

Zbiór Gier, Zabaw I Płasów Dla Harcerzy

Spis Treści:

1. Bezludna wyspa
2. Chusteczki
3. Czekolada
4. Dentysta
5. Dyrygent
6. Dziesięciu murzynków
7. Kaczuszka
8. Klaskanie
9. Królu, królu daj wojaka!
10. Księżyc
11. LAPI
12. Łania i wilk
13. Mały biały koteczek
14. Mały Indianin
15. Muminek
16. Muzyka tematyczna
17. My idziemy na bizony!
18. Pogoń za Lisami
19. Przesyłka
20. Reklama
21. Sałatka owocowa
22. Stań na-go
23. Stary Abraham
24. Talarek
25. Węzeł gordyjski

1. Bezludna Wyspa

Dla kogo: Harcerze starsi i Wędrownicy

Potrzeba: osoby które nie znają zabawy i koc.

Przebieg zabawy: Z grona osób osoba prowadząca wyprowadza 2-4 chętnych którzy nie znają zabawy. Osoba pomagająca prowadzącemu wyprowadza ich i zajmuje rozmową tak aby nie słyszeli tego jak prowadzący tłumaczy o co chodzi w zabawie, następnie prowadzący woła po kolei osoby wyprowadzone przez pomocnika. Każemy się ochotnikowi położyć, przykrywamy go kocem i zaczynamy opowieść: "trafiłeś na bezludną tropikalną wyspę, jest upał i musisz coś z siebie ściągnąć bo się usmażysz..." Oczywiście celem jest aby ściągnął z siebie koc. Kiedy zgadnie to przychodzi kolejna osoba.

2. Chusteczki

Dla Kogo: Wszystkich

Potrzeba: paczki chusteczek lub paczki zapalek lub czegoś o podobnym rozmiarze i ciężarze.

Przebieg zabawy: ustawiamy się w koło, jedna osoba ma np. chusteczki i rzuca je do środka kręgu mówiąc imię osoby która znajduje się w kręgu i ta osoba ma zrobić maksymalnie 1 krok tak aby jedna stopa pozostała nieoderwana i sięgnąć po chusteczki. Osoba która się przewróci, odpada wygrywają dwie osoby które utrzymają się najdłużej.

3. Czekolada

Dla Kogo: Harcerze, Harcerze Starsi i Wędrownicy

Potrzeba: tabliczka mlecznej czekolady, talerzyk (może być plastikowy), nóż i widelec, szalik, czapka i rękawice oraz kostka do gry

Przebieg zabawy: siadamy wokół wyłożonej na talerzyk niepołamanej tabliczki czekolady i rzucają kostką po kolei osoba po osobie, w momencie gdy ktoś wyrzucił „6” zakłada czapkę szalik i rękawiczki bierze do rąk sztucę i odkrawamy nimi sobie kostkę czekolady i nabijając na widelec można ją zjeść, jedz czekoladę tafelek po tafelku tak długo jak długo nikt inny nie wyrzuci „6” w tym momencie osoba szybko wszystko odkłada a kolejna osoba ubiera ekwipunek. Bawimy się tak długo jak długo jest czekolada.

4. Dentysta

Dla Kogo: Harcerze, Harcerze Starsi i Wędrownicy

Przebieg zabawy: wybierany jest jeden lub dwóch dentystów, cała reszta siada na podłodze i maksymalnie płacze się kończynami i mocno trzymają siebie nawzajem, celem zabawy jest wyciągnięcie przez dentystę wszystkich splątanych zębów, gdy dentysta wyciągnie jedną osobę ona staje się dentystą a luka po niej może być wypełniona przez przytulające się do siebie inne ząbki.

5. Dyrygent

Dla Kogo: wszyscy

Przebieg zabawy: prosimy o wyjście z pomieszczenia jedną osobę, osoba prowadząca wskazuje palcem nowego dyrygenta, ta osoba będzie miała za zadanie pokazywać jakieś ruchy np. machanie prawą ręką lub marsz lub klaskanie.... A wszyscy inni mają wykonywać dokładnie to samo wołamy osobę która jest za drzwiami jej zadaniem jest odgadnięcie kto jest dyrygentem ma na to 3 próby.

