

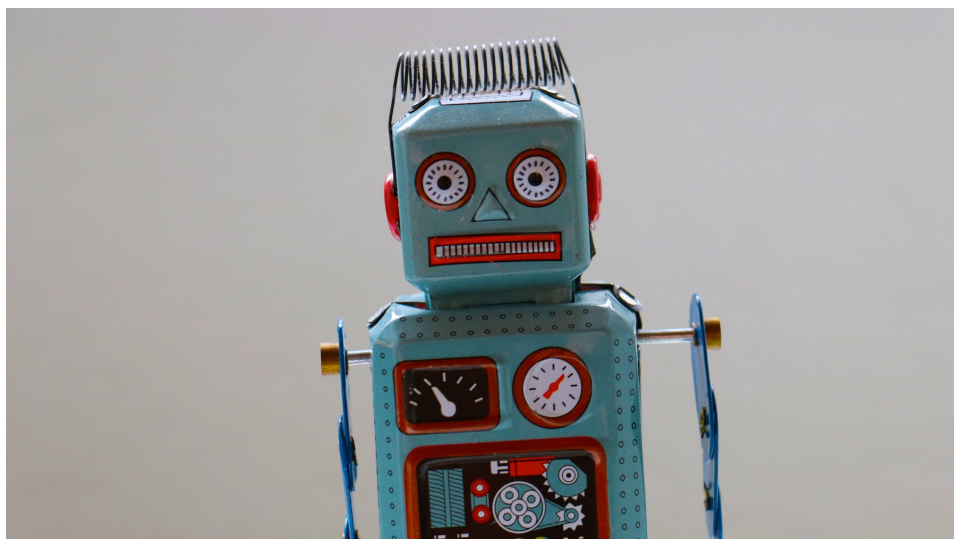
85 w 2018 (85)

# 5 zuchowych zabaw na zbiórkę w październiku 2018

**Data publikacji: 13.10.2018 / Autor: Marcin Gierbisz**

Dziś przenosimy się do przyszłości. To świat, gdzie robotyka rozwinęła się w złym kierunku, a roboty zaczęły łamać ustanowione prawa. Naszym zadaniem – no bo czym, jak nie Zuchów – jest przywrócić ład na Ziemi (i może zmienić trochę prawa – to już zostawiam Waszym przemyśleniom). Zobaczcie 5 zabaw na zbiórkę w październiku!

Przyjmijmy, że zadaniem tej zbiórki dla zuchów będzie odtworzenie fragmentu kodu, który zdalnie odpowiadał za pozytywne zachowania robotów. Oryginalny kod został wyczyszczony, a cały świat w związku z tym stanął na głowie. Musimy więc dostać się do tajnego Centrum Zarządzania Robotami, wziąć się za programowanie, i przywrócić dobro. Te zabawy doprowadzą nas do jego odtworzenia kodu. I mamy już pierwszy trop!



## Złap i nie daj się złapać

**Dobre do:** trening przed zadaniem

Wiemy, że na straży informacji o lokalizacji Centrum Zarządzania Robotami stoi bardzo szybki i bardzo gniewny robot. Jeżeli tylko podejmiemy blisko nich, to zaczną do nas strzelać. Sprawa jest więc poważna. Musimy rozbroić tego robota!

Przygotujmy się na to spotkanie, sprawdźmy naszą zwinność i szybkość.

Zuchy stają w dwóch rzędach obok siebie. Przed nimi, w równych odstępach co 3 metry ustawionych jest 6 znaczników (mogą to być narysowane linie, mogą to być słupki, mogą być większe kamienie na asfalcie, może być coś bardziej obrzędowego). Zadaniem pierwszej dwójki jest biec jak najszybciej. Zadaniem każdej następnej jednak jest nie tylko biec szybciej od dwójki przed nimi i złapać osobę która stała przed nimi w szeregu, ale przede wszystkim – uciec przed ludźmi za nimi. Po przekroczeniu pierwszego znacznika wypuszczana jest każda następna para. Łapiemy na zasadzie berka, tak by nie musieć zatrzymać się w biegu. Złapany zuch odchodzi na bok. Gdy wszystkie zuchy miną 6 znacznik, odwracamy szereg i dajemy ostatnim zuchom pobiec jako pierwszym. Ważna rzecz! Rzędy warto podzielić po warunkach, znaczy po podobnej szybkości zuchów i rozstawić kilka metrów od siebie, by ewentualnie sobie nie przeszkadzały. Oczywiście, odstępy pomiędzy znacznikami i ich liczbę można zmienić, warto tylko pamiętać, żeby dać chłopakom moment na rozpęd (ale jednocześnie nie na tyle wielki, by można było ich dogonić).

