

GRY W HARCÓWCE I POZA NIĄ

„Kto gra - ten walczy. Zwycięża przeciwnika, przezwycięża siebie samego. A chłopcy kochają walkę! Dlatego przepadają za grami. Instynktu walki w chłopcu nie zabijemy. Ani to możliwe, ani pożądane. Więc chęć zmagania się, próbowania sił, trzeba - nie zwalczyć, lecz przestawić z torów, które mogą być niepożądane (bójki, sprzeczki, rywalizacja osobista, zazdrość) - na tory dobre. Są nimi w harcerstwie przede wszystkim: zawody zastępów, próby na stopnie, gry harcerskie. (...) Treść codzienna, zapelniająca zbiórki, tok zajęć powszednich - o ile nie ma popsuć, zniekształcić, skarykaturować naszego harcerskiego sposobu wykorzystania instynktu walki chłopców na dobre, musi być cała właśnie jedną, wielką, uharcerzoną (to znaczy przerobioną na harcerski sposób) walką.”

Juliusz Dąbrowski "Gry i zabawy w izbie harcerskiej."

Gry powinny być częścią naszych harców w izbie harcerskiej. Przecież sama nazwa -harcówka - sugeruje już potrzebę grania. To właśnie w grze zdobywamy kolejne umiejętności, rozwijamy swoją osobowość, mobilizujemy wszystkie swoje siły. Wreszcie, po prostu, świetnie się bawimy. Zaś bawiąc się tworzymy po kawałku siebie. By tak jednak było, musimy zawsze pamiętać o kilku zasadach:

1. Przez gry realizuj wymagania na stopnie harcerskie.

Dobry drużynowy rozpisuje wymagania, z danej próby na stopień harcerski, na poszczególne zbiórki i wycieczki. Ich częścią zaś jest gra. Tak więc w grze właśnie, harcerze zdobywają wiedzę i sprawdzają swoje umiejętności. Nagrodą za wysiłki i dalszą motywacją jest nie tylko wygrana w grze, ale również zaliczenie przez drużynowego wymagania w karcie próby.

2. Układaj gry w cykle.

Cykle tematyczne - gier z danej dziedziny np. samarytanki czy umiejętności spostrzegawczości - powinny gwarantować coraz wyższe stawianie poprzeczki do pokonania. Na początku uczyliśmy w grze rzeczy najłatwiejszych. Potem te umiejętności przydadzą się w grach o wyższym stopniu trudności. Coraz trudniej zwyciężyć, coraz wszechstronniej trzeba się wyteńczyć, by wygrać. W końcu takiego cyklu można wreszcie zaliczyć wymaganie lub kilka wymagań na stopień.

3. Łącz gry w logiczny ciąg.

Gry muszą tworzyć logiczny ciąg z całą zbiórką. Jeśli następuje po sobie kilka gier, jedna musi wynikać z drugiej, musi być jej naturalnym następstwem. Często pomocna jest w tym fabuła zbiórki. Coś jak w serialu telewizyjnym.

4. Pilnuj żelaznej sprawiedliwości.

Zawsze sprawdź, czy wszyscy rozumieją zasady gry. Muszą być one wyraźne i jednoznaczne. Jednocześnie gra musi być „fair play”. Ty zaś, jesteś strażnikiem prawa. Pamiętaj, że żelazna sprawiedliwość jest konieczna.

5. Przerwij grę w odpowiednim momencie.

Gry należy przerwać zanim się znudzą, tak, by pozostał niedosyt. Przeciąganie nawet najfajniejszej gry w nieskończoność wywoła znużenie.

6. Dobrze przygotuj grę.

Zrób jej plan z wyliczeniem czasowym. Przygotuj rekwizyty. Wprowadź wcześniej w zasady gry wszystkich, którzy są jej organizatorami.

A oto gry ze starych ksiązek. Możesz je wykorzystać lub przerobić dla własnych potrzeb. Są też świetnym przerywnikiem. Być może podsuną Ci jakiś pomysł.

GRY ĆWICZĄCE BYSTRĄ ORIENTACJĘ, SZYBKĄ REAKCJĘ NA BODŹCE, UMIEJĘTNOŚĆ WNIOSKOWANIA, KOMBINOWANIA, SKUPIANIA UWAGI NA KILKU PRZEDMIOTACH JEDNOCZEŚNIE

Czas na gry 😊

Kury - koguty

Dwa zespoły stoją w szeregach, twarzami do siebie, równolegle do dłuższych ścian - sali lub boiska. Jeden zespół to „kury”, drugi to „koguty”. Zastępowy, stojąc z boku, udaje gdakanie „ko, ko, ko, ko, ku” - zakańczając je wołaniem „kury” lub „koguty”. Zespół wywołany ucieka co sił do ściany. Kto zeń zostaje schwytyany przez przeciwnika przed dobiegnięciem, traci punkt dla zespołu. Kto, zamiast uciekać, rzuca się na przeciwnika, sądząc zrazu, że to jego zespół ma gonić, traci punkt, oczywiście, także.

Zastępowy woła też czasami „kurczęta” - i wtedy wszyscy muszą pozostać bez ruchu. Kto wybiegnie traci punkt.

Burza na morzu

Wszyscy siedzą, dla jednego brak jest miejsca. Ten chodzi wkoło i opowiada historię, w której, gdy wypowie „burza na morzu”, wszyscy muszą zerwać się i zmienić miejsca, a opowiadający stara się przytem także znaleźć miejsce. Kto zagapi się i nie zerwie się na te słowa, traci punkt. Dla kogo brak jest miejsca - ten skolei jest opowiadaczem.

Do wody

Zastęp wkoło zastępowego, poza linią narysowaną na podłodze kredą. Na rozkaz „do wody” skaczą wewnątrz koła. Na hasło „na ląd” wyskakują. Jeśli rozkaz „do wody” dany jest, gdy wszyscy są „w wo-dzie”, nikt się nie rusza - i przeciwnie. Dwie omyłki wykluczają z gry. Kto zostaje ostatni - wygrywa.

Rozrzucone sylaby

Zastępowy pokazuje list, w którym sylaby każdego wyrazu są przestawione. Kto pierwszy odczyta list?

List na bibule

Kto pierwszy napisze odczytany przez zastępowego wyraz, lub krótkie zdanie, czytane od końca, jakby z odbicia na bibule.

Utracona pamięć

Zastępowy ogłasza, że znaleziono człowieka, który utracił pamięć -i okazuje zawartość jego kieszeni. 2 zespoły (lub więcej) na wyścigi usiłują na tej podstawie określić, kim był ten człowiek i dać o nim maximum informacji.

GRY ĆWICZĄCE SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Zmiany w ubraniu

Gra znana powszechnie; pokazujemy zastępowi kogoś dwukrotnie, przyczem drugim razem robimy pewne zmiany w jego ubraniu. Każdy spisuje zauważone zmiany. Kto wskaże ich najwięcej - wygrywa. Można grać zespołami, wtedy w każdym zespole wolno się porozumiewać.

Obostrzenie. Chłopiec może powiedzieć tylko tyle zmian, ile było rzeczywiście zrobione bez względu, czy mówi dobrze, czy źle, np. zrobiono 5 zmian; chłopak, któremu na początku mówi się ile zmian zrobiono, wymieni 5 zmian, w tym trzy dobrze, to już dalej nie może wymieniać, choćby nawet widział prawdziwe 2 dalsze zmiany. GRA UCZY RZETELNOŚCI OBSERWACJI.

Nawprost - nakrzyż

Zastęp siedzi wkoło. Kilku między nimi wtajemniczonych w sekret gry. Zastępowy podaje sąsiadowi z prawej strony dwa ołówki, mówiąc „nawprost” - lub „nakrzyż” zależnie od tego, czy siedząc, trzyma nogi złożone jedna na drugą („nakrzyż”) - czy obok siebie („nawprost”) - robi jednak pozory, jakoby zależało to od specjalnego ułożenia ołówków przy podawaniu. Sąsiad musi podać ołówki swemu skolei sąsiadowi, mówiąc „nawprost” lub „nakrzyż” - myli się, oczywiście, obserwuje kolegów, zwłaszcza wtajemniczonych, aż w końcu każdy się domyśli, od czego zależy użycie jednego z dwóch określeń. Zastępowy powinien określać za każdym razem, czy przy podawaniu ołówków użyto właściwego powiedzenia. Punktacja, wg spostrzeżeń zastępowego.

GRY ĆWICZĄCE ZMYŚŁ SŁUCHU I PAMIĘĆ SŁUCHOWĄ.

Szukanie zegarka pod czapkami

Na stole leży 6-8 czapek. Pod jedną z nich „tyka” zegarek. Każdy po kolei podchodzi, nasłuchuje i w końcu musi powiedzieć pod którą. Można połączyć z grą spostrzegawczości, każąc opisać tę czapkę, pod którą zdaniem odpowiadającego, jest zegarek.

GRY ĆWICZĄCE ZMYŚŁ DOTYKU

Rozpoznawanie monet

Rozpoznawanie monet danych do oglądania w woreczku jest łatwiejsze, gdy monety są różne. Bardzo trudno jest, gdy monety są podobne. Np. 50 groszówki 1 złotówki, 10-cio i 5-cio złotówki.

List na sznurku

O, to trudna gra!!! Żmudna w przygotowaniu. Zawiązujemy na sznurku węzłki:

2 przy sobie - to kreska, jeden - to kropka, i w ten sposób z węzłków tworzymy tajemniczy list sygnalizacyjny Alfabetem Morse'a. Morowa gra, wymagająca dużego poświęcenia ze strony zastępowego.

GRY ĆWICZĄCE ZRĘCZNOŚĆ I ZWINNOŚĆ

Przeszkody we mgle

Rozstawione w izbie krzesła stanowią przeszkody dla brodzących we mgle okrętów - chłopców z zawiązanymi oczami, startujących z jednego końca izby ku oznaczonej mecie i podzielonych

na dwa zespoły. Kto dotknie jakiejś przeszkody musi ją trzykrotnie okrążyć. Zespół, którego okręty pierwsze dobiją do portu, wygrywa. Trzeba uważać, aby zbyt jasne światło nie było wskazówką o kierunku portu.

Gra w kole - ptak

Każdy z grających przybiera sobie nazwę jakiegokolwiek ptaka. Nazwy muszą być różne. Jeden spośród grających z zawiązanymi oczami staje pośrodku koła i głośno wywołuje dwa „ptaki”. Wywołani szybko zamieniają się miejscami. Stojący pośrodku stara się jednego z nich złapać. Jeżeli mu się nie udaje, wywołuje następną parę. Złapany zastępuje stojącego w kole.

GRY ZESPOŁOWE

Czem okręt naładowany?

Zastęp siedzi wkoło. Obiera się jedną literę np. A. Ktoś zaczyna grę, rzucając w innego harcerza chustką i pytając: „Czem ten okręt naładowany?” Ten odpowiada wyrazem zaczynającym się wybraną literą, np. w naszym wypadku: arbusami. Utrudnić grę można nie dobierając litery, lecz pozwalając temu, kto rzuca chustkę, określić literę. Na jaką zaczynać się ma odpowiedź. ODMIANA Rzucając chustkę, nie oznacza się litery, lecz woła pierwszą sylabę odpowiedzi, którą dokończyć ma partner. Np. A rzucając do B chustką, woła: Czem okręt naładowany?. „Ce...” a B kończy odpowiedź, mówiąc „Cebulą” Kto nie odpowie traci fant, lub punkt. ODMIANA Dobieranie przez grających w powyższy sposób rymów do wypowiedzianego przez pierwszego wyrazu.

Stajnia bawołów

Cztery zespoły w czterech rogach sali. Po dwa z nich - przeciwne sobie wedle przekątnych usiłują przekazać sobie wzajem pytanie i rozsądną odpowiedź, lecz nie gestami ani sygnalizacją. Zarazem usiłują podniesieniem ogromnej wrzawy przeszkodzić porozumieniu się przeciwnych dwóch zespołów. Które pierwsze porozumieją się, wygrywają.

Adwokat

Zastęp siedzi wkoło. Zastępowy zadaje poszczególnym chłopcom szereg pytań. Zapytanemu nie wolno odpowiadać - czyni to za niego sąsiad z lewej strony, czyli każdy odpowiada na pytania zadane jego sąsiadów z prawej strony. Kto się zagapi - traci punkt - lub daje fant.

Ranny w górach

Zespoły składają się z trzech chłopców. Jeden z nich jest ranny, leży w górach na niedostępnej skale. Sygnalizuje on rękoma oznaczoną przez zastępowego depeszę, otrzymuje od zespołu odpowiedź, poczem ten po pokonaniu pewnych przeszkód, jak: przeskoczenie przez stół, przejście w równowadze po przeciągniętej na podłodze linie itp., dostaje się do rannego i dokonawszy właściwego ratunku (wszystko na wyścigi), przenosi go na noszach z powrotem. Punktowanie potrójne lub poczwórne (sygnalizacja, przeszkody, ratownictwo, szybkość).

Wyścig par

Dwa zespoły siedzą na ziemi w rzędach równoległe do siebie. Pierwsi z obu rzędów otrzymują jakąś literę, drudzy inną itd.. Zastępowy w pewnej odległości przed czołem obu rzędów sygnalizuje którąś z tych liter. Oznaczona nią para zrywa się, biegnie do zastępowego, dotyka jego dłoni i pędem wraca na miejsce. Pierwszy z tych dwóch zdobywa punkt dla swojego zespołu. Gra się do 10 - 15 punktów. Można grę urozmaicić, zwiększając wymagania przy wyścigu, np.: ścigający się muszą skakać na jednej nodze lub przeskoczyć przez ławkę, albo

biec z jajkiem na łyżce, albo wkoło zastępowego narysować kredą swoją literę alfabetem Morse'a itd.. Co jakiś czas zastępowy klaszcze. Znaczy to, że każdy ma teraz literę następną z alfabetu, tj. jak ktoś miał „a” - ma teraz „b”, kto miał „p” ma teraz „r” itd..

Marsz z kompasem

„Ekspedycja” wyrusza - naprawdę - na boisko, albo na niby, ołówkiem po papierze i otrzymuje „przez radio” polecenie kierowania się w różne strony świata. Kto poprawnie wyrysowuje kierunki lub maszeruje po boisku - zdobywa dodatnie punkty. To samo - w terenie.

Morze

Kapitanowie są już na brzegu, a marynarze toną; aby uratować marynarza, trzeba zawiązać węzeł - rzucić tonącemu linę, potem węzeł rozplatać. Który kapitan zdąży pierwszy w ten sposób wyratować wszystkich swoich - wygrywa. Można żądać, by węzły wiązali i kapitan i tonący. Lina rzucona może być za krótka, trzeba ją dosztukować. Kapitanami są coraz to inni chłopcy, (są częste bunty).

