

1 w 2022 (351)

5 suchowych zabaw na zbiórkę w styczniu 2022

Data publikacji: 03.01.2022 / Autor: † Wojciech Derkowski

Za oknem robi się już ciemno przy wczesnych godzinach. Powoli zaczyna padać śnieg, a temperatury spadają poniżej zera. Zbiórki, które normalnie odbywają się na dworze, w świetle popołudniowego słońca przenoszą się do salek i suchówek. Gry i zabawy są podstawą pracy z suchem, tak więc dzisiaj zaproponuję Wam 5 zabaw, które można przeprowadzić zimą w pomieszczeniu.

1. Poszukiwacze skarbów

Gra polega na poszukiwaniu skarbów (na przykład banknotów z monopoly) w ciemnościach. W związku z tym brak światła wpadającego przez okno jest tylko ułatwieniem. Suchy w trakcie ukrywania skarbów mają zamknięte oczy a w tym czasie osoba prowadząca rozkłada skarby po pomieszczeniu. Ważne jest, żeby dużo po nim chodzić aby nie dawać wskazówek odnośnie położenia skarbów (albo dawać mylne wskazówki). Gra odbywa się przy zgaszonym świetle a każdy ma do dyspozycji świeczkę (w takiej formie aby zminimalizować rozlewanie się wosku!). Jeżeli świeczka zgaśnie such traci źródło światła. Gra pozwala uczyć cierpliwości i dbałości.

2. Dentysta

Jest to prosta gra fizyczna. Suchy łapią się nogami i rękami siedząc bądź leżąc na podłodze w kręgu. Zadaniem osoby prowadzącej jest wyrwanie zucha z tej "masy". Zuch, który zostanie wyrwany (nie ma kontaktu fizycznego z żadnym innym suchem) odpada z drużyny zębów i dołącza do drużyny dentystów wyrrywając kolegów. Należy uważać, aby nikt nie trzymał nikogo za szyję oraz na gubione w trakcie gry buty! W grze używa się siły więc uważaj na bezpieczeństwo swoich podopiecznych!

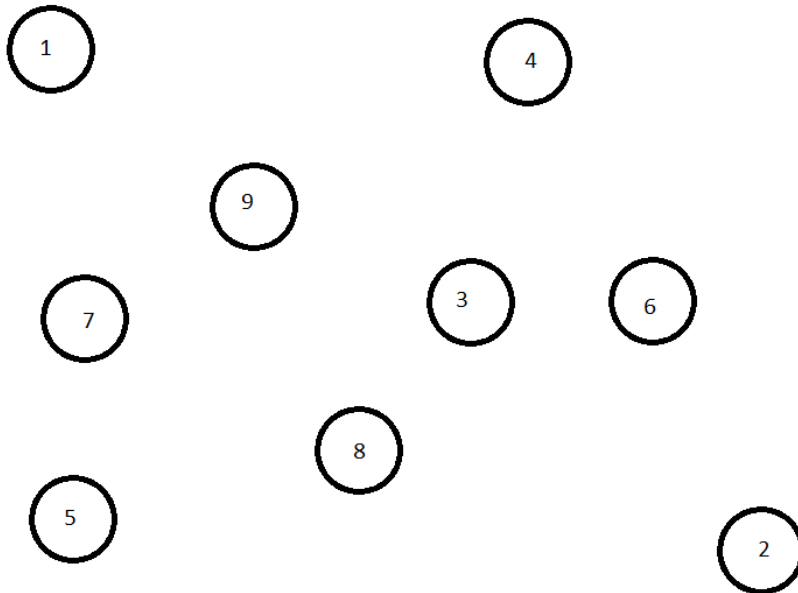
3. Ziemiaczki

Gra polega na narysowaniu na kartce w różnych miejscach kółek z kolejnymi numerami. Zadaniem graczy jest po kolei rysować połączenia między kolejnymi numerami. Nie wolno dotknąć już narysowanej linii a osoba, która złamie tę zasadę,

