3 w 2018 (3)

5 zuchowych zabaw na zbiórkę w maju 2018

Data publikacji: 09.05.2018 / Autor: Marcin Gierbisz

Chcemy co miesiąc dostarczyć Wam garść rozwiązań, które możecie wprost przełożyć do Waszych planów oraz wykorzystać na zbiórkach. Skoro zrobiło się cieplej, a ciepło oznacza więcej możliwości na zewnątrz, przygotowaliśmy dla Was pomysły na krótkie formy, które pozwolą Waszej gromadzie wybiegać się, wciągnąć w Waszą zbiórkę i nacieszyć się świeżym powietrzem. Poznaj pięć pomysłów na zuchowe zabawy, które możesz zaadaptować do swoich potrzeb w maju!

Utracił pamięć!

Dobre do: wprowadzenia nowej postaci fabularnej

Prowadzący mówi wszystkim, że pewna nieznana osoba utraciła pamięć. Pokazuje kilka przedmiotów, które do niej należą. Zuchy w szóstkach próbują zgadnąć kim była ta osoba i podać o niej jak najwięcej informacji.

Czas: 5 – 10 minut (w zależności od trudności narzuconej przez Zuchmistrza i bystrości zuchów)
Potrzebne rzeczy: elementy związane z jakimś zawodem (kolejarz, piekarz, kucharz, fryzjer itd.) lub umiejętnościami (łucznika, wspinacza górskiego, legendarnego mistrza karate itd.) – w zależności od Waszego cyklu.

Pojedynki

Dobre do: przygotowań do misji, turniejów

Oto papier kamień nożyce w wersji dla prawdziwych mężczyzn (i wojowniczych kobiet)! Całość utrzymana jest w klimacie pojedynków rewolwerowych. W tej wersji istnieją takie gesty: skrzyżowanie rąk na klatce – czyli obrona, wycelowanie w kogoś jak z pistoletu – czyli strzał, wskazanie oboma kciukami za siebie – naładowanie magazynka. Gra jest szybka, a to, co ją przyśpiesza, to rytmiczne uderzanie w kolana pomiędzy gestami – dzięki temu pojedynkujący się zgrywają i równocześnie są w stanie pokazać wybrany gest. Przebieg pojedynków wygląda tak: dwa zuchy wyzywają się na pojedynek, stają naprzeciwko siebie, dwa razy klepią się w swoje

kolana (równocześnie, w tym samym rytmie), obaj prawdopodobnie ładują na start magazynek – wskazują więc kciukami za siebie, dwa razy klepią się w swoje kolana na zakończenie ruchu, prawdopodobnie jeden chce strzelić – wyciąga więc dłonie w geście pistoletu przed siebie – a drugi, przewidujący zuch się broni składając ręce na swojej klatce. Ponownie klepią się w kolana i wybierają odpowiedni gest. Gdy oba zuchy postanawiają strzelić w tym samym momencie, zakładamy, że nie trafili. Realnie jeden zuch może wygrać z drugim tylko wtedy, gdy strzał padnie, gdy przeciwnik ładuje magazynek.

Czas: 5 – 15 minut (w zależności od liczby uczestników)
Potrzebne rzeczy: ręce i kolana



Do celu

Dobre do: przygotowań do misji, wyzwania od postaci fabularnej

Plansza wygląda następująco: zaznaczamy linię startu, a kilkanaście kroków od niej rysujemy coś na kształt tarczy do rzutek (dart), składającej się z trzech kół. Zadaniem zuchów, podobnie jak przy grze w rzutki, będzie trafienie do najmniejszego kółka. Przeszkodą jednak będą zawiązane oczy. Gdy zuch uzna, że już jest w odpowiednim miejscu krzyczy: „meta” i odkrywa oczy. Jeśli stoi poza największym kołem, otrzymuje 0 punktów, w największym kole: 1 punkt, w średnim: 3 punkty, a w najmniejszym kole otrzymuje 5 punktów. Jeśli stoi jedną nogą w największym kole, a drugą w średnim, otrzymuje 2 punkty i odpowiednio za stanie jedną nogą w średnim, a drugą w najmniejszym, otrzymuje 4 punkty. Nic nie stoi na przeszkodzie, by narysować kilka „tarcz” i dać szóstkom możliwość współzawodnictwa!

