

22 w 2018 (22)

5 suchowych zabaw na zbiórkę w czerwcu 2018

Data publikacji: 06.06.2018 / Autor: Marcin Gierbisz

W tym miesiącu przeniesiemy się do świata magii. Wszystkie te zabawy ubrałem fabularnie, by pasowały do świata magów i zaklęć, jednak ich mechaniki (które w tym miesiącu postanowiłem wyodrębnić) są tak proste, że mogą nadać się do dowolnego innego świata. Zobaczcie drugą edycję 5 zabaw na zbiórkę!

Po komentarzach z poprzedniej edycji pragnę zaznaczyć jeszcze jedną rzecz: pamięć mam dobrą, ale wybiórczą. Zazwyczaj nie przywiązuję wielkiej uwagi do takich szczegółów, jak nazwy gier czy zabaw, a raczej do ich mechaniki. Stąd nazwy zabaw w tym cyklu często są moją własną inwencją twórczą. Musicie mi to wybaczyć.

W świecie luster

Dobre do: trening przed akcją oraz wyzwanie od postaci fabularnej

Słuchy chodzą takie: na zamku Złych Magów, w zamkniętej komnacie ukrytej na końcu sali pełnej krzywych zwierciadeł, została ukryta rzecz, którą musimy zwrócić prawowitemu właścicielowi. Zadaniem suchów będzie więc umiejętność perfekcyjnego wcielenia się w odbicie lustrzane, by przechytryć Złych Magów.

Trening: gromada dzieli się na pół, stając w dwóch rzędach (jeden za drugim) naprzeciwko siebie. Zadaniem jednego rzędu jest robić najróżniejsze pozy, a drugiego jak najwierniej je odtworzyć. Każda stojąca naprzeciwko siebie para ma na to 10 sekund, po czym idą na koniec rzędu. Gdy cały rząd przejdzie, następuje zamiana ról – ci, którzy dotychczas wymyślali pozy teraz stają się lustrami i na odwrót. Dodatkowo można naliczać punkty za wierne odtworzenie i zobaczyć który z rzędów był lepszy.

Czas: w zależności od wielkości gromady, około 10 minut.

Akcja: Jak wiemy, rzecz której poszukujemy jest ukryta na końcu sali pełnej krzywych zwierciadeł. Przed salą tą siedzi jednak przysypiający Strażnik, który – jeśli wydarzy się coś złego – ma za zadanie podnieść alarm. Musimy się więc tam zakraść po cichu. Wiemy, że Żli Magowie mają klucze i dziś będą odwiedzali

komnatę. Zaczaimy się więc i razem z nimi, wcielając się w ich lustrzane odbicia, dotrzemy do tajnej komnaty i zabierzemy, co mamy zabrać. Musimy być bardzo dokładni, iść równo z magami i idealnie oddać ich sposób chodzenia tak, by ani oni, ani Strażnik nie zwiertzyli podstęp.

Czas: około 5 minut.

Mechanika: to dwie wariacje na temat tej samej prostej zabawy – odtwarzania ruchów innej osoby – dlatego też zamieszczam je tu razem (choć rozsądek podpowiadał, by dzielić i mieć mniej wymyślania).

Potrzebne rzeczy: do wyjaśnienia zadania może przydać się narysowana mapa części zamku, gdzie będzie pokazana sala ze zwierciadłami i komnata, do której trzeba się przedostać

Wędrujący przedmiot

Dobre do: wyzwanie od postaci fabularnej lub trening przed akcją

Jak odnaleźć rzecz, której poszukujemy? W sali, do której weszliśmy, panuje straszny bałagan: wszędzie walają się jakieś magiczne przedmioty! Jak wśród nich zidentyfikować ten, po który przyszliśmy? Na ścianie odnajdujemy magiczną pelerynę, która jest w stanie na chwilę ożywić przedmiot, na którym jej użytkownikowi zależy. Położona na rozrzuconych po podłodze przedmiotach ożywia więc tylko jeden, ten po który przyszliśmy, i sprawia, że zmieni on miejsce. Zuchy w szóstkach muszą teraz zaobserwować o jaki przedmiot chodzi i jaką trasę on odbywa. By wszystko dobrze przebiegło, zuchy na czas przykrycia przedmiotów przez pelerynę muszą zamknąć oczy i odwrócić się do przedmiotów plecami.

Mechanika: wiadomo, to jedna z wariacji [gier KIMa](#), ćwiczących spostrzegawczość i pamięć. Na podłodze jest wyłożonych dużo różnych przedmiotów. Zadaniem uczestników jest zapamiętać je wszystkie. Po chwili (10-15 sekundach) przedmioty zostają zasłonięte. Uczestnicy odwracają się lub zamykają oczy, a gdy się ponownie odwrócą, przed nimi ukażą się te same przedmioty, z tą różnicą, że jeden z przedmiotów zmienił miejsce. Sytuacja ta powtarza się pięć lub sześć razy. Wygrywa ta szóstka, która poprawnie zidentyfikuje przedmiot i będzie w stanie podać jak najdłuższą trasę przedmiotu (albo jak najwięcej jego położeń na „planszy”).

