

Scenariusz gry terenowej - W poszukiwaniu Stasia

1. Założenia gry

Wiek uczestników: około 10 lat

Liczba dzieci: do 20 (4 drużyny po 5 osób)

Czas trwania: około 1 godzina 30 minut

Cel gry:

- Poznanie postaci św. Stanisława Kostki
- Współpraca w grupie
- Ruch na świeżym powietrzu
- Odkrywanie wartości: wiara, odwaga, dobroć, wytrwałość

2. Przygotowanie

Materiały:

- 4 mapy terenu (prosty szkic: kościół, park, staw, krzyż, altana)
- Koperty z zagadkami (po 1 zestawie na każdą stację)
- Fanty/symbole cnot: krzyżyk (wiara), kamień z napisem "odwaga", serce z kartonu (dobroć), pióro lub medal (wytrwałość)
- Skrzynia skarbów z nagrodami
- Karty punktacji, długopisy, taśma klejaca, sznurek

Podział na drużyny:

- 4 drużyny po 5 osób
- Każda drużyna otrzymuje chustę w innym kolorze (np. czerwony, zielony, żółty, niebieski)

Mapa terenu:

- Przygotowana wcześniej, zawierająca lokalizację 4 stacji i punktu startowego

3. Przebieg gry

Start:

- Zbiórka dzieci, krótkie wprowadzenie o św. Stanisławie Kostce
- Wyjaśnienie zasad gry i bezpieczeństwa
- Rozdanie map i chust drużynowych

Zasady:

- Każda drużyna przechodzi przez 4 stacje w rotacji
- Na każdej stacji zdobywa symbol cnoty i punkty

Scenariusz gry terenowej - W poszukiwaniu Stasia

- Drużyny nie wchodzi sobie w drogę

Rotacja:

- Drużyny startują z różnych stacji i poruszają się zgodnie z mapą

4. Opis stacji

Stacja 1: Wiara - List od Stasia

Miejsce: przy figurze lub krzyżu

Zadanie: Odczytanie listu od Stasia, odpowiedzi na pytania o wiarę

Punkty: 1-3 pkt w zależności od odpowiedzi

Symbol: krzyżyk

Stacja 2: Odwaga - Tor przeszkód

Miejsce: polana lub trawnik

Zadanie: Pokonanie toru przeszkód drużynowo

Punkty: 1-3 pkt w zależności od wykonania

Symbol: kamień z napisem "Odwaga"

Stacja 3: Dobroć - Zadanie współpracy

Miejsce: ławki lub stolik

Zadanie: Wspólne rysowanie serca z dobrymi uczynkami

Punkty: 1-3 pkt w zależności od zaangażowania

Symbol: serce z kartonu

Stacja 4: Wytrwałość - Zagadki i szyfry

Miejsce: altana lub ławka

Zadanie: Rozwiązanie rebusów, szyfrów, łamigłówek

Punkty: 1-3 pkt w zależności od poprawności

Symbol: pióro lub medal

5. Final gry

- Powrót wszystkich drużyn do punktu zbiórki
- Prezentacja zdobytych symboli i refleksja nad cnotami
- Podliczenie punktów i przyznanie nagród w różnych kategoriach:
 - Najbardziej zgrana drużyna

Scenariusz gry terenowej - W poszukiwaniu Stasia

- Najodwazniejsza druzyzna
- Druzyzna dobrego serca
- Najbardziej wytrwala druzyzna
- Otwarcie skrzyni skarbow i rozdanie nagrod

6. Uwagi organizacyjne i bezpieczenstwo

- Kazda stacja powinna byc obslugiwana przez doroslego animatora
- Dzieci nie oddalaja sie od grupy
- Nie biegamy po drogach
- Warto miec gwizdek lub dzwonek do zolywania grup
- W razie deszczu czesc zadan mozna przeniesc pod wiate lub do wnetrza budynku