

ZBIÓR 50 ZABAW, PLĄSÓW I GIER



WYKONAŁA: Martyna Prusak

A RAM SAM SAM

TEKST:

A ram sam sam, a ram sam sam
guli guli guli guli ram sam sam
A ram sam sam, a ram sam sam
a guli guli guli guli ram sam sam
arafi arafi guli guli guli guli am sam sam
arafi arafi guli guli guli guli ram sam sam

OPIS ZABAWY:

a ram sam sam - Siedzimy w pozycji klęczącej i uderzamy na zmianę do rytmu w kolana partnera po lewej stronie następnie znów swoje, partnera po prawej stronie, znów swoje i po prawej.
"czyli lewo, swoje, prawo i znów lewo, swoje, prawo itd."
a guli guli - wyciągamy przed siebie ręce i naśladujemy tzw. "wkręcanie żarówek"
arafi arafi - robimy pokłon ku ziemi

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.
Można także dodawać elementy w stylu
zamiast od kolan zaczynamy
od ramion, głowy itp.

2

ALEA GOŁ GOŁ

TEKST:

Alea goł, goł, goł
alea lea goł, goł
alea lea goł, goł
alea lea goł

OPIS ZABAWY:

Stajemy parami na obwodzie koła
pary odwracają się twarzami w swoją stronę
(najlepiej naprzemiennie chłopak - dziewczyna)
1 wers - alea, goł, goł, goł - 3 razy uderzamy w dłonie naszego partnera
2 wers - alea, lea goł, goł - 2 razy uderzamy w dłonie osoby stojącej za nami,
która się obraca w naszą stronę
3 wers - alea lea goł, goł - 2 razy uderzamy w dłonie naszego partnera
4 wers - alea lea, goł - 1 raz uderzamy w dłonie osoby stojącej za nami a następnie chwytamy
się jej ręce i przesuujemy się na jej miejsce (zmieniamy partnera)

INFORMACJA:

Ważne aby była parzysta ilość uczestników.
W miarę opanowania pąsu możemy zwiększać tempo śpiewu

BAWIŁY SIĘ ZUSZKI**TEKST:**

Bawiły się zuszki
Bawiły paluszkami
Jak jeden nie może
To drugi mu pomoże
Jak drugi nie może
To trzeci mu pomoże....
... to nic już nie pomoże!

OPIS ZABAWY:

Przy każdym wyliczaniu: jeden, dwa itd.
tym palcem lub częścią ciała dotykamy podłogi
przed sobą.

INFORMACJA:

Możemy tylko wyliczyć palce obu dłoni, a możemy także dodawać
różne części ciała np. piąstka, łokieć, głowa, pięta, tyłek im pomoże itd.

ALLACH

TEKST:

Kumela kumela kumela avista
o noł noł a vista
seluminium aluminium umba umba aluminium
o noł noł noł avista.

OPIS ZABAWY:

Siedzimy w kole prowadzący śpiewa wersy
reszta uczestników zabawy powtarza.
Przy tym przez cały czas do rytmu
uderzamy dłońmi raz w kolana
a raz klaszczemy i tak przez cały czas.

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.
Na początku zabawy prowadzący przygotowuje się do "połączenia"
z dalekim wschodem czyli wydaje z siebie różne dziwne okrzyki.
Na koniec zabawy oczywiście trzeba przeprowadzić "rozłączenie"

BIESZCZADZKA POLKA

TEKST:

Taniec to nie trudna sprawa,
się zdrowe nogi ma,
za parkiet służy trawa,
tańczmy polkę raz i dwa.
Raz, dwa, trzy.
Zatańcz z nami polkę,
tę bieszczadzką polkę,
nie odmawiaj, nie mów nie,
gdy do tańca proszę Cię.
Raz, dwa, trzy.

OPIS ZABAWY:

1,2,3,4 wers - uczestnicy tańczą w parach, po
obwodzie koła (ze skrzyżowanymi rękoma)
Raz, dwa, trzy - trzy klaśnięcia w dłonie
5,6,7,8 wers - po klaśnięciu trzy razy w
dłonie, pary zatrzymują się, stając twarzą w twarz
(dziewczeta tworzą koło zewnętrzne, chłopcy natomiast wewnętrzne). Oba koła tańczą teraz, w
przeciwnym kierunku,
tańcząc zaś, uczestnicy zahaczają się wzajemnie rękoma,
zgiętymi w łokciach (raz ręką prawą, raz ręką lewą)
Raz, dwa, trzy - trzy klaśnięcia w dłonie
Zabawę zaczynamy ponownie, z partnerem, naprzeciw którego teraz stoimy.

INFORMACJA:

Staramy się aby tańczyły pary mieszane.

4

BRUSSA

TEKST:

Brussa, brussa, że mela brussa
Że mela brussa jage ti sawa
jage ti jage ta
jage bam bam bam

OPIS ZABAWY:

Stajemy w kręgu blisko siebie i poczynając od prawej strony
zaczynamy się spokojnie kiwać.

Na "jage TI" kiwamy się coraz mocniej, a na "bam, bam..."
objamy się biodrami o osoby stojące obok.

Po każdym zaśpiewaniu piosenki, robimy jeden mały krok do przodu
i zaczynamy od początku.

BRAHMAPUTRA**TEKST:**

Brahmaputra w Himalajach cing, cung, cing cung caj.
 Brahmaputra w Himalajach cing, cung, cing cung caj.
 Stantrawersa umtaradaj cing, cung, cing cung caj.
 Stantrawersa umtaradaj cing, cung, cing cung caj.
 Tonkin Pekin, Tonkin Pekin cing, cung, cing cung caj.

OPIS ZABAWY:

Siedzimy w kole.

"Brahmaputra w Himalajach" - Lewą rękę uginamy w łokciu i trzymamy pionowo przed sobą, prawą ręką wzdłuż lewego przedramienia wykonujemy pionowe fale

"cing" - dotykamy oczu

"cung" - dotykamy klatki piersiowej

"caj" - kończymy wers skłonem głowy do ziemi

Przy drugim wersie "Brahmaputra ..." zmieniamy ręce (prawa pionowo - lewa fale) reszta dalej tak samo.

"Stamtarawersa umtaradaj" - pokazujemy rękami wielkie koło, jakbyśmy pokazywali kulę ziemską.

Reszta "cing, cung..." - jak wcześniej.

"Tonkin Pekin" - robimy rękami przed sobą młynek do przodu, na drugie "Tonkin Pekin" - do tyłu.

"cing, cung..." - ręce składamy jak do modlitwy i kiwamy głową do przodu i do tyłu.

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

Pląsać możemy także na stojąco, zamiast skłaniać głowę do ziemi kłaniamy się głęboko w pasie.

Jest dużo odmian tego pląsu :))

Co kraj to obyczaj ;)

CHRUPIĄCA ŻABKA

TEKST:

Biega sobie żabka
Chce ci coś dać.
Jest bardzo naiwna,
Bo myśli, że ty też jej coś dasz.
A ona będzie chrupała,
Chrup, chrup, chrup. x3

OPIS ZABAWY:

Osoby biorące udział w zabawie, ustawiają się dookoła żabki,
i śpiewają piosenkę.
Żabka siedzi i udaje, że coś chrupie.