Wycieczka

„Na tropie” z 1932 r.. Podaje grę następującą: zastępowy czyta ułożoną przez siebie historię np. o wycieczce harcerza, w czasie której kilkakrotnie potrzebował on użyć liny. Gdy zastępowy opowiada te przypadki - zastęp wiąże odpowiednie węzły. Kto wszystkie węzły zawiąże właściwie - wygrywa.

Zmiany w mundurze

Okazujemy chłopca w przepisowym mundurze. Zastęp go obserwuje. Następnie odchodzimy z nim z pokoju i czynimy mu zmiany w mundurze: krzyż przypinamy w złym miejscu, listki za lata służby lub cyferki drużyny przypinamy niewłaściwie. Wtedy okazujemy naszego „modela” po raz drugi na 1 minutową obserwację, po której każdy ma napisać na kartce zmiany dostrzeżone.

Lepiej jeszcze odwrócić kolejność, by utkwili w pamięci nie wady mundurów, ale właściwy sposób jego noszenia. Lecz nie jest to nieodzowne.

Odmiana podana w książce „Ćwiczenia i gry” biblioteki „Skrzydeł” polega na tem, że od razu, bez poprzedniej obserwacji, pokazujemy harcerza w nieprzepisowym mundurze - i wady tego munduru mają chłopcy określić.

Pamiętnik

„Czuj duch” Nr 10 z 1932r. Podaje grę następującą:

Odczytuje się wyjątek z rzekomego pamiętnika włoczęgi dwóch harcerzy po jakiejś dzielnicy Polski, może być to wycieczka samochodem lub samolotem po całej Polsce lub spacer po mieście. W pamiętniku opuszczone są (bo się np. zatarły) nazwy miast, rzek itd. Do których przybywają włoczędzy, lecz z zamieszczonych opisów, wzmianek historycznych domyślać się ich można. Ponadto, w formie rozmów między kolegami znajdują się pytania dotyczące obszaru Polski, zaludnienia i innych danych statystycznych. Kto w pewnym, oznaczonym czasie (nawet poza zbiórką) odpowie na wszystkie pytania i określi nazwy miejscowości - wygrywa.

Kwartety

Robimy szereg kart z brystolu - i zabieramy się do przygotowania gry np. krajoznawczej. Na 4 z nich wypisujemy u góry: „węgiel”, a poniżej 4 miejscowości, w których są największe kopalnie. Następnie na każdej z tych 4 kart podkreślamy inną miejscowość czyli każda z tych

czterech podkreślona jest na innej karcie. To samo robimy np. z ba-we-tną, naftą itd., Tasujemy karty i rozdajemy uczestnikom. Każdemu grającemu chodzi o to, by zebrać 4 karty dotyczące np. węgla. - i odłożyć je jako „lewę” - dającą mu jeden punkt. Ktoś zaczyna grę. Ma np. 3 karty bawełny - i brak mu jednej, na której byłby podkreślony Bielsk. Zwraca się więc do kogoś, o kim sądzi, że ma tę kartę, żądając dania mu jej. Jeśli natrafił - otrzymuje kartę - oddając którąś ze swoich kart i dalej ma głos. Jeśli nie - głos ma nagabnięty przez niego. Zamiast gry krajoznawczej można dla starszych przygotować grę np. literacką. U góry każdych 4 kart wpisujemy nazwisko jakiegoś autora - poniżej 4 jego dzieła; na każdej z 4 kart inne z tych dzieł jest podkreślone. Odmian tej gry jest bardzo wiele.

Trzeciak

Bawiący się tworzą duże koło, stają w dwójkach, twarzami do środka koła, jeden za drugim. Odstępy między dwójkami do 6-ciu kroków. Wybiera się parę, z których jeden ucieka a drugi łapie. Uciekający ratując się przed złapaniem staje przed którąkolwiek bądź dwójką. Uciekać musi ten, który stoi z tyłu jako trzeci. Jeżeli łapiącemu uda się dotknąć ręką uciekającego, zanim ten zdąży stanąć przed jakąkolwiek dwójką, wówczas role się zmieniają i łapiący sam z kolei ucieka. Podczas zabawy należy szybko stawać przed dwójką, a nie odbiegać daleko od koła. Nie wolno przebiegać wewnątrz koła.

Walka szeregów

Bawiących się ustawiamy w dwóch równych szeregach zwróconych plecami do siebie i trzymających się silnie pod ręce w każdym szeregu. Na sygnał szeregi zaczynają się przepychać plecami, przyczem wygrywa ten, który pierwszy oskrzydli drugi. Przy przepychaniu się nie wolno puszczać rąk.

Lis i gęsi

Jednego z bawiących się wyznaczamy na „lisa”, drugiego na „gąsiora”, a reszta to „gęsi”. Gęsi ustawiają się rzędem, trzymając się mocno w pół i mając na czele gąsiora. Lis staje naprzeciw gąsiora, poczem na sygnał stara się schwytać ostatnią gąskę. Temu jednak przeszkadza gąsior, rozkładając ramiona i obracając się szybkimi ruchami, w te strony, skąd naciera lis, aby zniweczyć jego zamiary. Gęsi trzymając się gąsiora, uciekają przed lisem. Gąsiorowi nie wolno silnie odpychać rękami. Złapana gąska zostaje lisem a lis gąsiorem itd.. UWAGA: W czasie zabawy należy kilkakrotnie zmieniać kolejno gąski tak, aby środkowi z rzędu stawali na początku i końcu.

ZABAWA PSYCHOLOGICZNA

„Czy wiem, kim jestem i które cechy są widoczne?”

Forma: Zabawa psychologiczna

Adresat: 6-8 osobowe grupy harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników

Cel: uświadomienie sobie, jakie cechy nas charakteryzują, jak jesteśmy postrzegani, oraz zbliżenie się do grupy poprzez prezentacje własnych cech (ujawnionych podczas zabawy), rozwija asertywność.

Materiały: Kartki papieru, ołówki

!!! Uwagi: Prowadzący zabawę nie może na początku powiedzieć uczestnikom, jaki jest jej tytuł i cel .

Zadanie: Uczestnicy siadają w kręgu w grupach 6-8 osobowych. Każdy otrzymuje ołówek i tyle kartek, ile osób siedzi z nim w jednym kręgu. Zastępowy bierze również udział w tej zabawie. Każdy ma za zadanie narysować wszystkie osoby ze swojej grupy. Jest jednak bardzo ważny warunek: rysując kolegę, patrzymy się mu prosto w oczy, nie opuszczając wzroku na kartkę, a w tym samym momencie ta osoba rysuje nas. (I tak z każdą osobą po kolei). Po każdym narysowaniu osoby, wymieniamy się z nią kartkami, czyli na końcu zabawy mamy tyle swoich rysunków, ile mieliśmy kartek na początku. Następnie wybieramy spośród wszystkich portretów jeden, który według nas , najbardziej przypomina nasza osoba, ale nie fizycznie, ale która przedstawia jakieś nasze cechy wewnętrzne. Na sam koniec każdy pokazuje rysunek, który wybrał i wyjaśnia wszystkim, dlaczego akurat ten, jakie nasze cechy on reprezentuje. (Przykład: jeżeli jest 6 osób w jednym kręgu, to każdy otrzymuje 5 kartek, każda osoba rysuje 5 osób i otrzymuje 5 swoich portretów, z czego wybiera jeden i go opisuje wg. cech).

Podsumowanie: Zabawa ta zwykle wywołuje wiele emocji, przez co rozluźnia atmosferę. Fakt rysowania z kolei nie dla każdego jest rzeczą łatwą, ponieważ nie wszyscy umieją patrzeć drugiej osobie prosto w oczy, gdyż jest to dla niektórych krepujące. Po zakończeniu zabawy warto wspomnieć, jak ważny w kontaktach międzyludzkich jest kontakt wzrokowy i przeanalizować, czy było nam łatwo patrzeć komuś w oczy przez taki czas i jakie były wtedy nasze odczucia wewnętrzne(zawstydzenie, niepokój, zagrożenie itp.)Znajdywanie w rysunkach naszych cech wewnętrznych zmusza nas niejako do refleksji nad własną osobą, do tego , jak jesteśmy postrzegani przez innych i jak sami siebie postrzegamy. Otwarcie się do grupy, opowiadając o sobie, swoich cechach wzmacnia więź w grupie.

Ważne, aby zastępowy również brał udział w tej zabawie, gdyż to rozluźnia nieco kontakt między funkcyjnym, a harcerzami (pozwolenie na formę karykatury).

ZABAWY SKAUTOWE

Paella

Miejsce: las

Materiały: składniki paelli (na papierze), 8 paczek spaghetti i 8 paczek makaronów.

Czas: wcześniej określony przez prowadzącego, np. godzina

Ilość uczestników: nieograniczona, +20

4 rodziny makaronów różnych rodzajów

Każda z rodzin posiada broń: spaghetti oraz kilka składników do zrobienia paelli.

Zadaniem rodziny jest zdobycie pozostałych składników tak, by móc zrobić paellę dla co najmniej 20 osób (dołączona jest ilość składników).

Każdy członek “rodziny” wyrusza z bazy wyposażony w broń (1 spaghetti) oraz bilet (1 makaronik). Gdy dochodzi do spotkania z przedstawicielem innej rodziny, dochodzi do bitwy szermierczej na spaghetti. Osoba z dłuższym spaghetti wygrywa bitwę i otrzymuje bilet.

Ze zdobytym biletem udają się do obozu przeciwnika i wymieniają bilet za dwa dowolne składniki.

Rodzina może zabezpieczyć pewien składnik przy pomocy 20 zdobytych bileów.

Składniki dla 20 osób: sztuk

Patelnia	1
Sito	1
Ryż	3
Olej	2
Kurczak	2
Krewetki	3
Kalmary	1
Małże	4
Bulion	3
Dorsz	3

Uwaga! Jedynie 2 obozy (na 4 grające) posiadają najważniejsze przedmioty: patelnię i sito!

Piłkarzyki

Miejsce: boisko, polana

Materiały: piłka, co najmniej 2 długie pale, 2 krótkie pale

Czas: określony, np. do zdobycia 5 goli

Ilość uczestników: ograniczony, podział na dwie drużyny

Gra nie różni się od zwykłego meczu piłki nożnej z jedną różnicą: gracze poruszają się jedynie w dwóch kierunkach, gdyż są przywiązani do pali (bramkarze również). Sędzia lub osoba koordynująca grę jest niezbędna! Gra rozwija umiejętność koordynacji ruchowej i współpracy w grupie.

T-shirt game

Miejsce: las

Materiały: specjalnie na tę okazję przygotowane T-shirty; dla każdej drużyny 4 sztuki.

Czas: wcześniej określony przez prowadzącego, np. godzina

Ilość uczestników: 8 grup z jednakową liczbą uczestników

Na tylnej części T-shirtów zostały wyrysowane matryce*. 3 matryce w grupie są właściwe, jedna jest fałszywa (zmieniona).

Zadaniem grup jest odczytać i zapisać prawidłową matrycę wyznaczonej drużyny.

Drużyny są podzielone kolorystycznie. Mają wyznaczone bazy, gdzie podczas gry przebywa lider zapisujący matrycę. Podczas gry 4 uczestnicy z każdej grupy mają na sobie T-shirty z matrycami, których zapis próbuje odczytać i zapamiętać drużyna przeciwna. Uwaga!

Drużyny nie wiedzą, kto na nie poluje! Nie wiedzą też, która matryca jest fałszywa!
Przykładowy schemat gry przedstawiony jest poniżej:

niebieski zielony

czerwony biały

żółty fioletowy

różowy pomarańczowy

Strzałka oznacza, iż dana grupa poluje na matrycę grupy kolejnej.

*zestawy 9 rysunków w grupach 3x3. Mogą przedstawiać pojedyncze przedmioty, np. telefon, zegar.

Budujemy mosty (domy, wieże, itd.)

Miejsce: każde

Materiały: klocki lego (lub jakiegokolwiek inne) (w dwóch egzemplarzach)

Czas: co najmniej pół godziny (do uzgodnienia)

Ilość uczestników: nieograniczona

Gra sprawdza zintegrowanie grupy i umiejętność podejmowania szybkich decyzji. Dzięki tej grze, drużynowy może dostrzec relacje pomiędzy uczestnikami oraz wyłonić lidera grupy.

Przed rozpoczęciem należy zbudować most i umieścić go w miejscu odosobnienia. Uczestnicy losują role. 4 osoby stają się odpowiednio: architektem, inżynierem, murarzem i pomocnikiem. Reszta grupy to budowniczy. Każdy ma przydzielone swoje zadanie: Architekt-jedyna osoba, która widziała projekt mostu i przekazuje wszelkie informacje na ten temat majstrowi. inżynier-kieruje pracą i zleca poszczególne prace murarzowi.

Murarz - wykonuje pracę fizyczną (w tym przypadku układa klocki) i przyucza pomocnika.

Pomocnik - pomaga murarzowi w budowie.

Budowniczy - wyszukują brakujących elementów

Gra polega na tym, aby po zakończeniu budowy oba mosty były jak najbardziej do siebie podobne. Oczywiście, most widziany jedynie przez architekta jest ukryty w innym pomieszczeniu. Architekt może oglądać most niezliczoną ilość razy; inżynier nie może dotknąć żadnego elementu. Murarz buduje most według wskazówek inżyniera.

Można ustalić limit czasowy; dopuszczalna jest również zamiana ról w trakcie trwania gry.

Elementem potęgującym napięcie θ jest grupa międzynarodowa; gra świetnie ćwiczy umiejętność komunikacji, także w obcym języku.

Message party

Miejsce: dowolne

Materiały: przybory do pisania i zapas papieru dla każdego uczestnika; poczta (może być duże pudło) oraz skrzynki pocztowe dla każdego uczestnika; naklejki z numerami dla każdego uczestnika.

Czas: co najmniej kilka godzin (do uzgodnienia)

Ilość uczestników: nieistotna

Gra nieco czasochłonna i wymagająca żmudnych przygotowań. Najlepiej połączyć ją z np. z harcoteką lub przeprowadzić podczas trwania biwaku czy obozu. Należy wyznaczyć

listonosza lub kilka osób odpowiedzialnych za odbieranie poczty i umieszczanie jej w skrzynkach pocztowych uczestników.

Tank

Zabawa - przerywnik

Miejsce: przestrzenne i w miarę pozbawione umeblowania

Materiały: opaski na oczy (mogą być chusty harcerskie)

Czas: (do uzgodnienia)

Ilość uczestników: im więcej tym lepiej.

Dzielimy uczestników na grupy. Grup powinno być co najmniej 3, ale im więcej tym lepiej. Wszyscy uczestnicy oprócz kierującego czołgiem zakładają opaski na oczy i ustawiają się jeden za drugim kładąc sobie ręce na ramionach. Kierujący czołgiem stoi ostatni i jego zadaniem jest kierować czołgiem za pomocą rąk. Na znak prowadzącego grę czołgi ruszają, a prowadzący uderzeniem w ramię kierują nimi w ten sposób, aby zaatakować przeciwnika, czyli inne grupy. Wygrywa grupa, która jako pierwsza dokona zniszczenia przeciwnika.

