

# Pląsy i zabawy na każdą okazję

---

## Spis treści

Wstęp .....	3
Zabawy integracyjne .....	3
Pajęczyna (rzucanie włóczką) .....	3
Złap moje imię .....	3
Gra w imiona.....	3
Przezwiseka.....	4
Zabawy na wyznaczanie kolejnej osoby/odpadanie/fanty .....	4
Peter – Paweł .....	4
Zajączki .....	4
Słoń, toster, mikser .....	5
Łapanie kija (miotły).....	5
Ogrodnik .....	5
Pląsy .....	6
Księżyc.....	6
Kasiczka.....	6
Chusteczka Rock and Roll.....	6
Siniania .....	7
La cziko la kozano .....	7
Bum Kali Kali .....	7
Cziku-czaka .....	8
Żabki.....	8
Alea goł.....	9
Zabawy ruchowe .....	9
Man and woman .....	9
Ludzie do ludzi .....	9
La metru .....	10
Zabawy na spostrzegawczość.....	10
Dom wariatów .....	10
Ciumcianie .....	10
Na wprost, na krzyż.....	10
Bezludna wyspa.....	10
Dyrygent.....	11
Zabawy na refleks .....	11

Chusty.....	11
Łapki.....	11
Wartownik.....	11
Inne zabawy .....	12
Tik-tak .....	12
Piosenki na literkę.....	12
Codziennie rano pod kołderką mam.....	12
Co chcę dostać i co z tym zrobię.....	12

## Wstęp

Planując przeprowadzenie zabaw na zbiórce musimy zastanowić się najpierw, czy dana gra jest pod każdym względem *ODPOWIEDNIA* tzn. taka, która z pewnością się uda i będzie się podobać. Żeby tak się stało należy przemyśleć kilka spraw:

- Czy zabawa jest odpowiednia dla danego wieku oraz płci uczestników?
- Czy zabawa jest przystosowana dla danej liczby uczestników?
- Czy zabawa jest odpowiednia ze względu na porę, teren/pomieszczenie i pogodę, czy jesteśmy wyposażeni w potrzebny sprzęt i materiały?
- Czy zabawa jest odpowiednio nowa - często powtarzane zabawy po jakimś czasie się nudzą.
- Czy zabawa pozwala zrealizować cele prowadzącego np. rozrywka, zużytkowanie nadmiaru energii, budowa więzi i związków pomiędzy uczestnikami, zapewnienie odpowiedniej ilości ruchu, rozwijanie kreatywności itp.
- Czy zabawa pozwala zrealizować indywidualne cele i pragnienia uczestników?
- Czy gra jest pod każdym względem bezpieczna?

## Zabawy integracyjne

### **Pajęczyna (rzucanie włóczką)**

Materiały: włóczka

Cel: Integracja

Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kręgu. Osoba, która rozpoczyna zabawę trzyma włóczkę, następnie rzuca ją do kogoś (trzymając koniec włóczki) i przedstawia się np. „jestem Kasia i lubię spać” (może również podać więcej informacji). Osoba, która otrzymała włóczkę, też się przedstawia i rzuca dalej, trzymając swój kawałek włóczki. I zabawa się toczy, dopóki każdy nie dostanie włóczki. W ten sposób utworzy się pajęczyna, którą należy rozplątać w ten sposób, że ostatnia osoba odrzuca włóczkę tej osobie, od której ją dostała, mówiąc np. „rzucam do Asi, która lubi szpinak”.

### **Złap moje imię**

Materiały: piłka

Cel: podniesienie nastroju, integracja

Przebieg:

Wszyscy przedstawiają się swoimi imionami. Jedna z osób dostaje piłkę, rzuca ją do kogoś. Osoba, która łapie, ma powiedzieć imię osoby, która rzuciła i rzuca do następnej, ta łapie i mówi imię tej, która do niej rzuciła itd. Zabawa trwa, dopóki wszyscy nie nauczą się imion wszystkich.

