



Zabawnik powstał w ramach projektu „Słuchamy Polski” Fundacji Nowoczesna Polska. Zadanie realizowane w ramach zlecenia przez Kancelarię Senatu zadań w zakresie opieki nad Polonią i Polakami za granicą w 2011 r.

Autorką koncepcji Zabawnika jest pani Hanna Dąbrowiecka.

Fundacja Nowoczesna Polska, ul. Marszałkowska 84/92 lok. 125, 00-514 Warszawa

Treść Zabawnika udostępniamy na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0, co oznacza, że można ją swobodnie wykorzystywać, publikować i rozpowszechniać.

ZABAWNIK

***Druhnom
z 75 Warszawskiej
Drużyny Harcerek EWA
wraz z życzeniami, by znalazły
wiele słońca i radości
podczas swoich etnograficznych wypraw
C z u w a j !***

Harcerki z 3 Warszawskich Drużyn Harcerskich
dla uczczenia pięćdziesięciolecia Szczepu „Słoneczniki”

AKOS

ZABAWNIK

AKADEMIA KONTAKTÓW SPOŁECZNYCH

W A R S Z A W A 2 0 0 8

Koncepcja:

Hanka Dąbrowiecka

Zebranie gier i zabaw:

Krystyna Bratkowska, Hanka Dąbrowiecka, Irena Dembińska,
Magdalena Guzik, Krystyna Kanecka, Krystyna Liszyk,
Anna Makowiecka, Teresa Pąk, Katarzyna Szroeder-Dowjat

Projekt okładki i piktogramów:

Agnieszka Biardzka

Redakcja:

Katarzyna Szroeder-Dowjat

Opracowanie techniczne:

Sławomir Dąbrowski

Druk:

Meritum.21

Copyright © by AKOS, 2008

„Zabawnik” został opublikowany dzięki dotacji
Urzędu Dzielnicy Ochota m.st. Warszawy

SPIS TREŚCI

Osiem dobrych rad, czyli jak się bawić. 6

1. Na kogo wypadnie, na tego bęc 8



MARYNARZ • KAMIEŃ, NOŻYCE, PAPIER • METODA TIP-TOP • BUTELKA • WYLICZANKI

2. Dobry początek, dobre zakończenie. 13



TO JEST MÓJ PRZYJACIEL • KOMPLEMENTY • IMIONA • CECHA CHARAKTERU • RUNDKA, CZYLI PRZEDSTAWIAMY SIĘ • DŻUNGLA • PAJĘCZA SIĘĆ • LUSTRO • POLOWANIE NA CHOCHONIE • CZASEM DOBRZE JEST KRZYKNAĆ • NIE ROZŚMIESZAJ MNIE • OPIEKUN I PODOPieczny • POZNAWAĆ INACZEJ • PŁĄTANINA • DWIE PRAWDY I KŁAMSTWO • PORTRET • OPowieści w kręgu • NA POŻEGNANIE

3. W salonie, lecz bez salonowca 20



SEKRETARZ • ADWOKAT • DUKAT • (NIE)PODOBIEŃSTWO • NA CENZUROWANYM • ULUBIONE LITERY • DZIWNY ARTYKUŁ • UJAWNIONE SEKRETY • SZCZERE ODPOWIEDZI • SYLABY • POPRAWIONE PRZYSŁOWIA • PARYSKI KRAWIEC • WZBURZONE MORZE • CIUCIUBABKA • GŁUCHY TELEFON • POMIDOR • BAŁWAN • WYKUPYWANIE FANTÓW

4. Z kajecika pensjonarki. 30



KSIĘGA WRÓŻB • KOCHA, LUBI, SZANUJE • PÊLE-MÊLE • WYMOWNE INICJAŁY • WYROZNIA NUMERYCZNA • GRA W ZIELONE

5. Ta Dorotka, ta malusia, tańcowała dokolusia. 37



KÓŁKO GRANIASTE • STARY NIEDŹWIEDŹ MOCNO ŚPI • CHODZI LISEK KOŁO DROGI • MAM CHUSTECZKĘ • STOI RÓŻYCZKA • GĄSKI, GĄSKI, DO DOMU • OLE-OLE JANKO, KŁĘKNIJ NA KOLANKO • KAŻDE ZWIERZĘ, CO MA PIERZE • OJCIEC WIRGINIUSZ • BUDUJEMY MOSTY • NIEDŹWIADEK • CIEPŁO-ZIMNO • GUZIKI • BAŃKI MYDLANE

6. Zgaduj-zgadula: w której ręce złota kula? 45



KTO TO POWIEDZIAŁ • ZGADNIJ, O KOGO CHODZI • DYRYGENT • MÓJ PRZEDMIOT • TO, CO WIDZĘ • JA WIDZĘ • TY SZUKASZ • ZGADNIJ, CO TO • KIM JESTEM • SPOTKANIE SŁAWNYCH OSOBISTOŚCI • SKĄD TO JEST • DWADZIEŚCIA PYTAŃ • TAK LUB NIE • ODGADNIJ ZASADĘ



7. Nie tylko bystre oko 49



KIM • SZKOŁA WYWIADOWCÓW • KONKURS ZNAKÓW • BYSTRE OKO • POSZEDŁ MAREK NA JARMAREK • DO CZEGO MOŻNA UŻYĆ? • WIELKIE UCHO • INDIAŃSKIE ZNAKI • TRZYMAJ – PUŚĆ • ŻYWIŁY • DOTKNIJ, PROSZĘ • ŁAPKI • PRZEKAŻ PAŁECZKĘ

8. Rozruszać towarzystwo 54



KRET • STONOGA • INNA STONOGA • CZTERY KĄTY • KRÓLA NIE MA W DOMU • SZYMON MÓWI • WYŚCIG TACZEK • WALKA KOGUTÓW • WALKA WĘŻÓW • KTO WYŻEJ • STATEK • RYBY W SIECI • ŁĄCZENIE SIĘ W GRUPY • PIŁKA PARZY • KRZESŁA • WSZYSCY, KTÓRZY... • JADĘ DO AFRYKI • BABA JAGA PATRZY

9. Trzepak i okolice 60



BEREK • SKAKANKA • KLASY • CHŁOPEK • GUMA • ZOŚKA • CZYJ SKOK NAJDŁUŻSZY • KOMÓRKI DO WYNAJĘCIA ALBO PRZEPROWADZKA • DWA OGNIЕ LUB ZBIJANY • W CHOWANEGO • WYŚCIG Z JABŁKIEM LUB JAKIEM • KÓŁKO I FAJERKA • BOICIE SIĘ CZARNEGO LUDA? • MURARZ • KICZKA (PRZODEK PAŁANTA)

10. Garść kamyków 71



TRÓJKI • OSTATNI KAMIEŃ • CIUPY • SPRAWNE RĘCE • KULKI • PASTERZ • PUSZCZANIE KACZEK

11. Karty i kości 76



STARA PANNA • BONJOUR, MADAME • 2001, CZYLI DUŻE OCZKO ZBIERANE • POKER W KOŚCI • ZAPAŁKI

12. Wystarczy kartka i długopis 79



OKRĘTY ALBO BITWA MORSKA • LABIRYNT • KTO DOJDZIE DALEJ? • SZEWC • PASTER MIODU • KÓŁKO I KRZYŻYK • KARTOFEL • STRATEGO

13. Inteligencja i zabawy słowem 83



WYRAZY, CZYLI SŁOWA ZE SŁOWA • DOBIERZ RYM • ŁAŃCUCH ZE SŁÓW • KTO ZNA WIĘCEJ NAZWISK • NADZIEWANKA, CZYLI UKŁADANKA LITEROWA • KOT MINISTRA • WALKA NA SŁOWA • SAŁATKA SŁOWNA • TELEGRAM • KILOMETROWY LIST • ŁAŃCUSZEK SKOJARZEŃ • INTELIGENCJA • MECZ KRZYŻÓWKOWY • ŁAMAŃCE JĘZYKOWE • HISTORYJKI BEZ KOŃCA • BYLI ŻYLI TRI JAPONCY

14. Miny i gesty, czyli teatr codzienny i niecodzienny 92



KARUZELA • ZAGADKI PANTOMICZNE • BEZ SŁÓW • KIM JESTEM? • EMOCJE • PRZECIWIENSTWA • FOTOGRAFIE • PRZEBIERAŃCY • BAJKI • RYMOWANA PANTOMIMA • PARODIE • PRZYSŁOWIA • WŚCIEKLE, STANOWCZO, PRZEPRASZAJĄCO • PRZYSŁÓWKI • SŁOWA-KLUCZE • KONKURS NA PREZENTERA • NAJPROSTSZE PRZEDSTAWIENIA • TEATRZYK KUKIEŁKOWY • SZOPKA NOWOROCZNA

15. Harce z farbą i nożyczkami 102



KROPELKI • SZABLONY • PLAMY • WYKLEJANKI • ODBIJANKI • WĄŻ • ALBUM • PRZYJĘCIE • MAPA • MASKI • SKARB • NA GRZYBY • WSPÓLNE ARCYDZIEŁO • GALERIA WCPR

16. Zrób to sam 109



POCZTÓWKI • PLAKAT • PASKUDA I INNE

17. Gwóźdź imprezy – loteria fantowa 113



FANTY • SAME SZCZĘŚLIWE LOSY • CIĄGNIENIE • UKRYTE SKARBY

18. Gry planszowe. 116



HALMA • WARCABY • WYBIJANKA • WARCABY Japońskie • WILK I OWCE • CHIŃCZYK • OKRUTNY CHIŃCZYK • TRYLMA • SAMOTNIK • MŁYNEK



Osiem dobrych rad

czyli
jak się bawić

Jak?

Z fantazją i rozmachem. Twórczo. Radośnie – to w zabawie najważniejsze. No i pamiętając o tym, że...

Po pierwsze

Różnica między grą a zabawą polega na tym, że gra ma w sobie element rywalizacji, ktoś wygrywa, ktoś przegrywa, w zabawie zaś wygrywają wszyscy. Większość gier można przerobić na zabawę – i odwrotnie. Warto tak zrobić, jeśli się zdarzy, że ciągle ci sami uczestnicy gier przegrywają. Wtedy rezygnujemy z rywalizacji w imię dobrej zabawy właśnie.

Po drugie

Spontaniczność ożywia zabawę, lecz jeśli planujemy imprezę towarzyską, pomyślmy o przygotowaniu tego, co niezbędne (nie da się przeprowadzić skakankowego turnieju, jeśli nie mamy dostatecznej liczby skakanek).

Po trzecie

Gry i zabawy mają określone zasady, które powinni znać wszyscy uczestnicy. Reguł nigdy nie zmieniamy w trakcie gry, chyba że o czymś zapomnieliśmy – wtedy oczywiście poprawiamy nasz błąd i zaczynamy grę od nowa.

Dobrze jest umówić się z góry, w którym momencie zabawa się kończy: kiedy zostaje jedna osoba, po dziesięciu minutach, po zdobyciu określonej liczby punktów itp.

Po czwarte

Najlepiej gdy jest jedna osoba prowadząca, kierująca zabawami, która, jeśli zajdzie taka potrzeba, pełni funkcję sędziego i rozjemcy.

Po piąte

Często trzeba rozstrzygnąć spór, wyłonić zwycięzcę, określić kolejność. Robimy to za pomocą wyliczanek lub drogą losowania. Samo wyliczanie i losowanie też może być świetną zabawą. Znamy przecież rozmaite sposoby, od najprostszego: „orzeł czy reszka”, „najdłuższa zapałka”, do ulubionej gry drużyny „Kubusia Puchatka” pt. „Kamień, nożyce, papier”. O tym – w rozdziale pierwszym.

Po szóste

Wykorzystujemy na zabawę (ewentualnie na trenowanie gier) czas pusty – czekanie na autobus, okienka w szkole, każdą chwilę, która wydaje się szara, nudna, niepotrzebna. Czas szybko zleci, humor się poprawi. A dobry humor to rzecz bezcenna. Albert Einstein uważał, że jest najcenniejszym dobrem człowieka!

Po siódme

Kolekcjonujemy gry i zabawy. Taki zbiór będzie prawdziwym skarbem na całe lata. Przy każdej okazji przepytujemy rodziców, dziadków, a może i pradiadków, w co się bawili. Zadziwią nas niejedną opowieścią.

Po ósme

Zabawa nie zna barier wiekowych, możemy się znakomicie bawić i z młodszym rodzeństwem, i z dziadkami. Zacznijmy od zaraz.

W imieniu harcerek 3 WDH
ze Szczepu „Słoneczniki”

Hanka Dąbrowiecka – Krzyś



1.

Na kogo wypadnie, na tego bęc

Wiele zabaw wymaga wyznaczenia kogoś, kto zacznie, zostanie ciuciubabką, wyjdzie za drzwi itp. Aby to ustalić, gramy w marynarza, butelkę. Albo przypominamy sobie jedną z wyliczanek – krótki rytmiczny wierszyk, kompletnie pozbawiony sensu. Osobę wskazuje ostatnia sylaba bądź ostatnie słowo. Raz, dwa, trzy – teraz ty!

MARYNARZ

Przed rozpoczęciem gry należy ustalić, kto będzie odliczał i od kogo odliczanie się rozpocznie. Wybrany zostaje ten uczestnik, na którym odliczanie się zakończy.

Uczestnicy chowają ręce za plecami i na umówiony sygnał pokazują dowolną liczbę palców. Następnie wszystkie pokazane palce sumujemy i zaczynamy odliczanie. W zależności od tego, w jakim celu gra się w marynarza, osoba wybrana jest uznawana za zwycięzcę bądź za przegranego, także w wersji „okrutnej”, czyli ten, kto zostanie wskazany, musi wybrać tego, kto zacznie

KAMIEŃ, NOŻYCE, PAPIER

Na dane hasło dwie osoby wyciągają zza pleców prawą dłoń w jednym z trzech ułożeń. Otwarta symbolizuje papier, zaciśnięta w pięść – kamień, z dwoma wystawionymi palcami – nożyce.

- Kamień wygrywa z nożycami, bo może je rozbić.
- Nożyce wygrywają z papierem.
- Papier wygrywa z kamieniem, który można nim owinąć.
- Pokazanie tego samego oznacza remis, więc grę powtarzamy.

METODA TIP-TOP

Dwóch graczy ustawia się naprzeciwko siebie w odległości kilku metrów. Jeden wysuwa stopę i stawia ją tuż przed drugą, mówiąc przy tym „tip”. Drugi robi dokładnie to samo, przy każdym kroku wołając „top”. W ten sposób gracze zbliżają się do siebie, aż wreszcie stają tuż tuż. Zwycięzcą jest ten, kto jako ostatni ustawił stopę między swoją drugą stopą a stopą przeciwnika.

BUTELKA

Wszyscy siedzą w kółku, pośrodku leży butelka, którą należy kręcić jak bąkiem i czekać, aż się zatrzyma. Osoba, na którą wskaże szyjka butelki, odpada. Kontynuujemy zabawę, dopóki nie pozostanie tylko jedna osoba.

Jeśli mamy mało czasu, butelka w pierwszej turze wskaże, kto będzie prowadzącym, kto pierwszy wyjdzie z pokoju itp.

WYLICZANKI

Entliczek, pętliczek
Czerwony stoliczek
A na tym stoliczku
Czerwony koszycek
A w tym koszyczku
Czerwone jabłuszko
A w tym jabłuszku
Zielony robaczek
Na kogo wypadnie
Na tego – bęc.

■ ■ ■

Entele pentele
sigi siaj
rapete papete
knot!

■ ■ ■

W pokoiku
Na stoliku
Stało mleczko
I jajeczko
Przyszedł kotek
Wypił mleczko
A ogonkiem
Stłukł jajeczko
Przyszła pani
Pieska zbiła
A skorupki wyrzuciła!

■ ■ ■

Ele mele dudki
Gospodarz malutki
Gospodyni garbata

A córeczka
Smar-ka-ta!

■ ■ ■

Ene due rabe,
połknął bocian żabę,
a później chłopczyka.
Co z tego wynika?
Raz, dwa, trzy
Wychodź ty!

■ ■ ■

Ene due rabe
Zjadła baba żabę
Ene due resz
Zjadła baba wesz.
Raz, dwa, trzy
Bie-gasz-ty!

■ ■ ■

Ene due rabe
Zjadł Tadeusz żabę
Żaba Tadeusza
W brzuchu mu się rusza
Raz, dwa, trzy
wychodź ty!

■ ■ ■

Ene due like fake
Torba borba ósme smake
Eus deus kosmateus
Imorele BAKS!

■ ■ ■

Siedzi baba
Na cmentarzu
Trzyma nogi
W kałamarni
Przyszedł duch
Babę w brzuch
Baba w krzyk
A duch znikł!

■ ■ ■

Jedzie kareta
Dzwonek dzwoni
Powiedz, pani
Ile w tej karecie koni
*(tu wskazana osoba musi po-
wiedzieć, do ilu recytujący ma
liczyć)*
Raz, dwa, trzy, cztery...

■ ■ ■

Tromf tromf Misia bela
Misia Kasia komfacela
Misia A, Misia BE
Misia Kasia kom-fa-ce!

■ ■ ■

Pani Zo Zo Zo
Pani sia sia sia
Pani Zo pani sia
Pani Zosia męża ma
A ten mąż mąż mąż
Bije wciąż wciąż wciąż
A ten mąż bije wciąż
Cie –bie!



2.

Dobry początek, dobre zakończenie

Na dobry początek trzeba wprawić zebranych w odpowiedni nastrój. Sposobów jest wiele. Najpewniejszy – powiedzieć każdemu coś miłego lub zaprosić do zabawy, która to ułatwi. Jeszcze ważniejszym zadaniem gospodarza jest sprawić, by uczestnicy zabawy jak najszybciej poczuli się swobodnie, jak u siebie. To jest możliwe wówczas, gdy się poznają. Bo żeby się polubić, trzeba się poznać. Również żeby polubić siebie, trzeba siebie poznać i zrozumieć. To dużo trudniejsze, ale warto!

TO JEST MÓJ PRZYJACIEL

Stajemy w kole, trzymając się za ręce. Osoba prowadząca podnosi do góry rękę tego, kto stoi po jej prawej stronie, mówiąc: „To jest mój przyjaciel”. Wywołany w ten sposób przedstawia się imieniem i podnosi rękę następnego w kółku, także ze słowami „To jest mój przyjaciel”. I tak dookoła, aż wszyscy się sobie przedstawią i wszystkie ręce będą w górze. Wtedy wszyscy się wszystkim kłaniają.

KOMPLEMENTY

Puszczamy rytmiczną muzykę (w warunkach spartańskich wszyscy nucą tę samą melodię) i w takt melodii wszyscy chodzą po sali. Na znak prowadzącego należy powiedzieć coś miłego najbliższej stojącej osobie. Im bardziej wyszukany komplement, tym lepiej. Można np. stwierdzić: „Śniło mi się, że dostałeś złotą płytę za przebój, który nagrałeś” albo: „Twój siedemdziesiąty ósmy kędziorek nad prawym uchem jest czarujący”, albo: „Uśmiechem bijesz na głowę Monę Lizę”...

I tak chodzimy, mówiąc sobie miłe słowa, aż wszyscy się rozchmurzą, a może nawet będą śmiać się do rozpuku.

IMIONA

Grupa siedzi w kręgu. Piłka jest przekazywana kolejnym osobom i każdy, kto ją dostanie, mówi bardzo wyraźnie swoje imię (lub pseudonim). Kiedy wszyscy już się przedstawiają, piłka wraca do pierwszej osoby, która rzuca ją w kierunku innego uczestnika. Ten, łapiąc piłkę, musi wykrzyknąć imię/pseudonim osoby rzucającej. I tak kolejno – piłka rzuca jest dalej, a każda osoba łapiąca musi wypowiedzieć imię/pseudonim rzucającego. Zabawa trwa tak długo, aż nikt się już nie myli.

CECHA CHARAKTERU

Każdy z uczestników wynajduje w sobie cechę charakteru zaczynając się na literę swojego imienia, i tak się właśnie przedstawia, np. „Jestem kulturalny Karol”. „Szybki Szczepan”. „Małomówna Małgosia”. Wszyscy starają się zapamiętać imiona i przydomki poprzedników, każda kolejna osoba powtarza wszystkie wcześniej wymienione imiona i przymiotniki, a na końcu wymienia swoje. Co oznacza, że ostatnia osoba musi powtórzyć wszystkie. Następnie można zaproponować zmianę kierunku.

RUNDKA, CZYLI PRZEDSTAWIAMY SIĘ

Rozbudowana wersja poprzedniej zabawy. Stoimy, siedzimy, leżymy (na łacie na przykład) w kręgu i kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przedstawiamy się – imieniem lub pseudonimem, dodając równocześnie jakieś określenie własnej osoby.

Przykład: Hanka – miłośniczka kaktusów, Jacek – fan rocka, Ewka – kinomanka itp.

W następnej turze wszyscy kolejno zadają każdej z obecnych w kręgu osób po jednym pytaniu (zupełnie dowolnym). I kolejna tura: każde z nas, kierując się między innymi usłyszanymi odpowiedziami na pytania, „przedstawia” kolejno partnerów po swojemu. Do imion i cech dodajemy teraz swoją opinię o każdym, oczywiście pozytywną.

Przykład: Hanka mówi: to jest Jacek – znawca rocka, z miłym uśmiechem. A to Ewka, kinomanka, błyszczący dowcipem. To Jurek – matematyk, zawsze optymistą itd.

Jeśli macie sporo czasu – rundka zapoznawcza może przekształcić się w bardzo ciekawą rozmowę.

DŻUNGLA

Żeby rozruszać towarzystwo, rozdajemy uczestnikom karteczki z nazwami zwierząt (wydających odgłosy). Każde zwierzę powinno się powtórzyć dwa razy. Na sygnał prowadzącego wszyscy zaczynają naśladować głosy swoich zwierząt (albo charakterystyczne ruchy), szukając w tym czasie swojej pary – tego samego zwierzęcia.

PAJĘCZA SIEĆ

Im więcej uczestników, tym lepiej. Wylosowana osoba trzyma kłębek wełny i zadaje pytanie odnoszące się do jej osoby, np. „Jaki kolor lubię najbardziej? Jaka jest moja ulubiona bajka? Jaki jest mój ulubiony deser?”. Kto dobrze odpowie, ten bierze kłębek i zadaje kolejne pytanie, dotyczące jego, ale pierwsza osoba zatrzymuje koniec wełny. Po kolejnej odpowiedzi pytający zatrzymuje nić, a kłębek podaje osobie, która odpowiedziała. Im więcej pytań, tym gęściej upleciona sieć. Jeśli uczestnicy nie znają się dobrze, można zadawać inne pytania i kierować je do konkretnej osoby. Wszystko zależy od naszej inwencji.

LUSTRO

Dobierzcie się w pary (najlepiej przez losowanie). Przez następne pięć minut jedna osoba w parze będzie lustrzanym odbiciem drugiej – to znaczy będzie naśladować postawę, ruchy, gesty, wyraz twarzy, ton głosu, także powtarzać słowa. Staramy się robić to jak najdokładniej, bez przesady w żadną stronę – to i tak będzie zabawne. Po pięciu minutach zmiana w parze. Można tak się bawić w czasie jakiegoś działania, np. podczas wędrownki.

POLOWANIE NA CHOCHONIE

Wszyscy obecni piszą anonimowo na kartkach **BOJĘ SIĘ...** (np. węży, odpowiadać przed tablicą, rozmów z nieznanymi, jąkania). Jeśli ktoś boi się wielu rzeczy i spraw, musi wybrać swojego najgorszego chochonia. Kartki wrzuca się do kapelusza i kolejno losuje wśród uczestników. Każdy najpierw głośno i wyraźnie odczytuje kartkę, po czym przedstawia swoje sposoby przegnania wylosowanego chochonia. Pozostali mogą dopowiadać, jeśli mają jakieś znakomite pomysły – zarówno bardzo konkretne i poważne, jak i zwariowane, typu: Żeby przegnać tego chochonia, trzeba wskoczyć na stół i zawołać „kukuryku!”. Zabawa jest znakomita, wszyscy coś wygrywają! Można głosować, który sposób jest najlepszy.

CZASEM DOBRZE JEST KRZYKNAĆ

Wszyscy kucają, kulą się i zaczynają cicho mruczeć, następnie powoli, stopniowo natężając głos, podnoszą się. Najpierw są schyleni, potem się prostują, wreszcie stają z rękami uniesionymi, a na koniec wyskakują do góry, krzycząc z całych sił. Można się umówić, że nie używamy słów, każdy wrzeszczy po swojemu. Można też wykrzyknąć wspólnie jedno jedyne słowo.

Uwaga! Ważne jest, żeby wszyscy krzyczeli równocześnie.

Powtórzcie tę zabawę trzy razy. Pogadajcie, jak się teraz czujecie. Zastanówcie się, czy świat nie wydaje się wam bardziej przyjazny.

NIE ROZŚMIESZAJ MNIE

Uczestnicy dobierają się parami. Jedna osoba usiłuje być poważna i nie uśmiecha się. Partner ma za zadanie ją rozśmieszyć. Kiedy mu się to uda, para zamienia się rolami. Jeśli się nie uda, zmieniamy partnerów.

OPIEKUN I PODOPIECZNY

Dobieramy się parami. Jedno z nas gra rolę niewidomego (wystarczy zamknąć oczy), drugie zaś opiekuna, który kładzie rękę na ramieniu podopiecznego. Na klaśnięcie w ręce osoby

wyznaczonej do prowadzenia zabawy (bez pary) niewidomi z opiekunami wyruszają na zwiedzanie okolicy (dotykiem!). Oczywiście podczas zwiedzania obowiązuje wszystkich absolutna cisza! Ponowne klaśnięcie w dłonie i następuje zmiana ról – opiekun staje się niewidomym. Na jedną turę zwiedzania trzeba przeznaczyć 7–10 minut.

A teraz opowiedzcie sobie, co czuliście, odgrywając rolę niewidomego. A co, będąc opiekunem? Kto kogo właściwie prowadził (może być różnie)? I jeszcze – jakie wrażenia odebraliście, dotykając niby dobrze znanych przedmiotów.

POZNAWAĆ INACZEJ

Uczestnicy zabawy, nucąc jakąś melodię, poruszają się dookoła osoby, która stoi z przewiazanymi oczyma. W pewnym momencie osoba w środku mówi: „Zaczarowany staw”, co stanowi sygnał do zamilknięcia i znieruchomienia dla osób z kręgu. Osoba z przewiazanymi oczami podchodzi do kogoś z kręgu i dotykając jego twarzy (wyłącznie) usiłuje odgadnąć, kto to jest. Próbuje aż do skutku, po czym zamieniają się rolami.

PLĄTANINA

Musi być odpowiednio dużo osób, 6–7. Uczestnicy zbliżają się do siebie i zamykając oczy, szukają w pobliżu czyjejś wolnej dłoni (i prawej, i lewej). Cała grupa trzyma się za ręce, tworząc poplątany łańcuch. Bez słowa próbujemy rozplątać łańcuch, ale tak, by go nie rozerwać. Cały czas trzymamy się za ręce. Trzeba się schylić, przejść pod rękami...