Konkurencje olimpijskie

Wyścigi w folii

Miejsce: przestrzenne i w miarę pozbawione umeblowania

Materiały: pasy foliowe o zamkniętym obwodzie

Ilość uczestników: co najmniej 2-3 do każdej grupy

Wyścigi grupowe polegające na przemieszczaniu się całej grupy w zamkniętym pasku (mocnej!) folii. Gra uczy umiejętności współpracy z grupą.

Pilka nożna gigant

Miejsce: przestrzenne i w miarę pozbawione umeblowania

Materiały: 2 piłki dmuchane (im większe tym lepiej), 2 obręcze typu hula hop

Czas: do uzgodnienia

Ilość uczestników: kilkadziesiąt osób.

Uczestników należy podzielić na drużyny i następnie wymieszać na polu. W przeciwległych rogach mocujemy na pewnej wysokości hula hopy w pozycji pionowej. Uczestnicy kłęczą podczas trwania meczu w możliwie jak najbardziej zwartej grupie. Prowadzący wypuszcza obie piłki, które przemieszczają się poprzez uderzenia ręczne uczestników. Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej bramek po upływie określonego czasu.

Balony

Miejsce: przestrzenne i w miarę pozbawione umeblowania

Materiały: 1 balon dla każdego uczestnika +sznureczek dł. ok. 10 cm. Balony są w tylu kolorach, ile drużyn bierze udział.

Czas: do uzgodnienia

Ilość uczestników: od kilkunastu osób.

Uczestnicy zawiązują balony na wysokości kostki. Zbierają się w jednym miejscu i na znak prowadzącego starają się rozbić jak najwięcej balonów innych uczestników (innych drużyn) starając się równocześnie bronić swojego balonika. Ci, którym uda się „przeżyć” po określonym czasie wygrywają.

Igła w stogu siana

Miejsce: dowolne

Materiały: stóg siana, przedmioty do ukrycia (dostosowane do sytuacji)

Czas: do uzgodnienia

Ilość uczestników: nieistotna

Zadaniem uczestników jest odnalezienie ukrytych w stogu przedmiotów. Drużyny mogą być podzielone kolorystycznie i poszukiwać jedynie przedmiotów w kolorze swojej drużyny.

Przerzucanie

Miejsce: przestrzenne i w miarę pozbawione umeblowania

Materiały: -

Czas: do uzgodnienia

Ilość uczestników: kilkadziesiąt osób.

Uczestników dzielimy na drużyny i każdą drużynę ustawiamy dwójkami naprzeciw siebie tworząc ślimaka. Osoby stojące naprzeciwko chwytają się za ręce. Każda drużyna wybiera 2 osoby, które ustawiają się na początku ślimaka. Na znak dany przez prowadzącego zaczyna się przerzucanie pierwszej wybranej osoby za pomocą rąk. Po przerzuceniu pierwszej osoby, można zacząć przerzucać drugą. Wygrywa drużyna, której uda się pierwszej przerzucić obie osoby na drugą stronę ślimaka.

WAGABUNDA INTERNATIONAL – GRA PLANSZOWA

Zaproś swoich harcerzy do wędrowki po świecie, w towarzystwie skautowych przewodników. Przekonajcie się, ile wiecie o skautach z innych części świata, a ile oni sami przez kontakt z nimi mogą wam o sobie powiedzieć!

Do gry potrzebna jest plansza, pionki (po 2-3 każdego koloru, kolorów jest tyle ile jest grup - zastępów), kostka, stoper i materiały do zadań – zdjęcia mundurów, obrazki odznak, teksty Prawa i Przyrzeczenia, listy krajów do podpowiedzi, książka z zabawami WAGGGS lub zabawy skautowe w oryginale, materiały potrzebne do przeprowadzenia zabaw.

Zadania na planszy są z 5 kategorii: odznaki i mundury, prawo i przyrzeczenie, geografica, gry i zabawy (w języku angielskim lub innym – takim, jakiego uczą się harcerze) oraz daty i fakty. Każdy zespół ma swój kolor pionków, wszystkie stoją obok pola START. Rozpoczyna ten zespół, który w rzucie wstępnym wyrzuci największą ilość punktów, i od niego począwszy kolejność rzucania jest w kierunku ruchu wskazówek zegara. Wszyscy zaczynają od pola START, idą w kierunku pola META, zespół sam decyduje, którą ścieżką będzie szedł. Zespół sam decyduje, którym pionkiem się rusza po wyrzuceniu kostką, nie można dzielić punktów z kostki między kilka pionków. Wygrywa ten zespół, który pierwszy doprowadzi swoje pionki do mety.

Jeśli pionek stanie na polu kolorowym, zespół losuje zadanie z kategorii związanej z tym kolorem. Na wykonanie zadania ma określoną ilość czasu, np.: 30 sekund na wskazanie kraju, rozpoczęcie pantomimy, odpowiedź na pytanie i 2 - 3 minuty na rozpoczęcie zabawy (w tym

czasie drużyna śpiewa piosenkę). W przypadku zadań z listą można uznać, że jeśli po 30 sekundach zespół poprosi o listę, to ma następne 30 sekund na odpowiedź.

Pomyślnie wykonanie zadania premiowane jest dodatkowym rzutem kostką (w przypadku zadań z listą wykonanie zadania bez listy premiowane jest podwójnym rzutem kostką). Jeśli zadania z danej kategorii się skończą, pola tego koloru są traktowane jako białe.

Zadania

ODZNAKI I MUNDURY

Z jakiego kraju jest ta odznaka? Z jakiego kraju jest mundur ze zdjęcia? Przygotuj zestaw odznak i mundurów (znajdź w Internecie, także na stronie www.skauting.zhp.org.pl) oraz podpowiedzi – listę krajów.

PRAWO i PRZYRZECZENIE

Z jakiego kraju jest ten tekst Prawa i Przyrzeczenia? Przygotuj zestawy z Prawem i Przyrzeczeniem znajdź w Internecie, także na stronie www.skauting.zhp.org.pl) oraz podpowiedzi – listę krajów.

GEOGRAFICA

Wybierzcie 2 osoby, które przedstawią pantomimicznie atrakcję turystyczną kraju z pytania. Zdobędziecie punkty, gdy zgadniecie, co to za kraj. Podpowiadanie ze strony pokazujących oznacza utratę punktów. Kraje – np. USA, Izrael, Tanzania, Włochy, Brazylia, Norwegia, Indie, Egipt, Polska, Wielka Brytania, Nowa Zelandia, Mongolia, Belgia, Japonia

GRY I ZABAWY

Nauczcie nas zabawy z kraju/nauczcie nas zabawy o nazwie...

Na podstawie „World Games...” wydanego przez WAGGGS (dostępnego do pobrania www.skauting.zhp.org.pl) lub zabaw ze strony

<http://www.scoutbase.org.uk/direct/games/index.php> Ściągnij zabawy ze strony, potnij je na kawałki. Zadaniem zastępów jest poprowadzenie zabawy (w języku angielskim lub po przetłumaczeniu – po polsku)

DATY I FAKTY

1. Podajcie pełne nazwy WOSM i WAGGGS

WOSM - World Organization of Scout Movement; WAGGGS - World Association of Girl Guides and Girl Scouts

2. Podajcie daty założenia WOSM i WAGGGS WOSM - 1922, WAGGGS - 1928

3. Wylizcie Regiony WAGGGS

Region Afrykański, Region Arabski, Region Azji i Pacyfiku, Region Europejski i Region Półkuli Zachodniej;

4. Wylizcie Regiony WOSM

Region Afrykański, Region Arabski, Region Azji i Pacyfiku, Region Euroazjatycki, Region Europejski i Region Interamerykański

5. Co ile lat odbywają się konferencje światowe? 3

6. Jaki znaczek jest symbolem WOSM? Co oznacza?
7. Gdzie mieszczą się główne siedziby WOSM i WAGGGS Genewa, Londyn
8. Jak są wybierani przewodniczący komitetów światowych?
Konferencja wybiera Komitet, a członkowie Komitetu wybierają przewodniczącego
9. Od kiedy Polska jest ponownie członkiem WAGGGS
Członkostwo stowarzyszone: 1996, członkostwo pełne: 1999
10. Kto z Polaków należy do ISGF Seniorzy
11. Podajcie pełną nazwę ISGF
International Scout and Guide Fellowship, Międzynarodowe Bractwo Skautów i Przewodniczek
12. Ile jest krajów członkowskich WOSM i WAGGGS (można się pomylić o 10) WOSM - 154, WAGGGS – 144
13. Od kiedy Polska jest ponownie członkiem WOSM 1996
14. Gdzie znajdują się ośrodki światowe WOSM i WAGGGS
WOSM Kandersteg, Szwajcaria;
WAGGGS - Olave Centre, Wielka Brytania; Our Chalet, Szwajcaria; Sangam Indie; Our Cabana, Meksyk; dodatkowy rzut za wskazanie Kairu, Egipt (WOSM)

IRLANDZKIE GRY I ZABAWY

Utrata pamięci

Rozwija zmysł obserwacji, pomaga w umiejętnym interpretowaniu rzeczywistości.

Opis

Powiedz drużynie, że pewna osoba całkowicie straciła pamięć i nie wie kim jest. Jedynie rzeczy, które ma przy sobie mogą pomóc w ustaleniu jej tożsamości. Zastępy oglądają przedmioty i w oparciu o nie, starają się zdobyć jak najwięcej informacji o tym, co ta osoba: lubi, robi, gdzie pracuje, gdzie można pójść i ustalić jej tożsamość. Na wykonanie tego zadania zastępy mają 10-15 minut. Rezultaty zapisują na kartkach i dzielą się z innymi swoimi wnioskami.

Potrzebujesz: różne przedmioty, które mogą być znalezione w czyjejs kieszeni czy w torebce: dowód osobisty, karty kredytowe, legitymacje, monety, bilety kolejowe, autobusowe, do kina, do teatru. Przedmioty powinny naprowadzić uczestników na wiek osoby, jej zainteresowania, pracę. Powinieneś jednak unikać podawania imienia, nazwiska tej osoby.

Kopanie

Opis

Podziel drużynę na dwa zespoły tej samej wielkości. Jedna osoba z pierwszego zespołu staje na linii. Przed sobą ma woreczek z piaskiem, który kopie jak najdalej potrafi. Osoba z drugiej grupy staje w miejscu, gdzie upadł worek. Kopie go w przeciwną stronę, starając się dokopać worek za linię.

Gra trwa tak długo, aż każdy z zespołu weźmie w niej udział. Przegrywa zespół, który będzie miał woreczek po swojej stronie po zakończeniu gry. Jeśli gra przeprowadzana jest na dużej przestrzeni grać może cztery albo sześć zespołów jednocześnie.

Potrzebujesz: Każda para grup potrzebuje wytrzymały woreczek z 300-400 g. piasku .

Sztafeta artystyczna (Może być grana na punkty).

Opis:

zastępy ustawione są jak do sztafety. Naprzeciwko każdego zastępu, w odległości około 3 metrów, przyklejona jest do ściany duża kartka papieru. Obok niej, na ziemi lub na krześle, leżą mazaki. Poproś zastępy o zilustrowanie dobrze znanej historii, programu telewizyjnego czy świąt, takich jak Święta Bożego Narodzenia czy Nowy Rok. Na znak prowadzącego, pierwsza osoba z każdej grupy podbiega do ściany, bierze mazak i rysuje jedną część ilustracji. Po tym zostawia mazak, biegnie do swojej grupy i dotyka, jak w czasie sztafety, pierwszą osobę z rzędu. Wtedy biegnie następna osoba i domalowuje swoją część. Drużyna, która skończy najwcześniej, otrzymuje nagrodę za szybkość. Specjalna nagroda przyznawana jest drużynie, która najlepiej wykonała swój rysunek.

Uwaga: sprawdź czy mazak nie przebija przez kartkę i nie brudzi ściany. Jeśli taka sytuacja się zdarzy, podłóż po kartkę kawałek kartonu lub innego grubszego kawałka papieru.

Potrzebujesz: Dla każdego zastępu: arkusz papieru mazaki taśma klejąca

Kojarzenie

Ćwiczenie pamięci i umiejętności obserwacji.

Opis

Rozłóż przedmioty na stole i przykryj kawałkiem materiału. Odkryj je na 15 sekund, a następnie znowu przykryj. Wymień przedmioty w jakiś sposób powiązane z przedmiotami leżącymi pod materiałem. Np. jeśli na stole były druty, powiedz o włócznie. Ustal ilość czasu jaką będą mieli uczestnicy na zapisanie na kartce tego, co leży na stole. Każda osoba dostaje jeden punkt za przedmiot wymieniony prawidłowo. Grę zacznij z kilkoma przedmiotami, stopniowo dodając kolejne.

Potrzebujesz: różne przedmioty do położenia na stół, koc albo inny materiał do przykrycia listę rzeczy powiązanych z przedmiotami pod kocem - kartki i coś do pisania dla poszczególnych osób.

Australijska gra patykami rozwija sprawność fizyczną.

Opis:

pierwszy zawodnik kładzie przed sobą sześć krótkich pałeczek. Układa je tak jak szczeble drabiny, przy czym odległość pomiędzy szczeblami zależy od niego. Następnie przebiega pomiędzy patykami, a przed ostatnim przeskakuje. Wszyscy uczestnicy powtarzają jego ruchy i próbują skoczyć dalej niż on. Jeśli komuś się to uda, pierwsza osoba ma możliwość jeszcze jednego skoku. Uczestnicy nie mogą przestawiać patyków. Teraz patyki dostaje osoba, której skok poszedł najgorzej. Może ułożyć je od nowa, w odległości jej odpowiadającej.

Potrzebujesz:

6 pałeczek dla każdej grupy – mogą to być drewniane patyki, zrolowane gazety czy cokolwiek innego.

Balonowa piłka nożna

Opis

Uczestnicy podzieleni są na dwie grupy, które siedzą naprzeciwko siebie, tak, że dotykają się stopami. Prowadzący rzuca balon (lub balony) pomiędzy grupy. Zadaniem uczestników jest,

używając tylko jednej ręki, przerzucić balon za linię przeciwników. Jeśli balon spadnie tak, że grupa przeciwników nie będzie mogła go osiągnąć, punkt zyskuje grupa przebijająca. Uczestnicy muszą cały czas dotykać się stopami. Kiedy uczestnicy zaczną łamać tę zasadę jest to znak, że są zmęczeni grą.

Zwycięża grupa, która uzyska najwięcej punktów.

Potrzebujesz: kilka balonów - ich liczba zależy od liczby uczestników. Powinieneś mieć też kilka zapasowych balonów, w razie gdyby jakieś pękły.

Znak świetlny

Gra musi być przeprowadzona w nocy.

Opis

Gra podobna jest do 'zdobądź flagę', jednak celem poszczególnych grup jest przełamanie obrony przeciwnika i zapalenie latarki w ich bazie. Jednocześnie nie mogą dopuścić przeciwników do swojej bazy.

Daj uczestnikom po kawałku włóczki, który zawiążą sobie na obu ramionach. Uczestnik uważany jest za 'zabitego' czy pojmanego, kiedy włóczka z obu ramion zostanie zerwana. Wtedy musi wrócić do bazy swojej grupy, gdzie dostanie nowy kawałek włóczki od osoby pełniącej funkcję sędziego.

Jeśli gra odbywa się w terenie, gdzie łatwo zapalić latarkę przeciwnika, postaw sędziów przy bazach obu grup. Będą oni gasić latarkę, jeśli atakujący opuści teren w promieniu 50 metrów od latarki. Wygrywa drużyna, która zapali latarkę przeciwnika jak najwięcej razy w ciągu gry. Potrzebujesz: 2 latarki, sznurek albo linę do powieszenia latarek na drzewach. - włóczkę, która gracze przywiążą sobie do ramion.

Zdobądź fort

Gra uczy współpracy w grupie.

Opis

Podziel uczestników na dwie grupy: atakujących i obrońców fortu. Obrońcy ustawiają się w kole, twarzami na zewnątrz, rękami dotykając kapitana, stojącego pośrodku. Atakujący otaczają koło, 'fort' w odległości około 8-10 metrów. Ich zadaniem jest kopnięcie piłki do środka koła – nad głowami czy pomiędzy nogami obrońców. Jeśli piłka przeleci górą, kapitan może ją złapać. W momencie, gdy piłka dotknie ziemi wewnątrz koła, uczestnicy zamieniają się rolami.

Jeśli nie da się zdobyć fortu przez dłuższy czas, wprowadź do gry drugą piłkę. Potrzebujesz: jedną lub dwie piłki

Połowanie na Wielką Stopę

Gra przeprowadzana na zewnątrz

Opis

Wybieracie jednego uczestnika, który nazwany jest Wielką Stopą. Wielka Stopa zostawia ślady (czerwone kartki) na drzewach czy liściach. Reszta uczestników jest myśliwymi, którzy próbują wytropić i złapać Wielką Stopę. Wielka Stopa wyrusza 3-5 minut wcześniej, w zależności od trudności terenu. Ustalcie też jak często zostawiane są ślady. Wielka Stopa może bronić się przed złapaniem – myśliwy pobrudzony farbą odpada. Wielka Stopa jest złapana, kiedy 2 myśliwych złapie ją równocześnie.

Potrzebujesz: kolorowe kartki i farbę

Bieg ślepców

Rozwija zmysły. Uwrażliwia na osoby niewidome.

Opis

Uwaga: Pierwsze ćwiczenie powinno odbywać się powoli! Uprzątnij podłogę z jakichkolwiek przedmiotów i przeszkód. Uczestnicy dobierają się w pary. Jedna osoba z pary ma zawiązane oczy. Para dostaje 3 metrową linę, staje obok siebie, chwytają linę dwoma rękami i trzyma ją naprężoną. Na hasło "start" uczestnicy kłusują zygzakiem, ciągle trzymając się obok siebie. Osoba, która ma zawiązane oczy jest prowadzona w prawo lub lewo poprzez naprężanie lub luzowanie liny. Zygzak powinien być w miarę wąski. Osoba - przewodnik powinna ograniczyć szarpnięcia liny. Wygrywa para, która ukończy trasę najszybciej.

Potrzebujesz: dla każdej pary: trzymetrowy kawałek liny, trasę w kształcie zygzaka, ograniczoną namalowanymi na podłodze liniami lub przedmiotami, które nie są niebezpieczne dla uczestników.

Wyścig łódek

Opis

Załogi (grupy) powinny składać się z ok. 6 osób. Sternik każdej z załóg siedzi okrakiem na drągu (łodzi) na rufie. Reszta załogi siada okrakiem, jest zwrócona twarzą do niego. Na hasło "Start", trzymając drąg, idzie tyłem do mety, kierując się wskazówkami sternika: prawo lub lewo. Załoga musi starać się iść równo. Wygrywa załoga, która 'przeplynie' trasę najszybciej. Możesz doradzić załogom, żeby rejs zaczęły w miarę powoli.

Inny wariant: grę tę można przeprowadzać w płytkiej wodzie albo w śniegu.

Potrzebujesz: dla każdej załogi: jeden drąg - jego długość zależy od ilości osób w załodze - każdy musi mieć miejsce do trzymania go.

Sztafeta wiązana

Uczy współpracy w grupie

Opis

Uczestnicy stają bardzo blisko siebie, tak, że dotykają się ramionami. Pierwszy zawodnik każdej z grup dostaje kłębek sznurka. Na sygnał, trzymając koniec sznurka, posyła go do sąsiada. Kłębek podawany jest od gracza do gracza. Kiedy dotrze do końca sztafety, jest posyłany z powrotem za plecami. Wygrywa grupa, która pierwsza owinie się sznurkiem.

Konkurencja druga - rozwiązać się zwijając sznurek.

Potrzebujesz: po jednym kłębku sznurka lub włóczki dla każdej grupy

Złodziej kotów

Spokojna gra rozwijająca zmysł słuchu.

Opis

Jedna osoba spośród grupy zostaje Złodziejem kotów, pozostali są detektywami. Detektywi mają zawiązane oczy, siedzą w dwóch rzędach, w odległości 3 metrów od siebie. Każdy z nich dostaje woreczek fasoli, grochu czy czegoś o podobnym kształcie. Złodziej kotów wchodzi pomiędzy dwa rzędy detektywów, cicho miauczy. Detektywi, kierując się głosem, starają się

rzucić w Złodzieja woreczkiem. Gdy Złodziej zostaje trafiony, prowadzący przerywa grę i detektyw zamienia się rolami ze złodziejem.

Potrzebujesz: dla każdej osoby po jednym woreczku z fasolą (albo coś zastępczego: mała piłeczka, fasola) po jednej przepasce na oczy

Wąż

Gra uczy współpracy w grupie.

Opis

Podziel grupę na zespoły, składające się z trzech do sześciu osób. Zaznacz linię końcową oddaloną od linii startu o ok. 30 metrów. Uczestnicy zdejmują buty i siadają na czworaka. Członkowie poszczególnych zespołów ustawiają się w linii tak, że każda osoba trzyma za kostki osobę siedzącą przed nią. Na sygnał, zespoły ścigają się do linii końcowej. Kiedy wszyscy członkowie danego zespołu przejdą linię końcową, wąż wraca do linii startu. Zwycięża zespół, który pierwszy, w całości, przekroczy linię startu.

Wyścig rowerowy

Opis

Narysuj dwie linie w oddalone od siebie nie więcej niż 5 metrów. Zawodnicy ustawiają rowery przednim kołem na linii startu. Na sygnał, jedna osoba jedzie jak najszybciej do drugiej linii, po której przekroczeniu przestaje pedałować. Miejsce, w którym się zatrzyma, jest zaznaczane. Następni zawodnicy próbują pobić ten rekord.

Wariant: Wszyscy zawodnicy startują w tym samym czasie. Zaznacz na ziemi tylko najlepszy wynik. Powtórz rozgrywkę.

Potrzebujesz: jeden rower lub po rowerze dla każdego uczestnika

Kolekcjoner osobliwości

Gra obserwacyjna

Opis

Osobliwością może być coś wyjątkowego, niecodziennego, związanego z naturą – drzewo zniszczone przez błyskawicę, ślady zwierząt, drzewo z gałęziami po jednej stronie, nora bobra itp. Wymień jedną z osobliwości. Zadaniem uczestników jest znalezienie jej – pierwsza osoba, która dostrzeże osobliwość, krzyczy. Zastęp dostaje punkt. Inne osoby schodzą się, żeby zobaczyć osobliwość. Wymień następną. Zwycięża grupa, która łączy najwięcej punktów. Ostatnia osobliwość, którą wymienisz, może znajdować się w miejscu, gdzie zrobicie sobie piknik.

Potrzebujesz: stworzoną wcześniej listę osobliwości.

Czarny kwadrat

Opis

Uczestnicy stoją po jednej stronie pomieszczenia, są podzieleni na grupy. Po drugiej stronie pomieszczenia narysuj kwadrat wielkości 1 metr na 1 metr (może być większy lub mniejszy, wszystko zależy od ilości osób w drużynie). Wyłącz światło. Zadaniem uczestników jest wejść do kwadratu nim zapalą się światła. Wygrywa drużyna, która ma najwięcej członków wewnątrz kwadratu.

Potrzebujesz: kawałek kredy do zaznaczenia kwadratu lub duży kawałek papieru.

Holenderski kompas

Opis

W tej grze bierze udział 7 do 15 osób. Zaznacz koło o średnicy około 4 metrów, będzie to Kompas. W zależności od ilości graczy umieść 8 lub 16 znaczków ze współrzędnymi na obwodzie koła. Jedno miejsce, wskazujące Północ, pozostaje puste. Prowadzący staje w środku i trzyma kij od miotły. Krzyczy jedną ze współrzędnych i jednocześnie puszcza miotłę. Osoba, która stoi w miejscu z wymienioną współrzędną, ma za zadanie złapać miotłę nim ta dotknie podłogi. Jeśli złapie miotłę, zostaje na swoim miejscu, a prowadzący krzyczy kolejną współrzędną. Jeśli mu się to nie uda, idzie w puste miejsce, gdzie zaznaczona jest Północ. Miejsce, które zwolnił, staje się północą. Kiedy uczestnicy dojdą do wprawy, możesz zwiększyć trudność – zwiększyć średnicę koła lub prędkość upuszczania miotły.

Potrzebujesz: kredę do zaznaczenia koła, kawałki papieru czy taśmy do zaznaczenia współrzędnych kompasu.

Pióro na orbicie

Opis

Zastępy siadają w kręgach. Na sygnał zastępu dmuchają w piórka tak, żeby jak najdłużej utrzymać je w powietrzu. Jeśli pióro spadnie na podłogę, zastęp odpada. Wygrywa zespół, który najdłużej utrzyma pióra w powietrzu.

Wariant: Niech każdy uczestnik zrobi sobie z kartonu wachlarz i używa tego do podtrzymania pióra w powietrzu.

Potrzebujesz: po jednym piórze dla każdej drużyny, wachlarz z kartonu dla każdego uczestnika.

Szacowanie

Praca nad umiejętnością szacowania odległości w lesie.

Opis

Przed zajęciami zmierz odległość między jednym punktem wyjściowym, a charakterystycznymi punktami takimi jak płot, krzaki, brama, huśtawka etc.

Uczestnicy podzieleni są na grupy. Prowadzący oświetla jeden z charakterystycznych punktów na około 30 sekund, a zadaniem grupy jest oszacowanie odległości. Grupa, która będzie najbliższej prawidłowej odpowiedzi, otrzymuje jeden punkt. Jeśli uda jej się pomylić o mniej niż 10%, dostaje dodatkowy punkt.

Wygrywa grupa, która zdobędzie najwięcej punktów.

Potrzebujesz:

- mocną latarkę lub reflektor
- kartki i coś do pisania
- stworzoną wcześniej listę odległości

Holownik kłód

Uczy pracy w grupie.

Opis

Uczestnicy ustawiają się jak do sztafety (jeden za drugim). Na sygnał, podają sobie “kłodę” ponad głowami. Nie mogą odrywać stóp od ziemi. Ostatnia osoba w rzędzie bierze “kłodę” i biegnie z nią na początek. W ten sposób rząd się przemieszcza. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza przekroczy linię mety.

Potrzebujesz: po jednej “kłodzie” na grupę – powinno to być coś długiego, ale nie za ciężkiego np. kawałek dywanu.

Sztafeta gońców

Opis

Ustaw zastępy jak do sztafety. Po drugiej stronie pomieszczenia stoi pudełko z wiadomościami. Na znak prowadzącego, jedna osoba podbiega do pudełka, wyciąga jedno słowo i wraca z nim do lidera. Kiedy dobiegnie, następna osoba biegnie do pudełka i czynność powtarza. Zastępowy stara się ułożyć słowa w wiadomość, zapisuje je na kartce. Wiadomość zawiera zadanie takie np.: "kiedy rozszyfrujesz wiadomość, zapiszesz na kartce, włóż słowa oraz ołówek do pudełka i dostarcz do mnie". Wygrywa grupa, która jako pierwsza zbierze słowa, rozszyfruje wiadomość i wykona zadanie.

Potrzebujesz: dla każdego zastępu:

- wiadomości, składająca się z około dwudziestu słów, pociętej na kawałki,
- pudełko
- ołówek i kartka papieru

Minutka

Gra może być przeprowadzana w każdym miejscu.

Opis

Uczestnicy siedzą w kręgu. Nie mogą mieć przy sobie zegarka, ani widzieć, która jest godzina. Tylko prowadzący ma zegarek. Każdy uczestnik wstaje, kiedy wydaje mu się, że od momentu, gdy prowadzący powiedział 'start', upłynęła jedna minuta. Wygrywa osoba, która była najbliżej, miała najlepsze poczucie czasu. Możesz zapisywać wyniki.

Potrzebujesz: zegarek

Poszukiwanie skarbów

Gra przeprowadzana na zewnątrz.

Opis

W czasie pikniku czy obozu drużyny, zasugeruj grupie, że odkryto mapę, która najprawdopodobniej wskazuje miejsce ukrycia skarbu pirackiego. Mapa jest zawieszona na drzewie. Jest niekompletna, bo wskazuje miejsce zakopania skarbu w odległości od drzewa, skały czy innego naturalnego i charakterystycznego miejsca. Jest jednak szansa odnalezienie skarbu, bo skrzynia była nieszczelna i zostawiała ślady. Podążając za śladami i monetami, uczestnicy znajdują łopatę i wykopują skarb.

Potrzebujesz: mapę, ślady, monety, łopata, skrzynia ze skarbami

Moneta

Opis

Zastępy ustawiają się w szeregu. Monety, po jednej na drużynę, są umieszczone po drugiej stronie pomieszczenia. Jedna osoba z zastępu ma zawiązane oczy. Reszta stara się ją naprowadzać na monetę, poprzez wydawanie komend. Osoba z zawiązanymi oczami ma znaleźć monetę, podnieść ją i przynieść do zastępu. Pierwsza osoba na mecie dostaje punkt. Zadanie jest powtarzane, aż każda osoba z zastępu będzie „ślepcem”. Wyniki są zapisywane, a drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa.

Potrzebujesz: szalik, chustę lub apaszkę do zawiązania oczu oraz monetę – po jednym na zastęp

Foto-geografia

Poszerza wiedzę o społeczności lokalnej i miejscu zamieszkania.

Opis

Skompletuj zdjęcia charakterystycznych punktów orientacyjnych w twoim najbliższym otoczeniu.

Zdjęcia powinny zawierać delikatne wskazówki co to za miejsce, ale nie przedstawiać go w sposób oczywisty. Może to być np.: przystanek autobusowy sfotografowany od dołu

- bardzo mały fragment dobrze znanego budynku/ zabytku
- jedna litera charakterystycznego znaku, szyldu, reklamy • aleja z lotu ptaka • itp.

Z normalnych zdjęć możesz po prostu powycinać pewne fragmenty.

Drużyna podzielona jest na patrole. Każdy z nich dostaje komplet fotografii i wskazówki na jakim terenie znajdują się miejsca, których szukają (czy to jest dzielnica, park czy centrum miasta). Ustal także limit czasowy i miejsce, gdzie się spotkacie.

Wygrywa patrol, który odnajdzie jak najwięcej miejsc wskazanych na zdjęciach lub patrol który zrobi to w najkrótszym czasie

Wersja zmodyfikowana

Przygotuj bieg – harcerze zamiast kierowania się mapą, będą podążać „za zdjęciami”

Potrzebujesz: Zdjęcia lub wydruki zdjęć

Trujące koło

Opis

Zwiąż dwa końce liny, tak żeby powstało koło. Narysuj na ziemi “trujące koło”, o połowę mniejsze niż obwód liny. Uczestnicy stają dookoła liny i trzymają ją dwiema rękami. Na znak, uczestnicy ciągną linę tak, żeby przeciwnicy wpadli do narysowanego na ziemi 'trującego koła'. Ten kto wpadnie – odpada. Wygrywa osoba, która ostatnia zostanie poza trującym kołem

Potrzebujesz: długą linę, kredę do narysowania koła na ziemi.

Wyścig sztafetowy

Współzawodnictwo.

Opis

Zastępy ustawiają się na linii startu w rzędach (członkowie drużyny jeden za drugim). Na znak, pierwsza osoba z rzędu biegnie na drugi koniec pomieszczenia, wykonuje zadanie i wraca. Gdy dotknie następnej osoby i ustawia się na końcu rzędu, a dotknięta osoba powtarza zadanie tak, aż wszyscy wezmą udział w sztafecie. Jeśli ilość członków w grupach różni się, niektóre osoby mogą biec dwa razy.

Wygrywa drużyna, która jako pierwsza wykona zadania i usiądzie w ciszy. Możesz też przyznawać punkty za poszczególne miejsca: ostatnie miejsce to jeden punkt, przedostatnie 2 etc.

Potrzebujesz: zależnie od zadań jakie mają wykonać uczestnicy

Ratunkowa lina

Opis

Zastępy ustawiają się jak do sztafety. Jedna osoba z zastępu siedzi w pudle oddalonym od zastępu o długość liny. Na znak, uczestnicy wiążą liny, używając jak najwięcej różnych węzłów. Jedna osoba z zastępu zwija linę i rzuca ją do osoby w stojącej w pudle. Cały zastęp ciągnie go delikatnie do linii startowej.

Osoba, która rzucała linę, zamienia się z osobą stojącą w pudle.

Zabawa trwa tak długo aż wszyscy będą mieli okazję być ratowanymi. Zastęp, który wykona zadanie najszybciej – wygrywa. Możesz też przyznawać za punkty za poszczególne akcje ratunkowe. Wtedy dodatkowe punkty można dostać za każdy dobrze zawiązany węzeł.

Potrzebujesz: kilka krótszych lin na zastęp, pudło kartonowe na zastęp

Cienie

Gra na obserwację

Opis

Powieś prześcieradło na drzwiach i skieruj na nie silne światło. Jeden zastęp wychodzi za drzwi. Na znak, jedna osoba z zastępu przechodzi między prześcieradłem, a światłem. Może zmienić swój styl chodzenia, ale nie może dokonywać żadnych innych zmian. Uczestnicy, którzy zostali w pomieszczeniu próbują odgadnąć imię osoby przechodzącej za prześcieradłem.

Wariant: przynieś pudło ze starymi ubraniami tak, żeby uczestnicy mogli się przebrać. Potrzebujesz: prześcieradło i coś do przymocowania go (np. pineski), silne światło (reflektor, lampa), ewentualnie worek z ubraniami.

Statki we mgle Gra przeprowadzana na zewnątrz.

Opis

Wyznacz linię mety. Uczestnicy zabawy mają zawiązane oczy. Statek (zastęp) porusza się według wskazówek kapitana (zastępowego). Uczestnicy sami wybierają czy chcą iść ramię w ramię, trzymać się w rzędzie z rękami na barkach czy może jeszcze inaczej. Kapitan, prowadząc statek, może tylko gwizdać, określać kierunek geograficzny lub wydając komendy z musztry. Może używać wszystkich tych sposobów na raz lub tylko jednego - wszystko zależy od waszych ustaleń.

Im trudniejszy teren i bardziej „ubogie”, komendy tym zadanie trudniejsze.

Wygrywa zespół, który pierwszy przekroczy linię mety.

Potrzebujesz: chustę lub szalik do zawiązania oczu załogom.

Sonar

Rozwija zmysł słuchu.

Opis

Grupa siedzi twarzą w jednym kierunku. Prowadzący, stojący za nimi, wydaje różne dźwięki – grzechocze kluczami, pociera papierem ściernym o drewno, odbija piłkę tenisową, głośno zamyka książkę, nakręca zegar etc. Uczestnicy próbują odgadnąć co wydawało dany dźwięk i zapisują pomysł na kartce. Wygrywa osoba, która odgadnie prawidłowo najwięcej dźwięków.

Wariant: Zrób z ćwiczenia KIM – niech najpierw posłuchają wszystkich odgłosów bez zapisywania. Potem niech zapiszą to, co zapamiętali.

Potrzebujesz: rzeczy wydające charakterystyczne dźwięki.

Zdobądź pakunek

Opis

Dwie osoby z zawiązanymi oczami siadają w wewnętrznym kole. Mają dwie latarki i kilka pakunków. Reszta uczestników, kilku na raz, podkrada się, kradnie jeden pakunek i wraca do zewnętrznego koła. Jeśli zostaną usłyszani i oświetleni latarką przez osoby z wewnętrznego koła, muszą oddać pakunek. Uczestnicy mogą skradać się kilka razy. Osoba, która zdobędzie

najwięcej pakunków, wygrywa. Zabawa może rozgrywać się niezależnie, w zastępach, jednocześnie. Po zakończeniu gry uczestnicy mogą otworzyć pakunki, które zdobyli.

Potrzebujesz: dwie latarki kilka lub kilkanaście pakunków

- chustę lub szalik do zawiązania oczu.

Artystyczna współpraca

Rozwija kreatywność.

Opis

Podziel drużynę na grupy 6-8 osobowe. Każda grupa siedzi dookoła stołu. Wszyscy zaczynają rysować obrazek na kartce leżącej przed nimi. Na hasło "zmiana", przenoszą się o jedno krzesło w prawo i kontynuują rysowanie czyjś obrazka. Zabawa trwa tak długo, aż uczestnicy wrócą na swoje miejsce.

Potrzebujesz: kolorowe mazaki lub kredki, kartki papieru (dla każdego uczestnika)

Sucharki

Opis

Uczestnicy ustawiają się w zastępach jak do sztafety. Pierwsza osoba z zastępu biegnie na drugi koniec pomieszczenia, podnosi sucharka i zjada go. Po tym stara się zagwizdać. Następnie biegnie do linii startu, dotyka osoby stojącej jako pierwsza.

Wygrywa zastęp, który najszybciej wykona to zadanie.

Potrzebujesz: pudełko sucharków – przynajmniej po jednym na uczestnika.

Przeskocz uderzenie

Opis

Uczestnicy stają w kręgu. Jedna osoba stoi w środku, trzyma linę z czymś ciężkim przymocowanym na końcu i kołysze ją, nieco poniżej wysokości kolan (jak w grze w szczura). Uczestnicy przeskakują nad liną. Jeśli lina dotknie uczestnika, ten odpada. Wygrywa osoba, która najdłużej pozostanie w grze.

Potrzebujesz: linę z lekkim obciążeniem na końcu.

Śpiący pirat

Gra na obserwację

Opis

Uczestnicy ustawiają się w dużym kole. Jedna osoba, z zawiązanymi oczami, jest śpiącym piratem. Siedzi na środku koła i pilnuje skarbu. Osoba prowadząca wskazuje jedną osobę, która podkrađa się do pirata i stara się ukraść skarb. Jeśli pirat usłyszy jakiś odgłos, wskazuje w tym samym kierunku. Jeśli wskaże na skradającą się osobę, ta wraca do koła i wybierany jest następny uczestnik. Piratem zostaje osoba, której uda się ukraść skarb.

Wariant: skarbu pilnuje dwóch piratów, ale skradają się również dwie osoby. możesz grać w "śpiącego pirata" na zewnątrz i do wskazywania używać pistoletu na wodę. Potrzebujesz: skarbu i ewentualnie pistoletu na wodę

Wąchacz

Gra na obserwację.

Opis

W plastikowych kubkach umieść różne pachnące przedmioty – cynamon i inne przyprawy, ziarna kawy, kakao, truskawki etc. Przykryj kubki tak, żeby nie było widać co w nich jest.

Uczestnicy, indywidualnie lub w grupach, wachają kubki i starają się odgadnąć co się w nich znajduje. Pomysły zapisują na kartce. Wygrywa osoba lub zastęp, który będzie miał najwięcej prawidłowych odpowiedzi.

Wariant: uczestnicy najpierw wachają wszystkie próbki, a potem, z pamięci, zapisują w kolejności swoje pomysły.

Potrzebujesz: kilka próbek pachnących przypraw itp. w zamkniętych kubkach.

Ziemniak

Opis

Gra dla 4 do 20 osób. Każda osoba dostaje numer (od jednego do liczby graczy). Jedna osoba rzuca piłkę przed siebie i krzyczy numer. Osoba z tym numerem zostaje Ziemniakiem i stara się złapać piłkę, kiedy reszta ją przerzuca.

- Jeśli złapie piłkę nim ta spadnie na ziemi – woła następny numer.
- Jeśli złapie piłkę, która odbiła się od ziemi, woła :Ziemniak, a wszyscy uczestnicy muszą stać bez poruszania się, są “zamarznięci”.

W zależności od wielkości pomieszczenia, Ziemniak może zrobić np. 4 kroki lub 0 w stronę gracza. Stara się uderzyć piłką jedną osobę, która jest zamarznięta.

Jeśli mu się uda, trafiona osoba dostaje literę “S” (od SPUD – Ziemniak).

- Jeśli nie, Ziemniak dostaje literę “S”.

Osoba trafiona wznawia grę przez rzucenie w powietrze piłki i krzyknięcie numeru.

Gracze, którzy zostaną uderzeni drugi raz dostają literę “P”, trzeci raz “U”, czwarty raz “D”.

Osoba, która dostała wszystkie litery słowa Ziemniak: S P U i D, opada z gry.

Możesz ustalić limit czasowy gry.

Potrzebujesz: piłkę.

Makaron

Opis

Grupy ustawiają się jak do sztafety – w rzędach jeden za drugim. Jedna osoba z każdej grupy ma łyżkę, do której przywiązany jest sznurek o długości około 12 metrów. Na znak prowadzącego, gracz przeciąga łyżkę z tyłu szyi i na około tali. Łyżka jest podawana do następnego gracza, który powtarza te ruchy tak, aż każdy z grupy będzie powiązany. Wygrywa grupa, która pierwsza wykona zadanie. Żeby dokończyć zadanie, uczestnicy wykonują to ćwiczenie w odwrotnym kierunku.

Potrzebujesz: po jednej łyżce i sznurku długości ok. 12 metrów dla grupy

Whiffle-poof

Opis

“Whiffle-poof” to kłoda o długości około 30 cm. I średnicy ok. 10 cm. Wbij do niej gwoździe tak żeby przypominał jeża. Do jednego końca przymocuj linkę długości 2-3 metrów.

Ciągnięty po trawie “Whiffle-poof” powinien zostawiać ślad.

Spraw, żeby Whiffle-poff był tajemniczy, nie mów drużynie co to jest. Możesz powiedzieć, że jest oskarżony o kradzież skarbów drużyny. Dowodem jest pozostawiony przez niego ślad. Zastępy wyruszają w odstępie 5 minut. Powinny iść za śladem około 30 minut.

Potrzebujesz: Whiffle-poof

GRY SKAUTEK z książeczki Pauline McKie „Jak skautki pracują”

GRY RUCHOWE w dużym pomieszczeniu lub na małym placu.

1. Złap ją

Dziewczeta dobierają się w pary. Na znak drużynowej jedna z nich ściga drugą, ale nie może jej dotknąć. Na hasło "zmiana" uciekająca jest ścigającą, aż do następnej "zmiany". Kiedy w czasie tego biegania drużynowa powie "złap ją" dziewczyna ścigająca próbuje złapać swoją parę zanim drużynowa powie "stop".

2. Wąż

Gra odbywa się w zastępach. Dziewczeta tworzą ciało węża trzymając się w pasie. Jedna z nich jest głową węża i jednocześnie myśliwym. Jej zadanie polega na złapaniu dziewczyny z innego zastępu. Kiedy tego dokona, złapana harcerka dołącza do węża, który ją złapał. W czasie całej gry wąż nie może zostać przerwany. Wygrywa zastęp, który w momencie zatrzymania gry przez drużynową jest najdłuższym wężem.

3. Ziemia - morze - powietrze - kosmos

Miejsce gry dzielimy na 3 pola znamionujące ziemię, morze, powietrze.

Drużynowa jedną z harcerek wyznacza na ścigającą pozostałe poruszają się w dowolny sposób reagując natychmiast na wydawane przez drużynową polecenia.

Kiedy drużynowa zawoła ziemia, morze lub powietrze dziewczeta biegną do odpowiedniego miejsca, a ścigająca stara się je dotknąć. Jeśli drużynowa zawoła kosmos dziewczeta biegną jak chcą i nie mogą być złapane, aż do następnego zawołania.

Każda dotknięta staje się ścigającą. Jeśli pomieszczenie jest bardzo małe dla zwiększenia szans dziewcząt na przebiegnięcia z miejsca na miejsce ścigające powinny trzymać się za ręce (w ten sposób zawsze wolne do łapania są tylko dwie ręce).

4. Pozbądź się ziarenek

Dwie wybrane przez drużynową harcerki trzymając w ręku po 7 ziarenek grochu gonią pozostałe i starają się je dotknąć. Każdej dotkniętej wręczają ziarenko nie przerywając pogoni za następnymi. Pierwsza, która rozda swoje ziarenko przerywa grę wołając „stop”.

Dziewczeta, które nie mają ziarenek w ręku wygrały, a ich zastępy otrzymują punkty. Drużynowa wyznacza następne dwie harcerki na ścigające.

5. Lew wypuszczony z klatki

Do gry potrzebna jest taśma klejąca lub kartki samoprzylepne.

Każdy zastęp ma swoją „norę” w kącie pokoju lub w rogu placu. Dziewczeta stoją w kręgu, a drużynowa chodzi za nimi z tyłu i każdą dotyka dłonią w plecy, jednej z nich przykleja kartkę z napisem lub podobizną lwa.