**Czas:** 5 minut

**Potrzebne rzeczy:** materiały na znaczniki

## Najszybszy robot na świecie

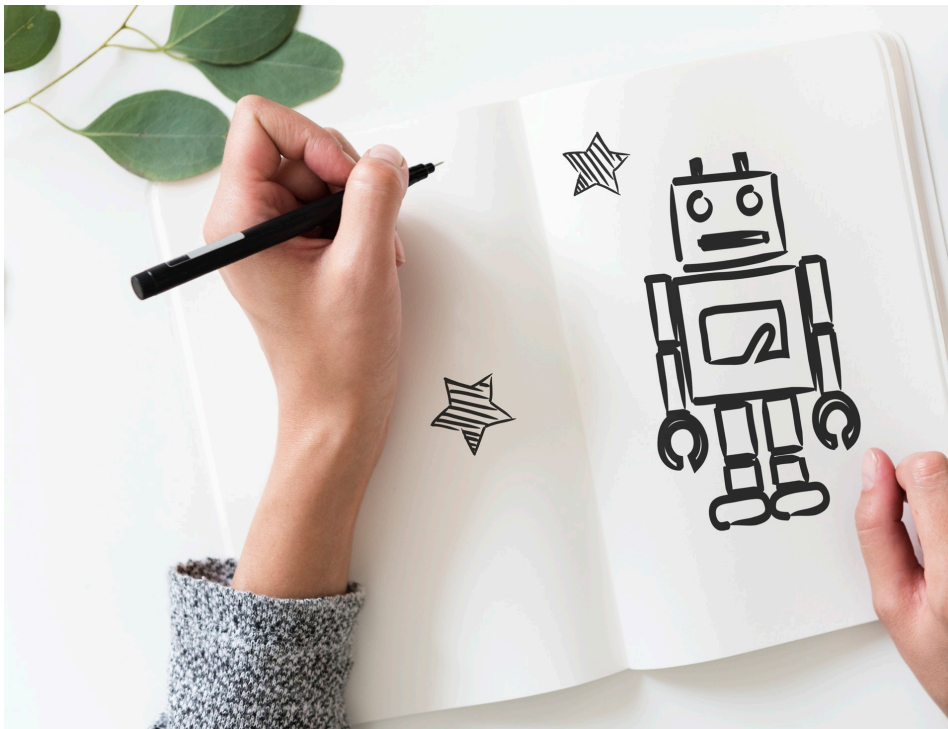
**Dobre do:** walka z fabularnym przeciwnikiem

Okazuje się, że jesteśmy w okolicy starej fabryki robotów. Pracujący tu programiści na wszelki wypadek stworzyli narzędzie ułatwiające odtworzenie zaginionego kodu. W okolicy fabryki, na tych 4 ulicach, zostawili za to informacje o tym, jak te narzędzie odnaleźć. Jednak na straży tychże informacji stoi robot, którego musimy wyłączyć!

Klasyczny Byk w naszej fabule. Po terenie w okolicy grasuje robot przypominający człowieka (co więcej, tym razem bardzo będzie przypominał znanego Wam przybocznego, druha Andrzeja). Jest to robot groźny dla mieszkańców, ale podobno ma on jedną wadę produkcyjną – z pleców zwisa mu kabelek, który wystarczy wyrwać, by robot przestał działać. Wielu śmiazków próbowało i wielu ta rzecz się nie udała, ale nam oczywiście się uda, musimy tylko zrobić to razem. Zadaniem dzielnego przybocznego (bądź innego druha) jest uciekać i nie dać się za szybko osaczyć. Zadaniem zuchów jest wyrwać rzecz (np. chustę lub coś bardziej przypominającego kabelek) zza paska ów druha.

**Czas:** 10 minut

**Potrzebne rzeczy:** coś, co trzeba będzie wyciągnąć zza paska druha



## Ukryte informacje

**Dobre do:** pozyskanie informacji, oczywiście

Droga wolna! Czas rozproszyć się w szóstkach i odnaleźć informacje o tym, jak możemy odtworzyć kod!

Całość rozgrywa się na terenie 4 niezbyt ruchliwych ulic (lub 4 alejek parku, lub 4 ścieżek w lesie). Na każdej z ulic ukrywamy po 2 listy. Objaśniamy zuchom, że trzeba ich szukać na parkanach, w okolicach kiosków, latarni, bram etc (lub analogicznych miejscach na innym terenie). Treść listów będzie miała sens tylko po zdobyciu obu części. Szóstki pod opieką przybocznych lub starszych harcerzy rozchodzą się na wybrane ulice. Wygrywa ta szóstka, która jako pierwsza powróci na wyznaczone miejsce, ze złożonymi listami i będzie w stanie je odczytać.

**Czas:** 10 minut

**Potrzebne rzeczy:** przy założeniu, że macie 4 szóstki – 8 listów z identyczną treścią: 4 z pierwszą częścią listu i 4 z drugą. Tu, oczywiście, również można te listy bardziej podzielić.

## Pajęczynka

**Dobre do:** przeszkoda na drodze, wyzwanie od postaci fabularnej

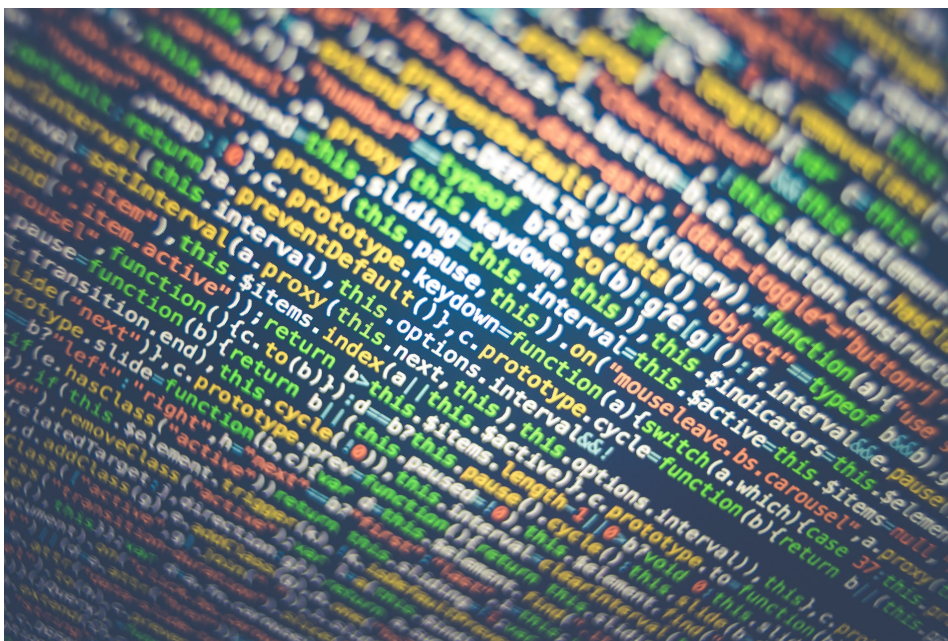
Zdobyliśmy informacje o umiejscowieniu tajnego Centrum Zarządzania Robotami. Z

listu jednak dowiedzieliśmy się, że wejście do niego jest chronione laserami! Naszym zadaniem jest je przejść tak, by lasery nas nie dotknęły i dostać się do środka!

