadzący idzie dalej z uczestnikami, czyta końcówkę poprzedniej kartki jeśli uczestnicy jej nie pamiętają, a następnie dalszą część historii:

Po chwili wpadł na pewien pomysł, skoro nie miał na tyle siły żeby wydostać się z tej okropnej sytuacji, może uda mu się w inny sposób, a będzie o jego inteligencja i spryt!

- Ej ty! - zawołał

- Do mnie mówisz? - zapytał zaskoczony ptak

- A jak myślisz? No pewnie, że do ciebie. Jesteś tu chyba najmądrzejszy z tej całej gromady ptasich mózdków, a jak mam już tu siedzieć to chciałbym porozmawiać z kimś na poziomie - odparł Ruchlik

- Naprawdę myślisz, że jestem najmądrzejszy? - zapytał z nadzieją

- No pewnie! Twoja twarz zdradza twoją inteligencję. Na pewno masz do powiedzenia coś mądrego.

- Zawsze to wiedziałem! - zawołał ptak z błyskiem w oczach - Posłuchaj mojego ulubionego poematu, na pewno ci się spodoba.

Mówiąc to położył Ruchlika na ziemi i zaczął recytować coś o mięsie na pustyni, na co tylko czekał liść. Pobiegł ile tylko miał sił w swoich małych, patyczkowatych nóżkach. W tej chwili, w jego sercu, zrodziła się gotowość do walki w obronie władczyni zaczarowanej krainy. Postanowił odnaleźć przywódcę gangu i przeszkodzić mu w realizacji jego niecnego planu. Pierwszym miejscem, do którego się udał był dom Sowy - wiernej przyjaciółki Lipy. Nigdy nie odstępowała jej na krok, znała każdy jej listek i była jej łącznikiem ze zwierzętami mieszkającymi w lesie. Królowa natomiast miała trochę inne odczucia, nie była do niej aż tak przywiązana i często irytowało ją jej wtrącanie się do wszystkich spraw oraz nieodparta chęć rządzenia innymi. Powróćmy jednak do Sowy. Powiedziała ona Ruchlikowi, że zawsze może na nią liczyć i że dostała ostatnio od Leśnych Strażników listę zwierząt, które lekko mówiąc "nie trawij" królowej...

Po chwili uczestnicy spotykają na swojej drodze postać - Leśnego Strażnika, który stoi na baczność, a gdy dzieci się do nich zbliżają nie pozwala im przejść zastawiając przejście włócznią. Patrzy groźnie na wszystkich i mówi sztywno:

Czego tu chcecie? Jestem Leśnym Strażnikiem i nie pozwolę wam przejść dopóki nie dowiem się czego chcecie. Przysłiście pewnie po liście wrogów królowej. Haha, każdy chce ją mieć, nie tak łatwo ją wam dam. Najpierw musicie sporządzić rysopis tych dziwnych stworów z lasu, które spotkał Ruchlik. Wtedy możemy porozmawiać.

ZABAWA PORTRET PAMIĘCIOWY (15 minut)

Prowadzący dzieli uczestników na 3 grupy. Każda z nich dostaje kartkę, kredki i pisaki. Prowadzący czyta fragment powieści w której jest opis tajemniczych stworów. Dzieci mają 10 minut żeby narysować zbrodniarzy. Następnie grupy przedstawiają swoje prace, prowadzący sprawdza czy na rysunku znalazły się wszystkie elementy opisu. Wygrywa ta drużyna, która najlepiej odwzorowała tajemnicze stworzenie.

Po zabawie Leśny Strażnik mówi:

Dobra robota, byłiby z was świetni strażnicy! Teraz za waszą pracę mogę wam dać akta podejrzanych. Powodzenia!

(Strażnik staje pod drzewem bez ruchu)

Prowadzący idzie dalej z uczestnikami i czyta akta podejrzanych:

Lis Chytrus

Pseudonim: Rudy

Cechy charakterystyczne: długi ogon, świdrujące oczka

Jego złe kontakty z królową spowodowane są tym iż Lipa zabrała mu wszystkie rzeczy z nory, tłumacząc, że były one skradzione. Z czym oczywiście Rudy się nie zgadza.

