Gra terenowa Basniobór

W baśnioborze nastały złe czasy. Ze snu obudził się potężny Mag, chce on zniszczyć Baśniarkę, która snuje opowieści i wplata je w sny pisarzy. Życie Baśniarki jest zagrożone, jeśli zginie, w Krainie Ludzi nie powstanie już żadna książka. Maga można pokonać ale trzeba znaleźć zaczarowane pióro i odnowić prastare zaklęcie, by mag zasnął na następne sto lat. Legenda mówi, że pióro może odnaleźć tylko ten kto kocha książki. Jeżeli jesteś prawdziwym miłośnikiem słowa pisanego, twoje serce jest mężne i prawe, szukaj wskazówek i ratuj nasze królestwo. Wypatruj Mędrca, on powie ci co robić. Jest blisko, rozpoznasz go po tatuażu w kształcie klucza. Gdy go spotkasz, okaż mu szacunek i pozdrów go słowami: Witaj mędrcu, pozdrawiamy cię w imieniu tej, która snuje opowieści.

**Zadanie dla drużyn:** Odnaleźć magiczne pióro i zapisać zaklęcie

**Pomagać w nim będą animatorzy:** Mędrzec, czarodziejka, wróżki, Elfy, strażnicy tajemnicy

**Rekwizyty:** mapa ( my rysowaliśmy ją ręcznie, przedstawiała gdzie jest start, teren zalewu, który był jeziorem snów, zaznaczony był domek i zagajnik, resztę zaznaczali animatorzy, trasa biegła wokół zalewu, mędrzec uzupełniał ją o dom wróżek, wróżki o rybaka, rybak zaznaczał krainę elfów, elfy zaznaczały strażnika tajemnicy), denary 8 szt ( czekoladki w kształcie pieniążka), 1 woreczek z magicznym pyłem ( uszyliśmy mały woreczek, magicznym pyłem może być wszystko, my umieściliśmy nasionka mlecza)), blok + pisaki, pióro + kartka z tekstem zaklęcia, 5 długopisów dla animatorów ( aby mogli uzupełniać mapę), koperty- dla każdego animatora, uczestnicy gry mieli go rozpoznać po tatuażu, jak wykonali zadanie dostawali uzupełnioną mapę oraz kopertę z tatuażem. Jak wykonali wszystkie zadania dostali 5 kopert z tatuażami, które tworzyły hasło zaklęcia: mędrzec – klucz; wróżki – skorpion; rybak – ryba; elfy – półksiężyc; strażnik tajemnicy- czarodziejka tatuaż w kształcie gwiazdy. W kopertach przy każdym tatuażu było tłumaczenie zawierające jeden wyraz zaklęcia, które brzmiało: Los książek zależy od czytelników.

**Zasady gry:** Uczestników dzielimy na 2 drużyny. Uczestnicy będą poruszać się wokół zalewu, po drodze będą spotykać postacie z baśnioboru, które będą udzielać im dalszych wskazówek. Start to budynek z balkonem nad zalewem. Pierwsza drużyna porusza się w lewo i okrąża zalew, druga drużyna porusza się w prawo i tez okrąża zalew. Zwycięża ta drużyna, która pierwsza okrąży zalew i wykona wszystkie zadania. Na starcie dostaje mapę i pierwszą wskazówkę kogo mają szukać. W związku z tym że drużyny będą przemieszczać się w dwóch przeciwstawnych kierunkach nasi animatorzy dostana koperty w których będą mieli zadania dla drużyny nr 1 i druga kopertę dla drużyny nr2, tak aby im się nie pomyliło co która drużyna ma robić.

**Scenariusz dla drużyny nr 1 ( porusza się w stronę lewą)**

Drużyna ma szukać mędrca, rozpozna go po tatuażu w kształcie klucza

**Drużyna :** witaj mędrcu, ta która zaplata sny pozdrawia cię.

**Mędrzec:** Witajcie wędrowcy. Czego ode mnie chcecie?

**Drużyna :** wyjaśnia po co przyszli……

**Mędrzec:** Musicie udowodnić, że jesteście godni. Dostaniecie to czego chcecie, jeżeli udowodnicie swoją mądrość i rozwikłacie zagadkę, którą dla was przygotowałem. Słuchajcie:

Była sobie dziewczynka która bardzo lubiła czytać książki. A oto zagadka:

Dziewczynka przez wiele godzin przyglądała się pewnemu przedmiotowi. Przy tej czynności poruszała tylko oczami i ręką. Z początku przedmiot ten z prawej strony był grubszy, w miarę upływającego czasu jednak z prawej strony robił się coraz cieńszy a stawał się grubszy z lewej strony. Co to za przedmiot ?(odp. książka)

Jeżeli drużyna odgadnie dostaje mapę z zaznaczonym następnym punktem ( dom wróżek) do którego ma zmierzać, dostaje także kopertę w której jest symbol klucza.

