

68 w 2018 (68)

# 5 suchowych zabaw na zbiórkę we wrześniu 2018

**Data publikacji: 12.09.2018 / Autor: Marcin Gierbisz**

Z początkiem roku przychodzą nowe suchy. A z nowymi suchami przychodzi pewna niewiadoma. Jacy są? Jak się będą zachowywać? Jak odnajdą się w grupie?

Pierwsze zbiórki to czas na pokazanie suchom jak działa gromada i zachęcenie do przychodzenia regularnie, ale to też czas na to, by chłopaki choć trochę poznali się nawzajem. To też idealny moment na to, by kadra zaczęła obserwować nowych przybyszów, oraz starsze suchy, u których wiele mogło się zmienić przez wakacje. Ich zachowanie przecież wpłynie na całą pracę w trakcie roku! W tym wszystkim mogą pomóc poniższe zabawy.

## 12 niezbędnych rzeczy do wyrzucenia

Jak poznać podejście suchów do pracy w grupie? Jak wyłonić małych liderów albo osoby nieznające kompromisu, a jak rozpoznać osoby, które mogą trzymać się na uboczu? Ta zabawa może pomóc Wam stworzyć szóstki, w których wszyscy będą się czuli komfortowo. Sprawa wygląda tak: każdy marynarz ma zawsze ze sobą zestaw dwunastu przydatnych rzeczy, które ma ze sobą zawsze – zarówno na spokojnych wodach, jak i w przypadku zagrożenia życia. Na początku zabawy więc każdy such otrzymuje listę owych dwunastu rzeczy (najlepiej, ze względu na chłopaków w pierwszych klasach – w formie obrazkowej) i numeruje je według ważności. Okazuje się, że wystąpił wielki sztorm, a nasz statek zaczął tonąć. Wszyscy marynarze uciekli do dwuosobowych szalup – suchy muszą się losowo dobrać w pary. Na szczęście zabrali ze sobą 12 rzeczy, które pozwolą im przetrwać. Szalupy jednak również okazały się przeciekać i, by nie tonęły zbyt szybko, co godzinę trzeba wyrzucić jakiś przedmiot – zadaniem par jest dojście do kompromisu i wspólnej listy ważnych rzeczy. Kiedy to uczynią dostrzegają na horyzoncie czteroosobowe tratwy, na które postanawiają się przesiąść z szalup – łączą się w czwórki i powtarzają cały proces. Następnie, na morzu dostrzegają samotny pusty statek – teraz do podobnego kompromisu musi dojść cała grupa. Porównanie wyników grupy z indywidualną oceną pozwoli nam w pewnej mierze wyłonić liderów, którzy potrafili przekonać resztę do swoich racji, ale też zobaczyć mechanizmy w mniejszych i większych grupach wśród suchów. Najlepiej, by to kadra spróbowała połączyć suchy – tak jak czują, że mogłyby wyglądać szóstki – i sprawdzić czy takie połączenie działa.

**Czas:** 15-20 minut

**Potrzebne rzeczy:** lista 12 przedmiotów wydrukowana dla każdego zucha oraz długopis/kredka do numerowania w skali ważności

## Pojedynek na imiona

Nie wiem jak to jest u Was w gromadzie, ale pamiętam jak dziś, że starsze zuchy większości młodszych kolegów na start nadawały charakterystyczne dwusylabowe imię - „Ej Ty”. Czas zachęcić gromadę do poznania nawzajem swoich faktycznych imion. W pierwszej części zuchy dostają proste zadanie - mają podać rękę jak największej liczbie innych zuchów, przedstawić się imieniem i zapamiętać imię drugiej osoby. W drugiej części rozpoczynają się pojedynki - gromada dzieli się na dwie części, które zostają przedzielone kocem trzymanym przez druhów. Dwie grupki nie powinny siebie widzieć. W każdej rundzie grupka wysyła do prześcieradła innego zucha, nie wiedząc kto jest po drugiej stronie. Gdy koc opadnie, zadaniem wysłanego zucha jest powiedzieć jako pierwszy imię osoby, która znajduje się po drugiej stronie. Pierwszy zuch, któremu się to uda zyskuje punkt dla swojej drużyny. Wygrywa drużyna z większą liczbą punktów.

