

PORADNIK HARCERSKI



GRY I ZABAWY W TERENIE I W IZBIE HARCERSKIEJ

Opracowała dh. Patrycja Dunal

Autor: Patrycja Dunal

**Copyright © by Młodzieżowy Krąg Instruktorski
„Siódemka”
im. gen. bryg. A.E. Fiedorfa PS. „NIL”
Siódemkowa Agencja Prasowa**

Lubin 2003 r.



GRY I ZABAWY W TERENIE



27. POZNAJMY SIĘ.....	16
28. NAŚLADOWANIE RÓŻNYCH CZYNNOŚCI.....	16
29. GWIZDEK.....	17
30. LISTONOSZ.....	17
31. KUKULECZKA.....	18
32. ODGADYWANIE WYRAZÓW WYMAWIANYCH SYLABAMI...	18
33. UWAŻAJ NA SOLISTĘ.....	19
34. GRUPKI.....	19
35. PRZESIADANKA.....	20
36. FAŁSZ, CZY PRAWDA.....	20
37. WZBURZONE MORZE.....	21
38. BALOTOWANIE.....	21
39. KRZYŻÓWKA.....	22
40. MIKSUJEMY.....	22
41. RYGENT.....	23
42. ŻYCIORYS NA LITERĘ.....	23
43. STUDIO TECHNICZNE.....	23
44. GABINET FIGUR WOSKOWYCH.....	24
45. STUDIO TRICKÓW FILMOWYCH (Goofy).....	24
46. DWA RZĘDY.....	25
47. OKRZYK I GEST.....	25
48. TRZY RZĘDY.....	25
49. ZACZAROWANY LAS.....	26
50. SAŁATKA OWOCOWA.....	26
51. CEBULA.....	26
52. SIAD GRUPOWY.....	27
53. UKRYTE LITERY.....	27
54. RYMOWANKA.....	28



SPIS TREŚCI

NUMER I NAZWA ZABAWY:	STRONA:
1.CHIŃSKI MUR.....	3
2.CHIŃSKI MUR II	3
3.KOT	4
4.LISEK.....	4
5.LITERY.....	4
6.ZABAWA W ZOO.....	4
7.DIABELSKI KRAĞ.....	5
8.KTO PIERWSZY STANIE NA SWOIM MIEJSCU.....	6
9.ORŁY I SOKOŁY.....	7
10.ŁOWCY GŁÓW.....	8
11.AMEBA.....	8
12.TOALETOWY BEREK.....	9
13.LOTNIK, KRYJ SIĘ!.....	9
14.LABIRYNT.....	10
15.KRYĆ SIĘ.....	10
16.NA SŁUCH.....	11
17.BAZA NA SZCZYCIE.....	11
18.POMOCY!.....	11
19. BARDZO WAZNE SPOTKANIE.....	12
20.SKĄD TAKI WIDOK?.....	12
21.DZIURA W MAPIE.....	13
22.WYŚCIG AŃCUCHOWY.....	13
23.ŚLIMAKI.....	13
24.GDZIE KŁAMSTWO?.....	15
25.POSZEDŁEM DO SKLEPU.....	15
26.SKOJARZENIA.....	15

1. CHIŃSKI MUR

Gra przeznaczona jest dla większej ilości osób.

Na ziemi trzeba zaznaczyć dwie równoległe linie w odstępach około 1 m. Szerokość pola gry jest wyznaczona długością linii. Obszar pomiędzy liniami to „Chiński Mur”.

Jedna osoba jest „strażnikiem” i staje na Chińskim Murze, czyli pomiędzy liniami. Pozostali uczestnicy stają po jednej stronie Muru, twarzą do strażnika. Kiedy strażnik krzyknie „trzy-cztery?”, wszyscy przebiegają na drugą stronę Muru, starając się uniknąć złapania przez strażnika. Jeśli strażnik kogoś dotknie, następuje zamiana ról. Strażnik musi mieć obie stopy pomiędzy liniami, kiedy łapie innych, może natomiast łapać również osoby znajdujące się poza Murem. Kiedy wszyscy przebiegną, strażnik ponownie daje sygnał startu i uczestnicy przebiegają z powrotem. Chodzi o to, aby ani razu nie zostać złapanym. Przy większej grupie, na Murze może stać dwóch strażników.

2. CHIŃSKI MUR II

Grają dwa jednakowe zespoły harcerskie. Pierwszy zespół ustawia się w szereg w równych odstępach, trochę większych niż odległość wyciągniętych w bok ramion. Na dany znak pierwszy zespół zamyka oczy lub zawiązuje je. Szereg ten tworzy „mur”, przez który przekrada się drugi zespół. Mur może się pochylać i machać rękami, nie wolno mu jednak ruszyć się ze swego miejsca. Przekradający się, dotknięty przez kogoś z muru, odpada z gry. Wyniki oblicza się po dwukrotnym przeprowadzeniu gry, tak by każdy zespół był raz murem, a raz przekradającymi się. O zwycięstwie decyduje liczba tych, którzy zdołali się przekraść. Gra doskonale ćwiczy słuch.



3. KOT I MYSZ

Jedna osoba jest kotem, a druga myszką. Pozostali tworzą koło chwytając się za ręce. Trzymają oni stronę myszki, która stoi wewnątrz koła. Kot jest na zewnątrz i stara się wdrzeć do środka, aby myszkę złapać. Osoby w kole usiłują do tego nie dopuścić, przyciskając się do siebie. Jeśli jednak kotu uda się wdrzeć do koła, muszą wypuścić myszkę, aby mogła uciec. Jeżeli kot złapie myszkę, mysz musi się położyć nieruchomo, a kot udaje, że ją zjada. Natomiast, jeśli kotu nie uda się "dorwać" myszki w wyznaczonym czasie, to myszka wygrywa.

4. LISEK

Jedną osobę wybiera się na liska. Reszta formuje koło i siada na ziemi. Lisek idzie wokół koła zgodnie z ruchem wskazówek zegara, podczas gdy siedzący uczestnicy zabawy mówią następujący wierszyk:

Chodzi lisek koło drogi, cichuteńko stawia nogi. Nic nikomu nie powiada, do sąsiada się zakrada. Do sąsiada się przymili, o tam będą liska bili!

