



HUFIEC ZHP PABIANICE



GRY I ZABAWY DLA KAŻDEGO

pwd Katarzyna Golińska

*„Nie to ważne w co się bawić, a jak i co się przy tym myśli i czuje.
Można rozumnie bawić się lalką, a głupio i dziecinnie grać w szachy.
Można ciekawie i z fantazją bawić się w straż, pociąg, polowanie,
w Indian, a bezmyślnie czytać książki”.*

Janusz Korczak

Druhny i druhowie!

Przekazuję Wam materiał metodyczny w postaci spisu gier i zabaw, które mogą Wam się przydać w codziennej pracy z każdym pionem metodycznym. Często zdarza się, że w koło sięgamy po te same zabawy, nie urozmaicamy naszych zbiorów, ani imprez harcerskich. Czasem wynika to z braku umiejętności animacyjnych, częściej jednak nie pamiętamy jak wiele ich znamy i realizujemy tylko te, które na bieżąco siedzą w naszych głowach.

Postanowiłam sięgnąć pamięcią do moich początków działalności w harcerstwie i spisać gry oraz zabawy jakie poznałam i prowadziłam przez wiele lat. Zdaję sobie sprawę, że na pewno nie wypisałam ich wszystkich i gdyby ktoś usiadł i powiedział: „a pamiętasz...” to materiał ten by się w dalszym ciągu rozrastał i tak też chciałabym, aby było. Dlatego Druhu Drużynowy i Druhno Drużynowa to od Was zależy jak ta książka będzie wyglądała za kilka lat, ile przybędzie w niej stron, jak szeroki wachlarz gier i zabaw powstanie dla kolejnych pokoleń.

C Z U W A J !

pwd Katarzyna Golińska

SPIS TREŚCI:

Amse Adamse.....	1
A Ram Sam Sam.....	1
Boruta.....	2
Brussa.....	2
Bum Czika Bum.....	3
Chusteczka.....	3
Ciepło – Zimno.....	4
Codziennie rano pod kołderką mam.....	4
Czekolada, szalik, czapka, rękawiczki.....	4
Czternastego roczku.....	5
Czy wiesz co to jest?.....	5
Dentysta.....	6
Deszcze niespokojne.....	6
Dingo.....	6
Dom wariatów.....	7
Domino.....	7
Dwóm tańczyć się zachciało.....	8
Dziesięciu murzynków.....	9
Gąski, gąski do domu.....	9
Gimnastyka.....	10
Głowa, ramiona, kolana, palce.....	10
Głowa, ramiona bejbe.....	10
Głuchy telefon.....	11
Gra w imiona.....	11
Gwizdek.....	11
Idąc przez las.....	11
Idzie zuch.....	12
HA-HA.....	13
Historia.....	13
Jajo kurze.....	13
Jeansy.....	14
Jestem muzykaniem konszabelantem.....	15
Julianka.....	16
Kaczuszka.....	16
Kaczuszka – imiona.....	16
Kinki Rinki.....	17
KIM.....	17
Kim jestem?.....	17
Klaszczmy w dłonie.....	18
Klaszcz na siedem.....	18
Klucha.....	18
Klucze.....	19
Kobyła.....	19
Kocyk Grzesia.....	20
Konie.....	20

Kółka dwa.....	21
Krasnoludki.....	21
Krowa.....	22
Krzesło.....	22
Kto jest gorylem.....	22
Labada.....	23
La pik – la czok.....	23
Laurencja.....	24
Let's me see you.....	24
Lisek.....	25
Lubię Cię za.....	25
Ludzie do ludzi.....	25
Łapki.....	26
Łoś.....	26
Mafia.....	27
Mały Apacz.....	28
Mały zuszku.....	28
Mam dwa bilety.....	29
Masaż.....	29
Micziganka.....	30
Misie dwa.....	30
Motylek.....	31
My są żabki.....	31
Niedźwiadek.....	32
Nitka.....	32
Osiół Mały.....	33
Owoce.....	33
Pająk i muchy.....	34
Papuzka.....	34
Paralityk.....	35
Pingwinek.....	35
Pif-paf.....	36
Pizza hut.....	36
Płyną statki.....	36
Pomnik miłości.....	36
Pomnik miłości II.....	37
Powiedz kogo kochasz.....	37
Pytania i odpowiedzi.....	37
Rycerz konny.....	38
Rzędy.....	38
Słoń.....	39
Słoń, mikser, toster.....	39
Słoń z malinowym noskiem.....	40
Stań na "GO".....	41
Stary Abraham.....	41
Stary niedźwiedź.....	41
Studnia.....	42