**Czas:** 15 minut

**Potrzebne rzeczy:** koc (albo prześcieradło)

## Wiekowy most

Starsze zuchy muszą zrozumieć komu z gromady warto pomóc lub kogo wspierać, a młodsze - do kogo się zgłosić po pomoc. Może w tym pomóc zobrazowanie tego, w jakim wieku jest każdy z zuchów. W tym celu warto stanąć na wiekowym moście! Z kartonów A4 układamy na podłodze most, na który wchodzi każdy z uczestników w przypadkowej kolejności. Kiedy znajdują się już na moście, dowiadują się, iż muszą ustawić się według dat urodzenia, jednocześnie nie spadając z mostu. Celem zuchów jest pomóc sobie nawzajem zamienić się miejscami i ustawić w szeregu według daty urodzenia, tak by nikt nie spadł. Ten kto spadnie z mostu „tonie” i odpada z gry. Warto jednak na koniec zaprosić wszystkich na most i poprosić o ustawienie się według daty urodzenia i nawiązać właśnie do idei wzajemnej pomocy w gromadzie.

**Czas:** 10 minut

**Potrzebne rzeczy:** kartony

## Zamknąć koło mocy

Co nas wszystkich łączy? Ta zabawa pozwoli się przekonać. Musimy zamknąć koło mocy, by powstrzymać wszelkie zło! Zrobić to możemy tylko przez to, co nas naprawdę łączy. Wszystkie zuchy stają w lekkiej rozsypce, skierowani w jedną stronę. Przed nimi staje prowadzący. Jego zadaniem jest wymienić jakąś prawdę o

nim, z którą ktoś może się zgodzić, która może połączyć go z kimś z reszty gromady. Jako prowadzący ma takie 2 strzały, na lewą i na prawą rękę. Mówi na przykład „z mojej prawej strony lubię tańczyć”. W tym momencie jeden zuch, który również lubi tańczyć podbiega i łapie go za prawą rękę (takich zuchów może być więcej, ale tylko jeden może na raz dołączyć). Następnie prowadzący mówi „z mojej lewej strony lubię dżem”. Osoba, która pała podobną miłością do przetworów dołącza się z lewej strony. Następnie osoby, które dołączyły wymieniają następne cechy. Gdy zostanie już tylko jedna osoba, dwóch przedostatnich chłopaków ma za zadanie znaleźć dwie cechy z ostatnią osobą, by można było zamknąć krąg.

**Czas:** 10 minut

**Potrzebne rzeczy:** brak

## Magnes

Jeden z chłopaków otrzymał super magnes. Magnes ten nie przyciąga jednak metali, raczej przyciąga do siebie ludzi, u których można dostrzec, że coś ich łączy. Zuch, który ma magnes, wymyśla więc cechę, która charakteryzuje jego i przynajmniej 2 inne osoby z grupy biorącej udział w zabawie. Podaje imiona tych osób, przez co przyciąga ich do siebie. Zadaniem reszty uczestników jest odgadnięcie co to za cecha. Może być ona dowolna: to może być cecha charakteru lub wyglądu, ulubiony kolor czy potrawa. Warto ograniczyć czas na zgadywanie do 45 sekund, bo nie zawsze musi paść dobra odpowiedź – zadanie w końcu nie jest łatwe. Komu uda się zgadnąć prawidłowo, wychodzi sam na środek i wywołuje następnych chłopaków. Tak samo jak w wypadku pojedynku na imiona – warto tę zabawę poprzedzić czasem poświęconym na jakąś formę poznania innego zucha.

**Czas:** 10 minut

**Potrzebne rzeczy:** fajny magnes

### 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.