W pewnym momencie lisek delikatnie dotyka pleców jednej osoby, po czym idzie dalej. Dotknięty gracz musi wstać i biec w przeciwnym kierunku. Oczywiście, lisek również zaczyna biec. Obydwaj starają się jak najprędzej dotrzeć do miejsca, które opuścił dotknięty zawodnik. Pierwsza osoba, która do niego dobiegnie, siada na ziemi, a druga zostaje liskiem w następnej kolejce.

5. LITERY

Na ziemi trzeba zaznaczyć pole gry w postaci dwóch równoległych linii w odległości mniej więcej 3 m. Osoba



54. RYMOWANKA

Uczestnicy zabawy otrzymują od prowadzącego kilka kartek z wypisanymi krótkimi zdaniami. Każdy dopisuje takie zdanie, by jego ostatni wyraz rymował się z ostatnim wyrazem poprzedniego, zagina kartkę w ten sposób, żeby było widać ostatnie dopisane zdanie i podaje ja dalej. Kiedy wszyscy wykonają zadanie, prowadzący odczytuje powstałe wiersze, które mogą się zaczynać np. tak:

Z drzewa spadają żółte liście.

Do przyjaciół listy piszcie.

Autorów najzabawniejszych dopisków można nagrodzić oklaskami.

wybrana za prowadzącego staje za jedna z linii. Reszta staje naprzeciwko za druga linia. Prowadzący wypowiada dowolną literę alfabetu. Kto kolwiek ma tę literę w imieniu lub nazwisku robi jeden krok do przodu. Prowadzący wykrzykuje dalsze litery i uczestnicy posuwają się do przodu. Jeżeli litera pojawia się dwukrotnie w imieniu lub nazwisku, można zrobić dwa kroki do przodu. Prowadzący stara się unikać powtarzania literek. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do przeciwległej linii i dotknie prowadzącego. Zostaje ona prowadzącym w następnej grze.

6. ZABAWA W ZOO

Uczestnicy ustalają tor wyścigu długości około 20 m. Linie startu i mety należy zaznaczyć. Następnie wyznacza się osobę z zegarkiem, która po upływie ustalonego czasu ma krzyknąć: „koniec”. Drużyny ustawiają się w rzędach na linii startu. Każdemu członkowi drużyny przypisuje się jakieś zwierzę. Pierwszym osobom z obu drużyn przypisuje się to samo zwierzę, tak samo drugim, trzecim itd. Prowadzący staje na linii mety i wywołuje nazwę jednego zwierzęcia. Zawodnicy z obu drużyn, którym to zwierzę zostało przypisane, biegną do mety i z powrotem, wydając z siebie odgłosy danego zwierzęcia. Jeśli prowadzący krzyknie „ZOO!”, wszyscy muszą biec razem, oczywiście wydając zwierzęce odgłosy. Pierwsza osoba z każdej pary, która dobiegnie z powrotem do linii startu zdobywa 1 punkt dla swojej drużyny. Drużyna, która pierwsza dobiegnie do linii startu po komendzie „ZOO!” zdobywa 10 punktów. Zwycięża drużyna, która po upływie wyznaczonego czasu ma na swoim koncie więcej punktów.

7. DIABELSKI KRĄG

Zabawa dla co najmniej czterech osób. Przed rozpoczęciem zabawy należy ustalić granice pola gry. Jedna



osoba jest diabłem i goni innych. Jeśli kogoś dotknie, chwytą go za rękę i razem z nim ściga innych. Kolejne złapane osoby chwytają się za ręce i dołączają do łańcucha. Osoba biegnąca na końcu łańcucha także może łapać. Diabeł stara się schwytać i przyłączyć do łańcucha wszystkich graczy. Ostatnia złapana osoba zwycięża i zostaje diabłem w następnej grze.

8. KTO PIERWSZY STANIE NA SWOIM MIEJSCU

Uczestnicy gry ustawiają się w dużym kole twarzami do wewnątrz, dotykając się ramionami. Prowadzący grę spaceruje za plecami dzieci. W pewnej chwili niespodziewanie dotyka jednocześnie dwojga dzieci stojących obok siebie. Dotknięte dzieci biegną na zewnątrz koła w przeciwnych kierunkach i starają się jak najszybciej przybiec na swoje miejsce. Tymczasem prowadzący grę zajmuje miejsce jednego z dzieci. Które z nich pierwsze przybiegnie, staje w kole obok prowadzącego grę, a drugie opóźnione obejmuje rolę prowadzącego.

Odmiana:

Dzieci stojące w kole można podzielić na dwie równe grupy (A i B) tak, aby w każdym półkolu była jednakowa liczba uczestników. W każdej grupie odliczamy kolejno 1, 2, 3, 4, 5, itd. W ten sposób w kole będą dwie jedyńki, dwie dwójki, dwie trójki itd. Prowadzący grę wywołuje jakiś dowolny numer, np. 5. Dzieci mające piąty numer natychmiast biegną na zewnątrz koła, jeden w stronę prawą, drugi w stronę lewą (umawiamy się, że uczestnicy stojący w półkolu A biegną zawsze w prawą stronę, a uczestnicy stojący w półkolu B biegną w lewą stronę). Kto pierwszy przybiegnie i stanie na swoim miejscu, temu zalicza się punkt wygrany. Gra toczy się nadal, prowadzący grę wywołuje inny numer.

polecenia. Po każdym wykonanym zadaniu koło wewnętrzne przesuwa się o jedną osobę w prawo. Zabawa ta pozwala na dużą dowolność w jej przeprowadzaniu. Pamiętać należy jednak o przestrzeganiu kilku ogólnych zasad:

- powitanie z partnerem
- wydanie polecenia do wykonania
- wykonanie polecenia
- pożegnanie z partnerem
- zmiana partnera

Przykładowe polecenia: witamy się po japońsku, mówimy swoje imię oraz jak nam się spało; witamy się po rosyjsku, opowiadamy wrażenia z poprzedniego dnia itd.

52. SIAD GRUPOWY

Uczestnicy stają w kole twarzą w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i obejmują partnera w talii. Należy stać bardzo blisko siebie, prawie się dotykając. Kolana i stopy powinny być złączone. Kiedy policzymy do trzech, wszyscy powoli siadają, opierając się o kolana osoby z tyłu. Ażeby koło się nie rozerwało, należy zadbać, aby: było ono równe, wszyscy siadali i wstawali w tym samym momencie. (Można dodać w siadzie przestawianie nóg do przodu).