TIK.....	42
Transportery.....	43
Ułana.....	44
Uciekaj myszko do dziury.....	44
Ugi Bugi.....	45
Watanczu.....	45
Węzeł gordyjski.....	46
W leśniczówce.....	46
Wieczór zapadł.....	47
Wiewiórka w dziupli.....	47
Wszyscy którzy.....	48
Wszyscy są.....	48
Wycieczka do ZOO.....	49
Wycieczka do ZOO.....	50
Wymień 8.....	50
Zabawa ogniskowa.....	51
Zabawa w inteligencję.....	51
Zakumkały żabki.....	51
Zęby.....	52
Ziemia – woda.....	52
Zombie – zombie zuk zuk.....	52
Zorro.....	53

AMSE ADAMSE

Amse adamse flore
Oma de oma de
Oma deo deo riki tiki
Oma deo deo riki tiki
One, two, three

Siedzimy lub stoimy w kole: dłonie trzymamy w następującej pozycji: prawą dłoń na lewej dłoni sąsiada z prawej strony, lewą pod prawą dłonią sąsiada z lewej strony (aby swoją prawą dłonią uderzać w prawą dłoń sąsiada). W trakcie śpiewania uderzamy się wzajemnie w dłonie według wskazówek zegara. Osoba, która zostanie uderzona w dłoń na słowie three odpada z gry (należy zabrać dłoń, aby nie zostać uderzonym, wtedy odpada ta, której się nie udało uderzyć). Gdy zostają już tylko dwie osoby: jedna składa ręce ze sobą, a druga swoje kładzie na jej dłoniach i tak na zmianę podczas piosenki odpada ta, która zostanie klepnięta na three (należy zabrać dłoń, aby nie zostać uderzonym, wtedy odpadnie ta, której się nie udało).

Film z zabawą:

<https://www.youtube.com/watch?v=-5VXujRIW3o>



A RAM SAM SAM

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

Siedzimy w pozycji klęczącej w kręgu

a ram sam sam - uderzamy rytmicznie w kolana partnera po lewej stronie, w swoje, partnera po prawej stronie, znów partnera po lewej, swoje i po prawej, czyli: lewa, swoje, prawa i znów lewa, swoje, prawa itd.

a guli guli - podnosimy przed sobą rękę do góry i naśladujemy tzw. wkręcanie żarówek,
arafi arafi - robimy skłon ku ziemi.

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

Melodia:

<https://www.youtube.com/watch?v=2nlhAKUDXuU>

BORUTA

Gra polega na tym, że prowadzący jest Borutą i jest wszystko wiedzący, żeby udowodnić to uczestnikom, prosi jednego ochotnika o wyjście na zewnątrz (z nim ustala znak, który znają tylko oni np. słowo ładny), po powrocie prosi, aby wyznaczyli jakiś przedmiot oraz określili za którym razem ta osoba, która wyszła odgadnie, że to ten przedmiot. Boruta zaprasza osobę do środka i zadaje pytania, na które ta osoba może odpowiadać tylko tak lub nie.

Przykład:

Uczestnicy wskazali np. puchar oraz że odgadnie ze 3 razem.

Boruta pyta ochotnika, który uprzednio wyszedł:

Czy to jest ten materac?

Ochotnik: Nie

Boruta: Czy to jest ta świeczka?

Ochotnik: Nie

Boruta: Czy to jest ten ładny puchar?

Ochotnik: tak.

Ochotnik odgadł za 3 razem, gdyż usłyszał słowo "klucz". Znaki mogą być również gestami.

