



# 5 suchowych zabaw na zbiórkę w lutym 2022

**Autor: Michał Mandes**

Luty to czas zimowisk, śniegu oraz niskiej temperatury. W zaprezentowanych przeze mnie grach znajdziecie zarówno zajęcia możliwe do przeprowadzenia na powietrzu, jak i w salce. Będą one idealne do wykorzystania na zbiórkach i zimowiskach.

## 1. Epickie pojedynki na szachownicy

**PLANSZA** - Ta gra jest znacznym ulepszeniem szachów. W organizowaniu planszy bardzo pomoże nam podłoga z kratkami (kafelkami). Kiedy jednak takiej nie mamy warto wspomóc się taśmą klejącą lub kredą. Zakładamy że jedna kratka to jedno pole. Jedno pole powinno być na tyle duże, by gracz mógł na nim swobodnie stać. Plansza jest w kształcie kwadratu. Warto dostosować jej wielkość do ilości suchów. Np. 9 suchów - plansza  $9 \times 9$ , czyli razem 81 pól, 12 suchów - plansza  $12 \times 12$ , czyli 144 pola, i tak dalej. Polecam rozstawić graczy po planszy w odległości min. dwa pola od siebie



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**MECHANIKA** - Gracze wykonują ruchy na ustalony sygnał, przyjmijmy że będzie to kłaśnięcie dłoni prowadzącego. Zuchy po jednym kłaśnięciu mogą wykonać tylko jedną z dwóch akcji:

- Poruszyć się. Mogą poruszać się o jedno pole do przodu, do tyłu, w lewo lub w prawo.
- Zaatakować. Mogą atakować osoby stojące na sąsiadujących polach, czyli do przodu, do tyłu, w lewo i prawo (tak samo jak przy poruszaniu się). Atak sygnalizują wyciągnięciem ręki w stronę osoby atakowanej. Atakować mogą jedynie osobę, która nie ruszyła się z sąsiadującego pola, bądź była na nim w poprzedniej rundzie, a podczas aktualnej rundy przemieściła się na inne. Nie mogą atakować osoby, która w tej samej rundzie przemieściła się na sąsiadujące z nimi pole. Podstawowy atak zadaje jeden punkt obrażeń.

**ZDROWIE** - Gracze mają dwa punkty zdrowia w każdej grze, czyli są to dwa podstawowe ataki. Po utracie obydwu punktów zdrowia, gracz odpada.

**PRZEDMIOTY** - Gdy zarówno prowadzący i gracze zrozumieją już zasady gry można ją uatrakcyjnić. Pomoże w tym dodanie najróżniejszych przedmiotów, które po zebraniu



modyfikują rozgrywkę.

Zbiera się je automatycznie po wskoczeniu na pole, na którym się znajdują. Przedmioty rozkłada prowadzący przed grą lub w jej trakcie. Moje propozycje przedmiotów:

**Dzida** - od momentu jej zebrania zasięg ataku gracza zwiększa się o jedno pole

**Miecz** - od momentu jego zebrania gracz atakując zabiera 2 punkty życia

**Wygodne buty** - gracz może poruszać się również na skos

**Buty siedmiomilowe** - gracz może poruszać się o dwa pola zamiast jednego

**Serduszko** - gracz zyskuje jeden punkt zdrowia

**Pocisk** - gracz może rzucić nim w dowolnym momencie w dowolnego gracza. Po jednym wykorzystaniu gracz go traci.

Przedmioty można tworzyć i dodawać według potrzeb i pomysłowości □

## 2. Wężyki

Gracze ustawiają się wężykami po kilka osób (np. 3 węże po 4 osoby), łapiąc za ramiona osobę przed sobą. Każdy z nich jest segmentem węża. Ostatni gracz w wężu jest nawigatorem. Decyduje on o skręcie węża poprzez klepnięcie w ramię osoby przed nim. Kiedy komunikat dojdzie do pierwszego segmentu (głowy) wykonuje on skręt w prawo lub lewo. Za tempo węża odpowiada głowa. Węże poruszają się po wyznaczonym terenie i zadaniem każdego węża jest przeciąć drugiego poprzez wejście osoby prowadzącej węża w segment innego węża. Wszystkie segmenty, które zostały „odcięte” od głowy przechodzą do węża, który te segmenty odciął. (Przykładowo, jeśli wąż ma 4 segmenty, a wrogi wąż wejdzie pomiędzy segment 2 i 3, to segmenty 3 i 4 przechodzą do wrogiego węża. Jeśli głowa zostanie sama (wrogi wąż wejdzie pomiędzy segmenty 1 i 2) cały wąż przegrywa i przechodzi do węża, który go przeciął. Wygrywa wąż, który wyeliminował wszystkie pozostałe lub najdłuższy wąż pod koniec gry.