53. UKRYTE LITERY

Przed przybyciem uczestników zabawy prowadzący rozkłada na sali niewielkie kartki, na których wypisana jest wyraźnie jedna litera. Kartki te ukrywa w taki sposób, aby litery były dobrze widoczne. Np.. wstawia do doniczki, zakłada na ramkę obrazka, przypina do słomianej maty, wieszka na wieszaku. Liter powinno być kilka i najlepiej dobrać je tak, aby można było ułożyć z nich kilka wyrazów. Uczestnicy gry mają wyszukać rozrzucone litery i ułożyć z nich (napisać na kartce) możliwe wyrazy.



przez pierwszy, mimo zakłóceń powodowanych przez rząd środkowy. Po odgadnięciu – zmiana, aż wszystkie rzędy będą mogły zagrać wszystkie role, czyli: nadajnika, zagłuszacza, odbiornika.

49. ZACZAROWANY LAS

Uczestnicy dzielą się na dwie równoliczne grupy. Wyznaczona jest granica między ich terenami. Grupy wymyślają trzy „stworki”, które mieszkają w zaczarowanym lesie. Ustala się ich charakterystyczne gesty i zależności występujące między nimi, tzn.: który stworek ucieka, a który łapie. Każda grupa wspólnie ustala typ „stworka” jaki będzie przedstawiać. Po radzie grupy podchodzą do granicy i na hasło prowadzącego pokazują gest, charakterystyczny dla danego stworka. Należy się szybko zorientować, czy trzeba łapać, czy uciekać. Złapani przechodzą do grupy przeciwnej.

50. SAŁATKA OWOCOWA

Wszyscy siedzą w kręgu. Prowadzący stoi lub siedzi wewnątrz kręgu na krześle. Prowadzący dzieli uczestników na równe grupy, które od tej chwili są zbiorami owoców. Siedząc wewnątrz kręgu, prowadzący wymienia grupy owoców, np. „jabłka i śliwki”, wtedy osoby, które „są” tymi owocami muszą szybko zamienić się miejscami, a prowadzący szybko szuka miejsca w kręgu dla siebie. Ten z uczestników, dla którego zabrakło miejsca w kręgu, zajmuje miejsce na wolnym krześle w środku i wydaje polecenia.

51. CEBULA

Uczestnicy stoją parami twarzą do siebie, tworząc dwa koła – wewnętrzne i zewnętrzne. Prowadzący podaje

9. ORŁY I SOKOŁY

Zawodników należy podzielić na cztery zespoły i nadać każdemu jakąś „ptasią” nazwę, np.: „orły”, „sokoły”, czy „jastrzębie”. Następnie wyznacza się bazy dla wszystkich drużyn, położone w równej odległości od tzw. „gniazda centralnego”. Osobno należy oznaczyć teren „ptasiego szpitala”, z weterynarzem w środku. Celem każdego zespołu jest przeniesienie jaj z własnej kwatery do „gniazda centralnego”. Każde jajo warte jest 1000 punktów. Każda drużyna otrzymuje tę samą liczbę jaj- prawdziwych lub plastikowych (mogą być zbite kartki papieru). Potrzebne też będzie jakieś gniazdo przenośne- czyli zwykła miska. I wreszcie zawodnicy-ptaki muszą mieć coś w rodzaju piór. Mogą to być wąskie paski kolorowego materiału, wetknięte za paski od spodni. „Pióra” muszą być widoczne. Kiedy wszystko będzie już gotowe, na dany sygnał wszystkie drużyny rozpoczynają przenoszenie jaj ze swoich baz do gniazda, ale wyłącznie za pomocą gniazd przenośnych. Ze względu na ich niewielką pojemność, każdy zespół będzie musiał wykonać kilka rund na trasie baza – gniazdo centralne. Zawodnicy mogą przeszkadzać przeciwnikom w noszeniu jaj przez oskubywanie ich z piór, tzn. wyrywanie kolorowych pasków z za spodni. Każdy oskubany ptak musi się udać do weterynarza, który przyjmuje w ptasim szpitalu i pozostać tam przez 5 minut. Później może wrócić do gry z „piórem” na swoim miejscu. Zawodnicy, którym uda się „oskubać” drużynę przeciwną do tego stopnia, że jej „gniazdo przenośne” zostanie opuszczone lub jaja z niego wypadną, mogą je zabrać do swojej bazy i przetranszować jako swoje, zyskując dodatkowe punkty. Nie wolno jednak kraść jaj z gniazda przenośnego ani rozbijać go. Zabronione jest też wejście do cudzej bazy. Aby nie dopuścić do zbyt ostrej gry, należy także zabronić używania przemocy w celu skubania przeciwników. Oprócz punktacji za doniesienie jaj, można także wprowadzić dodatkową ilość punktów za każde oskubanie przeciwnika.



10. ŁOWCY GŁÓW

W tej grze każdy zespół musi bezpiecznie przeprowadzić swojego kolegę – podróżnika przez terytorium „łowcy głów” (drużyna przeciwna). Grupa musi zostać podzielona na dwie drużyny przeciwne równe liczbowo. Zespół podróżników musi wybrać spośród siebie jednego śmiałka, który będzie próbował przejść cało przez krainę ludożerców. Podróżnik zawiązuje sobie oczy i próbuje przejść od linii startu do mety nietknięty przez żadnego łowcę głów. Koledzy z drużyny podróżników pomagają koledze podpowiadając kierunek marszu. Nie mogą zbliżyć się do podróżnika, lecz wszyscy muszą stać poza linią startu.

W tym czasie łowcy głów ustawiają się na przestrzeni pomiędzy liniami startu i mety w dowolnych miejscach, próbując powstrzymać podróżnika przez dotykanie go rękami. Nie mogą jednak ruszać się z miejsc, w których stoją, z jednym wyjątkiem – w trakcie jednej rundy każdy z nich ma prawo wykonać 3 duże kroki pod rząd w dowolnym kierunku. Dotknięcie podróżnika jest jednak możliwe tylko wtedy, gdy ludożerca stoi w miejscu – dlatego warto starannie planować takie wycieczki.