Czas: około 10 minut

Potrzebne rzeczy: dużo niewielkich, różnorodnych przedmiotów (aczkolwiek dobrze, jakby czasem kolory się powtarzały)

Połączeni / W Cztery Strony

Dobre do: wyzwanie od postaci fabularnej lub trening przed akcją

Gromada została zaczarowana, wszystkie zuchy zostały połączone czwórkami i teraz muszą się ponownie rozdzielić. Jednak każdy może zrobić to tylko samodzielnie! By to zrzucić czar, każdy zuch musi zdobyć różdżkę i wykrzyzczeć zaklęcie.

Mechanika: zuchy stają w czteroosobowych grupach, wszyscy trzymają oboma rękoma pętlę z liny (lub szarfę) obiema rękami. Mniej więcej dwa kroki od nich położona jest rzecz, którą mają chwycić, by się uwolnić (w tym wypadku: różdżka). Na dany znak zostawiają tylko jedną rękę na pętli, a drugą próbują złapać rzecz leżącą za nimi. Kto pierwszy złapie – wygrywa. Można zrobić 2 rundę w 3 osoby, po lekkim poprzesuwanie przedmiotów. Ważna jest, by dobrać zuchy w czwórce były podobnej siły, by było to podobne wyzwanie dla wszystkich.

Czas: około 10 minut

Potrzebne rzeczy: dobrze związane liny (około 2,5 metra) lub większe szarfy w liczbie odpowiedniej do liczby Waszych zuchów, przedmioty do zebrania

Ucieczka z zamku Złych Magów

Dobre do: wyzwanie od postaci fabularnej

Gromada została podzielona równo na dwie części. Pierwsza część została zaczarowana (na przykład w wyniku przebiegu poprzedniej zabawy) i od teraz funkcjonuje jako mury zamku. Stają więc w kole i trzymają się za ręce, mocno niczym mur zamku. Druga połowa nie jest jednak w lepszym położeniu: zostali oni przez ten zamkowy mur zamknięci. Stoją więc w środku koła, więzieni przez Złych Magów, wykorzystujących ich własnych ziomków, kolegów najbliższych. Wydawać się może – sytuacja przegrana. Jednak istnieje jednak sposób na odczarowanie tej sytuacji! Czar trzymający wszystkich utwierdzi się za pięć minut i można to jeszcze zatrzymać. Jeśli w ciągu tych pięciu minut przynajmniej połowa zuchów wydostanie się z zamku Złych Magów poprzez przeskoczenie przez mur, podbiegnie do magicznej pieczęci i wykrzyczy wspólnie zaklęcie odczarowujące (jakieś kreatywne, jak Zamkus Znikus), to wszyscy będą wolni. Jeśli im się nie uda, a któryś ze Złych Magów zobaczy, że coś kombinowali, to zamieni wszystkich rolami – i tak ludzie tworzący mur będą teraz uciekającymi, a uciekający staną się murem (sugestia jest taka, by Zły Mag w postaci przybocznego siedział w lekkim oddaleniu ze stoperem i po upływie pięciu minut zaklęciem zatrzymał czas oraz policzył jak się sprawy mają – czy połowa przeszła, czy kontynuujemy ze zmianą).

Mechanika: jedni stoją w kręgu, a drudzy są kręgiem. Z kręgu trzeba się wydostać

przeskakując górą, nieprzerywając kręgu (można, a nawet należy sobie pomagać). Czas i ilość osób, które w nim muszą przejść na drugą stronę należy dostosować do ilości i zwinności zuchów.

W opcji hardkor: przerwanie lub fizyczne naruszenie muru może również wiązać się z zamianą ról.

W opcji miło: miejsce, które służy jako „magiczna pieczęć” może być np. kuferkiem, który się otworzy po wykrzyknięciu „zaklęcia” (lub dokonaniu dowolnej innej czynności) i ukaże nagrodę dla wszystkich.

Czas: około 10 minut (przy założeniu, że od razu się nie uda)

Potrzebne rzeczy: stoper do liczenia 5 minut, „pieczęć” (np. zrulowana kartka z zawoskowaną pieczęcią, jak stare papiirusy), pomysł na lepsze zaklęcie, niż Zamkus Znikus

Raz, dwa, trzy... Strażnik Patrzy

Dobre do: wyzwanie od postaci fabularnej

Podchodzimy raz jeszcze naszego przysypiającego strażnika. Musimy być jak najciszej, by go nie obudzić. Nie możemy się poruszać też zbyt szybko – strażnik ma tę przypadłość, że nie widzi tego, co się nie rusza, jednak co jakiś czas się budzi i gdy będziemy w ruchu, to nas zobaczy i zaalarmuje Złych Magów, którzy znów nas mogą uwięzić.

Mechanika: Baba Jaga Patrzy, tylko bez wyraźnego liczenia? Naszym zadaniem jest zabrać przedmiot leżący przy strażniku. Musimy go zdobyć jak najciszej, a jednocześnie ostrożnie. Co jakiś czas strażnik się odwraca lub podnosi głowę, a wtedy my musimy zastygnąć w bezruchu, aby nas nie zobaczył. Jeśli ktoś się poruszy, strażnik eliminuje go z gry.

Czas: około 5 minut

Potrzebne rzeczy: nic, poza strażnikowymi gadżetami dla strażnika.

Szukasz czegoś więcej?

Zobaczcie zabawy na inne miesiące:

- [Zuchowe zabawy na czerwiec](#)
- [Zuchowe zabawy na wrzesień](#)
- [Zuchowe zabawy na październik](#)

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.