

LANGOLIERY



Grupa docelowa: harcerze

Motyw przewodni: podróże w czasie i przestrzeni

Fabula:

Kiedy nad obozem zapada zmrok oznacza to, że kolejny dzień stał się historią. Wtedy też pojawiają się langolierzy – tajemnicze stwory, które pochłaniają przeszłość. Jedynym sposobem na jej ocalenie są podróże w czasie, podczas, których śmiałkowie muszą wykonać powierzone zadania oraz osiągnąć nowe nietypowe umiejętności. Ale za sprawą nieznośnych langolierów poszukujących nieustannie podróżników w czasie, w każdej epoce można przebywać tylko jeden dzień.

Pionierka:

Niezbędnym wyposażeniem obozu, jest wehikuł czasu, który przenosić będzie jego uczestników w dowolne miejsce i czas. To właśnie od przejścia przez to tajemnicze urządzenie rozpoczynać się będzie każdy dzień.

Nazwy zastępów oraz wystrój namiotów:

Ciekawym pomysłem jest to, aby każdy zastęp uosabiał wybraną epokę historyczną, która odzwierciedlona zostanie zarówno w jego nazwie jak i wystroju namiotu. Być może w obozie znajdziemy: Rycerzy Króla Artura, Apaczy, Korsarzy, a nawet Łowców Komet. Wszystko zależy od wyobraźni harcerzy...

Przykładowe zajęcia:

Bardzo dziki zachód – Przybyła do miasta grupa wędrowców, musi zdobyć zaufanie jego mieszkańców. Aby to zrobić postanawiają pomóc im w ich codziennych pracach: w banku, na poczcie, na ranczo oraz u kowala.

1. **Poczta** - Dzikie Bill - łowca listów miłosnych, porwał z poczty worek z listami i ukrył go w swojej kryjówce. Aby go odzyskać uczestnicy muszą pokonać szereg przeszkód i mostów linowych.

2. **Bank** - Zakochany bankier zapomniał, jaki jest szyfr do sejfów. Klucze, które mogą go otworzyć są strzeżone przez system skomplikowanych zabezpieczeń. Aby je pokonać trzeba wykazać się nie lada sprytem i wyłowić je z gęstwiny lin. Trzeba pamiętać, że nawet najmniejsze dotknięcie liny włącza alarm, który sprawia, że trzeba oddać wszystkie klucze.

3. **Ranczo** - Znanemu cowboyowi uciekło z zagrody bydło, dlatego wędrowcy starają się mu pomóc łapiąc niesforną stadą za pomocą lasa.

5. **Kuźnia** – Niezadowolony z przybycia wędrowców do miasta kowal wyzwał Was na pojedynek. Jako najsilniejszy i najbardziej zręczny nie ma sobie równych w rzucaniu podkówek. Aby zyskać jego przychylność musicie podjąć jego wyzwanie.

6. **Obóz indiański** - Aby zyskać zaufanie Indian mieszkających w pobliżu wioski przybyli wędrowcy musicie wziąć udział w próbie sokolego oka polegającej na strzelaniu z łuku.

7. **Turniej cowbojski** – Przybyliście do miasta w dniu, w którym odbywa się znany na całym dzikim zachodzie turniej cowbojski, w którym trzeba wykazać się nie tylko umiejętnością utrzymania się w siodle (na rozwieszonych na wysokości około metra nad ziemią rurach), ale i celnością rzutów do celu.

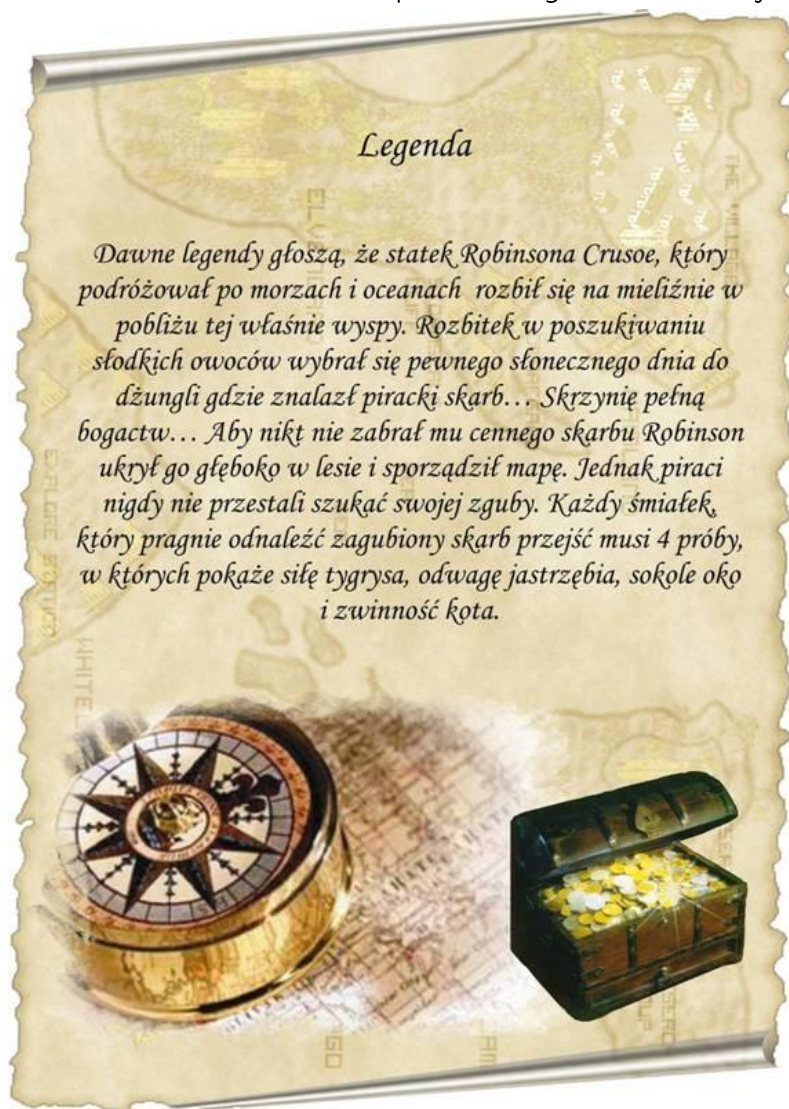
8. **Szeryf** – Szeryf poszukuje swojego zastępcy, aby zostać mianowanym na to stanowisko trzeba wykazać się dużą odwagą. Zadanie, które stawia przed kandydatami polega na wspięciu się po drabince sznurowej na rozwieszoną między drzewami rurę.