11. AMEBA

Dwóch zawodników chwytają się za ręce i tworzą małą amebę, która stara się pochłonąć innych otaczając ich rękami i zamykając w kole. Każdy złapany staje się kolejną częścią ameby, która kontynuuje pożeranie następnych zawodników. Można okrążyć całe grupy, także inne, mniejsze ameby. Zabawa trwa do momentu, w którym wszyscy są częścią jednej, wielkiej ameby. Zwycięża zawodnik, który zostanie pochłonięty jako ostatni.

46. DWA RZĘDY

Zabawa bardzo dobrze nadaje się na przeprowadzenie jej z dziećmi z „naboru”.

Uczestnicy stają w dwóch rzędach twarzami do siebie tak, aby każdy miał parę w drugim rzędzie. Prowadzący podaje polecenia, które uczestnicy wykonują zamieniając się miejscami np. podchodzimy do siebie jak: ludzie zupełnie sobie obcy; ludzie, którzy widzą się po raz pierwszy; radośnie; jak osoby, które wygrały na loterii itp.

47. OKRZYK I GEST

Uczestnicy dzielą się na 4 grupy. Każda z nich ustawia się w jednym rogu sali. Zadanie ich polega na przygotowaniu, w ciągu kilku minut, dowolnego okrzyku i towarzyszącego mu gestu. Okrzyk powinien być krótki, np.: „Hej!”, „Cześć” itp. Na sygnał prowadzącego, grupy kolejno prezentują swoje okrzyki wraz z gestami.

Po prezentacji – grupy mogą wybrać sobie inny zestaw z pokazanych lub pozostać przy swoim i na znak prowadzącego wszystkie grupy jednocześnie prezentują ponownie wybrany okrzyk i gest. Jeżeli wszystkie grupy wybrały ten sam zestaw, grę należy zakończyć. Jeżeli nie, ponawiamy próby, aż osiągniemy porozumienie.

UWAGA: Nie należy sztucznie przedłużać czasu trwania tej zabawy, aby uczestnicy nie znudzili się.

48. TRZY RZĘDY

Uczestnicy dzielą się na trzy, mniej więcej równoliczne rzędy. Ustawiają się równolegle do siebie. Jeden rząd krzyczy głośno jakieś krótkie słowo. Drugi rząd usiłuje zagłuszać pierwszy poprzez krzyk, machanie rękoma, podskakiwanie itp. Trzeci rząd ma za zadanie odgadnąć słowo przekazywane



ruchem ręki z góry na dół, pomiędzy ich plecami. W momencie włączenia roboty ruszają przed siebie w dwu przeciwnych kierunkach. Zmiana kierunku następuje wtedy, gdy mechanik przekreśli głowę robota w lewo lub w prawo. Roboty zostają wyłączone, kiedy zetkną się brzuchami. Ten rodzaj robotów nie psuje się tak łatwo, a przed przeszkodą zatrzymuje się i maszeruje w miejscu. Zmiana ról po zatrzymaniu.

44. GABINET FIGUR WOSKOWYCH

Uczestnicy, podzieleni na dwie grupy, stoją po przeciwległych stronach sali. Jedna grupa to „figury woskowe”: każdy przyjmuje jakąś pozę zastygając w bezruchu. Druga grupa to konserwatorzy, którzy mają przeprowadzić ich konserwację. W tym celu przenoszą figury do innego pomieszczenia (druga część sali). Figury są przenoszone i ustawiane w takim samym położeniu, jak stały w „gabiniecie”. Po przeniesieniu zamiana ról.

45. STUDIO TRICKÓW FILMOWYCH czyt.Goofy

Wszyscy uczestnicy mają zamknięte oczy. Prowadzący wybiera Goofiego, który od tej pory jako jedyny będzie miał otwarte oczy. Zadanie uczestników polega na odnalezieniu tajemniczego Goofiego. Jego charakterystyczną cechą jest to, że nic nie mówi. Uczestnicy chodzą, więc po sali z zamkniętymi oczami i wyciągniętymi rękami, gdy kogoś spotkają, to pytają: „Goofi?”. Jeśli zapytana osoba odpowie „Goofi?” to znaczy, że to nie jest Goofi, bo on nie mówi. Jeżeli jest odwrotnie to znak, że znaleźliśmy Goofiego. Po znalezieniu tego stworka, kładziemy mu ręce na ramiona i stajemy się jego częścią. Każda następna osoba dołączając się do niemego Goofiego staje się jego częścią. Kiedy wszyscy uczestnicy połączą się w jeden ogromny wał – można otworzyć oczy.

12. TOALETOWY BEREK

Ta wersja berka dodaje atrakcyjności tej popularnej od pokoleń zabawie. Najpierw należy oznaczyć odpowiednie pole gry dla danej grupy. Kilku graczy zostaje berkami. Krążą oni, starając się dotknąć innych zawodników. Po dotknięciu berka każdy zostaje zamrożony – musi uklęknąć na jednym kolanie z jednym ramieniem wyciągniętym w bok. Może powrócić do gry tylko wtedy, gdy jakiś inny zawodnik usiądzie na jego kolanie i opuści wyciągniętą rękę w dół, czyli „spuści wodę”. Zabawa kończy się wtedy, gdy wszyscy z wyjątkiem berków są zamrożeni.

13. LOTNIK, KRYJ SIĘ!

Z gry po kolei eliminowani są ci, którzy wykonają źle lub jako ostatni polecenia wydawane przez prowadzącego, pełniącego funkcję „dowódcy obrony przeciwlotniczej”. Na początku zabawy dowódca wybiera sobie trzech „strażników bezpieczeństwa”, których zadaniem jest obserwowanie z boku przebiegu ćwiczeń „obrony przeciwlotniczej”, prowadzonych przez dowódcę. Strażnicy zajmują się eliminowaniem z gry tych, którzy źle, lub jako ostatni wykonali polecenia dowódcy. Gdy cała grupa zbierze się w środku pomieszczenia, lub na placu gry, dowódca zaczyna wydawanie poleceń przesuwania się w którąś stronę, mówiąc np.. „Lotnik z lewej!”, co oznacza, że trzeba uciekać w prawą stronę; albo „Lotnik z prawej!”, „Lotnik z przodu!”, „Lotnik z tyłu!”. Kiedy grupa przemieszcza się w którąś stronę, dowódca wydaje polecenie specjalne, zróżnicowane w zależności od liczby, wieku i sprawności fizycznej uczestników, a także od swojej pomysłowości i poczucia humoru, na przykład:

„Mróz!” – Uczestnicy muszą natychmiast zastygnąć w bezruchu.