DWIE PRAWDY I KŁAMSTWO

Każdy mówi o trzech rzeczach, które go dotyczą, np. jakie ma hobby, co będzie robić za pięć lat, ile ma rodzeństwa. Pozostali uczestnicy zgadują, co jest prawdą, a co fantazją. Odpytywany może poszerzyć prawdziwe stwierdzenia o dodatkowy komentarz.

PORTRET

Jedna osoba wychodzi, a my siadamy w kręgu i wybieramy spośród siebie tego, kto będzie portretowany. Zgadujący wraca i po kolei zadaje uczestnikom zabawy pytania, by zdobyć jak najwięcej szczegółów dotyczących wybranej osoby. Ale nie mogą to być pytania wprost:

- Jakim jest zwierzęciem?
- Gdyby był ptakiem, to...?
- Gdyby był kwiatem, to...?
- Co zabrałby ze sobą na bezludną wyspę?
- Co mogłaby dla niego zrobić dobra wróżka?
- Jaką sławną osobą chciałby być?
- O czym chciałby napisać książkę?
- Gdyby miał wehikuł czasu, to w jakiej epoce chciałby się znaleźć?
- Jakim jest nożem?
- Jakim jest kolorem?

Po rundce pytań trzeba dać trochę czasu na uporządkowanie wrażeń, a kiedy już zgadującemu wydaje się, że wie... na koniec może zapytać, czy to jest osoba, którą ma na myśli. Jeśli nie zgadnie, trudno, daje fant. Za to portretowany zawsze dowiaduje się tego, co najciekawsze: jak go widzą inni.

OPOWIEŚCI W KRĘGU

Kiedy już się wyszaleliśmy, a może zbliża się koniec wakacji, albo czeka nas rozstanie, siadamy w koło i kolejno wypowiadamy się na zadany przez prowadzącego temat. Może to być np. „Najśmieszniejsza przygoda”, „Najgorsza rzecz, jaka mi się przytrafiła”, „Spotkanie z duchami”, „Najgłupiej”.

Tego typu zabawy najlepiej udają się w grupie zżytej. Nie wolno nikogo zmuszać do zwierzeń, wypowiedzi nie należy komentować, chyba że wygłupiamy się wszyscy, a komentarze mają na celu rozbieszenie towarzystwa.

NA POŻEGNANIE

Ostatnie ognisko. Trochę mniej żartów i śmiechu, odrobina zadumy... Próbujemy podsumować wspólnie spędzony czas.

Umówmy się, że każdy podaruje jednej lub kilku osobom coś specjalnego. Będzie to prezent z wyobraźni. Nawet jeśli atmosfera przy ognisku jest cudowna, wyrazić swoje uczucia jest bardzo trudno. Lepiej o nich napisać. Nie trzeba używać wzniosłych słów – im prościej, tym lepiej.

Pomyślmy o tym wcześniej, napiszmy po kilka słów do każdego, kogo chcemy obdarować. Gdzieś z boku płonącego ogniska postawmy kosz, do którego wrzucimy złożone kartki z wypisanym na wierzchu imieniem adresatki (adresata). Kiedy ogień dogasa i nikt już nie podchodzi do kosza, najmłodsza uczestniczka obozu rozdaje kartki-prezenty, nie zaglądając do środka, oczywiście.

Kartki po przeczytaniu starannie chowamy. To swoiste talizmany: dodadzą nam sił, odpędzą ponure myśli i sprawią, że przyszłość rozjaśni się wszystkimi kolorami. Jak dobrze wiedzieć, że mamy przyjaciół.





3.

W salonie, lecz bez salonowca

Bardzo dawno temu, kiedy nie było telewizji ani nawet kina, dorośli bawili się jak dzieci. W salonie ceniono sobie śmiech (nie mylić z wyśmiewaniem), umiejętność szybkiej, dowcipnej riposty, elegancję. Dobry humor był obowiązkowy. Fumy, chandry, doły i melancholije zostawiano w domu. Podobnie jak dziś za największą zaletę towarzyską uchodziła umiejętność bawienia innych, choćby własnym kosztem. Odmowa udziału w grach mogła być dowodem braku obycia, czego w owych czasach nie wybaczano.

Żadna gra salonowa, nawet jeśli nie odbywa się w salonie, nie uda się, gdy wśród uczestników zabraknie duszy towarzystwa, czyli aranżera, wodzireja lub prowadzącego. Do jego obowiązków należy przygotowanie rekwizytów, objaśnianie reguł i kierowanie zabawą. Niekiedy aranżer bywa także sędzią, wówczas nie bierze w grach udziału.

Sprawdźmy, czy te zabawy są i dziś zabawne.

Zaczynamy. Pierwszą poprowadzi sekretarz.

SEKRETARZ

Wszyscy obecni piszą na kartkach pytanie tak sformułowane, żeby można było udzielić na nie najrozmaitszych odpowiedzi. Jeśli bawi się nieliczna grupa, odpowiada się na wszystkie pytania. Jeśli towarzystwo jest duże, prowadzący wybiera trzy najciekawsze pytania.

Przykład

Pytanie praprababki:

Co jest podobne do bańki mydlanej?

Odpowiedzi:

- 1. Szczęście człowieka.*
 - 2. Łaska możnych.*
 - 3. Życie beczynne.*
 - 4. Postępowanie niewiasty.*
-

Po odczytaniu pytania uczestnicy zapisują odpowiedzi (każdy własną) i oddają kartki prowadzącemu. Ten jeszcze raz odczytuje pytanie i podaje odpowiedzi. Zwycięza autor odpowiedzi, która podoba się najbardziej. Prababki za najlepsze odpowiedzi dostawały nagrody, pomyślcie i Wy o małych prezencikach dla najdowcipniejszych.

ADWOKAT

Obowiązują dwie reguły: nikomu nie wolno się roześmiać, a na pytanie sędziego (osoby prowadzącej) odpowiada nie ten, do kogo pytanie zostało skierowane, lecz adwokat, siedzący po jego lewej ręce. Ponieważ siedzi się w kole, każdy z graczy jest równocześnie podsądnym oraz adwokatem osoby, którą ma po swojej prawej stronie. Ci, którzy odezwią się przez gapiostwo lub ci, którzy nie potrafią zachować śmiertelnej powagi, muszą dawać fanty.

Pytania i odpowiedzi (im śmieszniejsze, tym lepsze!) powinny padać szybko, sędzia nie musi przestrzegać kolejności i ma prawo stosować rozmaite pułapki, np. może nieoczekiwanie spytać Marysię, czy jest adwokatem Artura. Marysia zgodnie z prawdą, odpowie, że nie i... musi dać fant, bo przecież nie ona powinna się odezwać, tylko jej adwokat!

DUKAT

Grający siadają w kręgu, tak by ich ręce się stykały. W środku stoi obserwator z monetą (co najmniej złotówką, grosze są za małe). Wręcza ją jednej osobie, która na dany sygnał przekazuje ją jak najdyskretniej sąsiadowi. Ten – następemu. Po chwili już nie wiadomo, gdzie jest moneta. Ręce wszystkich uczestników

zabawy powinny być w ruchu dla zmylenia obserwatora, który usiłuje wskazać, kto w danej chwili ma monetę. Jeśli uda mu się znaleźć dukata, na jego miejsce wchodzi ten, kto trzymał znalezioną monetę. I zaczynamy od nowa. Chyba że umówimy się, że będziemy dawać fanty, które następnie trzeba wykupić (patrz „Wykupywanie fantów” na końcu tego rozdziału – s. 28).

(NIE) PODOBIENSTWO

Prowadzący pyta wszystkich uczestników zabawy, do czego podobne jest to, o czym właśnie pomyślał – oczywiście ani piśnie, co mu przyszło do głowy. Mówi o tym dopiero wtedy, kiedy wszyscy odpowiedzą na jego pytanie.

Teraz zaczyna się zabawa, bo każdy uczestnik musi znaleźć jakieś logiczne uzasadnienie dla swojej odpowiedzi, co wymaga bystrości i dowcipu. Końcowy efekt może być przezabawny.

Prowadzący pomyślał np. o tabliczce mnożenia. Ania sądziła, że „to” jest podobne do księżyca, Zosia – że do ogórka. Ania wybrnęła niezłe, mówiąc, że tak jak bez tabliczki mnożenia nie da się określić siły przyływów i odpływów morza, tak bez księżyca nie można wyliczyć czasu tych zjawisk (nieważne, czy to prawda, czy nie). Zosi niestety nie starczyło fantazji (albo pewności siebie) i musiała dać fant.

NA CENZUROWANYM

Jedna z osób (z wylizanki lub na ochotnika) wychodzi z pokoju, każda z pozostałych mówi coś na jej temat (uwagi praprababek bywały uszczypliwe, nigdy zjadliwe). Wszystkie opinie skrzętnie notuje wodzirej. Kiedy wszystkie opinie zostaną zapisane, obmawiana osoba wraca do towarzystwa, a wodzirej odczytuje jej całą listę.

W wykonaniu praprababek wyglądałoby to tak: „Mówiono, że... masz piękne oczy... trochę za wysoko nosisz swój zgrabny nosek... jesteś podobna do róży...”. Postarajmy się dorównać praprababkom w elegancji.

Po wysłuchaniu wszystkich obmawiana osoba próbuje odgadnąć, kto jest autorem jednej, wybranej przez siebie wy-

powieźi. Jeŝli zgadnie, za drzwi wychodzi autor opinii. Jeŝli nie zgadnie, sama daje fant, a pokój opuszcza ktoŝ następnym z wyliczanki.

ULUBIONE LITERY

Wszyscy siadają w kręgu i kolejno wypowiadają zdanie, w którym kaŝdy wyraz musi zawierać wybraną przez gracza literę. Jeŝli w którymś wyrazie „ulubiona litera” występuje dwa razy, inny wyraz może się bez niej obyć.

Najłatwiej ma pierwsza osoba, następne bowiem powinny w swoich wypowiedziach jakoŝ nawiązać do zdania poprzedniczki. Można także wypowiedzieć zdanie, w którym litera wybrana przez poprzednika nie wystąpi ani razu.

Kto się pomyli, daje fant.

Przykład

Maria: Wybieram A. Wesoła zabawa polega na trafnym układzie, a także na uwadze rozbawionych panien.

Zofia: Nie cierpię A, więc odpowiadam zdaniem z E. Oczywiście, jeŝeli będziemy smutne, niechętnie, to nie pomoŝe ułożenie rozrywek.

Janina: Mam sympatię do O. Głoskę o bardzo często spotykamy w rozmowie, czego dowiodłam.

Stanisława: Ja lubię M. Moje myŝli odmawiają mi przytomności. Pomóż, najmiłsza!

Eugenia: Wybieram S. Sama siebie wspieraj, Stasieczko! – proszę sąsiadkę o zastępstwo.

Wanda: Moja ulubiona litera to E. Eugenio, spieszę spełnić Twe ŝądanie, nie jest trudne, E występuje wszędzie.

Maria: A ja A. Zabawa nadzwyczaj interesująca, jakkolwiek nie mogę...

Stop! W „nie” i „mogę” nie ma litery A, wybranej przez Marię. Musiała dać fant i zabawa toczyła się dalej.

DZIWNY ARTYKUŁ

Uczestnicy wybierają sobie rozmaite zawody. Nasze praprababki wybierały profesję praczki, stangreta, stolarza itp. Prowadzący czyta głośno dowolny artykuł z gazety. Przed każdym rzeczownikiem zawiesza głos i wskazuje osobę, która musi natychmiast dokończyć zdanie, wymieniając jakieś narzędzie czy przedmiot, który wiąże się z obranym zawodem.

Przykład

Prowadzący: Tym razem zajmiemy się...

Stolarz: ... młotkami.

Prowadzący: ... które pozornie nie są ciekawe, oprócz bowiem pewnych...

Praczka: ... koszul.

Prowadzący: ... o których już pisaliśmy w poprzednich...

Stangret: ... karetach.

Prowadzący: ... godnych uwagi...

Kucharka: ... patelni.

Itd., itp.

Tę zabawę warto zaproponować na początku spotkania dla rozbawienia towarzystwa. Po paru minutach takiej wspólnej lektury żaden ponurak nie powstrzyma się od śmiechu.

UJAWNIONE SEKRETY

Wodzirej trzyma przed sobą listę sekretów i wskazując dowolną osobę, pyta: Co ukrywasz? Żeby nie trafić przypadkiem w coś naprawdę krępującego, listę można skopiować z naszego przykładu lub sporządzić wspólnie przed rozpoczęciem zabawy, co też będzie zabawą. Wskazany uczestnik musi wymienić bez namysłu jakąś liczbę, od jednego do pięćdziesięciu, wodzirej zaś odczytuje ze swojego spisu zdanie z odpowiednim numerem. Po wysłuchaniu zdania należy dowcipnie zareagować słownie lub gestem i mimiką. Jeśli ktoś nie potrafi – daje fant.

Lista sekretów

1. Brak pieniędzy. 2. To, co należałoby pokazać. 3. Nudę. 4. Nadzieję na szybkie wyjście za mąż. 5. Imię ukochanej osoby. 6. Że nie lubię tu przychodzić. 7. Miłość do sąsiada. 8. Skąpstwo. 9. Ochotę na kochanie. 10. Że lubię pożyczać. 11. Swoje myśli. 12. Własną głupotę. 13. Zamiłowanie do niedozwolonych rzeczy. 14. Miłość do fizyka/fizyczki. 15. Prawie wszystko. 16. Senność. 17. Swoją przeszłość. 18. Zdradę. 19. Pewien feler. 20. Dużo pieniędzy. 21. To, o czym nikt nie powinien wiedzieć. 22. Dawne grzeszki. 23. Głód wrażeń. 24. Upodobanie do plotek. 25. Że jestem zakochana/y. 26. Że lubię intrygować. 27. Skłonność do hazardu. 28. Wielką niedolę. 29. Zdumiewającą nowinę. 30. Niesłychaną tajemnicę. 31. Coś znalezione. 32. Sposób na powstrzymanie się od śmiechu. 33. Nieszczęśliwą miłość. 34. Nic nie ukrywam. 35. Dziurawe rajstopy. 36. Ból głowy. 37. Że chcę jak najszybciej znaleźć chłopaka. 38. Że uwielbiam ciuchy. 39. Nigdy nie zdradzam własnych sekretów. 40. Długi. 41. Miłość własną. 42. Ochotę na mocne przeżycia. 43. Że wolałabym/wolałbym tańczyć. 44. Że ta zabawa wydaje mi się dziecinna. 45. Że chcę, a nie mogę. 46. Że noszę podróbki. 47. Ostatni grosz w portmonetce. 48. Serce zimne jak marmur. 49. Serce miękkie jak masło. 50. Że kocham (tu wodzirej wstawia imię jednej z obecnych osób).

SZCZERE ODPOWIEDZI

Praprababki bardzo lubiły zabawy w pytania i odpowiedzi. Układały nawet spisy dowcipnych odpowiedzi na pytania, które mogły padać w zabawach. Na przykład na takie: Czego pragniesz? Kogo kochasz? Co lubisz? Czego się boisz? Czego nie cierpisz? Co byś zrobiła, gdybyś miała milion? Itd., itp.

Ciekawa może być zabawa w otwarte ujawnianie swoich myśli. Prowadzący zadaje pytanie, nawet nieco niedyskretne, a wszyscy kolejno starają się na nie dowcipnie odpowiedzieć. Po paru rundkach wiadomo, kto zasłużył na tytuł Mistrza Dowcipu. Zwycięzca powinien otrzymać nagrodę, np. zabawny dyplom lub wstęgę z odpowiednim napisem.

SYLABY

Gracze siedzą w kole. Wodzirej rzuca chusteczkę (za czasów praprababek bywała haftowana, my raczej użyjemy apaszkki lub rękawiczki) do jednej z osób, wymawiając jakąkolwiek sylabę. Po złapaniu chusteczki należy natychmiast powiedzieć następną sylabę, tworząc wyraz lub dalszą część wyrazu, i odrzucić chusteczkę kolejnej osobie, która – jeśli potrafi – dodaje sylabę i rzuca chusteczkę dalej. Fant daje ten, kto nie potrafi do powstałego wyrazu dołożyć sylaby, lub ten, kto dołożył sylabę bez sensu.

Przykład (współczesny)

Wodzirej, rzucając chusteczkę Ani: KA. Ania do Basi: RA, Basia do Czarka: TE. Czarek do Danki: KA. Danko, niestety, musi dać fant, bo nie może do słowa KARATEKA dorzucić żadnej sylaby.

POPRAWIONE PRZYSŁOWIA

Prowadzący rzuca w jednego z siedzących w kole uczestników chusteczką (lub piłeczką), wypowiadając połowę dowolnego przysłowia. Uderzony musi powiedzieć drugą połowę, ale... zupełnie innego przysłowia. Im bardziej absurdalne zestawienia, tym weselej. Fanty dają ci, którzy się zagapią i nie potrafią znaleźć odpowiedzi, albo ci, którzy przytoczą prawdziwą część przysłowia.

Przykład

Ania: Gdzie dwóch się bije... Basia: ... koniom lżej. I do Czarka: Kto rano wstaje... Czarek: ... garnkowi przyganiał. Itd.

PARYSKI KRAWIEC

Gracze siedzą przy stole. Osoba prowadząca zabawę udaje krawca z Paryża i zwraca się do jednego z uczestników:

Jestem paryskim krawcem,
mam mnóstwo ślicznych towarów,
czym mogę służyć?

Wybrany zamawia np. spodnie. Krawiec zadaje kolejne pytania. Chce wiedzieć: „Niebieskie spodnie?”. Klient musi uważać, żeby nie odpowiedzieć „tak” lub „nie”, ani się nie rozśmiać, niezależnie od tego, jakie pytanie usłyszy. Gra nabiera szybkości, pozostali gracze zwykle wygłupiają się przy tym i coraz trudniej zachować powagę. Kto popełni błąd, w kolejnej rundzie gra krawca.

WZBURZONE MORZE

Na środku pokoju ustawiamy w koło, siedziskami na zewnątrz, krzesła. Ma być o jedno mniej niż osób. Prowadzący lub ktoś z wyliczanki nadaje każdemu uczestnikowi nazwę jakiejś ryby, a sam (sama) zostaje morzem. Ryby grzecznie siadają na krzesłach, morze zaś chodzi, biega, podskakuje, od czasu do czasu wywołując jedną lub kilka ryb (może także zawołać: „Wszystkie ryby!”). Wywołane ryby muszą wstać i krążyć za morzem, naśladowując jego ruchy. Jeśli morze zawoła: „zmiana wiatru!”, uczestnicy naśladowują ruchy fal. Na hasło: „morze spokojne” wszystkie ryby, no i morze też, siadają na krzesłach. Która ryba nie zdąży, daje fant i... zostaje morzem. Gra toczy się dalej.

Jak to ładnie może wyglądać, gdy wszyscy uczestnicy zadbają o płynność ruchów, a do tego gra będzie się odbywała w takt odpowiedniej melodii (praprababki miały zazwyczaj do dyspozycji pianino, prawnuczki mogą brzdąkać na gitarze albo włączyć płytę).

CIUCIUBABKA

Klasyka zabaw towarzyskich. Najlepiej kiedy uczestników jest około 10. Ustawiają się w kółko. Jednej osobie zawiązuje się oczy, np. chustką, szalikiem, i obraca ją wokół jej własnej osi, tak aby straciła orientację w kierunkach. Pozostali dotykaniem, wołaniem dają znać ciuciubabce, gdzie się znajdują. Ciuciubabka, poruszając się po omacku z szeroko rozstawionymi rękami, stara się kogoś pochwycić. Wszyscy przebiegają obok niej, ale tak, by uniknąć złapania. Jednocześnie są zobowiązani do czuwania nad bezpieczeństwem ciuciubabki, żeby nie poobijała się o sprzęty czy inne przeszkody.

GŁUCHY TELEFON

Wszyscy siadają w kręgu, na podłodze lub na krzesłach. Zaczynający wymyśla długie słowo albo zdanie i szeptem przekazuje sąsiadowi na ucho. Ostatnia osoba, do której dotrze przekaz, mówi głośno, co usłyszała. Im więcej osób i im dłuższe słowo lub zdanie, tym większe prawdopodobieństwo, że ktoś nie dosłyszcy i przekręci. Wtedy jest dużo śmiechu.

POMIDOR

Wszyscy siedzą lub stoją w szeregu, a jedna osoba, robiąc komiczne miny, zadaje po kolei każdemu śmieszne pytania, prowokując do śmiechu i odpowiedzi. Zadaniem pozostałych jest nie dać się sprowokować, a na wszystkie pytania odpowiadać poważnie jednym tylko słowem „pomidor”. Kto nie wytrzyma i roześmieje się lub powie jakieś inne słowo, daje fant. Gdy już rozśmieszać obejdzie wszystkich, siada na końcu, a jego rolę przejmuje następna osoba z początku szeregu.

BAŁWAN

Pozycja dowolna. Prowadzący z pełnym namaszczeniem ogłasza:

Cisza na morzu, za chwilę odezwie się BAŁWAN, a tym bałwanem będzieeee... – i tu zawiesza głos. Wszyscy milczą, bo nikt nie chce zostać bałwanem. Kto przerwie ciszę słowem lub śmiechem, daje fant. Najczęściej fanty dają śmieszki, które nie wytrzymują długiego napięcia w bezruchu i ciszy.

WYKUPYWANIE FANTÓW

Jako fanty uczestnicy dają rzeczy osobiste. Powinny być niewielkich rozmiarów, aby można je było ukryć za plecami, ale i niezbyt cenne (np. klucze, długopis czy część garderoby). Obserwowanie, jak też wybrnie z trudnego zadania ten, kto musi odzyskać fant, bywa czasem emocjonujące nie mniej od samej gry.

Wodzirej wyjmuje przedmiot z pojemnika w taki sposób, żeby go nie widzieli pozostali uczestnicy zabawy. Wybieraniu fantu towarzyszy atmosfera napięcia.

Trzymając przedmiot za plecami, wodzirej pyta:
Co mam zrobić z tym fantem, co go trzymam w ręku?
Wszyscy chórem odpowiadają: Osądzić!
Jak? – pyta prowadzący wykup.

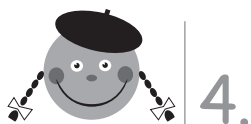
I teraz padają różne propozycje na ogół wśród ogólnego hałasu – niech zaśpiewa, powie wiersz, zatańczy, ukloni się itp. Wygrywa najgłośniejsza opcja, a właściciel fantu musi wykonać zadanie, po czym procedura zaczyna się od początku.

Oto **przykładowe** zadania dla osób, które chcą wykupić fant:

- Obejść wszystkich grających i zapytać po kolei: Gdybym był papierem, to co byś na nim napisał?
- Powiedzieć każdemu coś bardzo miłego i coś impertynenckiego.
- Opowiedzieć każdemu, zgodnie z prawdą, na jedno pytanie.
- Pocałować własny cień (starano się, by ten cień padał na właściwą twarz).
- Opisać swojego przyszłego męża/żonę.
- Powiedzieć trzy rzeczy do rzeczy i trzy rzeczy od rzeczy.
- Zaśpiewać piosenkę.
- Opowiedzieć dowcip.
- Zrobić śmieszną minę.

Jeżeli ktoś uchyla się od wykupywania, jest uznany za psuję zabawową i może być nawet wykluczany z dalszych zabaw.





Z kajecika pensjonarki

Pod koniec dziewiętnastego wieku dziewczęta z tzw. dobrych domów nie chodziły do szkoły – one uczęszczały na pensję. I ciągle marzyły o miłości. Kocha? Nie kocha?

A dziś? Spróbujmy pobawić się jak pensjonarki, modyfikując to i owo, bo jednak sto kilkanaście lat minęło...

KSIĘGA WRÓŻB

Pensjonarki uwielbiały wróżby, a dzisiejsze dziewczyny także chętnie uchyliły by zasłony przyszłości. Wróżyć można ze wszystkiego: z wosku (najlepiej na Andrzejkę), z fusów od kawy (albo herbaty). Nasza odpowiedź: załóżcie w grubym brulionie „Księgę wróżb” i zbierajcie najrozmaitsze wróżby i przepowiednie (bardzo ciekawe bywają egzotyczne, rodem np. z Afryki czy Azji). Warto odnotowywać każde spełnienie przepowiedni lub wróżby. Księga będzie nieocenioną pomocą przy organizowaniu imprez.

KOCHA, LUBI, SZANUJE

*Kocha, lubi, szanuje,
nie chce, nie dba, żartuje,
w myśli, mowie, sercu,
na ślubnym kobiercu!*

Tę wróżbę przepowiadano sobie, obrywając kolejno listki akacji lub jakiegoś kwiatka, np. stokrotki, powtarzając wierszyk tak długo, aż został ten ostatni, decydujący płatek.

PÊLE-MÊLE

Każda pensjonarka oprócz sztambucha (dziś pamiętnik) miała także głęboko ukryty zeszyt „Pêle-mêle”, czyli księgę różnych pytań.

Wpisujemy rozmaite pytania do grubego zeszytu – po każdym pytaniu zostawiając kilka kartek wolnych na odpowiedzi. Następnie prosimy różne osoby o wpisanie odpowiedzi do naszego pêle-mêle. Można to zrobić anonimowo, można używać nicka. Kiedy odpowiedzi trochę się uzbiera, przeczytajmy je naszej paczce (w samotności też można, ale wtedy nie ma zabawy), będzie odłotowo.

Przykładowe pytania:

Czyją fanką jesteś? Uzasadnij swój wybór.

Twoje plany na przyszłość?

Uwielbiam....

Nienawidzę.....

Największy obciach?

Idealna kumpela/kumpel?

Wymarzony chłopak/dziewczyna

Czego unikasz?

Skryte pragnienia?

Twoja pasja?

Itđ., itp.

WYMOWNE INICJAŁY

Podobno – słuchajcie, słuchajcie! czytajcie, czytajcie! wierzcie albo nie, ale sprawdźcie – inicjały zdradzają cechy charakteru. I tak:

A – to siła, skłonność do przewodzenia;

B – łatwość wzruszeń, niekiedy przesadnych;

C – skłonność do uzewnętrzniania gniewu, niekiedy nadmierna;

D – pracowitość, chęć stałego doskonalenia się;

E – zdolność do natychmiastowej mobilizacji, żywotność;

F – umiejętność przystosowywania się do różnych sytuacji;
G – tajemniczość, kłopoty decyzyjne;
H – brak cierpliwości, ale i ambicja bycia lepszym niż inni;
I – wrażliwość, nadwrażliwość, drażliwość;
J – zdolności artystyczne, często drzemiące;
K – spore aspiracje, dążenie do realizacji zbyt wielu planów;
L – pomysłowość, sporo inwencji;
M – skrupulatność, czasem posunięta do drobiazgowości;
N – duża energia, także ambicje;
O – emocjonalność, czułość, empatia;
P – dystans wobec otoczenia, tendencje samotnicze;
R – skłonność do poddawania się zmiennym nastrojom;
S – skłonność do pesymizmu i narzekania;
T – stałe poszukiwania, pogoń za ideami i ideałami;
U – spora intuicja, niekiedy lęki i zahamowania;
W – niestałość zainteresowań, powierzchowność;
Z – skłonność do zwątpień, podejrzliwości, niezadowolenia.

