

24 w 2022 (374)

# 5 suchowych zabaw na zbiórkę w kwietniu 2022

**Data publikacji: 25.04.2022 / Autor: Michał Topolski**

W kwietniu pogoda robi się coraz ładniejsza, a więc zbiórki na świeżym powietrzu wracają do łask. To dobry czas na zapewnienie suchom odpowiedniej dawki ruchu, warto zatem zaoferować im jego atrakcyjne formy. Wiosenna pogoda lubi zaskakiwać (czego doświadczyliśmy na początku miesiąca), dlatego dwie zabawy wymienione poniżej są uniwersalne – sprawdzone zarówno w mniejszych pomieszczeniach, jak i na dworze.

## 1. Ninja

Zuchy stają w kręgu, każdy trzymając po jednej ręce skierowanej do jego środka. Na hasło „ninja-go!” (dwuczłonowa komenda, jak w musztrze) wszyscy odskakują nieco do tyłu i przyjmują bojową pozę. Prowadzący według przyjętej kolejności (np. zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara) wskazuje zucha mającego swoją turę i wydaje komendę akcji: „ninja-go!”. W ramach jednej tury uczestnik gry może wykonać tylko jeden ruch. Przez jeden ruch rozumie się na przykład jeden krok w dowolną stronę, podskok, wymach ręką. Wykonanie jednocześnie kroku i wymachu lub wymachu obiema rękami i każdej innej podobnej kombinacji jest uznawane za jeden ruch, natomiast gdy nie dzieje się to równocześnie, tylko zuch wykonuje najpierw jedno działanie, a potem drugie, jest to liczone jak dwa ruchy, więc niedopuszczalne w ramach jednej tury. Analogicznie, wielokrotna zmiana kierunku wymachu, czy też cofnięcie ręki albo nogi po wykonaniu ruchu jest liczone jako wykonanie zbyt dużej ilości ruchów. Celem wykonania ruchu jest zabicie przeciwnika poprzez klepnięcie go w wierzch dłoni. Gracz, który czuje się zaatakowany ma prawo jednego ruchu w celu wykonania uniku. Po wykonaniu ruchów gracze muszą zastygnąć w końcowej pozie i czekać tak do swojej następnej tury. Wszelkie błędy techniczne (wykonane zbyt dużej ilości ruchów, poruszenie się nie w swojej turze, itd.) można karać pominięciem tury lub po prostu cofać graczy do poprzedniego stanu i powtarzać ruchy. Ostatnia osoba, która zostanie w grze, wygrywa.

### Możliwe modyfikacje

– Gra na dwa życia (życie = ręką, więc po zбиciu jednej gracz gra tylko przy pomocy drugiej).

- Bardziej dynamiczna gra, w której dodatkowo można wyeliminować przeciwnika klepiąc go dłonią w wierzch stopy.



## 2. Pif-paf

Uczestnicy gry ustawiają się w okręgu, a prowadzący staje w jego środku. Prowadzący „strzela” do jednego z zuchów wskazując go palcem i krzyčząc „pif!”, osoba ta musi kucnąć, gracze po jej obu stronach pojedynkują się odwracając się do siebie i „strzelają” z palców krzyčząc „paf!”. Ten, który później krzyknie „paf!” lub nie zrobi tego w ogóle odpada. Jeżeli osoba wybrana przez prowadzącego nie kucnie, pojedynek jest nieważny i to ona odpada. Jeżeli ktoś zareaguje krzyčząc „paf!”, gdy tego ma nie robić, także odpada.

Finał: Gdy zostanie tylko dwóch graczy stają oni plecami do siebie i na znak prowadzącego zaczynają iść do przodu. Gdy prowadzący krzyknie „pif!”, zuchy muszą się odwrócić i „strzelić” krzyčząc jak najgłośniej i jak najszybciej „paf!”. Osoba, która zrobi to pierwsza wygrywa. Jeżeli któryś z uczestników nie wytrzyma napięcia i wystrzeli przed czasem – przegrywa. Gdy nie da się ustalić kto był pierwszy, należy powtarzać pojedynek do skutku.

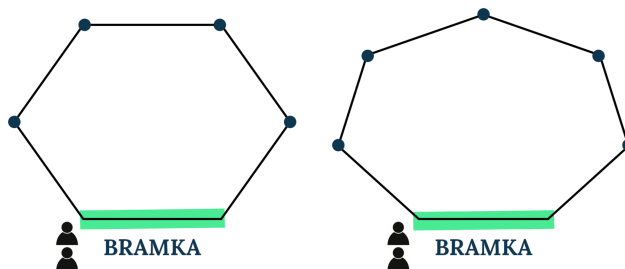
## 3. Pan Pyrkowski, czyli wojna o kartoflisko

