

Keretmese	Scooby Doo
Program	Hétfévi, szombat/ szombat-vasárnap
Korosztály	Cserkész / kiscserkész
Szereplők	Scooby Doo (plüss kutya) Vilma Fred Bozont Diána Kertész (gonosz) Kertész segédek (2 fő) Szörnyek (2 fő)
Jelmezek	Scooby Doo -> plüss kutya Vilma -> narancssárga pulcsi (garbó), piros/bordó/vörös szoknya (rakott), narancssárga térdzokni, piros csini cipő, szemüveg (vastag) Fred -> kék nadrág, kék ing, fehér pulcsi, narancssárga kendő Bozont -> világosbarna/bordó kordgatya (hosszú), világos-almazöld póló (lebegős), borosta, borzos haj Diána -> kékeslilás egyberuha, rózsaszín harisnya, zöld sál, kékeslilás csinicipő / lila kiskosztüm Kertész (gonosz) -> kiskanna, kertészkesztyű, kantáros nadrág, szalmakalap Kertész segédek -> kertészhez hasonlóan Szörnyek (2 fő) -> fehér lepedő / mocsárszínű (barna, zöld) anyag, rávarrva / tűzve levelekkel
Egyéb	

Alap történet:

- Cserkészek meglátogatják a kertészt (Cserkészparkban)
- Kertész befogadja őket, hogy a hétfégén lakhatnak nála, később azonban megbánja, mert a sok gyerek letapossa a virágait. Megkéri a segítőt, hogy öltözzenek be szörnynek és üldözzék el a gyerekeket. A gyerekek nem hagyják magukat, segítséget kérnek. Felkészülnek és leleplezik a kertész segédekét.

I. jelenet – ÉRKEZÉS

Kertész a két segédjével üdvözlí a gyerekeket. Megmutatja, hogy mennyi-mennyi kincse van a kertjében. (1-2 növény bemutatása). Segédekét utasíthatja, hogy szedjék fel a leveleket, gondozzák a növényeket, öntözzenek. Kertész nyomatékosítja, hogy nem szabad letaposni/letépni semmit, nem hagyhatják el a parkot, közösen eszünk, baleset esetén neki kell szólni, stb. (Szabályokat elmondja.)

II. jelenet – EBÉD

Gyerekek hozott ebédet megeszik. Közben elsuhan két szörny. Itt-ott egyszer-egyszer felbukkannak, de a kapcsolatot nem veszik fel a gyerekekkel.

III. jelenet – KERTÉSZ

Megjelenik a kertész, álságosan kérdezi, hogy jól érzik-e magukat. Tetszik-e a kert, vigyáztak-e a növényeire. Gyerekek remélhetően elújságotják, hogy szellemeket láttak.

Kertész rögtön felveteti a táskájukat, pakoljanak, mert nincsenek biztonságban. Vezetők megnyugtadják őket, hogy ne aggódjanak, a cserkészeket keményebb fából faragták, de azért segítséget hívni kellene. Rejtély Rt./ Szörny Rt.-t hívják.

IV. jelenet – A CSAPAT

Scooby Doo és barátai megérkeznek. Bemutatkoznak. Megkérdezik a gyerekeket, hogy mi keresnivalójuk van nekik itt. Gyerekek elmesélik, hogy mi történt. A csapat vállalja a kihívást, hogy elkapják a szörnyeket, de csak ha a gyerekek segítenek nekik.

V. jelenet – FELKÉSZÍTÉS

A csapat mutat pár trükköt, praktikát, amivel fel tudnak készülni egy igazi szellemfogásra. Forgószínpad szerűen vagy egyéni / csoportos érdeklődés alapján állomások látogatása. Vilma bemutatja, hogy hol hogyan tudnak készülni, kit kell keresni.

Állomások:

- Scooby snack készítése (csokissüti készítés)
- Figyelemélesítő ital készítése (gyógynövénygyűjtés + teakészítés)
- Szendvics verseny (adott hozzávalókból a vacsorára ötletes, egyéni, kreatív szendvicsek készítése, pl. majonézből mosolygósfej, uborkából szem, stb.)
- Szörnyfogó (csúzli készítése)
- Rejtőzködés a szörnyek előtt (álarc készítése)
- Ha lepecébe csálnak a szörnyek... (szabadulós szoba, ahonnan ki kell jutniuk)
- Szörnyfogás (íjjászat, lövészet)
- Labirintus, Scooby Doo-s színezők
- A leggyorsabb nyomozó díj (mini akadálypálya, a leggyorsabban kell végigfutni)
- A legszemfülesebb nyomozó díj (KIM játék 15 tárggyal)
- Nyomolvasás (nyomok kiöntése gipsszel, nyomok és állatnevek párosítása)

Önjáró állomások -> nyomokat rejtjenek:

- Titkosírás fejtése
- Ugróiskola (számok – betűket kódolnak)

Minden állomáson, ahol részt vettek, kapnak egy-egy kisebb darab madzagot. Minél többet igyekezzenek összegyűjteni, mert ennek később jelentősége lesz, használni kell. (Tábori építkezésből maradt, maradék pici madzagok tökéletesen megfelelnek a célnak.)