Po odgadnięciu zadaniem drużyny jest odgadnąć jaki mają znak.



BRUSSA

Brussa, brussa zemene brussa

Žemene brussa rasse lisse la, HEJ!

Jaga di, jaga di jaga di bach, bach!

Wszyscy stają w kole obejmują ramionami kolegów obok, a swoją prawą nogę ustawiają skrzyżnie za lewą kolegi z prawej strony. Kiwając się na boki śpiewają:

Brussa, brussa zemene brussa

Žemene brussa rasse lisse la, HEJ!

Jaga di, jaga di jaga di

Na „bach, bach!” wszyscy objają się biodrami o osoby stojące obok. Po każdym zaśpiewaniu piosenki, robimy jeden krok do przodu i zaczynamy od początku. Chcąc uatrakcyjnić zabawę można również ustawić się w kole jeden za drugim z rękoma na ramionach kolegi z przodu, a w kolejnych piosenkach łapać co drugą osobę za ramiona, co trzecią...

BUM CZIKA BUM

Bum czika bum!
Bum czika bum!
Bum czika raka,
czika raka, czika bum!
Ooo!
Aaa!
Następny raz!
Głośno!
* Cicho!
* Piskliwie!
* Wolno!
* Szybko!
* Smutno!
* Wesolo! itp.

Siadamy w kole: klaszczemy w ręce, potem uderzamy o kolanka, następnie znowu w ręce i znowu o kolanka i w ten sposób wyklaskujemy rytm. Jedna osoba prowadzi i krzyczy do rytmu, który wyklaskaliśmy:

Bum cika bum! - reszta osób powtarza to samo za nią i tak wszystkie wersy.

Bum czika raka, czika raka, czika bum!

Ooo!

Aaa!

Następny raz!

Głośno!

I teraz prowadzący śpiewa od początku, ale bardzo głośno, a reszta też tak powtarza. Potem można śpiewać cicho, szybko, wolno, wesolo itp. Gdy prowadzący chce już skończyć zabawę końcówką śpiewa:

Następny raz!

JUTRO!

CHUSTECZKA

Mam chusteczkę haftowaną,
co ma cztery rogi,
kogo kocham, kogo lubię,
rzucę mu pod nogi.
Tej nie kocham, tej nie lubię,
tej nie pocałuję,
a chusteczkę haftowaną
Tobie (lub imię) podaruję.



Dzieci poruszają się po kole śpiewając. Wybrana osoba tańczy w środku koła. Wskazuje kolejne dzieci, wybiera na swoje miejsce jedno dziecko, wymieniając jego imię i podając mu chusteczkę. Wybrana osoba dostaje całusa i ona podąża

CIEPŁO – ZIMNO

Jeden z uczestników opuszcza pomieszczenie a pozostali muszą schować wybrany przedmiot. Gdy przedmiot jest już dobrze ukryty, zapraszamy ochotnika do środka. Pozostałe dzieci podpowiadają szukającemu mówiąc „ciepło”, jeśli zbliża się do szukanego przedmiotu a zimno, gdy się od niego oddala. Jeśli delikwent jest bardzo blisko szukanego przedmiotu wówczas krzyczymy „gorąco” a gdy za bardzo się oddalił krzyczymy „mróz”. Gdy przedmiot zostanie znaleziony prosimy kolejne dziecko o wyjście z pomieszczenia i zabawa zaczyna się od początku.



CODZIENNIE RANO POD KOŁDERKĄ MAM...

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

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

CZEKOLADA, SZALIK, CZAPKA, RĘKAWICZKI...

Do zabawy niezbędne będą akcesoria: widelec, nóż, talerzyk, szalik, czapka, rękawiczki, kostka do gry, pyszna czekolada.

W zabawie mogą brać udział wszyscy zainteresowani, również ci, którzy dla kawałka czekolady zrobiliby wszystko. Kładziemy talerz, na nim rozpakowaną czekoladę i sztucce, a obok szalik, czapkę i rękawiczki. Każdy z uczestników rzuca kostką, a w momencie, gdy wyrzuci szóstkę wstaje ze swego miejsca, ubiera na siebie rzeczy i za pomocą widelca i noża kroi czekoladę na kawałki. Szczęśliwiec ma niewiele czasu na delektowanie, ponieważ kolejna osoba właśnie wyrzuciła szóstkę. Ma ona prawo konsumować ową słodycz, ale musi założyć te rzeczy, które włożył na siebie przeciwnik. A następny uczestnik z nadzieją w oczach próbuje wyrzucić szczęśliwą liczbę. Zabawa trwa do momentu zjedzenia całej czekolady.

CZTERNASTEGO ROCZKU...

Czternastego roczku wybuchła nam wojna
Kulki z cebulki a groch to był proch.
Ludzie się cieszyli karabiny myli
kulki z cebulki a groch to był proch.
Weszli na pagórki wyciągnęli rurki
kulki z cebulki a groch to był proch.
Jednego zabili, drugiego zranili
kulki z cebulki a groch to był proch.
Trzeci co pozostał w łeb cebulą dostał
kulki z cebulki a groch to był proch.



Czternastego roczku – pokazujemy palcami liczbę czternaście,
Wybuchła nam wojna – wykonujemy gest bicia - uderzając pięścią w otwartą dłoń,
Kulki – dłoń na dole, palec wskazujący z kciukiem składamy w literę „o”,
Z cebulki – druga dłoń na górze jak daszek zatacza krąg nad „o”,
A groch – dłoń na dole, palec wskazujący z kciukiem składamy w literę „o”,
To był proch – przrzucamy jedną dłoń przez drugą ułożoną równolegle do linii brzucha,
Ludzie się cieszyli – dłońmi poprawiamy uśmiechy na twarzy,
Karabiny myli – szorujemy dłonią drugą rękę od góry do dołu,
Ref: Kulki z cebulki, a groch to był proch...
Weszli na pagórki – robimy brzuszki dłońmi – od góry do dołu,
Wyciągnęli rurki – wyciągamy z dołu rurki – złączone dłonie.
Ref: Kulki z cebulki, a groch to był proch.
Jednego zabili – łapiemy się za głowę,
Drugiego zranili – łapiemy się za policzek,
Ref: Kulki z cebulki, a groch to był proch.
Trzeci co pozostał – pokazujemy trzy palce,
W łeb cebulą dostał – uderzamy kogoś w głowę – delikatnie,
Ref: Kulki z cebulki, a groch to był proch.
Wyszli z pagórka – robimy brzuszki dłońmi – od góry do dołu,
Wystawili rurki – wyciągamy z dołu rurki – złączone dłonie.
Ref: Kulki z cebulki, a groch to był proch.

Film z pląsem:

<https://www.youtube.com/watch?v=EnNIU7lfL-4>

CZY WIESZ CO TO JEST?

Pyt. Czy wiesz co to jest? (pokazując rękę) Odp. TAK

Pyt. Czy wiesz do czego to służy? Odp. NIE

Pyt. A chcesz się przekonać? Odp. TAK

Ręka łąduje na osobie odpowiadającej

Druga ręka - tak samo

Noga - również

Druga noga - też

Usta – pytający macha palcem po ustach góra dół i robi brrrrrr....

DENTYSTA

Zabawa dla dowolnej liczby osób (wiadomo im więcej tym lepiej). Gracze siadają w kręgu na ziemi jak najbliżej siebie. Sąsiadujące osoby zaplatają swoje ręce i nogi. Od tej chwili osoby w kręgu będą tworzyły szczękę z ząbkami. Jedna osoba pozostająca poza kręgiem jest dentystą. Jej zadaniem jest wyrwanie (dosłownie) jak największej ilości zębów. Ząb, który zostanie wyrwany staje się asystentem dentysty i pomaga mu w jego niszczyielskim zadaniu. Gra kończy się, gdy ostatnie dwa zęby zostaną rozdzielone. Zęby nie wyrwane w razie "ubytku" w szczęce mogą się przesuwać bliżej siebie i łączyć z innymi ząbkami.

