

BANK POMYSŁÓW HUFCA TORUŃ

pwd. Judyta Witkowska, 2015

Konspekt

Poranna herbatka u Sherlock'a Holmes'a

Dla kogo: 8 zuchów

Cele: nauka logicznego myślenia, kojarzenia, pomagania innym, zapamiętywania, pierwszej pomocy, pobudzenie wyobraźni

Zamierzenia: Zuch po skończonych zajęciach będzie znał podstawy pierwszej pomocy, polepszy swoją pamięć i zdolność kojarzenia, rozwinię się manualnie i umysłowo.

Czas: 3h

Miejsce: obozowisko i teren wokół

Materiały programowe: kartki, kleje, kredki, pisaki, gazety, plastikowe butelki, sznurek, bandaże, czerwona farbka, taśma klejąca, miska

Do przygotowania przez prowadzącego: wiadomość od Holmes'a, mapa do miejsca spotkania, lista sprzętów detektywistycznych, strój Sherlock'a, szalik/chustka, memory, gwizdek, wskazówka od Sherlock'a

Spis załączników:

Przebieg:

Lp.	Treść	Forma	Czas	Materiały programowe
1	Odnalezienie zaproszenia od Holmes'a- zuchy po powrocie ze śniadania odkrywają w swoim obozowisku zaproszenie wraz z mapą i listą sprzętów detektywistycznych od Sherlocka Holmesa, który porzeka im pomoc, przy rozwiązaniu nowej sprawy.		6 min	wiadomość od Holmes'a, mapa do miejsca spotkania, lista sprzętów detektywistycznych
2	Przygotowanie sprzętów detektywistycznych- każdy zuch przygotowuje potrzebne przyrządy z listy Sherlock'a, tak aby każdy mógł wykonywać prace detektywistyczne. Robimy swoje lupy, notatniki dowodów, czapki detektywistyczne, odznaki oraz lornetki.	majsterka	35 min	kartki, kleje, kredki, pisaki, patyki, gazety, plastikowe butelki, sznurek
3	Wyruszenie na spotkanie- zuchy pakują swój niezbędny sprzęt i po		20 min	

BANK POMYSŁÓW HUFCA TORUŃ

pwd. Judyta Witkowska, 2015

	mapie ruszają na spotkanie z Sherlock'iem			
4	Spotkanie - Sherlock opowiada trochę o sobie a następnie przybliży zuchom najnowszą sprawę przy, której pracuje- ktoś podkrada ze spiżarni jego ulubioną czekoladę!	gawęda	6 min	strój Sherlock'a
5	Rozgrzewka - jako, że do rozwiązania spraw detektywistycznych używa się mózgu, a to też mięsień, to najpierw trzeba go rozgrzać. Sherlock proponuje nam parę gier i zabaw na rozgrzewkę: - bar mleczny - memory - zabawa z gwizdkiem - zabawa z naśladowaniem - zapamiętywanie kolejności przedmiotów	pląsy, gry, zabawy	30 min	szalik/chustka, memory, gwizdek
6	Rozwiązywanie sprawy - po rozgrzewce możemy wreszcie przejść do sedna naszej wizyty. Zuchy wykonują różne zadania w zamian za, które dostają wskazówki w sprawie. - ugotowanie zupy z dobrodziejstw natury dla gospodyni Sherlock'a - przejście krótkiego szkolenia PP z dr. Watsonem - "uszyście" ubrań z liści, trawy, sznurka, gałązek itp. dla żony dr. Watsona - zrobienie super krzyżówki dla taty Sherlock'a - zabawa w chowanego z małą sąsiadką Sherlock'a - wymyślenie 3 ciekawych zagadek dla brata Sherlock'a	gra	1h	bandaże, czerwona farbka, sznurek, taśma klejąca, kartki, pisaki, miska
7	Złożenie w całość wskazówek -	ćwiczenie	8 min	wskazówka od



BANK POMYSŁÓW HUFCA TORUŃ

pwd. Judyta Witkowska, 2015

	zuchy składają w całość wskazówki i zgadują kto jest sprawcą zamieszania. Następnie Sherlock w zamian daje im			Sherlock'a
8	Powrót do obozowiska- wracamy do obozowiska		15 min	