

11 w 2024 (491)

5 suchowych zabaw na zbiórkę w kwietniu 2024

Data publikacji: 05.04.2024 / Autor: Michał Topolski

Kwiecień plecień, czy coś. Ale to nie takie ważne. Ważne, żeby robić solidne metodycznie zbiórki, które będą atrakcyjne dla suchów. Mogą w tym pomóc poniższe zabawy.

1. Wyspiarze

Zuchy dzielą się na dwie lub więcej drużyn, a zadaniem każdej z nich jest przetrwanie na „wyspie”, czyli wyznaczonym obszarze, który może być oznaczony liniami na podłodze lub za pomocą lin lub sznurków na zewnątrz. Wyspy są rozrzucone na całym terenie gry i mają różne wielkości oznaczone liczbą osób, które mogą pomieścić. Na hasło „start” zuchy muszą dotrzeć do jednej z wysp. Problem polega na tym, że wyspy mogą pomieścić tylko ograniczoną liczbę osób. Gdy gra muzyka (lub prowadzący gwizdże), uczestnicy mogą się przemieszczać między wyspami. Gdy muzyka przestaje grać (lub prowadzący gwizdać), każdy musi znaleźć dla siebie miejsce na wyspie. Ci, którzy się nie zmieszczą, odpadają. Co rundę ogranicza się ilość dostępnych miejsc na wyspach. Gra toczy się do momentu, aż zostanie tylko jedna osoba lub drużyna. Grę można urozmaicać oznaczając wyspy, które zostaną zmniejszone w następnej rundzie lub dodając specjalne artefakty pozwalające na zwiększenie pojemności wyspy lub przetrwanie jednej rundy poza wyspą.

2. Echo w lesie

Zuchy i prowadzący udają się do lasu lub na duży, otwarty teren. Następnie rozpraszają się na określonym obszarze, na tyle daleko od siebie, by nie móc bezpośrednio słyszeć innych. Prowadzący wybiera frazę lub dźwięk, który uczestnicy muszą naśladować. Prowadzący wydaje dźwięk lub mówi frazę, a zadaniem uczestników jest powtórzyć to „echo”. Gra polega na słuchaniu i przekazywaniu dalej komunikatu tak, aby dotarł on z jednego końca obszaru na drugi (swoisty głuchy telefon na odległość). Warto na końcu ustawić przybocznego, który zatrzyma grę gdy komunikat dotrze do niego i uda się do prowadzącego porównać to co usłyszał z oryginalnym tekstem.

3. Balonowe łowy

Na otwartym terenie rozstawiane są balony w różnych kolorach, przyklepione do kamieni lub innych ciężkich przedmiotów za pomocą sznurków. Każdy kolor reprezentuje innego przeciwnika lub sojusznika (stwora, drona, co nam fabularnie odpowiada). Zuchy, podzielone na drużyny, otrzymują zadanie „upolowania” określonych wrogów, czyli przyporządkowanych im balonów, poprzez ich przebicie. Muszą jednak uważać, by nie „upolować” wroga, którego nie mają na liście lub przez przypadek nie przebić balona oznaczającego sojusznika – za co grożą adekwatne kary punktowe.

4. Tajny kontakt

Pokazujemy zuchom zdjęcie osoby, której poszukujemy (może też być opis lub rysunek, ale to sprawia, że zadanie jest dużo trudniejsze). Osoba ta jest naszym tajnym kontaktem operacyjnym i mamy za zadanie odnaleźć ją wśród innych ludzi. Gromadę dzielimy na mniejsze grupy znajdujące się pod opieką kogoś z kadry (na przykład na szóstki) i rozpoczynamy poszukiwania. Ważne jest, żeby poinstruować zuchy, aby nie zaczepiały losowych przechodniów (jesteśmy wszakże w konspiracji), tylko po zauważeniu naszego kontaktu zgłosiły to drużynowemu.

5. Krążowniki

Gra wymaga przestrzeni, nie musi to być koniecznie dwór, wystarczy większa sala. Dzielimy gromadę na równe drużyny. Ich ilość jest dowolna, ale dla dobrej zabawy grupy nie powinny być mniejsze niż 5 osób (optymalna wielkość to z doświadczenia 7 osób). Zuchy stają w rzędzie kładąc ręce na ramiona osoby przed nimi. Od teraz taka jedna grupka zuchów to nasz krążownik. Osoba znajdująca się z tyłu jest kapitanem i odpowiada za wyznaczanie kursu krążownika, może podawać trzy polecenia klepiąc w ramię osobę przed nim:

- klepięcie w lewe ramię oznacza skręt w lewo,
- klepięcie w prawe ramię oznacza skręt w prawo,
- a uderzenie dwa razy w oba ramiona oznacza odpalenie torpedy.

Komendy są podawane przez całą długość krążownika za pomocą klepień, aż do osoby znajdującej się na froncie. Osoba ta wykonuje skręty, idąc cały czas do przodu, a w razie odpalenia torpedy staje się torpedą – ma obowiązek wybiec z jak największą prędkością w linii prostej przed siebie. Jeżeli na linii strzału znajduje się wrogi krążownik uderzy w niego i uszkodzi odcinając fragment w który trafiła (zawsze mniejszą część). Nie chodzi tu o siłowe przerwanie połączenia między zuchami, liczy się sam kontakt torpedy z krążownikiem. Minimalny rozmiar

krążownika to 3 osoby, w razie gdy taki krążownik zostanie trafiony lub odpali torpedę odpada z rozgrywki.

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.