„Bomby!” – Uczestnicy kucają, obejmując rękami kolana i pochylając jak najniżej głowę.

„Fotograf!” – Każdy uczestnik odwraca się do dowódcy, robiąc minę jak do zdjęcia.

Po każdym poleceniu dowódcy, strażnicy wyprowadzają z pola gry uczestników, którzy źle lub jako ostatni wykonali polecenia dowódcy. Zabawa kończy się, kiedy na placu gry zostaje tylko jedna osoba, która zostaje nowym dowódcą... i grę można zacząć od początku.

14. LABIRYNT

Harcerze ustawiają się w kolumnę na odległość ramion wyciągniętych do przodu. W czwórkach podają sobie ręce, przez co powstają korytarze. Tymi korytarzami, między czwórkami, ucieka jeden z harcerzy, którego stara się złapać drugi uczestnik zabawy. Parze tej wolno przebiegać tylko korytarzami. Tymczasem na sygnał drużynowego (gwizdek, lub klaśnięcie w dłonie) harcerze wykonują zwroty w lewo, w prawo, w tył. Przez to szybko zmienia się kierunek korytarzy, co utrudnia bieg, a ucieczka i gonienie wymaga szybkiej orientacji. Tam bowiem, gdzie przed chwilą były przejścia, po sygnale wyrasta mur ramion, którego nie wolno przerywać ani pod nim przebiegać. Przez zmianę korytarzy można ułatwić lub utrudnić schwytanie osoby uciekającej w zależności od sytuacji, jaka wytwarza się w czasie gonitwy. Przed rozpoczęciem zabawy dobrze jest zrobić kilka próbnych zwrotów na sygnał.

15. KRYĆ SIĘ

Członkowie jednego z zespołów ukrywają się po obu stronach drogi na wyznaczonym odcinku. Druga grupa idąc drogą obserwuje dokładnie jej pobocza i stara się wywołać po imieniu jak najwięcej zauważonych osób, są źle ukryte.

41. DYRYGENT

W grze uczestniczy dowolna liczba osób. Wszyscy stoją lub siedzą w kole. Jeden ochotnik opuszcza na chwilę pokój. W czasie jego nieobecności wybiera się dyrygenta orkiestry. Dyrygent wykonuje szybko kilka gestów: łapie się za głowę, potrząsa ręką, kłania się, skacze itp. Wszyscy go naśladują. Zadaniem tego, który wrócił do sali, jest zauważenie, kto jest dyrygentem. Następnym opuszczającym sale i odgadującym - jest dyrygent z poprzedniej gry.

42. ŻYCIORYS NA LITERĘ

Uczestnicy siedzą w kręgu. Każdy ma za zadanie ułożyć swój życiorys tak, by najczęściej powtarzała się w nim litera rozpoczynająca jego imię. Życiorys ten niekoniecznie musi być zgodny z prawdą. Następuje prezentacja, np.: mam na imię Zbyszek, zamieszkuję w Zamościu, zbieram znaczki...

43. STUDIO TECHNICZNE

A/ Uczestnicy stają w parach – jedna osoba jest „robotem”. Druga jest „mechanikiem”. Robota uruchamia się przyciskiem kładąc dłoń na głowie. Robot rusza do przodu. Dotknięcie prawego ramienia robota powoduje jego skręt w prawo, dotknięcie lewego – skręt w lewo. Krok robota można przyspieszyć „przekręcając gałkę” na plecach. Zatrzymać robota można kładąc mu ponownie dłoń na głowie. Mechanik idąc z tyłu za robotem, kieruje go tak, aby uchronić go przed zniszczeniem czy popsuciem, gdyż robot dochodząc do przeszkody nie zatrzymuje się, ale wchodzi na nią. Po pewnym czasie następuje zamiana ról.

B/ Uczestnicy dobierają się w trójki. Tym razem jeden mechanik obsługuje dwa roboty. Roboty stoją, stykając się plecami. Mechanik uruchamia je, rozdzielając pionowym



chłopców swoich „partnerek”, a następnie też sama gra powtarza się, tym razem z zamianą ról.

39. KRZYŻÓWKA

Przed rozpoczęciem zabawy trzeba poprosić każdego uczestnika, żeby napisał na małej kartce coś o sobie (najlepiej coś, o czym wie niewiele osób). Opiekun zbiera wszystkie kartki i układa krzyżówkę, złożoną z imion dzieci biorących udział w zabawie.

Oto przykład haseł, jakie można wymyślić na oczekiwaniu korzystając z zebranych informacji.

Poziomo:

1. Gra w szkolnej drużynie piłkarskiej
3. Przyjaciółka Zosi z V „a”

Pionowo:

1. Niedawno złamał rękę.
2. Nosi teraz szelki.

40. MIKSUJEMY

Krzeseła w liczbie równej liczbie uczestników zabawy należy ustawić w koło. Wszyscy siadają, z wyjątkiem opiekuna, który nie ma swojego krzesła. Opiekun rozpoczyna zabawę podając w przypadkowej kolejności opisy różnych „zawodników” (np. wszystkich noszących wiśniowe skarpetki). Wszyscy, którzy pasują do opisu zamieniają się miejscami. W trakcie tej zamiany opiekun zajmuje jedno z miejsc. Kiedy wszyscy z powrotem usiądą okazuje się, że jeden z graczy musi stać. Teraz on rozpoczyna opisywanie i zabawa trwa dalej. W czasie wygłaszania opisów zawodnik może nagle powiedzieć: „miksujemy!” i wtedy wszyscy zmieniają miejsca. Pozostaje jeden stojący, który znów zaczyna od opisu.

Potem następuje zmiana ról. Wygrywa ten zespół, który się lepiej ukrywał – miał mniej zauważonych osób.

16. NA SŁUCH

Prowadzący idzie daleko w las i ukrywa się, po czym systematycznie, np. co 30 sekund, gwizdże jeden, dwa razy na swoim gwizdki. Zadaniem harcerzy jest odnaleźć w jak najkrótszym czasie miejsce kryjówki. Dla utrudnienia prowadzący może co pewien czas zmieniać swoje miejsce. Zabawa jest doskonała w warunkach nocnych.