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększa się tempo piosenki.

Cyje

TEKST:

Cyje, cyje ,cyje, cyje, cyje - bum

Cyje, cyje ,cyje, cyje - bum

Cyje, cyje ,cyje - bum

Cyje, cyje ,cyje - bum

Aa - Aa - Cyje , cyje - bum

OPIS ZABAWY:

Stoimy w kręgu, łapiemy się za ramiona

Zaczynamy od ruchu bioder w prawo (Cyje) i zaraz w lewo (Cyje) itd.

Na każde bum robimy głęboki skłon w przód (nie puszczaamy ramion partnerów)

Znowu od początku cyje -cyje czyli kiwanie biodrami na boki

Na - Aa -Aa - Głęboki skłon w przód i tak dalej

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu i ruszamy się szybciej

6

CZTERECH MAŁYCH MURZYNKÓW

TEKST:

Czterech małych Murzyneków poszło do lasu po mech
Jednego zjadły wilki zostało tylko
Trzech małych Murzyneków kopało wielki rów
Jednego zasypał piasek zostało tylko
Dwóch małych Murzyneków kąpało się w rzece Eden
Jednego zjadł krokodyl i został tylko
Jeden mały Murzynek ożenił się z panną Mery
I znów po czterech latach było Murzyneków czterech
i tak dalej...

OPIS ZABAWY:

jeden, dwa trzy, cztery - przy wyliczaniu pokazujemy odpowiednią ilość palców prawej dłoni przed sobą.

Murzynki - pokazujemy " smarowanie policzków"

1 - wers naśladujemy marsz

2 - wers pokazujemy dłońmi przed sobą kłapanie szczęk wilka

3 - wers naśladujemy kopanie rowu

4 - wers kucamy nakrywając ciało i głowę rękoma

5 - wers pływamy na sucho kraulem

6 - wers wyciągamy przed siebie ręce i kłapiemy nim jak wielkim dziobem

7 - wers ruszamy biodrami lekko uginając kolana

8 - wers pokazujemy czterech Murzyneków i zaczynamy od nowa

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu

DO PRZODU PRAWĄ RĘKĘ DAJ

TEKST:

Do przodu prawą rękę daj, do tyłu prawą rękę daj
do przodu prawą rękę daj i potrząśnij ją.
Bo przy bugi bugi bugi trzeba ładnie kręcić się
no i w dłonie klaskać też, raz dwa trzy.
Bugi bugi ole, bugi bugi ole
i od nowa zaczynamy taniec ten

OPIS ZABAWY:

Pierwszy i drugi wers - wystawiamy rękę odpowiednio według słów do przodu, do tyłu, do przodu i lekko nią potrząsamy bo przy bugi bugi bugi - uginamy stopniowo kolana schodzimy coraz niżej do pozycji półprzysiadu trzeba ładnie kręcić się - robimy jeden obrót wokół własnej osi (lub tylko odchylając się na boki balansując całym ciałem) no i w dłonie klaskać też, raz dwa trzy - wykonujemy 3 klaśnięcia dłońmi, za każdym razem klaskamy coraz niżej bugi bugi - robimy koło chwytając się za ręce i zbliżamy się wszyscy do środka koła a na ole unosimy prawą nogę do góry. Następnie powtarzając te same słowa co przed chwilą wracamy ze środka na swoje miejsce i zaczynamy od początku podając do przodu inną część ciała np. nogę

INFORMACJA:

W czasie zabawy podajemy różne części ciała do przodu np. prawą i lewą nogę, lewą rękę lub tylko głowę. (do przodu głowę daj, do tyłu głowę daj itd.)

KAŻDY HARCERZ TAŃCZY**TEKST:**

Każdy harcerz tańczy, tańczy, tańczy, tańczy

Głowa, głowa tańczy jego głowa.

Głowa tańczy z nim.

Każdy harcerz tańczy, tańczy, tańczy, tańczy

Uszy, uszy tańczą jego uszy

Uszy tańczą z nim.

Każdy harcerz tańczy, tańczy, tańczy, tańczy

itd...

OPIS ZABAWY:

Prowadzący wymienia różne części ciała, pokazując je.

Wszyscy śpiewają i pokazują je wraz z nim.

INFORMACJA:

Części ciała: głowa, uszy, ręce, nogi,

biodra, tyłek, język, stopy,

palce, włosy, szyja, oczy, usta, łokcie

IDZIE ZUCH

TEKST:

Przygotował zuch dwie nogi,
do dalekiej długiej drogi.
Noga lewa, noga prawa,
dla nas zuchów to wyprawa.
I, idzie zuch, a wicher dmucha
i do tyłu ciągnie zucha,
ale zuch się nie przejmuje, dalej rażno maszeruje.
Przygotował zuch dwie ręce,
tylko dwie, bo nie miał więcej.
Ręka lewa, ręka prawa,
to dla zucha jest zabawa.
I, idzie...
Przygotował zuch dwa oka,
takie wielkie, jak u smoka
Oko lewe, oko prawe,
to dla zucha jest ciekawe.
I, idzie...
Chciał pojechać zuch koleją,
lecz koleje nie tanieją.
A, że nie miał zuch pieniędzy, (mówi)
pójdę pieszo, będzie prędzej.
I, idzie...

OPIS ZABAWY:

Uczestnicy stają w kole i na zwrotkach pokazują odpowiednio lewą i prawą nogę, lewą i prawą rękę następnie lewe i prawe oko dalej pokazujemy "lokomotywkę" i pocieramy kciukami o resztę palców "naśladujemy trzymane w rękach pieniądze" później maszerujemy w miejscu Wszystkie gesty wykonujemy we właściwych momentach.
I, idzie zuch - wszyscy obracają się w prawo i chodzą jeden za drugim, po obwodzie koła.
a wicher dmucha - unosimy ręce do góry i pokazujemy nimi wiatr
i do tyłu ciągnie zucha - każdy chwyta za pas osobę stojącą przed nim i ciągnie ją do tyłu.

8

Ale zuch się nie przejmuje, dalej rażno maszeruje - puszczamy osobę stojącą przed nami i maszerujemy do przodu.

JAJO KURZE

TEKST:

A co, a jak, a to było tak:
małe, duże jajo kurze, jajo kurze, jajo kurze,
duże, małe, ogniotrwałe, ogniotrwałe, bęc.

