

## „Hobbit, czyli tam i z powrotem”

**Temat:** Zbiórka przedstawiająca wyprawę Bilba i krasnoludów po skarb.

**Cel:** kształcenie kreatywności, umiejętności pracy w grupie, dobra zabawa, zachęcenie do poznania twórczości Tolkiena.

Lp.	Zajęcie	Opis	Czas (min)	Uwagi, co potrzebne
1	Obrzędowe rozpoczęcie	Zapalenie świeczkowiska, zaśpiewanie „Drużynowego”	3	-
2	Gawęda	Fragment książki (dwa pierwsze akapity).	5	„Hobbit, czyli tam i z powrotem”
3	Zaszyfrowana informacja	Informacja o wyprawie po skarb i poszukiwaniu ochotników, podpisana przez Gandalfa.	5	Zaszyfrowana Informacja na opalonym papierze.
4	Wyścig w tunelu	Zastępy stoją rzędami w szerokim rozkroku. Osoba stojąca na końcu na czworaka przebiega pod nimi i ustawia się na początku rzędu, jednocześnie trzymając w ręku chustę. W momencie, gdy ustawi się na początku chusta z rąk do rąk zostaje przekazana na sam koniec. Dopiero gdy osoba na końcu otrzyma chustę może biec „przez tunel”. Wygrywa ten zastęp, w którym każda osoba przebiegła przez tunel trzy raz.	5	-
5	Układanie piosenek	Ponieważ hobbici lubili piosenki, zastępy mają za zadanie ułożyć wierszowany tekst o podróży, wędrowce etc.	10	-
6	Trolle (które chciały zjeść Hobbitów)	Wersja „Elektrycznego krzesła” – krzesło robi za kociołek. Uczestnicy stają wokół krzesła – kociołka w kręgu, trzymając się za ręce. Zadaniem każdego gracza jest sprawić, by pozostałe osoby dotknęły kociołka – osoba, która to zrobi odpada, a krąg się zmniejsza. Kociołek nie powinien być duży, bo finał rozgrywa się między dwoma osobami.	7	-
7	Pogoń orków – labirynt	Zabawa Labirynt: Gracze stoją w rzędach i kolumnach, mając ręce wyciągnięte na szerokość ramion, przez co tworzą „labirynt”. Na gwizdek prowadzącego każda	7	-

		osoba obraca się w prawo, przez co układ „tuneli” zostaje zmieniony. W „labiryncie” gania się dwóch ochotników. Zabawa wychodzi wyłącznie gdy jest stosunkowo dużo osób.		
8	Zagadki Golluma	Zastępy rozwiązują zagadki Golluma (po kolei zapisują na kartkach rozwiązania).	7	Zagadki w książce „Hobbit”
9	W domu Beorna	Beorn potrafił zamieniać się w zwierzęta. Harcerze otrzymują karteczki z nazwami zwierząt. Zawiązują sobie oczy i mają za zadanie odnaleźć inne osoby posiadające te same zwierzęta, dzięki wydawanym przez nie dźwiękom.	5	Karteczki ze zwierzętami
10	W jamie smoka Smauga – poszukiwanie skarbów	W harcówce ukrytych jest 20 karteczek z numerkami (wyglądających jak złote sztabki). Harcerze ruszają na ich poszukiwania. Gdy któryś odnajdą, nie mogą go ruszyć, tylko dyskretnie zapisują na kartce, gdzie poszczególny numerki był ukryty. Wygrywa osoba, która znalazła najwięcej sztabek.	10	Lista
11	Zakończenie	Ostatni akapit z książki	4 min	„Hobbit, czyli tam i z powrotem”
12	Sprawy Organizacyjne	-	7	Kartki
13	Obrzędowe zakończenie	Zaśpiewanie „Przemijania”, krąg, „Świeczka”	7	-