### **Gra w imiona**

Cel: integracja, ćwiczenie pamięci

Przebieg:

Uczestnicy siadają w kręgu, pierwsza osoba mówi: nazywam się... Następna mówi: nazywam się..., a to jest... i wskazuje swojego poprzednika. Przedstawianie trwa, dopóki nie obejdzie całego kręgu. Warianty: przy drugim okrążeniu do imienia dodaje się coś charakterystycznego o danej osobie, np.: jestem śpiewająca Zosia, a to jest wysoki Tomek

## **Przezwiska**

Cel: integracja, ćwiczenie refleksu

Przebieg:

Siadamy w kręgu, każdy mówi swoje imię (imiona nie mogą się powtarzać, więc trzeba je modyfikować, np. Kasia, Katarzyna, Kasieńka) lub przezwisko. UWAGA! Imiona i przezwiska zostają przypisane do miejsc, a nie do osób. Na środku stoi jedna osoba, której zadaniem jest klepnąć w kolano osobę, która siedzi na miejscu o wymienionym przezwisku. Natomiast ta osoba, musi jak najszybciej wymienić kolejne przezwisko. Jeśli nie zdąży – wchodzi do środka.

## **Czy lubi Pan/Pani swojego sąsiada?**

Cel: poznanie się, integracja

Przebieg:

Siadamy w kręgu, jedna osoba wchodzi do środka. Podchodząc do wybranej osoby, zadaje pytanie „Czy lubi Pan/Pani swojego sąsiada?”. Pytany odpowiada „Tak, ale tylko tych, którzy.... (wymienia jakąś cechę np. mają rodzeństwo, są w spodniach itp.), wtedy wszystkie osoby, które posiadają daną cechę, muszą zmienić miejsce, a osoba ze środka stara się również usiąść na jednym z miejsc. Jeżeli pytany odpowie „Nie”, wtedy wszyscy przesuwają się o jedno miejsce w lewo.

## **Kto tak jak ja...**

Cel: integracja

Przebieg:

Siadamy w kręgu, jedna osoba zostaje na środku i mówi „Kto tak jak ja... (wymienia cechę, np. ma brata). Osoby o wymienionej cesze muszą zmienić swoje miejsce.

## **Zabawy na wyznaczanie kolejnej osoby/odpadanie/fanty**

### **Peter – Paweł**

Cel: ćwiczenie refleksu, nauka rytmiki

Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kręgu i odliczają po kolei. Prowadzący i sąsiad z lewej to PETER i PAWEŁ. Wszyscy klaszczą i pokazują w rytmie 4/4: 1–kłaśnięcie w kolana; 2–kłaśnięcie w dłonie; 3– ręka prawa przygina się do barku, kciuk wskazuje tył; 4–ręka lewa do barku, kciuk do tyłu. Zaczyna PETER. Przy 3 ruchu(ręka prawa) mówi: Peter; przy 4 -:Paweł. Teraz mówi PAWEŁ: 1–kłaśnięcie w kolana; 2–kłaśnięcie w dłonie; 3 –Paweł (ręka prawa...); 4 – wymienia dowolna liczbę np.5 Osoba o tym numerze wyznacza kolejną. I znów:1–kłaśnięcie w kolana; 2–kłaśnięcie w dłonie; 3 – numerek osoby, która mówi np. 5; 4 –inna dowolna liczba. Wszystko w rytmie. Odpada kto się zagapi lub pomyli swój numer i wszystko zaczynamy od nowa, ale nie ma już tej cyfry. O tym trzeba pamiętać! Zamiast odpadania można wprowadzić fanty.

### **Zajączki**

Cel: integracja, refleks

Przebieg:

Siedząc (lub stojąc) w kręgu, uczestnicy odliczają po kolei. Pierwsza osoba zaczyna – machając dłońmi przy głowie (robiąc „uszka”) mówi „Zajączek numer 1 wzywa zajączka numer... (i tu podaje dowolną liczbę). Osoby siedzące po jej bokach również muszą „machać uszkami”, ale tylko po

stronie mówiącego. Osoba o wymienionym numerku znowu mówi „zajaczek numer... wzywa zajaczka numer...” i tak zabawa toczy się, aż ktoś się nie zagapi. Wtedy taka osoba odpada, a jej numerka już nie ma (ewentualnie daje fanta). UWAGA! Jeżeli odpadnie np. osoba z nr 5, to w momencie, kiedy wezwany zostanie nr 6, jednym „uszkiem” musi machać os. z nr 4 i 7.