Czas: około 10 minut (w zależności od liczby uczestników)
Potrzebne rzeczy: coś do zasłonięcia oczu oraz kreda do rysowania na betonie (lub patyk do zaznaczenia kręgów w ziemi)

Przeczytaj też: zabawy zuchowe na czerwiec

Cztery kierunki świata

Dobre do: przejścia z jednej lokacji fabularnej do drugiej, wyzwania od postaci fabularnej

Do tej zabawy można podejść na dwa sposoby, różni się tylko jednym czynnikiem: podziałem gromady na łapiących (po 1-3 zuchy w 2-4 zespołach) i łapanych (cała reszta, której powinno być więcej) oraz wolną amerykanką – wszyscy łapią i wszyscy są łapani. Pozostałe zasady są takie same: szóstki mają za zadanie zebrać cztery kierunki świata w swoim kompasie (narysowanym na betonie kółku). W tym celu muszą złapać na zasadzie berka cztery zuchy, każdego z innym kierunkiem świata przyczepionym na karteczce na plecach, i przyprowadzić do swojego kompasu. Niestety, kierunki świata mogą przebywać tylko 30 sekund w każdym kompasie (zuch liczy na głos do 30 po czym wychodzi z kółka). Pole należy dostosować do liczby zuchów. Wygrywa ta szóstka, która jako pierwsza będzie miała jednocześnie wszystkie kierunki świata w kółku. W wersji z wolną amerykanką dobrze każdej szóstce nadać inny kierunek świata (albo dać max. 2 kierunki), by samodzielnie nie wskoczyła do kółka. Oczywiście, kierunki świata można wymienić na cokolwiek innego oraz, by utrudnić zabawę, zwiększyć liczbę elementów do zebrania.

Czas: 10 minut
Potrzebne rzeczy: kreda, kartki, marker, taśma klejąca, łatwe do ograniczenia pole gry



Wąż i skarb

Dobre do: zdobycia nowych informacji, zakończenia misji

Wąż objawia się w postaci jednej osoby (np przybocznego), która staje przy drzewie (lub ogrodzeniu lub drzwiach) – jedną ręką dotykając drzewa, a drugą łapiąc biegające zuchy. Wąż strzeże skarbu, który jest położony w jego bliskiej okolicy (tak, by zdobywając go zuchy musiały przebiec w okolicy węża). Zuchy startują z jednej linii z prostym celem: zdobyć skarb. Zadaniem Węża jest złapanie Zuchów. Gdy Wężowi uda się kogoś złapać, to złapana osoba i Wąż łapią się za ręce i wąż staje się dłuższy (sytuacja wygląda tak: Wąż wciąż trzyma jedną ręką drzewo, drugą trzyma złapaną osobę, a ta osoba jedną ręką trzyma rękę przybocznego – Węża znaczy – a drugą ręką łapie dalej pozostałe osoby). Wraz z powiększaniem się liczby osób w wężu, coraz mniej osób ucieka. Wąż łapie jednak tylko za pomocą ostatniej złapanej osoby (co utrudnia mu ochronę skarbu i sprawia, że jest on możliwy do zdobycia)! Ważna uwaga: dobrze, by oryginalny Wąż miał czego się trzymać, by zuchy w swojej sile nie wyrwały całego węża z jego miejsca).

Czas: około 10 minut
Potrzebne rzeczy: dowolna nagroda do zdobycia przez zuchy

Zuchowe zabawy i inne formy pracy co miesiąc na Twoim mailu?

[mc4wp_form id=”5″]

Marcin Gierbisz

Był w miejscach i widział rzeczy: założył gromadę, prowadził szczep oraz hufiec; w międzyczasie wspomagał referat zuchów i działał w Wydziale Zuchowym. Nie jest już instruktorem ZHR. Ale co zobaczył, to opowie.