

Zasady gry w podchody

Wersja krótka – dla uczestników

- 1 Dzielimy się na dwie drużyny: uciekającą i goniącą.
- 2 Drużyna uciekająca startuje pierwsza i zostawia za sobą ślady (strzałki, znaki, zadania).
- 3 Po kilku minutach rusza drużyna goniąca i podąża za znakami.
- 4 Celem drużyny goniącej jest odnalezienie i złapanie uciekających.
- 5 Celem drużyny uciekającej jest dotarcie do wyznaczonego miejsca bez złapania.
- 6 Znaki można robić z patyków, kamieni, kredy, papieru itp.
- 7 Gra kończy się, gdy drużyna goniąca złapie uciekających lub gdy uciekający dotrą do celu.

Wersja szczegółowa – dla prowadzącego

- 1 Przygotowanie: wybierz teren (park, las, okolice osiedla) – bezpieczny i dostosowany do wieku uczestników.
- 2 Podziel graczy na dwie drużyny. Ustal czas przewagi startowej drużyny uciekającej (np. 5–10 minut).
- 3 Drużyna uciekająca przygotowuje ślady: strzałki, krzyżyki, zagadki, karteczki z zadaniami, fałszywe tropy.
- 4 Drużyna goniąca wyrusza po upływie ustalonego czasu i podąża za znakami.
- 5 Uciekający mogą przygotować punkt końcowy (np. miejsce pikniku, polana, szkoła).
- 6 Wygrywa drużyna goniąca, jeśli złapie uciekających przed dotarciem do mety. W przeciwnym razie wygrywają uciekający.
- 7 Zasady bezpieczeństwa: nie wchodzimy na ulice, nie niszczymy przyrody, znaki robimy w sposób widoczny, ale nieszkodliwy.
- 8 Opcje dodatkowe: można dodać zadania do wykonania po drodze (np. zagadki, ćwiczenia sprawnościowe).

Podchody to gra terenowa, która uczy współpracy, spostrzegawczości i daje dużo zabawy!