6. Dziesięciu murzynków

Dla Kogo: wszyscy

Przebieg płaśu: prowadzący śpiewa i pokazuje reszta powtarza:
„dziesięciu murzynków” – pokazuje 10 palcy
„w spodenkach na szelkach” – pokazuje szelki
„taką piosenkę!” – pokazuje rękami jakby trzymał dużą rurkę
„zaśpiewa wam” - pokazuje rękami jakby megafon
„o,” – w miejsce kropek wstaw imię osoby w kręgu
„a buzi buzi daj” – pokazujemy na usta
„o,”
„Balua balue” podnosimy i na ciskamy na jedno potem drugie kolano

7. Kaczuszka

Dla Kogo: Zuchy

Przebieg płaśu: ustawiamy się w krąg i wszyscy razem śpiewamy:
„Kaczuszka, kaczuszka ma...”
W miejsce kropek kolejno wstawiamy: skrzydełko(maczamy skrzydełkiem), Skrzydełka(machamy dwoma skrzydełkami), nóżkę(tupujemy nogą),nóżki(nózkami tupujemy), kuperek(robimy obrót),dziób(robimy dziób ramionami i mocno klaszczemy jeden raz)

8.Klaskanie

Dla Kogo: Harcerze i Harcerze Starsi

Przebieg zabawy: ustawiamy się w krąg i kładziemy przed sobą dłonie, kiedy uderzamy dłonią o podłogę kolejna ręka robi to samo tworząc swego rodzaju fale, lecz gdy ktoś uderzy dwukrotne zmienia kierunek fali. Ręka która się pomyli odpada a gracz musi ją schować za plecami.

9. Królu królu daj wojaka

Dla Kogo: Harcerze Starsi i wędrownicy

Przebieg zabawy: zabawę najlepiej przeprowadzić na łące bez żadnych kamieni i pni. Dzielimy się na dwa zespoły, Stajemy w dwóch liniach naprzeciwko siebie trzymając się za dłonie.

Zespół który zaczyna nawołuje do drugiego: "Królu, Królu daj wojaka".

Na co druga ekipa odpowiada „ Jakiego” pierwsza „Silnego” druga „który to?” i w tym momencie pierwsza ekipa podaje imię osoby z przeciwnej ekipy. Ta osoba ma za zadanie wbiec między osoby z pierwszej ekipy i „rozerwać” ich ręce siłą rozpędu. Jeśli mu się uda zabiera jedną z tych osób i wraca do swojej ekipy jeśli nie, dołącza do ekipy którą atakował.

Następnie zamieniamy się rolami, gramy tak długo aż zlikwidujemy jedną ekipę.

10. Księżyc

Dla Kogo: Harcerze, Harcerze Starsi i Wędrownicy

Przebieg zabawy: prowadzący zabawę tłumaczy że będziemy sobie podawać wymyślony księżyc i prowadzący będzie mówić czy dany księżyc został podany dale czy nie według jakiejś zasady którą on zna a cała reszta musi zgadnąć jaka to zasada, gdy ktoś się domyśla jaka to zasada, zgłasza się do prowadzącego i mówi mu na ucho jaka to zasada, jeśli zgadł to mu mówimy że dobrze i ma nie mówić innym, jeśli nie to wraca na miejsce i myśli dalej, gramy do momentu aż wszyscy zgadną. Zasadą jest to że podczas przekazywania należy powiedzieć „Proszę” przykładowe:

„Mój księżyc jest zielony”, „mój księżyc jest włochaty, proszę” itp...

11. LAPI

Dla Kogo: wszyscy

Przebieg p[ł]asu: ustawiamy si[ę] w kr[ę]gu i śpiewamy :” La pi, la ko,
la piko lako zana na na na na na na na na na na na czok”

Do tej piosenki ruszamy nogami do przodu, łączymy, w prawo, łączymy, do przodu, łączymy, w prawo, łączymy itd. (aż się skończy piosenka) na hej powinniśmy stać podobnie jak na baczność.

Potem robimy to samo tylko że zamiast w prawo to w lewo

Potem to samo tylko że w tył i prawo

A następnie w tył i w lewo

Jeżeli ktoś chce trochę trudniej to może się dobrać z kimś w parę potem czwórkę potem ósemkę... aż cała drużyna lub zastęp będzie musiał tańczyć razem.

12. Łania i wilk

Dla Kogo: wszyscy

Przebieg zabawy: jest to rozbudowana wersja berka. Dobieramy się w pary i rozsypkę robimy stojąc parami. Następnie wybieramy pierwszą parę która będzie się gonić i typujemy Wilka(goniącego) i łanie(uciekającą) kiedy wilk złapie łanie zamieniają się rolami lecz uciekający może stanąć obok którejś pary i osoba która jest po przeciwnej stronie osoby obok której stanęła uciekająca osoba jest wilkiem a dotychczasowy wilk łanią.