OPIS ZABAWY:

1 wers - wyciągamy przed siebie rękę

Każdy palec ma przypisany wyraz

a co - kciuk

a jak - palec wskazujący

a to - palec środkowy

było - palec serdeczny

tak - mały palec

2,3 wers - pokazujemy to o czym mówią słowa pąsu

małe - pokazujemy przed sobą rękami znak umowny (rozstaw dłoni około 30cm.)

duże - pokazujemy przed sobą rękami znak umowny (rozstaw dłoni około 60cm.)

jajo - pokazujemy rękami przed sobą "coś" okrągłego

ogniotrwałe - zarzucamy obie ręce do

tyłu (aby nastąpiło zgięcie w łokciach)

bęc - klaśnięcie w dłonie

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

KÓŁKA DWA

TEKST:

Zróbmy kółka dwa, hej, będzie zabawa, hej,
będziem bawić się wesoło, póki mamy czas.
Chodźże ze mną, całusa Ci dam, tarara,
chodźże ze mną, całusa Ci dam.
i raz i dwa i trzy

OPIS ZABAWY:

Uczestnicy stają w dwóch kołach, większym
na zewnątrz i mniejszym w środku.

1,2 wers - koła chodzą w przeciwnym kierunku

3,4 wers - osoby z koła wewnętrznego, podchodzą
do wybranych osób z koła zewnętrznego,

na raz- dwa- trzy- całują je,

poczym następuje zamiana miejsc - pocałowana osoba
wchodzi do koła środkowego, a tamta staje na
jej miejscu, w kole zewnętrznym.

INFORMACJA:

Tej zabawy chyba bardziej nie trzeba wyjaśniać

LABADA**TEKST:**

Tańczymy labada, labada, labada,
tańczymy labada małego walczyka, hej.
Tańczą go harcerze, harcerze, harcerze,
tańczą go harcerze i małe zuchy też.

OPIS ZABAWY:

Chodzimy w koło trzymając się - za pierwszym razem - za ręce, a za każdym następnym, za część ciała o jakiej w następujący sposób po zakończeniu śpiewu mówi osoba prowadząca:

Rączki były? Były!

Głowa była? Nie była!

i zaczynamy od początku

INFORMACJA:

Oprócz rączek i głowy mogą być uszka, nosek ,szyja, kolana, kostki itp.

LAURENCJA

TEKST:

Laurencjo moja, Laurencjo ma,
a jakież to dzień na spotkanie masz, Laurencjo ma?
A może by tak poniedziałek był,
to ja bym ze swoją Laurencją był, Laurencjo ma.

OPIS ZABAWY:

Chodzimy w wkoło trzymając się za ręce.
Na słowie Laurencja i dniu tygodnia robimy przysiad.
Za każdym razem dodajemy do poprzedniego następny dzień tygodnia
czyli ...a może by tak poniedziałek, wtorek itd.
Nie ma chyba środowiska harcerskiego które nie znałoby Laurencji.

INFORMACJA:

Pląs dobry do wykonywania na biwaku, obozie w celu rozruszania
naszej kochanej młodzieży na gimnastyce porannej

ŁANA

TEKST:

Łana - łana

O łana - o łana

Łana łana du du ła du ła - łana łana du du ła du ła

Łan uno łan dos łan tres banana - łan uno łan dos łan tres banana

Łana łana du du ła du ła - łana łana du du ła du ła

OPIS ZABAWY:

Stajemy wszyscy osobno w kółku.

Jedna osoba śpiewa pias a reszta powtarza.

Przy słowie "łana" schylamy się w przód (reszta powtarza)

Przy słowie "o łana" schylamy się w tył (wszyscy powtarzają)

potem "łana łana du du ła du ła" kręcimy biodrami (reszta powtarza)

później "łan uno łan dos łan tres banana" idziemy do przodu pojedynczymi kroczkami

na "banana" ruszamy biodrami (wszyscy powtarzają).

"łana łana du du ła du ła" - wracamy pojedynczymi krokami

INFORMACJA:

Najpierw jest po jednej osobie później pary i coraz większe grupy.

SZARE SZARAWARY

TEKST:

Mam szare szarawary
i zielony kaftan
Turbany wyszywane
lazurowym haftem
Och Allach !
ja za te pieniądze
Och Allach!
nie kupie dziś nic.

OPIS ZABAWY:

pokazujemy na siebie obydwoma dłońmi
następnie pochylając się "pokazujemy" całych siebie aż do stóp
na słowie "turbany" wykonujemy wymach prawej ręki sprzed lewego
barku do przodu na całą jej długość
wykonujemy okrężne ruchy nadgarstkiem tak tak byśmy wyszywali coś na okrętkę
Na słowie och podnosimy obie ręce do góry a następnie wykonujemy
głęboki skłon jak w błagalnym pokłonie
pocieramy w charakterystyczny sposób palcem wskazującym o kciuk (pieniądze...)
jak poprzednio wykonujemy gest zaprzeczenia przez poziome wymachiwanie
rękami przed sobą (krzyżując je)

INFORMACJA:

łás powtarzamy i zwiększamy tempo śpiewu

TEKST:

Jestem małą papużką
 Jadam też malutko
 Bo moja pani, moja pani
 Jest bardzo skąpa
 Codziennie śledzia daje mi
 A ja nie będę go jeść
 Bo wolałabym, wolała
 Pić colę i lody jeść.

OPIS ZABAWY:

Jestem małą papużką-
 pokazujemy na siebie,
 wyciągamy rękę przed siebie i pokazujemy
 palcem wskazującym i kciukiem małą "wielkość papużki"
 następnie machamy rękami jak skrzydełkami
 Jadam też malutko-
 pokazujemy na usta jakbyśmy coś jedli następnie
 wyciągamy rękę przed siebie i pokazujemy palcem
 wskazującym i kciukiem "ile je papużka"
 Bo moja pani, moja pani-
 pokazujemy rękoma figurę, kształty pani
 Jest bardzo skąpa-
 machamy ręką z wyciągniętym palcem
 środkowym i wskazującym przed sobą na boki
 Codziennie śledzia daje mi-
 machamy ręką z otwartą
 dłonią na boki w górę i w dół (w różnych kierunkach)
 A ja nie będę go jeść-
 kręcimy głową na boki
 Bo wolałabym, wolała-
 kiwamy głową do przodu i
 dłonią gładzimy się po brzuchu
 Pić colę i lody jeść-

udajemy że trzymamy w ręku kubek,
 przykładamy rękę do ust i "pijemy"
 udajemy że trzymamy w ręku loda,
 przykładamy rękę do ust i "lizemy loda"

INFORMACJA:

Za każdym razem śpiewamy od początku zmieniamy głos i ruchy

Jest papużka -

maleńka - ruchy bardzo skąpe i malutkie

amerykańska - ruchy duży wiecie "big mac" itd.

rosyjska - ruchy olbrzymie "balszoje"

francuska - ruchy bardzo kurtuazyjne i modulowany głos

chińska - mówimy piskliwie i pokazujemy szybkie zdecydowane ruchy eskimoska - ruchy i głos

bardzo "trzęsący" w końcu jest nam zimno no nie!?

MICZIGANKA

TEKST:

Taka mała Micziganka mi się spodobała.
Takie miała wielkie pióro, ona taka mała.
Taka mała, takie pióro, takie pióro, taka mała.
Taka mała, takie pióro, takie pióro, taka mała.

