



Autor: dh. Justyna Bielawska, współautor: pwd. Natalia Kwiatkowska

Solo czy w zespole? – czyli dużo rzeczy nie zrobisz sam

CELE:

- poznawczy: zapoznanie uczestników z zasadami gry fair play
- kształceniowy: kształtowanie umiejętności pracy w grupie

ZAMIERZENIA: *Harcerze starsi po zbiórce będą...*

- znali zasady gry fair play
- potrafili pracować w grupie

UCZESTNICY: Harcerze starsi (w zależności od potrzeb drużyny)

MIEJSCE: schron harcerski

CZAS: 90 min

PRZEBIEG:

Lp.	Temat	Przebieg	Materiały	Czas
1	Powitanie	Prowadzący wita uczestników na zbiórce według obrzędowości drużyny. Pokrótkce omawia zasady gry (Zał. 1). I wyjaśnia cel wykonywanych zadań		5 min
2	Podział na grupy	Uczestnicy ustawiają się (od prawej) od najstarszego do najmłodszego nie używając słów. Nie mogą też za daleko odchodzić od liny, najlepiej żeby stopy cały czas na niej były. Po sprawdzeniu poprawności zadania uczestnicy odliczają tak, aby powstały 5-osobowe grupy.	Lina długość zależy od ilości uczestników	10 min
3	Gra	Uczestnicy siadają w swoich grupach, każda grupa otrzymuje planszę punktową (zał. 2). Następnie każda grupa losuje pierwszą konkurencję (spis konkurencji załącznik 3). Tak aż do momentu skończenia się konkurencji	Materiały zgodne z konkurencją	60 min
4	Zakończenie gry	Prowadzący zbiera karty patrolu (może to być drużynowy) w tym czasie przyboczny gra z drużyną w ulubione gry lub wykonują razem ulubione piosenki		10 min
5	Podsumowanie	Prowadzący podaje ilości punktów zdobyte przez patrole. Następuje wręczenie nagród za 1, 2 i 3 miejsce. Oraz nagrody pocieszenia w postaci cukierków, czekolady itp. Dla pozostałych uczestników		10 min
6	Zakończenie zbiórki	Uczestnicy i prowadzący, zawiązują krąg, odśpiewują bratnie słowo, puszczone jest iskierka. Prowadzący dziękuje wszystkim za udział. Następuje rozwiązanie kręgu. Wszyscy się rozchodzą.		5 min



ZAŁĄCZNIK 3:

„Kopciuszek”

Tę konkurencję zawodnik zaczyna z 18oma cukierkami, 6 niebieskimi, 6 żółtymi i 6 czerwonymi. Każdy z nich ukryty jest pod oddzielnym kubkiem. Uczestnik musi pojedynczo odkrywać kubki i roznosić cukierki do rozstawionych po scenie miejsc, tak by cukierki były posegregowane wg. kolorów.

Materiały: 18 cukierków, po 6 w różnych kolorach, 21 plastikowych kubeczków.

„Ciasteczkowy potwór”

Na czole zawodnika leży okrągłe ciastko. Musi on pracując jedynie mięśniami twarzy przesunąć je do ust. Należy przemieścić w ten sposób 2 ciastka.

Materiały: 6 okrągłych ciastek

„Słomkowe ciśnienie”

Woda znajdująca się w menażce jest nabierana przez uczestnika przez słomkę, a następnie przenoszona do kubeczków. Zabawa kończy się gdy dwa kubeczki są w pełni wypełnione.

Materiały: słomka, 2 plastikowe kubeczki, menażka, woda

„Syzyfowa praca”

Zadanie polega na odbijaniu łyżką 3 piłeczek ping-pongowych na pochylonym stole tak, aby one nie spadły przez minutę. Zadanie rozpoczyna się od przytrzymania piłeczek poziomo ułożoną łyżką.

Materiały: łyżka, 3 piłeczki ping-pongowe, stół, kartki do przechylenia stołu (pod nogi)

„Przekładaniec”

Stosik 30 kubków jednorazowych, kubek na górze z pomalowaną obwódką. Zadanie polega na przekładaniu po jednym kubeczku z dołu na górę, aby ten pomalowany znalazł się na spodzie.

Materiały: 30 plastikowych kubeczków

„Latająca tacka grozy”

Zadanie polega na przewróceniu tacki, tak aby znajdujące się na niej ciastka nie spadły na ziemię. Zaczyna się od 1 ciastka, dokładając jedno po każdym przewróceniu tacki aż do 4.

Materiały: tacka, 4 okrągłe ciastka

„Dmuchany obiad”

Na jednym talerzu znajduje się 10 piłeczek ping-pongowych. Zadaniem uczestnika jest przemieszczenie ich na drugi, stykający się z pierwszym talerz przy pomocy własnego oddechu.

Materiały: 10 piłeczek ping-pongowych

„Makaroniarz”

Uczestnik ma za zadanie zebrać jak najwięcej rurek na trzymaną w ustach nitkę spaghetti.

Materiały: makaron rurki i spaghetti



„Pij-pong”

Zadaniem uczestnika jest umieszczenie 8 piłeczek w kubeczkach napęcznionych wodą przy czym każda z nich musi raz odbić się od powierzchni stołu. Kubeczki znajdują się w odległości 20, 30, 40, 50cm od linii, na której stoi zawodnik. Do każdego kubka muszą trafić 2 piłeczki. Zadanie jest zaliczone gdy zawodnik wykona 6/8 trafień.

Materiały: 8 piłeczek ping-pongowych, 8 kubeczków plastikowych, woda

„Tańczący z powietrzem”

Zadaniem uczestnika jest utrzymanie w powietrzu 3 balonów. Do wykonania zadania uczestnik może używać zarówno nóg i rąk.

Materiały: 3 nadmuchane balony

„Kubek w kubek”

Pierwszym etapem konkurencji jest ułożenie piramidy z 28 kubków (pierwszy poziom 7), a następnie złożenie jej.

Materiały: 28 plastikowych kubeczków

„Krzywa wieża”

Zadanie polega na odbijaniu piłeczek od podłogi i łapaniu ich do kubków. Aby złapać kolejną piłeczkę do kubka z piłeczką włożony kubeczek. Zapełnij 8 kubków.

Materiały: 8 kubeczków plastikowych, 8 piłeczek ping-pongowych

„Ugryź mnie”

Zadanie polega na przeniesieniu ustami papierowych toreb (o wysokości 25, 20, 15, 10 i 5 cm) z podłogi na stół. Toreb nie można dotykać rękami, nie można też klękać na podłodze.

Materiały: papierowe torby o wysokości 25, 20, 15, 10 i 5 cm.

„Pięć pokus”

Zadanie polega na zbudowaniu wieży z 5 jabłek.

Materiały: 5 jabłek