17. BAZA NA SZCZYCIE

Na wzgórzu prowadzący obiera sobie bazę. Gwizdząc dwa razy ustala granicę czasu, w którym harcerze mogą się podkradać. Na pierwszy gwizdek ruszają ze swoich miejsc i podchodzą coraz bliżej, na drugi – muszą się ukryć. Jeżeli ktoś jest widoczny, wówczas prowadzący go wywołuje i osoba ta odpada z zabawy. Zabawa trwa dopóki wszyscy nie zostaną wywołani lub dotrą do bazy.

18. POMOCY!

Jest to gra przeznaczona dla zastępów. Najlepiej przeprowadzić ją w terenie urozmaiconym, dotychczas nieznanym harcerzom, np. na biwaku.

Zastępy otrzymują informację, że kłusownicy napadli na biwak i ukradli pieniądze i jedzenie, a na dodatek jeden z harcerzy ciężko się rozchorował.

Zadaniem zastępów jest dotrzeć do:

- najbliższego posterunku policji i poinformować o zdarzeniu,
- urzędu pocztowego i nadać informację do komendanta hufca,



- najbliższego ośrodka zdrowia i wezwać pomoc,
- leśniczówki i poinformować leśniczego o grasujących kłusownikach.

Zastępy otrzymują mapę terenu. Po dotarciu do każdego punktu, harcerze otrzymują potwierdzenia przybycia.

Wygrywa zastęp, który pierwszy powróci po wykonaniu wszystkich zadań.

19. BARDZO WAZNE SPOTKANIE

Ta gra rozpoczyna się w mieście. Uczestniczą w niej dwa zespoły. Członkowie jednej z grup wychodzą o podanej godzinie z określonych wcześniej miejsc: mieszkań, szkoły, urzędu itp. Wiedza oni, że są śledzeni, ale nie wiadomo przez kogo. Ich zadaniem jest dotrzeć do wyznaczonego punktu poza obrębem miasta (osiedla) na „bardzo ważne spotkanie” tak, aby po drodze zgubić śledzących. W trakcie całej gry śledzeni nie mogą biegać. Grupa śledząca wygrywa, gdy uda jej się znaleźć miejsce „bardzo ważnego spotkania”, druga zaś – gdy w punkcie spotkania znajdzie się więcej niż połowa członków zespołu.

Należy zwrócić uwagę, że wystarczy jedna osoba, która nie zauważy, że ciągle jest śledzona, aby doprowadzić do porażki swego zespołu. Dlatego czasem lepiej nie przyjść na umówione miejsce niż ryzykować przegraną.

20. SKĄD TAKI WIDOK?

Gra odbywa się zastępami, wyposażonymi w szkicowniki i kompasy. Każdy z nich otrzymuje następujący opis:

- na azymut 0, w odległości 300 metrów – skupisko brzoź,
- na azymut 30, w odległości 4 km – wieża kościoła,
- po prawej stronie pole,
- na godzinie drugiej, w odległości 2-3 km – mała wieś,
- z tyłu – krzyż na wzgórzu
- itd...

zimę; A. Małkowski zginął w roku 1919; Mikołaj Kopernik pisał wiersze itp. Po każdym zdaniu pierwsza para stara się jak najszybciej usiąść na właściwym krześle przed rywalem. Kto szybciej zajmie krzesło zdobywa punkt i idzie na koniec swojego rzędu itd. Zwycięża ta grupa, której zawodnicy w określonym czasie zdobędą więcej punktów.

37. WZBURZONE MORZE

Pośrodku sali ustawia się krzesła tyłami do siebie i o jedno mniej niż jest osób grających. Wszyscy siadają oprócz jednego, który przybiera nazwę „morza”, a każdy z siedzących przybiera nazwę jakiegokolwiek ryby. Morze, biegając w kółko, wywołuje jedna lub kilka ryb, które zaraz wstają, idą za morzem i naśladują jego wszystkie ruchy. Jeżeli morze powie: „zmiana wiatru”, wszyscy naśladują fale.; jeżeli morze wywoła wszystkie ryby, wszyscy wstają i idą za morzem. Jeżeli morze siądzie i powie: „morze spokojne”, wszyscy, co prędzej siadają. Dla kogo zabraknie miejsca, ten udaje morze i daje fant. Morze ma prawo usiąść, kiedy mu się spodoba, nawet po wywołaniu jednej ryby; wtedy przybiera ono nazwę tej ryby.

38. BALOTOWANIE

W tej zabawie dziewczęta zostają w harcówce, chłopcy zaś wychodzą. Każda z dziewczyn siada na krześle i ma przy sobie krzesło puste; wszystkie drużyny za wspólną zgodą wybierają sobie po jednym chłopcu. Teraz druhowie wracają do harcówki po kolei. Ten co wszedł, siada przy drużynie, do której ma najwięcej przekonania; jeżeli zgadł, że ona go wybrała, to zostaje na krześle obok niej; jeżeli zaś nie, to daje fant, dziewczęta klaszczą w dłonie i niefortunny „adonis” musi wyjść z pomieszczenia. Tak kolejno wchodzi i wychodzi pozostali panowie. Zabawa trwa, aż do odgadnięcia przez



usłyszeniu hasła „Łokieć! Trzy!”, Uczestnicy zabawy tworzą trzyosobowe grupki dotykając się nawzajem łokciami.

Zawodnicy, który przyłączy się do grup jako ostatni i zrobią to w sposób nieprawidłowy, odpadają z gry.

Oto przykłady haseł: kolano (4), nos (3), kostka (6), plecy (2), biodro (5), szyja (2), ramię (6), głowa (4), broda (2).

35. PRZESIADANIA

Do tej szybkiej gry potrzeba dowolnej liczby krzeseł ustawionych w krąg.