**Dobre wróżki:** Wróżki baśnioboru mają dla was zadanie, jeżeli go wykonacie przejdziecie dalej

Musicie wykazać się sprytem i refleksem. Wokół chaty i zagajnika ukryte są dukaty. Musicie je odnaleźć, będą wam potrzebne w dalszej drodze. Ale uważajcie macie mało czasu ( 5 minut) Szukajcie znaków ( aby drużynie było łatwiej przy miejscu ukrycia denarów narysowaliśmy pisakiem symbol klucza). Schowano 4 denary jeżeli w tym czasie nie udało im się znaleźć mogą je zdobyć odpowiadając na pytania dotyczące książek ich tytuły ( 4 pytania)

|  |  |
| --- | --- |
| Opis książki | Tytuł książki |
| Bohaterem książki jest piętnastoletni chłopiec, wychowanek sierocińca. Jego ojciec poniósł bohaterską śmierć w trakcie ostatniego starcia ze złym baronem [Morgarathem](http://pl.zwiadowcy.wikia.com/wiki/Morgarath). Syn chciałby kontynuować tradycję. Może niekoniecznie dać się zabić, ale zostać rycerzem… Problem w tym, że aby dostać się do Szkoły Rycerskiej trzeba być rosłym i silnym, a chłopiec jest niski. Już wydaje się, że zostanie zesłany na wieś, gdy nagle tajemniczy [Halt](http://pl.zwiadowcy.wikia.com/wiki/Halt) proponuje mu przystanie do grupy wyjątkowych ludzi. Dla chłopca to początek wielkiej przygody... | Odp. Zwiadowcy |
| Bohaterką książki jest tajemnicza dziewczynka, która pojawia się znikąd, ale szybko znajduje przyjaciół. Potrafi wymyślać niesamowite zabawy, słuchać jak nikt inny i cieszyć się każdą chwilą. Niespodziewanie jej piękny świat zostaje zagrożony przez tajemniczych szarych panów, którzy kradną ludziom wolny czas i radość. Tylko ona jest odporna na ich czary. I tylko ona, z pomocą tajemniczego mistrza Hory i żółwicy Kasjopei, może uratować świat przed wielką szarą rozpaczą. | Odp. Momo |
| Seria powieści o przygodach pewnego chłopaka na różnych kontynentach. Między innymi bierze on udział w wyprawie łowieckiej na kangury w Australii, przeżywa niebezpieczne przygody w Afryce, żyje wśród czerwonoskórych Nawajów i Apaczów. | Odp. Seria przygód o Tomku Wilmowskim |
| Rudowłosa sierota trafia przypadkowo do domu starszego rodzeństwa. Dzięki swojemu roztargnieniu wpada w coraz to większe i śmieszniejsze tarapaty, co wprowadza w życie jej opiekunów wiele zamieszania ale jeszcze więcej radości i miłości. | Odp Ania z Zielonego Wzgórza |

Po wykonaniu zadania wróżki uzupełniają mapę o kolejny punkt, do którego drużyna ma dojść i dają im kopertę z symbolem skorpiona. Mówią im także , że u mężczyzny z tatuażem w kształcie ryby maja szukać dalszych wskazówek

**Rybak:** Rybak żąda od drużyny zapłaty za informację, chce 5 denarów, potrzebne mu są, aby wrzucić je do jeziora snów, jako zapłatę za łowienie ryb. Drużyna w najlepszym wypadku ma 4 denary. Rybak zgodzi się dać im wskazówki pod warunkiem, ze wymyślą dla niego jakąś opowieść, której bohaterem będzie rybak. Jeżeli mu się spodoba to uzupełnia im mapę o dalszą wskazówkę ( kraina elfów) i daje im kopertę, w której jest symbol ryby. Rybak mówi im także, że po drodze do elfów muszą znaleźć magiczny pył i posypać nim elfy, gdyż inaczej nie będą one reagowały na ich zaczepki. Pomoże im w tym wskazówka

Tam gdzie przystaje strudzony wędrowiec

Znajdziesz z pyłem magiczny pokrowiec.

**Elfy:** Gdy drużyna posypie elfy magicznym pyłem elfy obiecują dać im dalsze wskazówki pod warunkiem wykonania kolejnego zadania.

Musicie zaprojektować okładkę do książki baśniobór. Od waszej pomysłowości i staranności zależy powodzenie waszej misji. Macie na to 10 minut. Projekt będzie wam otwierał drogę do rozwiązania zagadki, gdzie jest ukryte magiczne pióro. Będziecie musieli pokazać go strażnikowi tajemnicy i od tego czy mu się spodoba będzie zależało czy powierzy wam tajemnicę pióra.