Piraci z Karaibów

Po przybyciu na tajemniczą wyspę, która kryje w sobie cenny skarb młodzi śmiałkowie zostaną podzieleni dwie grupy. Aby zdobyć wskazówki prowadzące do skrzyni pełnej bogactw, będą musieli przejść cztery próby:

- Zwinność kota
- Sokolego oka
- Odwagi jastrzębia
- Siły tygrysa

Próba Zwinności Kota - Dla prawdziwego śmiałka, który chce się zwać piratem statek nie jest tajemnicą. Wspina się on po linach do bocianiego gniazda, by poznać drogę do skarbu. Aby przejść tą próbę śmiałkowie będą musieli pokonać małą gaj – wykonany z lin tor przeszkód, składający się z różnego rodzaju mostów i przepraw.



nie jest tajemnicą. Wspina się on po linach do bocianiego gniazda, by poznać drogę do skarbu. Aby przejść tą próbę śmiałkowie będą musieli pokonać małą gaj – wykonany z lin tor przeszkód, składający się z różnego rodzaju mostów i przepraw.

Próba Sokolego Oka - Młody pirat wykazać się musi również celnością, dlatego kolejne zadanie sprawdzi jak dzielni poszukiwacze radzą sobie ze strzelaniem z wiatrówek lub rzucaniem do celu.

Próba Odwagi Jastrzębia - Prawdziwy wilk morski jest odważny i niczego się nie lęka, dlatego strzegący skarbu pirat postawi przed uczestnikami ciężkie zadanie. Polegać będzie na wspinaczce na wieżę ze skrzynek. Podczas zadania harcerze powinni być asekurowani przez instruktora.

Próba Siły Tygrysa - Ostatnia próba sprawdzi siłę i spryt uczestników. Aby ją pokonać będą musieli przebyć przygotowany tor przeszkód. Czeka ich tam skakanie w workach, bieg w dwuosobowych spodniach z jedną nogawką lub inne przeszkody.

Po ukończeniu wszystkich prób udamy się na poszukiwanie skarbu. Podczas zabawy harcerze będą poszukiwać ukrytych listów oraz znaków, które doprowadzą je do ukrytego w lesie skarbu.

Dzień z czarodziejem Merilnem – Harcerze przeniesli się na dwór czarodzieja Merlina gdzie będą musieli przygotować tajemniczy eliksir, który na jeden dzień unieszkodliwi nieznosne langolierzy. Zadanie to nie będzie jednak łatwe, bo czarodziej wcale nie ma zamiaru zdradzić nam przepisu na ten cudowny specyfik. Obiecał jednak, że pomoże nam w jego stworzeniu, jeśli tylko obdarujemy go wygodną sakiewką na zioła, którą obiecała mu kiedyś księżniczka. Nie łatwo będzie również zebrać wszystkie składniki eliksiru, który listę harcerze dostali od czarodzieja. Część z nich będzie można znaleźć w lesie jednak niektóre trzeba uzyskać od magicznych stworzeń: krasnoluda, księżniczki i elfa. Każdy jednak zażąda od nas drobnej przysługi ;)

Turniej rycerski – Tym razem udało nam się trafić na zamek rycerski aby zdobyć tajemniczy artefakt – ognisty miecz, musimy wziąć udział w turnieju rycerskim: czekają nas więc zawody na równoważni, konkurs śpiewania pieśni rycerskich, zawody łucznicze, ćwiczenia z kopią itp.

Tajemnice dawnej Japonii – Gdy dotrzemy do dawnej Japonii, na polecenie cesarza harcerze będą musieli stawić czoła nowym wyzwaniom: nauczyć się kilku znaków kanji, stworzyć dowolną figurkę orgiami, nauczyć się władać mieczem samurajskim czy stworzyć japoński komiks.

Mundial – W fabułę obozową warto również wpleść elementy sportowe. Dlatego nasi harcerze przeniosą się również na mistrzostwa świata piłki nożnej gdzie stoczą między sobą zażarte piłkarskie pojedynki zdobywając puchar dla reprezentowanego przez siebie państwa.

*Opracowała phm Joanna Jankowska-Fąs
Szczep Drużyn Harcerskich i Zuchowych Wilki, Hufiec Gdańsk Wrzeszcz-Oliwa*