## **Słoń, toster, mikser**

Cel: integracja, refleks

Przebieg:

Stojąc w kręgu, uczestnicy odliczają po kolei. Pierwsza osoba zaczyna wymieniając w pierwszej kolejności figurę, a następnie podając numer. Osoba o wywołanym numerze wykonując podaną figurę, wymienia kolejną figurę i numer.

Figury:

**SŁOŃ** -> Wskazana osoba wystawia lewą rękę do przodu, następnie prawą przekłada pod lewą i chwyta się za nos - i już ma trąbę! Brakuje jeszcze uszu - te tworzą sąsiedzi słonia, wachlując rękami przy uszach słonia.

**MIKSER** -> Wskazany delikwent podnosi obie ręce do góry, tak jakby chciał chwycić za głowę wysoką osobę. Osoby po bokach to łopatki miksera - kręcą się w kółko pod dłońmi miksera.

**TOSTER** -> Wybraniec jest tym razem grzanką i radośnie podskakuje. Osoby po bokach zaś chwytają się za ręce, tak aby grzanka była w środku.

**UWAGA!** Kiedy uczestnicy opanują już wymienione figury, można wprowadzić własne, np. pralka, lodówka itp. Wszystko zależy od waszej wyobraźni!

## **Łapanie kija (miotły)**

Cel: ćwiczenie refleksu, szybkości

Przebieg:

Uczestnicy siedząc w kręgu odliczają po kolei. Na środku stoi jedna osoba trzymając pionowo miotłę (lub sam kij od miotły). Osoba ta wymienia dowolny numer i puszcza kij, natomiast zadaniem osoby o wymienionym numerze jest jak najszybsze złapanie kija, zanim upadnie na podłogę. Jeśli nie złapie – wchodzi do środka.

## **Ogrodnik**

Cel: ćwiczenie refleksu, pamięci

Przebieg:

Uczestnicy siedząc w kręgu wymieniają po kolei dowolny owoc lub warzywo (UWAGA! Nie mogą się powtarzać!) Prowadzący zaczyna mówiąc:

Osoba 1: „Ach”

Na to, pomocnik prowadzącego pyta:

Osoba 2: „Co Ci?”

Os 1: „Zakochałem/am się.”

Os 2: „W kim?”

Os 1: „W ... (i tu podaje dowolny owoc lub warzywo spośród wcześniej wymienionych)”

W tym momencie osoba, która jest wymienionym owocem/warzywem zaczyna od początku mówiąc „Ach” itd., a pytania zadaje poprzednik (jak powyżej).

# **Płasy**

## **Księżyc**

Cel: integracja damsko-męska ;)

Uwagi: gra dobra dla zgranej grupy raczej starszych już harcerzy

Przebieg:

Uczestnicy chodzą po kole śpiewając piosenkę:

„Chodzi Księżyc koło drogi, podarł sobie buty,  
Poproś, poproś mnie do tańca kolego z Kalkuty.  
Chodzi Księżyc koło drogi, podarł sobie łapcie,  
Poproś, poproś mnie do tańca, albo starą babcie.”

W środku koła stoją 3-4 osoby (zarówno chłopcy i dziewczęta), którzy na koniec piosenki wybierają sobie spośród pozostałych uczestników kogoś do pary (obowiązkowo przeciwnej płci! ;) i stają w tych parach do siebie plecami. Na „raz dwa trzy” muszą obrócić głowy w lewo lub prawo. Jeśli para obróci głowy w tą samą stronę – muszą się pocałować, i oboje zostają w środku koła. Jeśli odwrócą głowy w różne strony – nic się nie dzieje i wychodzą ze środka koła. Zabawa trwa do momentu aż wszyscy wyjdą ze środka (lub odwrotnie).

## **Kasiczka**

Cel: ruch, śpiew, integracja, podniesienie nastroju

Przebieg:

W środku koła stoi chłopiec (lub dziewczyna, jeśli jest ich więcej), natomiast pozostali uczestnicy chodzą po kole w parach chłopiec-dziewczyna (po zewnętrznej stronie koła stoi płęć, która jest w mniejszości), śpiewając piosenkę:

„Szła Kasiczka do ogrodu z koszyczkiem,  
Spotkała się z ogrodnikiem Jasiczkiem.  
Ogrodniczku, ogrodniczku pomóż mi,  
Bo z koszyczkiem na ramieniu ciężko mi.  
Hej!