Ich liczba powinna być większa o dwa od ilości uczestników tej zabawy. Każdy zawodnik siada na swoim krześle, a w środku okręgu pozostaje „berek”. Zawodnicy przesiadają się o jedno krzesło, nie pozwalając berkowi na zajęcie któregoś miejsca. Berek z kolei stara się usiąść na dowolnym krześle podczas zmiany miejsc. Jeśli mu to się uda, osoba pozbawiona krzesła zostaje berkiem. Ale to nie wszystko. Zawodnicy zmieniający miejsca rzucają między sobą zwinięty ręcznik. Jeżeli berkowi uda się przechwycić podanie lub dotknąć ramienia osoby trzymającej ręcznik, wtedy podający lub trzymający zostaje berkiem. Dla dużych grup dobrze będzie wyznaczyć więcej berków, rozdać więcej ręczników i zostawić więcej pustych krzeseł.

36. FAŁSZ, CZY PRAWDA

Uczestnicy gry ustawiają się w dwóch rzędach, zachowując odległość między rzędami dwa metry. W odległości około dwóch metrów od przodu uczestników ustawia się pierwsze krzesło, a następnie drugie trzy metry dalej. Prowadzący staje za drugim krzesłem i wskazując na pierwsze wyjaśnia, że jest krzesłem fałszu, a drugie prawdy. Gra polega na tym, że prowadzący wypowiada dowolne zdania prawdziwe, albo fałszywe. Np. dzisiaj jest wtorek; jaskółki odlatują od nas na

Zadaniem każdego z zastępów jest jak najszybsze dotarcie do miejsca, z którego wykonano przedstawiony opis tego, co widać wokół.

21. DZIURA W MAPIE

Każdy z zastępów otrzymuje mapę, w której znajduje się nieduża dziura (jej wielkość zależy od skali mapy).

Harcerze muszą podkleić dziurę papierem, a następnie dotrzeć we właściwe miejsce i obserwując dokładnie teren uzupełnić brakujące miejsce na mapie. Wygrywa zastęp, którego mapa będzie najdokładniejszym odzwierciedleniem rzeczywistości, a przy tym będzie wykonana w sposób estetyczny.

22. WYŚCIG ŁAŃCUCHOWY

Przed rozpoczęciem zabawy wyznaczamy linie startu oraz – w odległości kilkudziesięciu metrów – linie mety.

Uczestników zabawy dzielimy na dwa lub trzy zespoły równej wielkości. Każdy z nich ustawia się na linii startu trzymając się za ręce – tworząc łańcuch. Na sygnał prowadzącego zespoły biegną w kierunku mety. Wygrywa ten, który jako pierwszy osiągnie linię mety, a przy tym nie ulegnie rozerwaniu.

Jest to najprostszy wariant zabawy. Można ją zdecydowanie utrudnić wprowadzając różne sposoby tworzenia lub poruszania się łańcucha, np.: uczestnicy trzymają się za kolana, biegną tyłem, skaczą na jednej nodze.

23. ŚLIMAKI

Dwa zespoły stają w szeregach i chwytają się za ręce. Na znak prowadzącego pierwsze osoby w szeregu zaczynają się szybko obracać wokół własnej osi „nawijając” szereg w



ślimaka. Wygrywa ten zespół, który pierwszy się zwinie bez rozrywania rąk.

GRY I ZABAWY W IZBIE HARCERSKIEJ

W zależności od poziomu uczestników gry można wprowadzić wyrazy trzy- lub czterosylabowo, a nawet krótkie zdania, przydzielając każdą sylabę innej grupie.

33. UWAŻAJ NA SOLISTĘ

Prowadzący organizuje „orkiestrę”. Muzykanci nie będą posiadali instrumentów, ale gestami będą naśladowali grę na różnych instrumentach muzycznych. Prowadzący zostaje solista i gra na skrzypcach. Dzieci siadają półkołem przed solistą i próbują naśladować grę na wybranym instrumencie. Jeden gra na akordeonie, drugi – na trąbce, trzeci na saksofonie, czwarty na flecie, piąty na perkusji, szósty na bębnie, inny na gitarze itd.

Na sygnał solisty „orkiestra” zaczyna grać umówiony utwór np. walca.

Solista „gra”, np. na skrzypcach, a każde dziecko na wybranym przez siebie instrumencie, uważnie przygląda się grze solisty. Solista będzie zmieniać instrumenty, tzn. przerywa grę na skrzypcach, a zaczyna na gitarze. Wówczas „muzyk-gitarzysta” musi rozpocząć grę na skrzypcach, itd. Jeżeli któryś z muzyków nie zmieni w odpowiednim czasie instrumentu daje fant. Zwycięża w konkursie muzyk, który najlepiej naśladował grę na wybranym instrumencie i w odpowiednim czasie zmieniał instrument.

Solista może kilkakrotnie grać na tym samym instrumencie.

34. GRUPKI

Uczestnicy krążą po sali dookoła prowadzącego. Ten w pewnym momencie daje sygnał gwizdkiem i głośno wykrzykuje dwie komendy: nazwę jakiejś części ciała i liczbę (np. „Łokieć! Trzy!”). Wszyscy pospiesznie tworzą grupki składające się z liczby zawodników odpowiadającej danej komendzie. Np. po



Jeśli jest dziewczynką, to czy nosi sukienkę lub spódniczkę? Czy ma sweterek, warkocz i kokardę itd. Dziecko, do którego zwraca się listonosz, musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą. Na podstawie wypowiedzi listonosz odnajduje adresata i doręcza mu list. Teraz adresat może zostać listonoszem i gra toczy się dalej. Można umówić się, że odpowiedzi na pytania listonosza będą ograniczały się do twierdzących lub przeczących („tak” lub „nie”).

31. KUKUŁECZKA

Dzieci siedzą tworząc duży prostokąt. Jedno z nich opuszcza salę lub oddala się. W czasie jego nieobecności dzieci umawiają się, które z nich będą kukały. Kukających będzie kilkoro w różnych miejscach tak, jakby kukułka przefruwała z jednego drzewa na drugie. Nieobecny wraca na salę i staje w prostokącie. Wówczas dzieci zaczynają kukać. Jeśli dziecko odgadnie, kto kukał, zmieniają się role; to dziecko, które kukało, wychodzi za drzwi, a to, które odgadło siada na jego miejsce.