VI. jelenet – NYOMOK ÖSSZESÍTÉSE

A szabadulós szobában, az önjáró állomásokon, a majonézre ragasztva, sok-sok helyen lehetnek nyomok. Pl. keresd a kék lábnyomot, valahol a lábnyom és érdeemes megnézni a cipőket, hátha valakinek köze van a dologhoz. Helyszínről egy kis puzzle. A szellemek szeretik az almát. Vagy pici szövegek elrejtve azzal, hogy „elegem van ...” „letapossák mind...” „a virágaim bánják, hogy itt vannak” „segítsetek, hogy ...” „el kell őket üldözni...” „ruhátokat rejtsetek...” „senki ne tudja meg kik vagytok” stb.

A kapott madzagokból hálót készítünk.

VII. jelenet – LECSAPÁS

Almát teszünk ki csalogatásként. Elrejtőzünk és várunk. Két gyerek kezébe adjuk a hálót, amit rájuk kell vetniük, amikor megjelennek. Megjelennek a szörnyek. (A szörnyruha alatt van a kertész segédruha). Megjelenik a kertész és színtvall. Bevallja, hogy féltette a növényeit a sok bakancs miatt és azért vetemedett ilyen csalásra. Később aztán megbánta, mert látta, hogy a cserkészek mennyire szívükön viselik a természet sorsát és szépen vigyáztak a kertjére. Bocsánatot kér. Scooby Doo-ék indulni készülnek, mert a dolgukat elvégezték, de a kertész marasztalja őket, hogy az esti mulatságra (tábortűz) még maradjanak.

VIII. jelenet – CSAPATUNK TÖRTÉNETE

Scooby Doo-ék elmesélik egy-két történetüket. Produkciónak az őröknek lehet adni 1-1 történetet, amit előadhatnak. Tábortűz keretében (ha két napos a program).

IX. jelenet – BÚCSÚZÁS

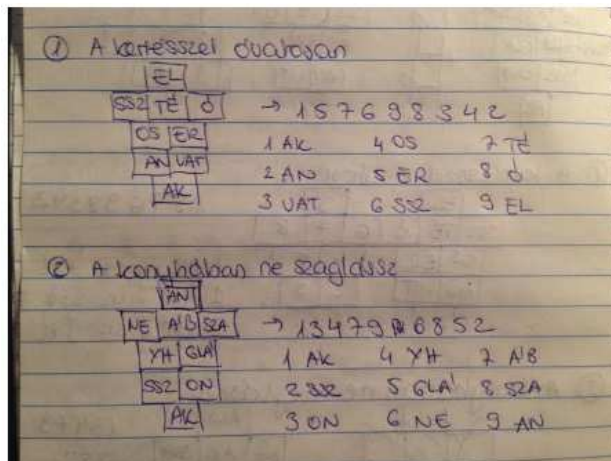
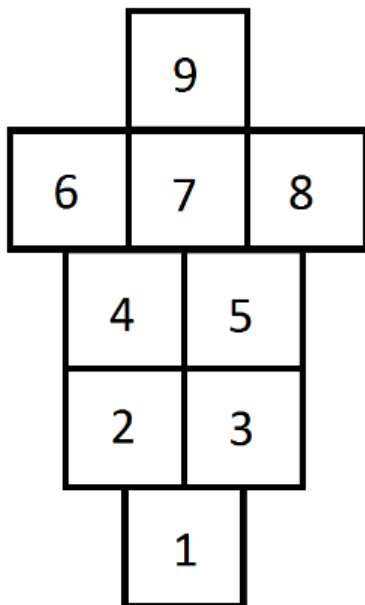
A Szörny Rt.-t elhívták egy másik büntény helyszínére, ahol egy szellem garázdálkodik. Elköszönnek a cserkésztől és buzdítják őket, hogy máskor is nyugodtan hívják őket, ha segítségre van szükségük.

X. jelenet – HAZA INDULÁS

Szemétszedés, hogy a helyszínt minél tisztábban hagyják el. A kertésztől is elbúcsúznak, aki megköszöni, hogy legalább olyan szép állapotban hagyták a kertjét, mint érkezésükkor. Örül, hogy megismerte a cserkészeket, mert mostantól soha nem félti majd a növényeit, amikor cserkészek érkeznek hozzá.

KÉPEK:

Ugróiskola:



Ötletek a szendvics készítéséhez:



