

Terapia Zajęciowa
profesjonalnie!

99 GIER I ZABAW TERENOWYCH

wydanie 1



www.HolisticPrograms.pl

TERAPIA PROFESJONALNIE

1. Wszystko parzy

Do tej zabawy należy wybrać teren z małymi drzewkami i krzewami. W takim terenie wyznaczamy odcinek 10-15 metrowy. Zabawa będzie polegała na takim przejściu wyznaczonego odcinka, aby jak najmniejszą ilość razy dotknąć gałązek i liści itp. Jedna osoba przechodzi, a pozostałe głośno liczą trącone gałązki i liście.

2. Ukryte obrazy

Prowadzący chowa na wyznaczonym terenie kilka widokówek, zdjęć, ilustracji związanych tematycznie z leśną przyrodą. Uczestnicy, w zespołach, starają się je odnaleźć. Dobrym pomysłem będzie podzielenie większego plakatu na mniejsze części, tak aby po znalezieniu wszystkich można było ułożyć wspólnie obraz.

3. Skarb

Grupy przed wyruszeniem dostają opis miejsca, gdzie ukryta jest informacja np. w młynie nad drzwiami wejściowymi. Informacja mówi, gdzie znajduje się mapa. A mapa pokazuje, gdzie jest skarb. Skarb trzeba odnieść do bazy. Informacji jest tyle ile grup (mogą być w różnych miejscach), ale mapa tylko jedna.

Inna wersja: Przenosimy się w średniowiecze. Stroje, słownictwo, teksty, styl bycia. Chłopi po wsiach plują trzy razy za siebie. Można też innej grupie odebrać mapę, albo wręcz skarb. Walka jest zażarta i jeśli teren odpowiedni - długa. Może brać udział wiele grup. Można też wyznaczyć jedną grupę na „łapaczy”, nie mówiąc im jednak gdzie jest informacja i skarb.

Inna wersja: Zamiast informacji jest radiostacja (komórka, program do grupowych rozmów, krótkofalówki lub walkie – talkie. (Przez radio dowiadują się gdzie jest mapa. Grupy wychodzą ze środkiem łączności. "Łapacze" - łącznościowcy namierzają ich częstotliwość i ze strzępów rozmów starają się wyłapać, gdzie jest informacja, skarb lub grupy.

Inna wersja: Zamiast skarbu jest broniony sztab nieprzyjaciela. Trzeba stamtąd wynieść teczkę z dokumentami. Zasada walki – włóczka lub okrzyk „stój” z odległości np. 10-15 kroków... Sztab powinno bronić o 2/3 mniej ludzi, niż atakuje.

Inna wersja: Zamiast skarbu jest ranny, przesłuchiwany VIP. Trzeba go odbić, udzielić pomocy i odtransportować.

4. Bazy

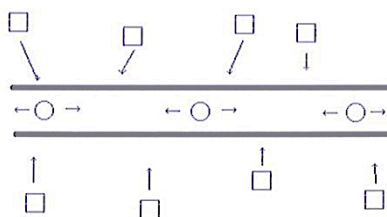
Czas gry to od 5 do 20 minut . Iczba graczy: 9-40
rodzaj gry: zespołowa miejsce gry: w pomieszczeniu, na dworze (kiedy jest sucho)
Dzielimy graczy na 4 drużyny. Każda drużyna dostaje swoją nazwę (Anglia, Irlandia itp..) i staje w jednym rogu sali, boiska etc. Kładziemy piłkę na środku, pomiędzy drużynami. Celem gry jest zabranie piłki i „przyniesienie” jej do bazy. Drużyna, która zrobi to pierwsza, wygrywa. „Sędzia” (osoba prowadząca grę) wywołuje dwie drużyny (np. Szkocję i Walię), na jego gwizdek wywołane drużyny biegną do piłki. Zawodnicy mogą biec z piłką i podawać do siebie. Zawodnicy przeciwnej drużyny starają się zatrzymać przeciwników lub przechwycić piłkę. Następnie wywołuje się kolejne drużyny. Sędzia może wywoływać 3 lub nawet 4 drużyny. Należy zwrócić uwagę by gracze grali czysto...

5. Pogoń za lisem

Do zabawy będą potrzebne - 3 paski materiału dł. ok.20 cm lub krepiny oraz gwizdek. Wybieramy poprzez losowanie trzy osoby, które będą lisami. Reszta drużyny to myśliwi. Lisy lekko przyszywają sobie do lewego ramienia pasek materiału (lub przywiązują krepinę). Myśliwi muszą zerwać materiał z ramienia lisa (ruszają oni 3 min. po lisach). Nie wolno chwytać lisa. Najlepiej, aby myśliwy, który zerwie materiał meldował sędziemu o tym fakcie. Sędzia gwizdkiem kończy grę. Przestrzeń Parku lasu, na którym toczy się pogoń nie powinien być zbyt duży (uzależniony od ilości myśliwych).