Następnie drużynowa woła „lew uciekł” i wszystkie biegną wokół próbując zidentyfikować, która z nich jest wypuszczonym na wolność lwem. Każda, która zauważy kartkę na plecach koleżanki szybko biegnie do swojej nory, starając się nie wzbudzić jej podejrzeń. Kiedy harcerka z kartką na plecach zorientuje się, że to ona jest lwem biegnie na środek izby i ryczy.

Wówczas wszystkie dziewczeta, które nie znalazły się wcześniej w swych norach muszą pozostać na środku izby.

Punkty dla zastępu zdobyły te, które były w norach, kiedy lew zaryczał. Potem wybiera się następnego lwa.

6. Raz, dwa, trzy

Dziewczęta tworzą trójki i nadają sobie numery – jeden, dwa, trzy. Na znak drużynowej rozbiegają się wokół. Kiedy zostaną wywołane dwa numery, np. jeden i trzy znajdują się, łapią za ręce i próbują schwytać trzecią z nich (w tym przypadku numer dwa) zanim drużynowa zawoła „stop”. Jeśli im się to uda każda otrzymują 3 punkty, jeśli nie to tylko jeden punkt. Gra może być powtarzana dowolną ilość razy, z tym, że należy zmieniać numery, które mają się znaleźć.

GRY RUCHOWE – spokojniejsze

7. Robot

Dziewczęta dobierają się po trzy. Dwie są robotami, trzecia kontrolerem. Roboty stają plecami do siebie i poruszają się jak roboty po "nakręceniu". Kontrolerka uruchamia je dotykając podbródka i obracając ich głowy w kierunku, w którym mają się przemieszczać. Jeśli robot dojdzie do ściany lub innej przeszkody, nieruchomieje dopóki kontrolerka go znowu nie nakręci. Gra powinna się toczyć w trzech częściach tak, aby każda z trójki miała możliwość być kontrolerką. Gra udaje się w dużym pustym pokoju lub na niewielkiej przestrzeni, aby roboty się nie pogubiły.

8. Kółko esperanto

Dziewczęta trzymają się w kółku za ręce i chodzą lub pływają. Kiedy drużynowa mówi "zmiana" kółko zmienia kierunek, kiedy mówi "obrót" dziewczęta puszcza swoje ręce i obracają się w miejscu, po czym z powrotem chwytają się za ręce kontynuując taniec w tę samą stronę. Cały sens gry polega na tym, że "zmiana" i "obrót" podawane są w różnych językach.

9. Znajdź swój numer

Dziewczęta stają w kręgu. Każdy zastęp trzyma się razem. W środku koła znajdują się różne rzeczy, np: kamienie, guziki, kolorowe papierki... Każda dziewczyna w każdym zastępie ma przydzielony numer. Drużynowa numeruje rzeczy znajdujące się w środku koła, tzn. nadaje numerki oddzielne dla kamieni, guzików, papierków... Dziewczęta z każdego zastępu posiadające numer, który zostanie wywołany przez drużynową biegną dookoła kręgu, aż znajdą w nim przerwę (miejsce zwolnione przez harcerkę z innego zastępu mającą ten sam numer), wtedy dostają się do środka i zabierają stamtąd rzeczy, którym drużynowa nadała taki sam numer co im. Jeśli prawidłowo wybiorą rzeczy zdobywają jeden punkt dla swojego zastępu.

10. Przesiądź się

Dziewczęta siedzą w kręgu na krzesłach. Kiedy drużynowa je wywoła, przesiadają się o jedno krzesło w lewo. Jeśli na tym krześle już ktoś siedzi to siadają jej (lub im) na kolanach. Gra toczy się dalej. Jeśli wywołane zostaną osoby, znajdujące się pod spodem (np. na ich kolanach siedzi już kilka osób), to przesiadają się w lewo razem z nimi.

A oto kilka przykładów wywoływania:

- * która była dzisiaj w szkole przesiada się o jedno krzesło w lewo * która jadła dzisiaj ziemniaki ...
- * która ma dzisiaj urodziny ...
- * która ma niebieskie oczy ...

- * która słuchała dzisiaj muzyki ...
- * która ma czarne buty ... * która ma brata ...

11. Statki w porcie

Na dwóch krzesłach siedzą harcerki z zawiązanymi oczami reprezentujące „kapitanat portu”. Pomiędzy krzesłami jest niewielka przerwa stanowiąca jakby wejście do portu. Pozostałe dziewczęta są statkami próbującymi wejść do portu niepostrzeżenie, czołgając się usiłując ominąć „kapitanat”. Jeśli zostaną usłyszane „kapitanat” sygnalizuje zatonięcie statku w tym miejscu. Gra toczy się dalej, następny statek próbuje wejść do portu pokonując dodatkową przeszkodę jaką jest zatopiony przed chwilą wrak.

12. Wędrujące uderzenie

Dziewczęta siedzą wokół stołu z rękami na stole. Któraś z nich zaczyna grę uderzając ręką w stół. Następna po jej lewej ręce uderza w ten sam sposób. Uderzenie bardzo szybko „wędruje” wokół stołu zgodnie ze wskazówkami zegara, aż do momentu kiedy drużynowa uderzy dwa razy i zawróci je z powrotem. Z gry odpadają osoby, które wahają się chwilę zanim uderzą, pomylą kierunek lub też uderzą niezgodnie z aktualnym sygnałem.

13. Naśladowanie zastępową

Dziewczęta ustawiają się za zastępową, która prowadzi je krążąc wokół jak wąż. Zastępową wykonuje różne dziwne czynności i ruchy, na przykład: podskakuje, wspina się na płot, czołga między ławkami, skacze przez kałuże, kładzie na ziemi, a one bez zastanowienia we wszystkim ją naśladowują.

14. Cicha piłka

Dziewczęta stoją w kręgu. Drużynowa stoi w środku i rzuca wyimaginowaną piłkę do jednej z nich. Ta łapie „piłkę” i zaraz zakrywa uszy rękami. Pozostałe harcerki zakrywają ucho, znajdujące się od strony osoby, która właśnie złapała „piłkę”. Drużynowa rzuca „piłkę” co chwilę do innej harcerki. Z gry eliminowane są te, które zareagowały zbyt wolno lub zakryły niewłaściwe ucho.

Uwaga! „Piłka” musi bardzo szybko zmieniać właścicielkę.

15. Słoń, człowiek, mrówka, (gra z Indonezji)

Dziewczęta dobierają się trójkami. Na znak drużynowej każda (w swojej trójce) pokazuje rękę w jeden z poniższych sposobów:

- * zamknięta dłoń z kciukiem skierowanym ku dołowi (oznacza słońia)
- * zamknięta dłoń z wystającym w górę małym palcem (oznacza mrówkę)
- * zamknięta dłoń z wystającym w górę palcem wskazującym (oznacza człowieka) Drużynowa wyjaśnia, że słoń niszczy człowieka deptając go, człowiek niszczy mrówkę miażdżąc ją, a mrówka męczy słońia wciskając się do jego ucha.

16. Pudełko z guzikami

Drużynowa przed zbiórką rozsypuje w harcówce mnóstwo guzików najróżniejszych kształtów i kolorów, których rodzaje i ilości wcześniej spisała w notesie.

Na zbiórce dziewczęta siedzą w kręgu, a drużynowa wydaje polecenia, np. mówi: „zielony guzik z dwiema dziurkami” lub „czarny guzik od marynarki”. Każde polecenie jest wydane

tylko raz. Pierwsza harcerka, która przyniesie właściwy guzik (lub guziki) ma prawo wydać polecenie innym czyli wskazać następny guzik do znalezienia.

Uwaga! Można na tablicy zapisywać punkty dla zastępów za każdy pierwszy guzik z danego rodzaju lub za największą ilość zebranych prawidłowo guzików.

17. Burza

Dziewczęta siedzą w kręgu. Drużynowa chodzi dookoła, załamuje ręce i mówi: „wiatr szeleści w drzewach”. Przechodząc obok dziewcząt powoduje, że zaczynają ją naśladować.

Przy każdym okrążeniu drużynowa wprowadza nowe elementy gry, np:

* strzela palcami lub uderza jedną ręką o drugą mówiąc: „deszcz się rozpadł słychać krople spadające na liście”

* poklepuje się po nodze mówiąc: „nadchodzi burza”

* głośno stąpa i mówi: „burza się rozszalała”

Po tych słowach następuje proces odwrotny. Drużynowa zmienia kierunek chodzenia i „ucisza burzę” wykonują w odwrotnej kolejności wszystko co robiła poprzednio, a dziewczęta powtarzają za nią.

18. Powódź

Dziewczęta biegną po harcówce podskakując i wykrzykując: „woda przyplywa, woda odpływa, a ja tu skaczę już ledwie żywa”.

Kiedy drużynowa zawoła: „woda zalewa podłogę” dziewczęta starają się zająć różne bezpieczne miejsca powyżej podłogi.

Kiedy drużynowa zawoła: „woda odeszła” dziewczęta siadają na podłodze.

Informacje powinny być podawane bardzo szybko jedna po drugiej, a dziewczęta powinny na nie reagować natychmiast, która nie zdąży daje fant. Grę kończy wykupywanie fantów.

19. Sztuczne ślady

Przed zbiórką zastępowa rozsypuje na podłodze talk lub pokruszoną kredę, a potem stawia na tym białe stopy idące w jakimś kierunku albo rozmieszcza wzdłuż korytarza czy też na boisku szkolnym wycięte z kartonu stopy na których wypisała różne polecenia, np: zatrzymaj się i słuchaj głosów, wykonaj naszyjnik z liści, narysuj dzisiejszą pogodę, ...

Dziewczęta wyruszają „na trasę” wyposażone przez zastępową we wszystkie przybory potrzebne do wykonania zadań zapisanych na stopach. Na końcu zbiórki oglądają swoje dokonania.

20. Podchody w kręgu – gra powinna odbywać się w ciemności.

Każdy zastęp jedną harcerkę deleguje do podchodzenia, pozostałe tworzą zamknięte koła trzymając się za ręce. Podchodząca próbuje się dostać do środka czyjegoś zastępu. Jeśli dziewczęta ją usłyszą starają się ścieśnić krąg, ale tylko w tym miejscu gdzie ona się znajduje. Jeśli uda jej się dostać do środka zdobywa punkt dla zastępu.

GRY SPRAWNOŚCIOWE

21. Zabawa w cyrk

Zastępy dostają zadanie przygotowania jakiegoś cyrkowego numeru w czasie zbiórki. Każdy zastęp przygotowuje się do występu w innym rogu harcówki.

Mogą to być na przykład takie „numery cyrkowe”:

- * spacer na linie – spacer i balansowanie na linii narysowanej kredą na podłodze,
- * pokaz fok – leżenie na ziemi z nogami w powietrzu, w których trzyma się wielką piłkę, *
- na trapezie – huśtanie się na linie zawieszony między drabinkami w sali gimnastycznej, *
- zonglowanie piłeczkami, udawanie clowna, i.t.p.

22. Na boisku

Gry i ćwiczenia na świeżym powietrzu.

- * wrzucić piłkę do kosza z odległości 1,5 m
- * wykonać 20 podskoków do przodu i do tyłu
- * przewrócić kilka butelek plastikowych („kręgle”) z odległości 2 m
- * podskocz 20 razy na jednej, a potem na drugiej nodze bez przerwy * rzucić piłką o ścianę 10 razy i złap ją

23. Napelnij wiadro

Gra powinna być zorganizowana w pobliżu jeziora, rzeki albo basenu.

Drużynowa zawiesza wysoko na drzewie puste wiadro oraz kładzie na ziemi: baniak na wodę, butelki plastikowe, taśmę klejącą, sznurek, długi kij. Następnie informuje zastępy ile wody powinny wlać do wiadra bez zdejmowania go z drzewa i bez wchodzenia na drzewo.

GRY na WSPÓLDZIAŁANIE

24. Znajdź odpowiedź

Zastępowe wręczają swoim zastępom centymetry (lub linki z węzłami oznaczającymi odległości, np.10cm) oraz listę zadań do wykonania, np:

- * ile guzików mają na sobie harcerki z zastępu
- * jak długi byłby łańcuch z dziewcząt trzymających się za ręce
- * jaka jest długość gumek w ubraniach dziewcząt w zastępie
- * dokąd może dosięgnąć zastęp bez używania krzesel, stołów i innych stojących przedmiotów
- * ile lat ma zastęp
- * jak długą linę ratowniczą mógłby stworzyć zastęp w razie potrzeby (do czego taka lina mogłaby być użyta)
- * czy z imion dziewcząt można stworzyć cały alfabet (jakich imion brakuje, żeby tak było)

25. Rysowanie na żądanie

Dziewczeta siedzą przy stole, a przed nimi leżą kartki i ołówki. Wszystkie (oprócz zastępowej) mają zawiązane oczy. Zastępowa mówi im, że mają narysować np. świnię, ale ściśle w/g podawanych przez nią instrukcji. Następnie czyta instrukcję czekając po każdym poleceniu aż dziewczeta je wykonają :

najpierw narysuj ogon; teraz głowę; przednią nogę; ciało; tylną nogę; oczy; drugą tylną nogę; drugą przednią nogę; uszy.

Teraz możecie popatrzeć.

(Można każdemu zastępowi zlecić rysowanie innych zwierzątek w tajemnicy przed pozostałymi, a potem urządzić wystawkę i ogłosić różne konkursy, np. jakie było zadanie każdego zastępu lub co przedstawiają poszczególne rysunki.

26. Grupowa maszyna

Każdy zastęp ma skonstruować maszynę złożoną ze wszystkich harcerki, wykorzystując do tego tylko ich ciała. Przez 10 minut muszą wymyślić i stworzyć swoją „maszynę”. Następnie

każdy zastęp prezentuje swoje dzieło, a pozostałe zgadują co to jest i do czego mogłoby służyć.

27. Ślepy wąż

Dziewczęta mają zasłonięte oczy i są w zastępach powiązane za kostki jednej nogi przy pomocy długiej szarfy. Na końcu węża przywiązana jest zastępowa, która nie ma zasłoniętych oczu. Drużynowa gwizdkiem sygnalizuje miejsce w którym należy jej szukać. Węże wędrują w jej kierunku. Ich ruchy koordynują zastępowe. Wygrywa zastęp, który pierwszy trafi do drużynowej.

28. Słoń w składzie porcelany – gra w dużej sali lub na korytarzu, gdzie istnieje możliwość wejścia z różnych stron

Wszystkie dziewczynki oprócz zastępowych znajdują się poza miejscem gry i przygotowują się do niej ustalając, sposób porozumiewania z zastępową w czasie gry bez użycia słów i oczu oraz ćwicząc wspólne poruszanie się wśród wyimaginowanych przeszkód. W tym czasie drużynowa z zastępowymi ustawiają w miejscu gry przeszkody – stoliki, krzesła, pudła i inne sprzęty (uwzględniając, aby nie były niebezpieczne).

