

\*\*\*\*\*

Nauczycielu  
Potrzebuję Twojej pomocy w eksperymencie!

\*\*\*\*\*



////////////////////////////////////

GRUPA WIEKOWA: 8 - 18 LAT

MIEDZYGALAKTYCZNY POŚCIG

POTRZEBNE MATERIAŁY: kreda

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

MIEJSCE:

1. Projekcja odcinka „HIENAF” (2 min)
2. Zabawa w podchody

Boisko, podwórko, park

ZASADY GRY:

Na podstawie wyliczanki wybierzcie osobę będącą Smutkiem i ustalcie czas trwania zabawy (np. 15 min.). Po wyborze Smutek ucieka, a drużyna pościgowa liczy powoli do 15 i rusza w pościg.

Smutek musi zostawiać za sobą, co parę metrów namalowane kredą lub ułożone np. z patyków lub kamyczków strzałki, wskazujące w którym kierunku ucieka (strzałki mogą być zakamuflowane). Smutek może się także chować i mylić pościg (fałszywe strzałki). Smutek nie może dać się złapać w określonym czasie. Jeśli zostanie dotknięty przez któregoś z goniących – przegrywa. Smutek wygrywa, gdy w określonym czasie nie zostanie złapany.

Wariant 1. Żeby spowolnić pościg, uciekający zostawia ścigającym co parę strzałek (np. co trzy) zadania do wykonania. Obok strzałki należy dopisać ćwiczenia np. 5 pompek, przy następnej stacji należy zmienić ćwiczenie np. 10 przysiadów. Osoba z grupy pościgowej po wykonaniu ćwiczenia może dalej kontynuować pościg, nie czekając na resztę grupy. Nauczyciel pilnuje poprawności wykonywania zadania. Gra kończy się po upływie czasu lub po złapaniu Smutka.

Wariant 2. W tym wariacie potrzebujecie jeszcze: karteczek i długopisów. Podzielcie grupę na pół. Grupa uciekająca niech wyznaczy spośród siebie Smutka. Reszta osób z grupy pościgowej niech wymyśli pytania i zapisze je wraz z odpowiedziami na karteczkach (nie podajemy sobie pytań i odpowiedzi nawet w obrębie grupy). Teraz, niech grupa ucieka, a grupa pościgowa liczy (np. do 15) a następnie rusza w pościg. Co jakiś czas osoba z grupy Smutka odłącza się od swojej ekipy i czeka na drużynę pościgową w siadzie skrzyżnym, następnie zadaje wymyślone przez siebie pytanie (np. jakie miasto jest stolicą Brazylii?). Gdy grupa pościgowa odgadnie zagadkę, może ruszać w dalszą pogoń, a osoba z grupy Smutka dołącza do nich i przy następnej zagadce może przeszkadzać w odgadnięciu odpowiedzi. Gra kończy się po upływie czasu lub po złapaniu Smutka.

////////////////////////////////////

Realizator

Partner

Instytucja współfinansująca



Wariant 3.

Postępujemy tak, jak w wariacie drugim, jednak na karteczkach zapisujemy także trzy propozycje ćwiczeń. Grupą pościgową po dotarciu do osoby zadającej pytanie, ma trzy szanse na udzielenie odpowiedzi. Jeśli jej się nie uda, muszą wybrać spośród ćwiczenia 1,2 lub 3 zaproponowanego przez czekającego na nich uczestnika zabawy (nie wiedzą jakie to ćwiczenie, po prostu wybierają numer – ćwiczenia z numerkami są zapisane na kartkach). Dopiero po wykonaniu ćwiczenia, lub odgadnięciu odpowiedzi mogą ruszać dalej. Osoba zadająca pytanie rusza razem z grupą i przeszkadza jej przy kolejnej zagadce. Jeśli uda się im odgadnąć, to osoba przeszkadzająca wybiera i wykonuje ćwiczenie (również nie wiedząc jakie ćwiczenie kryje się pod jakim numerem). Drużyna pościgowa nie musi wtedy czekać na osobę wykonującą ćwiczenie, tylko rusza dalej. Osoba przeszkadzająca musi ich wtedy dogonić. Gra kończy się po upływie czasu lub po złapaniu Smutka.

Wariant 4.

Dla młodzieży gimnazjum lub szkoły ponadgimnazjalnej. Można go przeprowadzić w ramach lekcji WF lub np. w ramach imprez sportowo-rekreacyjnych, jako jedna z konkurencji (gdy jest więcej czasu wolnego).

Przebieg zabawy >>> Uczniowie dobierają się (lub są podzieleni) w grupy do 10 osób. W miejscu START wybrany przez każdą drużynę kapitan odbiera zadania do wykonania. Wszystkie drużyny otrzymują takie same zestawy. Stopień trudności zadań trzeba dostosować do czasu, który mamy do dyspozycji. Jeśli podchody odbywają się w czasie dwóch lekcji, to 45 minut przeznaczamy na realizację zadań wymienionych na kartkach, a drugie 45 minut na prezentację zadań przed widownią np. pozostałymi uczestnikami zabawy, organizatorami (im więcej drużyn, tym mniej zadań do prezentacji przed publicznością).

Po upływie wyznaczonego czasu uczestnicy składają kartkę z odpowiedziami w miejscu META do komisji oceniającej (może to być nauczyciel i np. osoby niećwiczące). W czasie gdy drużyny prezentują zadania na forum, komisja sprawdza wykonane przez drużyny zadania zapisane na kartkach oraz ocenia je.

Zadania lub pytania do podchodów przygotujcie wcześniej i zapiszcie je na kartkach papieru. Mogą to być zadania typowo ruchowe, turystyczne lub teoretyczne, gdzie należy się wykazać wiedzą na jakiś temat. Pytania lub zadania powinny być dostosowane do miejsca, w którym będą się odbywać podchody – inne rodzaje zadań będą możliwe do wykonania w szkole, a inne w terenie lub na boisku szkolnym. Najważniejsze, żeby zadania wyzwalały w uczestnikach podchodów dobry nastrój, pobudzały ich kreatywność i motywowały do współpracy. Dobrze przemyślane zadania to klucz do sukcesu.

Przykłady zadań do wykonania przed widownią (cały zespół):

- \* Zatańcz Taniec Łabędzi (Jezioro Łabędzie).
- \* Zaprezentuj wybraną dyscyplinę sportu (kalambury- pantomima).
- \* Sparodiuj dowolnego nauczyciela (polityka, sportowca, itp.).

Przykładowe pytania/polecenia do podchodów w szkole:

- Ile jest sal lekcyjnych w naszej szkole?
- Ile drzew rośnie na terenie naszej szkoły?
- Jakie wymiary ma nauczycielka WF?