OPIS ZABAWY:

Wykonujemy ruchy rękoma lub nogami.
Mała - pokazujemy rękami przed sobą "coś małego" (rozstaw dłoni ok.20cm.)
lub nogami (stopy razem złączone)
Wielkie pióro, takie pióro - pokazujemy rękami przed sobą
jedną ręką wysoko nad głową drugą poniżej pasa
(rozstaw dłoni ok.80cm)
lub nogami (rozstaw nóg ok.50cm.)
DOKŁADNY OPIS POTRZEBA TROCHĘ WYOBRAŹNI !!!

12

Podczas zabawy zmieniamy układ rąk najpierw
"Taka mała Micziganka mi się spodobała." prawa dłoń na górze,
"Takie miała wielkie pióro" zmiana lewa dłoń wysoko w górze
"ona taka mała" lewa dłoń na górze
zmieniamy na "Taka mała" prawa dłoń na górze
"takie pióro"prawa dłoń wysoko w górze
zmiana "Takie pióro"lewa dłoń wysoko w górze
"taka mała"lewa na górze
"Taka mała"prawa na górze "takie pióro"prawa dłoń wysoko w górze
"takie pióro" lewa dłoń wysoko w górze
"taka mała" lewa dłoń na górze
I tak dalej od początku

INFORMACJA:

Pamiętajcie! najpierw się dobrze tego nauczcie
a potem dopiero to pokazujcie.
Na początku najlepiej wykorzystajcie do tego różne pomoce pisemne w stylu
wielkie arkusze papieru i flamastry lub zwykła kreda i tablica
najlepiej uczestnikom zabawy pokazać to obrazowo :))
Jeśli chcemy wykonywać zabawę nogami to analogicznie wykonujemy
np. "mała" stopy razem zmieniamy na stopy jedna za drugą(tak palce stykały się z piętą)
"wielki pióro" nogi w rozkroku na bok później przechodzimy "do nożyc"
(wypad do przodu prawą lub lewą nogą)
Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

MOTYLEK

TEKST:

Motylkiem chciałabym być, aha,
Motylka za męża mieć, aha,
Bo z motylkiem życie to raj motylku nóżki mi daj! Motylkiem chciałabym być, aha,
Motylka za męża mieć, aha,
Bo z motylkiem życie to raj motylku rączki mi daj!
Motylkiem chciałabym być, aha,
Motylka za męża mieć, aha,
Bo z motylkiem życie to raj motylku brzuszek mi daj!
Motylkiem chciałabym być, aha,
Motylka za męża mieć, aha,
Bo z motylkiem życie to raj motylku buzi mi daj!

OPIS ZABAWY:

Osoby stają na przeciw siebie. (Koło zewnętrzne i wewnętrzne)
Śpiewając pierwszą zwrotkę przestępują z nogi nogę.
Motylku nóżki mi daj - partnerzy przysuwamy do siebie palce stóp.
Motylku rączki mi daj - łapiemy się za ręce. W czasie śpiewania kołyszymy łagodnie rękoma.
Motylku brzuszek mi daj przytulamy się do siebie i obejmujemy. Kołyszymy się na boki w trakcie śpiewania.
Motylku buzi mi daj całujemy partnera. Wewnętrzne koło przechodzi dalej o jedną osobę w prawo.

INFORMACJA:

Zabawę przeprowadzamy w dwóch współśrodkowych okręgach,
zewnętrzny (chłopcy) stoi w miejscu,
wewnętrzny (dziewczęta) przechodzi w prawo.
Warunkiem jest parzysta ilość osób.

MOTYLEK 2**TEKST:**

Już nie będziesz motylku skrzydlaty
przelatywał z kwiatka na kwiatek
dalej
Już nie będziesz sadysto kudłaty
znęcał się nad motylkiem skrzydlatym

OPIS ZABAWY:

Na początku płasu łapiemy w palce niby motylka
Kładziemy go na dłoni i zaczynamy śpiewać a także
wykonywać ruchy np. wrywanie skrzydełek motylka
później wkręcamy go kciukiem w dłoń,
klaszczemy w dłonie, uderzamy pięścią w dłoń,
rozcieramy go w dłoniach, rzucamy go na ziemię
wkręcamy go stopą w ziemię , wbijamy go stopą w ziemię,
skaczemy po nim, skaczemy po nim obracając się dookoła
własnej osi.

INFORMACJA:

Oczywiście płas ten przeznaczony jest dla starszej młodzieży
zdających sobie sprawę z 6 punktu Prawa Harcerskiego, czego mam nadzieję nie będą
demonstrować na żywych stworzonkach.

Z sadystą kudłatym możemy postąpić dokładnie tak samo

MY SĄ ŻABKI

TEKST:

My są żabki, Wy są żabki,
 my nie mamy nic takiego.
 Jeno szłapki, jeno szłapki,
 skrzydełka żadnego.
 Uła kła kła, uła kła kła, uła uła kła kła.
 Uła kła kła, uła kła kła, uła uła kła kła.
 Ja jest ufok, Tyś jest ufok,
 my nie mamy nic takiego.
 Jeno czułki, jeno czułki,
 i coś zielonego.
 Uła kła kła, uła kła kła, uła uła kła kła.
 Uła kła kła, uła kła kła, uła uła kła kła.
 Ja jest wariat, Tyś jest wariat,
 My nie mamy nic takiego.
 Jeno szajba, jeno szajba,
 rozumu żadnego.
 Uła kła kła, uła kła kła, uła uła kła kła.
 Uła kła kła, uła kła kła, uła uła kła kła.

OPIS ZABAWY:

my są żabki - pokazujemy rękoma na siebie
 my nie mamy nic takiego - wykonujemy prawą
 ręką gest zaprzeczenia (z wyciągniętym palcem wskazującym)
 a także kręcimy głową na boki
 jeno szłapki - kłapiemy dłońmi przed sobą wykonując tzw. "Kaczuszki"
 skrzydełka żadnego - zginając ręce w
 łokciach, wykonujemy ruch machania skrzydełkami

INFORMACJA:

Powtarzając płąs, za każdym razem zmieniamy
 zaimek np. na: wyście są, tyś jest, on jest,
 i odpowiednio do tego zmieniamy ruchy, lub przyspieszamy tempo śpiewu.

NIEDŹWIADEK**TEKST:**

Jedna łapka, druga łapka, ja jestem niedźwiadek
Jedna nóżka, druga nóżka, a to jest mój zadek
Lubię miodek, kocham miodek, wybieram go pszczołkom
Jedna łapka, drugą łapką lub pociągam rurką

OPIS ZABAWY:

Jedna łapka, druga łapka, - pokazujemy najpierw jedną, potem drugą rękę
ja jestem niedźwiadek - pokazujemy rękami na siebie
Jedna nóżka, druga nóżka, -wysuwając pokazujemy jedną,a potem drugą nogę
a to jest mój zadek - odwracamy się i kręcimy tyłkiem
Lubię miodek, kocham miodek - pokazujemy gest głaskania po brzuchu
wybieram go pszczołkom - pokazujemy gest zgarniający obydwoma rękami do siebie i machania skrzydełkami
Jedna łapka, drugą łapką - pokazujemy najpierw jedną, potem drugą rękę
lub pociągam rurką - obie dłonie zwijamy w kulak i wykonujemy ruch podobny do grania na puzonie

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

PADA DESZCZYK

TEKST:

Pada deszczyk, pada deszczyk,
kapu kap, kapu kap.
A niech sobie pada,
a niech sobie pada,
kapu kap, kapu kap.