Drużyna dostaje uzupełniona mapę ( strażnik tajemnicy) + kopertę w której jest tatuaż w kształcie księżyca oraz informację, że strażnik tajemnicy ma tatuaż w kształcie gwiazdy.

**Strażniczka tajemnicy**

Widzi projekt okładki książki, decyduje czy powierzyć im tajemnicę magicznego pióra, czy powinni jeszcze coś dodatkowo zrobić

Na końcu powierza im dwie koperty jedna z informacją o ukryciu pióra, druga zawierająca tatuaż z gwiazdą.

**Informacja o ukryciu pióra**

Dwie skały u wrót pradawnej tajemnicy, lecz tylko jedna z nich zawiera klucz do jej rozwiązania.

**Pudełko z piórem, a w nim informacja**

Potężna moc zaklęcia i pióra sprawi,

Że moc czynienia zła przez maga zdławi.

Zaklęcie tworzą magiczne tatuaże.

Weź pióro i idź z nim na plażę.

Tam piórem zapisz na piasku zaklęcie.

Wasze mężne serca sprawiły,

Że tekst nie będzie dla was zawiły

Liter znaczenie teraz poznacie i hasło gotowe już macie

Drużyna nr 2

W baśnioborze nastały złe czasy. Ze snu obudził się potężny Mag, chce on zniszczyć Baśniarkę, która snuje opowieści i wplata je w sny pisarzy. Życie Baśniarki jest zagrożone, jeśli zginie, w Krainie Ludzi nie powstanie już żadna książka. Maga można pokonać ale trzeba znaleźć zaczarowane pióro i odnowić prastare zaklęcie, by mag zasnął na następne sto lat. Legenda mówi, że pióro może odnaleźć tylko ten kto kocha książki. Jeżeli jesteś prawdziwym miłośnikiem słowa pisanego, twoje serce jest mężne i prawe, szukaj wskazówek i ratuj nasze królestwo. Wypatruj Czarodziejki, on powie ci co robić. Jest blisko, rozpoznasz ją po tatuażu w kształcie gwiazdy. Gdy ją spotkasz, okaż jej szacunek i pozdrów ją słowami: Witaj czarodziejko, pozdrawiamy cię w imieniu tej, która snuje opowieści.

Drużyna ma szukać czarodziejki, rozpozna ją po tatuażu w kształcie gwiazdy

**Drużyna :** witaj Czarodziejko , Witaj czarodziejko, pozdrawiamy cię w imieniu tej, która snuje opowieści.

**Czarodziejka:** Witajcie wędrowcy. Czego ode mnie chcecie?

**Drużyna :** wyjaśnia po co przyszli……

**Czarodziejka:** Musicie udowodnić, że jesteście godni. Dostaniecie to czego chcecie, jeżeli udowodnicie swoją mądrość i rozwikłacie zagadkę, którą dla was przygotowałem. Słuchajcie:

Była sobie dziewczynka która bardzo lubiła czytać książki. A oto zagadka:

Dziewczynka przez wiele godzin przyglądała się pewnemu przedmiotowi. Przy tej czynności poruszała tylko oczami i ręką. Z początku przedmiot ten z prawej strony był grubszy, w miarę upływającego czasu jednak z prawej strony robił się coraz cieńszy a stawał się grubszy z lewej strony. Co to za przedmiot ?(odp. książka)

Jeżeli drużyna odgadnie dostaje mapę z zaznaczonym następnym punktem ( kraina elfów) do którego ma zmierzać, dostaje także kopertę w której jest symbol gwiazdy. Czarodziejka mówi im także, że po drodze do elfów muszą znaleźć magiczny pył i posypać nim elfy, gdyż inaczej nie będą reagowały na ich zaczepki. Pomoże im w tym wskazówka.

Tam gdzie przystaje strudzony wędrowiec znajdziesz z magicznym pyłem pokrowiec.

**Elfy:** Gdy drużyna posypie elfy magicznym pyłem Elfy obiecują dać im dalsze wskazówki pod warunkiem wykonania kolejnego zadania.

