



5 suchowych zabaw na zbiórkę w marcu 2022

Autor: Mikołaj Oniśk

Od redakcji:

Początek wiosny zaskakuje pogodą, chociaż może zgodnie z ludową mądrością[1] powinniśmy pamiętać, że ten miesiąc nie gwarantuje nam przewidywalnych warunków na dworze. Dlatego każdy suchmistrz powinien się zaopatrzyć w zestaw gier, które w razie niepogody urozmaicą zbiórki odbywające się w suchówkach.

1. W ciemnościach do celu

W odległości kilkunastu kroków od linii startu rysuje się kredą na ziemi tarczę z trzema koncentrycznymi kołami. Gracze startują kolejno z zawiązanymi oczami. Każdy stara się dojść do tarczy i stanąć w najmniejszym kole. Gdy wydaje mu się, że już zajął odpowiednią pozycję, mówi: „meta” i odkrywa oczy.

Jeśli stoi poza największym kołem, otrzymuje 0 punktów, w największym kole - 1, w średnim - 3. Kiedy natomiast stoi w najmniejszym kole, otrzymuje 5 punktów.

W przypadku, gdy stoi jedną nogą w największym kole, a drugą w średnim, otrzymuje 2 punkty i odpowiednio za stanie jedną nogą w średnim, a drugą w najmniejszym, otrzymuje 4 punkty.

2. Zgadnij, jakie słyszysz słowo

Uczestnicy, którzy będą odgadywać treść okrzyków, odchodzą na bok, aby nie słyszeć, jak pozostałe suchy, podzielone na dwie grupy, wybierają (dla każdego inne) dwusylabowe słowo, np.: LA-TO, TRAM-WAJ, KSIE-ŻYC.

Jedna grupa krzyczy pierwszą sylabę, druga następną. Obie na znak prowadzącego (ustalony wcześniej gest) wykrzykują swoją sylabę jednocześnie. Osoba, która w danej chwili odgaduje, podchodzi i stara się odgadnąć słowo. Wyniki oblicza się na podstawie tego, po ilu powtórzeniach okrzyku zgadujący słowo rozpoznał. Można też podzielić uczestników na trzy lub cztery grupy i wykrzykiwać trzy- i czterosylabowe wyrazy.

Wygrywa ten, kto odgadnie wyraz po pierwszym okrzyku lub po najmniejszej liczbie powtórzeń.



3. Kto jest żabą?

Zuchy siedzą w kręgu z opuszczonymi głowami. Jeden z nich cichutko kumka. Pozostałe milczą. Wybrany chłopiec – bocian stoi poza kręgiem, nasłuchuje skąd dochodzi głos i stara się wskazać zucha, który jest nieostrożną żabą. Jeśli odszuka żabę, zajmuje jej miejsce.

4. Rozplątywanie węzła

Cała gromada staje w kręgu. Wszyscy zamykają oczy, wyciągają ręce i idą do przodu. Kiedy zbliżą się do siebie, łapią się za ręce tak, żeby jeden zuch nie trzymał obiema rękami tej samej osoby. Wtedy otwierają oczy, a wybrana osoba puszcza jedną z rąk. Zadaniem gromady jest rozpląkanie węzła bez puszczenia rąk.

5. Tykająca bomba

Wszyscy uczestnicy siadają w kręgu, blisko siebie. Prowadzący ustawia minutnik na dowolną ilość czasu z przedziału od 30 sekund do 3 minut i chowa go do pudełeczka, aby nikt z uczestników nie wiedział, kiedy zadzwoni. W tym momencie minutnik staje się bombą i nikt nie wie, kiedy ona „wybuchnie”. Następnie prowadzący podaje kategorię, np. „państwa”, „zwierzęta”, „zawody”, „wyrazy na literę M” itd. i przekazuje bombę pierwszemu graczowi, który musi jak najszybciej powiedzieć wyraz pasujący do danej kategorii i dopiero po tym może oddać bombę osobie po swojej lewej. Następni gracze postępują w dokładnie taki sam sposób. Osoba, w której rękach wybuchnie bomba, przegrywa i wychodzi z kręgu. Dlatego też należy wymyślać swoje słowo zanim bomba do nas dojdzie, a następnie jak najszybciej się jej pozbyć. W sytuacji, w której zuch X zdąży powiedzieć swoje słowo, a bomba wybuchnie zanim zostanie przekazana do zucha Y, z gry odpada Y. To oznacza, że zuch Y musi być gotowy na odebranie bomby od X natychmiast po tym, jak ten wypowie swoje słowo. Po wybuchu bomby i odpadnięciu jednego gracza, prowadzący wymyśla kolejną kategorię i gra toczy się dalej.

[1] „W marcu jak w garmcu.”

Mikołaj Oniśk

W harcerstwie od roku 2015. Ambitny wódz nowopowstałej gromady suchów w Lubartowie, na którą mógłby poświęcić każdą swoją wolną chwilę. Pasjonat elektroniki, którą coraz częściej wdraża do działań w swojej gromadzie. Dawniej kwatermistrz w drużynie harcerzy.