

17 w 2024 (497)

5 zuchowych zabaw na zbiórkę w maju 2024

Data publikacji: 20.05.2024 / Autor: Michał Topolski

W Talgarze (...) zima zaczyna się we wrześniu, a kończy w maju. Pozostałe pory roku to wiosna i jesień. Jest także lato... Zazwyczaj wypada w pierwszy wtorek po sierpniowym nowiu. I trwa aż do środy rano.

Andrzej Sapkowski, Wieża Jaskółki

1. Gwiezdna flota

Dzielimy gromadę na drużyny liczące od 3 do 5 osób (wszystkie powinny być równe). W ramach każdej drużyny należy wybrać jednego gracza-satelitę, pozostali zostają myśliwcami. Satelity mają za zadanie zbierać informacje (np. kartki samoprzylepne z jakąś treścią lub piłeczki do ping-ponga) rozmieszczone wokół terenu gry, podczas gdy myśliwce próbują je przechwycić. Odbywa się to poprzez dotknięcie satelity, wtedy gracz-satelita oddaje wszystkie zgromadzone informacje i staje w miejscu na 10 sekund (najlepiej, aby w trakcie oczekiwania liczył na głos).

Gdy myśliwiec ma w posiadaniu dane, nie może atakować, a sam (identycznie jak satelita) może być zaatakowany przez inny myśliwiec nieniosący żadnych danych. Dwa myśliwce nienosące ładunku nie wchodzi z sobą w interakcje, tak samo dwa transportujące dane.

Myśliwiec, aby odzyskać zdolność bojową, musi oddać dane swojemu satelicie. Jeżeli satelita lub myśliwiec zostanie zaatakowany i w przeciągu 5 sekund myśliwiec ze zdolnością bojową dotknie atakującego, atak uznaje się za niebyły, dane wracają do oryginalnego posiadacza. Wygrywa drużyna, która posiada po upływie czasu gry najwięcej danych. Gra wymaga szybkości, zręczności i zdolności strategicznego myślenia.

2. Czyszczenie terytorium

Do gry potrzebujemy maksymalnie dużej ilości piłek różnego typu (do golfa, ping-ponga, tenisa, koszykówki, piłki nożnej, ręcznej...). Najlepiej przeprowadzić ją w

dużej sali, którą podzielimy na pół, np. za pomocą jakiejś ławki lub sznurka. Drużyny ustawiają się po obu stronach i startują z taką samą liczbą piłek. Zadanie jest proste: w ciągu ustalonego czasu gry przerzucić maksymalnie wiele piłek na stronę przeciwnika. Gdy skończy się czas, wygrywa ten zespół, który na swoim terytorium będzie miał mniej piłek.

3. Beret

Uczestnicy siedzą lub stoją w kręgu i wspólnie wybierają kategorię (np. zwierzęta, kolory, czy też chyba ulubione wśród moich dawnych zuchów – marki samochodów). Na sygnał prowadzącego muzyka zaczyna grać, a beret jest przekazywany z głowy na głowę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy zuch, przekazując beret, musi szybko wymienić słowo pasujące do wybranej kategorii. Jeśli ktoś powtórzy wcześniej wymienione słowo, lub trzyma beret, gdy muzyka się zatrzyma, odpada z rundy i siada na środku kręgu.

Gra toczy się do momentu, gdy pozostanie tylko jeden uczestnik, który wygrywa rundę. Kolejne rundy powinny zaczynać się od nowej kategorii, może ją wyznaczyć zwycięzca poprzedniej.

4. Chowany “po ciemku”

Do gry potrzebna jest nieduża sala, w której nie znajdują się obiekty mogące łatwo przewrócić się na zuchy lub w inny sposób stwarzać zagrożenie dla zuchów grających z zasłoniętymi oczami.

Wybieramy jednego lub dwóch szukających i zakrywamy im oczy chustą, po czym wyprowadzamy ich z sali. Pozostała część gromady chowa się po sali. Z perspektywy osoby dysponującej zmysłem wzroku odnalezienie ich nie wydaje się wyzwaniem, ale szukanie po omacku to już wyczyn.

Gdy wszyscy już się schowają szukający wchodzi do pomieszczenia. Wygrywa ten kto zostanie odnaleziony ostatni.

5. Obrazkowy głuchy telefon

Zabawa polega na tym, że zuchy ustawiają się w szeregu, a pierwsza osoba w rzędzie rysuje palcem po plecach następnej osoby określony wzór lub obrazek (przygotowany uprzednio na kratce, żeby później porównać wynik). Osoba ta przekazuje dalej to, co poczuła, aż dojdzie to do ostatniego zucha w szeregu. Ostatni zuch rysuje to, co jego zdaniem zostało narysowane, na kartce papieru lub tablicy, a następnie porównuje z oryginałem.

Na zdjęciu 1 Opolska Gromada Zuchów „Zwiadowcy”

Sprawdź też inne majowe zabawy:

- [5 zuchowych zabaw na zbiórkę w maju 2018 / Marcin Gierbisz](#)
- [5 zuchowych zabaw na zbiórkę w maju 2022 / Wojciech Kądziołek](#)

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.