OPIS ZABAWY:

Bawiący się stają w kole chwytając się za ramiona,
śpiewają, poruszają się po obwodzie koła, w równym tempie:
dwa kroki dostawne w prawo i jeden krok dostawny w lewo.

INFORMACJA:

Ważna jest synchronizacja kroków dostawnych.
Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

PIES DINGO**TEKST:**

Zbyt wielki pies pod bramą stał a on się Dingo zwał - zwrot o 180o

Zbyt wielki pies pod bramą stał a on się Dingo zwał - zwrot 180o

Di - aj - en -dzi - o, Di - aj - en -dzi - o - zwrot o 180o

Di - aj - en -dzi - o, a on się Dingo zwał. - zwrot o 180o

Dii ajj enn dzii oooo....

OPIS ZABAWY:

Bawiący się stają w dwóch współśrodkowych kręgach

(najlepiej dziewczyny zewnętrzne koło, chłopcy koło wewnętrzne)

chwytają się krzyżując ręce, śpiewają i poruszają się po obwodzie koła ciałami zwrócenii w kierunku obwodu koła..

Pierwszy wers poruszamy się w kierunku wskazówek zegara

w drugim odwracamy się o 180 stopni i poruszamy się przeciwną stronę

przez cały czas trzymamy partnera za ręce

przy trzecim i czwartym odwracamy się znów o 180 stopni

Przy piątym wersie Dii ...- stajemy twarzami do swoich partnerów

i zaczynamy się przesuwac co słowo to krok dostawny w przeciwnych kierunkach (czyli my w swoje prawo a oni swoje prawo!!!)

uderzając w dłonie partnerów na wysokości piersi

czyli dii krok w bok i klaśnięcie, ajj krok w bok i klaśnięcie,

enn krok w bok i klaśnięcie, dzii krok w bok i klaśnięcie

oooo....przytulamy się na chwilę do partnera (na niedźwiadka:))

i z nim zaczynamy płaść od nowa

INFORMACJA:

Ważna jest parzysta ilość uczestników płasu.

PINGWIN

TEKST:

O jak przyjemnie i jak wesoło,
w pingwinka bawić się, się, się.
Raz nóżka lewa, raz nóżka prawa,
do przodu, do tyłu i raz, dwa, trzy.

OPIS ZABAWY:

Uczestnicy stają gęsiego i chwytają za pas osobę stojącą przed nimi.

O jak przyjemnie i jak wesoło, w pingwinka bawić - wykonujemy wyrzuty naprzemienne nóg w bok

się, się, się - trzy skoki obunóż(żabką) w przód

raz nóżka lewa - wyrzucamy lewą nogę w bok

raz nóżka w prawo - wyrzucamy prawą nogę w bok

do przodu - jeden skok żabką w przód

do tyłu - jeden skok żabką w tył

i raz, dwa, trzy - trzy skoki żabką w przód

PINGWIN 2

TEKST:

Miała baba pingwina, pingwina, pingwina
wsadziła go do młyna, do młyna

OPIS ZABAWY:

Uczestnicy stoją w kole, klaszczą w ręce i jednocześnie śpiewają

Wybrana osoba wchodzi do koła i naśladując "pingwina"

Gdy kończy się piosenka podchodzi do jakiejś osoby stojącej

w kręgu mówiąc "kwik" osoba z kręgu mu odpowiada "kwik"

staje za osobą prowadzącą i zabawa rozpoczyna się od nowa.

Po przejściu do trzeciej osoby postępuje tak samo jak poprzednio,

osoba z kręgu mu odpowiada a pierwszy prowadzący

tym razem odpowiada "kwik" osobie stojącej za nią (obraca się o 180 stopni)

czyli uprzedniej drugiej osobie. Druga odpowiada "kwik" obraca się o 180 stopni

i zaczyna prowadzić dalej.

INFORMACJA:

wiem że to tłumaczenie jest trochę mętne,

ale trochę wyobraźni i będzie fajna zabawa!

Można wprowadzić zasadę "chłopak - dziewczyna - chłopak"

, a także przy dużej liczbie uczestników

wprowadzić więcej osób prowadzących.

PINGWIN JASKINIOWY

TEKST:

Adżiga bonga bonga bonga
Adżiga bonga bonga beee...
Adżiga bonga bonga bonga
Adżiga bonga bonga beee...

OPIS ZABAWY:

Uczestnicy stoją w kole, klaszczą w ręce i jednocześnie śpiewają
Wybrana osoba wchodzi do koła i podskakując robiąc bardzo dziwne ruch w stylu jaskiniowców
:)

Gdy kończy się piosenka podchodzi do jakiejś osoby stojącej
w kręgu wrzeszczą laaaaa... osoba z kręgu mu odpowiada laaaaa...
staje za osobą prowadzącą i zabawa rozpoczyna się od nowa.
Po przejściu do trzeciej osoby postępuje tak samo jak poprzednio,
osoba z kręgu mu odpowiada a pierwszy prowadzący
tym razem odpowiada laaaaa... osobie stojącej za nią (obraca się o 180 stopni)
czyli uprzedniej drugiej osobie. Druga odpowiada laaaaa... obraca się o 180 stopni
i zaczyna prowadzić dalej.

INFORMACJA:

Wszystko odbywa się tak jak w zwykłym pingwinie tylko te laaaaaa....:)
Trochę wyobraźni i będzie fajna zabawa!
Można wprowadzić zasadę "chłopak -dziewczyna - chłopak"
, a także przy dużej liczbie uczestników
wprowadzić więcej osób prowadzących.

PŁYNĄ STATKI Z BANANAMI**TEKST:**

Płyną statki z bananami w siną dal,
łabudi daj daj, łabudi daj.

A każdy ładowacz śpiewa tak,
łabudi daj daj, łabudi daj.

Podaj, podaj, podaj-mi podaj,
bananów kosz.

Podaj, podaj, podaj-mi podaj,
bananów kosz.

OPIS ZABAWY:

Siedzimy w pozycji klęczącej i uderzamy na zmianę do rytmu
w swoje kolana partnera po prawej stronie
następnie znów swoje, partnera po lewej stronie, znów swoje i po prawej.
"czyli swoje, prawo ,swoje, lewo, swoje, prawo"
itd.

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

PŁYNĄ STATKI Z BANANAMI 2

TEKST:

Płyną statki z bananami w siną dal,

łabudi daj daj, łabudi daj.

A każdy ładowacz śpiewa tak,

łabudi daj daj, łabudi daj.

Podaj, podaj, podaj-mi podaj,

bananów kosz.