Kret Ziemny

Pseudonim: Ślepy

Cechy charakterystyczne: długie ostre pazurki, brązowa sierść, nieporadne ruchy za dnia

Domaga się od królowej naprawy tuneli, które zostały zniszczone przez stado dzików. Jednak Lipa nie może znaleźć czasu lub po prostu nie potrafi dogadać się z samcem Alfa - Ryczystawem. Ślepy ciągle chowa się w nowych tunelach, mając urazę do władczyńi.

Wiewiórka drzewna

Pseudonim: Wiewiór

Cechy charakterystyczne: długi puszysty ogonek, zręczne łapki i ostre jak brzytwa zęby

Nie może znieść widoku Lipy, która po jego ostatnim wybryku zabroniła mu mieszkać wraz z innymi wiewiórkami w koronach drzew. Wiewiór urządzał już nie jedną manifestację przeciw temu zakazowi, jednak to dało. Dąży on do zmiany ustroju i praw panujących w Królestwie Kwitnącej Jarzębiny.

Niedźwiedź brunatny

Pseudonim: Boguś

Cechy charakterystyczne: wielki brązowy stwór, zapadający w sen zimowy

Nie lubi królowej, ponieważ nie pozwala mu jeść ryb z pobliskiej rzeki. Boguś nie potrafi zrozumieć dlaczego królowa pozbawia go dziennej dawki witaminki B12, bez której staje się ospały i zasypia gdzie popadnie. Czuje się pomijany w lesie. Pewnej nocy rozmawiał z grupą tajemniczych istot.

Uczestnicy z prowadzącym spotykają na swojej drodze piątą postać - Lisa. Lis leży w swojej norze, otwiera jedno oko, potem drugie i leniwie się przeciąga. Wstaje i mówi do uczestników przebiegłym głosem:

Co wy tu robicie? Właśnie próbuje odpocząć, a wy mi przeszkadzacie. Eehh nawet nie można chwilę poleżeć... Pewnie szukacie kolejnej kartki. Dam wam ją, ale oczywiście nie za darmo. Ostatnio wszystkie moje rzeczy zabrała królowa, więc byłbym bardzo wdzięczny gdybyście dali mi jakiś prezent. Nie jestem wybredny, ale ma to być coś specjalnego, coś co zrobicie z myślą o mnie. Bierzcie się do roboty, a ja się zdrzemnę (Lis znowu się kładzie w swojej norze)

ZABAWA PREZENT DLA LISA (10 minut)

Prowadzący pyta dzieci czy mają jakieś pomysły na prezent dla Lisa. Jeśli dzieci nie wpadną na żaden pomysł, który można wykonać, prowadzący proponuje żeby zrobili bukiet z liści i kwiatów. Każdy przynosi kilka liści, trawę i kwiaty do prowadzącego, a następnie wspólnie wszyscy razem układają bukiet.

Lis budzi się i mówi:

Ooh to dla mnie? Bardzo wam dziękuję, dawno nie dostałem tak wspaniałego prezentu, w końcu będę miał czym udekorować swój dom! Muszę pokazać ten bukiet Zajęcowi na pewno pęknie z zazdrości! Jesteście najlepszymi przyjaciółmi na świecie, macie kartkę. Mam nadzieję, że uda wam się rozwiązać zagadkę, a teraz wybaczcie muszę odpocząć. (Daje kartkę i znowu się kładzie w norze).

Prowadzący czyta kolejną część historii w drodze:

Ruchlik podziękował Sowie za akta podejrzanych i z determinacją ruszył do pierwszego podejrzanego - Lisa Chytrusa. Mieszkał niedaleko, więc listek po 5 minutach pukał już do drzwi nory Rudego. Otworzył mu drzwi zaspany, bo właśnie drzemał sobie smacznie po nocnych wbrzykach w lesie. Miał podkrążone oczy, a jego mina nie świadczyła o tym, że jest zadowolony z przybycia Ruchlika, nie lubił niezapowiedzianych wizyt. Ruchlik przełknął ślinę i zapytał nieśmiało:

- Przepraszam, ale mam ważne pytanie

- Tak? - zapytał podejrzliwie Lis

- Yhm, Ja, ja chciałem yyy, znaczy - jękał się listek.

Ruchlik nie wiedział jak powiedzieć Rudemu o całej sprawie, więc pożegnał się i trochę przestraszony przesywającym go wzrokiem Lisa pożegnał się i szybko oddalił. Postanowił, że zapyta kogoś z sąsiedztwa czy Rudy nie zachowywał się dziwnie w ostatnim czasie. Zapukał do drzwi pobliskiego domu. Otworzyła mu Mysz Polna, która powiedziała, że Lis jak zwykle hałasował w nocy i nie mogła przez niego spać, jednak ostatnio zachowywał się dziwnie. Był skryty, cichy, przestał się nawet odzywać do swojego najlepszego przyjaciela Zajęca, a do tego chodził po różnych częściach lasu i ewidentnie czegoś szukał. Ruchlik podziękował Myszy i zdecydował, że uda się do domku Kreta.

Musiał zejść do tuneli, bo Ślepy nigdy nie wychodził z domu w czasie dnia. Postanowił zmienić taktykę i zapytać Kreta czy nie widział czegoś dziwnego w ostatnich dniach. Ten powiedział mu, że kiedy w zeszłym tygodniu wyszedł na spacer, w świetle księżyca zobaczył Sowę lecącą w kierunku ciemnej strony lasu. Bardzo go to zdziwiło, bo przecież ona nigdy nie opuszcza królowej i zawsze pilnuje czy jest bezpieczna. Wiadomość ta zaintrygowała Ruchlika, a jednocześnie trochę zasmuciła, bo co by się stało gdyby nagle się okazało, że to właśnie ona jest szefem gangu? Czy już nikomu nie można było ufać....?

Prowadzący wraz z uczestnikami idąc zauważają siedzącą na drzewie szóstą postać - Wiewiórkę. Wiewiórka schodzi na ziemię i mówi cienkim głosem:

Dobrze, że w końcu jesteście! Zaczęłam już się martwić, że nie przyjdziecie. Jestem Wiewiórka, siostra Wiewióra. Bardzo cieszę się, że mogę was poznać! Mam dla was kartkę, ale musicie najpierw coś dla mnie zrobić. Tak długo tu na was czekam, że prawie umarłam z nudów! Pobawcie się ze mną w moją ulubioną grę. Wiewiórki i dziuple, to będzie świetna zabawa!

ZABAWA WIEWIÓRKI I DZIUPLE (15 minut)

Dzieci dobierają się trójkami i tworzą okrąg na polanie. Każda osoba pełni jakąś rolę: wiewiórki, orzecha lub żołędzia. Prowadzący (w tym przypadku jest to Wiewiórka) wywołując jedną z tych nazw powoduje, że musi ona znaleźć miejsce w innej trójce. Z tej sytuacji powinna skorzystać osoba, która mówi nazwę i "wejść" w jakąś trójkę. Kiedy to zrobi przyjmuje nazwę osoby, którą zajęła, a osoba, która została bez trójki mówi kolejną nazwę.

Po zabawie Wiewiórka mówi:

Dziękuję wam bardzo! Jesteście wspaniałymi towarzyszami do zabaw! Musimy to kiedyś powtórzyć. Ostatnio nie mam z kim się bawić... Tak czy siak tu macie swoją nagrodę. Ja już zrykam, bo mama będzie zła, że tak długo nie wracam. Papa! (Macha na pożegnanie uczestnikom dopóki nie odejdą)

Prowadzący w trakcie spaceru czyta końcówkę poprzedniej historii jeśli uczestnicy jej nie pamiętają, a następnie czyta dalszą część historii:

Kolejnym podejrzanym był Wiewiór. Ruchlik chodząc i patrząc kto mógłby mu pomóc nagle zobaczył malutką Wiewiórkę, tą samą, która razem z nim uciekła z rąk okropnego stwora. Okazało się, że Wiewiór to jej starszy brat. Powiedział, że ostatnio znalazł sobie nową kryjówkę, w której obmyśla kolejne manifestacje przeciwko królowej. Jego tajemniczy dom znajduje się w tej części lasu, gdzie ona i Ruchlik spotkali złe potwory. Wiewiórka znalazła się tam, ponieważ chciała spędzić trochę czasu ze swoim bratem, który miał dla niej coraz mniej czasu. Listek był już przekonany, że to właśnie Wiewiór jest szefem gangu, jednak jego pomysł przyszył jak bańka mydlana kiedy Wiewiórka powiedziała mu, że jej brat brzydzi się jakkolwiek przemocą i na pewno nie skrzywdziłby Lipy. Ruchlik postanowił pomyśleć jeszcze o tym później i spotkać się z ostatnim podejrzanym - Niedźwiedziem. Kiedy Listek dotarł do jego domu zobaczył Bogusia, który siedział na drzewie i jadł jagody. Ruchlik stwierdził, że lepiej nie przerywać mu posiłku i czekał na niego. Jednak po pewnym czasie zobaczył, że Niedźwiedź jest smutny, więc podfrunął do niego, usiadł na gałęzi drzewa i zapytał:

- Co się dzieje Boguś?

- Już od kilku miesięcy jem tylko kielki, jagody i liście. Ja już tak dłużej nie mogę! Co ja jestem jakiś wegetarianin?! Potrzebuje dużo siły, ale królowa oczywiście tego nie rozumie. Chyba czas żebym się wyprowadził z tego lasu...

- Bardzo mi przykro, ale wiesz, że ryby w rzece są pod ochroną. Mam pytanie, widziałeś coś dziwnego ostatnio? Coś przykuło twoją uwagę?

- Chyba nie... Chociaż, czekaj! Tak! Znalazłem wczoraj kartkę, a na niej bardzo dziwny szyfr, z którego

nic nie rozumiem. Może ci się przyda?
- Bardzo dziękuję!

Prowadzący wraz z uczestnikami spotykają siódmą postać - Niedźwiedzia. Mówi do nich grubym głosem:

Cześć wszystkim! Widzę, że już daleko zaszliście! Mam na imię Boguś, miło mi was poznać. Mam dla was kartkę z szyfrem, jednak za nim ja dostane musicie złowić dla mnie trochę ryb. Tak dawno ich nie jadłem, już zapomniałem jak smakują...

ZABAWA RYBAK I RYBKI (15 minut)

Niedźwiedź jest Rybakiem, a uczestnicy rybkami. Uczestnicy ustawiają się w rzędzie i na znak prowadzącego przebiegają na drugą stronę. Zadaniem Rybaka jest złapanie rybek. Jeśli jakaś rybka zostanie złapana łapie za rękę Rybaka i łapie razem z nim rybki. Powtarza się to dopóki wszystkie rybki nie zostaną złapane. Zabawę można powtórzyć 2 razy.

Po zabawie Niedźwiedź mówi:

Dziękuję wam bardzo! Ryby są bardzo dobre i mają dużo witamin. Teraz w końcu mam siłę i nie chce mi się spać. Oto wasza kartka oraz szyfr. Powodzenia! (Odchodzi od uczestników)

Prowadzący daje uczestnikom szyfr z kodem do rozwiązania.

13 9 25 17 11/27 9 16/ 63 51 1 37 17 51 49/16 20 7 1 49

ODPOWIEDŹ: NORKA POD WIELKIM DĘBEM

A	B	C	D	E	Ę	F	G	H	I
11	7	32	16	1	20	8	4	43	51
J	K	L	M	N	O	P	R	S	T
2	17	37	49	13	9	27	25	3	14
U	W	Y	Z	Ż	Ź				
50	63	31	28	19	44				

Kiedy uczestnicy rozszyfrują tekst prowadzący czyta dalszą część historii:

Po rozszyfrowaniu kodu Ruchlik natychmiast udał się w to miejsce, zajrzał do środka przez uchylone drzwi. Nikogo nie było, więc wszedł do środka. Rozejrzał się, ale nic nie zwróciło jego uwagi, wszystko wyglądało zwyczajnie. Jednak gdy przechodził koło regału z książkami i dotknął jednej z nich znalazł się w innym pomieszczeniu. Był to dom samego szefa gangu! Było w nim pełno notatek, książek i map lasu... Tylko jedno zwierzę znało go tak dobrze. Teraz wszystko składało się w całość! Ruchlik już wiedział kim jest tajemniczy przywódca a czy wy też wiecie?

