

Konspekt Pogodnego Wieczorku (Konspekt Wieczoru Radości w Duchu Świętym)

Temat: To może nad morze?

Cel pogodnego wieczoru: Ukazanie wartości morskich podróży, wartości jakich uczy żegluga, przekazanie zasad naszej wspólnoty, nauka odpowiedzialności za drugą osobę i za grupę.

Potrzebne materiały:

- cztery rodzaje ciasteczek
- moneta z innego kraju (lub coś podobnego)
- cztery opaski na oczy
- laptop (żeby odtworzyć muzykę) + głośniki itp.
- chusta animacyjna
- piłka/piłki
- cztery worki
- stoper (fajnie by było gdyby był to stary zegar)
- opcjonalnie śpiwory
- materiały do udekorowania sali
- przebrania dla prowadzącego i w miarę możliwości dla innych animatorów

Miejsce: sala (ewentualnie na zewnątrz, przy ładnej pogodzie)

Czas trwania: ok. 75-90 minut (w zależności od znajomości zabaw przez grupę)

Wiek uczestników: ODB - chyba najlepiej nadaje się na rekolekcje wakacyjne, ale w ciągu roku formacyjnego, dlaczego nie?

Liczba uczestników: 20-30

Prowadzących może być kilka, ale jeden w zupełności wystarczy. Powinni być ubrani jak piraci: za duże podkoszulki (dobrze wziąć kilka starych i postrzepić je na dole) lub koszule (pocięte i poplamione np.: farbami), ciemne obszarpane, luźne spodnie, wysokie buty, kamizela (rozpięta), kapelusz albo bandamka na głowie, opaska na oko – celem jest jak najbardziej przypominać pirata więc można domalować sobie wąsy i brodę...

Jeżeli wieczorek odbywa się w sali można na ścianach powiesić liny (sznurki), wycięte z kartonu koła sternicze, iluminatory (okna), fale (jak te morskie rozbijające się o burty pirackiego statku), małpy lub papugi (nieodłączne towarzyszkę podróży każdego pirata)...

Wieczorek rozpoczynamy wspólną piosenką (np.: Jesteś życiem mym (zachęcamy do pokazywania), lub jakąś inną nawiązującą do tematu) oraz modlitwą.

WPROWADZENIE:

PROWADZĄCY: *A-hoj! Moi drodzy, witam was na mojej łajbie, arr... Chcecie zostać piratami i przeżyć prawdziwą przygodę, co? Ah, widzę jak wam się oczy zaświeciły. Wszyscy marzą o nieznanym lądach i poznawaniu nowych ludzi, ale muszą waz ostrzec wyruszenie w tę podróż razem ze mną i moją załogą (tu można pokazać na innych animatorów, którzy w miarę możliwości też mogliby być przebrani) to zrezygnowanie ze wszystkich wygod tego lądowego życia, pożegnanie rodziców i przyjaciół oraz podjęcie ciężkiej pracy na moim okręcie. Ale nagroda jaka na was czeka jest niewyobrażalnie większa od tego z czego trzeba zrezygnować. To co płyniecie z nami?*

ZABAWA I: „Płyną statki z bananami...”

PROWADZĄCY: *Każdy dobry pirat zaczyna od rzeczy małych. Waszym pierwszym zadaniem na mojej łajbie, będzie dostarczenie... Bananów! Tak moi drodzy, dobrze słyszeliście, BANANÓW! Te owoce to podstawa w naszym pirackim handlu, więc miejcie się na baczności podczas tej wyprawy.*

Tekst piosenki do zabawy:

Płyną statki z bananami w siną dal, (łabi du daj daj, łabi du daj);

A każdy marynarz śpiewa tak: (łabu du daj daj, łabi du daj)

Podaj, po-oo-daj, podaj mi proszę bananów kosze. (x2)

Jeżeli nasi uczestnicy nie znają tej zabawy powinniśmy ich nauczyć tekstu.

Wszyscy stają w okręgu. Prowadzący może stać pośrodku, albo razem z innym stać w okręgu (lepsze rozwiązanie) – jednak w momencie kiedy nasi uczestnicy nie znają zabawy na początku stoi na środku i pokazuje ruchy, dopiero później dołącza do reszty. Rozpoczynamy od tego, że uczestnicy i obecni animatorzy stoją przodem do środka okręgu, zbliżają się do środka, do momentu, w którym nie będą na tyle blisko siebie, że spokojnie będą mogli objąć swoich sąsiadów w talii (prawą ręką tego po prawej stronie, a lewą po lewej, analogicznie robią wszyscy obecni). Kiedy wszyscy są już ustawieni rozpoczynamy zabawę, najpierw pokazujemy ruchy. Są bardzo proste ponieważ opierają się na ruchu biodrami do przodu, do tyłu, w prawo i w lewo (jest to seria, którą ciągle powtarzamy). Aby wszyscy zrozumieli o co chodzi, możemy zrobić kilka powtórzeń (bez piosenki) mówiąc: do przodu, do tyłu, w prawo i w lewo (oczywiście stojąc już ustawieni i trzymając swoich sąsiadów). Potem rozpoczynamy zabawę (jeżeli nasi uczestnicy znają tą zabawę możemy pominąć próby). Śpiewając piosenkę wykonujemy po kolei wszystkie ruchy bez przerwy. Kiedy wszystko wychodzi dobrze możemy zabawę utrudnić przyspieszając śpiew (a tym samym ruchy), zmieniając lub dodając pewne elementy:

- wszyscy odwracają się tyłem do środka okręgu
- stojąc przodem/tyłem do środka okręgu każdy zakłada swoją prawą nogę za lewą nogę sąsiada (oczywiście tego stojącego po naszej prawej stronie)
- stojąc przodem/tyłem do środka okręgu każdy zakłada swoją lewą nogę za prawą nogę sąsiada (oczywiście tego stojącego po naszej lewej stronie)
- wszyscy odwracają się w swoją prawą stronę, zbliżamy się jeszcze bardziej do środka, tak aby między kolejnymi uczestnikami było jak najmniej wolnego miejsca i siadamy na kolanach osoby za nami :) (wykorzystanie tego punktu zależy od grupy z którą się bawimy, lepiej sprawdza się wśród starszych)

Podczas każdej z tych modyfikacji ruchy i piosenka są niezmiennie.

ZABAWA II: Statek na morzu

PROWADZĄCY: *Ufff... pierwsze zadanie za nami. Oh, spójrzcie przez iluminatory (jeżeli miny uczestników są zdziwione, można kontynuować: Iluminator? Szczury lądowe, nie wiecie co to jest? Okno, iluminator to okno...) morze jest wzburzone, zaczyna się sztorm. W czasie burzy na morzu nawet najodważniejsi piraci trzepią portkami. Jeśli chcecie być piratami musicie wiedzieć jak sobie radzić w takiej sytuacji.*

Zabawa z chustą animacyjną. Każdy trzyma za kawałek materiału, na środku znajduje się piłka symulująca statek. Ustalamy komendy:

- sztorm – bardzo mocno poruszamy chustą, uważając jednocześnie aby piłka nie spadła
- spokój na morzu – delikatne falowanie
- „trójkąt bermudzki” - podrzucamy chustę do góry i każdy musi zmienić swoje miejsce

W tle może być puszczone piosenka: „Bajki - Grajki. Piosenka piratów”

(https://www.youtube.com/watch?v=pEzMkPlm_rE)

ZABAWA III: Piraci i skarb

PROWADZĄCY: *Choroba morska znowu dała mi się we znaki, na szczęście sztorm już się skończył. Teraz, moi majtkowie, dostaniecie trudniejsze zadanie musicie odnaleźć skarb piratów. Ale żeby nie było tak prosto nic nie będziecie widzieć, waszą jedyną pomocą będą wasi „współokrętowicze”.*

Uczestników musimy podzielić na cztery grupy. Wykorzystujemy do tego przyniesione ciasteczka w różnych kształtach. Jedna grupa to ciasteczka w kształcie papugi, druga to ciasteczka-statki, trzecia ciasteczka-haki, a czwarta to miecze. Dajemy im chwilę czasu na wybranie piosenki, albo zawołania.

Wybieramy z każdej grupy po jednym piracie ochotniku, który wyruszy na poszukiwanie skarbu. Związujemy im oczy. W sali umieszczamy skarb – monetę z innego kraju albo coś podobnego, tak żeby kojarzyło się z czymś egzotycznym. Grupy piratów muszą nakierować swoich zawodników śpiewając wybraną piosenkę na zasadzie „cicho”(„zimno”) – „głośno” („ciepło”). Wygrywa ta drużyna piratów, która szybciej zdobędzie skarb. Mogą szukać jednocześnie lub po kolei, wtedy należy mierzyć czas stoperem i na końcu porównać wyniki. Można zrobić kilka powtórzeń tej zabawy.

Drużyny mogą same wymyślić piosenkę, najlepiej piracką, ale jeżeli nie dają rady można zaproponować, którąś z poniższych:

- Bebe Lily – Piraci Mórz
- Bajki – Grajki – Piosenka piratów
- Morskie opowieści
- Bebe Lily - Piraci

Jeżeli uczestnicy nie znają tych piosenek można z nich zrezygnować, a zamiast nich wykorzystać pirackie zawołania np.: „Ty lądowy szurzel!”, „Ty morski zwierzu!” itp.

WAŻNE: Należy zadbać o to żeby w pomieszczeniu nie było żadnych niebezpiecznych przedmiotów i kantów, tak aby nikt sobie niczego nie zrobił, szukając skarbu po omacku.

