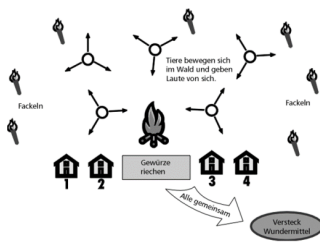


Wirus



Wszyscy zostaliśmy zarażeni niebezpiecznym wirusem. Choroba jest bardzo zaraźliwa i nasila się, więc zostaliśmy wypędzeni z naszych wiosek. Mówi się, że istnieje cudowne lekarstwo, które może pokonać wirusa.

Streszczenie:

Wszyscy zostaliśmy zarażeni niebezpiecznym wirusem. Choroba jest bardzo zaraźliwa i pogroźbia się, więc zostaliśmy wygnani z naszych wiosek. Jednak tutaj w okolicy ma znajdować się cudowne lekarstwo, które może pokonać wirusa. Niestety nikt jeszcze nie znalazł tego lekarstwa, a jest ono dla nas niezbędne. Wyruszyliśmy więc w drogę, aby go odnaleźć. Ponieważ może to zajść dużo czasu, dzielimy się na rodziny i kupujemy wszystko, co niezbędne dla naszego gospodarstwa domowego.

Gra

1. Cztery???

Podział na grupy: 4-5 osób / grupa

Każda grupa otrzymuje "domek" i "listę zakupów" z różnymi nazwami zwierząt. Zwierzęta te są ukryte w lesie i trzeba ich szukać i znaleźć za pomocą sęchu (latarki zabronione). Ukryte "zwierzęta" nie zawsze wydają ten sam dźwięk. Potasowali karteczki z dowodami i każda z nich przedstawia zwierzę, które znajduje się na szczycie stosu. W ten sposób zwierzęta cięgle zmieniają swoje położenie i nie potrzeba aż tylu pomocników.

Grupa może podzielić się na poszukiwania, ale przynajmniej dwóch graczy powinno zawsze pozostać razem. Po odnalezieniu zwierzęcia z listy zakupów "zwierzę" daje ci dowód, że go znalazłeś (np. kartkę z nazwą zwierzęcia). Znalezione zwierzęta (karteczki) gromadzone są w domu. Podczas poszukiwania zwierzęt inni członkowie grupy mogą wchodzić przyprawy i próbować je zidentyfikować. Nie trzeba ich szukać, ale znajdują się przy centralnym stanowisku (np. dużym ognisku). Po zakończeniu pierwszej części gry wszystkie znalezione zwierzęta i dowody rozpoznanych przypraw są przynoszone na start.

Czas trwania gry 1: ok. 45 min.

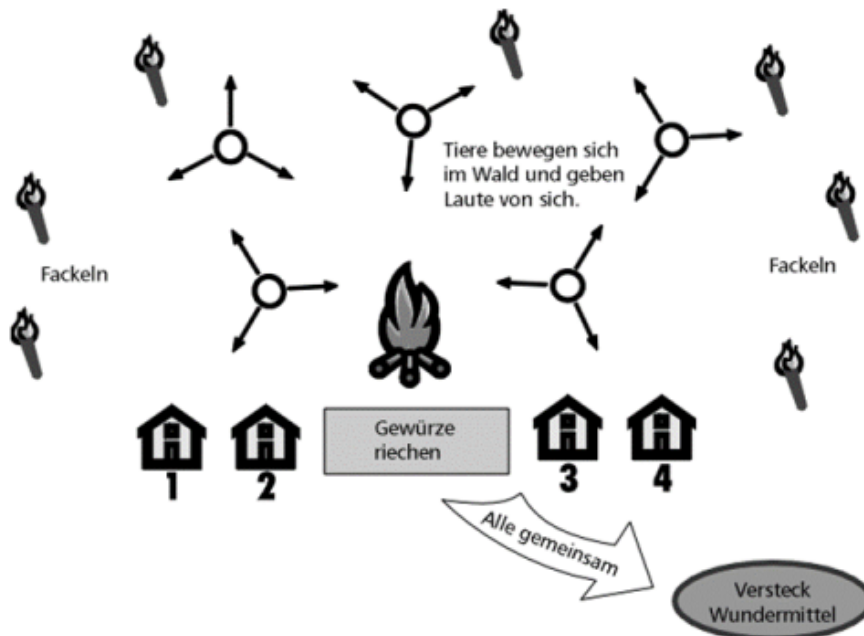
2. Cztery???

Za każdym dowód, za znalezione zwierzęta lub rozpoznane przyprawy, otrzymuje się teraz cztery???

mapy, na której zaznaczono miejsce ukrycia cudownego leku. Wkrótce zorientujecie się, że każda grupa otrzymała tylko część mapy i tylko razem możecie znaleźć lekarstwo. Mapa jest teraz skądądana przez wszystkie grupy i można rozpocząć poszukiwania. Na koniec wszyscy razem mogą zabrać cudowne lekarstwo (np. duży torbę Sugus).

Cel ćwiczenia:

Dzieci powinny potrzebować dwóch zmysłów "wzroku" i "słuchu" i w ten sposób rozróżniać i poznawać różne zwierzęta i rośliny. Wzmacnia się poczucie wspólnoty, ponieważ wszyscy znajdują się w tej samej sytuacji. Nie jest to gra przeciwko sobie, ale ze sobą.



Materiał

- Taśma do oznaczania ścieżek
- Pochodnie do wyznaczenia pola gry
- różne przyprawy w jogurtownicach
- Lista zakupów dla każdej grupy
- Kartki papieru z nazwami zwierząt i przypraw (jako dowód)
- Mapa z zaznaczoną lokalizacją cudownego lekarstwa (wymieszana)

Odniesienie do źródła

Zdj?cie na ok?adce: Dzi?ki up rzejmo?ci www.spielboerse.ch - Spielideen f?ur die Jungschar!

Pomys? na gr?: Dzi?ki uprzejmo?ci www.spielboerse.ch - Spielideen f?ur die Jungschar!