

20 w 2023 (430)

5 suchowych zabaw na zbiórkę w czerwcu 2023

Data publikacji: 09.06.2023 / Autor: Szymon Niedziółka

Czerwiec – szósty miesiąc roku, miesiąc przygotowań do kolonii, zabaw, sesji. To znaczy super zabawy. Jednocześnie cały czas spotykamy się z piękną i słoneczną pogodą. W tym miesiącu kończą się zbiórki, ale odpoczynek nie jest długi. Dlatego w tej edycji suchowych zabaw proponuję zabawy, które możesz użyć i na kolonii, i na zbiórce.

Węzeł gordyjski

Prosta zabawa wspomagająca integrację. Grę zaczynamy od zrobienia dużego koła.

Następnie zamykamy oczy, wyciągamy ręce przed siebie i ruszamy powoli naprzód.

Przy spotkaniu naszej dłoni z czyjąś dłonią łapiemy ją (w ucisku mogą być tylko dwie ręce). Gdy już wszyscy trzymają się za ręce, otwieramy oczy i próbujemy się rozplątać, oczywiście cały czas trzymając się za ręce. Okazuje się, że każdy węzeł można rozplątać, choć polecam zacząć od małych, np. 4 osobowych grup i stopniowo zwiększać ich liczebność, aż wszyscy znajdą się w jednej grupie. Zabawa daje dużo satysfakcji i zuchom, i harcerzom, i drużynowym.

Rycerze, trolle, gnomy

Zabawa podobna do “kamień, papier, nożyce”, jednak używamy w niej innych nazw:

- rycerze – przedstawiamy ich gestem pchnięcia miecza,
- trolle – przedstawiamy ich wyciągając w górę ramiona tak jakbyśmy chcieli straszyć,
- gobliny – przedstawiamy ich trzymając ręce nisko, przed sobą, z palcami wywiniętymi do góry. Gest ten ma symbolizować chęć zabrania, skradzenia czegoś.

Rycerz dzięki swoim umiejętnościom pokonuje trolla, który za pomocą siły wygra z goblinami. Goblin natomiast zwycięża z rycerzem podkradając mu miecz.

Ale zmiana nazewnictwa i gestów to nie jest jedyna rzecz różniąca tę grę od oryginału. Rycerze, trolle, gnomy są grą drużynową i ruchową.

W grze dzielimy się na dwa zespoły. Ustalamy dwie linie naprzeciwko siebie w odległości ok. 10 metrów jedna od drugiej. Dwie drużyny ustawiają się na liniach i zaczynają iść w swoją stronę, a w odległości około 1,5 metra każdy z zespołów wskazuje wcześniej umówiony znak i następuje pojedynek (zgodnie z wyżej opisanymi zasadami). Wygrana drużyna zaczyna łapać przegranych, póki ci nie przekroczą swojej linii. Złapani zmieniają stronę. W przypadku gdy jest remis, dwie drużyny cofają się na swoje pozycje.

Ringo

Dzielimy się na dwa równe zespoły składające się z N osób każda. Każdy w drużynie ma przypisany numer od 1 do N. Tak jak w poprzedniej grze, zespoły ustawiają się na swoich liniach i w połowie odległości jednej drużyny od drugiej kładziemy ringo (może to być prawdziwe ringo, ale jako zamiennik może posłużyć np. butelka).

Następnie wywoływany jest numer i osoby z danym numerem ruszają po ringo. Ich celem jest przeniesienie go za swoją linię. Jednakże nie jest to takie proste, ponieważ jeśli przeciwnik dotknie osoby niosącej ringo, to ta osoba w danej turze odpada. Prowadzący grę może wywoływać kilka numerków na raz, co czyni grę jeszcze bardziej ciekawą.

Niewidomy strażnik

Grę zaczynamy od wybrania strażnika, któremu zawiązujemy oczy.

Następnie wokół niego kładziemy parę przedmiotów. Zadaniem reszty zuchów jest zabranie przedmiotu, jednak muszą to zrobić po cichu, ponieważ strażnik, mimo że nie widzi, nasłuchuje i wskazuje palcem kierunek, z którego jego zdaniem dobiega dźwięk skradającej się osoby. Jeśli rzeczywiście kogoś wskaże, to wskazana osoba musi cofnąć się za linię początkową.

Palant

Pierwowzór baseballu, mający już ponad 400 lat. Gra, której zasady były przekazywane ustnie aż do lat 60-tych ubiegłego wieku. Aby w nią zagrać, będą potrzebne: kilka piłek tenisowych, kij, który nie złamie się po uderzeniu w piłkę (może być kij o kształcie cylindrycznym, ale najczęściej spotykanym w grze w palanta wariantem jest kij spłaszczony) i dość duże pole do gry, np. boisko szkolne albo polana w lesie.

Zasady są proste i dobrze opisane na [Wikipedii](#).

Warto zwrócić uwagę na to, że w tej grze możemy jako bazy ustawić patyki, plecaki czy cokolwiek innego. W zależności od potrzeb, możemy też zmieniać standardowe wymiary placu do gry.

Szukasz czegoś więcej na zabawy w ciepłe dni?

- [Maj 2022 / Kądziołek](#)
- [Czerwiec 2018 / Gierbisz](#)
- [Maj 2018 / Gierbisz](#)

Szymon Niedziółka

Przewodnik w Siedleckim Hufcu Harcerzy „Pogoń”, założyciel oraz były drużynowy 1 Siedleckiej Gromady Zuchów „Odkrywcy Legend”. Lubi tanią rolę i dobrą zabawę.