

Temat: ODWAŻNI POMOCNICY
scenariusz gry terenowej na podstawie książki Beaty Majchrzak

„O smoczku, piekarzu i kosmicie bez stażu”

Czas trwania: 60 minut

Miejsce: sala lekcyjna / biblioteka / świetlica

Cele główne

- Kształtowanie postawy odwagi w działaniu mimo niepewności,
- Rozwijanie umiejętności współpracy, komunikacji i zaufania w grupie i rodzinie podczas zadań zespołowych i zabaw ruchowych.
- Wspieranie rozwoju emocjonalnego dzieci poprzez doświadczanie i rozumienie emocji takich jak strach, niepewność, odwaga i współodpowiedzialność.
- Wspieranie więzi rodzinnych

Materiały i środki dydaktyczne

- list „Tajemniczy list”,
- koperta „ŚCIŚLE TAJNE”,
- piłeczki tenisowe („bułeczki”),
- łyżki, tor przeszkód, poduszki,
- chusta/elementy do labiryntu lub przestrzeni ruchowej,
- włóczka, kłębek, piłka plażowa,
- opaski do zasłaniania oczu,
- rekwizyty „Agenta” (okulary, element stroju),
- nagrody symboliczne (np. „skarpetkowe order”, bułeczki).

Literatura:

- Majchrzak Beata: *O smoczku, piekarzu i kosmicie bez stażu*, Papilon., Poznań 2024.
- Koźmińska Irena, Olszewska Elżbieta: *Z dzieckiem w świat wartości*, CPCD, Prószyński i S-ka, Warszawa 2018.
- Strach [online] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/strach.html> [dostęp 5.05.2026].

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Witam wszystkich

Na powitanie osoba prowadząca podaje różne określenia, a dzieci i rodzice, których dotyczą wymienione kryteria wstają i wykonują gest pozdrowienia.

Witam wszystkich którzy:

- *lubią świeżo upieczone bułeczki,*
- *lubią kolor fioletowy,*
- *chcieliby spotkać kosmitę,*
- *lubią dobrą zabawę,*
- *niczego się nie boją,*
- *segregują śmieci,*
- *zjedli śniadanie,*
- *czasem marzną.*

2. Tajemniczy list

Zapraszamy Klubowiczów do gry terenowej opartej na książce Beaty Majchrzak pt. *O smoczku, piekarzu i kosmicie bez stażu*. W grze muszą wykazać się ODWAGĄ i walczyć z STRACHEM I NIEPEWNOŚCIĄ.

ODWAGA¹ - zdolność zapanowania nad strachem, obawą i zrobienie czegoś niebezpiecznego lub trudnego.

¹ Koźmińska Irena, Olszewska Elżbieta: *Z dzieckiem w świat wartości*, CPCD, Prószyński i S-ka, Warszawa 2018, s. 107.

STRACH² - niepokój wywołany przez grożące niebezpieczeństwo lub przez rzecz nieznaną, która wydaje się groźna

Na początku odczytujemy treść listu, który powinien być napisany na „postarzałym” papierze (można go wymoczyć w herbacie) i zamknięty w kopercie z napisem „ŚCIŚLE TAJNE”.

DO: GRUPY SPECJALNEJ „ODWAŻNI POMOCNICY”

OD: AGENTA 000007

KOD OPERACJI: „CIEPŁA BUŁA”

Słuchajcie uważnie, bo nie będę powtarzać. Świat znalazł się w tarapatach, jakich nie widzieli najstarsi kosmonauci. Pan Pietrucha stracił piec, Smoczek się ukrywa, a pewien galaretowaty przybysz z kosmosu kręci się przy piekarni, zamiast robić swój staż.

*Mamy do czynienia z wielką **Niepewnością**. Jeśli nie zaczniecie natychmiast działać, Ziemia może zamienić się w gigantyczną zamrażarkę!*

*Waszym zadaniem jest udowodnić, że macie w sobie więcej **ODWAGI** niż stado głodnych smoków.*

Aby uratować sytuację, musicie:

- 1. Przechytryć pecha, który depcze nam po piętach.*
- 2. Oswoić to, co nieznanne (nawet jeśli ma macki lub zionie ogniem).*
- 3. Współpracować z każdym, kogo spotkacie na trasie - nawet jeśli wygląda podejrzanie.*

Pamiętajcie: Odwaga to nie jest brak strachu. Odwaga to działanie wtedy, gdy kolana trochę drżą, ale serce podpowiada, że trzeba pomóc przyjacielowi. Jeśli uda Wam się przejść przez wszystkie stacje, spotkamy się w Klubie Miłośników Skarpet.

Powodzenia. Nie dajcie się wykryć!

*Podpisano: **Agent 000007** (w spoczynku, ale w pełnej gotowości)*

² Strach [online] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/strach.html> [dostęp 5.05.2026].

STACJA 1: Piekarnia w tarapatach

(Odwaga: Wytrwałość mimo pecha)

Kontekst: Panu Pietrusze psuje się piec i auto. Pech go prześladowe, ale on idzie dalej.

Zabawa: "Pechowy slalom piekarza"

Zadanie: Rodzice i dzieci muszą przenieść "gorące bułeczki" (piłeczki tenisowe) na drewnianych łyżkach przez tor przeszkód. Jeśli bułeczka spadnie, muszą głośno zawołać: *"To tylko pech!"* i zacząć od miejsca upadku.

STACJA 2: Czytanie wybranego fragmentu książki.

STACJA 3: Radar Agent 000007

(Odwaga: Spryt i opanowanie)

Kontekst: Agent śledzi bohaterów. Trzeba być niezauważonym, by dotrzeć do Sosenki.

Zabawa: "Lustrzana pułapka"

Zadanie: Klubowicze poruszają się po pomieszczeniu, na którym stoi **Agent** (osoba prowadząca w ciemnych okularach). Gdy Agent się odwraca, muszą zastygnąć w pozach "kamieni" lub "krzewów".

Wyzwanie: Agent podchodzi do Uczestników gry i próbuje je rozśmieszyć lub zagadać. Oni muszą zachować kamienną twarz.

STACJA 4: Kosmiczne Skarpety

(Odwaga: Współpraca dla dobra ogółu)

Kontekst: Klub Miłośników Robienia Skarpet na Drutach ratuje świat przed chłodem. To nietypowe rozwiązanie problemu.

Zabawa: "Wielkie robienie na drutach" (Pajęczyna współpracy)

Zadanie: Klubowicze stoją w kręgu. Jeden z nich ma kłębek włóczki. Musi powiedzieć coś odważnego, co ostatnio zrobił i rzucić kłębek do drugiej osoby,

trzymając koniec nitki. itd.

Efekt: Powstaje gęsta sieć (pajęczyna). Na koniec kładziemy na niej "Ziemię" (dużą piłkę plażową).

Akcja: Grupa musi wspólnie (trzymając nitki) przetransportować piłkę do celu, nie dotykając jej rękami.

STACJA 5: Lot Kosmity

(Odwaga: Zaufanie do obcego)

Kontekst: Kosmita bez stażu nie zna Ziemi i boi się wszystkiego. Musimy go bezpiecznie "odstawić" do statku.

Zabawa: "Nawigacja Galaktyczna"

Zadanie: Rodzice i dzieci tworzą się pary. Jedno jest "Kosmitą" (ma zawiązane oczy), drugie "Piekarzem" (przewodnikiem).

Trasa: Przewodnik prowadzi Kosmitę przez labirynt, używając tylko komend głosowych ("Krok w lewo", "Uważaj, kamień").

Wyzwanie: Zamiana ról. Uczestnik gry musi wykazać się odwagą, by całkowicie powierzyć swoje bezpieczeństwo innej osobie.

Na koniec odczytujemy list od Agenta napisany na czystej, białej kartce.

RAPORT KOŃCOWY: OPERACJA „CIEPŁA BUŁA” ZAKOŃCZONA SUKCESEM.

Potwierdzam: grupa została sprawdzona w warunkach ekstremalnej niepewności.

Wynik? CELUJĄCY. Pokazaliście, że:

Pech Wam niestraszny.

Wasze ręce nie drżą przed nieznanym.

Potraficie współpracować nawet z Soplonymi.

Jako Tajny Agent ogłaszam, że Ziemia jest bezpieczna. Największą bronią przeciwko strachowi nie są gadżety ani lasery, ale Wasza odwaga do pomagania innym. Od dziś mianuję Was Honorowymi Członkami Klubu Miłośników Skarpet. Noście swoje nagrody z dumą. Świat potrzebuje takich odważnych ludzi jak Wy.

BEZ ODBIORU.

(Ten list ulegnie samozniszczeniu... żartowałem, zostawcie go sobie na pamiątkę).

Jeśli mamy taką możliwość rozdajemy dzieciom bułeczki i skarpetkowe ordery.

Opracowano na podstawie scenariusza Anny Giniewskiej.