

6 w 2024 (486)

5 suchowych zabaw na zbiórkę w lutym 2024

Data publikacji: 31.01.2024 / Autor: Henryk Skrzyński

Od Redakcji: Luty to czas zimowisk i śniegu, najlepszego przyjaciela zuchmistrza, ale również czas zbiórek i niskich temperatur. Poniżej znajdziecie więc 5 propozycji Henryka na zimowe zabawy z suchami – na dworze lub w suchówce.

1. Wielka Stopa

Uciekacie przez śnieżne pole, a ktoś Was tropi. W śniegu wszystkie ślady są widoczne. Jak zgubić pościg? Podszyjcie się pod Yeti!

- **Czas:** 15 min.
- **Potrzebne:** kartony, nożyczki, sznurki

Zabawa w szóstkach. Zuchy mają przedostać się przez zaśnieżony teren, nie zostawiając śladów własnych butów, tylko udając Yetiego. Mogą zrobić i przywiązać sobie do butów kartonowe nakładki, albo po prostu pokryć swoje ślady odciskami wielkiej stopy wyciętej z kartonu. A może znajdą jeszcze jakiś inny sposób?

Kiedy zuchy skończą, przyboczny może przejść ich tropem i ocenić, która szóstka wykonała zadanie najlepiej, tzn. zostawiła najmniej własnych śladów.

2. Eskimoski pościg

- **Czas:** ok. 15 min.
- **Materiały:** spora płaska powierzchnia z nietkniętą pokrywą śnieżną.

Wydeptajcie na łące lub boisku z nietkniętą pokrywą śnieżną sieć krętych wąskich uliczek, na których jest miejsce tylko dla jednego człowieka. Potem rozegrajcie na nich zwykły pościg. Gracze mogą poruszać się tylko po uliczkach, nikt nie może przekroczyć ani przeskoczyć nietkniętej powierzchni śniegu, nawet, gdy uliczki idą tuż obok siebie. Goniący czasem mógłby dotknąć uciekającego ręką, ale nie wolno mu – bo ten stoi w innej uliczce. Urok eskimoskiego pościgu polega na tym, że biegacze – nawet z jednej drużyny – często zastępują sobie drogę, zmieniają kierunki, zapędzają się w ślepe zaułki.

Szczegółowe zasady można dostosowywać, np. może to być zwykły berek, gdzie dotknięcie uciekiniera zmienia go w goniącego; albo berek w szóstkach (jedna szóstka ucieka, druga łapie); albo gra na wyeliminowanie. Można też w uliczkach rozłożyć jakieś tokeny, które uciekający powinni zbierać – wtedy gra upodabnia się do klasycznego pac-mana. Należy uważać na możliwe poślizgnięcia!

Gra pochodzi ze znakomitej książki Milosa Zapletala „Gry w terenie”, Oficyna wydawnicza „TEXT”, 2017.

3. Zimowy taniec „kopany”

To dobra zabawa na rozgrzanie się na dworze, na przykład jeśli niektórzy zmarzli czekając na innych przy poprzedniej grze. Oczywiście, wbrew nazwie, nie chodzi o kopanie się, tylko o lekkie stukanie stopą o stopę. Czasem jednak, gdy ktoś włoży w ruch za dużo siły, ciężkie buty chronią przed niepotrzebnym bólem. Dlatego dobrze jest, jeśli każdy z tańczących ma na nogach zimowe buty.

- **Czas:** 10 min.
- **Potrzebne materiały:** brak, ale kadra powinna się wcześniej nauczyć tańca

Taniec jest trudny czasem nawet dla harcerzy, ale znakomicie rozwija poczucie rytmu i koordynację ruchową, więc warto poświęcić z zuchami czas na nauczenie się go. Zuchy stają w dwójkach naprzeciw siebie. Można ustawić pary w koło, tak, żeby powstały dwa koncentryczne okręgi zwrócone do siebie. Kolejne ruchy tańczących pokazuje poniższa grafika:

Zimowy taniec "kopany"

ustawienie wyjściowe



1. Stukamy się wewnętrznymi stronami prawych butów.



2. Teraz to samo z lewymi butami.



3. Zewnętrzne strony prawych butów...



4. Zewnętrzne strony lewych butów...



5. Obaj obracamy się wokół własnej osi - przez lewe ramię. W 1/4 obrotu (nie zatrzymując się) stukamy się zewnętrznymi stronami prawych butów.