W tym momencie osoby po wewnętrznej stronie koła robią w tył zwrot i zaczynają iść w przeciwnym kierunku niż osoby po zewnętrznej stronie, a zadaniem osoby w środku jest do nich dołączyć. Piosenka płynie dalej:

Lalalalalala lalalalalala, lalalalalala,  
Bo z koszyczkiem na ramieniu ciężko mi.”

Gdy piosenka się kończy, chłopcy i dziewczyny znowu łączą się w pary. Osoba, która zostanie bez pary, wchodzi do środka, a reszta śpiewa:

„Mamy, mamy niezdarę takiego, co nie umiał znaleźć przyjaciela swego”

I zabawa zaczyna się od początku.

## **Chusteczka Rock and Roll**

Cel: integracja damsko-męska, śpiew

Przebieg:

Uczestnicy stoją w kręgu śpiewając, natomiast w środku biegają 2-3 osoby. Piosenka podobnie jak w tradycyjnej „chusteczce” z nieco zmienioną melodią:

„Mam chusteczkę haftowaną, co ma cztery rogi,

Kogo kocham, kogo lubię – rzucę mu pod nogi.  
Tej nie kocham, tej nie lubię, tej nie pocałuję,  
a chusteczkę haftowaną Tobie podaruję.  
Ooooooo, chusteczka rock and roll.

W tym momencie osoby ze środka podbiegają do wybranej osoby stojące w kole. Wszyscy śpiewają dalej:

Ore ore ore ore ore ore Janko,  
Kleknij, klęknij, klęknij, klęknij, klęknij na kolanko, - pary klękają na jedno kolano  
Podeprzyj se, podeprzyj se, podeprzyj se boczek, - kładą ręce na biodra  
Złap się, złap się, złap się, złap się, złap się za warkoczki, - łapią się za włosy, jak za warkoczki  
Ooooooooooo, chusteczka rock and roll.”

Gdy piosenka się kończy, pary dają sobie buziaka i zamieniają się miejscami.

## **Siniania**

Cel: ruch, duuużo ruchu ;)

Przebieg:

Harcerze stoją w kręgu śpiewając:

Ore-o Siniania-o siniania-o siniania-o  
Ore-o siniania-o siniania-o siniania-o  
Siniania, siniania.

i wykonując do rytmu ruchy: dwa klaśnięcia w uda, dwa klaśnięcia w ręce. Po zaśpiewaniu całości dodają do tego skakanie. Skaczą przesuając się w prawo i obracając się na przemian twarzą do środka koła (klaśnięcia w uda) i w prawo (klaśnięcia w ręce). Kolejną innowacją jest zmiana klaskania – zamiast klaskać o własne dłonie, klaszczemy o dłonie sąsiadów (nadal obracając się na przemian do środka koła i w prawo, tak jak powyżej). Po tych trzech rundach wszyscy powinni być już porządnie zdyszani ;)

## **La cziko la kozano**

Cel: ruch, śpiew

Przebieg:

Harcerze śpiewają piosenkę:

„La czik, la czok.  
La cziko la kozano lalalalalala - puf”

Śpiewając rusza nogami – najpierw prawa:

Do przodu, z powrotem, w bok i znów na powrót do środka. I tak, aż zostanie prześpiewana cała pioseneczka (na „puf” powinna wypaść noga do środka).

Potem to samo, tylko do tyłu. Następnie analogicznie robimy z lewą nogą, a na końcu skaczymy obiema nogami (w przód i w prawo; w tył i w prawo; w tył i w lewo; w tył i w lewo).

## **Bum Kali Kali**

Cel: rytmika

Przebieg:

Bum kali kali kali,

Bum kali , kali  
Bum kali, kali, kali,  
Bum kali, kali  
Bum, Bum

Bum- dotknięcie zaciśniętymi pięściami w policzki

1 zwrotka- uderzamy rękoma o podłogę

2 zwrotka – uderzamy rękoma o kolana, a następnie podłogę

3 zwrotka- kłaśnięcie, kolana, podłoga

I coraz szybciej.

