

Piotr Czechowski

Pogodny Wieczorek- "kosmos"

zalecany jako wieczorek służący integracji

Miejsce: Zabawa musi odbywać się na zewnątrz, np. na placu zabaw. Ważna jest przestrzeń i świeże powietrze, bo będziemy skakać, biegać i wygłupiać się

Czas: Słoneczne popołudnie (raczej przed zachodem Słońca)

Potrzebne przedmioty:

☒ Liny (przeciąganie liny) (2)

☒ cukierki (w zależności od wielkości grupy oraz hojności animatora) (3)

☒ Coś pysznego (animatory MUSZĄ przygotować wcześniej coś pysznego-rodzaj deseru, który ma wyglądać "egzotycznie" ale pysznie smakować. Ważny jest kolor! Potrawa ma być czymś, co moglibyśmy znaleźć w kosmosie (1)

☒ Główny prowadzący musi przypominać człowieka - astronautę, chodby kombinezonym zbudowanym z papieru. Może też być pomocniczym komputerem mając na szyi zawieszony ekran z "wyższą matematyką" (4)

☒ Kartki A4, kredki, pisaki (5)

☒ Rysunek planety- takiej na której mogłoby być życie, ale jak najmniej podobnej do Ziemi (6)

Każdy punkt programu (od utworzenia się grup) powinien być punktowany w skali 1-6 gdzie 6=max

Wchodzi Prowadzący mówiąc:

Niech utworzą się dwa okręgi-jeden wewnętrzny, jeden zewnętrzny.

Osoby z zewnątrz odwracają się do tych w środku i rozpoczynają rozmowę na temat swoich pasji i zainteresowań **[10 min]**

Drogie Dzieci!

*Dzisiaj lecimy w kosmos! Aby jednak tego dokonać, nie możemy wyruszyć wszyscy razem. Musimy dobrać się szóstkami, bowiem każdy statek kosmiczny ma tylko 6 miejsc! Co więcej, każda ekipa ma być doskonale zgrana. Dlatego rozpoczynamy poszukiwania. Musicie dobrać sobie współtowarzyszy, każdy członek ma mieć coś wspólnego z pozostałymi. Pasję, kolor włosów, skarpetek, zamiłowanie do potraw czy sportu. Musicie o tym z sobą na nowo porozmawiać! Pierwsza utworzona grupa wygrywa, jednak przepytam Was dokładnie, a jeśli będziecie oszukiwać, dowiem się o tym! W każdej grupie ma być tyle samo dziewcząt! Lub różnica nie większa od 1 **[5 min]***

Należy pytać uczestników o te pasje, mówiąc o nich z zapałem i rozkręcać między sobą.

Kiedy już się dobiorą prowadzący znów przemawia:

Jeżeli dobraliście się już wymyślcie swój własny kryptonim- następnie zapiszcie go na kartkach.

Dostaniecie kredki. Pamiętajcie! To będzie Wasza wizytówka w kosmosie, niech te wszystkie pasje się w tak znajdą.

Dobrze by było gdyby każdy coś namalował lub wymyślił. To mają być kolorowe, radosne kartki z nazwami w stylu "tenisiści", "bruneci" lub "matematycy". Można ocenić kreatywność! :)

[15 min]

Prowadzący ocenia, po czym, przechodzi do następnego punktu:

Och nie! Och nie! Statki się chyba popsęły, nie chcą zapalić! Co robicie co robicie???

Podchodzi jeden z animatorów szepcząc coś prowadzącemu do ucha

Rozwiązanie jest proste! Elitarne grono fizyków i matematyków opracowało ręczną technikę zapalania silników waszych raket za pomocą dwóch patyków! Niestety mamy tylko dwa patyki, o które musicie zawalczyć. A więc niech wygra lepszy! Zwycięzcy dostaną najszybszy statek wraz z zapasem cukierków na całą podróż!

Następuje przeciąganie liny-każdy z każdym, wyniki zapisane w tabeli. Cukierki otrzymują WSZYSCY, zwycięzcy trochę więcej niż reszta. **[20 min]**

Uczestnicy mogą pobawić się patykami, ale pewnie i tak będą zbyt zmęczeni, dlatego:

Dzięki Waszej odwadze i niezłomnej motywacji, wystartowaliśmy! Pora więc na odpoczynek, bowiem przed nami 1000 lat świetlnych podróży. Zjedzcie coś i wypijcie, a w chwili niezauważonej ulegniecie hibernacji! W razie utrudnień w podróży będziemy Was informować!

PRZERWA NA JEDZENIE [10-15 min]

OGŁASZAM ALARM! Wszyscy na stanowiska! Widzą cel naszej podróży -planetę X1

Jeden z animatorów przechodzi przed uczestnikami pokazując im planetę (6)

Do prowadzącego podchodzi animator-szepce mu coś na ucho

Otrzymujemy sygnały z planety Niestety w próżni, tam gdzie jest radiostacja, jak dobrze wiecie, dźwięk nie rozchodzi się! Musimy więc przekazywać sobie sygnały poprzez znaki i gesty!

Prowadzący tłumaczy zasady "" hasła po 3 dla każdej drużyny: 6,4,2, lub 0 pkt *15 min+

Pozostało ostatnie wyzwanie. Zbiór księżyców otaczających naszą planetę X1 nie pozwala wlecieć naszym statkom w pełnej okazałości. Musimy więc zmniejszyć swoją powierzchnię. Niech każda drużyna spróbuje wymyślić figurę w której jak najmniejsza liczba nóg będzie dotykać Ziemi. Wygrani 3 pkt

Animatorzy wcześniej przygotowują 10-20 metrowy tor

W taki sposób przemierzamy nasz tor. Ten kto dotrze pierwszy, jako pierwszy stanie na planecie, a to oznacza bogactwo cukierków!

Do startu... gotowi... START!

Uczestnicy docierają do mety **[10 min]**

Moi Drodzy! Dotarliśmy

Po 1000 lat świetlnych jesteśmy na miejscu. Teraz trzeba tylko coś zjeść, a że w dzikich lasach planety X1 znaleźliśmy tylko to, życzymy smacznego i powodzenia!

Animatorzy serwują egzotyczne danie. Nagroda zwycięzców (grupy z największą ilością pkt) powinna być dostarczona dopiero na następnym spotkaniu. Aby powróciły wspomnienia! ***cała reszta czasu+**

Modlitwa na zakończenie

Znak Krzyża

Kursywa-tekst prowadzącego

Tekst normalny-wydarzenia