WYRO CZNIA NUMERY CZNA

Zamknij oczy, skup się i przywołaj jakąś liczbę – całkowitą i naturalną – w przedziale od jedności do trzech wielokrotności tuzina pomniejszonego o jeden. Już? Czy na pewno chcesz, aby właśnie ta liczba rozsunęła zasłony przyszłości? Tak? „Wróżka” znajduje i odczytuje przepowiednię oznaczoną wybraną liczbą... Daruj wyroczni, jeżeli zamiast wymarzonego chłopaka obdarowała cię złośliwym przytykiem, takie jest prawo wróżb i przepowiedni, szczególnie tych ponadstuletnich, przepisanych z kajeciku pensjonarki.

4.

Niezdługo czeka
cię jakaś podróż daleka,
a choć się nią zasmucisz,
narzeczoną powrócisz.

9.

Twoi rodzice za zięcia
mieć będą pewnego księcia.

20.

Mówię ci to najwyraźniej,
doznasz zawodu w przyjaźni.

30.

Piękną jesteś jak Madonna,
lecz nadto do zbytków skłonna.

13.

Będiesz miała męża niemądrego,
nic to, spryt masz za siebie i rozum za niego.

31.

I po cóż nam te słowa w bawełnę owijać,
słyszałam, że się lubisz z prawdą mijać.

5.

Zbyt ostre masz ząbki, tak mówią wyrocznie,
skałeczysz każdego, kto z tobą rozpocznie.

10.

Niezaługo stateczny mężczyzna
miłość ci wyzna.

32.

Otwarcie ci wierzyć muszę,
że więcej dbasz o ciało niżeli o duszę.

33.

Porzuć marzenia, porzuć czczą uludę,
bo się to wszystko psu nie zda na budę.

1.

Wyrocznia ci przepowiedziała,
że trzech mężów będziesz miała.

25.

Ej, dziewczyno, w tym momencie
myślisz o jakimś studencie.

3.

Wierzaj mi, twoje kochanie
kością w gardle ci stanie.

29.

Nie myśl o zabawach, brylantach i złocie,
bo cię czeka praca w krwawym czoła pocie.

6.

Wkrótce ci dobrą wiadomość
przyniesie stary jegomość.

12.

Wierz wyroczni, bo jest szczerą,
będziesz żoną inżyniera.

23.

Sąsiedzkie mówią ploteczki,
że obmawiasz sąsiadeczki.

24.

Jest to wielka twa zaleta,
że wiesz wszystko jak gazeta.

16.

Filutka z ciebie, oczka ci się śmieją,
nie dziw, że wszyscy za tobą szaleją.

14.

Los twój jest nieunikniony,
zerwie z tobą narzeczony.

8.

Pewien jegomość (nie wiem, jak mu na imię)
z wielkiej miłości wciąż przy tobie drzymie.

28.

Jesteś zimną, nieczułą, jako posąg z głazu,
oczy wprowadzie masz piękne, ale bez wyrazu.

18.

Powiem prosto z mostu: choć ładna twa główka,
Ale, między nami, pusta jak makówka.

26.

Chociaż rodak cię pokocha,
ty zostaniesz żoną Włocha.

2.

Przeznaczenia mówią księgi:
będziesz żoną niedołągi.

7.

Cierpliwość wszystko zwycięża,
czekaj, a dostaniesz męża.

21.

Chłopcy by cię dawno wzięli,
lecz nie chodzisz do kąpieli.

17.

Porzuć fioki, stroje, wstążki,
a weź się lepiej do książki.

19.

Zanadto masz wiele pychy,
rzuć ją, bo to towar lichy.

27.

Na zabawie, w ciągłej wrzawie,
spędzisz życie we Warszawie.

11.

Czy byś chciała, czy nie chciała,
męża ze wsi będziesz miała.

15.

Jest to prawdą oczywistą:
męża będziesz mieć artystą.

22.

Szkoda cię – jeszcze za młodu
doznasz w miłości zawodu.

GRA W ZIELONE

Ta zabawa miała największe powodzenie wiosną, kiedy zaczynało się zielenić. W ścisłym gronie dwóch, trzech osób umawiano się, że w określonym czasie, np. tygodnia, przyjaciółki będą nosić przy sobie coś zielonego i na wezwanie wylegitymują się listkiem, kwiatkiem, trawką przemyślnie schowaną w kieszonce fartuszka, owiniętą wokół guzika.

- Grasz w zielone?

- Gram.

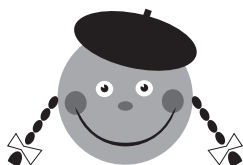
- Masz zielone?

- Mam!

Jeżeli zapytana zielonego nie miała (zapomniała, zgubiła...), musiała spełnić „warunek”, czyli życzenie pytającej. A warunki bywały twarde: powiedzieć „dzień dobry” nieznajo-

memu, pogрузić się w milczeniu na całe trzy kwadransy, nosić teczkę wygranej, oddać jej owoc z drugiego śniadania, wynieść śmieci z domu lub wykonać inną dokuczliwą usługę.

Warto ustalić, czy „zielone” ma być żywe, czy zamiast roślinki możemy mieć przy sobie kawałek zielonej tasiemki, zieloną nalepkę na zeszytach itp. Albo zamiast: „Masz zielone?” pytamy: „Zielone na literę B?”. Przykładowa odpowiedź: „Brzoza”. Warto pytanie odwrócić i zapytać o zielone na inną literę.





5.

Ta Dorotka, ta malusia tańcowała dokolusia...

Czasem trzeba czymś zająć grupę maluchów. Ale bywa, że nawet bardzo dorośli lubią pobawić się jak dzieci – żeby zniwelować zdenerwowanie, ocieplić mroźną atmosferę, odprężyć się, zrelaksować, odpocząć. Gdy stare byki drepcą wokół starego niedźwiedzia, nawet ten najbardziej ponury nie wiadomo z czego się cieszy.

KÓŁKO GRANIASTE

Trzymamy się za ręce i posuwamy się w jednym kierunku po obwodzie koła, śpiewając:

*Kółko graniaste
Czworokanciaste,
Kółko nam się połamalo,
Cztery grosze kosztowało,
A my wszyscy bęcęc!*

... i przewracamy się wśród śmiechu i okrzyków, ale jednocześnie staramy się nie przerwać kręgu. Im bardziej wymyślna wywrotka, tym większa radość. Po czym zabawa zaczyna się od początku, aż do zmęczenia lub znudzenia biorących w niej udział.

STARY NIEDŹWIEDŹ MOCNO ŚPI

Uczestnicy biorą się za ręce, tworząc koło, wewnątrz którego kuca jedna osoba i zamyka (uczciwie!) oczy. Reszta chodzi ostrożnie dookoła i śpiewa:

*Stary niedźwiedź mocno śpi,
Stary niedźwiedź mocno śpi,
My się go boimy,
Więc go nie budzimy.
Jak się zbudzi, to nas zje!
Jak się zbudzi, to nas zje!*

W tym momencie wszyscy szybko kucają, a zadaniem obudzonego niedźwiedzia jest złapanie tego, kto się zagapi i nie zdąży ukucnąć. Teraz on będzie niedźwiedziem; bawimy się dalej.

CHODZI LISEK KOŁO DROGI

Uczestnicy stoją w kręgu twarzami do środka koła. Ręce trzymają z tyłu. Nie wolno się oglądać! Jedna osoba (lisek) trzyma w ręku chusteczkę i bardzo cicho chodzi za plecami grupy.

Wszyscy śpiewają:

*Chodzi lisek koło drogi
Cichuteńko stawia nogi,
Cichuteńko się zakrada,
Nic nikomu nie powiada.*

Albo tak:

*Chodzi lisek koło drogi,
Nie ma ręki ani nogi,
Kogo kitą przyodzieje,
Ten się nawet nie spodzieje.*

Lis w dowolnym momencie wkłada komuś chusteczkę w ręce (lub ją rzuca za kimś na podłogę) i ucieka za plecami pozostałych, a ten, któremu podrzucono chusteczkę, musi ją podnieść i goni lisa. Lis stara się szybko dotrzeć do zwolnionego miejsca i tam stanąć. Jeśli mu się to uda, osoba z chusteczką zostaje lisem. Jeśli zaś goniący złapał lisa, wraca do kręgu, a lis dalej chodzi z chusteczką.

MAM CHUSTECZKĘ

W kręgu, trzymając się za ręce, posuwamy się w jedną stronę, a jeden z uczestników w środku koła z chusteczką w ręce przesuwa się w przeciwnym kierunku. Wszyscy śpiewają:

*Mam chusteczkę haftowaną,
Co ma cztery rogi.
Kogo kocham, kogo lubię,
rzucę mu pod nogi.*

Tego kocham (osoba ze środka macha chusteczką w kierunku jednego z uczestników w kręgu),

Tego lubię (jw.),

Tego pocałuję (jw.).

A chusteczkę haftowaną

Tobie podaruję.

Jest także wariant na „nie”:

Tej nie kocham,

Tej nie lubię,

Tej nie pocałuję...

Chusteczka dostaje się wybranej osobie i nowy posiadacz chusteczki wchodzi do środka kręgu. Śpiewamy i bawimy się od początku.

STOI RÓŻYCZKA

Jest to odmiana poprzedniej zabawy z chusteczką. Trzymając się za ręce w kręgu i chodząc wokół jednej osoby, wszyscy śpiewają:

Stoi Różyczka w czerwonym wieńcu,

My się kłaniamy jako księżęciu.

(teraz stają i klaszcząc, śpiewają dalej)

*Ty, Różyczko, dobrze wiesz,
dobrze wiesz, dobrze wiesz,
Kogo kochasz, tego bierz,
Tego bierz!*

Różyczka wybiera jedną osobę i zakręciwszy się z nią w kółko, wraca na miejsce, a zabawa jest kontynuowana z nową Różyczką.

GĄSKI, GĄSKI, DO DOMU

Zabawa dla większej grupki osób. Jedna zostaje mamą gąską, druga wilkiem, pozostałe to gąski. Gąski i mama gąska stoją naprzeciwko siebie pod przeciwległymi ścianami, z boku – wilk.

Mama woła: *Gąski, gąski, do domu!*

Gąski odpowiadają: *Boimy się!*

Mama: *Czego?*

Gąski: *Wilka złego.*

Mama: *A gdzie on jest?*

Gąski: *Za górami, za lasami.*

Mama: *A co on je?*

Gąski: *Kości.*

Mama: *A co pije?*

Gąski: *Pomyje.*

Mama: *Gąski, gąski, do domu!*

Gąski biegną do mamy, a wilk je łapie. Złapane odchodzą na bok. Ostatnia upolowana gąska w następnej turze zostaje wilkiem.

OLE-OLE JANKO, KLĘKNIJ NA KOLANKO

Potrzebna jest duża piłka gumowa. Stajemy w kole, jeden od drugiego w odległości kroku. Prowadzący stoi w środku z piłką i w rytmie tytułowego wierszyka rzuca ją dość szybko do różnych osób. Jeśli ktoś nie złapie, musi klęknąć na jedno kolano. Jeśli powtórnie nie złapie rzuconej piłki, klęka na drugie kolano. Jeśli za trzecim razem ją złapie, może wstać. Jeżeli

i trzeci raz mu się nie uda, na klęczkach wychodzi z koła. Musi dać fant, który po zakończeniu zabawy wykupuje, wykonując jakieś ćwiczenie z piłką.

KAŻDE ZWIERZĘ, CO MA PIERZE

Dzieci siadają po turecku w półokręgu przed prowadzącym, tak by mogły go obserwować. On podnosi co chwilę ręce do góry, mówiąc przy tym np. skowronek fruwa, sowa fruwa. Wszyscy powtarzają jego ruchy, o ile wymienia rzeczywiście nazwę ptaka. Gdy jednak wymieni np. nazwę gada, ssaka czy płaza, też podnosząc ręce, dzieci nie poruszają się. Kto nie uważa i w takim momencie podniesie ręce, daje fant lub odpada z gry.

OJCIEC WIRGINIUSZ

Wszyscy stoją w szeregu, a jedna osoba – lub prowadzący zabawę – naprzeciwko. Śpiew:

*Ojciec Wirginiusz
Uczył dzieci swoje,
A miał ich wszystkich
Sto dwadzieścia troje.
Hejże dzieci, hejże ha,
Hejże ha, hejże ha!
Róbcie wszystko, co i ja,
Co i ja!*

Teraz prowadzący wykonuje wymyślone przez siebie ruchy lub przyjmuje jakąś postawę, którą wszyscy mają powtórzyć. Wybiera najlepiej wykonującego zadanie do przeprowadzenia następnej rundy zabawy, a sam wraca do szeregu.

BUDUJEMY MOSTY

Dwie wyższe osoby tworzą „bramę” przez trzymanie podniesionych rąk. Pozostali stoją parami przed bramą. Pochód przechodzi przez bramę, a wszyscy śpiewają:

*Jawor, jawor,
Jaworowi ludzie,
Budujemy mosty
Dla pana starosty.
Tysiąc koni przepuszczamy,
A jednego zatrzymamy!*

Brama opada przed parą, która nie zdążyła przejść, ale do-
brotniwie zostaje otwarta. Pary dalej przechodzą przez otwartą
bramę i śpiewają:

*Pierwsze przepustne!
(brama opada i znów się otwiera)
Drugie kapustne!
(jw.)
Trzecie darowane!
(jw.)
Czwarte zatrzymane!*

Para, która nie zdołała przejść, odpada z zabawy. Pozo-
stałe od początku zgodnie ze śpiewanym tekstem przechodzą
pod bramą. Zabawa trwa, aż na placu budowy zostanie jedna
zwycięska para.

NIEDŹWIADEK

Uczestnicy zabawy śpiewają lub recytują:

*Jedna łapka
(pokazują jedną rączkę)
Druga łapka
(pokazują drugą rączkę)
Ja jestem niedźwiadek
(wskazują na siebie)
Jedna nóżka
(podnoszą jedną nogę)
druga nóżka*

(podnoszą drugą nogę)
A to jest mój zadek
(klepią się po pośladkach)
Lubię miodzik
(masują brzuszek)
Kocham miodzik
(jw.)
Podkradam go pszczołkom
(machają rączkami, pokazując jak pszczołki latają)
Jedną łapką
(pokazują jedną rączkę)
Drugą łapką
(pokazują drugą rączkę)
Albo wciągam rurkę
(dotykają buzi).

CIEPŁO - ZIMNO

Jedna osoba wychodzi za drzwi, a pozostałe ukrywają dowolny niewielki przedmiot. Szukający wraca i korzysta z odpowiedzi uczestników zabawy. Wskazówki polegają na mówieniu „ciepło, ciepły, gorąco”, kiedy szukający zbliża się do ukrytego przedmiotu, i „zimno, zimny, lodowato”, kiedy się od niego oddala. Runda zabawy kończy się z chwilą odnalezienia ukrytego przedmiotu. Wychodzi następna osoba i wszystko się powtarza, aż uczestnicy się znudzą.

GUZIKI

Jedno dziecko opuszcza pokój. Pozostali ukrywają kilka dużych guzików, ale tak aby część każdego była widoczna. Szukający wraca, a wszyscy naprowadzają go słowami: „zimno, ciepło, gorąco”, w zależności od tego, czy jest blisko, czy daleko od guzików.

Każdy uczestnik ma swoją szansę, wygrywa ten, kto najszybciej znajdzie wszystkie guziki.

BAŃKI MYDLANE

Kiedyś z kostki mydła strugano wiórki i rozpuszczano w ciepłej wodzie. Dziś wystarczy do wody dolać nieco szampynu, płynu do mycia naczyń. W roztworze zanurzany słomkę do napojów, mieszamy energicznie, żeby zrobić pianę, i ostrożnie nadmuchujemy. Nie zawsze od razu uda się wydmuchać bańkę. Aby stworzyć piękną, dużą, niezbędną jest odrobina wprawy.

Uwaga! Dmuchanie należy przerwać, kiedy bańka zaczyna tracić kolory. To oznaka, że zaraz pęknie.





6.

Zgaduj-zgadula: w której ręce złota kula?

Dzieci uwielbiają zagadki, można się w nie bawić zawsze, w każdym miejscu. Nieco starsi też będą mieli z nich uciechę. A odgadnięcie tych trudniejszych przyniesie sporo satysfakcji.

KTO TO POWIEDZIAŁ

Wszyscy siedzą, jedna osoba staje tyłem do reszty. Siedzący wybierają spośród siebie kogoś, kto ma się odezwać. Ten ktoś wypowiada jakieś krótkie zdanie, np. fragment wiersza lub przysłowie. Zgadujący odwraca się i wskazuje osobę, która się odezwała. Kiedy trafi, zamienia się miejscami z tym, kto mówił. Teraz on będzie zgadywać.

ZGADNIJ, O KOGO CHODZI

Jedna osoba wychodzi za drzwi, a pozostali ustalają, kogo z grupy będą opisywać. Zgadujący wraca i wtedy ktoś (lub cała grupa) opisuje wybranego uczestnika. Ważne jest, żeby opis dawał pozytywny obraz tej osoby. W ciągu określonego czasu zgadujący musi zgadnąć, o kogo chodzi. Kiedy zgadnie – wybiera następną osobę, która wychodzi za drzwi.

DYRYGENT

Siadamy w kole. Jedna osoba wychodzi za drzwi, a pozostali wybierają spośród siebie dyrygenta, który będzie pokazywał, jak gra się na różnych instrumentach, co chwila je zmieniając. Wszyscy mają go naśladować. Zapraszamy osobę zgadującą, by

wskazała, kto jest dyrygentem. Jeśli nie odgadnie, wychodzi ponownie i zabawę powtarzamy.

MÓJ PRZEDMIOT

Ktoś z grupy wybiera sobie jakąś rzecz w pokoju, następnie mówi głośno: „Mój przedmiot zaczyna się na literę...”. Inni zgadują, o jaki przedmiot chodzi. Jeśli nie zgadną w ciągu trzech minut, trzeba podać drugą literę tego słowa. Kiedy zostanie odgadnięte, zaczyna kolejna osoba.

TO, CO WIDZĘ

Rozglądamy się i mówimy: „To, co widzę, jest (okrągłe, drewniane, ciężkie...) i służy do...”. Ten, komu zadajemy zagadkę, zgaduje. Możemy się tak bawić w większym gronie lub tylko we dwójkę. W domu, na spacerze, podczas podróży, np. samochodem.

JA WIDZĘ – TY SZUKASZ

Też można się bawić wszędzie. Ktoś mówi: „Widzę coś, czego nie widzicie – i to jest w paski”. Inni rozglądają się i szukają przedmiotu w paski. Kto wskaże szukany przedmiot, może teraz powiedzieć: „Widzę coś, czego nie widzicie – i to jest ...”.

ZGADNIJ, CO TO

Dobra zabawa z małym dzieckiem. Zadajemy zagadkę, opisując przedmiot, który mamy na myśli, i naprowadzając na rozwiązanie, np. „To jest koloru zielonego, wyrasta z ziemi, trzeba to kosić”. W przykładzie – chodzi o trawę. Gdy dziecko odgadnie, teraz ono zadaje zagadkę i musi dokładnie opisać wymyślony przedmiot. Zabawa uczy i rozwija wyobraźnię. Można zawęzić zbiór odgadywanych przedmiotów, zależnie od wieku dziecka i okoliczności. Jadąc samochodem, możemy opisywać tylko rzeczy znajdujące się w wyposażeniu auta (kierownicę, lusterka, fotele, pasy itd.). Gra ma nieograniczone możliwości.

KIM JESTEM

Potrzebne: kartki, długopisy, agrałka, pojemnik na kartki. Każdy z uczestników dostaje kartkę i wypisuje na niej imię i nazwisko znanej osoby, np. bohatera literackiego lub postaci historycznej albo kogoś charakterystycznego i znanego wszystkim uczestnikom. Ktoś wybrany (za pomocą wyliczanki) zbiera karteczki do pojemnika i losuje jedną z zamkniętymi oczami. Prowadzący przypina kartkę na jego plecach. Teraz ta osoba musi odgadnąć, co to za postać, oczywiście poprzez zadawanie pytań, na które pozostali odpowiadają „tak” lub „nie”.

Przykład

Na kartce na plecach jest napisane: „Ania z Zielonego Wzgórza”. Zagadujący pyta: Czy jestem osobą rzeczywistą? („nie”). Jestem człowiekiem? („tak”). Kobieta? („tak”). Polką? („nie”). Warto się umówić, że wolno zadać tylko dwadzieścia pytań albo wyznaczyć limit czasu. Wygrywa ten, kto zada najmniej pytań i najszybciej odgadnie, kim jest. Jeśli nie poradzi sobie z zadaniem, daje fant.

SPOTKANIE SŁAWNYCH OSOBISTOŚCI

Inna wersja poprzedniej zabawy. Prowadzący przypina uczestnikom na plecach kartki z imionami (nazwiskami) sławnych osób. Każdy chodzi po pokoju i próbuje zgadnąć, kim jest, zadając innym pytania. Kto odgadnie, przypina sobie kartkę z przodu i chodzi dalej, pomagając innym.

SKĄD TO JEST

Dwie lub więcej osób improwizuje inscenizację wybranego (w tajemnicy przed pozostałymi uczestnikami) urywka jakiegoś utworu. Urywek musi być tak dobrany, aby na jego podstawie można było poznać utwór. Unikać jednak trzeba wymieniania imion i nazwisk bohaterów, gdyż to zbyt ułatwiłoby zgadywanek.

DWADZIEŚCIA PYTAŃ

Jedna z najstarszych i najlepiej znanych gier zgadywanek. Dla kilku osób lub kilku zespołów. Zadaniem graczy jest odgadnięcie przedmiotu wybranego przez innego gracza.

Jeden z graczy wybiera sobie dowolny przedmiot (np. okręt) lub pojęcie (np. filozofia). Następnie informuje pozostałe osoby, z ilu liter składa się wyraz. Pozostali muszą odgadnąć wyraz, zadając maksymalnie 20 pytań. Powinni najpierw zadawać pytania ogólne, a z chwilą, gdy zaczną się domyślać, jaki wyraz został wybrany, mogą zadawać pytania szczegółowe lub nawet próbować odgadnąć wyraz.

Na pytania wolno odpowiadać tylko „tak”, „nie” lub „nie wiem”.

Ten, kto odgadnie wyraz, zadaje kolejną zagadkę.

Jeśli nikt nie odgadnie zagadki po zadaniu 20 pytań, gracz, który ją wymyślił, mówi pozostałym, jaki wyraz wybrał, i zadaje następną zagadkę.

TAK LUB NIE

Prostsza wersja poprzedniej zgadywanki. Jedna osoba wychodzi z pokoju. Pozostałe wspólnie ustalają hasło. Odgadujący wraca i, chcąc odgadnąć hasło, zadaje pytania:

Czy ta rzecz jest człowiekiem?

Czy ta rzecz umie biegać?

Czy ta rzecz jest duża? itp.

Pozostali mogą na każde pytanie odpowiadać wyłącznie: „tak”, „nie” lub „nie wiem”. Jeśli w określonym czasie nie uda się odgadnąć hasła, trzeba dać fant i kolejna osoba wychodzi. Kiedy wszyscy już odgadywali, rozpoczynamy wykupywanie fantów.

ODGADNIJ ZASADĘ

Jedna osoba wychodzi, a pozostali ustalają zasadę, według której będą odpowiadać na pytania, np. odpowiadamy na pytania tak, jak osoba po naszej prawej stronie. Po powrocie zgadujący zadaje uczestnikom pytania dotyczące ich samych i słuchając odpowiedzi, musi odgadnąć zasadę, według której odpowiadają.



7.

Nie tylko bystre oko

Ćwiczenie czyni mistrza. Połącz przyjemne z pożytecznym – przy okazji zabawy rozwijaj sprawność ciała i umysłu. Ćwicz refleks i spostrzegawczość, trenuj pomysłowość i pamięć, rozwijaj wyobraźnię! To się przydaje zawsze i wszędzie.

KIM (wersja podstawowa)

Prowadzący kładzie na stole lub podłodze 20 do 30 małych przedmiotów, np. dwa lub trzy różne rodzaje guzików, ołówków, szmatek, orzechów, kamieni, szczyrzyków, sznurków, fotografii, w ogóle cokolwiek, co znajdzie pod ręką. Uczestnicy na nie patrzą i starają się jak najwięcej zapamiętać. Teraz przedmioty należy zasłonić. Uczestnicy spisują na karteczkach, co zapamiętali.

Zwycięża ten, kto spisał najwięcej przedmiotów.

Uwaga! Istnieje możliwość różnych modyfikacji „Kima”. Na przykład grupa obserwuje przedmioty, potem odwraca się i w tym czasie prowadzący zmienia ich ułożenie. Uczestnicy zapisują, które przedmioty zostały przesunięte. Zwycięża ten, kto zanotuje najwięcej zmian.

SZKOŁA WYWIADOWCÓW

Uczestników ustawiamy w szeregu przed ścianą. Wybrać należy ścianę, pod którą stoją jakieś meble lub sprzęty i na której wiszą obrazki, fotografie itp. Prowadzący na razie nie zwraca na ścianę uwagi uczestników – przeciwnie, zajmuje ich czymś innym, np. musztrą, odczytaniem ważnych informacji, gimnastyką. W pewnym momencie daje komendę „w tył zwrot”. Wszyscy

siadają na podłodze i wyjmują kartki i ołówki. Każdy ma opisać wygląd ściany, wymieniając zauważone przedmioty. Wygrywa ten, kto poda najdokładniejszy opis. Można opisywać treść obrazów, szkicować ich rozmieszczenie itp.

Warto jeszcze zadać dodatkowy opis jakiegoś budynku lub drogi, którą uczestnicy pokonali, idąc na spotkanie. Gra może polegać zarówno na samodzielnym opisywaniu wszystkich szczegółów, jak i na odpowiedziach na pytania dotyczące szczegółów, np. „Ile wieszaków jest w przedpokoju?”, „Jaki kolor mają drzwi do łazienki?”. Kto pierwszy da trafną odpowiedź, wygrywa.

KONKURS ZNAKÓW

Kto poda najwięcej przykładów współczesnego zastosowania pisma obrazkowego? Każdy powinien w zasadzie wykonać odpowiednie rysunki, w ostateczności można podać ich treść opisowo (znaki drogowe, wysokie napięcie, trucizna, znaki cehowe, niektóre formy reklamy).

BYSTRE OKO

Najpierw dokładnie przyjrzyjcie się sobie wzajemnie. Następnie jedna osoba wychodzi, a reszta dokonuje jednej zmiany w wyglądzie wybranej osoby, np. zegarek zostaje przełożony na inną rękę, rozwiązuje się sznurowadło albo rozpuszcza włosy. Teraz wraca ten, kto wyszedł. Ma odgadnąć, u kogo i co się zmieniło. Stopniowo można zabawę utrudniać, zwiększając liczbę zmian w wyglądzie większej liczby osób.