32. ODGADYWANIE WYRAZÓW WYMAWIANYCH SYLABAMI

Dzieci dzielimy na dwie grupy. Kilkoro opuszcza salę. W czasie ich nieobecności wybieramy dwu sylabowy wyraz np. „lato”. Jedną sylabę - „la” – mówi jedna grupa, a drugą – „to” – druga grupa. Kiedy zaprosimy dzieci z powrotem na salę, obie grupy jednocześnie na podany przez prowadzącego sygnał wykrzykną ten wyraz (każda grupa swoją sylabę). Zadaniem dzieci, które poprosimy jest odgadnąć cały wyraz.

Kto pierwszy odgadnie, otrzymuje oklaski. Grę można kilkakrotnie powtórzyć zmieniając dzieci, oraz podając nowe wyrazy.

24. GDZIE KŁAMSTWO?

Prowadzący grę opowiada historię, w której fakty prawdziwe przeplatają się z nieprawdziwymi. Harcerze biorący udział w grze słuchają uważnie, nie dając po sobie poznać, kiedy słyszą fragment opowiadania, który jest nieprawdziwy czy nierealny. Po zakończeniu opowiadania wszyscy notują zauważone błędy. Wygrywają ci, którzy znaleźli ich najwięcej. Gra kształci koncentrację uwagi.

25. POSZEDŁEM DO SKLEPU

Uczestnicy siadają w kole. Pierwsza osoba mówi: „Poszedłem dzisiaj do sklepu i kupiłem...” i wymienia dowolny produkt, np. „kapustę”. Następna osoba powtarza: „Poszedłem dzisiaj do sklepu i kupiłem kapustę i...”, Po czym dodaje swoją rzecz, np. lampę” Każda z kolejnych osób powtarza całą liczbę zakupów, dodając na końcu jakąś rzecz. Każdy, kto opuści jakąś rzecz, wypada z gry. Wygrywa ostatnia osoba, która pozostanie w grze. Zakupy mogą być dziwne i nietypowe, np. „czerwono-niebieską papugę w klatce, cztery wielkie ogórki, bukiet kwiatów składający się z róż...”

26. SKOJARZENIA

Uczestnicy siadają w kole. Osoba rozpoczynająca grę wypowiada dowolny rzeczownik, np. „butelka”. Gracz siedzący po lewej szybko dopowiada słowo, które kojarzy mu się z pierwszym wyrazem, np. „szkło”. Następny gracz dodaje wyraz, który kojarzy mu się z drugim słowem itd.. Ktokolwiek się zawaha, odpada z gry. Zwycięża osoba, która najdłużej utrzyma się w grze.



27. POZNAJMY SIĘ

Grę rozpoczyna jedno z dzieci: mówi głośno swoje imię np. Alina, wskazując na inne dziecko. Z kolei ono wskazuje na Alinę, głośno powtarza jej imię i „,, wymienia swoje np. Grażyna i wskazuje na trzecie dziecko. Trzecie dziecko powtarza poprzednie imiona Alina, Grażyna, dodaje swoje np. Basia, wskazując na czwarte dziecko. Kolejne dziecko powtarza imiona poprzednich, mówi swoje imię oraz wskazuje na inne dziecko itd.

28. NAŚLADOWANIE RÓŻNYCH CZYNNOŚCI

Prowadzący zabawę prosi 5-8 dzieci o opuszczenie sali. W czasie ich nieobecności umawia się z pozostałymi, że przedstawi pracownika reklamy rozklejającego na ulicach plakaty i afisze. Następnie zaprasza pierwsze dziecko na salę, prosi je, aby usiadło na krzeselku „n obserwowało jego czynności i starało się zapamiętać dokładnie kolejność ruchów, które mogą być mniej więcej następujące:

- a) wyjście z biura z afiszami pod pachą i z wiaderkiem kleju w ręku;
- b) wsiadanie i jazda na rowerze;
- c) zatrzymanie się pod tablica reklamowa lub ścianą i wybór miejsca na plakat;
- d) smarowanie klejem miejsca na tablicy (poziomo i pionowo);
- e) naklejanie afisza;
- f) przyglądanie się czy afisz został dobrze naklejony;
- g) włożenie paczki plakatów do torby i zawieszenie wiaderka na kierownicy roweru;
- h) wsiadanie na rower i dalsza jazda.

Po wykonaniu tych czynności prowadzący zabawę zaprasza na salę drugie dziecko. Teraz pierwsze dziecko, które przed chwilą obserwowało wykonywanie tych czynności – powtarza, naśladuje, a drugie pozostaje jako obserwator. W

ten sposób dzieci, które opuściły salę, wchodząc kolejno wykonują czynności pokazane przez poprzednika. Ostatnie musi powtórzyć wszystkie ruchy przed ogółem dzieci dokładnie naśladując poprzednika. Każde dziecko naśladując czynności coś opuści, przekreśli, zmieni lub doda coś nowego; wywołuje to wśród widzów dużo wesołości. Dopiero po wystąpieniu ostatniego dziecka prowadzący przedstawia sam to, co na początku zapowiedział. Według tego opisu można przedstawić łatwiejsze do naśladowania prace: rybaka, latarnika, malarza, sprzedawcy.

29. GWIZDEK

Do tej zabawy potrzebny jest gwizdek. Prowadzący zabawę prosi 2-3 dzieci o opuszczenie sali. W czasie ich nieobecności prosi, aby ktoś umieścił mu na plecach za pomocą agrafki gwizdek zawieszony na sznurku. Wszyscy prócz prowadzącego ustawiają się w kole chowając ręce za siebie. Drużynowy wchodzi do środka i umawia się z dziećmi iż mają udawać, że podają sobie gwizdek. Prowadzący zaprasza na salę pierwsze dziecko i każe szukać gwizdka. Stojący w środku prowadzący pełni rolę podpowiadacza. Gdy zabawa rozpoczyna się, prowadzący stoi tyłem do otaczających dzieci, których zadaniem jest gwizdnięcie. Gdy szukający znajdzie gwizdek to na salę wchodzi następny uczestnik.

30. LISTONOSZ

Do zabawy niezbędnych będzie kilka kartek z kopertami. Wybieramy listonosza i prosimy by opuścił salę. W czasie jego nieobecności wybieramy adresata, któremu listonosz ma wręczyć list. Gdy powróci, nie zdradzamy listonoszowi, kto jest tym adresatem; musi on odnaleźć go wśród uczestników, zwracając się do poszczególnych dzieci z pytaniami, np. czy adresat jest chłopcem, czy dziewczynką?