Podaj, podaj, podaj-mi podaj,

bananów kosz.

OPIS ZABAWY:

Wszyscy ustawiają się w okręgu i łapią się za biodra.

Kiwają się według zasady: w lewo, w prawo, w przód i w tył.

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

18 **SŁOŃ**

TEKST:

Słoń ma trąbę a my nie i tym od słonia różnimy się że:
Słoń ma trąbę a my nie i tym od słonia różnimy się
Bo słoń ma trąbę a my nie !!!

OPIS ZABAWY:

Stajemy w kręgu (kole) , śpiewamy i wykonujemy ruch prawą nogą
- do przodu , w miejscu, na prawo, w miejscu, do przodu, w miejscu itd.
Dochodząc do słowa nie??? tupiemy mocno nogą

INFORMACJA:

Po każdym prześpiewaniu tekstu zaczynamy od nowa to samo lewą nogą,
następnie:

- skaczemy na prawo,
- skaczemy na lewo

-chwytamy się za ramiona wszystkie ruchy zaczynamy od początku
dalej można jeszcze wykonywać te wszystkie ruch skacząc po linii okręgu
zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub w przeciwną stronę
tylko dla zaawansowanych :)

STONOGA

TEKST:

Idzie sobie stonoga, stonoga, stonoga
idzie sobie stonoga, stonoga, stonoga bęc
głowa, pierwsza noga, druga noga..... ogon!

OPIS ZABAWY:

Ustawiamy się w kole jak do "pociągu" i idziemy powoli rzędem śpiewając, na słowo "bęc" zatrzymujemy stonogę pierwsza osoba krzyczy "głowa", druga osoba podnosi prawą nogę krzyczy "pierwsza noga" i tak dalej trzecia, czwarta....., ostatnia osoba krzyczy "ogon!" biegnie na początek i prowadzi dalej stonogę.

INFORMACJA:

Alternatywa: możemy liczyć prawe nogi, później lewe nogi, a następnie zaczynać zabawę od początku

TEKST:

W trawie, w czasie deszczu,
 chrapie ślimak zły.
 Ślimaku, pokaż rogi,
 dam ci sera na pierogi.
 Nie pokażę rogów,
 bo nakapie mi,
 na lewy róg i prawy,
 nie, nie wyjdę z mojej trawy.

34**OPIS ZABAWY:**

Bawiący się stoją w kole i wykonują ruchy zgodne ze słowami piosenki.
 W trawie - pokazujemy rękoma trawę (przebieramy palcami dłoni przed sobą)
 w czasie deszczu - opuszczamy ręce z wysokości głowy w dół (przebieramy palcami pokazując kropelki deszczu)
 chrapie ślimak - przykładamy ręce do twarzy i składamy je jak do snu
 zły - wykonujemy klasyczny grymas twarzy (można przyłożyć dłonie zaciśnięte w pięści do policzków)
 pokaż rogi - przykładamy ręce do głowy i pokazujemy rogi (kilka razy zginamy i prostujemy palce wskazujące)
 dam ci sera na pierogi - klaszcząc, energicznie pocieramy dłoń o dłoń (lub wyciągamy palce wskazujące przed siebie i wykonujemy ruch jak przy graniu na bębnieku)
 nie pokażę - wykonujemy głową gest zaprzeczenia (kręcimy głową na boki)
 rogów - pokazujemy rogi
 bo nakapie mi - pokazujemy kropelki deszczu (patrz wyżej)
 na lewy róg - pokazujemy lewy róg
 i prawy - pokazujemy prawy róg
 nie, nie wyjdę - wykonujemy głową gest zaprzeczenia (kręcimy głową na boki)
 z mojej trawy - pokazujemy rękoma trawę

TALAREK

TEKST:

Jak to miło i wesoło
gdy talarek krąży w koło
Talar tu, talar tam talareczek tu i tam.
Gdzie jest talar! - 3x
lub
Jak to miło i wesoło
kiedy grosik krąży wkoło
grosik tu, grosik
grosik krąży, tu i tam .
Gdzie jest grosik! - 3x

OPIS ZABAWY:

Stoimy w kole, prawej dłoni robimy "dziubek"
z lewej dłoni "łódeczkę".
Zaczynamy śpiewać, rytmicznie przenosimy prawą dłoń -"dziubek" z własnej dłoni -
"łódeczki"
do "łódeczki" sąsiada z prawej strony.
W tym czasie osoby podają sobie dyskretnie
przez cały czas "talarek" - "grosik"
który przenoszony jest z "łódeczki" do "łódeczki"
Na słowa
"Gdzie jest talar!" lub "Gdzie jest grosik!" - wszyscy wyciągają ręce do środka koła
z dłońmi zaciśniętymi w pięści i potrząsając nimi rytmicznie na wyprostowanych rękach.
Jedna osoba stojąca w środku, bez podglądania musi szukać talarka lub grosika.
Jeśli go nie znajdzie zostaje dalej w kole.

INFORMACJA:

Oczywiście do tej zabawy musimy mieć "rekwizyt" .

20

Osoba stojąca w środku przez cały czas trwania zabawy szuka grosika
jeśli wskaże na kogoś palcem ta osoba natychmiast pokazuje przed sobą otwarte dłonie.

UMCI - TUTUMCI

TEKST:

Umci tutumci tumci tata
Umci tutumci tumci tata
Etaeta Ła?
- Ła!

OPIS ZABAWY:

Umci tutumci tumci tata - wyciągamy palce wskazujące i rozstawiamy je na niewielką odległość
Etaeta Ła? - kiwiemy palcami
Ła - zwiększamy odległość i zaczynamy pokazywać całymi dłońmi

INFORMACJA:

Do zabawy wstajemy chociaż idzie przeprowadzić ją na siedząco
(ruszajcie z miejsca harcerzy bo kiedyś usłyszycie kwękania typu: znowu wstawać itp.)

WRÓBELEK WALEREK

TEKST:

Wróbelek Walerek,
miał mały werbelek.
Werbelek Walerka,
miał mały felerek.
Felerek werbelka naprawił Walerek,
Wróbelek Walerek
na werbelku swym grał.
(opcjonalnie zamiast
...Wróbelek Walerek
na werbelku swym grał...
możemy zaśpiewać
Werbelek Walerka
już nie ma felerka)

OPIS ZABAWY:

Uczestnicy stają w kole i wykonują ruchy zgodne ze słowami piosenki.
Wróbelek - zginając ręce w łokciach, pokazujemy skrzydełka
Walerek - chwytamy za niby daszek czapki i ściągamy ją z głowy zamaszystym ruchem w dół
mały - dłońmi pokazujemy mały obszar przed sobą
werbelek - naśladujemy grę pałeczkami na bębnie- palcami wskazującymi obu rąk
felerek - wykonujemy wymach prawą ręką, od pasa ruchem wahadłowym w dół do przodu

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

W DALEKIEJ AFRYCE**TEKST:**

W dalekiej Afryce gdzie płynie rzeka Nil,
tam mały krokodyl ze swym ojcem żył
i razem pływali i razem hasali
I o tym śpiewam Wam: że....
W dalekiej Afryce gdzie płynie rzeka Nil,
tam mały murzynek
ze swym ojcem żył
i razem pływali i razem polowali
I o tym śpiewam Wam: że....

