

51 w 2021 (343)

5 zuchowych zabaw na śniegu 2021

Data publikacji: 13.12.2021 / Autor: † Wojciech Derkowski

Jak tylko spadnie pierwszy śnieg, od razu w każdym budzi się dziecięca radość. Jest jednak jeden wyjątek. Najmłodsi członkowie naszej organizacji, zuchy, mają tę radość w sobie każdego dnia. Nie znaczy to jednak, że nie mają radochy z zabawy na śniegu, wręcz przeciwnie – mają ją jak każdy, tylko jeszcze większą.

Przy przeprowadzaniu zabaw na śniegu trzeba mieć na uwadze przede wszystkim przygotowanie podopiecznych. Porządne, ciepłe ubrania to podstawa. Dlatego o zbiórce czy biwaku, na którym planujemy śnieżne szaleństwo, trzeba odpowiednio wcześniej poinformować rodziców. Dobrym pomysłem jest też przygotowanie pomieszczenia z ciepłą herbatą, gdzie zuchy będą mogły się ogrzać po zakończonej zabawie i zdjąć ewentualne przemoczone części ubrania.

Problemem ze zbiórkami na śniegu jest to że nie mamy wpływu na jego obecność. W związku z tym warto napisać dodatkowy cykl do planu pracy na wypadek jego obecności. Dzięki temu nic nie stracimy jak go nie będzie, a będziemy gotowi jakby śnieg jednak spadł

1. Lepienie Bałwana

Trzy kule ze śniegu i fajrant? Można by tak zrobić, jednak o wiele ciekawsze jest wplecenie bałwana w fabułę obecnego cyklu. W końcu śnieg to materiał, z którego można zrobić naturalnej wielkości posąg. Odpowiednie przygotowanie się w postaci patyków i rekwizytów pozwala wyjść poza ramy trzech śnieżnych kul. Lepienie bałwana to też idealny pretekst do rywalizacji między szóstkami. Można oceniać wielkość bałwana i jego pomysłowość, a także staranność wykonania.

2. Budowa Igloo

Niezbędne będą skrzynki/pojemniki oraz duża ilość śniegu. Napęczniona śniegiem skrzynka tworzy cegłę, która z kolei łącząc się z pobratymcami pozwala zbudować większą konstrukcję. Od Was zależy, czy to będzie igło, czy fort, który użyjecie później do innej gry. Zawsze jednak trzeba pamiętać, żeby zaplanować na jego budowę odpowiednio dużo czasu. Aby zbudować śnieżne schronienie potrzeba czasami nawet kilku godzin, więc miejcie to na uwadze zwłaszcza w kontekście zasady przemienności form. Podział budowy na etapy przeplatane płasami na pewno ułatwi zuchom budowanie zamku.

3. Wyścigi saneczkowe

Do zjeżdżania na sankach nie trzeba nikogo nakłaniać. Warto jednak wzbogacić wspólną zabawę o czynniki rywalizacji. Jednym z pomysłów może być mierzenie czasu zjazdu na danej trasie, albo mierzenie odległości jak daleko ktoś jest w stanie dojechać na sankach. Kolejnym pomysłem może być próba dzielności mająca na celu zachęcenie zucha do zjazdu z trudniejszej trasy. Można też rozbudować saneczkowe szaleństwo o elementy zwiadu i majsterki. Najpierw szukamy miejsca do zjeżdżania, najlepiej z kilkoma trasami, potem przygotowujemy jego plan lub mapę, a na koniec budujemy linię mety i startu. **ZAWSZE** pamiętaj o bezpieczeństwie. Zjeżdżanie dopiero gdy nikogo nie ma na trasie i sprawdzenie bezpieczeństwa ślizgawki to podstawa. W końcu nie chce żeby zabawa na śniegu skończyła się złamaniem.

4. Bitwa na śnieżki

O ile zwykle obrzucanie się śniegiem może niekoniecznie być dobrą zabawą, zwłaszcza dla obrzucanego, to zaawansowana gra bitewna opierająca się o rzucanie śnieżkami już taka będzie. Aby ułatwić panowanie nad zuchami, warto zorganizować sobie kilku przeciwników. Mogą to być członkowie kadry, albo zastęp harcerzy lub wędrownicy. Ważne, żeby zuchy nie obrzucały się śniegiem nawzajem, ponieważ byłoby to bardzo konfliktogenne, a najmniejsi i najślabi członkowie gromady łatwo mogą zostać zlinczowani. Gra może odbywać się na takich zasadach:

- 1) W grze biorą udział: broniący (zuchy); atakujący (wędrownicy) i sędzia (wódz).
- 2) Zadaniem broniących jest obrona danego punktu lub obiektu.
- 3) Zadaniem atakujących jest wdarcie się do danego punktu lub przejęcie danego obiektu.
- 4) Poza bronionym obszarem znajduje się punkt medyczny, w którym pokonane zuchy mogą odzyskać stracone życie i kontynuować grę.
- 5) Pokonani napastnicy wracają na start aż do następnej fali ataku.
- 6) Atakujący szturmują falami, mając coraz więcej żyć. W ostatniej fali mogą oni wracać do ataku po powrocie do swojej bazy. Ostatnia runda kończy się po określonym czasie.
- 7) Zuchy mają określoną, stałą ilość żyć.
- 8) Sędzia ma za zadanie kontrolować przebieg gry tak, aby pokonywane zuchy

wracały do punktu medycznego.

5. Podchody

Dwie szóstki grają równolegle. Pierwsza ucieka zostawiając za sobą strzałki wykonane ze śniegu, druga ich goni. Trzeba pamiętać, że strzałki takie łatwo przegapić i rozdeptać, więc uciekający muszą zostawiać je po sobie dosyć często. Na samym końcu uciekający ukrywają się, a zadaniem goniących jest ich znalezienie. Po zakończeniu gry następuje zamiana ról uciekający stają się goniącymi i na odwrót.

Podsumowując

Tak jak pisałem na początku: warto zaplanować dodatkowy cykl na zabawy zimowe. W końcu często mamy tylko chwilę śniegu w roku. Radość płynąca ze wspólnych zabaw na śniegu może być dobrym motorem napędowym do aktywnego uczestnictwa w formach pracy, które realizują postawione przez nas cele.

† [Wojciech Derkowski](#)

Pochodził z Płocka gdzie prowadził drużynę, gromadę i hufiec. Przez wiele lat komendant i kwatermistrz HAL i HAZ. W 15 miesięcy doprowadził drużynę do stanu 28 harcerzy, zaczynając od 11. Z zawodu i z zamiłowania chemik. Specjalizował się, jak sam pisał, w syntezie organicznej i pouczaniu innych o podstawach metody harcerskiej. [Zmarł 13.10.2022 r.](#)