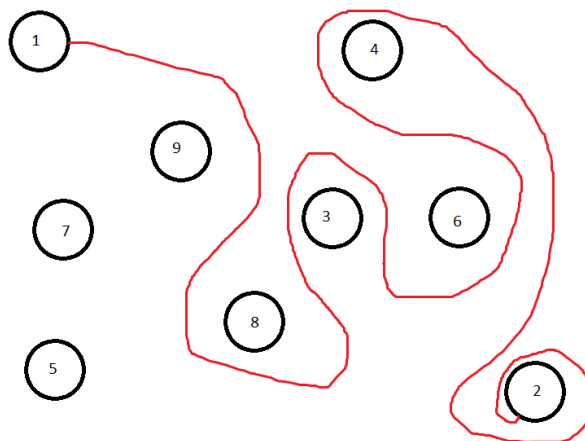
odpada z gry. Kolejne “stacje” mogą służyć za portale: po dotarciu do niego można wyjść z dowolnej jego strony. Dobrą taktyką jest rysowanie zygzaków i pętelek, aby utrudnić współgraczom rozgrywkę. Istnieje też wariant gry, w którym wszyscy gracze grają razem i przegrywają jako całość. Wariant wybierz w zależności od celów, jakie sobie postawiłeś.

Przykład gry:

a) Plansza (wymyślona dowolnie):

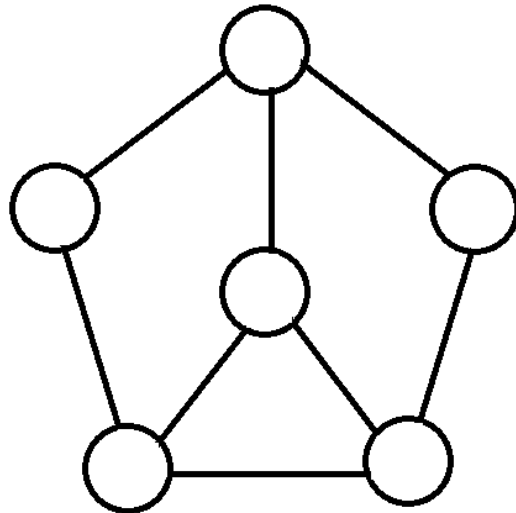


b) Pierwszy ruch (celowo utrudnia innym):



c) Drugi i trzeci ruch

4. Kot i Pies



Na planszy przedstawionej powyżej znajdują się: Kot i Pies. Startują oni na sąsiednich pozycjach. Zadaniem Psa jest złapanie Kota, a Kota ucieczka przed psem. Można poruszać się tylko po liniach narysowanych na planszy. Aby wygrać, Pies musi wejść na pole z kotem. Zuchy same mogą wykonać planszę na kartce. Można też zbudować planszę na tyle dużą, żeby same zuchy były Kotem i Psem. Jeżeli gra jest zbyt łatwa można wyznaczyć ilość tur w jakich Kot ma nie dać się złapać.

5. Turniej samolocików

Prosta majsterka połączona z rywalizacją. Na początku trzeba nauczyć zuchy kilku (co najmniej dwóch) modeli papierowych samolotów. Następnie organizujemy zawody w ich lotach. Liczy się odległość, szybkość i celność. Każdą rundę można przeprowadzić 2-3 razy żeby ostatecznie rozstrzygnąć który zuch w jakiej kategorii jest najlepszy. Dodatkowego klimatu dodadzą przerwy na naprawy odrzutowców (lub zrobienie nowego) między rundami oraz aktualizowana na żywo tablica wyników!

Każda z tych gier może być dowolnie zmieniana na potrzeby postawionych wcześniej celów wychowawczych. Należy zawsze pamiętać, że to, co robimy w harcerstwie, zawsze powinno być środkiem do osiągnięcia jakiegoś celu, a nie celem samym w sobie.

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.](#)