### **Cziku-czaka**

Cel: śpiew, podniesienie nastroju

Przebieg:

Chodzimy po kole śpiewając piosenkę:

I znów zawiążmy krąg

I znów popłynię pieśń

Bo w kręgu przyjaciół

Wesoło zawsze jest.

Prowadzący pokazuje, reszta powtarza:

1. kciuki do przodu - bis } cziku, czaka, cziku, czaka... AHA

2. łokcie do tyłu - bis } cziku, czaka, cziku...

3. kolana ugiąć - bis } cziku, czaka, cziku...

4. nóżki jak kaczuszki - bis } cziku, czaka, cziku...

5. piersi do przodu - bis } cziku, czaka, cziku...

6. tyłki do tyłu – bis } cziku, czaka, cziku...

6. broda na mostek - bis } cziku, czaka, cziku...

7. język na brodę - bis } cziku, czaka, cziku...

Po każdym odśpiewaniu piosenki dodajemy jeden element ( pokazując go jednocześnie). Na słowa „cziku, czaka" rytmicznie kołyszymy się na boki w pozycji jaka została po ostatnim elemencie (później również zostajemy w tej pozycji).

### **Żabki**

Cel: ruch, zabawa głównie dla zuchów

Przebieg:

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



Inne zwierzątka: łaciata krówka – mu, mu; różowa świnka – chrum chrum; polarna foczka – y y itd.

Stajemy w kręgu i śpiewając pokazujemy kolejne gesty: przy "kum kum" pokazujemy "żabki" dłońmi; przy "mu mu" pokazujemy ruch dojenia krowy, itp. Przy sialalalala stajemy bokiem do kręgu raz lewą, raz prawą nogą i machamy rękami.

### **Alea goł**

Cel: ruch, rytmika, śpiew

Przebieg:

Stajemy parami na obwodzie koła tak, aby mieć za sobą osobę z drugiej pary. Wszyscy śpiewają piosenkę i wykonują ruchy:

**ALEA GOŁ, GOŁ, GOŁ**

A-le-a – 3 razy uderzamy rękami we własne kolana

Goł, goł, goł – 3 razy uderzamy w dłonie naszego partnera

**ALEA, GOŁ, GOŁ**

Alea – raz uderzamy we własne kolana

Goł, goł – 2 razy uderzamy w dłonie osoby stojącej za nami, która obraca się w naszą stronę.

**ALEA, LEA, GOŁ, GOŁ**

Alea, lea – 2 razy uderzamy we własne kolana

Goł, goł – 2 razy uderzamy w dłonie naszego partnera

**ALEA LEA GOŁ**

Alea, lea – 2 razy uderzamy we własne kolana

goł – 1 raz uderzamy w dłonie osoby stojącej za nami a następnie chwytamy się jej rąk i zamieniamy się miejscami (zmieniamy partnera).

## **Zabawy ruchowe**

### **Man and woman**

Cel: ruch, refleks

Przebieg:

Uczestnicy łączą się w trójki – dwie osoby stojąc naprzeciwko siebie łapią się za ręce, natomiast trzecia stoi w środku. Jeden uczestnik zostaje sam i głośno mówi jedną z trzech „komend”:

Men – osoby ze środka muszą zmienić swoje miejsce (zmieniają swoją „dziuplę”), natomiast pary nie ruszają się z miejsca

Woman – pary zmieniają miejsce (nadal trzymając się za ręce), natomiast osoby ze środka stoją bez ruchu

Man and woman – Wszyscy zmieniają miejsca, tworzą się kompletnie nowe trójki.

Osoba, która została sama stara się również dołączyć do którejś z par, tak aby stworzyć trójkę.

### **Ludzie do ludzi**

Cel: integracja, ruch

Przebieg:

Wszyscy uczestnicy stoją w parach, osoba prowadząca wydaje polecenia: nosy do nosów, stopy do stóp, plecy do pleców, ręce do rąk itp., uczestnicy w parach dotykają się wymienionymi częściami ciała. Na hasło ludzie do ludzi należy szybko zmienić partnera. Osoba pozostająca bez pary wydaje nowe polecenia.

