

GOTOWY SCENARIUSZ GRY W PODCHODY

Leśna Przygoda – Edycja dla Dzieci

Cześć! Przed Tobą gotowy zestaw materiałów do zorganizowania niezapomnianych podchodów. Nie musisz nic wymyślać – wystarczy wydrukować ten plik, wyciąć zadania i ruszyć w teren!

Co znajdziesz w środku?

1. **Ściągę ze znaków patrolowych** (do pokazania dzieciom).
2. **20 gotowych zadań** (do wycięcia i ukrycia w kopertach).
3. **Dyplom Odkrywcy** (dla każdego uczestnika na mecie).

Szybka instrukcja dla Rodzica:

- **Krok 1:** Podziel dzieci na dwie grupy: „Uciekinierów” i „Pościg”.
- **Krok 2:** Daj Uciekinierom kredę lub powiedz, by układali strzałki z patyków. Wręcz im wycięte paski z zadaniami.
- **Krok 3:** Uciekinierzy ruszają pierwsi, oznaczają trasę i co jakiś czas zostawiają kopertę (lub słoik) z zadaniem.
- **Krok 4:** Pościg rusza 15 minut później.

Powodzenia! *Zespół PomyslyNaZabawy.pl*

🌲 ŚCIAĞA ZE ZNAKÓW PATROLOWYCH

Wydrukuj tę stronę i daj ją grupie, która będzie szukać (Pościg).
Dzięki temu nikt się nie zgubi!



➡ **STRZAŁKA PROSTA** Co oznacza: Idźcie prosto w tym kierunku. Jak zrobić: Narysuj kredą lub ułóż z patyków.

✗ **DWA SKRZYŻOWANE PATYKI (KRZYŻYK)** Co oznacza: Zła droga! Nie idźcie tędy. Jak zrobić: Skrzyżuj dwie gałęzie lub narysuj X.

✉ **KÓŁKO Z KROPKĄ W ŚRODKU (LUB KOPERTA)** Co oznacza: Szukajcie listu! W promieniu 3 metrów ukryte jest zadanie. Jak zrobić: Ułóż kółko z szyszek/kamieni lub narysuj symbol koperty.

👁 **TRÓJKĄT** Co oznacza: Rozglądajcie się uważnie, ukryta wiadomość/wskazówka.

KARTY ZADAŃ (Wytnij paski)

(Rodzicu, wytnij te paski i daj grupie Uciekinierów, aby chowali je na trasie)

ZADANIE NR 1  Zróbcie wszyscy 10 pajacyków, głośno licząc! Dopiero wtedy możecie ruszyć dalej.

ZADANIE NR 2  Przejdźcie po najbliższym zwałonym pniu (lub krawężniku) jak linoskoczek. Uważajcie, żeby nie spaść w "przepaść"!

ZADANIE NR 3  Znajdźcie gruby pień drzewa. Każdy z Was musi trafić w niego szyszką z odległości 3 kroków.

ZADANIE NR 4  Znajdźcie najdłuższy patyk w okolicy i zabierzcie go ze sobą. Będzie Waszą laską podróżnika.

ZADANIE NR 5  Do następnego drzewa musicie doskakać na jednej nodze! Kto dotknie drugą nogą ziemi, ten robi przysiad.

ZADANIE NR 6  Zagadka: „Ma koronę, a nie jest królem. Szumi, choć nie jest rzeką”. Co to jest? (Odpowiedź: Drzewo).

ZADANIE NR 7  Zatrzymajcie się i wymieńcie 5 rzeczy w kolorze zielonym, które widzicie dookoła siebie.

ZADANIE NR 8  Bystre oko! Znajdźcie w promieniu 10 metrów coś, co nie pasuje do lasu/parku (np. papierek) i zabierzcie to do kosza.

ZADANIE NR 9  Ułóżcie na ziemi z patyków lub kamieni pierwszą literę imienia najmłodszego uczestnika wyprawy.

ZADANIE NR 10  Znajdźcie mrowisko lub ścieżkę mrówek. Obserwujcie je przez chwilę w ciszy (nie dotykajcie!).

ZADANIE NR 11 🌿 Znajdźcie 3 liście o zupełnie różnych kształtach. Spróbujcie zgadnąć, z jakich są drzew.

ZADANIE NR 12 🔍 Misja poszukiwacza! Przynieście do bazy (na metę): jedno piórko, jeden gładki kamyk i jedną szyszkę.

ZADANIE NR 13 🤫 Zabawa w ciszę. Zamknijcie oczy na minutę. Potem każdy wymienia jeden dźwięk, który usłyszał (np. ptak, wiatr, samochód).

ZADANIE NR 14 🌳 Podejdźcie do najbliższego drzewa i przytulcie się do niego. Czy jego kora jest gładka, czy szorstka?

ZADANIE NR 15 🎵 Zaśpiewajcie wspólnie piosenkę „Stary niedźwiedź mocno śpi” (lub inną o zwierzętach), maszerując do kolejnego punktu.

ZADANIE NR 16 🎤 Wymyślcie okrzyk bojowy Waszej drużyny! Musi być głośny i wesoły.

ZADANIE NR 17 🗿 Stwórzcie „Leśnego Ducha” – ułóżcie na ziemi twarz stworka, używając mchu, patyków, liści i kamieni.

ZADANIE NR 18 🗺️ Narysujcie patykiem na ziemi mapę miejsca, w którym jesteście. Zaznaczcie „Tu jesteśmy”.

ZADANIE NR 19 🏰 Zbudujcie wieżę z kamieni lub szyszek. Musi być wyższa niż Wasze buty!

ZADANIE NR 20 🏁 To już koniec! Ostatni odcinek trasy musicie przebiec najszybciej jak potraficie. Na mecie czeka nagroda!

DYPLOM ODKRYWCY

Dla:

Za odwagę, spostrzegawczość i wspaniałą współpracę
podczas Wielkiej Wyprawy w Podchody!

Data:

Podpis Organizatora: