

NIE TRACĆ CZASU

“NIE TRACĆ CZASU”

To zbiór pomysłów na przeprowadzenie prostych zajęć dla dzieci i młodzieży, które można wykorzystać zarówno dla dużej jak i małej grupy, odpowiednio dostosowując poziom trudności. Wszystkie zawarte założenia są inspiracją. Zadania można dowolnie modyfikować i rozbudować według potrzeb oraz możliwości drużyny. Atrakcyjne, czasem niekonwencjonalne sposoby pozwolą przemycić naukę “strażackiego fachu” podczas zabawy.

Łodygowice, 2022 r.



Co sprawia, że niektóre drużyny prężnie działają, a inne przestają się rozwijać lub co gorsze rozpadają się?

Podstawą dobrze działającej Drużyny jest “dobry” opiekun.

Bazą do rozpoczęcia pracy z młodzieżą jest pewność że chcesz i możesz to robić. Jeśli wierzysz że jesteś odpowiednią osobą na odpowiednim miejscu – to połowa sukcesu. Dobry opiekun to ważna postać która albo stworzy zgraną Drużynę dążącą do celu albo będzie kierować grupą młodych ludzi która nie zwiąże swej przyszłości z Strażą Pożarną na dłużej.

Co oznacza „dobry”?

- ❖ Dobry opiekun - deleguje zadania by dać szansę do rozwoju członkom drużyny, jednak nigdy nie zostawia ich samych.
- ❖ Dobry opiekun - pomaga zachować kierunek. Jeśli jest dumny chwali, jeśli popełniają błędy pomaga rozwiązać napotkane problemy.
- ❖ Dobry opiekun - pamięta że zaufanie buduje zaufanie.
- ❖ Dobry opiekun - jest integralną częścią drużyny.
- ❖ Dobry opiekun - ma innowacyjne pomysły.
- ❖ Dobry opiekun - pyta o ich oczekiwania.
- ❖ Dobry opiekun - wie że podstawą jest dobra komunikacja.
- ❖ Dobry opiekun - wie że pierwsze musi wymagać od siebie a potem od reszty drużyny.
- ❖ Dobry opiekun - nie pozwala, by kierowały nim chwilowe emocje.
- ❖ Dobry opiekun - ma świadomość że wszystko co przekazuje młodzieży na poziomie struktur MDP zaprocentuje w przyszłości.

Jeśli wyznaczysz sobie cele i będziesz konsekwentnie zmierzał w określonym kierunku twoja drużyna podąży za Tobą!



Chcesz stworzyć Drużynę?

Zbuduj ją na kilku prostych wartościach.

INTEGRACJA

Zajęcia integracyjne pomogą członkom drużyny w nawiązaniu bliższych relacji oraz zbudują w nich poczucie przynależności do grupy. Dodatkowo przełamią bariery w momencie gdy w zespole pojawią się nowe twarze. Jeśli grupa nie będzie zintegrowana choćby w najmniejszym stopniu ciężko będzie wypracować u nich chęć współpracy.

WSPÓŁPRACA

Zabawy oparte na współpracy zespołu są niezwykle istotną częścią w prowadzeniu drużyny. Takie zajęcia obrazują tezę że praca zespołowa przynosi lepsze efekty a wzajemna pomoc i zrozumienie daje poczucie wsparcia w grupie co za tym idzie również bezpieczeństwa. Służba w szeregach OSP/PSP oparta jest na tym właśnie elemencie - strażacy pracują w rotach, na alarm wyjeżdżają jako zastęp, podczas zdarzeń współdziałają z innymi jednostkami oraz służbami (medycy, policjanci). Mogą sobie ufać i na sobie polegać.

KOMUNIKACJA

To podstawowe narzędzie do budowania i podtrzymywania relacji społecznych dzięki któremu wymieniamy się myślami, pomysłami i poglądami. W środowisku pracy strażaka jasny i klarowny komunikat jest podstawą działań ratowniczo gaśniczych. Zadbaj by w twojej drużynie członkowie nauczyli się rozmawiać ze sobą nawzajem oraz z Tobą jako opiekunem. Postaraj się zbudować w nich świadomość że są sytuacje w których przekaz musi być czytelny i prosty (np. podczas wzywania karetki).

RUCH

To forma prowadzenia zajęć atrakcyjna dla młodszych grup wiekowych. Dobrze ułożone zajęcia poprawią zarówno sprawność fizyczną jak i pobudzą rozwój (kreatywne myślenie, działanie pod presją czasu, logika, konsekwencja, dokładność itp.) Dodatkowo jest to świetne rozwiązanie na zaspokojenie naturalnej potrzeby ruchu i zdrowej rywalizacji. Pamiętaj że "wybiegana" grupa chętniej skupi się na zajęciach stacjonarnych wymagających wyciszenia.



UMIEJĘTNOŚCI

Podczas planowanie kolejnych spotkań warto zastanowić się jak przygotować ciekawe zajęcia na których grupa będzie mogła doskonalić i utrwalić nabyte wcześniej umiejętności. Cała przekazana im wcześniej wiedza, sposoby postępowania, procedury, schematy podczas zwykłych zbiórek szkoleniowych dobrze jest powtarzać i przepracowywać w nowych sytuacjach - dobrą praktyką jest "przemycanie" powtórki w zabawach lub konkurencjach gdzie grupa w pierwszej kolejności skupi się na rywalizacji ale by wygrać będzie musiała wykorzystać nabytą wcześniej wiedzę.

DOWÓDCA

Dowódca drużyny - to niezastąpione wsparcie dla opiekuna. Jest to postać która powinna być swego rodzaju głosem drużyny dlatego ważne by ta rola została przypisana osobie z pewnymi predyspozycjami. Nie możemy wymagać że będzie przejawiać od razu wszystkie cechy dobrego lidera, ale już niewielkie sygnały mogą dobrze rokować na przyszłość.

Dobry dowódca nie powinien się wywyższać ze względu na objętą funkcję. Powinna to być osoba która jest często obecna na zbiórkach, wykazuje zaangażowanie, jest pracowita i godna zaufania. Reszta grupy powinna go traktować jak lidera i liczyć się z jego zdaniem.

WIEDZA

Młodzieżowe Drużyny Pożarnicze powołuje się w celu zainteresowania młodzieży działalnością społeczną na rzecz ochrony przeciwpożarowej oraz przygotowania jej do przyszłej służby w szeregach Straży Pożarnych. Wszystkie wiadomości, procedury, oraz wartości moralne które zostaną im przekazane podczas zbiórek pomogą im w życiu codziennym nawet jeśli nie wybiorą drogi strażaka warto kształtować w nich dobre postawy. Należy pamiętać że materiał jest niezwykle obszerny więc warto zaplanować sobie krótkie bloki tematyczne i stopniowo pogłębiać zagadnienia.



Coś na dobry początek.

- ❖ Do każdego spotkania należy się przygotować tzn. szybka powtórka materiału który będzie przekazany podczas zbiórki szkoleniowej, zgromadzenie niezbędnych rekwizytów jeśli tego wymagają zajęcia, zapewnienie miejsca.
- ❖ Rozplanuj czas i kolejność zajęć. W planowaniu zajęć warto zacząć od podstawowych zagadnień i wdrożenie słownictwa związanego z strażą pożarną następnie sukcesywnie poszerzać zakres wiadomości o nowe działy np. zagadnienia medyczne, ratownictwo techniczne, historię itp. W przypadku zbiórki szkoleniowej lub intensywnych zajęć sprawnościowych dolicz czas na przerwę dla uczestników. W sytuacji gdy zajęcia zakończą się wcześniej niż zaplanowano dobrze jest wykorzystać ten czas na zabawę lub zwykłą rozmowę.
- ❖ Warto jest mieć "Plan B" w przypadku złej pogody lub nagłej zmiany liczebności grupy.
- ❖ Ważne jest posługiwanie się zrozumiałym dla grupy językiem dostosowanym do ich aktualnych umiejętności oraz wieku (tłumaczenie pojęć i stosowanie skojarzeń np. pracujecie w rocie - pracujecie w parze)
- ❖ Przyjazne nastawienie oraz szacunek dla poglądów młodzieży wzmocni relacje.



DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- dwa przedmioty (np. sprzęt)
- 2 czyste kartki
- 2 długopisy

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- wyznaczenie pola środkowego gry
- wyznaczenie bazy - baza są to 2 miejsca (bazy muszą być na tyle daleko by nie dało się ich zobaczyć od razu)

OPIS ZADANIA:

Dzielimy grupę na dwa zespoły.

Każda drużyna zostaje skierowana do swojej bazy gdzie musi ukryć przedmiot.

Następnie każda drużyna rysuje na kartce bardzo dokładną mapę.

Po wyrysowaniu mapy Drużyny spotykają się w polu środkowym.

Następuje wymieniana mapami i zespoły zaczynają poszukiwania.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- grać "na czas"

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*
- ❖ *doskonalenie nabytych umiejętności*



DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- kartki lub gazety
- coś do wyznaczenia pola gry (np. taśma)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- pole gry dzielimy na dwie połowy

OPIS ZADANIA:

Dzielimy drużynę na dwa zespoły.

Każdy zespół staje na swojej połowie.

Każdy zespół otrzymuje od prowadzącego plik kartek lub gazet.

Drużyna ma 5 minut aby stworzyć kule.

Zadanie polega na przrzuconiu na pole przeciwnika jak największej ilości papierowych kul. Ważne - można rzucać tylko pojedynczymi kulami.

Wygrywa grupa na polu której po upływie określonego wcześniej czasu znajdować się będzie mniej kul.

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *ruch*



DSP 2021



DLA GRUPY: 3-6 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- drewniane klocki z wycięciem (ilość dowolna)
- dźwig czyli okrągła deseczka do której przytwierdzone zostaną haczyk, w deseczce muszą się znaleźć otwory na sznurki (sznurki o długości max. 1,5m)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- rozstawienie klocków
- ustalenie miejsca w którym grupa będzie budowała wieżę

OPIS ZADANIA:

Zadanie polega na budowaniu wieży z klocków.

Każdy uczestnik bierze do ręki jeden koniec sznurka, drugą rękę chowie za plecy.

Dźwigiem należy sterować tylko i wyłącznie za pomocą linek.

Zadanie jest zaliczone, gdy położony zostanie ostatni klocek i wieża się nie zwali.

W przypadku zwalenia się wieży zadanie zaczyna się od początku.

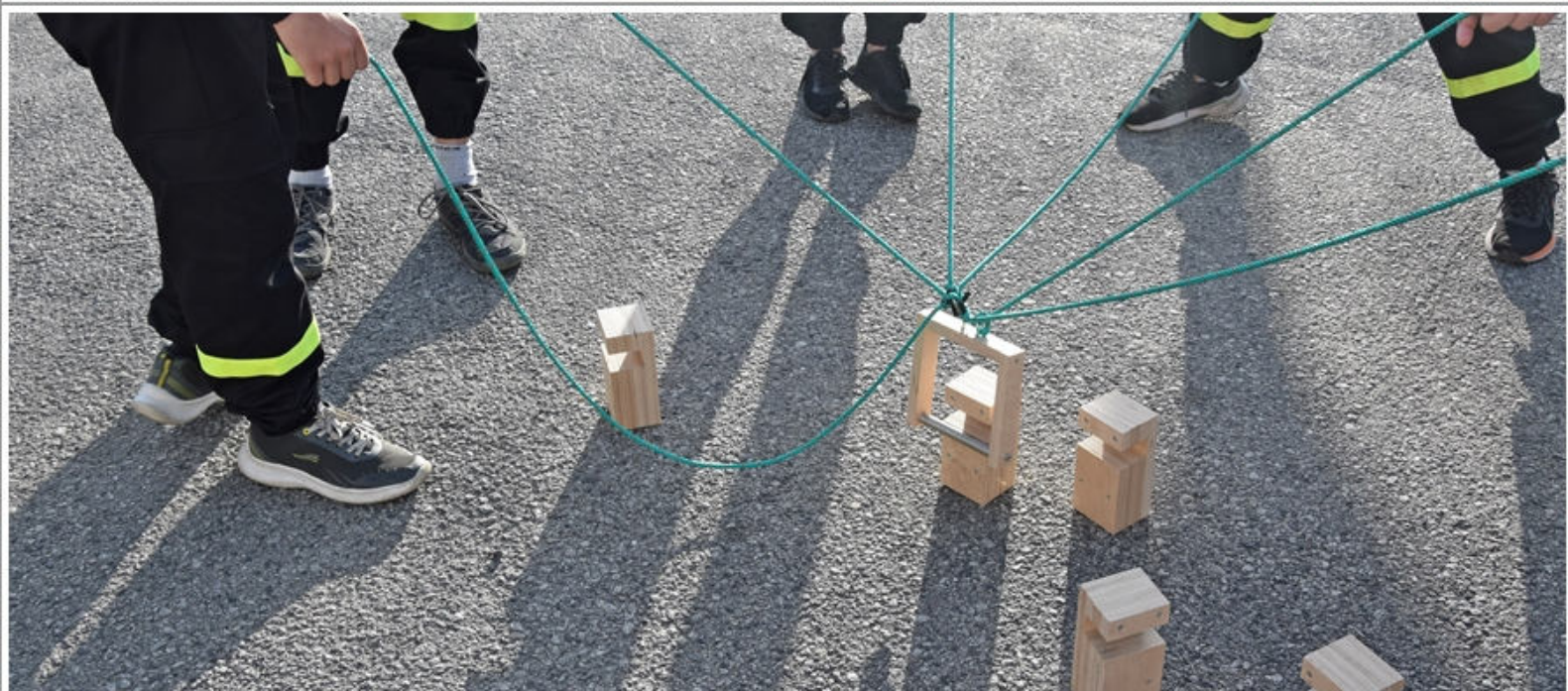
* zabawę można dowolnie modyfikować:

- grać "na czas"

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: 6 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 1 x piłeczka ping-pongowa
- 6 kawałków plastikowej rynny długości 50cm

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- każdy z uczestników bierze do ręki kawałek rynny
- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna

OPIS ZADANIA:

Grupa staje w szeregu, jeden obok drugiego.

Uczestnicy unoszą rynny obok siebie by stworzyć wspólny "tor".

Na znak startu opiekun kładzie na rynnę pierwszego uczestnika piłeczkę.

Piłeczka zaczyna się turlać do końca "toru".

W czasie gdy piłeczka się turla pierwszy zawodnik musi biec na koniec by przedłużyć swoim kawałkiem rynny drogę dla piłeczki.

Analogicznie każdy kolejny zawodnik musi zrobić to samo by piłeczką jak najdłużej się turlała. Gra toczy się do momentu aż piłeczka nie spadnie na ziemię.

Piłeczki nie można zatrzymywać.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzenie większej ilości piłeczek

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*





DLA GRUPY: 10 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 1 x piłeczka tenisowa
- 10 desek o długości 50 cm

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- każdy z uczestników bierze do ręki deskę.
- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna

OPIS ZADANIA:

Zawodnicy stoją naprzeciwko siebie każdy z swoją deską, po złączeniu desek tworzy się rynna po której turla się piłeczka. Na znak startu opiekun kładzie na "rynnę" piłeczkę.

Piłeczka zaczyna się turlać do końca "toru". W czasie gdy piłeczka się turla zawodnicy muszą parami przemieszczać się na koniec by przedłużyć swoim kawałkiem deski drogę dla piłeczki. Gra toczy się do momentu aż piłeczka nie spadnie na ziemię.

Piłeczki nie można zatrzymywać.

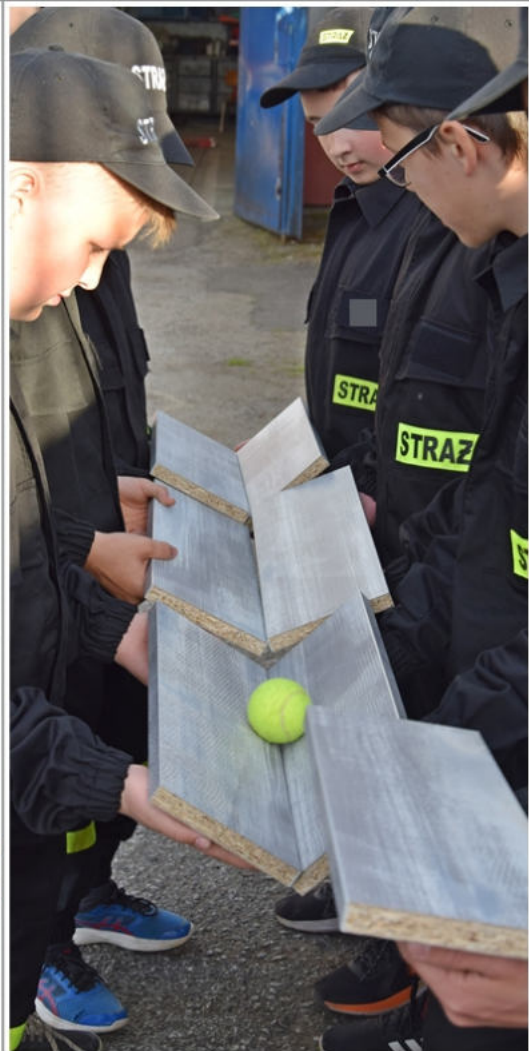
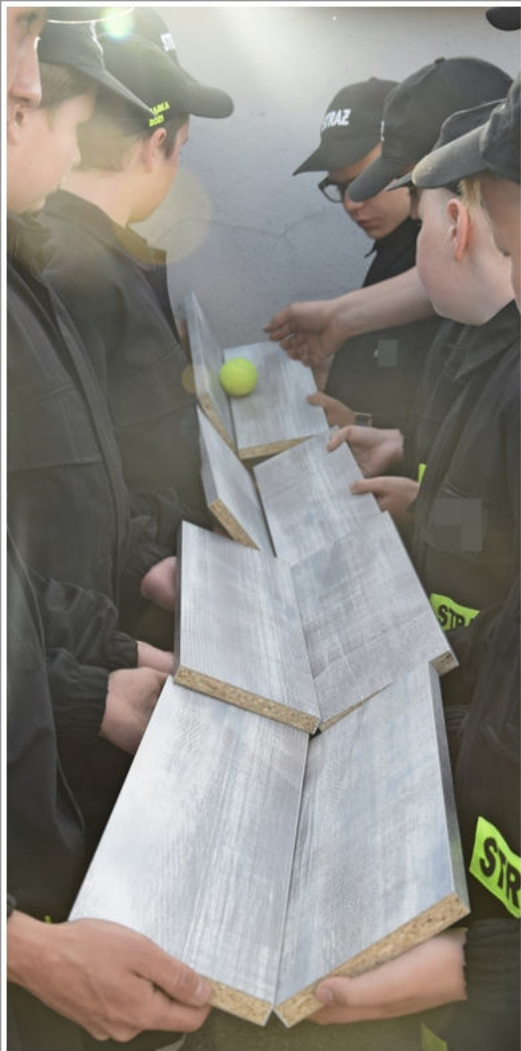
* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzenie większej ilości piłeczek

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- taśma do wyznaczenia strefy

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie dwóch stref np na dwóch końcach pomieszczenia, ważne by pola te były od siebie oddalone

OPIS ZADANIA:

Cała drużyna staje pomiędzy wcześniej wyznaczonymi strefami.

Każdy będzie musiał dokonać wyboru i zgodnie z swoją decyzją stanąć na odpowiednim polu. Następnie opiekun zadaje pytanie i wskazuje które pole przypisane jest danej odpowiedzi.

Na przykład:

Pada pytanie: Pączki czy ciasto?

Pada instrukcja: Ciasto idzie do strefy po lewej stronie, a pączki do strefy po prawej.

Przykładowe pytania:

Góry czy morze?

Słońce czy deszcz?

Pizza czy hamburger?

Lato czy zima?

Spacer czy rower?

Piłka czy basen?

Coca Cola czy sok?

Galaretka czy kisiel?

Gra czy film?

Woda czy ogień?

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

❖ integracja





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 2 szt świeca
- papierowa opaska dla każdego uczestnika (na ramię)
- plastikowe butelki z wodą

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna

OPIS ZADANIA:

Grupę dzielimy na dwa mniejsze zespoły.

Każdy uczestnik otrzymuje opaskę na ramię oraz butelkę z wodą.

Przeciwników z gry eliminujemy, zrywając im z ramienia papierową opaskę.

Każdy zespół ma swoją "bazę" w której znajduje się ogień w naszym przypadku świeca.

Wyznaczamy po jednej osobie z każdej drużyny której zadaniem będzie chronić płomień świecy przed zgaszeniem - osoba ta nie może eliminować przeciwników ale jej również nie można wyeliminować z gry. Reszta drużyny ma za zadanie ugasić płomień świecy przeciwnika.

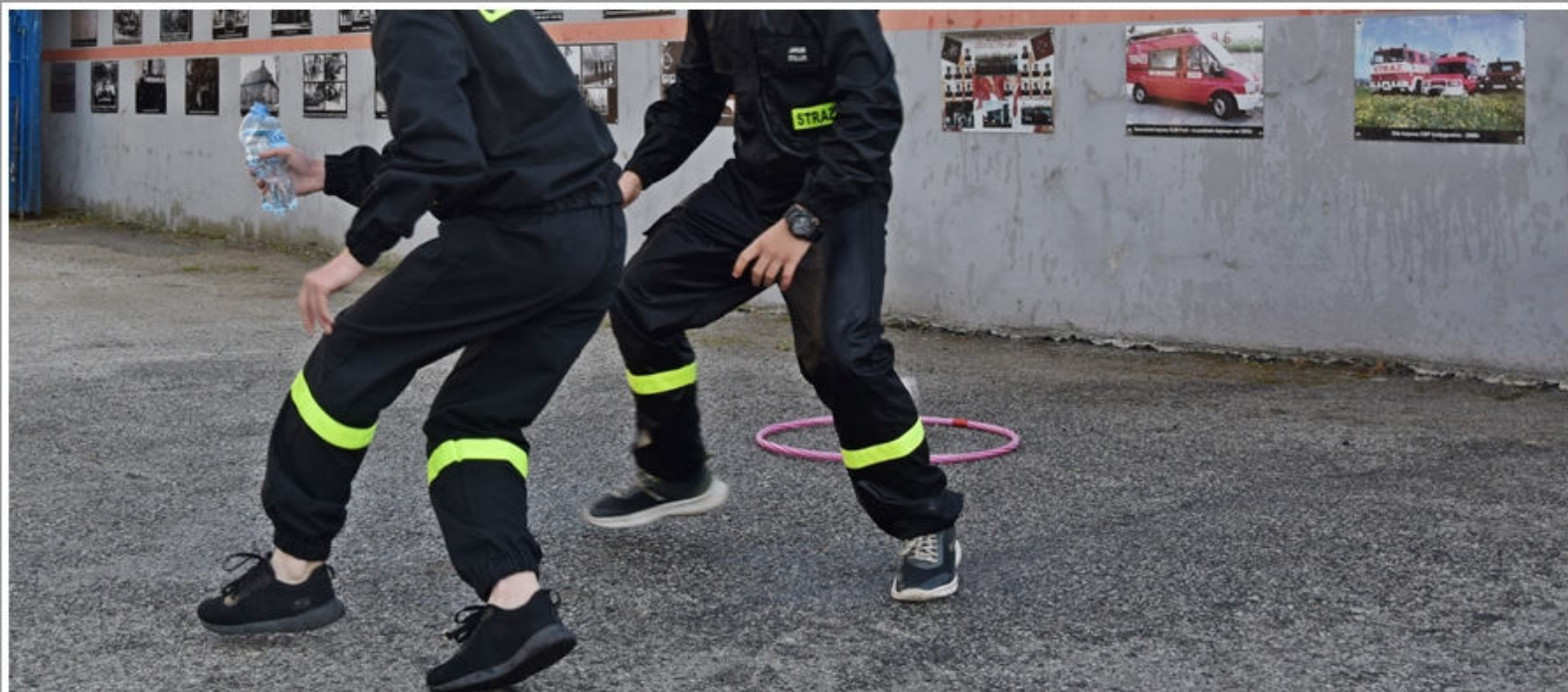
* zabawę można dowolnie modyfikować:

- dodatkowe przeszkody na trasie
- gra na czas

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- kawałek rury pcv z nawierconymi otworami (długość rury 1,5 m, liczba otworów dowolna)
- pojemnik do transportowania wody (np. wiaderko)
- zbiornik napełniony wodą (np. zbiornik brezentowy)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- rozłożenie zbiornika oraz napełnienie go wodą

OPIS ZADANIA:

Zadanie polega na zalaniu rury wodą po sam brzeg.

Zawodnicy muszą własnymi dłońmi "zatykać" dziurawe miejsca.

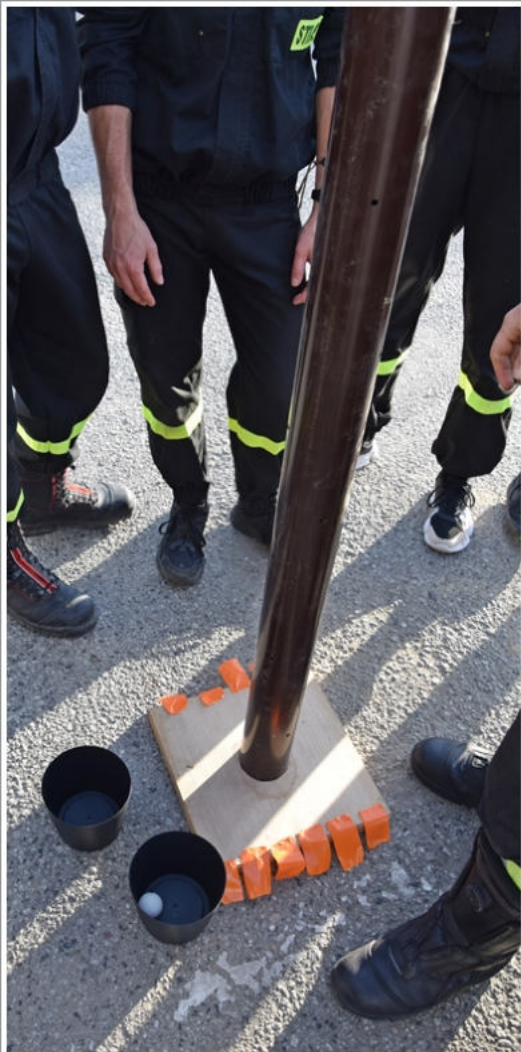
* zabawę można dowolnie modyfikować:

- grać "na czas"

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- kartki papier lub węże lub plastikowe skrzynki (liczba równa ilość uczestników +1)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie zawodnik
- ułożenie na podłożu kartek - jedna obok drugiej

OPIS ZADANIA:

Każdy uczestnik staje na swojej kartce. Jedna kartka zostaje wolna.

Zadaniem grupy jest poruszanie się po kartkach do mety.

W tym celu zawodnik który jest na końcu kolejki musi pustą kartkę podać do przodu tak by grupa mogła wykonać kolejny krok do przodu. Zadanie jest zakończone gdy cała drużyna przejdzie linie mety. Podczas zabawy nie można schodzić z obszaru kartki.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzenie ograniczeń czasowych
- wprowadzenie dodatkowych przeszkód
- w przypadku dużej grupy możemy podzielić drużynę na dwa zespoły które będą ze sobą rywalizować

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: 4-6 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- deska ortopedyczna
- taśma lub pachołki potrzebne do wyznaczenia toru
- plastikowe kubeczki z wodą

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- ułożenie kubeczków z wodą na desce

OPIS ZADANIA:

Grupa musi pokonać wyznaczoną trasę niosąc deskę tak by z kubeczków nie wylała się woda.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzić utrudnienie - przeszkody na trasie
- wprowadzenie ograniczeń czasowych
- umieszczenie na mecie pojemnika do którego należy wlać przetransportowaną wodę z kubeczków
- położenie na desce uszkodzonego lub manekina zamiast kubeczków

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- opaska dla każdego uczestnika (na oczy)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- wyznaczenie miejsca "mety" np drzwi

OPIS ZADANIA:

Grupa zostaje wprowadzona do pomieszczenia.

Następnie każdemu uczestnikowi zasłaniamy oczy.

Każdy uczestnik musi się trzy razy obrócić wokół własnej osi.

Gdy wszyscy są gotowi pada komenda start.

Cel zabawy polega na dojściu do wyznaczonego miejsca np. do drzwi ewakuacyjnych.

Uczestnicy mogą poruszać się w sposób dowolny.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- gra na czas
- poruszanie się w poprawnej pozycji stosowanej przez strażaków do przeszukania pomieszczeń

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ integracja
- ❖ ruch





DLA GRUPY: ilość dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- pojemnik w którym schowany będzie sprzęt (skrzynka, karton itp)
- wybrany sprzęt

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- w wybranym pojemniku należy wyciąć otwory na ręce
- wewnątrz pojemnika ułożyć wybrany sprzęt

OPIS ZADANIA:

Uczestnik wkłada obie dłonie do pojemnika wypełnionego sprzętem, Następnie dzięki zmysłowi dotyku musi zorientować się co jest w środku i poprawnie nazwać dany przedmiot.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzić utrudnienie - rzeczy nie związane z tematyką
- wprowadzenie ograniczeń czasowych

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *utrwalenie i doskonalenie nabytych umiejętności*
- ❖ *nauka poprzez zabawę*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- sznurki
- kubki
- hydronetka
- woda

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- napełnienie hydronetki wodą
- rozciągnięcie sznurków
- zawieszenie kubków

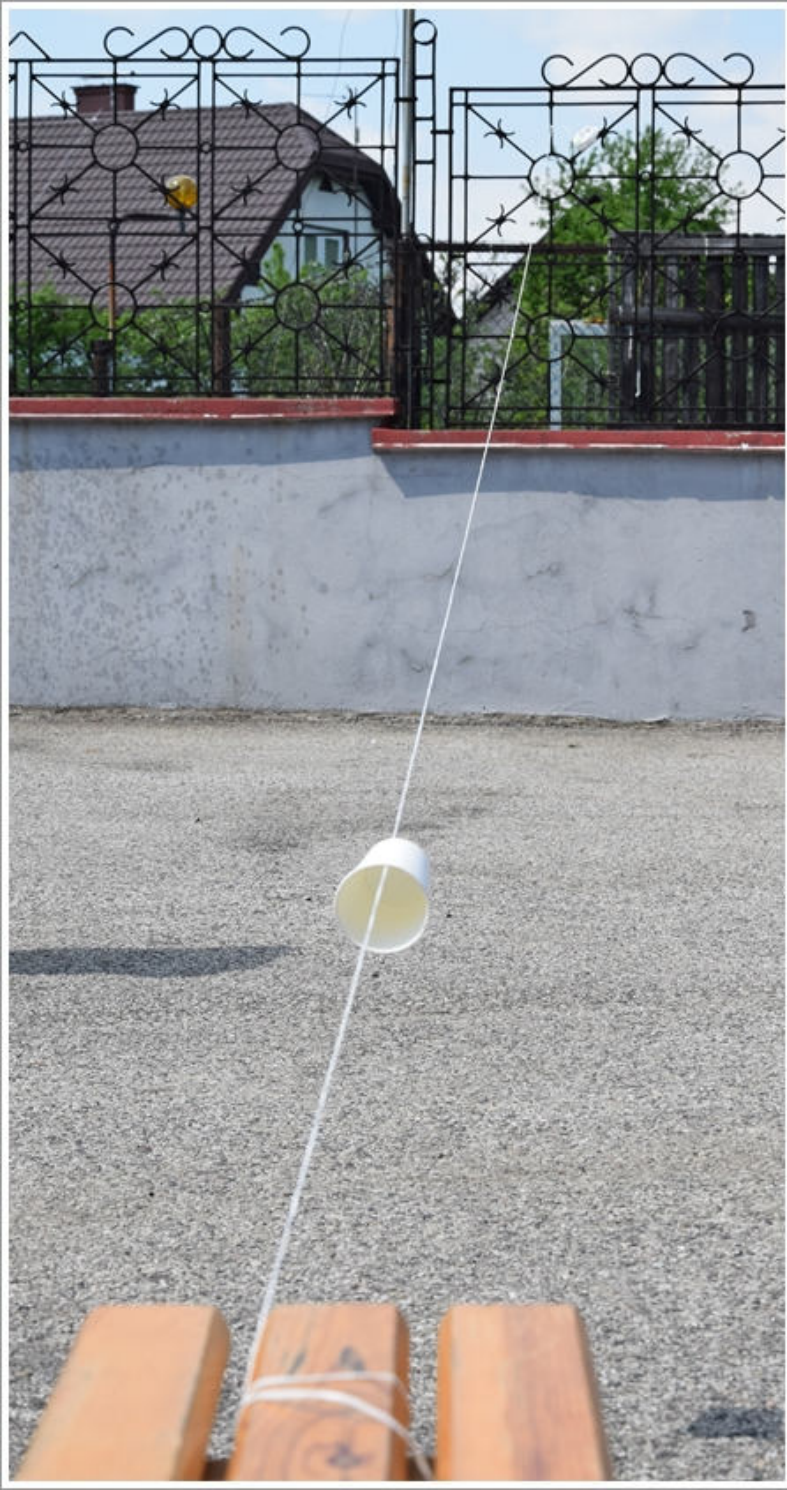
OPIS ZADANIA:

Uczestnik zabawy za pomocą prądu wody z hydronetki musi przesunąć kubek zawieszony na sznurku do wyznaczonego miejsca.

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

❖ *ruch*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- sznurki, linki, taśmy lub lina ratownicza

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- jeden koniec sznurków przytwierdzamy do stałego elementu np. do barierki, drabinki itp, drugi koniec trzyma reszta uczestników którzy w danym momencie czekają na swoją kolej (w przypadku większej grupy linkę mogą trzymać uczestnicy)

OPIS ZADANIA:

Uczestnik zabawy ma proste zadanie, musi przejść pod linką tak aby jej nie dotknął, Za każde dotknięcie otrzymuje dodatkowe sekundy jeśli zabawa prowadzona jest na czas.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- gra na czas

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *ruch*
- ❖ *doskonalenie nabytych umiejętności*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- czyste kartki (ilość uzależniona od wielkości grupy)
- coś do pisania (ilość uzależniona od wielkości grupy)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca

OPIS ZADANIA:

Opiekun omawia z grupą sprzęt znajdujący się w jednej skrytce wozu bojowego.

Następnie każdy otrzymuje kartkę i długopis.

Skrytka zostaje zamknięta a grupa musi wypisać ile rzeczy zapamiętała.

Gdy wszyscy skończą notować opiekun ponownie otwiera skrytkę i następuje sprawdzenie notatek.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- grupę dzielimy na zespoły
- wprowadzenie ograniczeń czasowych

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ wiedza
- ❖ utrwalenie nabytych umiejętności





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- kartki w formacie a4 z nadrukowaną dłonią prawą
 - kartki w formacie a4 z nadrukowaną dłonią lewą
 - kartki w formacie a4 z nadrukowaną stopą prawą
 - kartki w formacie a4 z nadrukowaną stopą lewą
- łącznie 30 kartek
- taśma

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie zawodnik
- rozłożenie kartek w dowolnej kombinacji (w jednym rzędzie muszą znajdować się 3 kartki)

OPIS ZADANIA:

Zabawa polega na przechodzeniu przez kolejne rzędy poprzez umieszczanie rąk i stóp w kolejności przedstawionej na rysunkach.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

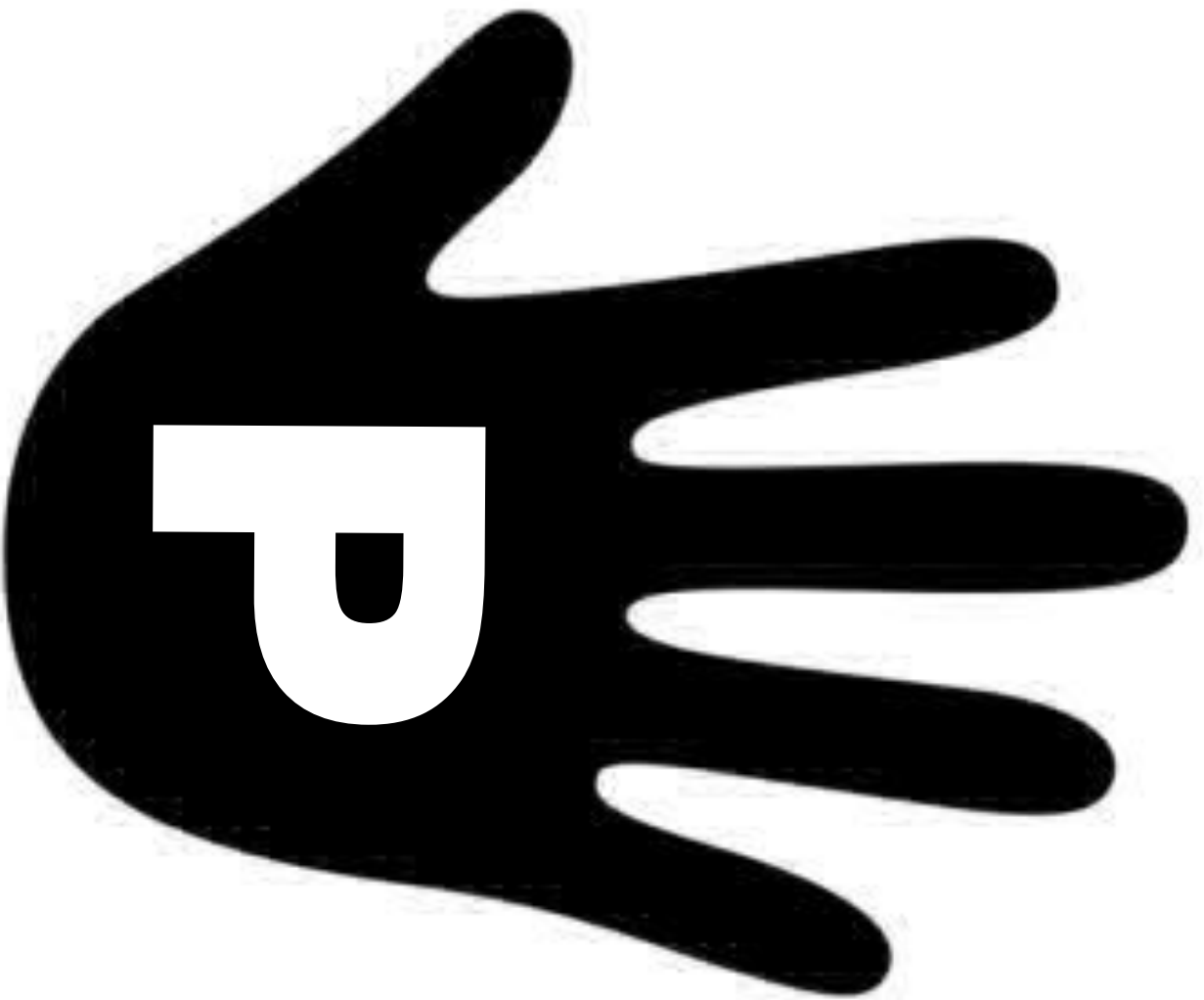
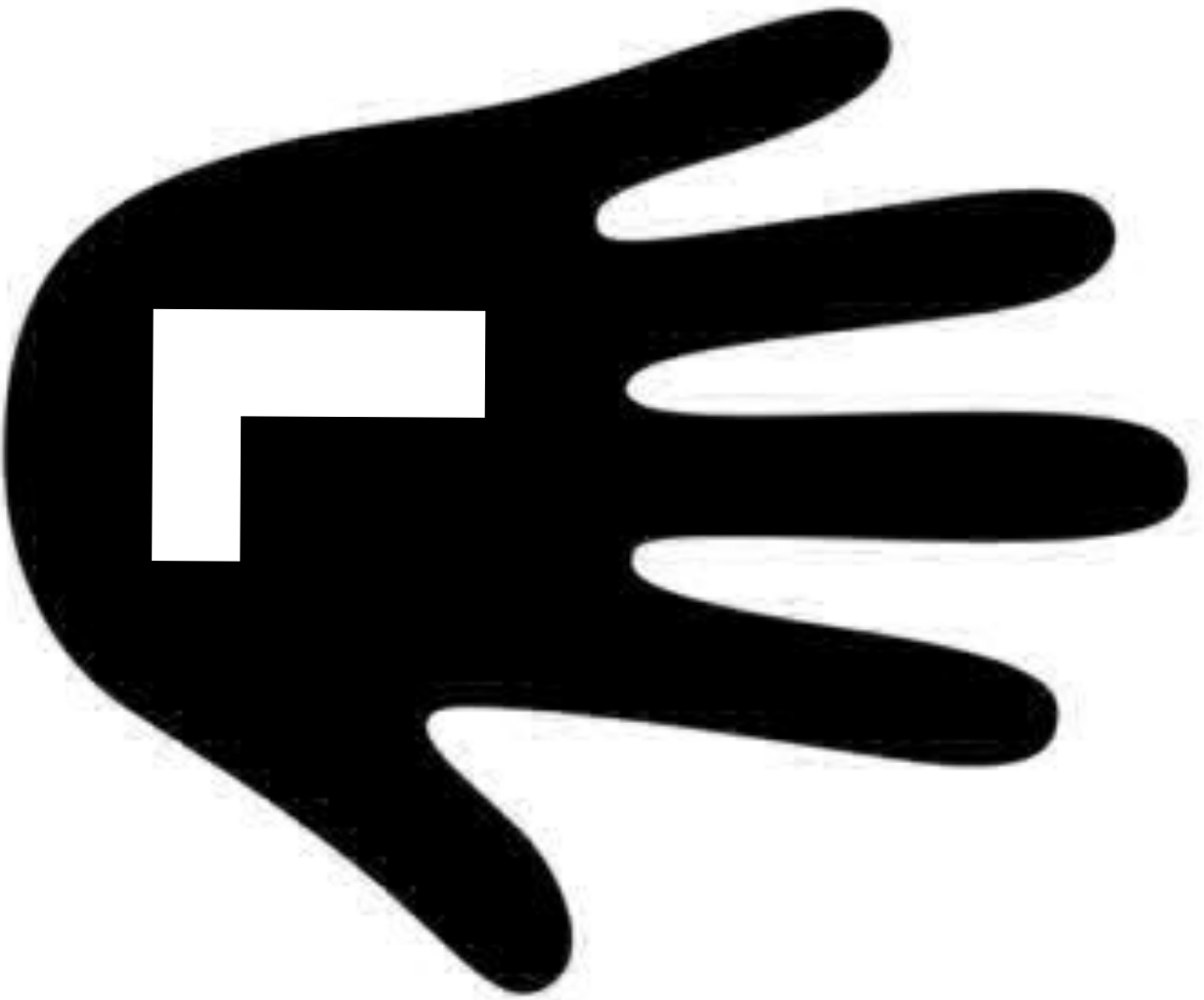
- wprowadzenie ograniczeń czasowych

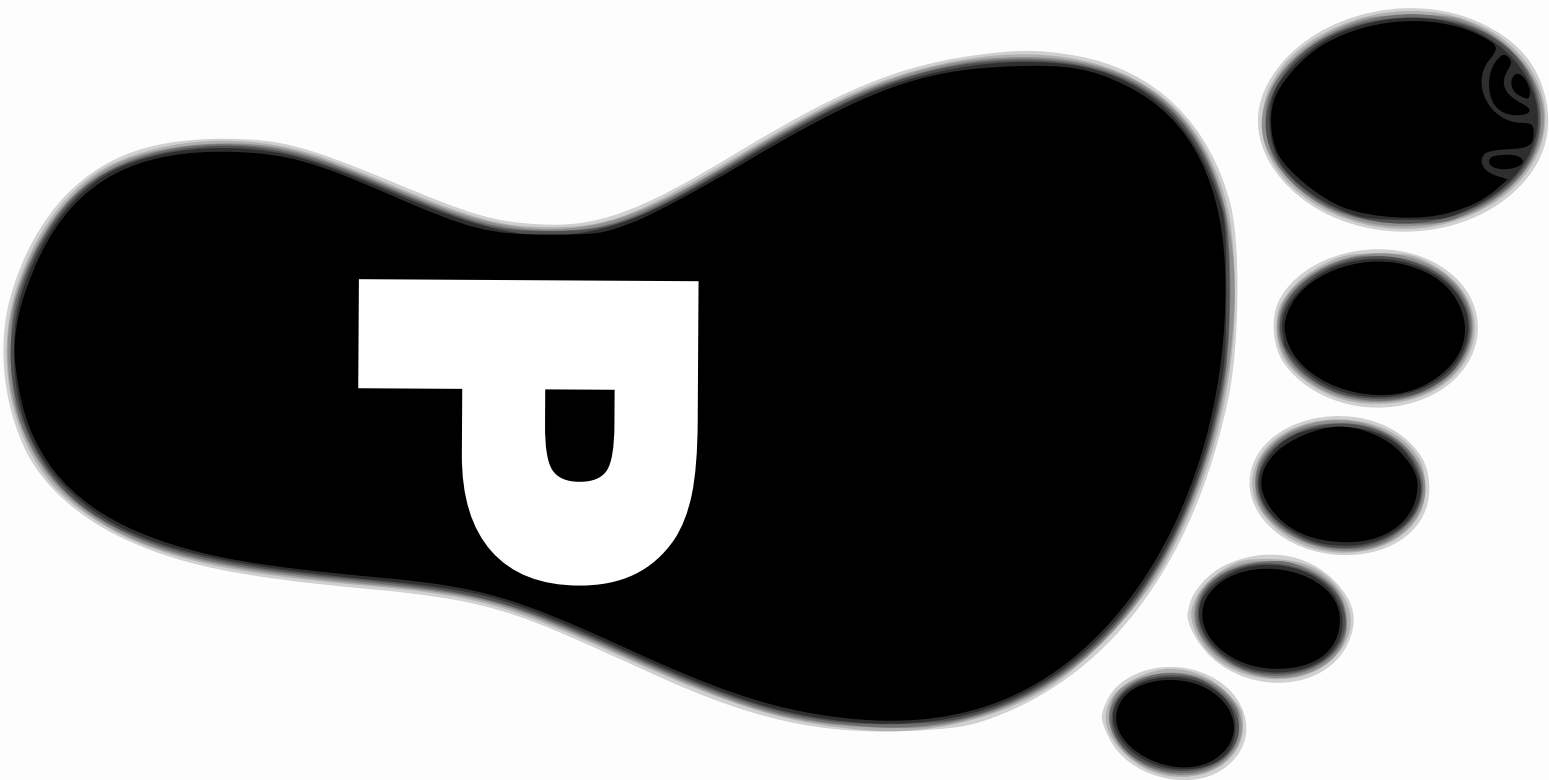
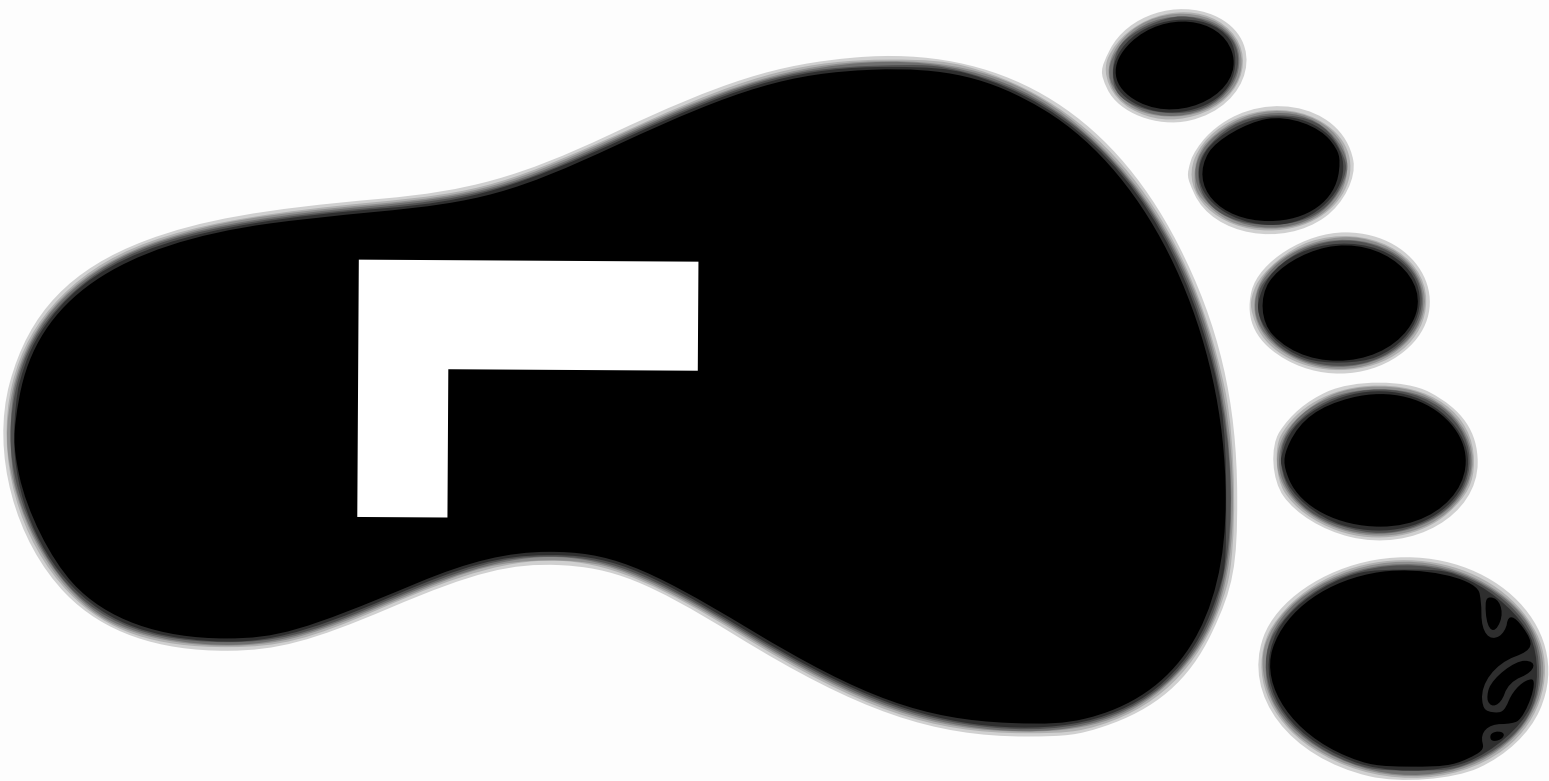
Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

❖ ruch









DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- sznurek, lina lub taśma ostrzegawcza
- fanty (są to przedmioty np piłeczka, drobny sprzęt pożarniczy itp)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie zawodnik
- wiążemy sznurek o dowolne elementy np krzesła, nogi od stołu.
- tworzymy z niego tzw pajęczynę na wysokości 30/40 cm nad ziemią.

OPIS ZADANIA:

Zadanie polega na przejściu zawodnika pod pajęczyną i zebraniu jak największej liczby fantów. Za każdym dotknięciem sznurka traci punkty.