13. Mały biały koteczek

Dla Kogo: wszyscy

Przebieg zabawy: stojąc w kr[ę]gu wybieramy kotka który wchodzi do kr[ę]gu i ma za zadanie rozśmieszyć kogoś udając kota, a każda osoba do której podejdzie kot i będzie próbować ją rozśmieszyć musi z pełną powagą powiedzieć” czego żeś chciał mały, biały koteczku” jak ktoś się zaśmieje to zamienia się miejscami z kotem.

14. Mały Indianin

Dla Kogo: Zuchy, Harcerze i Harcerze Starsi

Przebieg zabawy: stojąc w kr[ę]gu śpiewamy i pokazujemy: Mały(pokazujemy coś niskiego) Indianin(robimy pióropusz z palcy)

Napiął (pokazujemy łuk) Mały (znowu pokazujemy małe) łuk(łuk)

Jak on mógł(rozkładamy ręce) napiąć(łuk) taki mały(mały) łuk(łuk)

A potem zdechł(rozkładamy ręce) a to pech(krzyżujemy ręce na piersiach)

Przymiotnik mały możemy zastąpić innym słowem, np. duży, tupiący, zombi, skaczący.....

15. Muminek

Dla kogo: Harcerze Starsi i Wędrownicy

Przebieg zabawy: najpierw mamy wyimaginowanego muminka lub pluszaka, idzie w koło i każdy po kolei mówi "mojego muminka całuje w...." i każdy ma zapamiętać w co pocałował muminka gdy Muminek zrobi całe koło to teraz po kolei ale w drugą stronę każdy ma pocałować osobę obok siebie w tą samą część ciała co muminka.

16. Muzyka tematyczna

Dla kogo: Wszyscy

Przebieg zabawy: dzielimy się na 3-5 grup, następnie prowadzący wyznacza tematykę np. woda i po kolei każdy z zespołów ma zaśpiewać 3-4 linijki piosenki w których jest mowa o wodzie lub w jakiś sposób jest poruszana tematyka wody a zespół umie obronić utworu że trzyma się tematu. Piosenki nie mogą się powtarzać. Jeśli jakiś zespół zaśpiewa piosenkę która już była lub nie ma pomysłu na piosenkę a kolejny zespół umie coś zaśpiewać to odpadają.

17. My idziemy na bizona!

Dla kogo: Wszyscy

Przebieg zabawy: prowadzący mówi i pokazuje reszta powtarza:

„My idziemy na bizona” – wskazujemy na siebie, pozujemy marsz i potem rogi

„My bizona się nie boimy”- na siebie, rogi, machamy palcem wskazującym

„bo mamy dzida” – udajemy że mamy dzidę

„o o” – pokazujemy i zginamy jeden palec wskazujący

„a co to?” – teraz drugi

„wielki”- w zależności od tego co mówimy to pokazujemy

(„las” pokazujemy drzewo, „rzeka” wstęgę rzeki,

„hamburger”, „bizo” pokazujemy rogi)

„nie możemy przejść nad” – wyciągamy ręce do góry

„nie możemy przejść pod”- opuszczamy ręce w dół

„nie możemy go obejść” – udajemy że obejmujemy słup

„to....” (w zależności co mówiliśmy:

Las- „to go przelecimy” (pokazujemy machanie skrzydłami)

Rzeka – „to ją przepłyniemy” (udajemy pływanie)

Hamburger – „to go zjemy” (udajemy jedzenie burgera)

Bizon – „to spadamy”(robimy w tył zwrot)

18. pogoń za lisami

Dla kogo: Wszyscy

Potrzeba: 3 paski bibuły

Przebieg zabawy: wybieramy 3 liski i przywiązujemy im ogonki z bibuły, mają za zadanie uciekać przed innymi, goniący mają za zadanie zerwać ogonki Lisą

19. Przesyłka

Dla kogo: wszyscy

Przebieg zabawy: siadamy tak aby każdy miał wyznaczone miejsce, np. krzesła lub na karimacie mają siedzieć tylko 3 osoby. Następnie każdy wybiera sobie nazwę jakiegoś miasta (nie mogą się powtarzać) gdy każdy ma przydzielone miasto prowadzący który nie ma miejsca mówi „przesyłka leci z warszawy przez Poznań do Sosnowca” w tym momencie wszystkie wypowiedziane miasta wstają i zamieniają się miejscami zadaniem osoby wypowiadającej słowa jest podsiadnięcie kogoś i kolejna osoba „wysłała przesyłkę”