Zastępowe idą do swoich zastępów, opowiadają im o drodze, którą muszą przebyć oraz o czekających je przeszkodach. Następnie zasłaniają harcerkom oczy i wprowadzają je na teren gry. (Każdy zastęp wchodzi z innej strony lub – jeśli to niemożliwe – zastępy wchodzi kolejno. Od tej chwili zastępowa choć wszystko widzi nic nie może powiedzieć, jedynie w milczeniu prowadzi swój „niewidzący” zastęp starając się ominąć przeszkody. Celem gry jest przejście przez teren z przeszkodami bez zmiany ich położenia. Za każdy przesunięty mebel otrzymuje się punkt karny. Wygrywa zastęp, który zbierze najmniej punktów karnych.

Ważnym elementem tej gry jest jej podsumowanie w zastępie zastępowych, i wskazanie im najprostszej drogi przejścia przez teren z przeszkodami.

29. Zgadnij co wybrałyśmy

Zastęp siedzi dookoła stołu na którym znajduje się 7 różnych przedmiotów, np: słodycze, guziki, książki, kredki, kamyki ...

Jedna harcerka wychodzi, pozostałe wybierają jakąś rzecz. Kiedy wraca zaczyna przebierać leżące na stole przedmioty, kiedy natrafi na wybrany przez nie, wołają: „trafiony”. Wychodzi następna i następna, aż wszystkie przedmioty zostaną wybrane. (W czasie całej gry na stole znajduje się siedem rzeczy).

GRY ĆWICZĄCE WYOBRAŹNIĘ

30. Polowanie na różności

To jedna z gier bardzo popularnych wśród skautek, może być organizowana zarówno w terenie, jak i w harcówce zależnie od tematu poszukiwań. Oto przykłady takich gier. Znajdź coś drużynowa prosi, aby zastępy w ciągu 15 minut znalazły w najbliższej okolicy:

- * coś ostrego z czubkiem,
- * coś miękkiego i puszystego,
- * coś w kształcie serca (coś przypominającego serce),
- * coś tej samej wielkości co moneta 1zł,
- * coś czego przedtem nie widziały,
- * coś klejącego, coś pięknego, coś wesołego, coś chropowatego, ...itp.

znajdź ABC drużynowa wręcza zastępom listę alfabetu i prosi, aby dopisały przy każdej literze (lub tylko przy niektórych literach)

* rzeczy ręcznie wykonane, a zaczynające się na tę literę, * zwierzątka, kwiaty, owoce, nazwy geograficzne, imiona,

znajdź od 1-10 drużynowa wręcza zastępom (lub wypisuje na tablicy, na piasku...) w rzędzie liczby od 1 do 10 i prosi, aby spróbowały znaleźć (lub napisać nazwy)

* coś co w sposób naturalny zawierałoby w swej nazwie jedną z tych liczb, np: jednorogi jeleń, liść z pięcioma wypustkami, ośmionogi pająk

31. Przedstaw co się stało

Zastępy siedzą w ciemności i wsłuchując się w głos drużynowej, która modulując głos usiłuje przedstawić im jakieś wydarzenie, one zaś próbują zrozumieć rozgrywającą się scenę. Następnie dziewczęta w zastępach dyskutują o tym co słyszały i przedstawiają swoje rozumienie tej sceny. Na koniec drużynowa opowiada co się rzeczywiście wydarzyło.

32. Jak się zachować w takiej sytuacji

Drużynowa stawia zastępom pytania z cyklu „jak się zachować w takiej sytuacji” i prosi, aby odpowiedziały na nie w formie scenek.

Pytania mogą być np. takie:

1. Co robisz, kiedy przyjaciółka pyta czy może ściągnąć od ciebie pracę domową?
2. Co robisz, kiedy będąc na zakupach stwierdzasz przy kasie, że masz za mało pieniędzy? 3. Starsza sąsiadka widząc, że wychodzisz na zakupy poprosiła cię, abyś jej kupiła mydło „Dove”. W sklepie okazało się jednak, że mimo dużego wyboru tego mydła nie ma.

Co robisz w takiej sytuacji?

4. Jesteś na dworcu i ktoś prosi, abyś mu popilnowała bagaż. Za chwilę przyjeżdża twój pociąg, a ta osoba jeszcze nie wróciła. Co robisz w takiej sytuacji?

33. Koperty z opowieściami

Każdy zastęp otrzymuje kopertę w której znajduje się 6 prostych obrazków, na przykład:

- * port-morze-bukiet kwiatów-ryby-marynarz-łódzie,
- * zoo-słoń-staw-cyrk-dozorca-słoniątko,
- * kapelusz-kawałek mydła-but-moneta-laska-żebrak,
- * wózek-smoczek-parasolka-torebka-piłka-starszy pan, * walizka-długopis-gazeta-okulary-hamburger-pociąg, * autobus-dama-czekolada-klatka-bilet do kina-książka.

Na podstawie tych obrazków dziewczęta tworzą historię, którą następnie przedstawiają w formie dramy lub opowiadają ilustrując obrazkami.

GRY TWÓRCZE

34. Drama (przedstawienie, opowiadanie)

Najcenniejsze w dramacie jest to, że nie wymaga żadnych nakładów materialnych, a umożliwia dobrą zabawę i daje dużo zadowolenia wszystkim uczestniczkom dramy – tym grającym i tym oglądającym.

Kostiumy można wykonać ze wszystkiego. Wystarczy mieć w harcówce karton ze starymi firankami, prześcieradłami, kapeluszami oraz karton, klej, farby, pędzle, taśmę klejącą, kredki, szpilki, i inne drobiazgi przydatne do robienia masek.

Drużynowa omawia z zastępowymi przebieg dramy i ustalają wspólnie zasady, np:

- na przygotowanie scenki każdy zastęp ma 20 min.,
- scenka może trwać najwyżej 5 min. (dziewczęta są potrafią jeden akt grać pół godziny), – scenka powinna być grana w zwolnionym lub przyspieszonym tempie (również wypowiedane słowa powinny zachowywać tempo właściwe dla całości (to nie ma znaczenia dla treści, ale czyni całą grę trudniejszą dla grających i zabawniejszą dla widzów), – scenka powinna się kończyć w punkcie kulminacyjnym, np:

- * ktoś woła „pali się”,
- * dzwoni telefon,
- * ktoś puka do drzwi,
- * słychać niebezpieczne tykanie zegara, ...

35. Piosenka o naszych imionach

Na zbiórce drużyny harcerki otrzymują zadanie. Ułożyć jedną zwrotkę piosenki na podaną melodię. Trudność polega na tym, że muszą w niej wymienić imiona wszystkich harcerek z zastępu oraz umieścić kilka informacji o harcerstwie.

36. Światowy konkurs „Disco dance”

Drużynowa wysyła pocztą do wszystkich harcerek (wykonane przez siebie) zaproszenie na konkurs tańca disco, np. takie:

ΩΙΑΤΟΩΨ ΚΟΝΚΥΡΣ

ΔΙΣΧΟ

χζωαρτεκ 20 μαρχα

ω νασζεφ ηαρχ|ωχε

Tematem konkursu może być aerobic, taniec na wrotkach, naśladownictwo postaci z filmów animowanych czy komiksów, itp.

Zastępy powinny przygotowywać się do tego konkursu przez 2,3 zbiórki wybierając dla siebie muzykę, ćwicząc taniec i kompletując do niego odpowiednie kostiumy.

Drużynowa z przybocznymi muszą zapewnić salę i odpowiednio ją udekorować, przynieść lub wypożyczyć magnetofon oraz zorganizować cały konkurs, tzn. ustalić z zastępowymi skład jury oraz regulamin konkursu umożliwiający każdej harcerce startowanie w jakiejś konkurencji.

Konkurs powinien odbywać się między zastępami, tzn. punkty zdobywane w tańcu indywidualnym, parami czy zespołowym zaliczane byłyby dla zastępu z którego wywodzą się tańczące harcerki. Rregulamin konkursu powinien szczegółowo to omawiać.

37. Jaki to zawód

Przed zbiórką drużynowa przygotowuje listę zawodów do przedstawienia. Dziewczęta siedzą w zastępach. Jedna z nich biegnie do drużynowej, która podaje jej nazwę zawodu. Harcerka wraca do zastępu i bez słów stara się przekazać uzyskaną informację. Kiedy dziewczęta odgadną, zastęp otrzymuje punkt i inna harceka biegnie do drużynowej po nowy zawód.

38. Dotknięty skarb

Na środku pokoju znajduje się taca przykryta obrusem, pod którym leży 8 różnych skarbów. Na znak drużynowej jedna harcerka z każdego zastępu biegnie do tacy, wkłada rękę pod obrus i stara się przez dotyk rozpoznać co to jest. Wraca do zastępu i rysuje na planszy to co wyczuła ręką. Nie może powiedzieć co to było, może tylko odpowiadać na pytania koleżanek „tak” lub „nie”. Kiedy zastęp rozpozna rysowany przedmiot, następna harcerka biegnie do tacy i stara się rozpoznać następną rzecz. Wraca do zastępu, rysuje i.t.d., aż do momentu kiedy 8 przedmiotów znajdzie się na planszy zastępu.

Wygrywa zastęp, który pierwszy skompletuje kolekcję z tacy.

Robienie czegoś z niczego zawsze jest interesujące.

Gazety, włóczka, nakrętki od butelek, pudełka od zapalek, różne pudełeczka, kamyczki, puszki po orzeszkach i owocach, guziki, srebrna folia, kolorowe papierki, papier pakowy, kawałki drutu, żołądźcie i kasztany, tasiemki i wstążeczki od kwiatów – to przecież niezwykle przydatne drobiazgi, które mogą być użyte przez dziewczęta niekoniecznie zgodnie z przeznaczeniem. Łączenie tych różnorodnych przedmiotów daje często nieoczekiwane efekty.

A oto kilka przykładów zbiorów z użyciem takich właśnie rozmaitych drobiazgów.

39. Potwór morski

Każdy zastęp otrzymuje listę rzeczy, które mu będą potrzebne, np: 6 kawałków błyszczącej metalowej folii, stare nylonowe pończochy, 4 słomki do napojów, gazeta, kawałek kolorowej włóczki, dwa kawałki marszczonej tektury. (Oczywiście ta lista może być rozszerzona o dowolne rzeczy).

Drużynowa te rzeczy chowa przed zbiórką w harcówce, na korytarzu i w innych miejscach do których dziewczęta mają dostęp. Kiedy harcerki się zbiórą organizuje polowanie i każdy zastęp stara się zdobyć wszystkie rzeczy znajdujące się na liście.

Kiedy im się to uda drużynowa daje każdemu zastępowi klej, taśmę klejącą (oraz stare papiery, które powinny rozłożyć na podłodze przed rozpoczęciem pracy) i zadanie wykonania potwora morskiego.

Grę kończy wystawa potworów wykonanych przez zastępy i nadanie im imion.

40. Niewyobrażalne dziwolągi

Drużynowa ma w ręku 6 kartek, na każdej z nich narysowana jest jakaś część dziwoląga lub napisana informacja na jego temat. Na przykład TO ma:

- * łeb z 3 nosami,
- * 8 nóg z płetwami,
- * ogon trzykrotnie dłuższy od ciała,
- * ciało pokryte zielonymi i żółtymi plamami,
- * włochate uszy i wystający czub na głowie,
- * różowe paznokcie, zielone oczy i pomarańczowe obręcze na szyi...

Im dziwniejszy i bardziej wyolbrzymiony będzie opis tym lepsza zabawa.

Każdy zastęp wyposażony jest w arkusz papieru i kredki lub farby, ewentualnie węgiel i kredę.

Zastęp wysyła harcerkę do drużynowej, która mówi jak wygląda monstrum podając informację z pierwszej trzymanej w ręku kartki. Harcerka wraca do zastępu, opowiada co usłyszała i rysuje to na arkuszu zastępu. Następna harcerka uzyskuje kolejną informację dotyczącą potwora i po opowiedzeniu o tym zastępowi dorysowuje tę część w odpowiednim miejscu monstrum.

Każdy zastęp uzyskuje kolejno te same informacje, ale rysunki dziwołagów z pewnością będą inne.

Uwaga!

Jeśli w zastępie jest mniej niż 6 harcerzek, niektóre będą musiały iść do drużynowej dwukrotnie. Jeśli zastęp ma więcej niż 6 osób, zastępowa powinna zdecydować czy będą chodziły po informację parami czy też jedne będą przynosiły informację o dziwołagu, a drugie rysowały to na papierze.

41. Malowane kamienie

Drużynowa przynosi na zbiórkę farby plakatowe, pędzelki, lakier bezbarwny. Każda harcerka przynosi gładki kamień.

Zadaniem dziewcząt będzie pomalowanie kamienia w/g własnego pomysłu. Czyli pierwszą sprawą na zbiórce będzie rozmowa o tym co, która chce ze swego kamienia wyczarować wykorzystując jego naturalny kształt. Może to być np. bucik, truskawka, biedronka czy lew.

Kolejność czynności przy malowaniu kamieni powinna być taka:

1. Kamienie pomalować na biało i poczekać, żeby wyschły.
2. Z tyłu kamienia na białym tle każda „malarka” powinna zaznaczyć ołówkiem swój symbol.
3. Przy nakładaniu kolejnych kolorów należy pamiętać o dokładnym wysuszeniu poprzednim warstwy farby.
4. Skończone arcydzieła odkładamy w bezpieczne miejsce do całkowitego wysuszenia, a na następnej zbiórce utrwalamy je pociągając bezbarwnym lakierem.
5. Nasze prace możemy wystawić na szkolnej imprezie, w czasie święta osiedla, jako fanty na loterii lub wykorzystać w inny sposób przydatny drużynie.

42. Coś z niczego

Drużynowa stawia na środku pokoju zakryte pudełko, w którym znajduje się mnóstwo drobiazgów. Obok leży klej, pinezki, krótkie kawałki cienkiego drutu i sznurek.

Dziewczęta dobierają się parami. Pary kolejno wyciągają z pudełka po jednej rzeczy. Przy czym każda następna para stara się swoją rzecz przymocować w jakiś sposób do tego co wyciągnęła poprzednia para. Kiedy już wszystkie pary przymocowały swoje rzeczy drużynowa ogłasza przetarg na nazwę tego co stworzyły. Kiedy już wiadomo „co to” jest drużynowa proponuje, żeby każdy zastęp wymyślił historię „tego czegoś”.

Uwaga!

Jeśli dziewcząt jest bardzo dużo można ustawić dwa lub trzy pudełka i przydzielić każde z nich kilkanastu dziewczynkom.

43. Robimy maski

1. Należy wyciąć kawałek kartonu do zakrycia twarzy. W nim wyciąć otwory na oczy, nos i usta. Mogą być także dziurki do przeciągnięcia tasiemki czy gumki wokół głowy (do zawiązania maski).

2. Tak przygotowaną maskę należy upiększyć używając do tego, np: włóczki, sznurka, zakrętek od butelek, srebrnej folii, liści, słomy, ptasich piórek, ...).