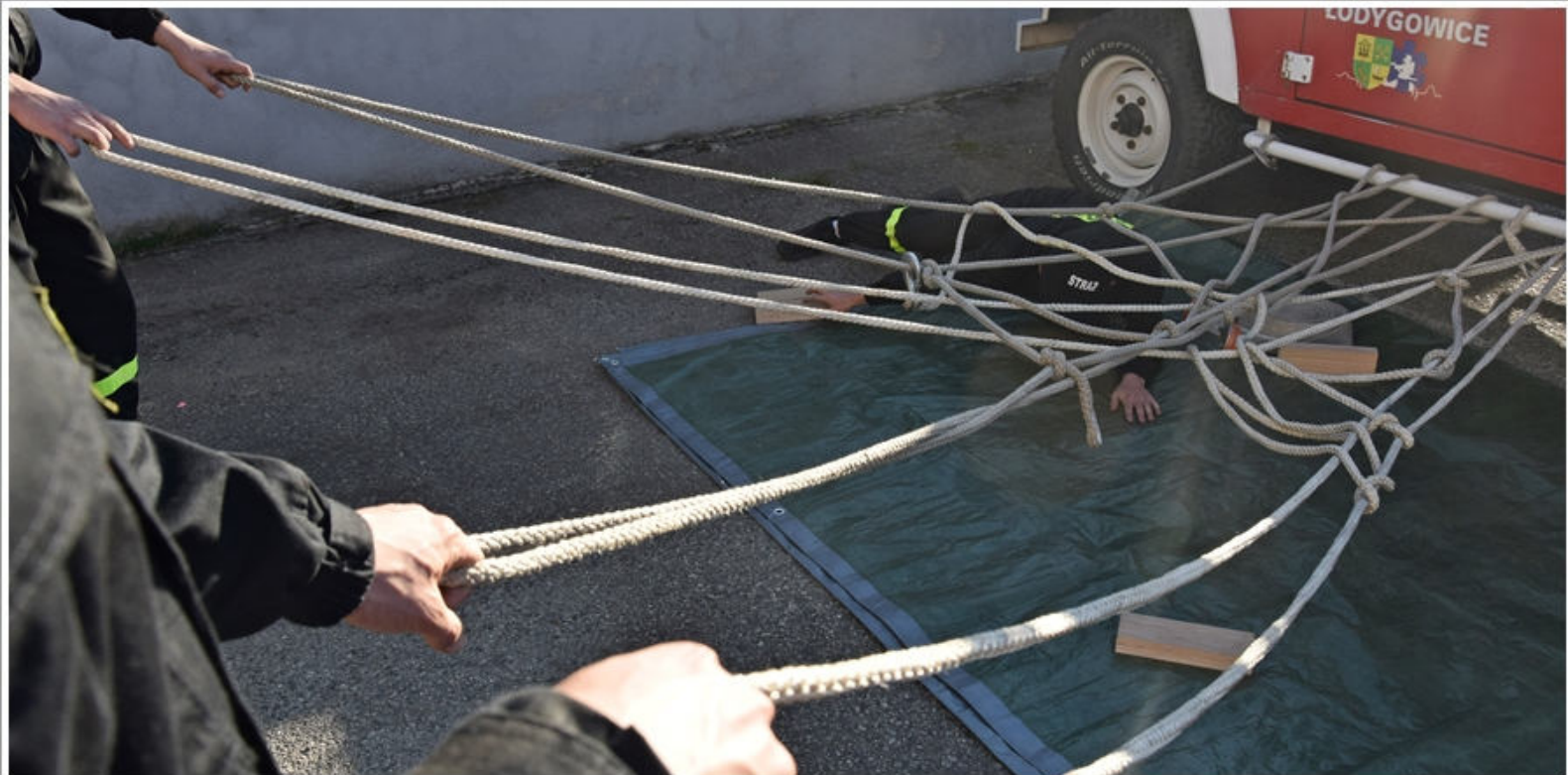
* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzenie ograniczeń czasowych
- wprowadzenie dodatkowych przeszkód
- działanie w parach, jedna osoba z zawiązanymi oczami porusza się po wyznaczonym terenie a druga nawiguje

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *ruch*
- ❖ *doskonalenie nabytych umiejętności*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 2 x hula-hop
- lina

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie zawodnik

OPIS ZADANIA:

Drużyna zostaje podzielona na dwie mniejsze grupy.

Grupy będą ze sobą rywalizować, na zasadzie kto pierwszy ten lepszy.

Grupa staje w szeregu jeden obok drugiego trzymając się za ręce lub trzymając linę.

Następnie w grę włączona zostaje hula hop.

Każdy uczestnik musi przejść przez obręcz nie puszczać dłoni osoby stojącej obok.

Wygrywa ta drużyna której uczestnicy jako pierwsi zakończą zadanie.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzenie ograniczeń czasowych
- zamiana hula-hop na pętle zrobioną z liny

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*





CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- kawałek materiału (np. koc na 6 osób = wymiar 160cmx90cm)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- rozłożenie koca

OPIS ZADANIA:

Grupa staje na rozłożonym kocu.

Drużyna musi w/w koc obrócić na lewą stronę w określonym czasie.

Wszyscy uczestnicy podczas wykonywania zadania nie mogą opuścić koca nawet na chwilę (np. nie można podpierać się rękami o podłoże znajdujące się poza materiałem) jeśli tak się stanie zadanie rozpoczyna się od nowa.

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 2 szt radiostacja
- kartka z ilustracją (ilość ilustracji uzależniona jest od ilości zespołów biorących udział w zabawie)
- coś do rysowania
- czyste kartki

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca dla grupy "nadającej" komunikat
- wyznaczenie miejsca dla grupy "rysującej"

OPIS ZADANIA:

Dzielimy grupę na mniejsze zespoły.

Przed rozpoczęciem zadania zespół sam typuje spośród siebie osoby które będą nadawać komunikat i osoby które będą rysować ilustrację zgodnie z wskazówkami.

Następnie każdy udaje się w wyznaczone miejsce.

Zespół nadający komunikat otrzymuje od opiekuna ilustrację i za pomocą radia tłumaczy swojej drużynie co należy narysować. Po upływie określonego czasu ilustracje są porównywane a punkty przyznawane za ilość uwzględnionych szczegółów.

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*









DLA GRUPY: 1-6 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 1 piłeczka ping-pongowa
- wąż W52

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- rozwinięcie węża

OPIS ZADANIA:

Piłeczkę należy umieścić w środku węża, następnie wprawić ją w ruch tak aby wypadła z drugiej strony

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzić utrudnienie - splątanie węża
- ograniczyć przestrzeń działań (np.taśma, małe pomieszczenie itp.)
- wprowadzenie ograniczeń czasowych
- zwiększenie ilości piłeczek

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

❖ *współpraca*





DLA GRUPY: 2-4 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 1 piłka gimnastyczna
- 2 x wąż W52

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- wyznaczenie trasy którą będzie musiała pokonać drużyna
- napompowanie piłki
- rozwinięcie węża

OPIS ZADANIA:

Piłkę należy przetransportować do wyznaczonego miejsca, tak by nie upadła na ziemię. Piłki nie można dotykać żadną częścią ciała, należy wykorzystać dostępne węże. Jeśli spadnie zadanie zaczyna się od początku. Węże również nie mogą dotknąć podłoża.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzić utrudnienie - przeszkody na trasie
- wprowadzenie ograniczeń czasowych

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *ruch*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- puzzle
- rękawice pożarnicze lub techniczne

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca (np stół)

OPIS ZADANIA:

Głównym celem jest ułożenie puzzli w jak najlepszym czasie, utrudnieniem jest praca w rękawicach.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- jeśli mamy dwa takie same komplety puzzli można układać je np. zespołowo na czas
- wprowadzenie ograniczeń czasowych

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ integracja
- ❖ współpraca
- ❖ komunikacja





PREZES



STRAŻAK



**ST.
STRAŻAK**



**DOWÓDCA
ROTY**



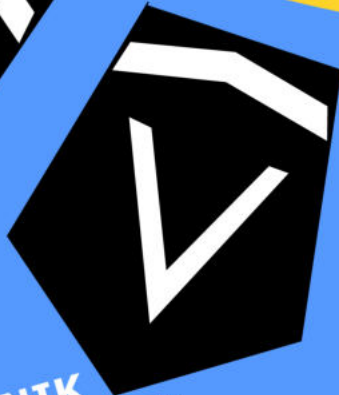
**POMOCNIK
D-CY SEKCJI**



**DOWÓDCA
SEKCJI**



**POMOCNIK
D-CY PLUTONU**



**DOWÓDCA
PLUTONU**



**CZŁONEK
ZARZĄDU**



**CZŁONEK
KOMISJI
REWIZYJNEJ**



**Z-CA
NACZELNIKA**



**WICEPREZES
NACZELNIK**



**PRZEWODN.
KOMISJI
REWIZYJNEJ**



DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- wydrukowana kartka z obrazkiem (np. ilustracja sprzętu) pocięta na kawałki

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca np. stół

OPIS ZADANIA:

Zadanie polega na jak najszybszym ułożeniu przygotowanych wcześniej puzzli

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- ilość elementów
- wielkość elementów
- w przypadku dużej grupy możemy podzielić drużynę na dwa zespoły które będą ze sobą rywalizować

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- kartki
- coś do rysowania

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca

OPIS ZADANIA:

Dzielimy grupę na mniejsze zespoły.

Każdy zespół staje w szeregu , jeden za drugim.

Każdy uczestnik otrzymuje kartkę i coś do rysowania.

Opiekun podaje założenie np. rozwinięcie-linia gaśnicza.

Grupa ma za zadanie narysować na swoich kartkach wszystko co będzie potrzebne do wykonania podanego założenia ale obrazki nie mogą się powielać dlatego uczestnicy muszą cały czas kontrolować co rysują osoby stojące przed nimi.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- gra na czas

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *wiedza*





DLA GRUPY: 5 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 1 piłeczka ping-pongowa
- labirynt
- 2 x koziółek

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- ustawienie uczestników wokół labiryntu

OPIS ZADANIA:

Cztery osoby z grupy chwytają za boki labiryntu i unoszą o do góry.

Przez całą grę labirynt musi znajdować się w powietrzu.

Piąta osoba przejmuje rolę dowódcą.

Dowódca wydaje polecenia reszcie grupy - informuje ich w jaki sposób mają manipulować labiryntem by przeprowadzić piłeczkę do wyjścia. Gdy piłeczka wypadnie rozgrywka zaczyna się od początku.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzenie ograniczeń czasowych
- wprowadzenie większej ilości piłeczek
- wprowadzenie opasek na oczy dla czterech członków zespołu które manewrują labiryntem

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- sprzęt
- kartki z rozpisany schematem

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca

OPIS ZADANIA:

Grupę dzielimy na mniejsze zespoły.

Dany zespół sam decyduje które osoby będą odczytywać schemat a które będą go tworzyć z dostępnych elementów.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- osoba składająca schemat ma zasłonięte oczy
- wprowadzenie ograniczeń czasowych

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *wiedza*
- ❖ *utrwalenie nabytych umiejętności*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- papierowe talerzyki (ilość uzależniona od wielkości grupy)
- piłeczki ping-pongowe
- pachołki

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna

OPIS ZADANIA:

Grupę dzielimy na mniejsze zespoły.

Zawodnicy ustawiają się na starcie, jeden za drugim.

Pierwsza osoba z kolejki trzyma na podniesionej w górze dłoni talerzyk, na talerzyku znajdują się piłeczki.

Po sygnale startu pierwszy zawodnik musi pobiec do wyznaczonego punktu (pachołek), obieć go i wrócić do swojej grupy przekazując kolejnej osobie talerzyk.

Upuszczenie piłeczki – powoduje konieczność powrotu do linii startu i ponowne rozpoczęcie biegu. Wygrywa drużyna, której wszyscy zawodnicy zaliczą bieg z piłeczką pierwsi.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- dodatkowe przeszkody na trasie

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ integracja
- ❖ ruch





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- papierowe talerzyki na których przyklejone są ilustracje sprzętu oraz przypisana liczba punktów
- woreczki do rzucania

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca
- rozstawienie talerzyków (im dalej leży talerzyk tym więcej punktów mu przypiszemy)
- wyznaczenie linii z której zawodnicy będą rzucać

OPIS ZADANIA:

Każdy zawodnik ma za zadanie rzucić woreczek w stronę talerzyka.

Jeśli woreczek spadnie na talerzyk zawodnik otrzymuje przypisaną liczbę punktów gdy prawidłowo nazwie sprzęt z ilustracji.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- zawodnik otrzymuje dodatkowe punkty jeśli wskaże w którym miejscu na wyposażeniu jednostki znajduje się sprzęt w który trafił woreczkiem
- można zmienić koncepcję gry i polecić zawodnikom aby próbowali trafić w sprzęt wytypowany wcześniej przez opiekuna
- wprowadzenie wersji drużynowej w której opiekun podaje założenie a drużyna musi trafić wszystkie elementy które są potrzebne do realizowania zadania

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *wiedza*
- ❖ *utrwalenie nabytych umiejętności*





DLA GRUPY: dowolna liczba

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- wąż W25 lub W52
- przedmiot do strącenia (np. papierowe kubki, butelki)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- układamy wieżę z kubków lub rozkładamy butelki
- wyznaczamy linią miejsce z którego rozwijany będzie wąż

OPIS ZADANIA:

Zadaniem gracza jest strącenie jak największej ilości "pachołków"

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *ruch*
- ❖ *doskonalenie nabytych umiejętności*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- sznurki (ilość uzależniona od ilości graczy i długości trasy)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca start/meta

OPIS ZADANIA:

Uczestnik znajdujący się na linii startu musi za pomocą (poprawnie zawiązanego) węzła płaskiego połączyć ze sobą sznurki. Stworzona lina musi być na tyle długa by zawodnik mógł dojść do linii mety.