## **La metru**

Cel: integracja, ruch, śpiew

Przebieg:

Uczestnicy stając w parach twarzami do siebie, łapią się za ręce i tworzą tunel. Jedna osoba zostaje sama. Wszyscy śpiewają piosenkę:

La metru, la metru, la metru i pacze, la metru la metru la metru i dzez.

Ajla, ajla, la metru i pacze, ajla ajla la metru i dzez.

Na „ajla” opuszczają ręce w dół.

Osoba bez pary przebiega jak najszybciej utworzonym przez ręce tunelem i po drodze zabiera ze sobą jakąś inną osobę by stworzyć z nią nową parę na końcu tunelu. Osoba, której „zabrano” parę biegnie w przeciwną stronę i zabiera kolejną osobę sobie do pary (tak jak poprzednio) i tak gra się toczy, aż się nie znudzi ;)

## **Zabawy na spostrzegawczość**

### **Dom wariatów**

Cel: rozwijanie spostrzegawczości, logiczne myślenie

Przebieg:

Uczestnicy zabawy siedzą w kole. Jedna osoba wychodzi. Pozostali ustalają, w jaki sposób będą odpowiadać na pytania lekarza, którego zadanie polega na stwierdzeniu, co dolega pacjentom. Według zasady mają oni odpowiadać na pytanie zadane poprzedniej osobie. Osoba, która wraca, zadaje pozostałym po kolei pytania otwarte (tak aby trzeba było odpowiadać pełnym zdaniem). Jej zadaniem jest dojść do tego, na czym polega zasada, według której pozostali odpowiadają na pytania.

### **Ciumcianie**

Cel: rozwój spostrzegawczości, dedukcji

Przebieg:

Spośród uczestników jedna osoba wychodzi, natomiast pozostali ustalają zasadę, według której ktoś „ciumcia” np. ciumciają wszyscy ci, którzy noszą okulary. Po powrocie, wybrana osoba zadaje wszystkim pytanie „Ciumciasz?”, a ci odpowiadają tak lub nie. Należy zgadnąć jaka jest zasada, według której ktoś ciumcia lub nie.

### **Na wprost, na krzyż**

Cel: rozwój umiejętności dedukcji i logicznego myślenia

Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kole i podają sobie jakiś przedmiot (np. długopis). Przekazując przedmiot drugiej osobie mówią „na wprost” lub „na krzyż”. Prowadzący potwierdza, czy użyli dobrych słów. Jeśli ktoś odgadnie zasadę, to nie mówi jej na głos, tylko zaczyna ją stosować. Według zasady, „na krzyż” mówią osoby, które mają skrzyżowane nogi (np. w kostkach, lub założoną nogę na nogę), pozostali mówią „na wprost”.

### **Bezludna wyspa**

Cel: rozwój dedukcji i spostrzegawczości

Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kręgu. Każdy po kolei mówi, co by zabrał na bezludną wyspę, prowadzący natomiast potwierdza czy mogą daną rzecz zabrać. Według zasady, każdy może zabrać rzeczy, które zaczynają się na pierwszą literę jego/jej imienia (np. Ania może wziąć aparat, atlas, agrafkę, natomiast Kasia – koło, kompas itd.). Jeśli, ktoś się zorientuje na czym polega zasada, zaczyna ją stosować.

### **Dyrygent**

Cel: rozwój spostrzegawczości

Przebieg:

Uczestnicy stoją w kręgu, jedna osoba wychodzi. Prowadzący wybiera jedną osobę, która będzie dyrygentem – jego zadaniem jest pokazywanie jakiegoś ruchu, pozostali natomiast muszą go naśladować. Dyrygent co jakiś czas zmienia ruch. Osoba, która wyszła musi zgadnąć kto jest dyrygentem.

## **Zabawy na refleks**

### **Chusty**

Cel: rozwój refleksu

Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kręgu i przekazują sobie jak najszybciej dwie chusty (jedna goni drugą). Prowadzący wyznacza dwie osoby (najlepiej siedzące naprzeciwko siebie), które mogą przetrzymywać chusty (najlepiej jeśli jest to prowadzący i druga, „kumata” osoba). Jeśli u kogoś chusty spotkają się, to za karę wykonuje jakieś zadanie (baranki, zdziwionego żółwia, wisienkę, studzienkę itp.)