Uwaga! Maski należy wykonywać po coś, do czegoś, np. do wyżej wspomnianych scenek. W żadnym wypadku nie powinno się robić masek tak sobie, żeby zająć dziewczętom czas.

44. Ręcznie wykonane instrumenty muzyczne – bardzo przydatne np. na obozowej dyskotecie

1. Butelki plastikowe wypełnione ziarnkami suchej fasoli.
2. Butelka plastikowa z niedużą ilością ryżu.
3. Fajarka wystrugana z lipowego drzewa.
4. Wzdłuż ścianki pudełka po herbacie umocowana listewka i od jej końca do środka pudełka przeciągnięta żyłka imitująca strunę.
5. Szklane butelki napełnione różną ilością wody i zawieszane obok siebie na gałęzi drzewa.

45. Papierowe cuda (zabawa z Tajlandii)

Weź kartkę papieru i zagnij jej rogi do środka. Powtórz to jeszcze raz na tej samej kartce. Teraz ściśnij mocno w środku. Wyciągnij zagięte rogi z pod spodu i wypchnij je nadając kształt płatków kwiatowych.

46. Latawiec w kształcie saneczek

Potrzebny duży arkusz folii (rozcięty worek na śmieci), dwa patyki, taśma klejąca i sznurek.

Wykonanie:

- rozłożyć plastikowy worek i wyciąć z niego kształt latawca,
- przyciąć patyki do długości latawca i ułożyć je na nim, jakby płoży sanek, przykleić patyki taśmą do folii w kilku miejscach
- ostrożnie wyciąć dwa otwory,
- wzmocnić rogi na skrzydłach oklejając je taśmą i zrobić na nich dziurkaczem dwie dziurki, - uciąć linkę półtora raza dłuższą niż szerokość latawca, zawiązać na jej środku mały supełek i przeciągnąć koniec przez obie dziurki na rogach. Przywiązać koniec sznurka z kłębka do supełka i puścić latawiec na wiatr.

GRY ĆWICZĄCE SPRAWNOŚĆ INTELEKTUALNĄ

47. Dokończ zdanie

Ta gra pomaga dziewczętom w prowadzeniu rozmowy na określony temat, uczy nowych słów i pozwala dowiedzieć się o nowych sprawach, rzeczach, wydarzeniach.

Na kartce papieru piszemy słowo lub kilka słów będących zdaniem bazowym dla tematu rozmowy. Musi to być zaczęte i wyraźnie urwane zdanie tak, aby uniemożliwiało jednoznaczne zakończenie. Np. dla tematu „dbałość o własne zdrowie” mogą to być zdania:

- * zawsze myj ręce... (przed posiłkiem, po korzystaniu z wc, po przyjeździe do domu, ...)
- * używając dużo cukru... (możesz utyć, dostaniesz cukrzycy, popsujesz sobie zęby, ...)
- * gimnastyka... (służy zdrowiu, poprawia samopoczucie, zapewnia smukłą sylwetkę, ...)
- * woda... (jest dobra do mycia i picia, pozwala zachować życie, ułatwia trawienie, ...) *
- owoce... (są smaczne i zdrowe, zawierają witaminy i sole mineralne, leczą cerę, ...).

48. Najważniejsze prawo

Każda harcerka przygotowuje sobie łódź - może to być łódka zrobiona z kartki papieru lub narysowana na arkuszu.

Drużynowa wywołuje dyskusję o wartościach, o tym co jest dla dziewcząt ważne i dlaczego. Stara się poruszyć problemy globalne takie, jak: czysta woda, powietrze i żywność; egzystencjalne takie, jak: my i kosmos, nasze emocje w stosunkach z innymi ludźmi, miłość i

przyjaźń; sprawy codzienne dotyczące nauki, własnego kąta, sposobów zdobywania i wydawania pieniędzy, zabawy i przyjemności.

Każda harcerka ma 6 kartek na których zapisuje to co dla niej stanowi wartość, co chciałaby obronić i uchronić prawem. Każde uznane przez siebie prawo przypina do burty swojej łodzi (taśmą klejącą lub szpileczką).

Kiedy już wszystkie harcerki przypięły swoje prawa do burty łodzi drużynowa oznajmia, że ich łodzie są przeciążone i muszą się pozbyć części ładunku, tzn. zrezygnować z jednego prawa. Kiedy dziewczęta dokonają wyboru prawa z którego w obliczu zagrożenia są w stanie zrezygnować i wyrzuca je za burtę drużynowa znowu ogłasza stan zagrożenia.

Tak się dzieje aż do momentu, kiedy w każdej łodzi zostanie tylko jedno prawo - to z którego dziewczęta nie chciały lub nie były w stanie zrezygnować. To prawo uznały za najważniejsze.

Grę kończy dyskusja na temat: „dlaczego to właśnie prawo jest dla nich najważniejsze”.

49. Gra Kima

R. Kipling w Księdze Dżungli opisał przygody małego chłopca – Kima, który uczył się obserwować w czasie gry.

Gry Kima są bardzo popularne w skautingu.

Najprostsza gra Kima może wyglądać np. tak:

* pokaż dziewczętom kartkę na której są namalowane różne przedmioty, pozwól im się przyjrzeć przez 1 minutę i schowaj ją, następnie poproś, aby odtworzyły z pamięci co znajdowało się na tej kartce

Aby utrudnić Kima można np:

* odtwarzać listę z pamięci, po pewnej przerwie, np. po grze ruchowej

* zadawać pytania dodatkowe, np. jaka data była zapisana na kartce, czy narysowany ołówek był nowy czy zatemperowany, z jakiej ręki była narysowana rękawiczka ...

Można też niby przypadkiem wysypać pudełko z różnymi rzeczami, a po ich wyzbieraniu spytać dziewczęta jakie przedmioty leżały na podłodze.

50. Pamięć

W czasie zbiórki drużyny w pewnym momencie drużynowa wręcza każdemu zastępowi kartkę na której napisane są serie liter tak, jakby to były słowa. Dziewczęta krótką chwilę patrzą na nie, starając się zapamiętać. Drużynowa zbiera kartki z powrotem i zbiórka toczy się dalej. Po jakimś czasie drużynowa prosi, aby dziewczęta odtworzyły z pamięci litery i z każdej serii wyjęły czwartą literę, w celu znalezienia sekretnego słowa. Wygrywa zastęp, który je pierwszy odgadnie.

51. Zagubiona pamięć

Zastępowa przynosi na zbiórkę starą torbę, w której znajdują się różne drobiazgi. Na podstawie zawartości dziewczęta mają określić kim jest właścicielka torby, aktualnie przebywająca w szpitalu z powodu utraty pamięci.

52. Dedukowanie

Drużynowa ustawia w harcówce stół, na nim pół szklanki wody, kilka bandaży, obok na stołeczku miednicę, a na podłodze jeden but.

Każdy zastęp wymyśla co się może wydarzyć za chwilę na tak przygotowanej scenie.

ZAJĘCIA TERENOWE

Jedną z form zajęć terenowych jest tropienie czyli chodzenie po śladach pozostawionych przez zwierzęta lub też przygotowanych wcześniej przez drużynową.

Znaki patrolowe można wykonać z patyków, liści, kamieni, kępek trawy.

Można też stosować znaki:

- gwiazdne – Wielka i Mała Niedźwiedzica oraz odległości w krokach (należy to uprzednio przećwiczyć z dziewczętami przy użyciu busoli)
- zapachowe – surowa, pokrojona cebula kładziona na drzewach (na krótkim dystansie)
- kolorowe – plecionki z włóczki lub kolorowego papieru naklejone na kartce (jeśli „bieg” musi się odbyć w budynku np. podczas złej pogody na zimowisku)
- błyszczące – srebrna folia wisząca na drzewach (na biegach nocnych)

Wskazówki dla układających znaki patrolowe:

- przed rozpoczęciem gry należy uzgodnić jaki rodzaj znaków będzie stosowany i w jaki sposób będą umieszczane na drodze (najlepiej pokazać jeden ze znaków),
- znaki należy układać tuż przed rozpoczęciem gry, lub zabezpieczyć w taki sposób, aby nie zostały przypadkiem zniszczone,
- znaki powinny być widoczne tylko dla osób szukających ich (należy pamiętać, że lepiej widać jasne kolory),
- nie należy układać zbyt dużych znaków, ani też kilku w jednym miejscu,
- znakujący powinni mieć z sobą oprócz zapasu znaków także taśmę klejącą,
- aby mieć pewność, że dziewczęta nie zostawią znaków w lesie można ogłosić konkurs na najdłuższą nitkę związaną z zebranych na trasie kawałków włóczki lub zapowiedzieć, że będą potrzebne na zakończenie biegu i np. zrobić z nich obrazek lub rzeźbę.

53. Bieg po znakach patrolowych

Zasady obowiązujące uczestniczki biegu:

1. Należy trzymać się blisko ruchliwej drogi, nie oddalać się od swego patrolu, nie zaglądać do cudzych ogrodów i gospodarstw (jeśli nie ma takiego polecenia).
2. Jeśli przez dłuższy czas nie ma na drodze znaku należy wrócić do miejsca gdzie znajdował się ostatni znak i jeszcze raz wyruszyć w/g jego polecenia.
3. Czas gry jest ograniczony. W określonym czasie należy odmeldować swój start i zameldować powrót nawet jeśli nie wszystkie przeszkody zostały zaliczone.
4. Ostatni patrol powinien zabierać znaki z sobą. (Chyba, że otrzyma inne dyspozycje).

54. Podchody

Dziewczęta samodzielnie wędrują po znakach patrolowych. Na końcu trasy jest punkt drużynowej, która wraz z zastępowymi pilnuje linki przeciągniętej między dwoma krzakami. Zadaniem dziewcząt jest zawiązanie na tej linie kawałka włóczki w kolorze swojego zastępu. Jeśli nie zostaną zauważone przy wykonywaniu tej czynności, meldują drużynowej o wykonaniu zadania i zdobywają punkt dla zastępu.

55. Naturalne ślady

Drużynowa przygotowuje trasę biegu zostawiając ślady z produktów ulegających biodegradacji, np: z ryżu czy fasoli. Następnie przydziela dziewczętom zadania indywidualne, których celem jest zwrócenie ich uwagi na otaczającą przyrodę.

Zadania mogą być np. takie:

- * znajdź miejsce gdzie możesz spokojnie siedzieć i słuchać głosów lasu – spróbuj je nazwać i zanotuj,
- * zbadaj okolice pod kątem jej mieszkańców (roślin i zwierząt) – zanotuj swoje obserwacje.

56. Wiedza lokalna

Każdy zastęp przynosi na zbiórkę drużyny notatnik ze sztywnymi okładkami lub blok techniczny, ołówek, kredki lub flamastry.

Drużynowa zleca zastępom wykonanie szkicu określonego terenu – może to być część dzielnicy, miasta, wsi lub po prostu teren na którym odbywają się zbiórki drużyny. Zadaniem dziewcząt jest zaznaczenie na szkicu (przy pomocy umówionych symboli) ważnych punktów takich, jak: drogi, budki telefoniczne, poczta, kościół, lecznica, urząd gminy, itp.

Po wykonaniu rysunków powinny nanieść je na siatkę geograficzną i skserować. (Te mapki mogą się przydać na inną zbiórkę np. do poszukiwania skarbu).

Te zajęcia mogą być podzielone na dwie zbiórki. Na pierwszej dziewczęta wykonują szkic, a na następnej próbują znaleźć odpowiedzi na pytania postawione przez drużynową, np. takie:

- * ile jest km od miejsca zbiórek do urzędu gminy,
- * w jakich godzinach poczta pracuje w sobotę,
- * jaki numer telefonu ma najbliższy ośrodek zdrowia,
- * ile książek znajduje się w najbliższej bibliotece publicznej,
- * w ilu budkach telefonicznych nie ma książek z numerami abonentów, ... Pytania mogą być zaszyfrowane lub pisane jakimś kodem.

57. Kompasowy obrazek

Każda harcerka powinna przygotować sobie kartkę papieru i narysować na niej prostokąt wielkości 16 x 18 cm, a następnie podzielić go liniami poziomymi i pionowymi odległymi od siebie o 1 cm. Na górze swoich kartek dziewczęta zaznaczają północ, po czym drużynowa podaje następujące polecenie:

Zaczynij na 6 polu od brzegu i połącz linią wymienione pola.

- * 4 pole na wschód * 8 pole na zachód
- * 10 pole na północ * 3 pole na południowy zachód
- * 3 pole na wschód * 3 pole na wschód
- * 3 pole na północny zachód * 10 pole na południe
- * 1 pole na zachód * 4 pole na wschód
- * 2 pole na północ * 4 pole na północ
- * 1 pole na zachód * 2 pole na wschód * 2 pole na południe * 4 pole na zachód

Uwaga!

Przed grą należy się upewnić, że wszystkie harcerki umieją posługiwać się busolą.

58. Czytanie mapy

Przygotować dużą kartkę papieru A-3 i narysować na niej poziomo 10 linii oraz pionowo 9 linii tak, aby powstała siatka złożona z dwucentymetrowych kwadratów.

Na dole siatki poczynając od lewej strony (kolejno przy każdej pionowej linii) napisać następujące liczby: 0, 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08 – są to liczby wschodnie.

Po lewej stronie siatki poczynając od dołu (kolejno przy każdej poziomej linii) napisać następujące liczby: 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 – są to liczby północne.

Podając współrzędne zaczynamy od liczb wschodnich, np: 0113, 0519, 0810, 0414, 0617 ...

Wykorzystując jeden z przygotowanych przez zastępy szkiców terenu nanieść go na przygotowaną siatkę.

Zaznacz na nim następujące punkty:

Straż Pożarna 0616,

Most 0115,

Stóg siana 0713,

Stajnia 0511

59. Poszukiwanie skarbu

Gry z poszukiwaniem skarbu mogą być organizowane kiedy dziewczęta nauczą się czytać mapę. Do gry można wykorzystać mapki przygotowane przez dziewczęta na poprzedniej zbiórce. W tym celu należy na wykonaną wcześniej mapkę nanieść siatkę geograficzną i zaznaczyć na niej punkty gdzie zostały schowane „skarby”.

Mapkę powinien otrzymać każdy zastęp, a „skarby” tak ukryte, żeby ich znalezienie nie było ani za trudne, ani za łatwe dla dziewcząt. Skarbem może być wszystko – słodycze, produkty do przygotowania posiłku, farby i pędzle do namalowania obrazka – to co może się przydać na końcu „polowania” do wykonania zadania zleconego przez drużynową.

Terenem polowania może być park miejski, osiedle lub budynek szkolny. Najlepiej, kiedy zastępy wyruszają z różnych punktów mapy, aby nie deptać sobie po piętach – czyli poszukiwanie skarbu w formie biegu zegarowego.

Dobre polowanie zaczyna się na starcie, dlatego też należy ustalić reguły gry, np: o której godzinie start i o której koniec gry, co zrobić ze znalezionymi skarbami, co zrobić w przypadku nie znalezienia skarbu w wyznaczonym czasie, itp.