DESZCZE NIESPOKOJNE

Deszcze niespokojne potargały sad,
Deszcze niespokojne - pokazujemy dłońmi deszcz paluszków,
potargały sad - targamy czuprynę sąsiada,
A my na tej wojnie ładnych parę lat,
A my na tej wojnie - wykonujemy gest strzelania z karabinu maszynowego,
ładnych parę lat- krzyżujemy po dwa palce dłoni tworząc z nich kratki,
Do domu wrócimy, w piecu napalimy,
Do domu wrócimy - dobijamy się do domu uderzając w drzwi,
w piecu napalimy- wykonujemy gest dorzucania do pieca,
Nakarmimy psa - masz, żryj.
Nakarmimy psa - podajemy na dłoni posiłek naszemu ulubionemu czworonogowi dopychając mu
to zdrowym kopniakiem (zamiennie głaszczemy po głowie sąsiednią osobę)
Przed nocą wrócimy - tylko zwyciężymy,
Przed nocą wrócimy – maszerujemy,
tylko zwyciężymy - dłonią pokazujemy V jak „victory”,
Bo to ważna gra.
Bo to ważna gra - wykonujemy gest rozdawania kart do gry np.: pokera.



DINGO

Wszyscy stajemy w parach twarzami do siebie po okręgu tak by stworzyło się nam koło wewnętrzne i zewnętrzne. Zaczyna się śpiew: „Był sobie farmer i jego pies na imię Dingo miał, HEJ!”. Wszyscy łapią się w parach pod ramiona i kręcą w podskokach, na HEJ klaszczą w ręce zmieniają stronę i znów śpiewają. „Był sobie farmer i jego pies na imię Dingo miał, HEJ!” Potem, w parach stajemy twarzami do siebie i zaczynamy literowanie imienia psa klaszcząc na każdą literę w ręce partnera: D-I-N-G-O, D-I-N-G-O i za trzecim razem D klaszczemy w ręce partnera a na każdą kolejną literkę osoby z zewnętrznego kręgu przesuwiają się o jedną osobę w prawo, czyli klaszczemy z kolejną osobą I, idziemy do następnej N, do kolejnej G, a gdy podchodzimy dalej zrobić O przytulamy się do tej osoby, która akurat jest przed nami. Teraz ona jest z nami w parze. Znowu zaczynamy śpiewać: „Był sobie farmer i jego pies na imię Dingo miał, HEJ!” i tak aż osoby z zewnętrznego kręgu wrócą do swoich początkowych partnerów, albo i dalej, jak zabawa się spodoba.

DOM WATIAÓW

Ochotnik wychodzi z pomieszczenia. Zadaniem uczestnika jest tak długo zadawać pytania aż pozna jaka jest zasada udzielanych odpowiedzi.

Pozostali odpowiadają zawsze na poprzednie pytanie a nie na swoje, np.

Ile masz lat? - złoty

Co lubisz jeść? – 12

Jak masz na imię? – frytki



DOMINO

Stajemy w kole jeden za drugim po czym pierwsza osoba swobodnie upada na osobę za sobą i tak, aż do ostatniej osoby, uczestnikom sprawia to dużo frajdy, ale w tej zabawie należy zachować ostrożność.

DWÓM TAŃCZYĆ SIĘ ZACHCIAŁO

Dwóm tańczyć się zachciało,
Zachciało, zachciało,
Lecz im się nie udało
Fari, fari, faram
Kłócili się ze sobą,
Ze sobą, ze sobą
Ja nie chcę tańczyć z tobą
Fari, fari, faram
Poszukam se innego,
Innego, innego
Do tańca zdolniejszego
Fari fari faram

Dwóm tańczyć się zachciało, zachciało, zachciało, lecz im się nie udało, fari, fari, faram:
uczestnicy - w parach - trzymają się krzyżując ręce. Zwracają się twarzami w tę samą stronę
i tanecznym krokiem przesuwają się do przodu.

Kłócili się ze sobą, ze sobą, ze sobą, ja nie chce tańczyć z tobą, fari, fari, faram:
Zatrzymują się i wygrażają sobie,
udają, że się odpychają.