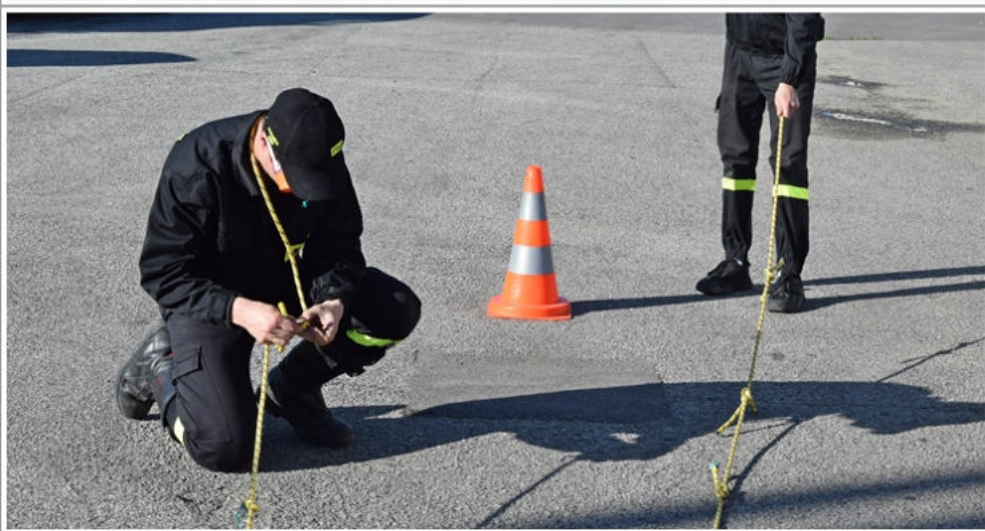
* zabawę można dowolnie modyfikować:

- gra na czas

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *Ruch*
- ❖ *wiedza*
- ❖ *utrwalenie nabytych umiejętności*





DLA GRUPY: 3-6 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- marker
- czysta kartka
- sznurki (ilość sznurków od 3 do 6, zalecana długość jednego sznurka około 1,5 m)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- przywiązanie do markera sznurków

OPIS ZADANIA:

Zadanie polega na napisaniu podanego przez opiekuna wyrazu

Każdy uczestnik bierze do ręki jeden koniec sznurka, drugą rękę chowie za plecy.

Markerem należy sterować tylko i wyłącznie za pomocą linek.

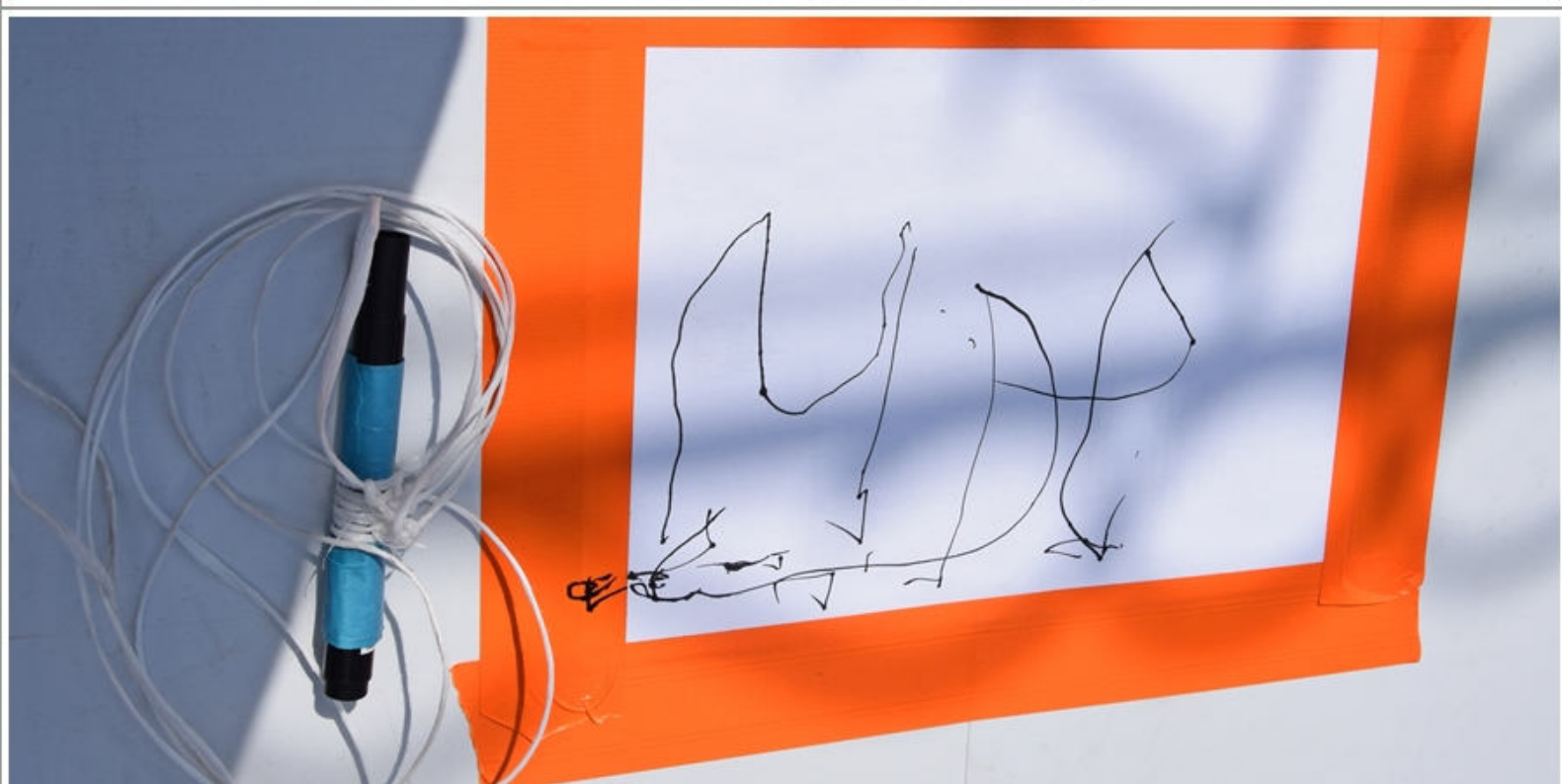
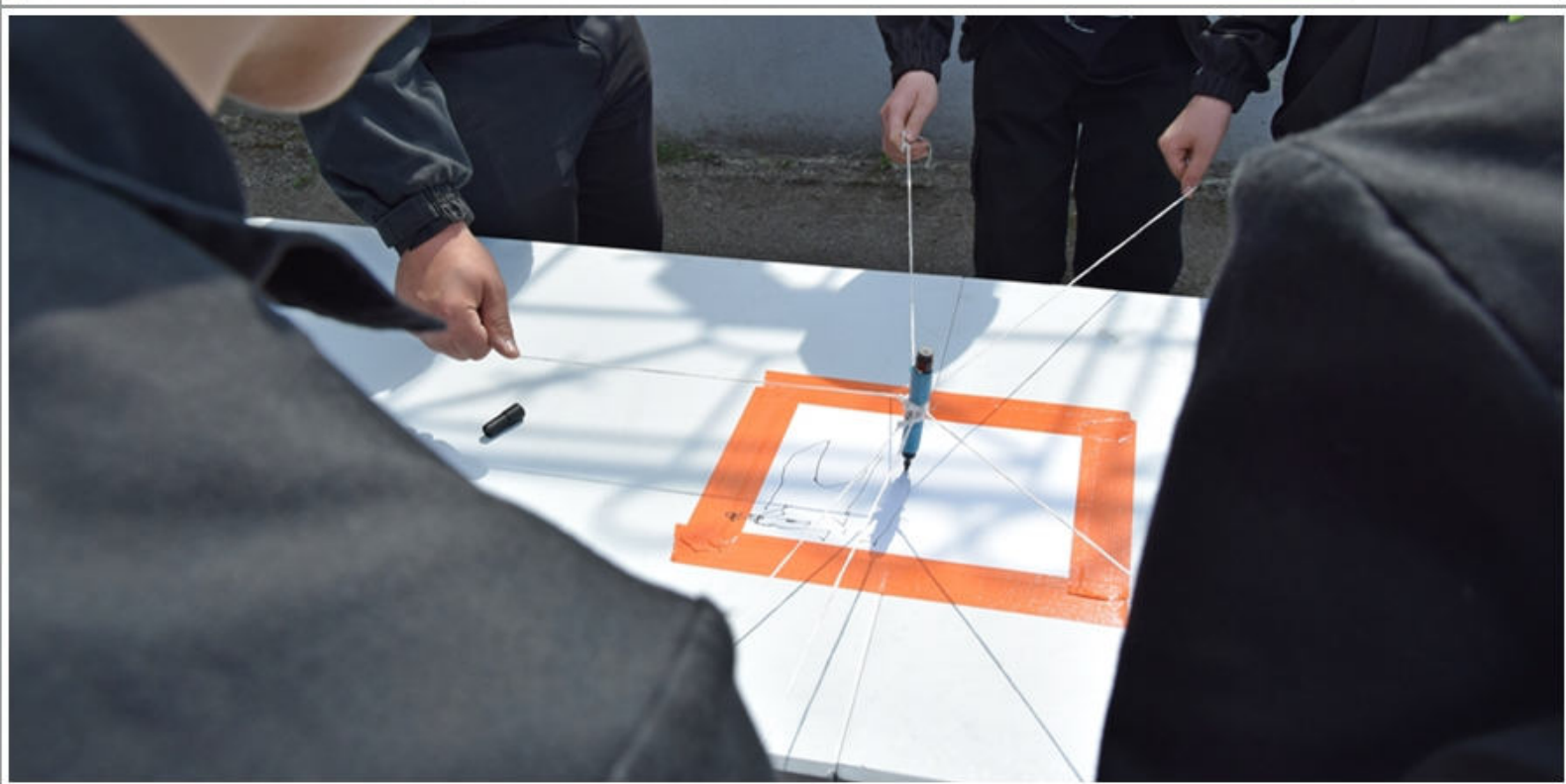
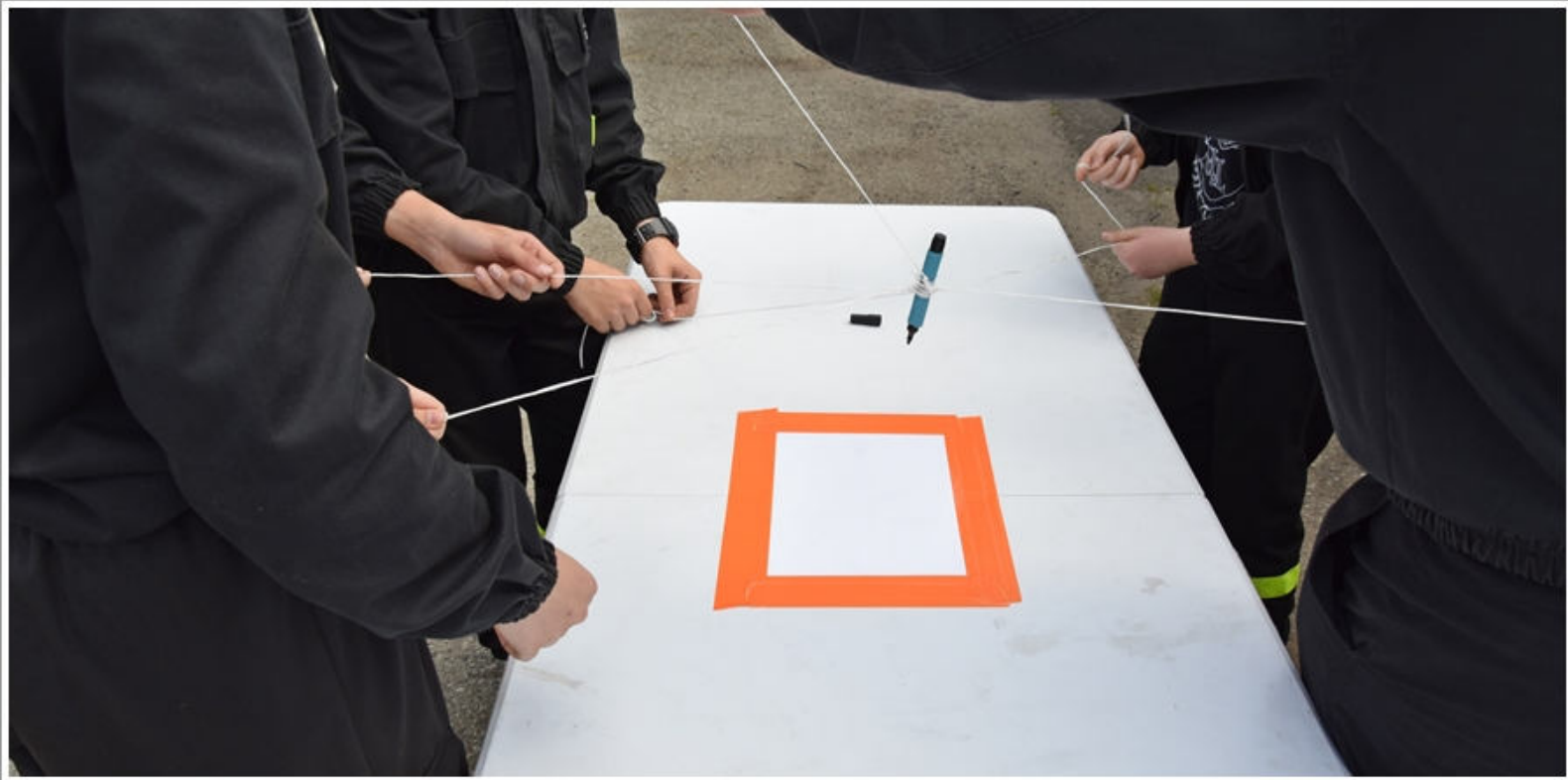
* zabawę można dowolnie modyfikować:

- w przypadku dużej grupy możemy podzielić drużynę na dwa zespoły które będą ze sobą rywalizować
- grać "na czas"

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: 3-6 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- puste plastikowe butelki (ilość dowolna)
- zbiornik napełniony wodą (np. zbiornik brezentowy)
- niewielkie wiaderko w którym należy wykonać otwory na sznurki (ilość sznurków od 3 do 6, zalecana długość jednego sznurka około 1,5 m)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- rozłożenie zbiornika oraz napełnienie go wodą
- rozstawienie pustych plastikowych butelek w odpowiedniej odległości od zbiornika

OPIS ZADANIA:

Zadanie polega na napełnieniu pustych butelek wodą za pomocą wiaderka.