6. W 3/4 obrotu stukamy się zewnętrznymi stronami lewych butów.



7. Obrót zakończony - znów stoimy naprzeciw siebie! klaszczemy trzy razy - najpierw w dłonie partnera, potem własne, potem znów z partnerem.



8. Koniec cyklu, oba kręgi przesuują się o 1 w **swoją prawą stronę. Kontynuujemy taniec z nowymi partnerami.**



CC BY-NC Henryk Skrzyński 2024

Taniec ten właściwie nie potrzebuje muzyki, ale żeby było łatwiej utrzymać rytm, można śpiewać [piosenkę otwierającą film „Kraina Lodu” w reżyserii Chrisa Bucka i](#)

Jennifer Lee. Pogrubione sylaby pokazują, kiedy wykonywać kolejne ruchy:

Zimne dni i **g**órski wiatr **d**eszcz podszyty **ch**łodem, **Z**rodziły mroźnych **pie**kieł
mocl to **s**erce skute **l**odem.

Niech **ka**żdy co tchu **T**aflę tnie, **T**utaj miłość, **t**utaj gniew **P**iękno tkwi w **pr**zejrzystej
krze, **C**iosaj aż po spód – **N**iech pęka serca **l**ód!

4. Sąsiedzkie przysługi, czyli gra ekonomiczna na dzień dziadka

Co prawda dzień dziadka był w styczniu, ale może Wasze zuchy, podobnie jak w moim hufcu, miały wtedy ferie? Albo po prostu chcecie zdobyć sprawność Wnuczek?

- **Czas:** 20 min.
- **Potrzebne materiały:** przygotowane wcześniej karty postaci oraz wydrukowane zdjęcia dziadków zuchów, nożyczki i kleje.

Do tej gry musi się przed zbiórką przygotować zarówno kadra, jak i zuchy. Dowiedzcie się z wyprzedzeniem, jakie zawody wypełniali (wypełniają?) dziadkowie chłopaków, a chłopcy niech przyniosą na zbiórkę wydrukowane zdjęcia swoich dziadków z młodości. Przed grą należy chłopakom zrobić wprowadzenie, że w młodości dziadków w Polsce panował komunizm i bardzo trudno było dostać potrzebne do codziennego życia rzeczy w sklepach, dlatego ludzie pomagali sobie nawzajem i często robili sobie przysługi lub wymieniali się niezbędnymi produktami.

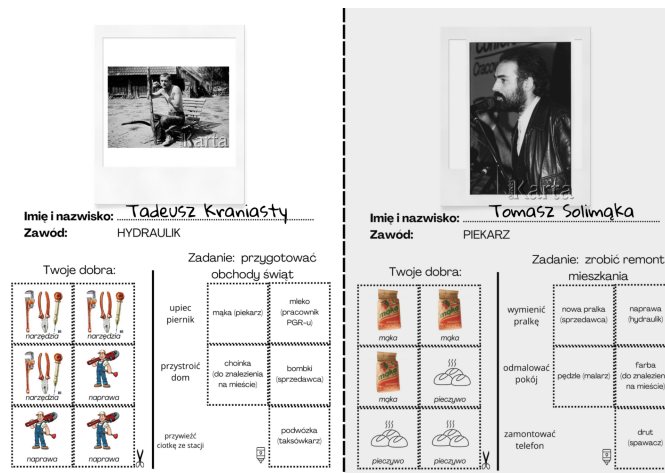
Przygotujcie dla każdego zucha indywidualną kartę postaci. Karta zawiera: miejsce na zdjęcie dziadka do przyklejenia; dobra do wycięcia, które zuch posiada na początku gry; oraz zadanie i miejsce na przyklejanie zdobytych dóbr. [Przykładową kartę postaci do edycji znajdziecie tutaj](#).