OPIS ZABAWY:

Pierwszy wers pokazujemy ręką coś daleko przed sobą
a także pokazujemy rękoma fale.

Drugi wers wyciągamy przed siebie dłonie i kłapiemy nimi jak szczękami
a później wyciągamy całe ręce przed siebie i kłapiemy nimi jak wielkim dziobem
pływali i hasali - pokazujemy ruch pływania i skakania rękoma
(polowanie pokazujemy unosząc pięść prawej ręki nad głowę i nią potrząsamy)
Wam - rozkładamy ręce do przodu pokazując na innych uczestników zabawy

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu, lub też zamieniamy
słowo ojciec na matka lub - wnuczek - dziadek, babcia itp.

ZAJĄCZEK 2

TEKST:

W leśniczówce pod lasem
Spoglądając przez okno
Szmer usłyszał leśniczy
Zajączek puka w drzwi:
-oj, pomóż, pomóż, pomóż mi,
bo mnie inny zastrzeli
pif, paf, pif, paf.
-chodź zajączku tu do mnie,
ja ciebie obronię (ewentualnie ochronię)
Zapomniało mi się niedługo reszta

OPIS ZABAWY:

W leśniczówce-Pokazujemy daszek z dłoni,
za lasem-Machamy jak na pożegnanie dłonią,
Spoglądając przez okno-Zwijamy dłoń w „okulary”,
Szmer usłyszał leśniczy-Nadstawiamy ucho pomagając sobie dłonią,
Zajączek puka do drzwi:-Pukamy palcem o drzwi,
-oj, pomóż, pomóż, pomóż mi,-Chwytny się obiema dłońmi za głowę i kiwamy na obie strony,
bo mnie inny zastrzeli: pif, paf, pif, paf.-Pif, paf...- Strzelamy z rewolwerów utworzonych z
palców
-chodź zajączku tu do mnie, -Wołamy go dłonią do siebie,
ja ciebie obronię. -Gest kołyski obiema dłońmi kołysząc na boki.

INFORMACJA:

Zabawa polega na tym, że za pierwszym razem śpiewamy i pokazujemy wszystko, (w leśniczówce pod lasem...), później tylko pokazujemy, nie śpiewamy wszystkiego, tzn. nie śpiewamy "w leśniczówce...", tylko to pokazujemy, i od za lasem już śpiewamy i pokazujemy do końca; za każdym razem " zabieramy jedną linijkę tekstu" i tylko to pokazujemy, bawimy się tak długo aż pokażemy cały pląs bez śpiewu.

ZUCHOWA GIMNASTYKA

TEKST:

Głowa, ramiona, kolana, palce,(pięty),
kolana, palce, kolana, palce(pięty).
Głowa, ramiona, kolana, palce(pięty),
oczy , uszy, usta, nos.

OPIS ZABAWY:

Stajemy w kręgu (kole) , śpiewamy i pokazujemy
rękoma ruszając się dynamicznie i z życiem części ciała,
których właśnie jest mowa w płasie.

INFORMACJA:

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.
Chcąc ułatwić pokazywanie oczu, uszu, ust i nosa,
prowadzący może zaznaczyć że zamiast tego bawiący mogą pokazać dwa kółka na głowie
pokazując te części ciała o których właśnie śpiewają.

ZORRO**TEKST:**

Zorro, Zorro, Zorro,
 emocji będzie sporo, sporo, sporo,
 bo w czarnej masce Zorro, Zorro, Zorro,
 po nocach mi się śni.
 Na konia wsiada, wsiada, wsiada,
 a w ręku błyszczy szpada, szpada, szpada,
 pojawia się i znika, znika, znika,
 bo taki jego los.
 Sierżant Garsija, sija, sija,
 od Zorra dostał z kija, z kija, z kija...
 a teraz leży w łóżku, łóżku, łóżku
 i klepie się po brzuszku.

OPIS ZABAWY:

Wykonujemy ruchy zgodne ze słowami płąsu.
 Zorro - zakreślamy w powietrzu literę Z
 sporo - wyrzucamy ręce przed siebie (rozstaw dłoni około 80 cm.)
 masce - pokazujemy maskę na oczach
 (kciuki i wskazujące złączone razem, reszta palców wyprostowana ręce
 obracamy o 180 stopni tak aby łokcie były skierowane ku górze, dłonie przykładamy do twarzy)
 śni - składamy ręce jak do snu i przykładamy do głowy
 wsiada - podnosimy prawą nogę, jak przy wsiadaniu na konia
 szpada - wykonujemy energiczny wymach prawej ręki w bok
 pojawia się i znika - obracamy się kilka razy dokoła własnej osi
 bo taki jego los - stajemy wyprostowani, ręce wyrzucamy przed siebie na wysokości pasa
 sierżant Garsija - pokazujemy duży brzuch
 z kija - wykonujemy gest jakbyśmy trzymali w ręce
 kij i nim uderzali na wysokości pasa ruchem od siebie
 w łóżku - składamy dłonie jak do snu i przykładamy do głowy
 i klepie się po brzuszku - klepiemy się po brzuszku

ZIELONA ŻABKA

TEKST:

Kum kum zawołała zielona żabka
Kum, kum zawołała żabka
Kum kum zawołała zielona żabka
Zawołała ona kum, kum, kum
A ja wiem żabki tańczą
(kłaśnięcie)sialalalala
(kłaśnięcie)sialalalala
(kłaśnięcie)sialalalala
Wszystkie żabki tańczą
(kłaśnięcie)sialalalala
I tylko kum, kum, kum

OPIS ZABAWY:

Na razie brak

INFORMACJA:

Może być np.: polarna foczka, pasiasta pszczołka, różowa świnka, łaciata krówka

CZERWONY KAPTUREK

Siadamy w kółku i kolejno odliczamy. Teraz rozpoczynający (np. numer jeden) mówi formułkę:

„Czerwony kapturek szedł przez rzeczkę zgubił czerwoną czapkę. Odnalazł go numer X.”

Wtedy numer X odpowiada:

„Że ja”

Wywołujący:

„Tak ty”

Numer X

„Ja nie”

Wywołujący

„A kto”

Numer X

„Odnalazł go numer Y”

Wtedy numer Y wstaje i rozmowa się powtarza. Osoba która się zagapi lub zapomni tekstu daje fanta. Na początek proponuje powtórzyć kilkakrotnie tekst bez dawania fantów tak by wszyscy mogli go sobie przyswoić.

Na koniec następuje wykupowanie fantów. Prowadzący mówi

„Co mam zrobić z fantem który mam na myśli?”

Zgłasza się jakaś osoba i wymyśla karę (np. kilka harcerskich przysiadów, lub tzw. baranki).

Prowadzący bierze losowo fanta i osoba dopiero po wykonaniu zadania osoba otrzymuje go z powrotem.