ZABAWA IV: Cel pal!

PROWADZĄCY: *Sukces! Skarb odnaleziony. Arrr... ehh, ehh... (prowadzący udaje kaszel), ah to morskie powietrze. Jesteście już coraz bliżej zostania prawdziwymi piratami czas dowiedzieć się czegoś o etosie pirackim i zasadach jakie rządzą na morzu.*

Wykorzystujemy podział na grupy z poprzedniego zadania. Każda z grup liczy 5 osób (przy 20 uczestnikach, jeżeli grupy liczą po więcej osób, należy przygotować więcej karteczek, albo stworzyć więcej grup).

Rzut do celu – jak wiadomo każdy pirat musi mieć celne oko, przed wami są cztery worki (trzymać je mogą pozostali animatorzy, albo można je powiesić), do których każdy z was musi wrzucić po trzy piłeczki-kokosy. Kiedy wam się to uda, kolejny członek waszej drużyny może rozpocząć zadanie. Każdy z uczestników uzyskuje, po zakończonym zadaniu, karteczkę ze zdaniem, które jest jedną z zasad przetrwania na morzu lub prawem panującym wśród piratów. Wygrywa ta drużyna, która pierwsza zbierze wszystkie zasady.

ZASADY:

1. Na morzu nie wolno pić słonej wody!
2. Gwiazdy są twoimi sojusznikami, pomagają trafić do celu.
3. Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego.

4. Jeden statek to jedna wspólnota, wszyscy jesteście za nią odpowiedzialni.
5. Pirat zawsze pomaga drugiemu.

Tą zabawę można wykorzystać, do zebrania i zestawienia zasad, które obowiązują w naszej wspólnocie, dowolnie modyfikując zdania, które uczestnicy losują, pamiętając jednak o tym, żeby nadal ich forma kojarzyła się tematyką morza i piratów.

Opcjonalnie, możemy przeprowadzić jeszcze jedną zabawę, jednak łatwiej jest ją zorganizować na rekolekcjach wakacyjnych, kiedy wszyscy uczestnicy (a przynajmniej na rekolekcjach prowadzonych przez księży pallotynów tak jest) mają ze sobą śpiwory.

ZABAWA V: „Dzikie węże”

PROWADZĄCY: *Znacie już nasze zasady, arr... Teraz zostało nam już tylko pasować was na piratów, a potem rozpoczniecie pracę na mojej łajbie. Płyniemy na wyspę Pewel. Ohh... tam jest, taka piękna (ociera oczy-udaje że się wzruszył). Jesteśmy, nareszcie... Co? Co to jest? Neeeeeee! Wróciły okropne, śliskie, długie, beznogie gadziny... Węże! Jak ja ich nie lubię! No co się tak patrzycie? Wiem, wiem jestem wielkim piratem i boję się węży, no ale każdy czegoś się boi, nie?*

Zabawa polega na tym, że każdy z uczestników wchodzi do swojego śpiwora, a następnie wszyscy kładą się koło siebie wzdłuż sali (dobrze zacząć od jej jednego kąta), jeden koło drugiego, tak żeby nie było przerw między kolejnymi osobami. A potem kolejno, każdy w swoim śpiworze, zaczyna turlać się po reszcie, kiedy dojdzie do końca kładzie się koło kolejnej osoby i zabawa toczy się dalej. Z ruszeniem następnej osoby nie trzeba czekać do momentu, w którym jedna osoba dokończy się turlać, mogą to robić jednocześnie, ale w pewnych odstępach.

W tle może być puszczonego muzyka np.: Kabaret OT.TO „Bezłudna wyspa”

WAŻNE: Należy zadbać o to, żeby w pomieszczeniu nie było żadnych niebezpiecznych przedmiotów i kantów, tak aby nikt sobie niczego nie zrobił, turlając się po kolegach. Dobrze byłoby, gdyby uczestnicy zdjęli okulary i zegarki (z doświadczenia wiem, że tak jest bezpieczniej).

PROWADZĄCY: *No moi drodzy, pokonaliśmy je. No dobra, dobra wy pokonaliście, jak byłem zajęty sprawdzaniem czystości pokładu i zapasów. Co? Wcale nie siedziałem na drzewie, naprawdę ktoś was oszukał (udaje zmieszanego). Teraz zostało już tylko jedno: „Witajcie, piraci!”. Tak, wykazaliście się ogromną dyscypliną, odwagą i odpowiedzialnością i od dziś razem ze mną będziecie pływać na mojej łajbie. Zostało mi jeszcze tylko wyznaczenie wam zajęć...*

Wieczorek zakończymy wspólną piosenką (np.: Gdy na morzu wielka burza, lub inną nawiązującą do tematu) i modlitwą.

KONIEC