POSZEDŁ MAREK NA JARMAREK

Do zabawy potrzebny jest gruby kij. Wszyscy stają w kole. Prowadzący podchodzi do jednej osoby, mówiąc: „Poszedł Marek na jarmarek, kupił sobie oś” i wręcza jej kij. Uczestnik powtarza to zdanie i dodaje coś od siebie, na przykład „i młotek”. Z chwilą wypowiedzenia ostatniego słowa przekazuje kij któremuś z uczestników. Każdy następny powtarza zdanie poprzednika i dorzuca nazwę kolejnego przedmiotu kupionego przez

Marka na jarmarku, po czym podaje kij dalej. Kto się pomyli przy kolejnym wyliczaniu, daje fant lub odpada z zabawy.

DO CZEGO MOŻNA UŻYĆ?

Materiały: tyle kartek i pisaków, ile osób bierze udział w grze.

Osoba prowadząca pokazuje lub wymienia jakiś przedmiot (linijkę, kamień, piłkę, garnuszek, pisak, gałąź itp.) i pyta: „Do czego można tego użyć?”. Uczestnicy wysilają intelekt i w ciągu pięciu minut wypisują wszystkie możliwe – ich zdaniem – pożytki wynikające z posiadania np. linijki (do rysowania prostych kresek, do mierzenia, do cięcia papieru, do krojenia szczypiorku, do smarowania masła...). Wygrywa osoba, która wymieniła najwięcej czynności dających się wykonać za pomocą linijki. Na specjalną nagrodę zasłuży ten, kto wymyślił najbardziej odlotową czynność, byle rzeczywiście możliwą do wykonania (np. zastąpienie linijkami rakietek do ping ponga).

Uwaga! Jeśli jakaś czynność budzi wątpliwości (np. jedzenie kisielu linijką), to można poprosić autora pomysłu o demonstrację lub też przegłosować, czy istnieje prawdopodobieństwo jej wykonania.

WIELKIE UCHO

Na kłaśnięcie prowadzącego uczestnicy zamykają oczy, zamierają bez ruchu i wsłuchują się w dobiegające ze wszystkich stron odgłosy. Po chwili prowadzący ogłasza czas niepokoju twórczego. Podczas następnych trzech minut wszyscy układają w ciszy i skupieniu historie do usłyszanych dźwięków, po czym ze swadą i werwą prezentują swoje opowieści, które mogą być całkiem fantastyczne, byleby odpowiadały rzeczywistym efektom akustycznym. Autor najciekawszej opowieści otrzymuje tytuł WIELKIEGO UCHA.

INDIAŃSKIE ZNAKI

Każdy uczestnik wybiera sobie indiańskie imię i niewerbalny znak, który je wyraża (np. Padający Deszcz – palce drgające

w powietrzu). Dalszy ciąg odbywa się bez słów. Ktoś zaczyna pokazując swój znak i znak innego uczestnika. Ten, czyj znak został pokazany, musi natychmiast odpowiedzieć, pokazując swój znak oraz znak następnej osoby. Jeśli ktoś nie odpowie od razu – wypada z gry. Zabawa toczy się do pozostania jednej osoby w grze.

TRZYMAJ – PUŚĆ

Uczestnicy ustawiają się w kręgu, trzymając w rękach długi sznur, opasujący okrąg. Prowadzący podchodzi do poszczególnych osób i wydaje polecenie: „trzymaj” lub „puść”. Polecenie to jednak zawodnik musi wykonać odwrotnie, to znaczy, jeżeli usłyszał: „puść”, powinien dalej trzymać sznur, a jeśli: „trzymaj”, natychmiast puszcza sznur. Kto się pomyli, odpada z dalszej gry.

ŻYWIOŁY

Wszyscy siedzą w kole lub stoją w szeregu. Jedna osoba rzuca do innych kolejno piłkę i mówi: „Ziemia”, „Woda”, „Powietrze”. Każdy, kto złapie piłkę, musi szybko wymienić zwierzę żyjące w danym środowisku i odrzucić piłkę. Zabawę możemy urozmaicić, dodając „Ogień”. Na to hasło nie należy łapać piłki. Kto się pomyli, daje fant i odpada. Gra jest tym atrakcyjniejsza, im szybciej się toczy. O wygranej decyduje refleks.

DOTKNIJ, PROSZĘ

Osoba zaczynająca mówi np. „czerwone” (albo „okrągłe”, albo „metalowe”), a reszta uczestników musi jak najszybciej dotknąć czegoś czerwonego (okrągłego, metalowego). Ten, kto ostatni znajdzie przedmiot w zadanym kolorze, staje na środku i podaje kolejne określenie.

ŁAPKI

W łapki można się bawić w dwie osoby. Jedna wystawia łapasko „łapki”, a druga łaskocze je od spodu ich wnętrza i próbuje znieśc dać klapsa. Próbuje dotąd, dopóki nie trafi. Wtedy role się zmieniają.

Druga wersja. Ustawiamy się parami i układamy ręce jak do gry w łapki, następnie uderzamy się kolejno otwartymi dłońmi na słowa piosenki, śpiewając/recytując:

*Szły świnię po drabinie,
było ich trzynaście,
a jeśli nam nie wierzycie,
porachować raczcie:
raz, dwa, trzy, cztery,
pięć, sześć, siedem, osiem,
dziewięć, dziesięć, jedenaście, dwanaście,
trzynaście!*

Na „trzynaście” trzeba schować ręce. Kto nie uważał i zostanie uderzony na „trzynaście”, odpada z gry. I tworzymy kolejne pary, aż zostanie jedna osoba, która nie dała się złapać.

PRZEKAŻ PAŁECZKĘ

Prowadzący trzyma w ręku pałeczkę lub inny przedmiot i zaczyna opowiadać wymyśloną historię. Pałeczka przekazywana jest szybko do przodu i do tyłu. Osoba, która ją dostaje do ręki, kontynuuje historię. Nikt nie może się odezwać, dopóki nie trzyma tego przedmiotu w ręku. Jeśli ktoś odezwie się, nie mając pałeczki – wypada z gry.





Rozruszać towarzystwo

Kiedy nie da się szaleć na dworze, a za długo siedzieliśmy nad lekcjami, kiedy zebrało się kilka osób i nie ma pomysłu, co robić, zawsze można się powygłupiać: pochodzić na czworakach, poudawać koguta albo zaangażować Babę Jagę...

K R E T

Dzielimy uczestników na dwa równe zespoły. Każdy zespół ustawia się rzędem w rozkroku. Na sygnał rozpoczęcia gry pierwsi zawodnicy w rzędach szybko odwracają się i na czworakach przemieszczają się między nogami swojego zespołu, po czym szybko ustawiają się w rozkroku na końcu rzędu. Za pierwszymi natychmiast podążają w tej samej pozycji kolejni zawodnicy. Zwycięża ten zespół, którego członkowie szybciej ukończą bieg kreta.

S T O N O G A

Uczestnicy dzielą się na dwa równe zespoły i obydwa ustawiają się w rzędach na linii startu. Zawodnicy w rzędzie kładą ręce na ramionach swojego poprzednika. Na sygnał rozpoczęcia gry obie stonogi robią przysiad i w tej pozycji starają się szybko dotrzeć do wyznaczonej mety. Jeśli w czasie biegu zespół rozerwie się, wówczas stonoga musi się zatrzymać, uporządkować i połączyć rząd i dopiero wtedy może biec dalej. Zwycięża zespół, który pierwszy dobiegnie do mety.

INNA STONOGA

(wersja dla najmłodszych)

Dzieci idą gęsiego, każdy trzyma kolegę z przodu za biodra. Mają szeroko rozstawione nogi i w ten sposób maszerują, kołysząc się z boku na bok. Śpiewają lub rytmicznie recytują:

*Idzie sobie stonoga,
Stonoga, stonoga,
Każda inna jej noga,
Jej noga, bęc!*

Po „bęc” wszyscy stają z szeroko rozstawionymi nogami, a ostatnia osoba przechodzi pod nimi (lub się przeczołguje). I rozpoczynamy zabawę od nowa.

CZTERY KĄTY

W grze uczestniczy każdorazowo pięciu zawodników. Czerem ustawia się w czterech kątach pokoju, a piąty – piec – staje na środku. Na sygnał prowadzącego zawodnik ze środka woła: „Cztery kąty, a piec piąty!”. Na to zawołanie zawodnicy stojący w kątach szybko zamieniają się między sobą miejscami, a w tym czasie ten ze środka usiłuje zająć jedno ze zwalnianych miejsc. Gdy mu się to uda, środkowym zostaje ten, komu nie udało się zająć miejsca w kącie (podobna gra, „Komórki do wynajęcia”, rozgrywana jest na dworze – patrz rozdział 9, s. 66).

KRÓLA NIE MA W DOMU

Ta stara duńska zabawa jest przypisywana królowi Fryderkowi II. Zdarzało mu się uciekać od sztywnych wymogów etykiety. Wypowiadał wtedy zdanie: „Króla nie ma w domu”. W ten sposób zyskiwał nieco swobody.

Gracze – z wyjątkiem króla – siedzą w kółku na ziemi i czytają, piszą lub szują. Zajęcia te przedstawiają za pomocą pantomimy. Gdy tylko król zawoła: „Króla nie ma w domu”, wszyscy rozbiegają się i harują. Kiedy król nagle krzyknie: „Król jest z powrotem!”, każdy gracz musi jak najszybciej biec na swo-

je miejsce i powrócić do wykonywanej poprzednio czynności. Ostatni odpada z gry.

SZYMON MÓWI

Inna wersja „Ojca Wirginiusza”, który należy do klasyki zabaw dla maluchów. W „Szymona” można się bawić bez obciachu w bardziej dorosłym wieku. Grupa wybiera sobie prowadzącego, zwanego „Szymonem”, którego wszyscy będą naśladować. Przed każdą czynnością wybrana osoba rozpoczyna zdanie od słów „Szymon mówi wam” – np. „załóżcie nogę na nogę”. I uczestnicy wykonują zadaną czynność. Jeśli ktoś się pomyli – wypada z gry. Zabawa odbywa się coraz szybciej.

WYŚCIG TACZEK

Zawodnicy ustawiają się parami. W każdej parze jeden jest taczka. Opiera się dłońmi o ziemię, podając nogi swemu partnerowi, który chwyta je mocno za uda, stojąc między nimi.

Taczki mają nogi usztywnione, głowy podniesione, a oczy skierowane na linię mety. Wszystkie pary na sygnał wyruszają z linii startu, starając się jak najszybciej znaleźć na mecie.

WALKA KOGUTÓW

Zawodnicy dzielą się na dwa równe zespoły i ustawiają się naprzeciwko siebie parami. Na sygnał rozpoczęcia gry krzyżują ręce na piersiach, podnoszą jedną nogę zgiętą w kolanie i w tej pozycji, po kolejnym sygnale, zaczynają się wzajemnie atakować. Zadaniem każdego zawodnika jest pozbawienie przeciwnika równowagi. Zawodnik, który stracił równowagę i choć na chwilę podparł się nogą, odpada z dalszej gry. Wygrywa zespół, który stracił mniejszą liczbę zawodników. W czasie gry wolno atakować tylko skrzyżowanymi na piersiach rękami, starając się trafić w skrzyżowane ręce przeciwnika. Szarpanie, atakowanie kolanem, barkiem itp. powoduje dyskwalifikację.

WALKA WĘŻÓW

Uczestnicy dzielą się na dwa równe zespoły i ustawiają się w rzędach, jeden za drugim, mocno trzymając się za ramiona

lub w pasie. Tak tworzą węża. Każdy wąż chce rękami pierwszego zawodnika (głowy) uchwycić i oderwać ogon (ostatniego zawodnika) drugiego węża, a zarazem chroni swój ogon przed równoczesnymi atakami przeciwnika. Wygrywa zespół, który w określonym czasie straci mniej zawodników. Gra może trwać tak długo, aż któryś z zespołów straci trzech zawodników.

KTO WYŻEJ

Młodszy zawodnik siedzi na ramionach swego starszego partnera, w rękę trzyma łopianową kulkę (może to być kawałek taśmy samoprzylepnej lub „rzep”), którą należy zaczepić jak najwyżej na tkaninie przymocowanej na ścianie.

STATEK

Grupa ustawia się w szeregu na środku pokoju. Kiedy prowadzący krzyczy: „Na prawą burtę”, wszyscy biegną na prawo. Kiedy krzyczy: „Na lewą burtę”, wszyscy biegną na lewo. Kiedy krzyczy „Na środek”, wszyscy wracają na środek pokoju. Prowadzący wydaje komendy coraz szybciej, ostatnia osoba dobiegająca do szeregu wypada z gry. Gra toczy się tak długo, aż zostanie jeden wygrany.

RYBY W SIECI

Uczestnicy dzielą się na dwa zespoły: jeden zespół tworzy koło – to sieć, drugi to ryby. Ryby stają wewnątrz koła. Na sygnał starają się wydostać z sieci w najrozmaitszy sposób, a więc próbują przeskoczyć przez splecione mocno ręce, przesunąć się pod nimi jak przez oczka sieci, podpełznąć lub przerwać sieć. Po upływie określonego czasu prowadzący przerywa grę i liczy ryby, które wydostały się z sieci. Następnie zarządza zmianę ról. Wygrywa zespół, w którym, w momencie przerywania gry, więcej ryb znalazło się poza siecią.

Uwaga! Prowadzący pilnuje, aby przy próbach wydostania się z sieci używano jedynie dozwolonych sposobów.

ŁĄCZENIE SIĘ W GRUPY

Uczestnicy rozchodzą się po sali. Prowadzący wypowiada jakąś liczbę (np. 3), a uczestnicy starają się jak najszybciej utworzyć kręgi złożone z trzech osób, chwytając się za ręce. Jeśli liczba uczestników nie dzieli się przez trzy i zostaną dwie osoby, mogą się chwycić za ręce i utworzyć krąg. Jeśli zostanie jedna osoba – teraz ona wypowiada następną liczbę (np. 2 lub 6) i uczestnicy łączą się w nowe grupy.

PIŁKA PARZY

Stajemy w kółku. Wybrana osoba staje poza kółkiem. Podajemy sobie piłkę, ale nagle ten spoza kółka mówi: „Piłka parzy”. Kto w tym momencie złapie piłkę, wychodzi z koła i zabawa zaczyna się od nowa.

KRZESŁA

Do zabawy ustawiamy krzesła w koło – o jedno mniej niż liczba uczestników. Włączamy muzykę, wszyscy chodzą wokół krzesel w jej takt. Kiedy wyłączymy muzykę, każdy musi usiąść na najbliższym miejscu. Odpada ten, kto nie ma gdzie usiąść (i zabiera ze sobą krzesło). Zabawa powtarza się dotąd, aż pozostanie dwóch graczy i jedno krzesło. Zwycięża ten, kto zajmie ostatnie krzesło! I możemy bawić się od nowa...

WSZYSCY, KTÓRZY...

Inna wersja „Krzesel”. Wszyscy siadają na krzesłach wokół jednej stojącej osoby, która wypowiada polecenie, np. „Niech wstaną wszyscy, którzy noszą krawaty!”. Ci, którzy noszą krawaty, muszą wstać i poszukać sobie nowego krzesła. Zaczynający grę też oczywiście szuka miejsca. Ten, kto został bez swojego miejsca, wydaje kolejne polecenie, np. „Niech wstaną wszyscy, którzy lubią zupę pomidorową”... itd.

JADĘ DO AFRYKI

Jeszcze jedna wersja „Krzesel”. Grupa uczestników siada w kręgu na krzesłach. Stojący w środku wypowiada zdanie:

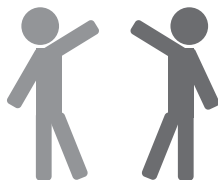
„Jadę do Afryki i zabieram ze sobą wszystkich, którzy... (mają niebieskie oczy, noszą spodnie, mają siostrę, grają w piłkę)”. Osoby, które identyfikują się z tą cechą, szybko wstają i zmieniają miejsce. Kto nie zdąży usiąść na wolnym krześle, staje w środku i wypowiada nową formułę.

BABA JAGA PATRZY

Uczestnicy ustawiają się pod ścianą w dużej odległości od Baby Jagi, która stoi pod drugą ścianą. Odwraca się tyłem i wymawia magiczne słowa:

*Raz, dwa, trzy
Baba Jaga patrzy!*

W tym czasie uczestnicy szybko się do niej zbliżają. Ale mogą biec tylko wtedy, gdy ona ich nie widzi. Wymawiając drugą sylabę słowa „pa-trzy”, Baba Jaga odwraca się, a biegnący muszą się zatrzymać, zastygając w bezruchu w najróżniejszych pozach. Baba Jaga sprawdza, czy nikt się nie poruszył, a ten, komu się to nie udało, wraca do punktu wyjścia. Następnie Baba Jaga ponownie się odwraca, a wszyscy znów próbują do niej dobiec. Wygrywa ten, kto najszybciej dotrze do Baby Jagi.





Trzepak i okolice

Wychodziło się na podwórko, żeby pobiegać, wyszaleć się, pogadać od serca, posiedzieć – a właściwie powiszieć – na trzepaku... Wisało się w najdziwniejszych pozach (głową w dół z kolanami zaczepionymi na dolnej lub górnej poprzeczce, na „leniwca”, czyli przez zaczepienie o poprzeczkę jednocześnie rąk i nóg), prowadząc przy tym zwyczajne rozmowy. Trzepak spełniał również wiele innych funkcji: bywał bramką, siatką do gry w siatkówkę, często miejscem do „zaklepywania” w grze w chowanego. A wokół trzepaka też się działo. Bawiono się w berka, chowanego, skakano przez skakankę, w gumę, grano w klasy. A dziś? Ciekawe, czy w podwórkowych grach znajdziecie coś dla siebie.

BEREK

Jest wiele odmian popularnego berka. Zabawa jest najciekawsza, gdy bierze w niej udział 10–12 osób. Terytorium, na którym się rozgrywa, musi być z góry ustalone, bez prawa przekraczania granic.

Wyznaczamy przez losowanie pierwszego zawodnika – berka. Ogólna zasada berka polega na tym, że berek musi złapać (dotknąć) kogoś z rozbiegającej się grupy, a złapany zostaje berkiem i gra toczy się dalej. Podczas zabawy prowadzący zwraca uwagę, czy nikt umyślnie nie daje się schwytać.

Berek kucany

Zawodnik, który zdąży przed złapaniem ukucnąć, jest „niełapalny”.

Berek drewniany lub żelazny

Nie podlega złapaniu ten, kto chwyci coś drewnianego czy żelaznego. Ale uwaga: muszą to być obiekty na stałe związane z podłożem, a więc drzewo, drewniany płot czy rama żelaznego trzepaka albo bramki piłkarskiej.

Można wymyślać dowolne warianty.

Berek ranny

Schwytany staje się berkiem, ale musi trzymać się jedną ręką za to miejsce, które zostało dotknięte – „zranione” przez poprzedniego berka. Urozmaica to, ale i utrudnia grę, gdyż bardzo trudno biegać i chwycić uciekających, trzymając się na przykład za kolano lub ramię. Rana goi się dopiero wtedy, gdy ranny berek schwyta któregoś z uciekających zawodników.

Berek sierota

W grze uczestniczy nieparzysta liczba zawodników. Wybieramy berka i pozostałą grupę dzielimy na dwie równe części. Jedna dostaje chustki lub wstążki. Berek rozpoczyna pościg za uciekającymi. Ten, kto jest bezpośrednio zagrożony złapaniem, stara się szybko znaleźć sobie parę (w parze jeden ma chustkę, a drugi nie). Jeśli nie zdąży, berek może go schwytać. Dobieranie się w pary może nastąpić dopiero w momencie bezpośredniego zagrożenia schwytaniem, nie wcześniej. Zawodnicy nie przestrzegający tej reguły są chwilowo eliminowani.

Berek żuraw

Chcąc się ratować przed schwytaniem przez berka, trzeba przyjąć postać żurawia, to znaczy gwałtownie się zatrzymać, stanąć na jednej nodze, a pod kolano ugiętej i uniesionej wysoko drugiej nogi podłożyć rękę i chwycić jej palcami za nos. W tej trudnej pozycji zawodnik rzeczywiście upodabnia się do żurawia. Berkowi nie wolno zatrzymywać się przy żurawiu i czekać, aż ten się zmęczy i dotknie obydwoma nogami ziemi.

Można się umówić, że zamiast udawać żurawia zawodnicy stają „na baczność” albo przyklękają na jedno kolano.

Berek z figurami

Uczestnicy stoją rozproszeni w wymyślonych przez siebie pozach. Dwoje uczestników gania się. Gdy uciekający chce odpocząć, staje przed kimś w takiej samej jak tamten pozie. Wtedy ta osoba musi uciekać. Gdy zostanie złapana, role się odwracają.

Berek łańcuszkowy

Gdy berek kogoś złapie, muszą razem, trzymając się za ręce, polować na pozostałych. Jeżeli dwaj goniący złapią kogoś, on także przyłącza się do łańcucha i teraz we trójkę gonią pozostałych. I tak dalej – każdy złapany dołącza do łańcucha goniących. Łańcuch się wydłuża i wydłuża... Ostatni nie schwytany zostaje nowym berkiem.

SKAKANKA

Skakanka zawsze była dziewczyńska. Czy nadal tak będzie? Trudno powiedzieć. Ćwiczenia ze skakanką wchodzić przecież w skład poważnego treningu sportowców. Wyrabiają zręczność i zgrabną sylwetkę. Warto więc przywrócić ten kawałek linki do łask!

Skacze się na jednej nodze, naprzemiennie, na obu nogach, ze stopami złączonymi, a nawet skrzyżowanymi, także – krzyżując ręce. Skakanką kręci się do przodu albo do tyłu. Inny wariant – dwie osoby kręcą sznurem, a trzecia skacze. Zaczepienie nogą o skakankę to „skucha”.

Uwaga! Długość skakanki powinna być dostosowana do wzrostu skaczących.

Dziesiątki

Skacze się pojedynczo, wykonując kolejno odpowiednią liczbę skoków, w poniższych układach (liczymy głośno), aż do skuszenia. Wtedy trzeba oddać skakankę. W następnej kolejce powtarza się całą serię skoków, podczas której nastąpiła skucha. Wygrywa osoba, która najszybciej skończy X serię.

I seria. Po jednym skoku w następującym układzie:

Kręcimy skakankę do przodu: przeskok (1), na stopach złączonych (2), na prawej stopie (3), na lewej (4), przeskok ze

skrzyżowanymi rękami (5) i już kręcimy skakankę do tyłu: przeskok (6), dwie nogi (7), prawa noga (8), lewa noga (9), przeskok ze skrzyżowanymi rękami (10).

II seria. Wymaga wykonania po dwa skoki w dziesięciu układach.

III seria – po trzy skoki; IV seria – po cztery i tak dalej aż do serii X, kiedy trzeba wykonać po 10 skoków w każdym z 10 układów.

Uwaga! Dla treningu oczywiście można skakać samemu, ale przyjemniej jest, gdy traktujemy „dziesiątki” jak grę. Wtedy posługujemy się jedną skakanką, którą po skuchach kolejno od siebie przejmujemy.

Aniołek, fijołek...

Dwie osoby kręcą sznurem, recytując, nieco bez sensu, ale szybko, coraz szybciej:

*Aniołek, fijołek,
Róża, bez,
Konwalia, balia,
Wściekły pies!*

Osoba, która skacze, uważa, żeby nie dostać linką po nogach, co oznacza skuszenie. Kto skusi – idzie kręcić sznurem. Kto najdłużej nie skusi – wygrywa.

Szczur

Zawodnicy stają obok osoby, która kręci linką po ziemi, szybko, coraz szybciej. Należy przeskakiwać rozkręconą linkę, by nie oberwać nią po nogach. Kto zostaje uderzony – odchodzi. Kto wykaże się refleksem i skocznością – wygrywa.

Bieg ze skakanką

Rysujemy linię startu i w odległości 15–20 kroków od niej linię mety. Uczestnicy ustawiają się ze skakankami w rękach na linii startu w odstępach dwóch kroków od siebie. Na sygnał pro-

wadzącego: „Do biegu gotowi – start!”, wszyscy, skacząc przez skakanki, zdążają jak najszybciej do mety. Pierwszy wygrywa.

KLASY

To także jedna z klasycznych gier dziewczyńskich, polegająca na skakaniu po wyrysowanych polach, sześciu lub dziewięciu. Podobna do „chłopka” (patrz dalej).

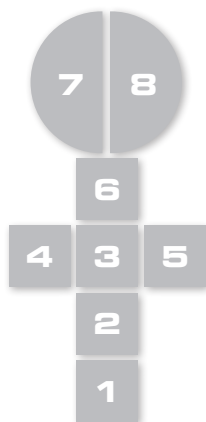
Najlepiej grać na betonnie, asfalcie lub na chodniku. Rysujemy kredą lub kawałkiem cegły prostokąt, dzielimy go na 9 lub 6 równych pól i numerujemy części. Gra polega na rzucaniu kamyka na kolejne pola i skakaniu po nich.

Przykład

Zaczynająca mówi: „Jeden” i rzuca kamyk na pole nr 1. Następnie skacze na jednej nodze przez kolejne klasy. Wracając, zatrzymuje się przy polu nr 2, zabiera kamyk z jedyńki i dopiero skacze na pole 1. Jeżeli pomyli kolejność, nadeptnie na linię graniczną lub nie trafi kamikiem do okienka, prowadzenie przejmuje kolejna osoba. Po przejściu od 1 do 9 pola można skakać innym stylem, zależnie jak się umówimy.

CHŁOPEK

Na chodniku, asfalcie, betonnie lub piasku rysuje się figurę pokazaną na rysunku. W grze bierze udział kilka dziewczynek. Każda kolejno rzuca kamyk na któreś pole, a następnie skacze dwiema nogami z pola na pole, przestrzegając kolejności (z pola 3 w bok na 4, z 4 na 5, przeskakując 3) i dalej. Na polu 7/8 w rozkroku obraca się o 180 stopni i kolejno powraca do pola, na które rzuciła kamyk; podnosi go i w następnej kolejce rzuca kamyk na pole z kolejnym, wyższym numerem. Jeżeli podczas skakania nadeptnie na linię któregoś pola lub nie po-



dejmie kamyka – odpada z gry i na jej miejsce wchodzi następna zawodniczka.

Można skakać na jednej nodze lub z nogami skrzyżowanymi.

G U M A

To są zawody dla minimum trzech dziewczyn. Zszytą lub związaną gumę do majtek (długości zazwyczaj 4–6 m) rozciąga się między dwiema koleżankami, a trzecia staje między nimi i skacze, wykonując obowiązkowe układy. Guma musi być dobrze napięta. Skoki wykonuje się na kilku kolejnych wysokościach: najpierw guma jest na wysokości kostek. Skaczemy obunóż, tak by przydeptać gumę obiema nogami, po czym robimy obrót o 180 stopni; teraz łydki i obrót; teraz kolanka i obrót; i tak dalej: uda, pupa, pas, a dla najambitniejszych jeszcze wyżej, tzn. pachy lub nawet szyja! Skucha – jeśli stopa nie trafi w gumę.