## 3. Śnieżna bitwa o przedmioty

Do tej gry potrzebujemy śniegu, by móc ulepić śnieżki. W grze bierze udział kilka drużyn, które mają swoje bazy odpowiednio daleko od kręgu, w którym znajdują się przedmioty. Mogą to być na przykład kawałki materiału. Zadaniem osób z drużyn jest zdobycie jak największej ilości przedmiotów poprzez przeniesienie ich do bazy. Na początku drużyny wybierają kowala, którego zadaniem jest lepienie śnieżek. Następnie pozostali gracze biorą po jednej śnieżce i ruszają, by zdobyć przedmiot (jest ona potrzebna do zdobycia



przedmiotu). Jeśli gracz rzuci śnieżkę lub ją utraci, musi natychmiast odwrócić się i iść do bazy po kolejną. Jeśli gracz trzymał przedmiot i straci śnieżkę, przedmiot musi zostać upuszczony. Śnieżkę można również wykorzystać do wyeliminowania przeciwnika. Jeśli gracz zostanie nią trafiony, musi wyrzucić własną śnieżkę, którą ma w ręku, oraz przedmiot (jeśli takowy zdobył). Przedmioty można zdobywać i nosić jedynie, gdy posiada się śnieżkę. Przedmiot, który zostanie odniesiony do bazy staje się przedmiotem drużyny, która go zdobyła i nie można go już odebrać.

## 4. Strażnik totemu

Najlepiej w tę grę grać w lesie, gdzie trzeba się skradać, by nie zostać usłyszanym. Można w nią grać po ciemku.

Gracze startują z odległości 20-30 kroków od totemistrza. Ich zadaniem jest podkraść się i zdobyć totem, przy tym nie będąc złapanym. Wódz oraz totemistrz stoją w jednym miejscu, nie ruszają się.

Na początku należy wybrać totemistrza i wodza.

Totemistrz ma zasłonięte oczy. Dzierży on laskę lub inny przedmiot, który można nazwać totemem. Gdy krzyczy „START” gracze mogą się poruszać, gdy krzyczy „STOP” gracze muszą się zatrzymać. Po krzyknięciu „STOP” nakazuje on wodzowi zrobić określoną liczbę kroków w kierunku pokazanym palcem (mając dalej zasłonięte oczy). Wódz wykonuje zleconą liczbę kroków w podanym kierunku. Jeśli z miejsca, w którym się znajdzie, wódz jest w stanie dotknąć skradającego się gracza, gracz jest złapany i musi wrócić w miejsce, z którego startował. Wódz ma prawo eliminować osoby, które ruszają się podczas komendy „STOP”. Osoba, która jako pierwsza dotknie totemistrza i przejmie totem, może być totemistrzem w kolejnej rundzie gry.

## 5. Spion (szpieg)

Na początku należy podzielić graczy na dwie drużyny. Gracze w drużynach losują karteczki z funkcjami. Swoją funkcję można ujawnić jedynie w pojedynku z osobą z przeciwnej drużyny. Po krzyknięciu „START” obie drużyny mieszają się, gracze wybierają osoby do pojedynkowania się i pokazują karteczki z funkcjami. Jeśli gracz ma funkcję, która eliminuje funkcję przeciwnika, przeciwnik udaje się do „trupiarni”, w której przebywają wyeliminowani gracze. Jeśli spotkają się dwie osoby z takimi samymi funkcjami- grają w „papier, kamień, nożyce”. Ten, kto przegra udaje się do „trupiarni”. Celem gry jest wyeliminowanie wrogiego generała. Generał jest 1, chyba że w drużynie jest ponad 30 graczy.

Wyróżniamy 7 postaci z następującymi umiejętnościami:



**SPION** - może wyeliminować każdą postać poza miną - może go wyeliminować tylko mina

**MINA** - może wyeliminować każdą postać poza saperem - może być wyeliminowana przez sapera - Jeśli spotkają się dwie miny, mają prawo wzajemnie się zdradzić poprzez krzyknięcie i wskazanie „Mina!”. Wtedy saper może wyeliminować wrogą minę

**SAPER** - może wyeliminować jedynie minę - może być wyeliminowany przez każdego, oprócz miny

**SZEREGOWY** - może wyeliminować jedynie sapera - Może zostać wyeliminowany przez każdego oprócz sapera

**KAPRAL** - może wyeliminować szeregowego i sapera - Może zostać wyeliminowany przez spiona, generała, majora i minę

**MAJOR** - może wyeliminować kaprała, szeregowego i sapera - Może zostać wyeliminowany przez spiona, generała i minę

**GENERAL** - może wyeliminować majora, kaprała, szeregowego i sapera - może zostać wyeliminowany przez spiona i minę

Dobre praktyki w tej zabawie:

1. Warto mieć wydrukowane i zalaminowane arkusze z postaciami (z jednej strony nazwa postaci, z drugiej oznaczenie drużyny).
2. Warto podzielić drużyny na dwa stałe oznaczenia np. trójkąty i kółka.
3. Duże pole do zabawy, aby drużyny mogły się rozbiec i sprawnie bronić swoich generałów.



[Michał Mandes](#)

W ZHR od prawie 5 lat. Od końca 2019r. wódz 63 KGZ „Wojowie z Zamczyska”. W środowisku człowiek od kontaktu z lokalną społecznością, gdyż potrafi dogadać się z każdym. Zaangażowany w hufiec „Kresy” oraz tam gdzie aktualnie jest potrzeba. Lubi długie, nocne rozmowy, górskie wędrówki i jeże.