6. Linia kolejowa

Jest to krótka gra terenowa sprawdzająca i poprawiająca umiejętność podchodzenia. Wybór terenu: dowolna droga lub ścieżka. Zadaniem będzie podchodzenie linii kolejowej w celu „wysadzenia jej”. W zależności od ilości osób, ale nie więcej niż 20 minut, gra „musi” odbywać się o zmierzchu. Grupa, która podchodzi jest większa, ma określony czas, aby podzucić ładunek wybuchowy na linię kolejową, grupa broniąca linii ma za zadanie wypatrzenia podchodzących, gdy podchodzący zostanie wypatrzony i wskazany przez strażnika zostaje wyeliminowany. Nie wolno używać laterek, a grup dzielimy mniej więcej 1/3 grupy to strażnicy. Gdy strażnik wypatrzy kogoś mówi jego imię i miejsce, w którym dana osoba się znajduje. Celem jest tutaj: Rozwijanie spostrzegawczości, technik maskowania i podchodzenia.



7. Królestwo

Teren gry to np. las rzadki (700x700m.) Liczba uczestników: 3 grupy (4-5 osób), 3 osoby „lotne” oraz 2 osoby w „sklepiku”. Czas gry to około 3 godzin. Teren dzielimy na cztery części. Na środku terenu, gdzie części te są połączone jest start. Każda grupa wyrusza z orientacyjną mapkę wskazującą miejsca ukrycia gadżetów danej grupy (każdy rodzaj gadżetów znajduje się w innej części pola). Są to koperty z pieniędzmi, skrzynki z bronią, mapa dotarcia do sklepiku. Każdej grupie przyporządkowany jest symbol. Grupa może posiadać tylko gadżety ze swoim symbolem. Ekipy mają odnaleźć jak najwięcej własnych gadżetów, o czym mają odszukać jedną z osób lotnych, która staje się ich królem. Osoby lotne spacerują sobie po lesie. Król może posiadać tylko jedną grupę, informując ją co musi mu podarować, ażeby zdobyć jego łaskę. Grupa, która otrzymała wskazówki od swojego króla podąża do sklepiku, gdzie ma wymienić gadżety na podarunki lub te podarunki kupić dla króla, oraz elementy, z których te podarunki może wykonać. Z darami należy jak najszybciej dotrzeć do władcy, by uzyskać jego przychylność. Zasłuży sobie na to ofiarowując mu podarunki. Po uzyskaniu łaski grupa otrzymuje od króla klucz do skarbu. Z kluczem grupa musi udać się w miejsce zakończenia gry, by odnaleźć szkatułkę. Kluczem otworzyć szkatułkę, w której będzie znajdować się gwizdek. Odgłos gwizdka kończy grę i oznacza zwycięstwo danej grupy.

8. Skarb strażnika

W grze wezmą udział następujące postacie: strażnik, ranny rycerz i handlarz. Czas gry od 1,5 do 2 godzin. Grupy dostają mapy i rozpoczynają grę. Muszą zebrać jak najwięcej dukatów. Mogą to zrobić na 4 sposoby:

- 1- odnalezienie dukatów ukrytych w miejscu zaznaczonym na mapie literą „D”. Dukat zabiera ten kto będzie pierwszy.
- 2 - odnalezienie broni w miejscu „B”. Bronią walczymy ze strażnikiem w miejscu „S”. Wygrywając dostajemy 10 dukatów.
- 3 - odnalezienie apteczki w miejscu „A”. Apteczką ratujemy rannego rycerza w miejscu „R”. Od rycerza dostajemy 6 dukatów.

Walka polega na porównaniu znaków. Wygrywa grupa, która wystawi mocniejszy znak. Każdy znak ma na odwrocie napisane od jakiego jest mocniejszy, a od jakiego słabszy. Mając komplet 12 różnych znaków szukamy wędrującego nieznajomego. Przykłady znaków:

miecz, topór, koń, wóz, hełm, majtki, chusteczki, buty, nóż, tarcza, czołg, armata.

Terapia Zajęciowa
profesjonalnie!

Jeżeli zainteresował Cię temat i chciałbyś więcej gier i zabaw to zapraszam

Wejdź na: www.sklep.7ilarowzdrowia.pl

Lub skorzystaj z linku w e-mailu 😊

99 GIER I ZABAW TERENOWYCH wydanie 1



www.HolisticPrograms.pl

TERAPIA PROFESJONALNIE