Z O Ś K A

W klasy i gumę grały dziewczynki, w zośkę chłopaki. Zośka to coś małego do kopania: albo szmaciany woreczek wypełniony piaskiem, albo pęczek równo przyciętej kolorowej włóczki, obciążony ołowianym krążkiem z dwiema dziurkami.

Grupka graczy ustawia się w kółku. Najprostszym sposobem jest podbijanie zośki tak długo, jak się da. Wygrywa ten, kto podbije największą liczbę razy. Ciekawsze jest stopniowe zwiększanie liczby kopnięć. Najlepiej gra się we trzech. Gracz, który rozpoczyna, mówi „raz” i kopie zośkę do kolegi. Kolega też może kopnąć najwyżej raz, przesyłając zośkę do trzeciego, a ten ewentualnie do następnego itd... aż zośka zatoczy koło i wraca do pierwszego gracza. Ten mówi „dwa” i kopie dwa razy, przy czym drugie kopnięcie musi już być podaniem do kogoś. I tak po każdej rundzie następuje coraz wyższy liczebnik i odbijamy zośkę dwa, trzy, cztery razy... dopóki nie spadnie. Kolejność graczy jest dowolna, ważne, by żaden nie przekroczył limitu kopnięć. Jeśli zośka do kogoś przypadkiem wróci, trzeba ją odbić tyle razy, ile jest zadane w tej rundzie, i podać dalej. Każdy kontakt zośki z ciałem liczy się jako odbicie.

Inny wariant: każdy z 2–5 graczy ma do obrony własne koło 2,5-metrowej średnicy. Zoškę podbija się tak, aby upadła w kole przeciwnika. Jeżeli do czyjś koła zoška wpadła np. sześć razy, gracz odpada z dalszej gry. Kopanie trwa do wyeliminowania wszystkich graczy.

Trzeci sposób to gra dwóch osób na bramki odległe o 10–20 metrów. Każdy gracz ma zadanie umieścić zoškę w bramce przeciwnika, podbijając ją minimum 10 razy. Zoška oczywiście nie może spaść. Gra się do ustalonej liczby goli.

„Zoška” była popularna od przedwojnia do lat sześćdziesiątych. A teraz przeżywa renesans! Niedawno okazało się, że jest znana na całym świecie, a korzenie ma azjatyckie. Do Europy przybyła z USA w 1995 roku w postaci wyczynowej pod angielską nazwą „Footbag” (czyli nożny woreczek). Zwykłe kopanie woreczka stało się dyscypliną sportu, a nawet widowiskiem taneczno-akrobatycznym. Show polega na żonglowaniu nogami, a wszystkie triki i ewolucje wykonywane są w takt muzyki. Oczywiście rozgrywa się mistrzostwa na poziomie krajowym, europejskim i światowym. Footbag, tak jak zoška rozwija zręczność i koordynację wzrokowo-ruchową. Grać może każdy i wszędzie, w kółeczku, w parach lub indywidualnie. Powstała strona internetowa: www.zoska.com.pl

CZYJ SKOK NAJDŁUŻSZY

Uczestnicy dzielą się na dwa równe zespoły. Rysujemy linię startu, na której ustawiają się w rzędach oba zespoły. Na sygnał rozpoczęcia gry pierwsi zawodnicy wykonują skok z miejsca (bez rozbiegu), a prowadzący określa liniami długość ich skoku. Linie te będą liniami startowymi dla kolejnych zawodników w zespołach. W ten sposób metą dla danego zespołu będzie punkt, do którego zdołał skoczyć ostatni zawodnik w zespole. Zwycięża zespół, który pokonał skokami większą odległość.

KOMÓRKI DO WYNAJĘCIA albo PRZEPROWADZKA

Jeden z zawodników zostaje bezdomnym. Pozostali ustawiają się w dużym kole w odstępach trzech kroków i każdy

zakreśla wokół siebie małe kółko – komórkę o średnicy około 50 cm. Bezdomny obchodzi wszystkich po kolei i pyta każdego, czy są komórki do wynajęcia. Wszędzie spotyka się z odmową, a gdy tylko się odwróci, stojący za jego plecami natychmiast zamieniają się komórkami. Zadaniem bezdomnego jest uchwycić moment przeprowadzki i zająć pustą przez chwilę komórkę, zanim uczyni to ktoś inny. Wówczas ten, kto się spóźnił, zostaje bezdomnym i on idzie szukać sobie komórki do wynajęcia (por. „Cztery kąty”, s. 55).

DWA OGNIĘ LUB ZBIJANY

To była żelazna konkurencja na koloniach i lekcjach WF. Zasady są proste: dwóch zawodników staje naprzeciwko siebie, pomiędzy nimi dowolna liczba graczy. Zbijający celują w nich piłką, a gdy trafią, eliminują ich z dalszej gry. Jeśli piłka została złapana, gracze zamieniają się rolami.

W CHOWANEGO

Kryjący stoi pod murem odwrócony tyłem do grupy i recytuje:

*Pałka, zapałka
dwa kije
kto się nie schowa
ten kryje
raz, dwa, trzy...*

Odlicza się do dziesięciu, dwudziestu albo i stu. W tym czasie reszta się chowa. Na koniec odliczanki „kryjący” ogłasza: „Szukam!” i zaczyna tropienie ukrytych kolegów. Kogo znajdzie, głośno krzyczy jego imię, a znaleziony wychodzi z kryjówki. Ale szukający coraz bardziej oddala się od miejsca, w którym krył. Gdy jest odwrócony, inni mogą zdążyć tam dobiec i „zaklepać”. Kto dobiegnie, krzyczy: „Raz, dwa, trzy za siebie!”.

WYŚCIG Z JABŁKIEM LUB JAJKIEM

Przygotowujemy tyle jabłek bądź jajek, ilu zawodników. Ustawiają się w szeregu wzdłuż narysowanej linii startu. Linie



metry wyznaczamy w odległości 20–25 kroków. Każdy kładzie swoje jabłko na głowie albo jajko na łyżce i bierze jej trzonek do ust. Na sygnał prowadzącego wszyscy zawodnicy ruszają jak najszybciej do mety. Zwycięża ten, kto dojdzie do mety, nie gubiąc jabłka z głowy lub jajka z łyżki. Komu jabłko spadnie, musi je ponownie ustawić na głowie i rozpocząć marsz od linii startu. Komu spadnie jajko – ten odpada, bo już nie ma co zbierać.

KÓŁKO I FAJERKA

Zabawy z KÓŁKIEM były dla dziewczynek. Potrzebne było duże koło drewniane o średnicy nawet do 90 cm i patyk do jego popychania. Sztuka polegała na umiejętności takiego uderzania koła patykiem, aby toczyło się w wybranym kierunku i z odpowiednią prędkością. W kółko można było się bawić pojedynczo lub grupowo, wtedy kilka dziewczynek biegło obok siebie ze swoimi kołami. Była to zabawa elegancka, pełna gracji i szczególnie widowiskowa w parkowych alejkach na tle zieleni.

Zupełnie odmienny charakter miała FAJERKA. Uważana była za zabawę – co tu ukrywać – łobuziaków. Oprócz fajerki potrzebny był pogrzebacz, który pełnił funkcję prowadzący. Dobra fajerka (nie scentrowana i nie pęknięta) to był skarb pilnie strzeżony. Należało popychać przed sobą fajerkę za pomocą pogrzebacza, im szybciej i bardziej krętą drogą, tym lepiej. Towarzyszyły temu najczęściej okrzyki prowadzącego, który w ten sposób imitował pracę swojego „motoru”. Zabawa najlepiej udawała się na chodnikach, a okrzyki bawiących się i uderzenia żeliwnej fajerki o beton powodowały hałas trudny do zaakceptowania. Na dodatek mali zawodnicy „pętali” się pod nogami przechodniów.

Tylko skąd teraz wziąć fajerkę? (pogrzebacz by się znalazł wśród akcesoriów kominkowych).

BOICIE SIĘ CZARNEGO LUDA?

Zasady podobne jak w grze „Gąski, gąski, do domu” (patrz s. 40) Przed rozpoczęciem zabawy rysujemy patykiem granicę między dwoma polami do gry. Wielkość pola zależy od licz-

by graczy i lokalnych warunków. Jeden z graczy odgrywa rolę czarnego luda. Stoi na jednym końcu pola do gry, a gdy pozostali gracze ustawiają się na drugim, jak najdalej od niego. Zaczyna się między nimi dialog.

Czarny lud: *Boicie się czarnego luda?*

Gracze: *Niee!*

Czarny lud: *A jeśli czarny lud przyjdzie?*

Gracze: *Uciekniemy!*

I wszyscy ruszają biegiem, próbując ominąć czarnego luda i dotrzeć do przeciwnego krańca pola. Nie jest to takie proste, ponieważ czarny lud stara się złapać tak wielu biegnących, jak to możliwe. Może on przy tym poruszać się we wszystkich kierunkach, natomiast pozostali muszą biec wyłącznie do przodu. Kto dotrze bezpiecznie do celu, ten wygrywa.

MURARZ

Gra podobna do „Czarnego luda”. Boisko przedziela sznurek lub linia narysowana kredą. Na tej linii staje osoba wybrana losowo, tzw. murarz. Odwraca się tyłem do reszty, która stoi na jednej części boiska. Nagle murarz krzyczy: „Murarz łapie” i w tym momencie odwraca się w stronę grupy. Wszyscy muszą przebiec na drugą stronę boiska w taki sposób, by nie zostać złapanym przez murarza. Murarz może poruszać się tylko po linii lub po sznurku. Stara się złapać jak najwięcej biegnących. Złapani siadają na linii lub sznurku i w ten sposób pole wokół murarza zawęża się i pozostali mają coraz trudniej. Wygrywa ostatnia osoba, która nie dała się złapać murarzowi.

KICZKA (PRZODEK PALANTA)

Liczba graczy jest dowolna. Można bawić się samemu lub w grupie.

Na ziemi kładziemy gruby patyk, na którym opieramy ociosany z dwóch stron kołek długości ok. 17 cm, grubości ok. 4 cm. To jest kiczka. Przygotowanym kijem uderzamy kiczkę

z góry, tak aby podskoczyła. Kiedy wiruje w powietrzu, uderzamy po raz drugi, aby poleciała do przodu. Wygrywa ten, kto odbije kołek najdalej.

Aby uzyskać dobry wynik, należy dobrze ustawić kiczkę, podbić ją, a następnie uderzyć w sam środek, gdy obraca się w powietrzu.





10.

Garść kamyków

Wasze babcie namiętnie grywały w ciupy. Brało się koc (bo trudno zgarniać kamienie z twardej powierzchni), pięć kamyków i zapraszało koleżanki – co najmniej jedną. Grać można było bez końca, a jeśli chwilowo zabrakło partnerki, ćwiczono indywidualnie aż do osiągnięcia mistrzostwa. Spróbujcie.

TRÓJKI

W grze może brać udział kilka osób. Każdy z grających dysponuje trzema niewielkimi rekwizytami, które mieszczą się w dłoni – mogą to być kamyczki, żołędzie, monety lub jeszcze coś innego.

W każdej rozgrywce grający ukrywa w dłoni jakąś liczbę swoich rekwizytów (jeden, dwa, trzy... lub nic). Na „trzy-cztery” wszyscy wyciągają przed siebie zaciśnięte dłonie i kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zgadują, ile kamyków (żołędzi, monet itp.) jest we wszystkich wyciągniętych dłoniach.

Następnie wszyscy otwierają dłonie i pokazują ich zawartość, którą można teraz policzyć. Jeśli nikt nie odgadł, ogłaszamy remis. Ten, kto trafił, odkłada jeden ze swoich kamyków. W dalszych rozgrywkach będzie używał już tylko dwóch. Gra toczy się do chwili, gdy któryś z grających nie będzie już miał żadnego kamyka. On zostaje zwycięzcą.

OSTATNI KAMIEŃ

W grze biorą udział dwie osoby. Potrzeba co najmniej 15 kamyków (guzików, żołędzi, kasztanów itp.). Dzielimy je na trzy kupki. W żadnej nie może być mniej niż cztery kamyki.

W każdej musi być inna ich liczba. Grający na zmianę zabierają kamyki. W jednym ruchu wolno zabrać dowolną ich liczbę, nawet wszystkie, ale tylko z jednej kupki. Przegrywa ten, kto będzie musiał zabrać ostatni kamyk.

Można oczywiście wprowadzać różne zmiany. Na przykład rozkładać rekwizyty na więcej kupek – wtedy należy używać większej liczby kamyków. Można się też umówić, że zwycięzcą zostaje ten, komu uda się zabrać ostatni kamyk.

CIUPY

Jest to gra zręcznościowa, znana także jako „Hacele” (hacelami bądź heclami nazywano stalowe śruby do końskich podkówek). Można w nią grać w pomieszczeniu i na dworze, na łóżku i na podłodze... Podłoże powinno być równe i dość miękkie, więc najlepiej rozłożyć koc.

Każdy ma pięć niedużych kamyków dobrze mieszczących się w dłoni. Rozgrywka składa się z serii rzutów. Wykonuje się wszystkie po kolei, do skuszenia. Kto skusi, czeka znów na swoją kolejkę i kontynuuje od miejsca, w którym skusił. Wygrywa ten, kto najszybciej i z najlepszym kontem punktowym skończy całą serię rzutów. Uwaga! Każdą figurę rozpoczyna się od rozrzuca kamieni.

Jedynka

Cztery kamyki rozrzucone na kocu. Piąty, zwany „matką” albo „świnką”, gracz ma w dłoni. Podrzuca go, zbiera z koca jeden z kamyków, a następnie łapie spadającą „matkę”. W ten sposób kolejno zbiera z koca wszystkie kamyki.

Dwójka

Podrzuć „matkę”, zebrać od razu dwa kamyki, złapać „matkę”... I jeszcze raz zebrać dwa kamyki.

Trójka

Podrzuć „matkę”, zebrać trzy kamyki, złapać „matkę”, następnie zebrać pozostały kamyk.

Czwórka

Podrzucić „matkę”, zebrać od razu wszystkie cztery kamyki, złapać „matkę”.

Mur

Podrzucając „matkę”, przenosić pojedyncze kamyki na drugą stronę DRUGIEJ dłoni ustawionej kantem.

Dżokej I

Wszystkie kamyki podrzucić i złapać na wierzch zsuniętych obu dłoni.

Dżokej II

Wszystkie kamyki podrzucić i złapać na wierzch jednej dłoni.

Jeśli spadną z niej wszystkie kamyki – skucha. Jeśli na dłoń zostanie choćby jeden – rzut jest zaliczony (liczy się punkty – punkt za każdy utrzymany kamyk).

Dżokej III

Wszystkie kamyki podrzucić, złapać na wierzch dłoni, podrzucić i złapać do dłoni. Skuszenie – jeśli nie uda się utrzymać na wierzchu dłoni ani jednego kamyka. Liczy się punkty za kamyki złapane – za każdy dwa punkty.

Brama

Po rozrzuconiu kamyków ustawia się kciuk i palec wskazujący DRUGIEJ ręki niczym bramę. Podrzuca się „matkę” i przesuwamy jeden kamyk pod „bramą”. Kolejny podrzut „matki” i przesuwamy następny kamyk... Zakończenie figury to podrzut „matki” i zebranie wszystkich kamyków z koca do ręki.

„Bramę” można urozmaicić: przesuwając kamyki parami, przesuwając w dwóch turach (trzy, potem jeden), przesuwając za jednym zamachem wszystkie cztery.

SPRAWNE RĘCE

Gra podobna do bieriek, tylko rekwizyty robimy sobie sami. Do miski z wodą wrzucamy kilka patyczków długości ok. 15 cm.

Uczestnik trzyma w jednej ręce widelec, a w drugiej talerzyk. Widelcem stara się wyłowić patyczki i ułożyć je na talerzyku.

W czasie wykonywania zadań widzowie mogą dopingować zawodnika lub żartować z jego czynności. Prowadzący zabawę odnotowuje czas wykonania wszystkich zadań przez kolejnych uczestników i przyznaje punkty za jakość ich wykonania (np. od 1 do 3).

K U L K I

Przed rozpoczęciem zabawy należy wybrać jako cel dołek w ziemi lub też narysować kredą na ziemi niewielkie koło. Następnie zaznaczamy linię startową, za którą gromadzą się wszyscy gracze.

Rzucanie

Linię startową wyznacza się w odległości około trzech metrów od celu. Stojąc przed tą linią, gracze po kolei rzucają kulkami. Jeśli komuś uda się dorzucić kulkę do celu, rzuca ponownie z linii startowej. Jeśli któraś kulka nie dotarła do celu, w kolejnej rundzie będzie wyrzucana z miejsca, gdzie upadła ostatnio. Zwycięzcą jest ten, kto ma na koncie najwięcej trafnych rzutów.

Strzelanie

Gracze kucają przy linii startowej oddalonej od celu o 5–10 metrów i na zmianę strzelają kulkami (pstrykając palcami) do celu. Zwycięzcą jest osoba, która w ciągu dziesięciu rund potrzebuje najmniejszej liczby strzałów, aby umieścić swoje kulki w celu.

Zbieranie punktów

Komu się uda trafić do celu, otrzymuje dziesięć punktów. Ale gracze niekoniecznie muszą rzucać do celu – mogą również celować w kulki przeciwników. Kto trafi w kulkę współgracza, również otrzymuje dziesięć punktów. Jeśli jednak niechący kulka przeciwnika zostanie przy tym wstrzelona do celu, to dziesięć punktów otrzymuje przeciwnik. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zgromadzi na swoim koncie 110 punktów.

Nocnik

Gracze jeden po drugim rzucają równocześnie trzema kulkami do celu (tzw. nocnika), oddalonego o trzy metry. Komu uda się dorzucić do celu najwięcej kulek, może próbować umieścić tam również swoje pozostałe kulki, pstrykając palcem wskazującym. Wolno kontynuować strzelanie tak długo, aż wszystkie kulki przetoczą się obok wyznaczonego celu. Wtedy do gry wchodzi następny zawodnik. Jest nim ten gracz, który był drugi, jeśli chodzi o liczbę trafnych rzutów.

PASTERZ

Każdy z uczestników wyszukuje sobie mały kamyk do rzucania. Wybrane kamyki muszą się od siebie różnić, by można było poznać, do kogo należą. Jeden z uczestników gry, „pasterz”, kładzie na dużym kamieniu mniejszy kamień i staje w pobliżu, tak by móc obserwować efekty rzutów i miejsca padania kamyków, nie będąc narażonym na uderzenia nimi.

Gracze stoją w jednakowej odległości i rzucają swoimi kamikami, starając się strącić mały kamień z dużego. Jeżeli w jednej kolejce rzutów nikomu się to nie uda, wszyscy podchodzą do dużego kamienia i ustalają, czyj kamyk leży najbliżej celu. Ten zawodnik staje o jeden krok bliżej od miejsca, z którego rozpoczynano rzuty. Reszta rzuca z tego samego miejsca co przedtem. Serię rzutów powtarza się trzy razy. Jeżeli po trzech seriach graczom nie uda się strącić małego kamienia, przyznaje się zwycięstwo „pasterzowi”. Jeżeli któryś z graczy strąci kamień wcześniej, zostaje „pasterzem” i gra toczy się dalej.

Podczas zabawy w pomieszczeniu nie można używać kamieni. Rzuca się lekkimi przedmiotami – kulami papierowymi, pustymi pudełkami, piłeczkami pingpongowymi – do pudełka ustawionego na stołku.

PUSZCZANIE KACZEK

Ta zabawa wymaga wprawy i zręczności. Należy najpierw zebrać kilka gładkich, płaskich kamieni. Komu uda się z rozmachu rzucić na powierzchnię wody (rzeki lub jeziora) kamień tak, aby kilkakrotnie odbił się od tafli, kreśląc za sobą duże kręgi?



11.

Karty i kości

Uwaga! Grozi wpadnięcie w szpony hazardu. Jedyne ratunek – poczucie humoru.

STARA PANNA

Z talii kart odkładamy damę trefl. „Starą panną” jest dama pik. Karty tej samej barwy i wartości stanowią parę (np. 4 karo z 4 kier; as trefl z asem pik). Po rozdaniu kart wszyscy gracze (nie więcej niż sześć osób) wykładają na stół posiadane pary. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy kolejno bierze od dowolnego gracza jedną kartę i jeśli tworzy ona parę z kartą trzymaną w ręku – oczywiście wyklada parę na stół. Jeśli nie – kartę się zachowuje. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich kart. Pozostali grają dalej, aż zostanie ostatni gracz, który niestety nie może już się pozbyć „starej panny”.

BONJOUR, MADAME

Gra się 24 kartami, od dziewiątek. Po rozdaniu gracze po kolei wykładają po jednej karcie awerssem do góry, a wszyscy, w zależności od rodzaju karty, jak na komendę coś robią lub mówią:

- 9 – trzeba zatupać,
- 10 – złapać się za ucho,
- walet – powiedzieć „bonjour monsieur”,
- dama – powiedzieć „bonjour madame”,
- król – wstać i zasalutować,
- as – przykryć dłonią kupkę kart.

Jeśli ktoś się pomyli lub ostatni położy rękę na asie, zbiera karty ze stołu. Wygrywa ten, komu skończyły się karty.

2001, CZYLI DUŻE OCZKO ZBIERANE

Materiały: dwie kostki do gry i najlepiej tyle kalkulatorów, ile osób bierze udział w grze.

Gracze kolejno rzucają kostkami i za każdym razem sumę uzyskanych punktów wprowadzają do kalkulatora (można tę liczbę albo dodawać, albo odejmować od poprzedniej), chyba że wyrzucą po raz drugi w sumie 7 albo 11. Siódemka wyrzucona drugi (i kolejny) raz służy do podzielenia przez nią liczby, którą pamięta kalkulator, a jedenastka – do jej pomnożenia. Jeżeli w trakcie dzielenia wypadną ułamki – należy je odrzucić.

Wygrywa ten, kto pierwszy osiągnie liczbę 2001. Ponieważ los bywa złośliwy, bezpieczniej jest się umówić, że wykonamy określoną liczbę rzutów, np. 100 czy 200, a wygra ten, kto będzie najbliższemu wyniku.

Uwaga! Można też używać jednego kalkulatora kolejno, ale wtedy uczestnicy muszą zapisywać wyniki kolejnych rzutów na oddzielnych kartkach. Ostatecznie można ćwiczyć sprawność liczenia w pamięci – to dotyczy, oczywiście, prawdziwych geniuszy.

POKER W KOŚCI

Rekwizyty: 5 kostek do gry, kartka papieru, coś do pisania.

Zasada jest prosta: gracze kolejno rzucają pięcioma kostkami, a wyniki rzutów, czyli sumę punktów z każdego układu wpisują do tabelki.

	Anka	Ewka	Agnieszka	Jaś
para				
dwie pary				
trójka				
full (para + trójka)				
kareta (czwórka)				
mały street (po kolei 1–5)				
duży street (po kolei 2–6)				
poker (piątka)				
premia za ukończenie				
razem				

Trzy pierwsze układy z tabelki – parę, dwie pary i trójkę – trzeba wyrzucić za jednym rzutem, z ręki. Przy następnych pozycjach gracz ma prawo do dwóch rzutów dodatkowych, np. jeśli wyrzuci 5, 4, 3, 3, 2, może zdecydować, że spróbuje wyrzucić małego streeta. Zabiera więc jedną trójkę i stara się w dwóch rzutach osiągnąć jedynekę. A jeśli marzył mu się duży street, musi zamiast trójki wyrzucić szóstkę. Może też zostawić sobie parę trójek i liczyć, że los pozwoli mu wyrzucić jeszcze trzy – do pokera, lub przynajmniej jakąś inną trójkę – do fulla.

Jeżeli graczowi dopisze szczęście i wyrzuci którykolwiek z trudniejszych układów z ręki, otrzymuje premię – mnoży sumę punktów układu przez dwa (np. mały street równa się 15 punktom, ale z ręki zapisujemy 30, kareta z dwójek z ręki przyniesie graczowi 16 punktów). Jeżeli wyrzucił z ręki np. parę jedynek, nie ma obowiązku zapisywania wyniku, może próbować wyrzucić jakiś wyżej punktowany układ, chyba że tym zapisem kończy grę – premia za skończenie wynosi 50 punktów. Wygrywa ten, kto zdobył największą liczbę punktów.

ZAPALKI

Rekwizyty: pełne pudełko zapalek, kartka papieru, pisak.

Pudełko zapalek, do połowy wysunięte poza blat stołu czy stołka, służy do tego, by... energicznie w nie pstrykać. Po pstryknięciu pudełko spada naklejką do góry (2 punkty), staje na najmniejszym boku (10 punktów) lub na boku z draską (5 punktów). Pstrykamy, licząc punkty do momentu, kiedy nie chcemy ryzykować dalej i oddajemy następnemu graczowi pudełko, zapisując uzyskane punkty. Bo jeżeli skusimy – czyli pudełko wyląduje naklejką do dołu – nie liczą się upstrykane w tej kolejce punkty. Pstryknięcie pudełka poza obręb stołu powoduje utratę wszystkich zbieranych punktów. Pstryka się tak długo, póki jeden z graczy nie osiągnie uzgodnionej liczby punktów, paru tysięcy...



Wystarczy kartka i długopis

Od kółka i krzyżyka można się uzależnić. Od szewca również. A może jesteście fanami kartofla?

OKRĘTY albo BITWA MORSKA

Na kartce zawodnicy rysują kwadrat 10 x 10 kratek. Na górze nad linią poziomą każdą kratkę oznaczają kolejną literą alfabetu od A do J. Z boku wzdłuż linii pionowej wpisują cyfry od 1 do 10. W tak ograniczonym kwadracie każdy rozmieszcza swoją flotę, na którą składa się dziesięć okrętów: cztery łodzie podwodne (każda zajmuje jedną kratkę), trzy ścigacze (po dwie kratki), dwa krążowniki (po trzy kratki) i jeden pancernik (cztery kratki). Trzeba się dobrze zastanowić, jak rozmieścić okręty na morzu, żeby przeciwnik nie miał łatwego zadania, kiedy będzie się starał je zatopić. Wokół każdego okrętu należy zostawić puste kratki.

Zawodnik, który rozpoczyna grę, podaje współrzędne, np. A4, i jeśli kratka jest pusta, przeciwnik odpowiada „pudło”. Teraz on podaje współrzędne i przeciwnik informuje go o rezultacie strzału. Jeśli trafił w okręt, słyszy: „trafiony”. Strzela tak długo, dopóki nie spudłuje. Jeśli trafi w ostatnią kratkę większego okrętu, przeciwnik musi go o tym poinformować i powiedzieć „zatopiony”. Po zatopieniu całego okrętu osoba atakująca ma prawo do następnego strzału. Dopiero niecelny strzał pozwala na akcję przeciwnika.

W czasie wymiany ognia zaznaczamy strzały przeciwnika, np. celne – znakiem x, niecelne – kropką. Po zatopieniu okrętu przeciwnika dobrze jest sąsiednie kratki oznaczyć kropkami,

ponieważ są one na pewno puste. Łatwiej będzie wówczas poruszać się w polu walki i nie strzelać na oślep. Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi flotę przeciwnika.