Dobra, to karteczki z przedmiotami i usługami, jakie mogą wiązać się z zawodami dziadków zuchów. Na przykład, zuch, którego dziadek był taksówkarzem, otrzyma kilka dóbr „podwózka” i „benzyna”. Księgowy dostanie dobra „zeszyt” i „kalkulator”. Rolnik – „mleko” i „warzywa” itd. Niektóre dobra (nie więcej niż 40%!) mogą nie znajdować się na startowych kartach, nie pochodzą od zawodów w grze i być rozłożone na terenie gry – to zdynamizuje rozgrywkę i ułatwi Wam wymyślanie zadań.

Zadania są podobne jak w grze „Kolejka” – tzn. każde zadanie składa się z mniejszych czynności, które wymagają konkretnych usług i produktów będących w grze.

Zadaniem zuchów jest dopilnować, by każdy załatwił swoje sprawunki. Zuchy mogą wymieniać się lub dawać sobie dobra w ramach przysługi oraz szukać dóbr z terenu gry. Oczywiście najpierw każdy zajmie się kompletowaniem potrzebnych sobie kart, ale jeśli je zbierze, to powinien pomóc innym, np. znaleźć potrzebne im karty.

Warto na koniec tę grę omówić na Kręgu Rady. Dajcie moment, żeby każdy zuch opowiedział o swoim dziadku i jego zawodzie. Dobrze by było, żeby chłopcy mogli docenić się wzajemnie za pomoc w grze, powiedzieć co im pomagało, a co przeszkadzało wspólnie wygrać grę.



Przykładowe karty postaci. Zdjęcia pochodzą z fotoarchiwum Ośrodka Karta, a ich autorem jest pan Stanisław Kulawiak

5. Śnieżynka-wycinanka

- **Czas:** 10 min.
- **Potrzebne materiały:** kartki i nożyczki dla każdego zucha

Kartkę w kształcie sześciokąta foremnego składamy wzdłuż trzech osi symetrii. Jeśli ktoś chce, to można jeszcze kilka razy, ale te trzy pierwsze zgięcia są najważniejsze.

Następnie po prostu wycinamy w tak pozaginanej kartce różne kształty, według fantazji. Po rozłożeniu pokaże się fantazyjna, sześcioramiona śnieżynka z symetrycznymi wycięciami, które zuchom na pewno trudno było przewidzieć.

W kolejnych próbach możemy chłopakom zaproponować konkurs, kto wytnie śnieżynkę, która, nadal w jednym kawałku, będzie zawierać jak najmniej papieru; śnieżynkę zawierającą najwięcej trójkątnych dziurek (to nie takie proste!); śnieżynkę “w stylu gotyckim” itd. [A jeśli chcielibyście, żeby wyszła Wam śnieżynka “ładna”, według symetrycznego wzoru, to zajrzyjcie tutaj.](#)

Zdjęcie w nagłówku pochodzi ze zbiorów autora.

Szukasz czegoś więcej na zabawy w śnieżne i zimowe dni?

- [5 suchowych zabaw na zimę \[Kowal - Listopad 2022\]](#)
- [5 suchowych zabaw na zaskakująco śnieżną wiosnę \[Oniśk - Kwiecień 2022\]](#)
- [5 suchowych zabaw na luty \[Mandes - Luty 2022\]](#)
- [5 zabaw suchowych na styczeń \[Derkowski - Styczeń 2022\]](#)
- [5 Suchowych zabaw na śniegu \[Derkowski - Grudzień 2021\]](#)

[Henryk Skrzyński](#)

Kiedyś był hufcowym Warszawskiego Hufca Harcerzy „Klucz” i drużynowym 123 Warszawskiej Gromady Zuchów. Teraz to już nie to samo. Zawodowo psycholog szkolny, a z zamiłowania też socjolog i pasażer kolei. Nieodmiennie (i często niepotrzebnie) szuka we wszystkim czwartego i piątego dna.