20. Reklama

Dla kogo: Wszyscy

Potrzeba: rolka bibuły

Przebieg zabawy: Stojąc w kręgu każdy wybiera sobie nazwę jakieś marki np.: milka, audi itp. Następnie jedna osoba w środku dzierżąc bibułę zwraca się w stronę rozpoczynającego grę, ta osoba wypowiada nazwę marki jednej z osób w kręgu ale nie swoją i nie osoby z bibułą, w tym momencie zadaniem osoby z bibułą jest uderzenie lekko bibułą osoby która wybrała markę której nazwa padła, ta osoba może się bronić podając nazwę innej marki i wtedy osoba z bibułą leci do tej osoby, jeśli ktoś zostanie uderzony lub poda nazwę która nie padła lub poda swoją lub osoby z bibułą to wtedy zamienia się z osobą z bibułą miejscami

21. Sałatka owocowa

Dla kogo: Wszyscy

Przebieg zabawy: Jest to dobra zabawa zapoznawcza. Każdy musi mieć ustalone miejsce np. krzesło lub na karimacie siedzą dokładnie 3 osoby. Jedna osoba nie ma miejsca i stoi w środku, mówi: „lubię wszystkich tych którzy...” i np.:noszą jeansy albo oglądali matrixa... i w pierwszym wypadku wszyscy którzy mają na sobie jeansy muszą wstać i zamienić się miejscami ale nie z osobą bezpośrednio obok nas. A osoba ze środka musi znaleźć sobie miejsce. Na koniec przesiadania się znowu zostaje jedna osoba na środku i sytuacja się powtarza.

22. Stań na-go

Dla Kogo: Harcerze starsi i wędrownicy

Potrzeba: Kartka i długopis

Przebieg zabawy: bierzemy ochotnika/ków którzy nie znają zabawy i wyprowadzamy z pomieszczenia i pilnuje ich ktoś kto zna zabawę. Następnie odrywamy kawałek kartki wielkości około 1cmx0,5cm i piszemy na nim „go” i kładziemy między stopami osoby która zna zabawę, następnie wołamy pierwszą osobę i mówimy „Stań na go przed (wstawiamy imię osoby przed którą leży karteczka)” cała reszta drużyny może dopingować ochotnika, kiedy dłuższy czas nie domyśla się o co chodzi możemy zaprezentować i prowadzący może pokazać jak się stopi na go przed tą osobą.

23. Stary Abraham

Dla Kogo: zuchy

Przebieg płąsu: śpiewamy:

„Stary Abraham miał 7 synów,

7 synów miał stary Abraham

A oni siedli i nic nie jedli

Tylko śpiewali sobie tak”

Po zaśpiewaniu pierwszy raz mówimy:

Jedną ręką – i wyciągamy ją przed siebie i nią potrząsamy śpiewając drugi raz, po każdej kolejnej zwrotce powtarzamy te części ciała już które wystąpiły i dokładamy kolejną część ciała

24. talarek

Dla Kogo: Wszyscy

Potrzeba: moneta

Przebieg zabawy: stajemy w kręgu, jedna osoba wchodzi do środka, osoby stojące w kręgu z lewej ręki robią miseczkę a z prawej dzióbek. Osoba która jest w środku ma zamknąć oczy my w tym czasie zaczynamy śpiewać:

„Jak to miło i wesoło gdy talarek krąży w koło

Talar tu talar tam talareczek tu i tam”

i przekładamy między sobą monetę wszyscy rytmicznie poruszając prawą ręką między naszą lewą ręką a lewą ręką sąsiada. Po zaśpiewaniu pierwszy raz osoba w środku zaczyna poszukiwać monety, gdy znajdzie to osoba u której została moneta znaleziona wchodzi do środka

25. Węzeł Gordyjski

Dla kogo: Wszyscy

Przebieg zabawy: ustawiamy się w krąg i wyciągamy ręce do przodu. Następnie zamykamy oczy i na sygnał prowadzącego robimy powolne kroki do przodu, łapiąc pierwszą nie swoją wolną dłoń, kiedy wszyscy trzymają się za ręce to otwieramy oczy i nie puszczając się próbujemy rozplątać węzeł tak aby powstało koło.