Grę można nieco utrudnić, powiększając kwadrat do wielkości 15 x 15 kratek. Wówczas też powiększamy flotę. Składa się ona teraz z pięciu łodzi podwodnych (po jednej kratce), czterech ścigaczy (po dwie kratki), trzech krążowników (po trzy kratki), dwóch pancerników (po cztery kratki) i jednego lotniskowca (pięć krater). Zasady są takie same.

LABIRYNT

W tej grze należy odnaleźć ukryty skarb przeciwnika. Każdy z graczy rysuje na kartce dwa kwadraty wielkości 10 x 10 krater. U góry na linii poziomej należy wpisać nad każdą kratką litery od A do J, a z boku pionowo cyfry od 1 do 10. W dowolnej kratce swojego kwadratu umieszczamy skarb oznaczony kółkiem i wyznaczamy drogę do niego, rysując labirynt dowolnej długości, szerokości jednej kratki. Labirynt może być dość kręty i w zależności od umowy mieć 30, 40 albo więcej odcinków, każdy po jednej kratce. Powinien się kończyć na brzegu kwadratu. W tej końcowej kratce rysujemy krzyżyk i podajemy jego współrzędne przeciwnikowi. To stąd wyruszy na poszukiwanie naszego skarbu. W drugim kwadracie rysujemy krzyżyk w wyznaczonym przez przeciwnika miejscu naszego startu.

Osoba rozpoczynająca grę mówi, jaką drogą chce iść (podaje współrzędne pola, na które chce się przesunąć z punktu x). Jeśli droga jest wolna, bo nie ma tam ściany labiryntu, przeciwnik wyraża zgodę na ten ruch. Grający może w ten sposób postawić pięć kroków, chyba że natknie się na ścianę labiryntu, wtedy kończy marsz. Grający może przechodzić przez jedno pole nawet po kilka razy, chcąc się wydostać ze ślepej uliczki. Aby sobie ułatwić zadanie, na drugim kwadracie zaznaczamy odkryte ściany labiryntu przeciwnika i przebytą drogę. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do ukrytego przez przeciwnika skarbu.

KTO DOJDZIE DALEJ?

Dwaj zawodnicy poruszają się na boisku wielkości 20×20 kratek. Na środku boiska każdy z nich zaznacza początek swojej trasy – jeden stawia kreskę poziomą, drugi pionową (należy używać pisaków w dwóch kolorach) długości dwóch kratek – w ten sposób na środku powstanie krzyżyk. Teraz zawodnicy kolejno przedłużają trasę, zaczynając z dowolnego końca swojego odcinka startowego i zaznaczając dalsze odcinki (pionowo lub poziomo), każdy długości jednej kratki. Obaj poruszają się tylko wzdłuż linii kratek. Ich trasy mogą się pokrywać, ale nie mogą się przecinać. Wygrywa ten, kto najdłużej będzie mógł swobodnie stawiać kolejne kreski. Dlatego trzeba się starać jak najbardziej ograniczyć przeciwnikowi przestrzeń, po której mógłby się poruszać.

SZEW C

Do gry potrzebna jest kartka w kratkę i długopis. Każdy z grających rysuje kreskę długości boku pojedynczej kratki. Grający, któremu uda się zamknąć kratkę, zaznacza ją w ustalony sposób, by można było później policzyć zamknięte kratki i przyznać każdemu punkty. Będą one bowiem zależeły od liczby zdobytych krater. Grający starają się wzajemnie utrudnić sobie zadanie, rysując kreski tak, by nie można było zamknąć krater.

PLASTER MIODU

Do gry potrzebne są kartka papieru i dwie kredki lub długopisy różnego koloru. Na kartce należy zaznaczyć sześć punktów, które będą oznaczały wierzchołki sześciokąta. Zawodnicy kolejno łączą poszczególne punkty. Każde dwa punkty można połączyć tylko raz, nie można łączyć wierzchołków w ten sposób, by powstał trójkąt o bokach tego samego koloru. Przegrywa ten, kto nie może już narysować kolejnego odcinka.

KÓŁKO I KRZYŻYK

Gra dla dwóch osób. Toczy się na planszy wielkości 20×20 krater. Każdy zawodnik stawia w którejkolwiek kratce swój

znak – kółko lub krzyżyk. Ten, kto pozostawi pięć swoich znaków w linii poziomej, pionowej lub ukośnej – wygrywa. Każdy stara się więc utrudnić przeciwnikowi postawienie znaku.

Uproszczona wersja: Dzielimy kwadrat na 9 pól (3×3 kratki) i każdy stara się postawić trzy swoje znaczki w jednej linii, a drugi stara się mu to uniemożliwić.

KARTOFEL

To także gra dla dwóch osób. Na kartce należy rozrzucić kilkanaście numerków od 1 do 16 czy nawet do 20. Pierwszy zawodnik rysuje kółko wokół jedynki (to właśnie jest kartofel) i krętą linią łączy ją z dwójką, zakreślając kółko wokół niej. Drugi zawodnik łączy dwójkę z trójką. I tak w kolejnych ruchach zawodnicy łączą ze sobą wszystkie numerki. Linie rysowane przez grających nie mogą się ze sobą stykać ani przecinać. Za takie wykroczenie zawodnik otrzymuje punkt karny. Każdy stara się utrudniać zadanie przeciwnikowi, rysując linie wężykiem.

STRATEGO

To gra strategiczna zwana niegdyś „Pogrzebem”. Podobno grywali w nią porywcy bywalcy knajp portowych. Jest naprawdę emocjonująca.

Pole gry to kwadrat 7×7 lub 8×8 kratek. Gracze powinni używać pisaków w dwóch różnych kolorach.

Rozpoczynający zamalowuje jedną dowolną kratkę, drugi robi to samo. Jeśli zamalowane kratki wypełnią rząd, kolumnę lub linię ukośną (od krawędzi do krawędzi), otrzymuje się tyle punktów, ile krutek liczy zakolorowany przez nas odcinek (minimum 2 kratki).

Zdarzyć się może, że zakolorowanie jednej kratki „zamyka” nawet kilka punktonośnych odcinków, wówczas liczy się każdy odcinek osobno, sumuje i zalicza wszystkie punkty.



13.

Inteligencja i zabawy słowem

Litera do litery, słowo do słowa – i epopeja gotowa. No, nie zawsze jest tak prosto. Czasem trzeba nieźle pogłównkować, aby zostać mistrzem inteligencji. Choć akurat gra w inteligencję wymaga najmniej inteligencji z tych proponowanych w tym rozdziale.

Ale, ale! Czymże byłaby inteligencja bez poczucia humoru? Więc na koniec coś wyłącznie do odśmiania.

WYRAZY, CZYLI SŁOWA ZE SŁOWA

Gra dla dwóch lub kilku osób. Jedna podaje jakiś wyraz (np. MANDARYNKA), a wszyscy zapisują go i starają się utworzyć z jego liter jak najwięcej nowych słów i zapisać je na kartce. W naszym przykładzie: rynna, rak, mak, kara, mara, arka, dar, marka, dym... (Musimy się na początku umówić, że mogą to być tylko rzeczowniki pospolite, albo też dopuszczamy czasowniki w dowolnej formie, imiona i nazwy własne). Kto np. przez trzy minuty zdoła utworzyć i zapisać najwięcej wyrazów – wygrywa. Grający po kolei proponują nowe wyrazy. Podczas liczenia wyników wykreśla się wyrazy, które się powtarzają. Można dodatkowo punktować te złożone z więcej niż czterech liter.

Można też nieco utrudnić tę zabawę. Osoba rozpoczynająca podaje np. trzy wyrazy (rzeczownik, czasownik i przymiotnik) i nowe słowa tworzy się ze wszystkich liter tych wyrazów. Uczestnikom trzeba wtedy dać więcej czasu, np. 10–15 minut.

DOBIERZ RYM

Prowadzący zajmuje miejsce w środku kręgu i wskazuje kogoś z uczestników. Podaje jakiś wyraz, do którego na-

tychmiast trzeba podać wyraz rymujący się z nim, na przykład: śpiewa – Ewa, kłapa – kanapa. Wskazany uczestnik musi szybko wstać i natychmiast dać odpowiedź. Jeśli mu się nie uda, stoi tak długo, aż prowadzący da mu szansę poprawienia się. Zawodnik, który trzykrotnie nie będzie umiał podać rymującego się wyrazu, odpada z gry lub daje fant.

ŁAŃCUCH ZE SŁÓW

W tej zabawie może brać udział nieograniczona liczba uczestników. Wszyscy mają kartki i przybory do pisania. Pierwsza osoba podaje dowolny rzeczownik. Wszyscy starają się w określonym czasie – np. trzech minut – ułożyć jak najdłuższy łańcuch z rzeczowników, które zaczynają się na tę samą literę, na którą kończy się poprzedni. Wygrywa ten, kto ułoży najdłuższy łańcuch.

Przykład

dom – most – trop – pudło – obraz – zegar – rakietą – atom – materac – cegła...

Po kilku powtórkach takiego konkursu, gdy gracze nabiorą wprawy, można wprowadzić utrudnienie: według powyższej zasady układamy łańcuchy imion albo nazw roślin czy miejscowości.

Łańcuchy można także układać bez zapisywania. Pierwszy uczestnik mówi głośno wymyślone przez siebie słowo, a następnie, jeden po drugim, podają rzeczowniki rozpoczynające się na ostatnią literę poprzedniego. Wyrazy nie mogą się powtarzać. Odpada z gry ten, kto nie potrafi szybko podać właściwego rzeczownika. Kto dotrwa do końca, nie popełniając żadnego błędu, wygrywa.

KTO ZNA WIĘCEJ NAZWISK

Gra dla dwóch lub kilku osób. Jeden z graczy wymienia jakąś literę. Pozostali na kartkach wypisują jak najwięcej znanych osób, których nazwiska zaczynają się na tę literę. Mają na to 2–3 minuty. Po tym czasie jeden z grających głośno odczy-

tuje nazwiska, które zapisał na kartce. Każdy, kto ma na swojej kartce wyczytywane nazwisko, skreśla je. Wygrywa ten, kto ma najwięcej niewyczytanych nazwisk.

NADZIEWANKA, CZYLI UKŁADANKA LITEROWA

Zabawa dla kilku osób. Każdy ma kartkę i długopis. Wybieramy jakieś słowo, na początek z trzech liter, i zapisujemy je na swoich kartkach – z lewej strony pionowo z góry na dół, np. kos, a z prawej to samo, tylko od dołu do góry:

K	_____	S
O	_____	O
S	_____	K

Między literami jest miejsce na wpisanie wyrazów, które zaczynają się i kończą na litery wymyślonego słowa, w naszym przykładzie mogą to być: kompas, okno, serek. Jeżeli ktoś skończy, pozostali przerywają pisanie. Punkt dostaje się za słowa, które się nie powtarzają. Stopniowo można układać wyrazy o dużej liczbie liter.

Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

KOT MINISTRA

Jeden z uczestników w myślach mówi alfabet. Prowadzący w którymś momencie mu przerywa. Litera, na którą wypadło, będzie pierwszą literą przymiotnika w zdaniu „Kot ministra jest... (jaki?)”. Pierwszy przymiotnik podaje prowadzący. Po nim po kolei wszyscy kończą zdanie „Kot ministra jest...” jakimś przymiotnikiem zaczynającym się od wybranej litery. Przymiotniki nie mogą się powtarzać, więc im dalej, tym trudniej. Jeśli ktoś nie wymyśli kolejnego przymiotnika, wypada z gry. Zabawa trwa do momentu pozostania jednej osoby.

WALKA NA SŁOWA

Zawodnicy dobierają się parami. Na dany sygnał jednocześnie zaczynają się obrzucać kwiecistymi obelgami (uwaga! Nie wolno używać wulgaryzmów ani poruszać spraw osobistych).

Odpada z gry ten, kto pierwszy się roześmieje lub zamilknie z wrażenia bądź braku odpowiedniej wiązanki. Zabawę można powtarzać metodą rozgrywek pucharowych aż do wyłonienia mistrza twardzieli!

SAŁATKA SŁOWNA

Każdy uczestnik ma kartkę i długopis. Jednej osobie, daje do ręki flamaster i kładzie przed nią gazetę, w której ma ona zaznaczyć sześć wyrazów. Teraz pozostali układają z nich jakąś historię. Po trzech minutach każdy czyta swój tekst. Ten, kto wymyślił najweselszą historię, może jako następny wybrać z gazety kolejne sześć wyrazów.

TELEGRAM

Wymyślamy długi wyraz, np. demokracja. Każdy uczestnik zapisuje go na kartce. Teraz mamy trzy minuty na napisanie telegramu złożonego ze słów zaczynających się na kolejne litery wymyślonego wyrazu. Telegram może zawierać imię, nazwisko i adres. W naszym przykładzie: „Daniel Ewaryst Mokry, Olkusz. Kiedy rozwieziesz ancymonki, czekają je apanaże”.

Po trzech minutach odczytujemy na głos telegramy. Kto napisał najśmieszniejszy, najzgrabniejszy, najciekawszy?

KILOMETROWY LIST

Rekwizyty: arkusz papieru pakowego, pisak.

Kolejno piszemy po jednym zdaniu listu. Zdania muszą być:

- sensowne,
- prawdziwe,
- powiązane z poprzednimi.

Jeśli ktoś nie potrafi wymyślić następnego zdania, odpada z zabawy. Kto został na placu boju, ma obowiązek zakończyć list zabawnym zdaniem i przysługuje mu prawo do zdecydowania, komu taaaki dłuugi list wyślemy.

ŁAŃCUSZEK SKOJARZEŃ

Dowolna liczba uczestników siada w kole. Rozpoczynający rzuca hasło (rzeczownik lub przymiotnik), na co osoba siedząca

po jego lewej stronie musi natychmiast powiedzieć słowo lub wyrażenie kojarzące się, niekoniecznie wprost, z tym pierwszym hasłem. Następna osoba wypowiada własne skojarzenie itd. Jeśli ktoś nie potrafi w ciągu 10 sekund znaleźć odpowiedniego słowa, odpada z gry. Pozostali ciągną łańcuszek tak długo, dopóki wystarczy im inwencji.

Uwaga! W przypadkach wątpliwych trzeba udowodnić, że skojarzenie jest poprawne i przedstawić tok swojego myślenia, który reszta musi zaakceptować.

Przykład

Ania: czarna, Basia: rozpacz, Czarek: w kratkę, Danka: kilt, Ewa: Szkot, Szymek: spódniczka, Grażyna: plisowana, Hanka: ??? (odpada z gry), Irka: solejka itd.

INTELIgENCJA

Gra dla dwóch lub kilku osób. Każdy musi mieć kartkę i długopis. Na początku ustalamy kategorie, np. państwo, miasto, rzeka, sławny człowiek, aktor/aktorka, dyscyplina sportowa, roślina, zwierzę, potrawa itd. Następnie wyznaczamy na kartkach tyle rubryk, ile kategorii. Powinniśmy też ustalić punktację. Może to być jeden punkt, pięć lub dziesięć punktów za każdą wpisaną odpowiedź. Jeden z graczy mówi w pamięci alfabet, a inny mu w pewnym momencie przerywa. Na literę, na której się zatrzymał, będą się zaczynały wszystkie słowa, które gracze teraz wpisują w rubrykach. Runda kończy się, kiedy ktoś uzna, że skończył. Pozostali grający stawiają kreski w rubrykach, w których nic nie wpisali. Jeśli jakieś hasło powtarza się u innych grających, nie jest uwzględniane w punktacji. Zwycięza ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

MECZ KRZYŻÓWKOWY

Do meczu potrzeba tyle identycznych krzyżówek, ilu jest zawodników. Możemy krzyżówki skserować z gazety. Oczywiście stopień ich trudności powinien zależeć od wieku grających. Zawodnicy mają np. 10 lub 15 minut na rozwiązanie krzyżówki.



Za skończenie zawodnik otrzymuje 50 punktów. Każdemu, kto nie wpisał wszystkich słów, za każde puste miejsce potrąca się dwa punkty.

Można urządzać turnieje krzyżówkowe. Wtedy najlepsi zawodnicy w poszczególnych zespołach rozgrywają dalsze mecze w ćwierćfinale, półfinale i finale, w którym wyłoniony zostanie mistrz krzyżówek.

ŁAMANCE JĘZYKOWE

Kto potrafi w szybkim tempie wyrecytować:

*Suchą szosą szedł Sasza
do suszarni suszyć śliwki.*

W czasie suszy szosa sucha.

Czy tata czyta cytaty Tacyta?

*Zqb – zupa zębowa,
Dqb – zupa dębowa.*

*Poczmistrz z Tczewa,
rotmistrz z Czchowa.*

*Nie pieprz, Pietrze, wieprza pieprzem,
bo przepieprzysz wieprza, Pietrze!*

Król Karol kupił królowej Karolinie korale koloru koralowego.

*W Szczebrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinie
I Szczebrzeszyn z tego słynie.*

Stół z powyłamywanymi nogami.

*Czy trzy cytrystki grają na cytrze?
Czy jedna płacze, a druga łyzy trze?*

*Czarna krowa w kropki bordo
gryzła trawę, kręcąc mordą.*

*Czarny dzięcioł
z chęcią
pień ciął.*

*Czy rak trzyma w szczypcach strzęp szczawiu,
czy trzy części trzciny?*

*Cesarz czesał włosy cesarzowej,
cesarzowa czesała włosy cesarza.*

*Gdy Pomorze nie pomoże,
to pomoże może morze,
a gdy morze nie pomoże,
to pomoże może Gdańsk.*

HISTORYJKI BEZ KOŃCA

Opowiadanie historyjek, które nie mają zakończenia, to wspaniała zabawa. Zawsze wprawia w zachwyt dzieci, zwłaszcza te najmłodsze.

Oto przykładowe historyjki tego rodzaju. Kto zna inne lub sam wymyśli nową?

■ ■ ■

*Był sobie pewien człowiek,
Który miał siedmiu synów.
Pewnego dnia synowie
Tak ojca poprosili:
„Opowiedz nam jakąś historię!”.
A ojciec zaczął tak:
Był sobie pewien człowiek,
Który miał siedmiu synów...*

■ ■ ■
*Wpadł pies do kuchni
 I porwał mięsa ćwierć
 A jeden kucharz głupi
 Zarębał go na śmierć
 A jeden kucharz mądry
 Co litość w sercu miał
 Zakopał go w ogródku
 I taki napis dał:
 Wpadł pies do kuchni...*

■ ■ ■
*Siała baba mak.
 Nie wiedziała jak.
 A dziad wiedział,
 Nie powiedział,
 A to było tak:
 Siała baba mak...*

W takt tego wierszyka chodzimy parami, trzymając się za skrzyżowane ręce. Na słowo „tak” zmieniamy kierunek marszu.

BYLI ŻYLI TRI JAPONŃCY

Ta wyliczanka jest bezinteresowna – nikogo nie wskazuje. Pamięta jeszcze zabory, a ściślej – czasy wojny japońskiej (1905 rok). Należy ją recytować zaczągając z rosyjska:

*Byli żyli tri Japońcy:
 Jachcy,
 Jachcydrachcy,
 Jachcydrachcy-droń.*

*I tak ani żeniliś:
 Jachcy na Cipci,
 Jachcydrachcy na Cipciripci,
 Jachcydrachcy-droń na Cipciripci-rampampoon.*

I taki mieli dzięci:

Jachcy, Cipci – Szach

Jachcydrachcy, Cipciripci – Sachszarach

Jachcydrachcy-droń, Cipciripci-rampampopń – Szachszarach-szachszaroń.

Inna wersja:

Byli żyli tri Japońcy:

Jakcy

Jakcy-drakcy

Jakcy-drakcy-drak.

Ani żenilis

Jakcy na Cy-poncy

Jakcy-drakcy na Cy-woncy

Jakcy-drakcy-drak na Cy-droncy.

Dalsze losy Japońców zginęły w mrokach niepamięci.





14.

Miny i gesty, czyli teatr codzienny i niecodzienny

Ludzie porozumiewają się nie tylko słowami. Naszym wypowiedziom towarzyszą rozmaite gesty, miny... Wydajemy dźwięki, które wyrażają nasze uczucia, np. samogłoska „o” może wyrażać radość, zaskoczenie, ból. Pojedyncze słowa poszerzają swoje znaczenie w zależności od intonacji, z jaką je wypowiadamy.

Spróbujmy pobawić się w teatr, występując na zmianę w roli aktorów lub widzów. Po odegraniu kolejnych scenek możemy opowiedzieć, co czuliśmy, przedstawiając np. rozżłoszczoną ekspedientkę i porównać nasze odczucia z tym, co myśleli obserwatorzy.

Niektóre z opisanych tu zabaw da się zamienić na gry po opracowaniu punktowego systemu ocen; wniesie to do zabawy element rywalizacji. Sami zdecydujecie, czy warto.

Uwaga! Osoby nieśmiałe z natury mogą początkowo mieć opory – nie należy wciągać ich do zabawy na siłę. Niech wystąpią w roli widzów. Po pewnym czasie, gdy przekonają się, że nikt nikogo nie wyśmiewa i że nie padają żadne złośliwe komentarze, sami zechcą dołączyć do aktorów.

KARUZELA

Dwie osoby zaczynają improwizować scenkę na dowolnie wybrany temat (np. policjant zatrzymujący kierowcę). Kiedy scenka jest już w toku, jeden z widzów włącza się do niej i ma zmienić jej temat (np. matka karcąca dziecko). Jednocześnie wskazuje osobę z pierwszej pary, którą zastępuje i ona się wycofuje. I tak kolejno uczestnicy włączają się w pary, zwalniając jedną osobę i inicjując nowy temat.

ZAGADKI PANTOMIMICZNE

Każdy przedstawia kolejno – bez słowa i bez posługiwania się rekwizytami, tylko gestem i mimiką – jakąś czynność albo scenkę z życia, np. mycie zębów, wbijanie gwoźdźcia, rąbanie drewna, przyszywanie guzika, prowadzenie samochodu, rozpakowywanie prezentu, zawiązywanie krawata, budowanie domku z kart, dekorowanie tortu. Widzowie powinni odgadnąć, co przedstawiano i opowiedzieć historyjkę związaną z prezentacją. Czy będzie podobna do tej, która powstała w wyobraźni aktorów?

Wygrywa ten, kto najszybciej odgadnie, jaka czynność jest prezentowana.

BEZ SŁÓW

Na stoliku leży kilka kartek (czystą stroną do wierzchu) z napisami: kot, żaba, krowa, ogrodnik, krawiec itp. Uczestnik po wylosowaniu kartki ma wyrazić jej treść za pomocą gestów. Wygrywa ten, kto najszybciej odgadnie przedstawianą treść.

KIM JESTEM?

Wcielamy się w jakąś postać (np. matkę niesfornego chłopaka, przebojową bizneswoman, dyrektorkę szkoły) i kolejno odgrywamy scenkę z życia tej postaci, mając prawo wypowiedzieć tylko jedno zdanie. Widzowie odgadują, jaką postać odegraliśmy.

EMOCJE

Na sporym arkuszu papieru wypisujemy określenia uczuć: radość, przerażenie, smutek, zniechęcenie, gniew, czułość itp. Określeń powinno być tyle, ile osób bierze udział w zabawie. Każdy wybiera sobie jedno określenie i prezentuje siebie w roli osoby przeżywającej jakieś uczucie; w naszym przykładzie: radosnej, przerażonej, smutnej, zniechęconej, zagniewanej, rozczulonej itp.

Pojedyncza prezentacja nie powinna trwać dłużej niż dwie minuty. Zaczynamy od pokazania odpowiedniej miny, następnie wzmacniamy efekt gestem ręki, potem wykonujemy jakieś ruchy, wydajemy dźwięk i w końcu wypowiadamy jedno słowo.

Reszta ocenia, czy wypadliśmy przekonująco i czy na co dzień zachowujemy się podobnie.

PRZECIWIENSTWA

Na kartkach spisujemy nazwy uczuć (mogą być te same, co w poprzedniej zabawie). Losujemy kartki i staramy się pokazać, jak zachowuje się człowiek chcący ukryć wylosowane uczucie, np. ktoś „zdenerwowany” będzie się starał zachować olimpijski spokój. Widzowie zgadują, jakie uczucie było wymienione na naszej kartce.

No i warto postawić sobie pytanie: czy przy tej okazji nie odczuliśmy całkiem czegoś innego, niż wskazał los?

FOTOGRAFIE

Dobieramy się parami. Jedna osoba wciela się w rolę fotografa. Fotograf ma prawo żądać wykonania określonej miny czy zająęcia takiej, a nie innej pozycji.

Obiekt fotografowany może – bez słowa – podsuwać własne pomysły, które fotograf może, ale nie musi uwzględnić.

Widownia, obserwująca cały ten proces, ocenia, czy fotograf dobrze wywiązał się z zadania, czy aranżacja zdjęcia jest interesująca. Kiedy już wszystkie portrety zostaną ocenione, następuje zamiana ról – obiekt fotografuje fotografa.

PRZEBIERAŃCY

To zabawa najlepsza dla dużej grupy. Każdy z uczestników wkłada do worka kilka przyniesionych rzeczy (stroje, chustki, szaliki, kapelusze). Wybieramy trójkę sędziów, którzy ocenią przebierańców. Na hasło „start” każdy kolejno podbiega do worka i wyciąga po jednej rzeczy, aż do ostatniego elementu. W ciągu dwóch minut (sędziowie mierzą czas) trzeba się ubrać w wyciągnięte ubrania.

A teraz pora na pokaz mody! Sędziowie przyznają punkty od 0 do 10.

Kto dostanie najwięcej, ten zostanie królową lub królem przebierańców.

BAJKI

Bez słów, używając tylko gestów i ewentualnych przedmiotów, należy odegrać pantomimiczną scenkę, pokazując bajkę lub postać, tak by inni mogli odgadnąć, o jaką bajkę chodzi.

RYMOWANA PANTOMIMA

Bardzo stara gra z grupy szarad. Była szczególnie popularna w wieku dziewiętnastym. Polega na szukaniu rymów do zadanych słów.

Jeden zespół uzgadnia wyraz do odgadnięcia, np. „wiosna”, a potem podaje drugiemu zespołowi wyraz, który się z nim rymuje, np. „sosna”. Ale nie wypowiada się tego słowa, tylko je odgrywa, przekazując znaczenie odgadrywanych wyrazów za pomocą ruchów ciała, gestów czy mimiki. Najlepiej wybierać takie wyrazy, do których można znaleźć wiele rymów. Na przykład „góra” „rymuje się z „chmura”, „dziura”, „kura”, „pióra”, „rura”.

Drugi zespół musi odgadnąć oryginalny wyraz. Może zgadywać trzy razy. Jeśli odgadnie poprawnie, zdobywa jeden punkt, a drugi zespół klaszcze. Zespoły odgadują na zmianę. Zwycięża ten, który zdobędzie najwięcej punktów po zakończeniu uzgodnionej liczby rund.

PARODIE

Umawiamy się, co będziemy parodiować: wydarzenie z życia obozu lub szkoły, występy znanego zespołu, czy scenę z filmu. Kto wykonał zadanie najśmieszniej? A kto najmniej odbiegł od pierwowzoru?