Spośród zuchów należy wybrać jednego bądź dwóch strażników ziemniaków, resztę dzielimy na dwie drużyny. Kartoflisko to wyraźnie wyznaczone pole o dowolnym kształcie, rozmieszczamy na nim równomiernie „ziemniaki” – mogą nimi być np. małe piłki „zośki”, czy nawet rolki taśmy klejącej, w każdym razie coś, co łatwo nie ulegnie zniszczeniu i może być nieco poturbowane w trakcie (dlatego ciężko grać prawdziwymi ziemniakami, poza tym byłoby to raczej niewychowawcze). Zadaniem obu drużyn jest wyniesienie z kartofliska jak największej ilości ziemniaków i zanieśenie ich do swojej bazy, to wszystko w ograniczonym czasie. Strażnicy

kartofli – Pan Pyrkowski/Państwo Pyrkowscy, mają za zadanie chronić swojego dobytku, mogą więc eliminować z gry pozostałe zuchy po prostu dotykając je, ale mogą to robić jedynie w obrębie swojego pola (wystarczy, że mają choć jedną nogę w środku). Wyeliminowany gracz zostawia ewentualnego niesionego ziemniaka dokładnie w tym miejscu, w którym został złapany i schodzi z obszaru gry. Ziemniaki można sobie podawać albo rzucać. Gracze przeciwnych drużyn nie mogą odbierać sobie kartofli, chyba że ktoś je upuści lub będzie można przechwycić je w trakcie rzutu. Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie więcej kartofli, obrońcy wygrywają gdy na polu zostanie więcej kartofli niż u każdej z drużyn lub gdy złapią wszystkich członków jednej z drużyn.

## 4. Bazy

Pole do gry składa się z 4 lub 5 baz i bramki. Bazy oznaczamy za pomocą słupków, bądź innych znaczników, które pozwolą jasno wskazać, gdzie one się znajdują. Bramkę także tworzymy z dwóch znaczników lub korzystamy z takiej już istniejącej. Z gromady tworzymy dwie równie liczne drużyny. Jedna drużyna rozpoczyna rozgrywkę jako broniący, druga jest atakującymi. Członkowie drużyny atakujących ustawiają się w rzędzie przy prawym słupku bramki (patrzac od frontu). Każdą turę rozgrywki rozpoczyna wyrzut piłki (można ją rzucać w dowolnym kierunku, byle przed siebie, nie za siebie), ze słupka startowego przez pierwszego w kolejce zawodnika atakujących, który natychmiast po rzucie zaczyna biec od bazy do bazy. W tym czasie zadaniem broniących jest złapanie piłki, jeżeli ta zostanie złapana przed uderzeniem w ziemię, zawodnik wykonujący rzut odpada od razu, zaś jeżeli piłka dotknie ziemi, drużyna broniących, podając ją między sobą, musi doprowadzić do przerwania rundy na jeden z możliwych sposobów: 1. Poprzez wrzucenie piłki do bramki. 2. Przez zabicie przeciwnika piłką. Pierwsza opcja skutkuje pozostaniem przeciwnika przy najdalszej zaliczonej bazie. Druga eliminuje gracza atakujących z gry. Ważnym elementem mechaniki gry jest nietykalność gracza biegnącego, gdy ten stoi przy bazie (przyjmujemy, że dzieje się to wtedy, gdy przynajmniej jedna jego noga jest blisko znacznika). Jeżeli gracz zatrzyma się przy bazie i nie ruszy się z niej przez 10 sekund, tura również automatycznie się kończy, a zawodnik zostaje przy bazie. Po turze pierwszego gracza atakujących następuje tura drugiego gracza i tak dalej. Zawodnicy pozostali przy bazach, gdy tylko gracz znajdujący się przy bramce wyrzuci piłkę, ponownie mogą się ruszać. Można ich zbijać, ale to nie zatrzymuje gry. Każdy gracz atakujących, który zaliczy wszystkie bazy i dotrze do drugiego słupka bramki, to punkt dla drużyny. Następnie następuje zmiana stron i broniący stają się atakującymi i vice versa.



Możliwe modyfikacje: gra bez kończenia tury rzutem do bramki; obowiązek trafienia w pole między wszystkimi bazami dla rzucającego; gra piłką do siatkówki; gra w wariacie nożnym (mniejsze odległość między bazami, wykopywanie piłki zamiast wyrzucania, gracza zbija się poprzez strzelenie piłką między bazy, między którymi w danym momencie znajduje się gracz w trakcie biegu – zawodnik atakujący może bronić przestrzeni między słupkami jak bramki)

## 5. Dopóki piłka nie upadnie

Najprostszy wariant tej zabawy zakłada, że wszystkie zuchy ustawiają się w jednej, równej linii startu i czekają na wyrzucenie/wybiecie piłki w powietrze przez prowadzącego. Wtedy rozpoczynają bieg, który muszą ukończyć, dopóki piłka jest w górze. Osoba, która dobiegnie najdalej i zastygnie w bezruchu przed upadkiem piłki, wygrywa. Można także grać licząc odległość od punktu startu niezależnie od kierunku biegu lub liczyć, kto będzie dalej od miejsca w którym upadnie piłka, itd. Założenia gry są proste, a więc łatwo je modyfikować.



Michał Topolski

Zuchmistrz, instruktor z pięknej Opolszczyzny, w latach 2019-2023 drużynowy 0

KGZów „Łowcy z Pradawnej Puszczy” (tak - „zerowej”) z którą zdobył trop wilka, a w latach 2023-2024 drużynowy 0 KDWów „Krzyk”. Obecnie robi dużo rzeczy, ale przede wszystkim kieruje Wydziałem Zuchów GKHy. Z wykształcenia inżynier cyberbezpieczeństwa, posiada kolekcję piór wiecznych i lubi dyskutować na różne tematy.