Każdy uczestnik bierze do ręki jeden koniec sznurka, drugą rękę chowie za plecy.

Wiaderkiem należy sterować tylko i wyłącznie za pomocą linek.

Dzięki pracy zespołowej należy napełnić wiadro wodą ze zbiornika a następnie przenieść w kierunku butelek i przelać do nich wodę.

Jeśli wszystkie butelki zostaną napełnione po brzegi zadanie jest zaliczone.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- w przypadku dużej grupy możemy podzielić drużynę na dwa zespoły które będą ze sobą rywalizować
- grać "na czas"

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- węże (liczba uzależniona od ilości uczestników)
- pojemnik

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca
- przygotowanie węży
- przygotowanie pojemnika

OPIS ZADANIA:

Każdy uczestnik otrzymuje wąż, ma za zadanie go poprawnie rozwinąć a następnie zwinąć tak by zmieścił się do przygotowanego wcześniej pojemnika. Zabawę wygrywa osoba która zrobi to w najkrótszym czasie.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- gra na czas
- splątanie jednego odcinka węża (dla każdego uczestnika osobno)

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *ruch*
- ❖ *nauka*
- ❖ *doskonalenie nabytych wcześniej umiejętności*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- strzykawki (ilość uzależniona od ilości graczy)
- świece (ilość uzależniona od ilości graczy)
- pojemnik z wodą

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie linii "A"
- ustawienie świec w odległości od linii "A"
- przygotowanie pojemnika z wodą

OPIS ZADANIA:

Dzielimy grupę na mniejsze zespoły.

Każdy zespół otrzymuje strzykawkę.

Każdemu zespołowi przydzielona zostaje świeca.

Zadanie polega na ugaszeniu płomienia świecy za pomocą strzykawki.

Uczestnicy nie mogą wychodzić poza wyznaczoną linię "A".

Strzykawki mogą być napełniane wodą jedynie z wyznaczonego pojemnika.

Wygrywa zespół który najszybciej ugasi "pożar."

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- gra na czas

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- opaski na oczy (ilość uzależniona od wielkości grupy)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna

OPIS ZADANIA:

Wszyscy gracze zakładają opaski.

Prowadzący wyznacza jedną osobę która zostaje "ślepą kurą".

Następnie wszyscy uczestnicy z zawiązanymi oczami chodzą po wyznaczonym polu i każdej napotkanej osobie zadają pytają - "czy jest ślepą kurą".

Osoba, która trafi na ślepą kurę, też automatycznie staje się ślepą kurą.

Gra toczy się, aż wszyscy uczestnicy zostaną ślepyimi kurami.

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ integracja
- ❖ ruch





DLA GRUPY: 3 OSÓB

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 1 x rękawice lateksowe
- 1 x rękawice techniczne
- 1 x rękawice pożarowe
- 3 x igła
- Nić (dostosować długość)

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- każda z trzech osób zakłada inny rodzaj rękawic.
- każda osoba dostaje po jednej igle.
- wszyscy uczestnicy stają obok siebie w rzędzie.

OPIS ZADANIA:

Podczas zadania uczestnicy nie mogą zdejmować rękawic.

Pierwsza osoba dostaje do ręki nić którą musi przepleść w rękawicach przez oczko w igle. Następnie podać nić koledze obok tak aby nie wysunęła się z oczka. Zadanie jest zakończone jeśli wszyscy przełożą nić przez igłę.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- wprowadzenie ograniczeń czasowych
- wprowadzenie większej ilości uczestników

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- drewniane klocki

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca
- ułożenie wieży
- przygotowanie przeszkody (np. płotek)

OPIS ZADANIA:

Grupa musi przenieść zbudowaną konstrukcję z punktu A do punktu B.

Po drodze będzie musiała pokonać przeszkodę.

Każdy uczestnik może przenieść jednocześnie tylko jeden element.

Drużyna sama musi zdecydować czy w punkcie B zostanie tylko jeden zawodnik którego zadaniem będzie odwzorować konstrukcję z dostarczonych mu (przez resztę uczestników) klocków.

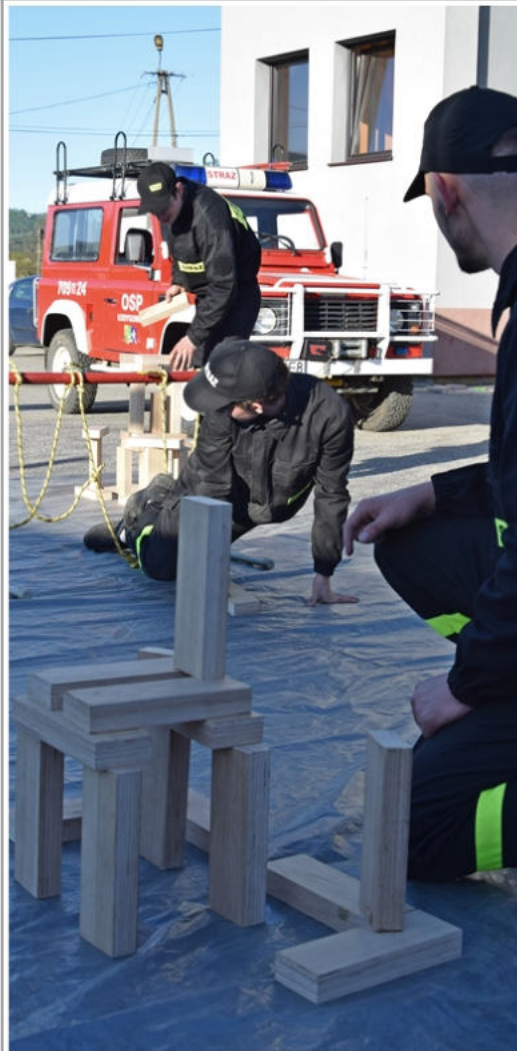
* zabawę można dowolnie modyfikować

- gra na czas
- podzielenie dużej grupy na zespoły
- ilość przeszkód

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- 2 x hydronetka
- coś do wyznaczenia boiska np. klocki
- piłeczka tenisowa

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie boiska
- napełnienie hydronetek wodą

OPIS ZADANIA:

Grupa zostaje podzielona na drużyny.

Zawodnicy stają przy stanowiskach.

Muszą za pomocą prądu wody strącić piłeczkę do "bramki przeciwnika"

Na znak opiekuna rozpoczyna się mecz.

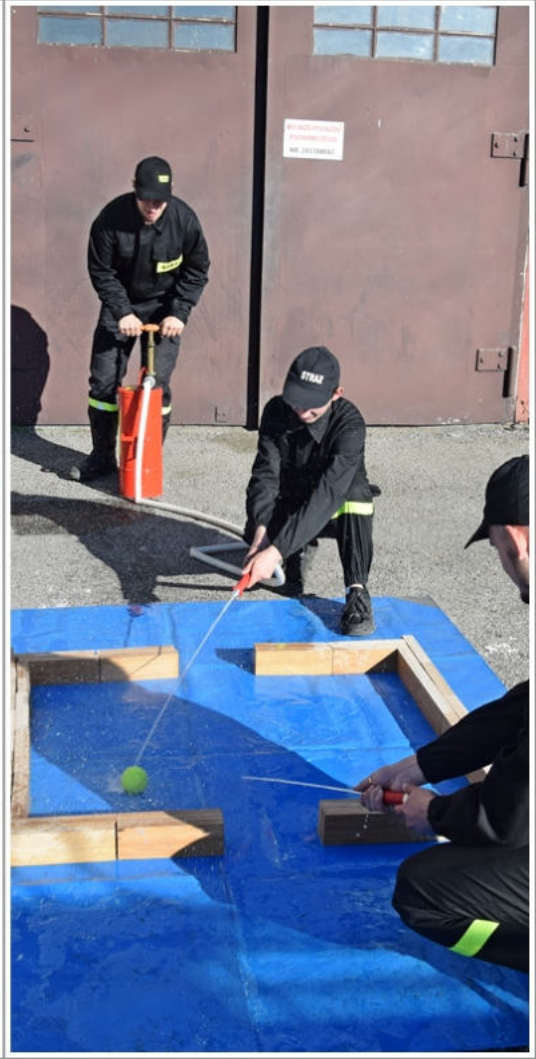
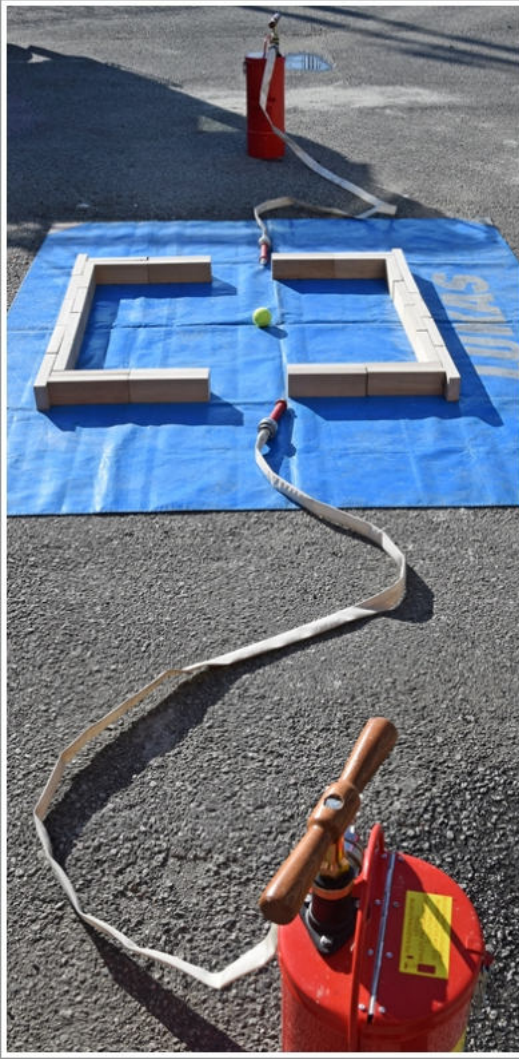
Wygrywa para która zdobędzie większą ilość "goli"

* zabawę można dowolnie modyfikować

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- drewniane klocki

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca
- ułożenie wieży

OPIS ZADANIA:

Grupa może zostać podzielona na drużyny lub każdy uczestnik będzie grał indywidualnie. Uczestnicy tak samo jak w tradycyjnej grze Jenga muszą wyciągać po jednym klocku z dołu a następnie położyć go na górę wieży tak by wieża się nie zawaliła.

* zabawę można dowolnie modyfikować

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *współpraca*
- ❖ *komunikacja*
- ❖ *ruch*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- słomki
- wydrukowane i wycięte elementy dowolnego schematu

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie miejsca

OPIS ZADANIA:

Uczestnik za pomocą słomki i zasysanego przez nią powietrza ma za zadanie ułożyć w odpowiedniej kolejności wszystkie elementy.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- gra na czas

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *integracja*
- ❖ *ruch*
- ❖ *wiedza*
- ❖ *utrwalenie nabytych umiejętności*





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- kartki z ilustracją sprzętu
- lista z nazwą sprzętu dla każdego zespołu

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wyznaczenie bezpiecznego obszaru na którym poruszać się będzie drużyna
- ukrycie kartek z ilustracjami

OPIS ZADANIA:

Grupę należy podzielić na mniejsze zespoły.

Każdy zespół otrzymuje od prowadzącego listę z nazwami sprzętu.