PRZYSŁOWIA

Dzielimy się na grupy dwu-, trzy-, czteroosobowe. Każda grupa odgrywa przed pozostałymi uczestnikami zabawy jakieś przysłowie, nie odzywając się ani słowem.

Widownia powinna odgadnąć, o jakie przysłowie chodzi. Dla ułatwienia przed odegraniem scenki podajemy liczbę słów występujących w przysłowiu.

Tę zabawę można modyfikować, odgrywając scenki z książek, znane sceny historyczne itp.

WŚCIEKLE, STANOWCZO, PRZEPRASZAJĄCO

Zaczynamy od spisania znanych nam sytuacji z życia, np. nieznajomy chłopak zaczepia nas w niedopuszczalny sposób, ekspedientka podaje nam zupełnie inną rzecz niż ta, która chcieliśmy obejrzeć, mama wyraźnie nie chce odpowiedzieć na zadane pytanie, ktoś odpycha nas, wciska się bez kolejki itp. Scenek trzeba spisać tyle, ile osób bierze udział w zabawie.

Każdy uczestnik losuje scenkę i w wyznaczonym czasie (np. trzech minut) odgrywa ją w trzech wariantach: jako osoba rozłoszczona, stanowcza i przepraszająca mimo doznanej krzywdy. Kiedy już wszystkie scenki zostaną odegrane i umilkną wybuchy śmiechu, możecie pogadać o tym, jak zazwyczaj reagujemy na podobne sytuacje i co można zrobić, żeby reagować stanowczo, a skutecznie, nie tracąc czasu i nerwów na niepotrzebną irytację.

PRZYSŁÓWKI

Każdy wybiera sobie w myśli jakiś przysłówek, np. „gwałtownie”, „cicho” lub „zabawnie”. Pozostali kolejno proszą go o wykonanie jakiejś czynności, na przykład ma jeść, spacerować lub śmiać się w sposób określony przez wybrany przez niego przysłówek. Gracz stara się tak właśnie wykonywać tę czynność. Pozostali zgadują, jaki przysłówek został wybrany. Punkt zdobywa ten, kto pierwszy odgadnie. Jeśli nikomu się to nie uda, punkt zdobywa gracz, który dokonał wyboru. Zwycięża osoba z największą liczbą punktów.

SŁOWA-KLUCZE

Rekwizyty: kartki, pisaki, pojemnik do losowania. Każdy uczestnik pisze na kartce cztery wyrazy: dwa rzeczowniki, czasownik i przymiotnik oraz jedno określenie sposobu opowiadania, np. „uczuciowo”, „zabawnie”, „z pasją”, „jak tragedię”, „jak kryminał”... Karteczki po złożeniu wrzuca się do pojemnika. Następnie metodą wyliczanki wyznacza się pierwszego narratora, który losuje karteczkę, odczytuje głośno podane wyrazy i za-

czyna opowiadać historię, w której musi co najmniej dwa razy użyć każdego słowa-klucza. Kiedy skończy, następna osoba losuje karteczkę i opowiada. Po wysłuchaniu wszystkich opowieści wybieramy najlepszego narratora i wręczamy mu nagrodę.

KONKURS NA PREZENTERA

Wybrani uczestnicy otrzymują ten sam tekst, np. fragment artykułu z gazety, i mają go odczytać z zaproponowaną przez prowadzącego interpretacją – jak ksiądz wygłaszający kazanie, jak sprawozdawca sportowy itd.

NAJPROSTSZE PRZEDSTAWIENIA

Zabawa w teatr to magiczna rozrywka. Wciąża jak żadna. Pozwala na wygłup, ale i na prawdziwą zespołową pracę. Ujawnia talenty, niekoniecznie aktorskie. Daje niezapomniane przeżycia po obu stronach kurtyny.

Teatr cieni

Podobno wymyślili go Chińczycy 140 lat przed naszą erą. Można wyczarować najrozmaitsze postaci, mając do dyspozycji kawałek jasnego materiału lub pustej ściany, źródło światła (może być nawet świeczka) i dwie ręce.

Wszystko zależy od naszej inwencji. Aktorami mogą być nie tylko dłonie – zdumiewające efekty dają cienie rozmaitych przedmiotów. Uwaga – postacie z teatru cieni mają ograniczone możliwości poruszania się, zmiana układu rąk grozi tym, że krokodyl niespodziewanie może zmienić się w zająca. To ograniczenie można jednak sprytnie wykorzystać, zachęcając widownię do układania opowieści według szybko zmieniających się cieni.

Teatr cieni może być doskonałą ilustracją wierszy, które pamiętamy z dzieciństwa, a których bohaterami są zwierzęta. Zachwyt młodszego rodzeństwa, ale i starszych z poczuciem humoru – gwarantowany.

Teatr gestu

Jest to bardziej wyszukany i trudniejszy rodzaj przedstawienia. Zacznijmy od wyrażania uczuć takich jak podziw, zdumienie,

radość, złość, używając do tego wyłącznie naszych dłoni. Potem spróbujemy dłońmi opowiedzieć jakąś historię bez słów. Następny etap to „mówienie” całym ciałem. Po paru ćwiczeniach okaże się, że słowa są po prostu zbędne. Scenki pantomimiczne można doskonale wykorzystać do różnego rodzaju zgadywanek. Można inscenizować przysłowia, powiedzenia – a publiczność ma je odgadnąć. Świetna zabawa dla wszystkich.

Teatr dłoni

Rekwizyty: specjalne farby do malowania twarzy albo mieszanina mąki z wodą (tyle mąki, ile wody) pokolorowana barwnikami spożywczymi, albo szminki – najlepiej w dzikich kolorach – i lakier do paznokci. Od biedy można także użyć plakatówek, ale trzeba uważać, bo niektórzy mogą być uczuleni na składniki farb.

Każdy uczestnik zabawy maluje dłonie tak, by mogły odegrać wymyśloną przez niego scenkę. Następnie kolejno prezentujemy nasz własny teatr rąk, najlepiej zza zasłony z koca. Po obejrzeniu wszystkich spektakli publiczność wybiera (najlepiej w głosowaniu tajnym) mistrza teatru dłoni.

Jeśli polubimy tę zabawę, możemy ją rozwijać – wzbogacać nasz teatr o różne rekwizyty, grać parami itd.

TEATRZYK KUKIEŁKOWY

Aktorzy kierujący kukiełkami powinni być ukryci przed oczami widowni. Najprościej jest zawiesić na krzesłach koc, tak by dotykał podłogi, i kierować lalkami, siedząc za nim na podłodze.

Kukiełkami możemy przedstawić każdą sztukę, nawet dramaty Szekspira. Można inscenizować krótkie skecze, odgrywać fragmenty książek (przy okazji warto przeprowadzić konkurs, pytając widzów o autora i tytuł przedstawianej książki). Najzabawniejsze są jednak szopki: kukiełki recytują ułożone przez nas wierszyki, dowcipnie przedstawiając osoby z najbliższego otoczenia.

Jak zrobić pacynkę

Pacynka to najprostsza, najłatwiejsza do zrobienia kukiełka. Najważniejsza jest główka, którą nasadzamy na palec wskazujący. Może być z piłeczki pingpongowej, z rozmaitych warzyw i owoców, z woreczków wypchanych watą albo nawet z papieru – możliwości jest bardzo wiele. Kciuk i palec środkowy to ręce pacynki. W zasadzie nie potrzeba nic więcej, ale możemy też nasze kukiełki ubrać, na przykład w udrapowane kawałki materiału. Znakomicie nadają się rękawiczki i dziurawe skarpetki. Liczy się kolor. Postarajmy się ubrać naszych aktorów kolorowo i dowcipnie.

Pacynka z chusteczki

Z dużej chustki do nosa możesz w mgnieniu oka wyczarować kukiełkę na palec.

Zroluj chusteczkę.

Na jednym końcu zwiniętego materiału zawiąż gruby węzeł, który będzie stanowił głowę kukiełki.

Ołówkiem można narysować elementy twarzy.

Nałóż kukiełkę na palec wskazujący i... gotowe.

SZOPKA NOWOROCZNA

Urok szopki polega na prawieniu złośliwości (dowcipnych, lecz bez jadu) osobom stojącym na świeczniku. Znani ze świata polityki i kultury zostaną zapewne bohaterami szopki prezentowanej przez telewizję, my więc zajmijmy się postaciami z najbliższego otoczenia: ludźmi z paczki, nauczycielami, rodziną.

Prozę czy wierszem

Kiedy zdecydowaliśmy już, kto będzie bohaterem naszej szopki, pora wymyślić teksty, które włożymy w usta kukiełek. Można – jeśli mamy dużo zapału i szczyptę talentu – napisać cały dramat (raczej prozą niż wierszem), można też przystosować do potrzeb naszej szopki znaną sztukę (ze skrótami oczywiście), efekt może być okropnie śmieszny. Najczęściej jednak układa się wierszowane teksty do popularnych melodii o zde-

cydowanym rytmie, nie przejmując się, jeśli rymy nieco kulawe i załatują częstochowszczyzną.

Można również użyć wierszy już napisanych, od znanych rymowanek dziecięcych (Kolega Janek opodał mieszka, grubą ma skórę ten nasz koleżka) aż do wieszczów – wszystkie chwytły dozwolone, pod jednym warunkiem: tekst musi być zrozumiały.

Nie zapominajmy o tym, że w naszej szopce może występować narrator, komentator, chór, a nawet wszystkie te postacie, byle nie jednocześnie.

Kukietki

Wykonanie kukieł podobnych do pierwowzoru wymaga bystrego oka i talentu plastycznego. Łatwiej będzie, jeśli zdecydujemy się na kukietki zrobione z tego, co nam podszeptnie fantazja: z warzyw, pogniecionych gazet, piłeczek pingpongowych, pojemniczków po jogurtach, kolorowych szmatek, rękawiczek itp. Ważne jest, aby lalki wyraźnie różniły się jedna od drugiej. Każda powinna mieć wyolbrzymiony charakterystyczny dla danej postaci rys – ogromny nochał, rude włosy z włóczki itd.

Uwagi techniczne

Sceną może być oparcie kanapy czy też narzuta przemysłnie umocowana na krzesłach. Pamiętajmy o tym, że za sceną muszą się zmieścić wygodnie animatorzy kukietek – co najmniej dwie osoby na raz.

Nasz teatr będzie atrakcyjniejszy, jeśli ożywimy go specjalnym oświetleniem i efektami dźwiękowymi. Wiele można osiągnąć, mając do dyspozycji tylko latarkę i kawałek kolorowej bibułki. Możemy też zrobić tło muzyczne, nagrywając na taśmę magnetofonową melodie pasujące do nastroju przedstawienia. Inne efekty akustyczne to na przykład ugniatanie papieru, które może udawać szum wody, czy uderzenie kijem o podłogę, zwiastujące nadejście groźnego potwora.

Wszystkie efekty specjalne (gong z pokrywek do garnków, ognie sztuczne itp.) powinny być dostosowane do tekstu szopki – podnoszą atrakcyjność przedstawienia, ale użyte w nieodpowiednim momencie mogą zepsuć cały spektakl.

Dobrze byłoby przeciwzyć wszystko co najmniej dwa razy. Próby to też zabawa, a przede wszystkim pozwól odśmiać się aktorom – w czasie przedstawienia kukielkarze powinni zachować całkowitą powagę.

Inaczej

Przy wystawianiu tradycyjnej szopki każdy ma swoje miejsce w szeregu: są aktorzy, pracownicy techniczni (tak samo ważni jak aktorzy) i widzowie. No i nie ma rady, szopka bez uprzednich przygotowań nie wypali! Jeśli więc cierpimy na przypadłość zwaną lenistwem... to możemy przygotowania ograniczyć do minimum. Zbieramy trochę rozmaitych ciuchów i akcesoriów, umawiamy się, że będziemy odgrywać postacie z rodziny, szkoły, władz miasta, naszej paczki – do wyboru (chyba że mamy ochotę pomieszać to towarzystwo, będzie jeszcze ciekawiej). Potem ciągniemy losy, kto kogo będzie przedstawiał, przystrajamy się tym, co jest pod ręką, chwilę poświęcamy na wcielenie się w przedstawianą postać i zaczynamy przedstawienie, pilnując jednak, aby nie zrobił się zbyt wielki bałagan, kiedy wszyscy mówią jednocześnie. Szopkę kończymy w momencie, kiedy nikt już nie może się odezwać, bo wszyscy turlają się ze śmiechu.

Śmiech na zakończenie roku to najlepsza prognoza na przyszłość! Ale można robić szopki z każdej okazji: wakacyjne, majowe, walentynkowe, kiedy tylko będziemy mieli ku temu ochotę!

A więc bang łyżką w patelnię!
Zaczynamy przedstawienie!





15.

Harce z farbą i nożyczkami

Proponowane tu zabawy są przeznaczone dla dzieci w wieku przedszkolnym i młodszym szkolnym. Wszystkie odbywają się w obecności animatora. Mają na celu nie tylko miłe spędzenie czasu, ale też wciągnięcie dzieci w różnego rodzaju pożyteczne czynności. Scenariusze zabaw są podane bardzo ogólnikowo, chodzi o to, by zdać się na spontaniczność dzieci, ich wyobraźnię i niebanalne skojarzenia. Zestaw materiałów podawany na początku każdego scenariusza też nie jest żelazny, inteligencja animatora podpowie mu, które rzeczy są niezastąpione, które i czym można zastąpić, bez jakich można się obyć, a jakie dodatkowe wzbogacą daną zabawę. Ważne, by praca każdego dziecka była doceniona, a radość z udanego udziału w zabawie udzielała się każdemu niezależnie od umiejętności.

KROPELKI

Potrzebne są arkusze papieru rysunkowego (może być i biały, i kolorowy), wodna farba, pędzle.

Pędzel umoczony w dość rzadkiej farbie trzymać poziomo nad papierem i uderzać w niego innym pędzlem. Na papier spadają kropelki farby... to deszcz albo po prostu kropki. Biała farba kapiąca na niebieski papier wygląda jak śnieg. Przysłaniając papier arkuszem z wyciętym kółkiem, otrzymamy piłkę w kropki na czystym tle. Jeśli położymy wycięte kółko, powstanie gładka piłka na kropkowanym tle. W ten sposób można zrobić dalmatyńczyka na spacerze podczas deszczu. Można też kłaść na papierze różne przedmioty, np. nożyczki, łyżkę, różnokształtne klocki, liście, ale żeby otrzymać czytelne sylwetki, trzeba cierpliwości i gęsto zakropkować tło.

SZABLONY

Potrzebne arkusze papieru, nożyczki i do wyboru: kreda biała i kolorowa, miękkie kredki, farby i pędzle. Mniejszym dzieciom trzeba szablony przygotować.

Wyciąć w grubszym papierze sylwetkę, np. gwiazdki, ryby, bałwana, tulipana, kota, człowieka. Położyć na papierze i pilnując, by się nie przesunął, zamalować otwór tzw. suchym pędzlem, czyli z niewielką ilością farby; można też użyć małego kawałka gąbki. Można zamalowywać kredą lub miękkimi kredkami trzymanymi na płask. Może to być szablon na całą kartkę (bałwan), może być mniejszy, kilkakrotnie powielany na tej samej kartce (tulipan), lub kilka różnych szablonów użytych do jednego obrazka (gwiazdy mniejsze i większe, półksiężyc). Szablonem może być kartka z otworem – wtedy zamalowuje się wewnątrz otworu. Jeśli szablonem jest wycięta sylwetka – zamalowuje się tło naokoło sylwetki.

PLAMY

Materiały: arkusze papieru A4, farba wodna, pędzle.

Chlapnąć trochę bardzo rzadkiej farby na papier, dmuchać na nią, przechylać kartkę, żeby farba spływała, pomóc palcem. Zastanowić się wspólnie, co przypomina powstała plama, może domalować oczy i będzie potwór? Może domalować kropki i będzie chmura, z której pada deszcz?

WYKLEJANKI

Potrzebne arkusze papieru, klej, nożyczki, grube flamastry, kolorowe czasopisma, reklamowe gazetki.

Wyszukać w gazetach zdjęcia domu, psa, aut, drzew, kwiatów, dorosłych, dzieci, samolotu itd. Jedne wyciąć, inne wydrzeć. Nakleić na większym papierze całą scenę. Domalować szczegóły, fragmenty tła. Namalować lub nakleić naokoło ramkę.

ODBIJANKI

Potrzebne arkusze papieru formatu A4 (biały i kolorowy), arkusze folii plastikowej (np. z teczki lub koszulki do dokumentów), plakatówki, pędzle.

Prosty obrazek namalować na folii farbą prosto z tuby (nierozwodnioną), na tyle szybko, żeby farba nie wyschła. Przykryć starannie arkuszem papieru, docisnąć przez jeszcze jeden papier. Ostrożnie podnieść kartkę, obejrzeć, co wyszło. Można poprawiać, domalowując na folii i znów odbijać, lub domalowywać bezpośrednio na odbitce. Umyta folia posłuży do następnego obrazka. Używać do odbijania kartek nie tylko białych, ale różnokolorowych. Malując plamy barwne bezpośrednio obok siebie i grubo, otrzymamy na odbitce efektowne zacieki i połączenia kolorów. Jeżeli użyjemy małej ilości farby – plamy na odbitce będą prześwitujące.

WĄŻ

Potrzebne arkusze jakiegokolwiek papieru, może być biurowy „z odzysku”, kolorowy papier do ksero lub gazetowy (ale nie błyszczący, bo nie daje się szybko sklejać), klej, flamastry w kilku kolorach.

Sprawdzić, czy papier lepiej się drze wzdłuż, czy w poprzek kartki. Podrzeć kartki na długie paski szerokości około 5 cm. Doklejać pasek do paska tak, żeby powstawał wąż. Gdy już nie starcza cierpliwości, wydrzeć okrągłą głowę, dokleić otwieraną paszczę, język, oczy, na końcu przykleić trójkątny ogon. Narysować flamastrami wzorki na całym wężu – paski, kropki, zygzaki. Robienie węży może być oceniane, np. czyj wąż dłuższy, czyj bardziej kolorowy. Węże mogą powstawać zespołowo (ja drę paski, ty przyklejasz), indywidualnie, pod koniec można połączyć (za zgodą wykonawcy) wszystkie węże w jednego długiego.

ALBUM

Potrzebne arkusze papieru, nożyczki, dziurkacz, kolorowe czasopisma i klej oraz do wyboru: kredki, flamastry lub farby i pędzle.

Kilka kartek, trochę grubszych (w wersji minimalnej mogą być tylko trzy: okładki i wnętrze), przyciąć do jednakowej wielkości, dziurkaczem zrobić dwie dziurki. Wykonać ilustracje wybraną techniką. Opracować okładki. Związać kartki wstążeczką od kwiatów (nie za ciasno, żeby dała się otwierać). Może to

być album portretów osób z otoczenia, bohaterów książek, zabawek. Każdy portret można ująć w passe-partout, czyli rodzaj ramki przyklejonej tak, żeby można było portrety wyjmować i na ich miejsce wsuwać inne. Album może być wyklejany gotowymi obrazkami z gazety, naklejkami (np. atlas kwiatów, grzybów, psów, samochodów). W innej wersji może to być książka obrazkowa albo z tekstem ilustrowanym rysunkami.

Może być składana jak harmonijka.

PRZYJĘCIE

Potrzebne arkusze kolorowego papieru, nożyczki, plastelina, flamastry lub kredki. Przydatne garnki, sztucce i zastawa dla lalek.

Zabawa polega na przygotowaniu przyjęcia. Robimy serwetki: kawałki papieru składamy dwukrotnie i wycinamy lub wrywamy w nich ażury. Można wykorzystać chusteczki higieniczne, ozdabiać je malowanymi kropkami, paskami. Dania przygotowujemy, drąc drobno papier (najłatwiej drzeć zwykłe gazety) na kaszę, kompot, zupę. Plastelinę kroimy na kluski, frytki, parówki. Smażymy placki i naleśniki z papieru lub plasteliny. Wycinamy z czerwonego papieru kółka na sałatkę pomidorową, a biały papier ciachamy jak cebulę. Robimy z papieru różnego kształtu i koloru ciasteczka i olbrzymi tort, który dekorujemy naklejanymi kawałkami plasteliny. Wreszcie rysujemy i wycinamy owoce, robimy lody – kulki mocno zgniecionego papieru (papier zmoczony łatwiej się gniece), cukierki – kawałki plasteliny zawijane w papierki itp. Układamy to wszystko w miłym dla oka porządku na stole dla lalek.

MAPA

Potrzebny duży arkusz papieru (pakowego albo posklejany z mniejszych), plakatówki, pędzle, flamastry, samochodziki, różnego kształtu klocki, które posłużą do stemplowania. Każdy może robić swoją własną mapę, ale lepsza zabawa jest przy wspólnym robieniu jednej mapy.

Wycisnąć trochę farby na płaski talerzyk (może być też folia lub mało wsiąkliwy papier), przejechać po niej samochodzikami

kiem. Na bardzo dużym arkuszu, jeżdżąc po nim samochodzikami często maczanymi w farbie, robimy ślady. Tak powstaną drogi, tory, nawet rzeka (dobrze, żeby to było w różnych kolorach). Domalować (lub stemplować) drzewa, domy, parkingi, most, jezioro, góry, znaki drogowe. Jako stemple dobrze służą różnokształtne klocki plastikowe maczane w farbie rozprowadzonej na talerzyku lub po prostu tą farbą każdorazowo malowane. Mapa może być ilustracją konkretnej drogi (np. jak się jedzie na działkę), może być inspirowana przeczytaną książką (np. Dzieci z Bullerbyn). Mapa może być podłużna, z wielu posklejanych szerszymi bokami arkuszy A4. Można wtedy użyć większego samochodu do „śladowania” i zrobić mapę tylko jednej drogi lub kolei.

M A S K I

Potrzebne arkusze kolorowego grubszego papieru, nożyczki, flamastry lub kredki, wąskie wstążeczki jak do kwiatów.

Złożyć arkusz A4 w poprzek na pół, wyciąć otwory na oczy, nos, usta. Sprawdzić, czy pasuje na twarz, ewentualnie na nowym arkuszu poprawić wielkość i rozstawienie otworów. Pomalować maskę. Może to być kłown, miss piękności, potwór albo zwierzak. Dokleić np. uszy, rogi, włosy – cała strony gazety złożonej i pociętej nie do końca na wąskie paski (podobnie jak grzebień), wąsy wycięte taką metodą jak włosy. Przeciągnąć wstążeczkę tak, aby dało się przywiązać maskę na głowie. Można jeszcze dorobić koronę, pióropusz, okulary, czapkę, a także przypiąć do ubrania zakręcony ogon, wycięty spiralnie z papieru. Mogą takie maski posłużyć do odegrania ról w scenkach ilustrujących bajki, zdarzenia z życia, wymyślone historyjki. Ale to już innego dnia, bo samo przygotowanie maski zajmuje dużo czasu.

S K A R B

Potrzebna plastelina, sreberka od czekolady, kolorowe strony z czasopisma na błyszczącym papierze, klej, miękkie ołówki i kilka różnych monet na wzór, pudełko.

Zrobić skarb: pierścienie ze sreberek i plasteliny, bransolety z papieru z kolorowego czasopisma, medale na łańcuchach z klejonych papierowych ogniwek, pieniądze wykonane techniką frotażu (rysujemy dość mocno miękkim ołówkiem lub kredką na papierze w miejscu, gdzie pod spodem leży moneta, na papierze odwzorowuje się relief monety), banknoty... i wszelkie inne przedmioty, jakie wyobraźnia podpowiada jako części skarbu. Odpowiedniej wielkości pudełko ozdobić tak, żeby stało się cenną szkatułką. Zapakować skarb do szkatułki. Ustalić, kto chowa skarb, a kto go szuka. Schowanego skarbu szuka się metodą ciepło-zimno, albo dzięki wskazówkom wypowiedianym przez tego, kto skarb schował.

NA GRZYBY

Materiały: papier, nożyczki, klej, spinacze biurowe i do wyboru: kredki lub flamastry. Wyraźne zdjęcia różnych grzybów jako wzór do pokazania dzieciom.

Zanim wyruszymy w las, musimy zrobić grzyby – różnego kształtu, wielkości i koloru. Sposób najprostszy to narysować i wyciąć. Sposób dla cierpliwych: zrobić przestrzenne grzyby z papieru (stożek skleiony z fragmentu koła to kapelusz, pasek papieru skleiony na kształt walca to nóżka). Nie zapomnijmy o koszykach: arkusz A4 pomalować dwustronnie flamastrami we wzorek kojarzący się z fakturą koszyka, zagiąć każdy bok kartki w odległości 4 do 5 cm od brzegu. Złożyć kartkę w kształt przypominający łubiankę, narożniki skleić lub spiąć spinaczem, dokleić pasek papieru jako ucho. Jedna osoba rozstawia grzyby po kątach, ci z koszykami ruszają na poszukiwania. Im więcej grzybów i im sprytniej (nie znaczy niewidzialnie) ukryte, tym lepsza zabawa, najlepsza zaś wtedy, gdy trzeba znaleźć tego jednego, ostatniego grzybka.

WSPÓLNE ARCYDZIEŁO

Rekwizyty: karton, kolorowe mazaki, klej, czasopisma ilustrowane, nożyczki i wszystko, co nam podszepnie wyobraźnia.

Zaczynamy od ustalenia tematu naszego przyszłego arcydzieła. Może to być portret zbiorowy zatytułowany „My” albo „Nasza paczka”, mogą być „Przygody wakacyjne” lub „Apel Zielonych Detektywów”. Kiedy już wiadomo, co chcemy przedstawić, zabieramy się do roboty. Jak?

Albo dzielimy karton na części i każdy tworzy według własnej wizji, albo ustalamy, że każdy kolejno upiększa dzieło swoimi pomysłami, oczywiście szanując pracę poprzedników. To wciąga. A na koniec można poprosić kogoś spoza naszego grona, aby odczytał nasze intencje i zamysły twórcze.

GALERIA WCPR

Wykorzystujemy Wszystko, Co Pod Ręką, a więc rozmaite opakowania, gazety, korzenie itp. Przydadzą się farby, klej, taśma klejąca.

Używając jako podstawowego surowca nietypowych rzeczy, np. pojemniczków po kefirze, możemy wyczarować bajeczne postaci albo abstrakcyjne rzeźby, co kto woli. Można też, jak w prawdziwej galerii, ogłaszać różne konkursy: na najciekawszy obiekt wykonany z gazety, na najdłuższego węża wyciętego z jednego arkusza dziennika, na najstraszniejsze strasydło...

Jeśli galeria funkcjonowała przez dłuższy czas i nabierało się sporo eksponatów, można urządzić wystawę dla publiczności, połączoną z licytacją (aukcją) naszych dzieł.

Uwaga! niech walutą będą „śmieszki” lub „zachwytki”, chodzi nam przecież o satysfakcję, a nie o kasę.





16.

Zrób to sam

Bierzesz, co pod ręką, myślisz chwilę, przycinasz, przyklejasz, przyszywasz, wycinasz, przybijasz... i oto powstaje COŚ Z NICZEGO – stworzone przez Ciebie arcydzieło niepowtarzalnej urody.

POCZTÓWKI

Rekwizyty: karton przycięty do formatu pocztówek, farby, kredki i co tam uznamy za odpowiedni materiał do produkcji kart pocztowych.