### **Łapki**

Cel: zabawa na refleks

Przebieg:

Harcerze klęcząc w kręgu kładą dłonie na ziemi. Prawą dłoń przekładamy za dłoń sąsiada. Prowadzący zaczyna uderzając jedną dłonią o podłogę. Na zasadzie przekazywania „impulsu” osoba po prawej również uderza dłonią o podłogę i tak po kolei. Jeśli ktoś uderzy dłonią dwa razy (musi to być zrobione szybko), to zmienia kierunek przekazywania „impulsu”. Jeśli ktoś się zagapi to zabiera rękę (tę która się zagapiła ;))

### **Wartownik**

Materiały: klucze lub inne brzęczące, drobne przedmioty

Cel: rozwój zmysłów innych niż wzrok

Przebieg:

Harcerze siedzą w kręgu. W środku z zawiązanymi oczami stoi wartownik, którego zadaniem jest pilnowanie kluczy leżących na ziemi. Prowadzący spośród pozostałych wybiera jedną osobę, której zadaniem jest ukraść klucze, tak aby nie złapał go wartownik. Jeśli wartownik kogoś złapie, to zamieniają się miejscami.

## Inne zabawy

### **Tik-tak**

Uwagi: Zabawa dobra raczej dla harcerzy starszych i wędrowników, wymaga dużego skupienia.

#### Przebieg:

Wszyscy siedzą w kręgu, prowadzący ma 2 różne przedmioty, np. dwa różne kolory kredek, każdą kredkę trzeba puścić w inną stronę. Prowadzący jedną kredkę nazywa TIK a drugą TAK. (kredki różowa i niebieska) Podając różową kredkę w prawo mówi do dziecka: to jest tik, a podając kredkę niebieską w lewo, mówi do dziecka to jest tak. Dziecko na to pyta: „CO?”, wtedy prowadzący odpowiada: TIK, (albo TAK zależy z której strony padnie pytanie). Na to, dziecko podaje kredkę do osoby obok, mówiąc to jest TIK (lub TAK), osoba nie może jeszcze przyjąć tej kredki. Pyta przekazującego „CO?”, natomiast ten kto daje kredkę to samo pytanie zadaje prowadzącemu (czyli: CO?), na to prowadzący TIK (lub TAK). Generalnie wszystko działa na zasadzie łańcucha. I tak w kółko. Najzabawniejszy moment gry jest wtedy, gdy u jednej osoby spotkają się TIK i TAK. Uproszczoną wersją jest podawanie tylko TIKa lub TAKa.

### **Piosenki na literkę**

#### Przebieg:

Uczestnicy dzielą się na ok. 5-osobowe drużyny. Na środku pomieszczenia stoi krzesło. Prowadzący wymienia literę alfabetu, natomiast zadaniem uczestników jest jak najszybciej usiąść na krześle i zaśpiewać min. dwa wersy piosenki, które zaczynają się na tą literkę (początek dowolnej zwrotki lub refrenu). Na krześle siada dowolna osoba, kto pierwszy ten lepszy. Za każdą piosenkę drużyna otrzymuje punkt.

### **Codziennie rano pod kołderką mam...**

Uwagi: Zabawa dobra jako przerywnik w sytuacji kiedy trzeba siedzieć, rozładowuje atmosferę.

#### Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kręgu. Każdy mówi na ucho swojemu sąsiadowi po lewej tytuł filmu lub serialu. Następnie każdy po kolei mówi „codziennie rano pod kołderką mam... (i tu podaj tytuł usłyszany od swojego sąsiada). Inna wersja to wstęp: „codziennie rano, gdy patrzę w lustro, widzę.... (i tu tytuł).

### **Co chcę dostać i co z tym zrobić**

#### Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kręgu. Każdy mówi na ucho swojemu sąsiadowi po lewej co chciałby dostać na urodziny, a sąsiadowi po prawej co robi z tym prezentem (nie mówiąc co to jest). Następnie łączymy dwie informacje, które usłyszeliśmy od swoich sąsiadów i mówimy po kolei na głos. Np. sąsiad z prawej powiedział nam, że chciałby dostać gitarę, a sąsiad z lewej, że na swoim prezencie jeździłby po lesie. W efekcie łącząc te dwie informacje, mówimy na głos, że chcielibyśmy gitarę i jeździłobyśmy na niej po lesie.