

24 w 2024 (504)

5 suchowych zabaw na zbiórkę w czerwcu 2024

Data publikacji: 19.06.2024 / Autor: Michał Topolski

Ja wsysam w siebie lato tak jak dzika pszczoła wsysa miód[...]. Zbieram wszystko w jedną dużą bryłę lata, żeby żyć nią, kiedy... kiedy nie będzie już lata[...]. To jest taki wielki przekładaniec, są w nim wschody słońca i czarne jagody na gałązkach, i piegi na twoich ramionach, i blask księżyca nad rzeką wieczorami, i niebo pełne gwiazd, i las, i upał południa, kiedy słońce złoci sosny, i przelotne deszcze wieczorne, i wszystko inne, i wiewiórki, i lisy [...].

Astrid Lindgren, "Ronja, córka zbójnika"

1. Balonowe wyścigi

Każdy zuch otrzymuje balon i słomkę. Zadaniem jest przeprowadzenie balonu przez wyznaczony tor przeszkód, dmuchając w słomkę i przesuwając balon przed sobą, tak aby nigdy nie dotknął ziemi, naszego ciała, ani niczego innego. Tor przeszkód może zawierać elementy takie jak przechodzenie pod stołem, omijanie krzeseł czy przewracanie kubków. Wygrywa ten, kto pierwszy ukończy tor bez dotknięcia balonu rękami.

2. Berek na krach/liliach

Do gry potrzebujemy dużej ilości rekwizytów na których mogą bezpiecznie stawać zuchy mogą to być fragmenty kartonu, poduszki, karimaty, skrzynie do ćwiczeń, itp. Tworzymy tor, najlepiej taki nieliniowy, dający wiele ścieżek przechodzenia. Podłoga to lawa/niebezpieczny ocean/grząskie bagno, więc zuchy nie mogą jej dotknąć. Wyznaczamy jednego zucha jako goniącego i gotowe. Zuchy odpadają i schodzą z toru gdy są dotknięte przez goniącego lub, gdy zejść z bezpiecznego toru i dotkną chociaż troszeczkę podłogę. Grę wygrywa zuch, który zostanie złapany jako ostatni.

3. Taniec na gazetach

Każda para zuchów otrzymuje kawałek gazety, na którym muszą tańczyć, podczas

gdy muzyka gra. Co kilka minut prowadzący przerywa muzykę i składa gazetę na pół, zmniejszając przestrzeń do tańca. Zuchy muszą kontynuować taniec na coraz mniejszej powierzchni gazety. Jeśli któraś z par wyjdzie poza granice gazety, odpada z gry. Wygrywa para, która najdłużej utrzyma się na gazecie.

4. Kameleon

Zuchy stają wokół prowadzącego. Ten pokazuje przedmioty w różnych kolorach, zadaniem suchów jest odnalezienie w otaczającej ich przestrzeni najbardziej zbliżonego koloru do tego pokazywanego przez prowadzącego i dotknięcie go. Ważne jest, aby kolory przedmiotów pokazywanych przez prowadzącego były charakterystyczne. Możemy podzielić zuchy na drużyny i zliczać punkty na bazie tego kto pierwszy odnalazł odpowiedni kolor zaakceptowany przez prowadzącego.

5. Losowa wieża

Szykujemy zestaw różnej wielkości pudełek i pojemniczków, oznaczamy każdy z nich liczbą. Zuchy dzielą się na drużyny i kolejno ciągną losy. Zadaniem każdej drużyny jest ustawienie jak najwyższej wieży z pudełek tak aby się nie zawaliła. Zależnie od przyjętych zasad cała drużyna może próbować podpierać powstającą konstrukcję lub nikt nie może jej dotykać i ta musi się utrzymywać całkowicie sama.

W ramach gry można wprowadzić specjalne losy dające na przykład prawo do przekazania jednego swojego pudełka drużynie przeciwnej lub wyboru dowolnego pudełka z puli.

W grze zwycięzców można wyłonić na podstawie tego jak wysoką wieżę udało się zbudować danej drużynie lub która drużyna przetrwała najwięcej tur rozgrywki i odpadła jako ostatnia.

Sprawdź też inne czerwcowe zabawy:

- [5 suchowych zabaw na zbiórkę w czerwcu 2018 / Marcin Gierbisz](#)
- [5 suchowych zabaw na zbiórkę w czerwcu 2023 / Szymon Niedziółka](#)

[Michał Topolski](#)

Zuchmistrz, instruktor z pięknej Opolszczyzny, w latach 2019-2023 drużyny 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.