

WIECZOREK POGODNY Adela Malak

Temat: Wieczorek turystyczny, górski – wybieramy się w góry ;) – nie zdradzamy na początku.

Cel: nawiązanie wspólnoty, wspólna zabawa

Liczba osób: 45

Wiek: dzieci z ODB i OND(podstawówka kl. 4-6 +gimnazjum)

Pomoce: duży, jasny bristol, marker, ktoś grający na gitarze, materiały: nożyczki, kartki, pisaki, bibuła, papier kolorowy, jakieś pudełka – zależy, czym dysponujemy, załącznik, czapka/kapelusz, pluszak, przebranie górala, przebranie przewodnika(nie jest konieczne)

Czas: ok. 1 godzina 20 minut

Przebieg:

- 1. Modlitwa na początek** – spontaniczna do Ducha Świętego, krótka, można coś zaśpiewać.

Witam Was bardzo serdecznie na dzisiejszym wieczorku. Aby odgadnąć jego temat pobawimy się najpierw, żeby rozruszać nasze ciała i dotlenić mózg :)

Skrócenie czasu pomoże wyłonić zwycięską trójkę(ew. trójki).
- 2. Zabawa: zamki i księżniczki** – przerobiona na góry i smoki:

Uczestnicy wstają i dobierają się w trójki w ten sposób, że jedna osoba stoi, a dwie pozostałe po jej bokach łapią się za ręce tak, by ten, kto stoi znalazł się w środku.

Osoba w środku to smok, a osoby trzymające się za ręce – góra.

Prowadzący zabawę staje nieco z boku, najlepiej na jakimś podwyższeniu, żeby wszyscy go widzieli i słyszeli, i żeby on wszystkich widział.

Kiedy wszyscy się ustawią, prowadzący wykrzykuje hasła(w jakiej chce kolejności):

 - góry! – smoki zostają w miejscu, a góry(2 osoby) cały czas trzymając się za ręce, szukają nowych smoków
 - smoki! – tak samo, ale na odwrót – góry stoją tam, gdzie stały, a smoki szukają nowych mieszkań
 - trzęsienie ziemi – wszyscy się mieszają i tworzą nowe trójki(smoki mogą się stać częściami gór i na odwrót)

Po ok. 3-5 minutach prowadzący wprowadza limit czasowy – po wykrzyknięciu hasła uczestnicy mają np. 5 sekund, by znaleźć górę/smoka. Kto nie zdąży – odpada(dobrze, gdy prowadzący ma wtedy pomocników, bo może wszystkich nie ogarnąć wzrokiem). po następnych kilku minutach można ten czas skrócić do 3 sekund. W trakcie gry warto też niekiedy porozstawiać uczestników „po kątach”, by nie stali zbyt blisko siebie oraz, by zmieniały się różne osoby, a nie np. 3 trójeczki tylko między sobą.

2-3 min

11 min

Nagroda – zgadywanie tematu wieczorka.

->Jak myślicie, jaki jest temat dzisiejszego wieczorka?

Jeśli nie zgadną, pytamy resztę. Zapewne będą potrzebne jakieś podpowiedzi – np., że temat wiąże się z górami, ale nie tylko itp.

Temat: Wieczorek turystyczny, górski – wybieramy się w góry ;)

3. Skoro mamy iść w góry, to musimy się do tego przygotować.

Tu przydadzą się bristol, marker i pluszak.

Uczestnicy siadają. Uczymy grupę piosenki i pokazywania: *płyną statki z bananami* – pływanie statkiem to też przecież rodzaj turystyki.

Kiedy już wszyscy umieją, jedna osoba dostaje np. pluszaka (najlepiej zwierzątko górskie, ale niekoniecznie) i zaczynamy śpiewać i pokazywać (gitarzysta gra).

Chodzi o to, by pluszak krążył z rąk do rąk (osoby, które akurat nie trzymają pluszaka w rękach, pokazują, a wszyscy śpiewają wspólnie). W którymś momencie gitarzysta przestaje grać, a osoba trzymająca akurat w rękach pluszaka mówi coś, co powinniśmy wziąć wybierając się w góry - np.: plecak, prowiant, latarkę, skarpetki na zmianę itp. – i zapisuje na liście (bristolu) markerem. Dobrze, żeby bristol był przywieszony do jakiejś tablicy i wszyscy go widzieli.

I tak śpiewamy, podajemy i przerywamy, aż prowadzący uzna, że mamy już wszystko, co trzeba.

4. Mamy wszystkie potrzebne rzeczy, więc musimy je teraz spakować – takie *wspólne kalambury*:

Każdy wstaje i wyobraża sobie, że ma przed sobą plecak – prowadzący pokazuje jako pierwszy, potem uczestnicy, którzy biorą z niego przykład. I tak po kolei każdą z rzeczy pakujemy do tegoż plecaka - tu przyda nam się sporządzona wcześniej lista. (każdą rzecz pokazujemy i pokazujemy moment wkładania do plecaka; latarkę można sprawdzić, czy świeci, skarpetki zwinąć, kanapki owinąć w papier śniadaniowy i zaszeleścić, w którymś momencie można pokazać, że w plecaku jest jeszcze miejsce albo że już jest wypchany – wszystko zależy od pomysłowości i umiejętności aktorskich prowadzącego).