Zadanie polega na odszukaniu jak największej liczby kartek z ilustracją sprzętu.

Wygrywa zespół z największą liczbą dobrze dobranych ilustracji.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- grać "na czas"
- grę można przeprowadzić w pomieszczeniu

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ integracja
- ❖ współpraca
- ❖ komunikacja
- ❖ ruch
- ❖ wiedza





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- kartki z nazwami sprzętu lub z ilustracjami

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wytyczenie miejsca do gry (np. stół)
- rozłożenie kartek (jedna obok drugiej treścią do góry)

OPIS ZADANIA:

Grupę dzielimy na dwa mniejsze zespoły.

Zespoły stają po przeciwnych stronach stołu.

Zawodnicy ustawiają się w kolejce jeden za drugim.

Zadanie polega na jak najszybszej reakcji zawodnika i "zaklepanie" dłonią wymienionego przez opiekuna sprzętu. Jeśli wytypuje poprawnie jego drużyna otrzymuje punkt, on sam przechodzi na koniec kolejki a do kolejnej rozgrywki staje kolejna osoba. Wygrywa drużyna która zbieże najwięcej punktów.

* zabawę można dowolnie modyfikować:

- powielona ilość takich samych kartek z nazwami/ilustracjami w tym przypadku zawodnicy muszą odklepać wszystkie odpowiadające treści

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ integracja
- ❖ współpraca
- ❖ ruch
- ❖ wiedza
- ❖ utrwalenie nabytych umiejętności





DLA GRUPY: dowolna

CO BĘDZIE POTRZEBNE:

- karteczki z ilustracjami sprzętu
- karteczki z nazwami sprzętu

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA:

- wytyczenie miejsca do gry (np. stół)
- rozłożenie kartek (jedna obok drugiej treścią do dołu)

OPIS ZADANIA:

Zadanie polega na odnajdywaniu par (tzw. memo).

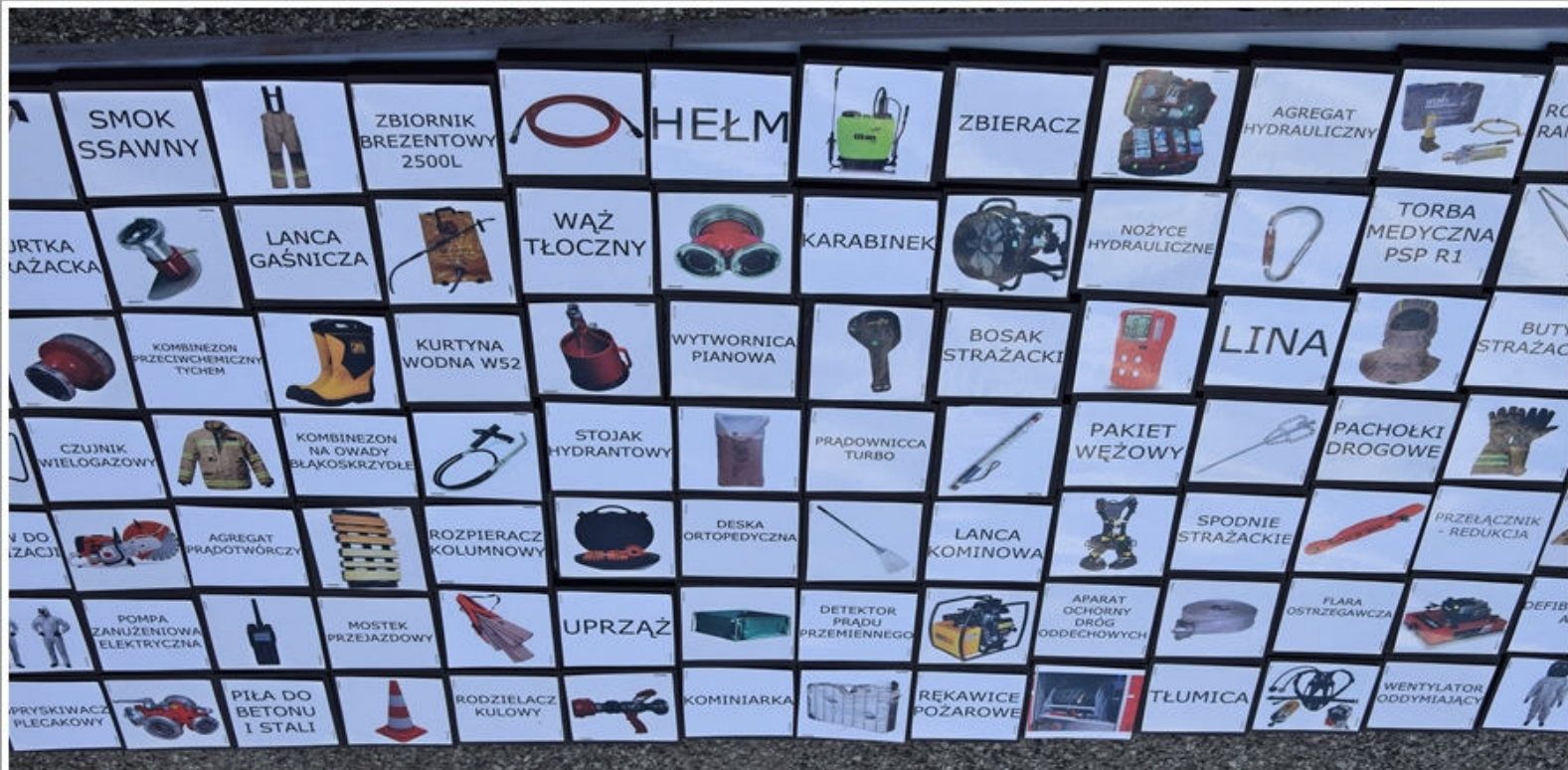
Poprawnie połączona ilustracja z nazwą oznacza 1 punkt dla gracza.

Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie?

- ❖ *wiedza*
- ❖ *utrwalenie nabytych umiejętności*







PACHOLEK

**SZYBKIE
NATARCIE**

**APARAT
OCHRONY
DRÓG
ODDECHOWYCH**

**SITO
KOMINOWE
I WYCIOR**

**AGREGAT
PRĄDOTWÓRCZY**

**EKSPLOZYMETR
(CZUJNIK
WIELOGAZOWY)**



GAŚNICA

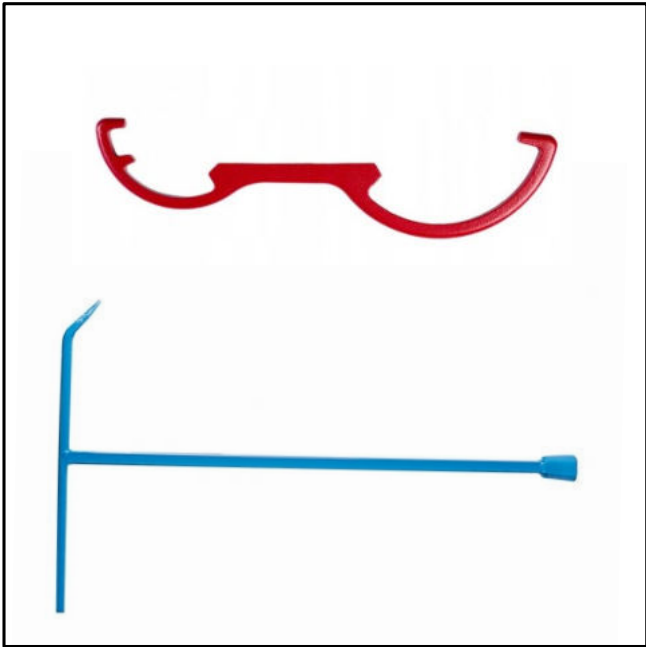
**DESKA
ORTOPEDYCZNA**

**DETEKTOR
PRĄDU
PRZEMIENNEGO**

**BOSAK
LEKKI**

**DRABINA
NASADKOWA**

**FLARA
OSTRZEGAWCZA**



**KLUCZE
DO
HYDRANTU**

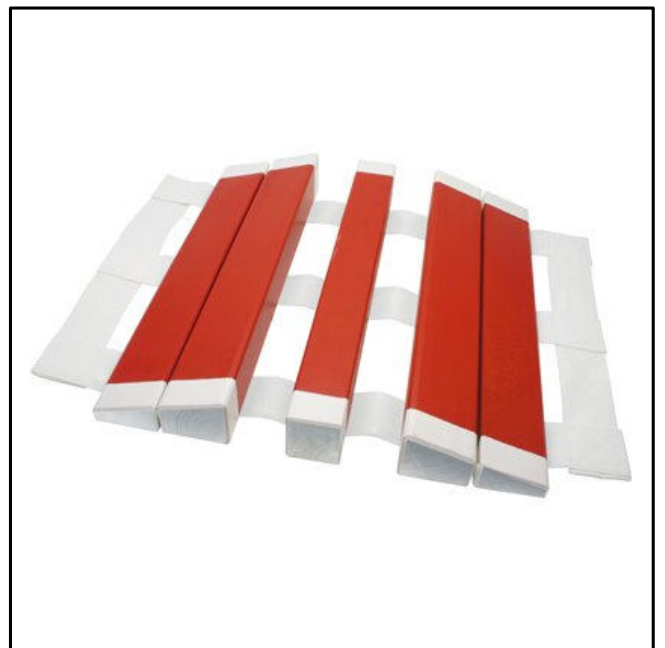
**HYDRONETKA
PLECAKOWA**

**KOC
GAŚNICZY**

HULIGAN

**KURTYNA
WODNA**

**KAMERA
TERMOWIZYJNA**



**KOMBINEZON
DO OWADÓW
BŁOKOSKRZYDŁYCH**

**LINKA
STRAŻACKA**

MŁOTEK

**LIZAK DO
KIEROWANIA
RUCHEM**

WODERY

**MOSTEK
PRZEJAZDOWY**



**PRĄDOWNICA
TURBO
PWTS2**

**OPRYSKIWACZ
CIŚNIENIOWY**

**PRĄDOWNICA
WODNA
PW75**

SIEKIERA

**PRĄDOWNICA
PIANOWA**

WIDŁY



**SIODEŁKO
WĘŻOWE**

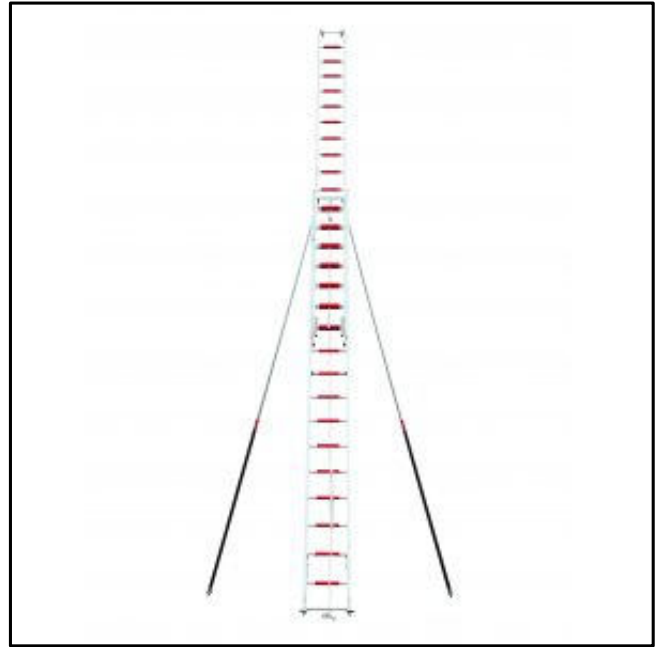
**TORBA
RATOWNICTWA
MEDYCZNEGO**

**ROZDZIELACZ
KULOWY**

**PIŁA
TARCZOWA
DO BETONU
I STALI**

RADIOTELEFON

ŁOPATA



**NOŻYCE
DO CIĘCIA
PRETÓW**

**DRABINA
WYSUWANA
2-PRZESŁOWA**

**MOTOPOMPA
PŁYWAJĄCA**

**POMPA Z
NAPĘDEM
TURBINOWYM
(POMPA
SZLAMOWA)**

**PŁYWAK Z
ZATRZAŚNIKIEM**

**PILARKA
ŁAŃCUCHOWA
DO DREWNA**



**SMOK
SSAWNY**

SORBENT

**SZELKI
BEZPIECZEŃSTWA
(UPRZAŻ)**

**STOJAK
HYDRANTOWY**

**SZCZOTKA
Z WŁOSIEM
SZTUCZNYM**

**TOPÓR
CIĘŻKI**



**LATARKA
AKUMULATOROWA**

**UMUNDUROWANIE
SPECJALNE**

**WENTYLATOR
ODDYMIAJĄCY**

**WAŻ
SSAWNY**

**ZBIORNIK
BREZENTOWY**

**WAŻ
TŁOCZNY**



**WYTWORNICA
PIANOWA**

**PARAWAN
OCHRONNY**

WYWAŻARKA

**ZESTAW
NARZĘDZI
HYDRAULICZNYCH**

TŁUMICA

PRZEŁĄCZNIKI