Musza odgadnąć tytuły książek ( 4 pytania)

|  |  |
| --- | --- |
| Opis książki | Tytuł książki |
| Bohaterem książki jest piętnastoletni chłopiec, wychowanek sierocińca. Jego ojciec poniósł bohaterską śmierć w trakcie ostatniego starcia ze złym baronem [Morgarathem](http://pl.zwiadowcy.wikia.com/wiki/Morgarath). Syn chciałby kontynuować tradycję. Może niekoniecznie dać się zabić, ale zostać rycerzem… Problem w tym, że aby dostać się do Szkoły Rycerskiej trzeba być rosłym i silnym, a chłopiec jest niski. Już wydaje się, że zostanie zesłany na wieś, gdy nagle tajemniczy [Halt](http://pl.zwiadowcy.wikia.com/wiki/Halt) proponuje mu przystanie do grupy wyjątkowych ludzi. Dla chłopca to początek wielkiej przygody... | Odp. Zwiadowcy |
| Bohaterką książki jest tajemnicza dziewczynka, która pojawia się znikąd, ale szybko znajduje przyjaciół. Potrafi wymyślać niesamowite zabawy, słuchać jak nikt inny i cieszyć się każdą chwilą. Niespodziewanie jej piękny świat zostaje zagrożony przez tajemniczych szarych panów, którzy kradną ludziom wolny czas i radość. Tylko ona jest odporna na ich czary. I tylko ona, z pomocą tajemniczego mistrza Hory i żółwicy Kasjopei, może uratować świat przed wielką szarą rozpaczą. | Odp. Momo |
| Seria powieści o przygodach pewnego chłopaka na różnych kontynentach. Między innymi bierze on udział w wyprawie łowieckiej na kangury w Australii, przeżywa niebezpieczne przygody w Afryce, żyje wśród czerwonoskórych Nawajów i Apaczów. | Odp. Seria przygód o Tomku Wilmowskim |
| Rudowłosa sierota trafia przypadkowo do domu starszego rodzeństwa. Dzięki swojemu roztargnieniu wpada w coraz to większe i śmieszniejsze tarapaty, co wprowadza w życie jej opiekunów wiele zamieszania ale jeszcze więcej radości i miłości. | Odp Ania z Zielonego Wzgórza |

Jeżeli prawidłowo odpowiedzą dostają denary, za każda prawidłową odpowiedź.

Następnie dostają uzupełnioną mapę ( stanowisko rybaka)+ kopertę w której jest tatuaż w kształcie księżyca oraz informację, że muszą udać się do człowieka, który ma tatuaż w kształcie ryby. Informują ich także, aby zachowali denary, gdyż będą im potrzebne w dalszej drodze.

**Rybak:** Rybak żąda od drużyny zapłaty za informację, chce 5 denarów, potrzebne mu są, aby wrzucić je do jeziora snów, jako zapłatę za łowienie ryb. Drużyna w najlepszym wypadku ma 4 denary. Rybak zgodzi się dać im wskazówki pod warunkiem, ze wymyślą dla niego jakąś opowieść, której bohaterem będzie rybak. Jeżeli mu się spodoba to uzupełnia im mapę o dalszą wskazówkę ( kraina elfów) i daje im kopertę, w której jest symbol ryby. Rybak mówi im także, że pod drodze do wróżek muszą zrobić dla nich bukiet i im go wręczyć. Rozpoznają je po tatuażach w kształcie skorpiona.

**Wróżki:**

Wróżki baśnioboru mają dla was zadanie, jeżeli go wykonacie przejdziecie dalej

Musicie zaprojektować okładkę do książki baśniobór. Od waszej pomysłowości i staranności zależy powodzenie waszej misji. Macie na to 10 minut. Projekt będzie wam otwierał drogę do rozwiązania zagadki, gdzie jest ukryte magiczne pióro. Będziecie musieli pokazać go strażnikowi tajemnicy i od tego czy mu się spodoba będzie zależało czy powierzy wam tajemnicę pióra.

Drużyna dostaje uzupełniona mapę ( strażnik tajemnicy) + kopertę w której jest tatuaż w kształcie serca oraz informację, że strażnik tajemnicy ma tatuaż w kształcie klucza.

**Strażnik tajemnicy**

Widzi projekt okładki książki, decyduje czy powierzyć im tajemnicę magicznego pióra, czy powinni jeszcze coś dodatkowo zrobić

Na końcu powierza im dwie koperty jedna z informacją o ukryciu pióra, druga zawierająca tatuaż z kluczem.

**Informacja o ukryciu pióra**

Dwie skały u wrót pradawnej tajemnicy, lecz tylko jedna z nich zawiera klucz do jej rozwiązania.

**Pudełko z piórem, a w nim informacja**

Potężna moc zaklęcia i pióra sprawi,

Że moc czynienia zła przez maga zdławi.

Zaklęcie tworzą magiczne tatuaże.

Weź pióro i idź z nim na plażę.

Tam piórem zapisz na piasku zaklęcie.

Wasze mężne serca sprawiły,

Że tekst nie będzie dla was zawiły

Liter znaczenie teraz poznacie i hasło gotowe już macie.