

36 w 2022 (386)

5 zuchowych zabaw na zbiórkę w maju 2022

Data publikacji: 24.05.2022 / Autor: Wojciech Kądziołek

Zaprezentowane poniżej zabawy można zastosować spokojnie i na kolonii, i na zbiórce. Mogą one posłużyć jako element walki z przeciwnikiem, część porannej rozgrzewki, a także jako przerywnik w trakcie dłuższej formy statycznej. Warto mieć na podorędziu wiele gier, aby zapewnić różnorodność form. Zabawy podane zostały w formie podstawowej, lecz nikt nie powinien mieć problemu z ujęciem ich w klamry fabularne.

1. Popcorn

Zabawa niemieckich pfadfinderów (skautów), idealna na rześkie poranki. Wyznaczamy teren gry - nie powinien być on zbyt mały, aby zuchy mogły swobodnie się przemieszczać, ani zbyt wielki, bowiem wówczas zuchy rozpierzchłyby się po okolicy. W trakcie gry wszyscy gracze przemieszczają się, cały czas skacząc obunóż. Zuchów dzielimy na dwie grupy: większa to kukurydze, podskakując wydają oni charakterystyczne dla prażonych nasion syczenie. Kilku innych zuchów to popcorn i podskakując powtarzają oni: "pop, pop, pop". Gdy popcorn dotknie kukurydzy, zuchy-kukurydze zamieniają się w ten pierwszy. Taki zuch zmienia oczywiście wydawany dźwięk. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze są popcornem.

2. Abordaż

Gromadę dzielimy na dwa równe zespoły. Każdy z nich znajduje sobie bazę, dostępną z każdej strony (najlepiej drzewo). Gra rozpoczyna się, gdy wszyscy dotykają swojego drzewa. Celem jest dotknięcie drzewa przeciwnika. W drodze do bazy można zbijać członków drugiego zespołu, dzieje się to poprzez dotknięcie przeciwnika. Wygrywa ta osoba, która później puściła swoje drzewo. Przegrany musi powrócić do swojej bazy i dopiero gdy jej dotknie, może znowu atakować. Gdy jeden z graczy dotknie bazy przeciwników, kończy się pierwsza runda, po której można rozpocząć kolejne.

W grze należy zwrócić zuchom uwagę, że nie można brać powerbanków, takich jak kora czy gałązka z drzewa-bazy, które mogłyby spowodować ciągłe jej dotykanie.

3. Torpedy

W torpedy najlepiej grać szóstkami, gdy ich brak należy podzielić gromadę na cztero/pięcioosobowe zespoły. Każdy zuch ustawia się w rzędzie, jeden za drugim, kładąc ręce na ramionach poprzednika – będą to łodzie podwodne. Wszystkie osoby, poza ostatnią, czyli nawigatorem, zamykają oczy. Dwóch pierwszych w rzędzie graczy to z kolei torpedy, które mogą być wystrzelone na przeciwnika. Okręty należy ustawić na placu gry, w odstępach, najlepiej tak, aby nie były skierowane ku sobie. Gra rozpoczyna się, a wszystkie okręty wciąż kroczą przed siebie. Gdy nawigator chce dokonać skrętu, delikatnie poklepuje następną osobę we właściwe ramię (prawe lub lewe), ta analogicznie postępuje z osobą przed sobą i tak do końca. Jeśli nawigator pragnie storpedować inny okręt naciska na oba ramiona. Gdy sygnał dojdzie do torpedy otwiera ona oczy i rusza przed siebie. Jeśli uderzy w środek innego okrętu, zostaje on zatopiony, w innym przypadku chybia celu. Zabawa ta powinna się odbywać w ciszy.

4. Dentysta

Ta gra (jak i kolejna) może być rozgrywana w budynku, jak i w sprzyjających warunkach na trawie. Zuchy kładą się na ziemi i próbują szczepić ze sobą rękami i nogami, tworząc jedną spójną masę. Zadaniem dentysty (najlepiej, aby był to członek kadry) jest rozszczepienie pojedynczych zuchów i wyrwanie ich, niczym zepsutych zębów. Gra gwarantuje wiele krzyku i emocji.

5. Stópki

Gracze ustawiają się w okręgu tak, aby ich stopy znajdowały się blisko siebie, lecz bezpośrednio się nie dotykały. Pierwszy gracz dotyka dowolną nogą stopy kolejnego. Zadaniem kolejnego gracza jest dotknięcie swoją stopą stopy kolejnej osoby, dotykać można tylko nogą do której dostawił swoją stopę poprzednik. W trakcie ruchu nie wolno ruszyć niedotkniętej nogi, jeśli ktoś się wywróci – odpada. Gdy gracz nie został dotknięty wskutek wyeliminowania (czyli wywrócenia się) poprzednika, może przestawić dowolną stopę.

Bonus

Zdarza się, że jakiś zuch przegra jako pierwszy lub ma gorszy dzień i niechętnie bierze udział w zajęciach. Warto wówczas zapewnić mu chwilę rozrywki, w trakcie której wyciszy się, poprawi się jego samopoczucie i zwiększy motywacja do dalszego działania. W takim przypadku dobrze sprawdza się gra w zbijanie łapek. W zabawie tej biorą udział dwie osoby. Jedna wystawia przed siebie wyprostowane dłonie wnętrzem do dołu. Druga muska dłonie opuszkami palców (w ruchu

przypominającym grę na fortepianie), a w pewnym momencie podnosi ręce ponad dłonie współgracza i próbuje je delikatnie zbić. Jeśli mu się uda – wygrywa i role się zmieniają, jeśli nie – gra toczy się dalej tak samo.

Wojciech Kądziołek

Szczepowy szczepu 5 KDH “Wichry”, referent ds. suchów Małopolskiej Chorągwi Harcerzy. Krakauer, wychowany w Bronowicach Małych. Zainteresowany antropologicznym ujęciem historii i starający się je uprawiać.