Bardzo chcesz wysłać komuś życzenia na imieniny, a tu pech – nie masz pocztówki. Albo wypada napisać list, a tu pech – nie masz weny!

Zupełnie inaczej podejźmy do nie lubianej czynności pisania listów, jeśli obowiązkowe parę słów wyślemy na własnoręcznie wykonanej karcie. Nie musimy być utalentowani plastycznie – wystarczy odrobina fantazji i odwagi! Ozdabiając list, laurkę czy pocztówkę, warto wykorzystać niekonwencjonalne techniki plastyczne. Na przykład można z ziemniaka wyciąć serduszko (lub inną, byle mało skomplikowaną formę) i odbić na pocztówce parę razy, w jednym lub kilku kolorach. Pracochłonne, lecz szalenie efektowne będą wyklejanki ze słomy. Można stworzyć ciekawą kompozycję ze skrawków tkanin naklejonych na tekturkę. Bardzo ciekawym materiałem może też być... piasek: na kartonie rysujemy klejem (lub surowym białkiem z kurzego jaja) co nam do głowy przyjdzie i natychmiast posypujemy rysunek piaskiem. Po paru godzinach nadmiar piachu strzepujemy. Efekt bajeczny!

Przy produkcji pocztówek dodatkowo zyskujesz temat do korespondencji – kiedy nie wiesz, co napisać, możesz zwrócić uwagę adresata/adresatki na urodę i wdzięk twojej pocztówki.

PLAKAT

Czasem trzeba wywiesić ogłoszenie o planowanej wycieczce czy ognisku, na które chcemy zaprosić sąsiadów – wtedy niezbędny jest afisz. Jak go zrobić? Oto zasady, których warto się trzymać:

- Niezależnie od tego, co mamy zamiar napisać, musimy zwrócić uwagę patrzącego, żeby w ogóle zechciał przeczytać nasz komunikat czy ogłoszenie. Nie osiągniemy tego nadmiarem ozdób i zakrętasami przy literach. Bardziej przyciąga wzrok jeden duży element graficzny niż wiele drobnych.
- Informacja, którą przekazujemy, musi być zwięzła! Bardziej rzuci się w oczy pięć słów napisanych wielkimi i grubymi literami niż cała strona maczku. Zapamiętajmy: zawsze minimum słów – maksimum treści.
- Zazwyczaj nie nosimy w plecakach i plażowych torbach przyborów kreślarskich czy malarskich. Korzystajmy więc z tego, co pod ręką – to tylko na dobre wyjdzie naszym dzieciom, bo uruchamiając wyobraźnię, uzyskujemy niebanalne efekty (patrz „Podpowiedzi”).
- Zanim zaczniemy pisać, malować, przyklejać itp., zróbmy parę wstępnych szkiców, zwracając uwagę na wielkość i proporcje liter oraz czytelne rozmieszczenie tekstu na arkuszu papieru.
- Żeby słowa nie ulatywały w górę albo nie zjeżdżały, polinuujemy starannie arkusz (po wpisaniu tekstu linie pomocnicze zetrzemy).
- Papier – nawet pakowy – jest nietrwały! Nieaktualne, podarte, rozmyte przez deszcz afisze wyglądają koszmarnie. Zawsze więc usuwajmy niepotrzebne już ogłoszenia i plakaty.
- Starajmy się, wywieszając nasze ogłoszenie, nie kaleczyć drzew i nie zabrzyszczać lasu (patrz „Podpowiedzi”).

Podpowiedzi

- Nie mamy pod ręką odpowiedniego papieru? No to rozejrzyjmy się uważnie dookoła i spróbujmy wykorzystać coś innego. Do naszych celów nadadzą się doskonale rozmaite opakowania, nawet bardzo kolorowe. Jeśli nakleimy mały prostokąt białego papieru na barwny fragment pudełka, otrzymamy jakby ramę naszego ogłoszenia – to przyciąga wzrok!
- Stare worki mogą posłużyć jako tło – do kawałka juty przyczepiamy papier z wypisanym tekstem informacji. Możemy też pisać bezpośrednio na tkaninie (np. farbą, węglem), albo wyciąć litery z kolorowego papieru i przykleić je do worka.
- Zamiast papieru można użyć deski. Ciekawie wyglądają napisy wypalane rozżarzonym drutem, tyle że to pracochłonne. Można też tworzyć litery z patyczków przybitych do deski. Robótka nie-licha, ale efekt super! Takiemu sztyldowi nie zaszkodzi ani wiatr, ani deszcz.
- W lesie trudno odpowiednio wyeksponować ogłoszenie. Bardzo ułatwi nam życie linka lub sznurek i klipsy do bielizny, przewidyjco zabrane z domu.
- Posługujmy się prostymi i łatwymi do wykonania symbolami rysowanymi grubą krechę (lub konturem wypełnionym w całości). Jeśli nie mamy farb, możemy wykorzystać kolorowe czasopisma, wycinając lub wydzierając kawałki, które naklejamy tak, by uzyskać odpowiedni kształt.
- Najlepsze do pisania ogłoszeń są grube mazaki. Jeśli jednak chcemy mieć litery bardzo grube, lepiej pisać specjalnie przyciętym patykiem maczanym w tuszu, farbie, atramencie. Możemy też użyć pędzla, szminki lub... własnego palca.
- Jeśli potrzebujemy powtórzyć jakieś drobne, niezbyt skomplikowane elementy – zróbmy pieczętkę, oczywiście z ziemniaka!

PASKUDA I INNE

Warto ofiarować coś poznanym na obozie przyjaciołom, ale... Do sklepu daleko, a nawet gdyby był pod bokiem, nic by się nie zmieniło, bo portmonetka puściuteńka. Nie ma rady? Ależ jest! PASKUDA.

Przepis na paskudę jest prosty – bierzemy to, co mamy pod ręką, dodajemy odrobinę fantazji, mieszamy z poczuciem humoru i – gotowe! Paskudę naprawdę można zrobić ze wszystkiego. Ze skrawków materiału, tekturki, kartonu, pojemników po jogurcie, korków, patyków, guzików. Zamiast kleju można używać igły z nitką, zamiast szyć, można wykorzystać drucik. Paskuda nie powinna przypominać lalki Barbie. Ma być śmieszna.

- Orderynka

Potrzebne będą: dwa kółka z kartonu, kawałki włóczki lub sznurka, klej, mazak. Na jednym kółku kartonu malujemy oczy i usta (jeśli nie mamy włóczki, to także fryzurę), kółko po niezamalowanej stronie smarujemy klejem i układamy na tym nitkę tak, by powstała pętelka, przyklejamy drugie kółko. Orderynkę nosi się zaczepioną o guzik lub przypiętą agrałką.

- Bulba

Potrzebne będą: kawałek szmatki, nici, igła, wata, guziki na oczy (albo mazaki do malowania). Na kawałku szmatki zarzucamy fastrygą koło, lekko podmarszczamy, wkładamy do środka watę, ściągamy i zawiązujemy nitki. Oczy i uśmiechniętą buzię można namalować, przykleić lub wyhaftować.

- Owocanka

Potrzebne będą: jakiś kulisty owoc (pomarańcza, mandarynka, jabłko), chusteczka, patyk, czarne i czerwone kawałeczki papieru, klej. Wbijamy w owoc zaostrzony patyczek, a potem przyklejamy oczy i buzię wycięte z papieru. Zawiązujemy chusteczkę na porządną supeł. Jeśli nie mamy materiału, wykombinujemy nakrycie głowy z papieru.

- Pieguska

Potrzebne będą: pojemnik po jogurcie, kolorowy papier, klej, mazak. Pojemnik oklejamy papierem. Włosy robimy z paszków papieru – ponacinanych i ufryzowanych nożyczkami lub skręconych na ołówku. Usta, oczy, policzki malujemy lub naklejamy (pełna dowolność kształtów!), a piegi robimy długopisem lub mazakiem.



17.

Gwóźdź imprezy – loteria fantowa

Niespodzianki są fajne, nawet jeśli pełne napięcia oczekiwania zakończy się odrobiną rozczarowania, które z kolei może zamienić się w coś pozytywnego: śmiech, żart. Dlatego warto w program każdej imprezy włączyć loterię. Zabawa będzie przepyszna nie tylko dla obdarzonych przez los najwspanialszymi wygranymi świata, ale i dla tych, którzy dadzą losowi szansę, czyli całość wymyślą i zorganizują.

W naszej loterii wszystkie losy wygrywają!

FANTY

Radość z wygranej należy się wszystkim uczestnikom, więc fantów powinno być tyle, ile zaproszonych osób plus kilka dodatkowych, na wszelki wypadek, bo może ktoś z gości przypro-wadzi jeszcze kogoś.

Fantem może być wszystko: od złotej myśli (ozdobnie wy-pisanej na małym kartoniku) do miotły (taka wygrana zdecydo-wanie wymaga poczucia humoru). Ważne jest, aby fanty miały zbliżoną wartość finansową i emocjonalną. Lepiej nie mieszać stosunkowo kosztownych przedmiotów z opakowaniami gumy do żucia ani też wygranych odwołujących się do poczucia hu-moru z rzeczami absolutnie serio. Najważniejszy jest pomysł.

Ciekawie może wypaść loteria, w której wszystkie wygra-ne zostały wykonane przez uczestników – mile widziane będą własnoręczne i własnoręcznie opracowane rysunki i malunki.

Fanty można też po prostu zebrać zawnazs wśród rodzi-ny i znajomych. Przyjmujemy każdy ofiarowany drobiazg, ale krytycznie go potem oceniamy – nie może być ani zniszczony,

ani zużyty, chyba że zniszczenie i zużycie nadaje mu specjalną wartość, np. jest to egzemplarz „Pana Tadeusza” opatrzony uwagami interpretacyjnymi profesorki od polskiego!

Jeśli mamy zamiar kupić fanty, nie możemy doprowadzić do bankructwa ani siebie, ani rodziców – szukajmy więc rzeczy zabawnych i niedrogich. Kupujmy takie przedmiociki, które sami chcielibyśmy wygrać – to zwiększy prawdopodobieństwo zadowolenia innych uczestników. Pamiętajmy o dewizie: małe jest piękne i szukajmy np. filigranowych szklanych zwierzątek – znakomite jako maskotki, a i łatwo dadzą się zapakować.

Pakunczki należy owinąć bajecznie kolorowym papierem i ozdobić. Bo urodę fantów podkreśla odpowiednie opakowanie – pole do popisu dla osób uzdolnionych plastycznie.

Przykłady fantów

Rękodzieło: amulety, maskotki (niekoniecznie szmacianki), opaski na włosy udziergane szydełkiem, portmonetki, własnoręcznie wykonane ramki ze zdjęciem idola, abażur na lampkę nocną, zakładki do książek, pojemniki na ołówki itp.

Ze sklepu: maskotki, figurki bibelociki, małe kaktusy, notesiki, kolorowe kubki, wielokolorowe karteluszeki, świece, olejki zapachowe, taśmy, książki itp.

Z fantazji: dziurka do klucza (do podglądania rzeczywistości), młotek (do wybijania sobie głupich pomysłów z głowy), lejek (do wlewania oleju), igła z nitką (do zaszycia rozdartej duszy). Uwaga – fanty z fantazją wymagają pisemnej rekomendacji! Zabawa jest podwójna – bawimy się, określając przeznaczenie rozmaitych przedmiotów, a wybuchy śmiechu po rozpakowaniu wygranych podniosą natychmiast temperaturę imprezy.

Warto i do innych fantów dołączyć ozdobnie wykonane karneciki z cytatami, przysłowiami lub... wróżbami. Może się okazać, że największą frajdę sprawiły uczestnikom owe dołączone przypiski.

SAME SZCZĘŚLIWE LOSY

Kiedy fanty zostały już zapakowane, organizatorzy muszą wyprodukować losy (zwane dawniej biletami loteryjnymi). Naj-

prościej można to zrobić, numerując fanty i na oddzielnych karteczkach wypisując te same numerki. Karteczki zwijamy i gotowe! Osoby ambitniejsze pokuszą się o coś ciekawszego – można na przykład oznaczyć fant numerem wypisanym na dużym kolorowym sercu, a numerek losowany umieścić na małym serduszkach, oczywiście potem złożonym na pół. Można także zamiast numerków użyć przysłów, na przykład na losie jest napisane: „Kto się czubi”, a na wygranym fencie: „ten się lubi”.

Im więcej inwencji włożymy w przygotowanie loterii, tym większa radość dla wszystkich.

CIAĞNIENIE

Kiedy już mamy przygotowane losy, obmyślamy sposób dystrybucji szczęścia. Warto poświęcić trochę czasu na znalezienie nietypowego pojemnika na losy (cylinder pradziadka można zastąpić starym kapeluszem, zamiast wiklinowego kosza może być kocioł przyozdobiony wstążkami), z którego kolejno uczestnicy będą czerpali losy.

Zadbajmy o efekty świetlne i akustyczne – pole do popisu dla chłopaków, którym dyskretnie podpowiadamy, że pokrywka od dużego garnka i tłuczek do ziemniaków doskonale posłużą jako gong...

UKRYTE SKARBY

Jeśli klasyczna loteria fantowa nas nie satysfakcjonuje, jej zasady możemy dowolnie modyfikować. Na przykład skrzętnie ukrywamy fanty, a uczestnicy losują wskazówki, gdzie szukać skarbu. Stopień komplikacji poszukiwań zależy przede wszystkim od wielkości pomieszczenia, w którym odbywa się impreza.

Można również loterię połączyć z wykupywaniem fantów, w myśl zasady, że szczęście nie przychodzi bez wysiłku z naszej strony (patrz rozdział 3, s. 28).

Można także... sami wiecie najlepiej, co tu jeszcze wymyślić, aby bawić się wesoło, kolorowo – jednym słowem: odłotowo!



18.

Gry planszowe

Halma i trylma – dla jajogłowych, Chińczyk – dla cierpliwych, samotnik – dla uwielbiających trudne zadania, czyli dla każdego coś odpowiedniego.

Kiedy leje jak z cebra, zachęcamy do zorganizowania Wielkiego Turnieju Gier, co wymaga rozegrania partii każdego z każdym i starannego podliczenia wygranych.

HALMA

Rozgrywana na szachownicy (duży kwadrat podzielony na 64 małe, na przemian czarne i białe pola). Szachownicę można narysować, a pionki zrobić z guzików, kamyków, kapsli itp.

Na każdego z dwóch graczy przypada po 15 pionków. Ustawiamy je w rogach szachownicy. Celem gry jest przeprowadzenie i ustawienie wszystkich swoich pionków na przeciwległym rogu. Pionków przeciwnika nie zbijamy. Można przesuwac się na następne pole wprost albo na skos, także do tyłu. Gracz ma prawo przeskakiwać dowolną liczbę pionków własnych i przeciwnika, oczywiście pod warunkiem, że za nimi jest wolne pole, na które można wskoczyć.

WARCABY

Tradycyjna gra znana na całym świecie w różnych formach i wariantach. Zrodziła się w XII wieku najprawdopodobniej na południu Francji lub w Hiszpanii. W wielu krajach Europy, także w Polsce, zwana grą w damę lub damkę.

Gra toczy się na czarnych lub na białych polach. Gra się 24 pionami, 12 jasnymi i 12 ciemnymi. Grę zawsze rozpoczyna grający pionami białymi.

Ruchy. W jednym ruchu dowolnie wybrany pion może przesunąć się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos).

Bicie. Bicie pionów przeciwnika odbywa się przez przeskakanie przez pion bity na następne za nim pole wolne po przekątnej. W jednym ruchu wolno bić więcej niż jeden pion, jeśli tylko wszystkie można kolejno przeskoczyć. Bicie jest obowiązkowe. Biję się zarówno naprzód, jak do tyłu (w tradycyjnym amerykańskim i angielskim wariantcie biję się tylko do przodu). Mając kilka możliwości zbitia pionów przeciwnika, gracz ma prawo wyboru bicia, nawet jeśli oznacza to wzięcie mniejszej liczby pionów. Jeśli jednak rozpocznie ruch, który umożliwi mu wzięcie większej liczby pionów przeciwnika, musi go zakończyć i zbić wszystkie możliwe do zbitia piony.

Ominięcie bicia. Jeśli zawodnik nie zbije piona, a ma taką możliwość, zgodnie z przepisami, musi cofnąć pion i wykonać bicie (chyba że przeciwnik nie zwróci mu na to uwagi).

Damka. Gdy którykolwiek z pionów dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy (pola przemiany), zamienia się w damkę. Damkę oznacza się przez nałożenie na przemieniony pion jednego piona spośród uprzednio zbitych.

Damka w jednym ruchu może przemieścić się o dowolną liczbę pól wolnych w dowolną stronę po przekątnej. Damka bije także przeskakując przez wrogie piony i damki w dowolną stronę, lecz może przeskakiwać dowolną liczbę wolnych pól zarówno przed biciem, jak i po biciu, oraz w trakcie ruchu zmienić jego kierunek.

Istnieje obowiązek maksymalnego bicia damką, to jest bicia największej liczby pionów. W tym sensie damkę uważa się za pion (przykładowo: jeśli istnieje możliwość bicia trzech pionów lub damki i piona, obowiązuje bicie trzech pionów).

Gra toczy się do chwili zbitia przez jednego z grających wszystkich pionów i damek przeciwnika lub do chwili osiągnięcia remisu: jedna damka przeciw jednej lub dwie przeciw jednej, jeśli ta jedna znajduje się na wielkiej przekątnej szachownicy.

Zablokowanie pionów przeciwnika (doprowadzenie do sytuacji, w której gracz nie może wykonać ruchu żadnym ze swoich

pionów na szachownicy) jest wygraną dla tego, który zablokował przeciwnika.

WYBIJANKA

Wariant warcabów, w którym zasady gry nie zmieniają się, zmienia się natomiast jej cel: wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich pionów z szachownicy, zmuszając swego przeciwnika do ich zbicia.

WARCABY JAPONSKIE

Po ustawieniu wszystkich pionów (każdy ma po 12), gracze przesuwać je na dowolne puste pole sąsiadujące z ich pionami, oczywiście w jednym ruchu jeden pion.

Jeśli graczowi uda się ustawić pięć pionów w jednym rzędzie (wzdłuż, w szer lub po przekątnej), ma prawo do zdjęcia z planszy jednego dowolnego piona przeciwnika.

Zwycięża gracz, który pierwszy zdejmie wszystkie piony przeciwnika.

WILK I OWCE

Cel gry jest inny dla gracza grającego owcami, inny dla gracza grającego wilkiem. Gracz wilk wygrywa, gdy swoim pionem przedostanie się na pierwszy rząd pół szachownicy po stronie owiec. Gracz grający owcami wygrywa w chwili, gdy uda mu się zablokować wilka, tak żeby nie mógł on wykonać posunięcia. Istnieją dwie wersje gry.

Wilk i cztery owce

Jeden z graczy dysponuje jednym pionem czarnym (wilkiem), drugi – czterema pionami białymi (owcami). Przed rozpoczęciem gry owce obsadzają pierwszy rząd swojej połowy szachownicy, wilk staje na jednym dowolnie wybranym polu szachownicy.

Grę rozpoczyna gracz grający wilkiem. W jednym ruchu pion tego gracza może przejść o jedno pole po przekątnej w dowolną stronę.

Piony gracza grającego owcami w kolejnych ruchach przechodzą także o jedno pole po przekątnej, lecz tylko do przodu. Wilk może cofać się, owce nie mogą. Wilk nie może przeskakiwać nad owcami.

Wilk i dwanaście owiec

Jeden z graczy dysponuje jednym pionem czarnym (wilk), drugi – dwunastoma pionami białymi (owcami). Przed rozpoczęciem gry owce obsadzają trzy pierwsze rzędy swojej połowy szachownicy, wilk staje na jednym dowolnie wybranym polu swego krańcowego rzędu szachownicy.

Owce poruszają się o jedno pole po przekątnej, zawsze do przodu. Wilk porusza się jak damka, a zatem może przeskakiwać i bić owce.

CHIŃCZYK (człowieku, nie irytuj się)

Gra znana w Indiach już w VII wieku. Podobno rozgrywało ją na dziedzińcach pałaców, a pionkami były niewolnice... Dla dwóch, trzech lub czterech uczestników. Potrzebna specjalna plansza i zestaw wielobarwnych pionów (po cztery pionki jednego koloru dla każdego) oraz jedna kostka. Cały smak tej niby dziecinnej zabawy polega na tym, że można przegrać tuż przed metą, a można – jeśli los chce – wygrać mimo wielokrotnego wracania do bazy.

Pionki wszystkich graczy stoją na swoich polach wyjściowych, oznaczonych literą a. Pola oznaczone literą b to pola startowe poszczególnych graczy. Pola zakreskowane (wewnątrz ramion krzyża), oznaczone literą c – to końcowe pola gry (dom) poszczególnych graczy.

Zaczynającego wyznacza się przez losowanie. Aby wystartować (wystawić jeden ze swych pionów z pól wyjściowych na pole startowe), należy wyrzucić kostką 6 oczek.

Po starcie gracz przesuwa jeden ze swoich pionów (zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara) o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych oczek. Jeśli wyrzucił szóstkę, powtarza rzut, a punkty sumuje. Po wyrzuceniu 6 można także wyprowadzić ze „schowka” kolejnego piona.

Wolno po drodze omijać pionów zarówno własne, jak przeciwników. Ale na jednym polu planszy może stać tylko jeden pion, więc jeśli na naszym docelowym polu stoi inny, zbijamy go. Zbity przenosi się na jedno z pól wyjściowych i rozpoczyna drogę od nowa. Nie wolno stawiać dwóch własnych pionków na jednym polu.

Pion, który obszedł całą planszę i dotarł do swego pola startowego lub je minął, wchodzi do swego domu (na pole końcowe) także zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. Na to pole nie mają prawa wchodzić żadne obce pionki.

Jeśli pionki danego gracza znajdują się już w domu, ale wyrzucona liczba uniemożliwia wykonanie ruchu, gracz rezygnuje z ruchu.

Można przyjąć inną zasadę – nie wolno zrezygnować z ruchu, i niekiedy trzeba wyjść znowu z domu!!! Gracz, który pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki na pola końcowe (do domu), wygrywa. Jeśli grają trzy lub cztery osoby, to pozostali trzej (lub dwaj) gracze toczą dalej grę o drugie i trzecie miejsce.

OKRUTNY CHIŃCZYK

Wszystko jak w „Chińczyku” – plansza, kostka do gry i po 4 pionki na jednego gracza. Pozornie to zabawa nieskomplikowana, zależna od szczęścia (im częściej wyrzucamy 6 oczek na kostce, tym prędzej pionki poruszają się po planszy). Spróbujcie jednak zagrać o coś (np. wygrywający będzie mógł wyznaczyć „niewolnicę” do zmywania garów albo będzie miał prawo do spełnienia trzech życzeń). Emocje będą rosły z każdym rzutem kostką. „Okrutny Chińczyk” jest też doskonałym sposobem na rozwiązywanie wszelkich sporów. Rację ma wygrywający!

TRYLMA (warcaby chińskie)

Wariant halmy dla dwóch, trzech, czterech lub sześciu osób. Gdy w grze bierze udział od czterech do sześciu osób, tworzą one zespoły dwuosobowe.

W trylmę gra się na specjalnej planszy w kształcie sześcioramiennych gwiazdy.

Każdy z dwóch grających dysponuje piętnastoma pionami w kolorze odpowiadającym kolorowi ramion gwiazdy (jeśli grających jest więcej, dysponują oni dziesięcioma pionami). Przed rozpoczęciem gry piony ustawia się w trzech stanowiących trójkąt narożnikach planszy, także w kształt trójkąta. Narożnik planszy naprzeciw pionów każdego z graczy jest wolny.

Gracze wykonują ruchy na zmianę. Ruchy należy wykonywać wzdłuż linii łączących poszczególne pola planszy w sześciu kierunkach. W jednym ruchu każdy pion może przesunąć się o jedno pole. Także w jednym ruchu pion może przeskoczyć przez dowolną liczbę innych pionów własnych lub przeciwnika, wykonując każdy skok w linii prostej w dowolną stronę, wzdłuż linii łączących poszczególne pola planszy, na pole leżące bezpośrednio za przeskakiwanym pionem.

Grę wygrywa gracz (zespół), który pierwszy ustawi wszystkie własne piony po przeciwnej stronie planszy w położeniu wyjściowym.

SAMOTNIK

Łamigłówka rzekomo opracowana na rozkaz Ludwika XIV, znana we Francji już pod koniec XVI wieku, znaczną popularność zdobyła tam w wieku XVII, później w całej Europie. W nieco innych, prostszych formach znana była już w starożytnym Rzymie.

W Polsce samotnik, zwany także zakonniczką i kapucynkiem, znany jest od przełomu XVII i XVIII wieku.

Tradycyjna plansza francuska jest ośmiokątna, a angielska – okrągła. Plansza francuska składa się z 37 pól, angielska – z 33.

Przed rozpoczęciem gry usuwa się z planszy jeden pion. Piony przesuwa się po planszy, przeskakując jednym przez drugi poziomo lub pionowo (nigdy ukośnie) i usuwając z planszy pion, przez który się przeskoczyło.

Celem gry jest pozbycie się z planszy wszystkich pionów z wyjątkiem jednego lub osiągnięcie założonego z góry układu pionów.

MŁYNEK

Zabawa znana od starożytności. Do „małego młynka” potrzebne są trzy jasne i trzy ciemne kamienie i plansza, którą

można sobie narysować, nawet na ziemi. Jeden z graczy otrzymuje jasne kamienie, drugi – ciemne. Obaj próbują, wykładając na zmianę po jednym kamieniu w zaznaczonych punktach, ułożyć poziomą, pionową lub ukośną linię z trzech kamieni jednego koloru. Jeśli nie od razu się to uda, trzeba próbować aż do skutku – przesuwając kamienie i przeskakując – aż powstanie młynek, czyli trzy kamienie jednego koloru w rzędzie. Oczywiście wygrywa twórca młynka.

Na identycznej planszy można grać w „młyńka dziewiątkowego”. Do tej odmiany gry potrzeba osiemnaście kamieni, po dziewięć dla każdego gracza. Gracze ustawiają kolejno swoje kamienie, starając się ułożyć młynek (tylko w rzędach pionowych i poziomych) i tym samym zabrać przeciwnikowi kamień. Jeśli graczowi zostały trzy kamienie, wolno mu przeskiakiwać inne kamienie i zajmować dowolne miejsce na planszy. Przegrywa ten z graczy, któremu pozostaną dwa kamienie.

Okrągły młynek

Narysuj patykiem na ziemi (albo pisakiem na papierze) okrąg i podziel go na osiem części. W ten sposób uzyskasz dziewięć punktów przecięcia: osiem na zewnętrznym obwodzie koła i jeden punkt w centrum. Grają dwie osoby. Jeden gracz otrzymuje trzy jasne kamienie, drugi – trzy ciemne. Gracze układają kamienie, a następnie przesuwają je, by utworzyć młynek. Skakanie nie jest w tym wariantcie dozwolone.



E-mail: nowe-miasto@tlen.pl