Prowadzący pyta uczestników kim ich zdaniem jest szef gangu. Po ich odpowiedziach mówi:
- Zobaczmy czy macie racje. Tak się składa, że kiedy znalazłem pierwszą kartkę była przy niej też ta ostatnia, ale nie chciałem wam psuć zabawy (wyciąga ostatnią kartkę z kieszeni i czyta uczestnikom)

Szefem gangu była oczywiście Sowa. To bardzo mądre i przebiegłe stworzenie już od dawna planowało przejęcie władzy. Ruchlik jak najszybciej pobiegł do królowej i opowiedział całą historię. Pokazał też kod, który rozwiązał. Lipa była bardzo zaskoczona nie tylko planami swojej najbliższej pracownicy i doradczyni, ale także odwagą Ruchlika. Szybko posłała Strażników Leśnych po Sowę, która właśnie w tej chwili wyszła na przerwę. Po chwili przyprowadzili zdrajczynię, która przyznała się do winy. Aż kipiała ze złości. Kiedy Leśni Strażnicy prowadzili ją do podziemnych lochów wołała, że pewnego dnia uwolni się i wszyscy poznają jej gniew, a w szczególności Ruchlik. Listek trochę się

przestraszył, jednak królowa zapewniła go, że nic mu się nie stanie, bo jeszcze nikt nie uwolnił się z podziemnych lochów. Następnego dnia odbyła się uroczysta ceremonia, na której Ruchlik został odznaczony i nadano mu tytuł Leśnego Strażnika. Listek jeszcze nigdy w życiu nie był taki szczęśliwy. Wiedział, że postąpił słusznie, a Sowa zasłużyła sobie na karę za swoje czyny i kłamstwa.

GRATULUJE ROZWIĄZANIA ZAGADKI LEŚNY STRAŻNIKU! DO ZOBACZENIA WKRÓTCE!

***PRZEBRANIA**

Dalia

Przebranie Dalii to ogromny liść. Kostium ma mieć wycięcie na nogi, ręce i twarz. Osoba przebrana za Dalię ma mieć oprócz tego brązowe spodnie i bluzkę z długim rękawem, a na twarzy makijaż (pomalowane oczy, czerwone usta).

Szczęściarz

Przebranie Szczęściarza to ogromny liść z plamami na blaszce. Kostium ma mieć wycięcie na nogi, ręce i twarz. osoba przebrana za Szczęściarza ma mieć oprócz tego brązowe spodnie i bluzkę z długim rękawem, twarz ma być trochę ubrudzona (jakby się potknął i upadł w kałużę)

Juan

Przebranie Juan'a to ogromny liść. Kostium ma mieć wycięcie na nogi, ręce i twarz. Osoba przebrana z Juan'a ma mieć oprócz tego brązowe spodnie i bluzkę z długim rękawem. Z przebrania liści ma wystawać ułożona fryzura a la Elvis.

Leśny Strażnik

Przebranie Leśnego Strażnika to ogromny liść z kilkoma orderami na blaszce. Kostium ma mieć wycięcie na nogi, ręce i twarz. Osoba przebrana za Leśnego Strażnika ma mieć oprócz tego brązowe spodnie i bluzkę z długim rękawem. Na twarzy namalować wąsy oraz pogrubić brwi.

Reszta osób ma być przebrana tak jak leśne zwierzęta.

****KARTKI Z HISTORIA, SZYFR I AKTA PODEJRZANYCH**

Kartki na których znajdują się części historii, akta podejrzanych i szyfr mają wyglądać (można je zamoczyć w herbacie i wysuszyć) i zawiązane zieloną wstążką

WYGLĄD PUNKTÓW

Wygląd punktów ma być dostosowany do danej postaci, jeśli chodzi o Liście i Wiewiórkę nie trzeba nic robić. Należy jedynie przygotować norę Lisa oraz grotę Niedźwiedzia