Pomiędzy kilkoma drzewami rozwieszamy sieć linek, dbamy o to by się przecinały i tworzyły pewnego rodzaju trójwymiarowy labirynt. To one stworzą *Pajęczynkę*, przez którą będą musiały przejść zuchy. Warto, by była ona możliwie zróżnicowana i wymagała lekkiego nagimnastykowania się, by przez nią przejść (nie tylko przeczołgania się pod nią). Warto też pamiętać, że tworzy się ją dla mniejszych ludzi, niż drухowie. Jeżeli nie chcecie spotkać się z niezadowoleniem rodziców z powodu prania, odpuśćcie tę zabawę po deszczu. Czystsza opcją późniejszą jesienią może być rozwieszenie tychże linek na stelażu bramki na szkolnym boisku (jeżeli Wasza szkoła, podobnie jak szkoły na warszawskiej Ochocie, nie śpieszy się z zawieszeniem siatek na tych czteronożnych metalowych konstrukcjach). Zuchy przez pajęczynkę przechodzą pojedynczo, można im mierzyć czas przejścia i porównać.

**Czas:** 15 minut

**Potrzebne rzeczy:** dużo linki

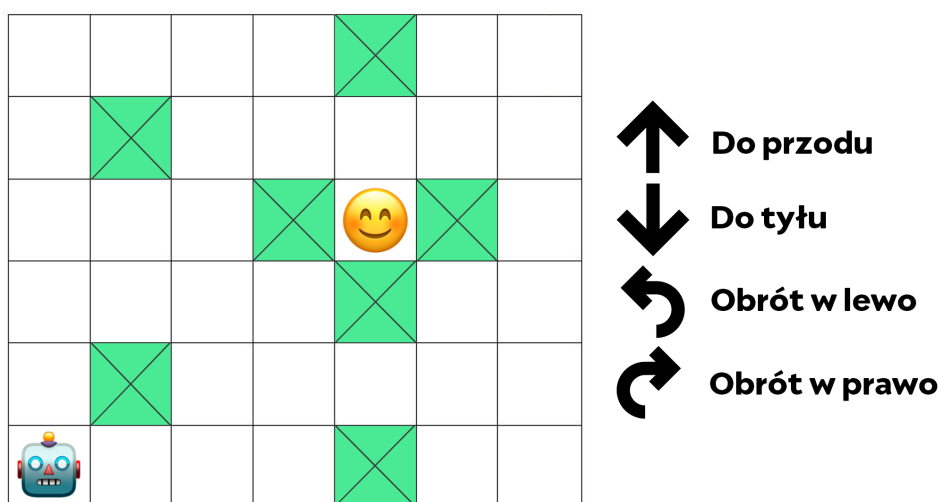


## Programowanie bez komputera

**Dobre do:** „przejścia” drogi, nauki programowania

Czeka na nas ostateczne zadanie! Naszym zadaniem jest napisać krótki program, który po uruchomieniu doprowadzi roboty do pozytywnych uczuć. Dosłownie.

Zuchy dzielą się na pary. Każdej parze dajemy wydruk, karteczkę i długopis. Zadaniem suchów jest doprowadzenie robota do uśmiechu tak, by nie wszedł na zielone pola. Mogą używać 4 rodzajów ruchów: do przodu, do tyłu, obrót w lewo, obrót w prawo. Całą drogę robota muszą zaprogramować, a później uruchomić. Na dodatkowej karteczce piszą więc ciąg odpowiednich strzałek, po czym, gdy są gotowi, wołają druha, który uruchamia kod (przechodzi zaprogramowaną przez nich drogę pionkiem). Istotna sprawa: jak i w codziennej pracy wielu programistów, tak i u suchów, kod może być zabugowany - znaczy może zawierać błędy. Reakcja druha na ten fakt powinna być prosta - nic się nie stało, kod można zawsze poprawić. Znajdujemy więc wtedy błędy, naprawiamy i uruchamiamy sekwencję raz jeszcze.



**Czas:** 15 minut

**Potrzebne rzeczy:** wydruki, długopisy, kartki, pionki

## Szukasz czegoś więcej?

Zobaczcie zabawy na inne miesiące:

- [Suchowe zabawy na maj](#)
- [Suchowe zabawy na czerwiec](#)
- [Suchowe zabawy na wrzesień](#)

[Marcin Gierbisz](#)

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