Poszukam se innego, innego, innego, do tańca zdutniejszego:
Rozchodzą się, wybierają nowych partnerów, ponownie krzyżują ramiona, chwytają się za ręce,
następnie kręcą się dookoła śpiewając od nowa.

Melodia do zabawy:
<https://www.youtube.com/watch?v=2lsvxjIEbAw>



DZIESIĘCIU MURZYNKÓW

Dziesięciu Murzynków
W spodenkach na szelkach
Śpiewało radośnie
Taką piosenkę:

O, Elena!
A buzi, buzi, buzi!
O, Elena!
Balua, balue!



Osoba prowadząca śpiewa i pokazuje gesty, które powtarza reszta uczestników zabawy.
Dziesięciu murzynków - pokazujemy dziesięć paluszków,
w spodenkach na szelkach - pokazujemy spodenki ciągnąc od dołu do góry, szelki pokazując naciągając niewidzialne taśmy szelek,
śpiewało radośnie – po prostu powtarzamy,
taką piosenkę - pokazujemy rękoma coś wielkiego rozstawiając je jak najszerzej,

O, Elena! – krzyczymy,
a, buzi, buzi, buzi! – przesyłamy całuski,
O, Elena! – krzyczymy,
balua, balue! – robimy rękoma młynek raz w jedną, raz w drugą stronę.

GĄSKI, GĄSKI DO DOMU

Jedna osoba zostaje mamą gąską, druga wilkiem, pozostałe to gąski. Gąski i mama gąska stają 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.

GIMNASTYKA

Prawa noga, wypad w przód, a rękoma zawiąż but.
Powrót, przysiad, dwa podskoki, w miejscu bieg i skłon głęboki.
Wymach rąk w tył i do przodu
Już rannego nie czuć chłodu.

Uczestnicy stoją pojedynczo, zwrócone twarzą do środka koła. Inscenizują ruchami treść piosenki.

Prawa noga – noga prawa wyprostowana i uniesiona w górę,
Wypad w przód – wyciągnięta noga opada na podłogę,
A rękoma zawiąż but – skłon do wysuniętej nogi i naśladowanie zawiązywania buta,
Powrót – powrót do pozycji zasadniczej,
Przysiad – przysiad z wyciągniętymi do przodu rękoma,
Dwa podskoki – dwa podskoki w miejscu,
W miejscu bieg – bieg w miejscu,
I skłon głęboki – skłon z sięgnięciem rękoma palców nóg,
Wymach rąk w tył – wysunięcie rąk do tyłu
I do przodu – wysunięcie rąk do przodu
Już rannego nie czuć chłodu – przybranie pozycji zasadniczej.



GŁOWA, RAMIONA, KOLANA, PALCE

Stajemy w kole, zwróceni twarzą do środka. Inscenizujemy ruchami treść piosenki:

Głowa – ramiona – kolana - palce,
kolana - palce, kolana – palce,
głowa – ramiona – kolana – palce,
oczy – uszy – usta – nos.

Zwracamy uwagę czy wszyscy prawidłowo wskazali swoje części ciała i próbujemy w szybszym tempie.

GŁOWA, RAMIONA BEJBE...

Głowa, ramiona, bejbe raz, dwa, trzy /x2 – pokazujemy części ciała, klaszczemy i pstrykamy
Głowa, ramiona, głowa, ramiona, głowa ramiona, bejbe raz, dwa, trzy.

- *Kolana, pięty ... - pokazujemy części ciała
- *Miednica, uszy ... - pokazujemy części ciała
- *Shake ramiona ... - potrząsamy ramionami do dołu
- *Around, around ... - kręcimy się w okół
- * wszystko

Na bejbe raz, dwa, trzy – klaszczemy i pstrykamy trzy razy

Film z zabawą:

<https://www.youtube.com/watch?v=b7igb-NzozE>

GLUCHY TELEFON

Siadamy w kole i prowadzący mówi szeptem do swego sąsiada z prawej strony tekst, następnie wiadomość jest podawana dalej, aż do ostatniej osoby, która mówi na głos tekst jaki do niej dotarł i porównujemy z oryginalnym.