CZOŁGI

Zabawa polega aby harcerze dobrali się wagowo (tak mniej więcej) i stali w kółku.

Potrzeba jest jedna osoba prowadząca, która daje polecenia.

Osoba prowadząca mówi:

„Na czołgi”

A w tym momencie jedna z osób wskakuje na drugą.

I po pewnym czasie osoba prowadząca mówi:

„Z czołgów”

I w tym momencie ta osoba, która była na tej drugiej zeskakuje i biegnie w prawo (musi obieć koło) i gdy już dotrze do swego czołu przechodzi mu pod nogami i wskakuje ponownie na czołg.

Odpada ta osoba, która wskoczy ostatnia na czołg.

GLADIATORZY

Charakterystyka

Czas trwania: od 15 do 30 minut

Liczba grających: od 10 do 40

Gra dla: pojedynczych osób

Zalecana lokalizacja: w pomieszczeniu

Sprzęt

– 2 wiaderka (kubетки)

– 2 pałki (miecze)

Opis

Dzielimy grupę na dwa równe zespoły i nadajemy każdemu graczowi numer (tak, że w całej grupie są po 2 gracze o tym samym numerze). Prowadzący wywołuje numer i 2 graczy (z przeciwnych drużyn) staje się gladiatorami.

Graczom zostają założone na głowę wiaderka, wręczone zostają pałki. Ich celem jest uderzenie drugiego gladiatora w wiaderko. Pomocą służą im członkowie ich drużyny, którzy kierują ich ruchami (za pomocą komend).

Dodatkowo można gladiatorom zasłonić oczy chustkami (przed założeniem ich wiaderek na głowę).

ŁAŃCUCH

Dzielimy drużynę na dwie lub więcej ekip. Każda ekipa musi ułożyć „łańcuch” wyrazów (np. nazw miast, zwierząt, krajów, tytuły książek itp.). Wyrazy układa się tak, aby ostatnia litera poprzedniego wyrazu była pierwszą literą następnego. Czas mają 5-10 minut. Kto ułoży dłuższy – wygrywa.

Odmiany:

- kartka jest podawana od harcerza do harcerza i każdy dopisuje jeden wyraz. Która ekipa wykona szybciej zadanie wygrywa.
- harcerz ma 30 sekund na dopisanie wyrazu

Przykład:

Warszawa – Augustów – Wałbrzych – Hrubieszów – Włocławek – Kalisz – Zakopane – Ełk –
Kłodzko – Olsztyn – Nowogard – Działdowo – Oświęcim – Morąg – Gdynia

LATARNIA

Wybieramy 1 osobę która jest latarnią i jeszcze jedną która jest rybakiem, reszta siada na podłodze jako głazy (Głazy i Latarnia NIE MOGĄ się przemieszczać. Natomiast Rybakowi zawiązujemy oczy, kręcimy nim parę razy by stracił orientację.

Zadaniem rybaka jest dotrzeć do latarni, nie wpadając na głazy. Latarnia cały czas „pika”, a głazy robią „szzzzzy” gdy rybak zbliża się do nich.

LOTERYJKA HISTORYCZNA

Celem gry jest opanowanie przez uczestników pewnej ilości informacji z zakresu historii harcerstwa.

Na wstępie należy przeczytać przygotowany uprzednio tekst, zawierający krótki rys historii harcerstwa, w tym obowiązkowo informacje niezbędne do udzielenia odpowiedzi na pytania zawarte w grze. Tekst w czasie czytania można komentować, zwracając uwagę na najistotniejsze elementy. Po zakończeniu czytania należy odpowiedzieć na pytania i wątpliwości uczestników.

Teraz przystępujemy do gry. Będą nam potrzebne dwa zestawy kartoników po 18 sztuk, zawierające pytania odnoszące się do przeczytanego tekstu. Zestaw do pierwszej części gry zawiera pytania wraz z odpowiedziami wśród których jedna jest prawidłowa. Zestaw do drugiej części nie zawiera odpowiedzi.

Kartoniki leżą na stole stroną zawierającą pytania w dół. Gra polega na losowaniu pytań i udzielaniu odpowiedzi. Należy przy tym pamiętać, aby grający odczytywali wyraźnie pytania i odpowiedzi, a w przypadku odpowiedzi nieprawidłowej, aby była ona korygowana. Powinno ułatwić to uczenie się, niejako przy okazji, prawidłowych skojarzeń. Po zakończeniu odpowiedzi kartka wraca na stół. Dopiero teraz kolejny gracz ma prawo losować. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi liczymy 1 pkt. Po trzech kolejkach z wykorzystaniem pierwszego zestawu wymieniamy go na drugi, a po kolejnych trzech kolejkach kończymy grę i sumujemy uzyskane w obu etapach punkty. Gra bez względu na wiek i wykształcenie daje dobre wyniki i jest atrakcyjna. Może również służyć sprawdzaniu wiadomości.

WIEM WSZYSTKO

Każdy z grających trzyma w ręku dwie karty. Na jednej jest napisane wielkimi literami „TAK”, a na drugiej – „NIE”. Prowadzący czyta kolejno umieszczone na liście pytania, na które musi być jednoznaczna odpowiedź – tak lub nie. Np. „Czy Norweg Roland Amundsen pierwszy dotarł na biegun południowy?”.

Grający mają dziesięć sekund do namysłu, potem prowadzący mówi: „Raz – dwa – trzy!”. Na słowo trzy każdy z graczy podnosi nad głowę jedną z kart. Będzie to „tak” lub „nie” w zależności od tego, jakiej chce udzielić odpowiedzi. Każdy powinien opierać się na własnej wiedzy, nie wolno podglądać u innych, byłoby to nie fair.

Potem prowadzący podaje prawidłową odpowiedź, w naszym przykładzie powie: „Roland Amundsen rzeczywiście stanął jako pierwszy człowiek na biegunie południowym. Było to w roku 1911”.

Wszyscy gracze, którzy podnieśli rękę z kartką „tak”, pozostają nadal w grze. Ci, którzy popełnili pomyłkę, odpowiadając „nie”, mogą być już tylko biernymi słuchaczami dalszych pytań i odpowiedzi, ze współzawodnictwa o tytuł „omnibusa” odpadli.

Potem następują kolejne pytania i liczba odpowiadających szybciej lub wolniej maleje. Kto się utrzyma najdłużej, otrzyma tytułu „wszechstronnego”. Do tytułu ma prawo tylko ten, kto poprawnie odpowiedział na wszystkie pytania i w końcu pozostał sam na placu boju. Jeśli na ostatnie pytanie mylnie odpowiedzą wszyscy gracze, żaden nie ma prawa do tytułu. W takim przypadku konkurs rozpoczynamy od nowa.

Pytania powinny dotyczyć różnych dziedzin, ale przygotowujący powinien wziąć pod uwagę wiek i możliwości uczestników. I nawet jeśli gra będzie uzupełnieniem innej imprezy część uczestników zdobędzie przy tej okazji nowe wiadomości.