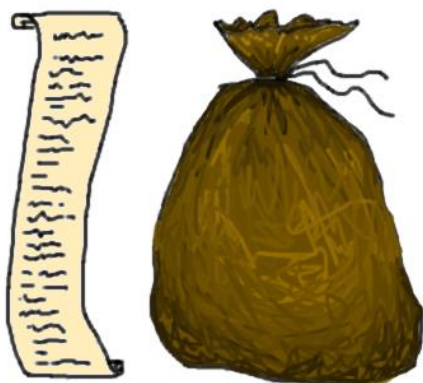


## Bieg ?mieciarzy



wiek: 9+

ilo?? uczestników: 10 lub wi?cej

potrzebne materia?y: kartki, d?ugopisy, sznurki (ok 1m) lub szarfy dla ka?dego z uczestników

### Przebieg gry

Dzielimy uczestników na dru?yny po 5-10 osób. Ustawiamy ka?d? z dru?yn w szeregu i zwi?zujemy r?ce osób stoj?cych obok siebie. W ka?dej dru?ynie na ko?cu i po pocz?tku szeregu zostaje osoba z jedn? r?k? nie zwi?zan?.

Do ka?dej z dru?ym przydzielamy jedn? osob? nadzoruj?c? (lidera/osob? doros??). Jej zadaniem b?dzie pilnowa?, czy uczestnicy za bardzo nie szarpi?/ci?gn? s?abszych i m?odszych, oraz czy dru?yna przestrzega zasad gry. Osoba ta nie pomaga w ?aden sposób dru?ynie.

Ka?da z dru?yn otrzymuje tak? sam? list? rzeczy, które musi znale??, wzi?? i nosi? ze sob? do ko?ca gry. Kiedy dana dru?yna zbiera wszystkie rzeczy z listy udaje si? do osoby prowadz?cej ca?? gr?, która zapisuje czas przybycia dru?yny i czy ma wszystkie rzeczy.

Wygrywa dru?yna, która jako pierwsza zbiera wszystkie rzeczy i odda prowadz?cemu.

### UWAGA!

- dru?yny nie musz? zbiera? rzeczy zgodnie z kolejno?ci? na li?cie
- rzeczy, które zostan? wzi?te, nie mo?na nigdzie odk?ada?, sk?adowa?, u?ywa? do ich noszenia rzeczy nie znajduj?cej si? na li?cie (je?li na li?cie znajduje si? np. plecak, wtedy mog? wszystkie pozosta?e rzeczy wk?ada? do niego), wszystkie rzeczy nale?y nosi? ze sob?, a? do momentu oddania ich prowadz?cemu

### Przyk?adowa lista rzeczy

- piórnik
- pasta do z?bów
- szyszka
- notes

- li??
- mrówka
- nitka
- gar?? piasku
- autograf jakiego? lidera/opiekuna (ten zanim da swój autograf, mo?e da? dru?ynie jakie? zadanie do wykonania)
- bukiet kwiatów
- sznurówka
- pluszowy mi?
- d?ugopis
- paj?k
- pi?? igie? z drzewa
- trzy proste patyki
- ?adowarka do telefonu

## Wskazówki dla prowadz?cego

- na li?cie mog? znajdowa? si? tylko takie rzeczy, które dzieci b?d? w stanie znale??
- kolejno?c rzeczy na li?cie mo?na u?o?y? w taki sposób, ?eby kolejne rzeczy z listy nie znajdowa?y si? blisko siebie, np. je?li na pocz?tku listy damy "pusty piórnik", to "d?ugopis" damy dopiero na jej ko?cu, to dodatkowo utrudni zadanie i zmusi dzieci do pomy?lenia zanim zaczn? biega? w odpowiednie miejsca, mo?e si? te? okaza?, ?e wygra dru?yna, która lepiej my?li, a nie ta, która szybciej biega.
- osoby mniejsze/s?absze najlepiej ustawi? w szeregu obok osób silniejszych, ?eby nie by?y "ci?gni?te na ko?cu"
- za nie przestrzeganie zasad gry mo?na da? dru?ynie "karne minuty", czyli kaza? im siedzie? przez jaki? czas, albo doda? odpowiedni? ilo?? minut do wyniku ko?cowego.
- podczas sprawdzania rzeczy z listy tolerujmy kreatywno?? dzieci: je?li na li?cie znajdzie si? "pasta Colgate", a takiej jednak nie b?d? mieli ale napisz? na innej pa?cie "Colgate" zaliczmy punkt jako wykonany :-)

## ?ród?o

- grafika tytu?owa: DamaPL