GRA W IMIONA

Siadamy w kręgu, pierwsza osoba mówi: nazywam się...(Ania) następna mówi: to jest...(Ania), a ja jestem ... Przedstawianie trwa, cały czas wymieniając imiona poprzedników, dopóki nie obejdzie całego kręgu.

Warianty: przy drugim okrążeniu do imienia dodaje się coś charakterystycznego o danej osobie, np.: jestem Zosia i robię tak..., to jest Zosia i robi tak, a ja jestem Marek i robię tak...

GWIZDEK

Uczestnicy zabawy tworzą koło, siedząc twarzami do środka i trzymając ręce przed sobą. Prowadzący i jeden ochotnik z pośród uczestników znajdują się w środku koła. Zadaniem ochotnika jest zlokalizowanie gwizdka, który rzekomo krąży wśród uczestników z ręki do ręki i co jakiś czas wybrzmiewa. Ochotnik może wskazać dowolną osobę, aby pokazała ręce w celu odszukania gwizdka i ta osoba musi pokazać otwarte dłonie.

Tak naprawdę gwizdek jest zawieszony na tylnej szlufce spodni prowadzącego tak, aby zwisał za nim. Prowadzący podchodzi co jakiś czas tyłem do kogoś z kręgu, aby osoba ta dmuchnęła w gwizdek i zmyliła ochotnika.

Zabawa trwa tak długo, aż ochotnik zorientuje się, że gwizdek wcale nie krąży wśród uczestników zabawy, lecz jest zawieszony na szlufce prowadzącego. Jeśli ochotnik będzie miał dłuższy czas z tym problemy, można wcześniej zakończyć zabawę. Prowadzący, który znajduje się wewnątrz koła musi być zawsze skierowany twarzą do ochotnika, aby ten nie zauważył gwizdka. Zadaniem prowadzącego jest także komentowanie poszukiwań ochotnika.

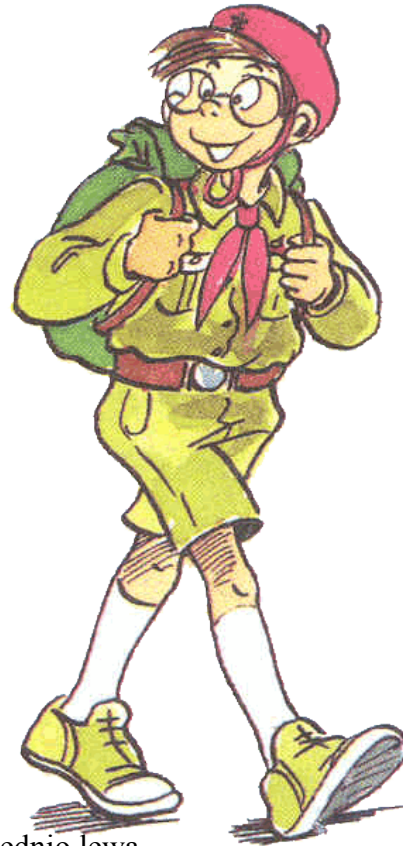


IDĄC PRZEZ LAS...

Gra zapoznawcza. Siadamy w kręgu na krzesłach i zostawiamy jedno wolne krzesło. Osoba, która ma po swojej prawej stronie miejsce wolne przesiada się mówiąc: pewnego dnia, następna osoba przesiada się w prawo mówiąc: idąc przez las, kolejna osoba powtarza gest mówiąc: z ciężkim plecakiem i następna przechodzi na krzesło poprzedniczki mówiąc: i nagle spotykam... (tutaj wymienia imię osoby, która ma się przesiąść koło niej). Gdzie indziej robi się wolne krzesło i osoba, która ma wolne miejsce po swojej prawej stronie zaczyna od nowa...