5. Jak się już spakowaliśmy, to W DROGĘ!

Najczęściej wybierając się w góry, przejeżdżamy przez Zakopane. W związku z tym bierzemy stamtąd jednego *górala* (można kogoś przebrać, najlepiej z animatorów, bo będzie prowadził zabawę – może się też przebrać sam prowadzący wieczorek).

Góral prowadzi nas do miejsca, w którym zaczniemy wędrowkę pod górę - idziemy w kółku za „góralem”. W pewnym momencie góral się zatrzymuje - i wszyscy za nim - i wchodzi do środka, by poprowadzić zabawę. Często, jak idziemy w góry, przechodzimy przez las. Zatrzymaliśmy się, bo dotarliśmy do lasu.

2 min

10 min

4 min

2 min

Zabawa: *idzie góral przez las.*

Góral, który stoi w środku uczy wszystkich śpiewania i pokazywania, sam mówi na początku:

Idzie góral przez las, szuka grzybów wśród drzew, nagle patrzy, a tu:
kukułka

Wszyscy śpiewają i pokazują: śpiewajmy oj ra, pa ri ra, oj ra kuku, kuku, oj ra, pa ri ra, oj ra kuku, kuku, oj ra, pa ri ra, oj ra kuku, kuku, oj ra, pa ri ra, oj ra bęc.

Następnie góral powtarza swoją kwestie i dodaje kolejne zwierzątko lub osobę, którą spotyka oraz wymyśla, jak je/ją przedstawić (np. kozica – skok, narciarz – pokazujemy, jak szusuje itp., pożądane efekty dźwiękowe). Śpiewając wspólnie zaczynamy od: śpiewajmy..., wymieniamy pierwsze zwierzątko i pokazujemy (kukułkę) oraz dodajemy nowe itd.

Po jakimś czasie (i kilku mijanych osobach/z zwierzątkach) góral znajduje grzyby i odłącza się od grupy, przekazując nas w ręce przewodnika – tu można się również przebrać albo po prostu oddać głos prowadzącemu wieczorek albo prowadzącemu góral zaczyna zabawę kolejną.

6.
Wyszliśmy z lasu i co dalej?
Kierujemy się szlakami turystycznymi – tu można spytać uczestników, jakie znają szlaki.
Poruszamy się

pieszo, więc tylko te szlaki nas będą interesować.

Tu potrzebny załącznik, pocięty wcześniej na małe karteczki ze znakiem szlaku.

10 min

Wszyscy siadają.

Prowadzący z czapką/kapeluszem, w którym są karteczki przechodzi w kółko, a każdy uczestnik losuje jedną karteczkę.

Jak wszyscy wylosują, prowadzący zaczyna zabawę – *przerobioną sałatkę owocową* – mówiąc: idziemy szlakiem np. czerwonym – wtedy wstają wszystkie osoby, które wylosowały karteczkę z czerwonym szlakiem i zamieniają się miejscami, a osoba zajmuje miejsce w kółku, a ostatnia osoba, która nie ma gdzie usiąść mówi, którym szlakiem dalej idziemy. Czasem szlaki się łączą i idzie się pewien odcinek drogi dwoma, trzema i więcej szlakami, może się też zdarzyć, że kawałek drogi jest oznaczony wszystkimi szlakami – osoba stojąca na środku decyduje ile i jakimi szlakami idziemy.

7. Idziemy i idziemy różnymi drogami, zaczyna się robić ciemno, przydałoby się gdzieś przenocować.

Losowane wcześniej karteczki dzielą uczestników na grupy, których zadaniem jest wybudowanie schroniska

Tu potrzebne materiały wszelkiego rodzaju.

Prowadzący wyznacza miejsce każdej z grup i rozdziela materiały, oraz mówi, co każde schronisko powinno mieć: nazwę, menu, wygląd pieczętki, pokoje gościnne, jadalnię, jakiś szczególny wystrój, element charakterystyczny – w zależności od pomysłu prowadzącego).

30 min

Tu liczymy na kreatywność uczestników.

Dajemy uczestnikom czas i po jego upływie mają zaprezentować wyniki swojej pracy – każda grupa po kolei.

6 min

Wybrane wcześniej animatorskie jury ocenia, czy wszystkie punkty zostały spełnione oraz wedle własnego uznania wybiera zwycięzców.

8. Grupa lub przedstawiciel(e), której

schronisko okazało się zdaniem sędziów najciekawsze, prowadzi *modlitwę* 2 min
na zakończenie wieczorka.
KONIEC!