

Najlepsze pogodne wieczory według uczestników

Studium Animatora (rocznik 2018-2020)

ŚLIMAK

1. Przygotuj:
 - Dużą kartkę (np. 1,5x1,5 m)
 - Ponumerowane koperty
 - Miejsce z dużą ilością pomieszczeń
 - Listę pytań i odpowiedzi (najlepiej tematycznych)
 - Kostki i pionki do gry (dla każdej grupy)
 - Taśmę klejącą
 - Tematyczne przebrania (opcjonalnie)
2. Przygotowanie
 - Na kartce narysuj ślimaka (w formie gry planszowej)
 - Przygotuj pytania (liczba pytań równa ilości pól na ślimaku)
 - Ponumeruj koperty
 - Wsadź pytania do kopert według numerków
 - Rozwieść koperty po różnych miejscach ośrodka (nie po kolei)
 - Przygotuj sobie listę odpowiedzi
3. Przebieg gry:
 - Podziel uczestników na grupy
 - Wyjaśnij zasady:
 - uczestnicy kulają kostką i przesuwają pionek na odpowiednie pole
 - pole ma numer, uczestnicy szukają koperty z nim po ośrodku
 - w kopercie jest pytanie, na które uczestnicy muszą odpowiedzieć, (kopertę należy pozostawić na swoim miejscu!)
 - drużyna musi przyjść do komisji i zatwierdzić odpowiedź
 - kiedy odpowiedź jest poprawna grupa znów kula kostką i porusza się do przodu, jeśli nie – cofa się o tyle pól ile wykułała
 - wygrywa drużyna, która jako pierwsza dotrze do środka ślimaka

POGODNY WIECZÓR NA ZACIEŚNIENIE WSPÓLNOTY

1. Modlitwa o dobrze spędzony czas
2. Belgijka lub inny krótki taniec na rozgrzewkę
3. Podział na grupy poprzez zabawę w zoo
 - Zabawa w zoo rozpoczyna się rozdaniem karteczek z nazwami zwierząt. Uczestnicy próbują znaleźć inne osoby z takimi samymi zwierzętami poprzez wydawanie odgłosu swojego zwierzęcia lub przez naśladowanie go. W ten sposób powstają grupy.
4. Kolejna zabawa polega na tym, że prowadzący podaje temat, np. pogoda, imię, zwierzę, warzywo, a następnie wskazuje grupę, która musi zacząć śpiewać piosenkę na dany temat. Chodzi o zachowanie ciągłości śpiewania. Jedna piosenka (fragment)

- daje jeden punkt. Grupa, która nie zaśpiewa – nie otrzymuje punktu. Tematy się zmieniają. Wygrywa drużyna, która uzyska najwięcej punktów.
5. Zabawa „Trzy ręce, dwie nogi”. Uczestnicy pozostają w grupach. Prowadzący podaje konkretną liczbę części ciała, która może pozostać na podłodze (np. tytułowe dwie ręce i dwie nogi). Zadanie grypu jest ustawienie się wspólnie w taki sposób, aby spełnić warunki prowadzącego.
 6. W wypadku większej ilości czasu można zagrać jeszcze w „Zamki i książniczki” lub „Sklep RTV”

PODCHODY

1. Cel: nauka współpracy w grupie przy zgłębieniu danego tematu
2. Przygotowanie:
 - Sporządzenie różnorodnych zadań na każdy etap zabawy,
 - Znalezienie odpowiedniej ilości miejsca
 - Dobranie ilości animatorów do liczby rywalizujących grup,
 - Przygotowanie nagrody,
 - Niebanalne etapy zabawy
 - Rozstawienie etapów w różnych punktach terenu
3. Przebieg:
 - Podział na grupy i dobranie do nich animatorów
 - Przedstawienie celu zabawy
 - Rozesłanie i wskazówka co do pierwszego miejsca
 - Pierwszy etap: zebranie przedmiotów potrzebnych do wykonania zadań
 - Drugi etap: wykonanie kolejnych zadań
4. Po zaliczeniu wszystkich zadań uczestnicy udają się na miejsce zakończenia zabawy.
5. Zakończenie jest zależne od tematu i celu
6. Podsumowanie zabawy i nagroda.
7. Uwagi:
 - Każde zadanie wiąże się ze zdobyciem numerka, litery itp.
 - Animatorzy przekazują zagadki o kolejnych miejscach poszukiwań
 - Animatorzy koordynują poszukiwaniami grupy i udzielają pomocy w razie potrzeby

POGODNY – ZAWODY Z UŻYCIEM ŁAWEK

1. Należy określić ilość czasu, znaleźć odpowiednie miejsce (sala gimnastyczna, parking parafialny itp.) oraz poinformować grupę o przygotowaniu stroju sportowego.
2. Przygotować rekwizyty: ławki (po jednej dla grupy), plastikowe kubeczki, wiadro, woda mineralna, słomki do picia, jajka, łyżki, piłki do koszykówki, hula hop, szarfa, słupki.
3. Przebieg zabawy:
 - a) Uczestnicy podzieleni są na grupy, stoją za ławką. Na komendę pierwsza osoba biegnie do wiadra z wodą i ma za zadanie przenieść ją do kubeczka za pomocą własnej słomki. Po tym pierwsza osoba wraca na koniec rzędu, a wymienia ją druga osoba. Zabawa kończy się, gdy jedna z grup napełni kubek.

- b) Druga konkurencja polega na przeniesieniu jajka na łyżce z punktu A do punktu B
- c) Trzecia konkurencja to typowe wyścigi rzędów. Naprzeciwko grupy, w linii prostej ustawiamy rekwizyty. Biegająca osoba przechodzi przez szarfę, koźlując piłką od pachołka do pachołka oraz przez 5 sekund kręci hula hop. Wracając turla piłkę tak, by powróciła na swoje miejsce. Osoba przybiega na koniec rzędu i rusza kolejna osoba.

4. Wedle uznania można dodać też inne konkurencje.

Opracowała: Justyna Bulowska