IDZIE ZUCH

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



Uczestnicy stają w kole i na zwrotkach pokazują odpowiednio lewą i prawą rękę, lewą i prawą nogę, następnie lewe i prawe oko dalej pokazujemy "lokomotywkę" i pocieramy kciukami o resztę palców "naśladujemy trzymane w rękach pieniądze" później maszerujemy w miejscu Wszystkie gesty wykonujemy we właściwych momentach.
Idzie zuch - wszyscy obracają się w prawo i chodzą jeden za drugim, po obwodzie koła.
a wicher dmucha - unosimy ręce do góry i pokazujemy nimi wiatr i do tyłu ciągnie zucha - każdy chwytą za pas osobę stojącą przed nim i ciągnie ją do tyłu.
Ale zuch się nie przejmuje, dalej rażno maszeruje - puszczamy osobę stojącą przed nami i maszerujemy do przodu.
Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

Film z pląsem:

<https://www.youtube.com/watch?v=Qo8s4LfHSrQ>

HA-HA

Kładziemy się na dywanie na przemian pionowo i poziomo tak aby głowa drugiego harcerza znajdowała się na brzuchu pierwszego. Zabawę zaczyna pierwsza osoba wypowiadając słowo ha! Każda następna osoba dodaje jedno ha! Już w połowie gry, słysząc kilkakrotnie wypowiedziane słowo ha, ha, ha, ha, trudno jest utrzymać powagę. Kończymy gdy wszyscy są już wystarczająco „rozruszani”.



HISTORIA

Uczestnicy siedzą w kręgu. Osoba, która rozpoczyna zabawę trzyma papier toaletowy rozwija go zaczynając historię, następnie przerywa opowiadanie i rzuca go do kogoś (trzymając koniec papieru w miejscu, w którym skończyła opowiadać). Osoba, która otrzymała papier kontynuuje opowiadanie tej samej historii rozwijając dalej od momentu, na którym skończyła poprzednia osoba i rzuca dalej trzymając swoją część w miejscu w którym zakończyła, a kolejna osoba opowiada i rozwija dalej. Historia trwa aż do zakończenia rolki papieru, następnie osoby, które trzymają swoje kawałki muszą się rozplątać tak by nie przerwać papieru.

JAJO KURZE

Małe, duże
Jajo kurze,
Jajo kurze,
Jajo kurze,
Duże, małe,
Ogniotrwałe,
Ogniotrwałe
Bęc!

małe – kreślimy w powietrzu kształt małego jajka

duże – kreślimy w powietrzu kształt dużego jaja

jajo – kreślimy kształt jaja w powietrzu

kurze – machamy skrzydełkami

duże - kreślimy w powietrzu kształt dużego jaja

małe – kreślimy w powietrzu kształt małego jajka

ogniotrwałe – zarzucamy obie ręce z kciukami do tyłu tak aby nastąpiło zagięcie w łokciach

bęc! – klaszczemy w dłonie

Z każdą powtórką zwiększamy tempo śpiewu.

JEANSY

Za ciasne dzinsy mam, bo wyprałem je sam, ach!
Ja prać dzinsy!
Za ciasne dzinsy mam, bo wyprałem je sam, ach!
Ja prać dzinsy!
Ja wieszać dzinsy!
Za ciasne dzinsy mam, bo wyprałem je sam, ach
* Ja prasować dzinsy!
* Ja zakładać dzinsy!
* Ja
zapinać guzik...
...a guzik: siup!
* Ja szukać guzik!
* Ja znaleźć guzik!
* Ja przyszywać guzik!
* Ja ukłuć się w palec...
...i krzycheć: ałaj!

Dobry płas na rozruszanie towarzystwa.

Wszyscy stoją w kręgu, bokiem do środka koła

Za ciasne dzinsy mam, bo wyprałem je sam, aha! - kołyszemy się na boki pstrykając palcami do środka koła, na końcu przeskakujemy obracając się drugim bokiem do środka koła i powtarzamy: Za ciasne dzinsy mam, bo wyprałem je sam, aha! - po czym ustawiamy się już twarzą do środka koła

Ja prać dzinsy! - mówi prowadzący i pokazuje schylając się pranie spodni w misce, cała reszta powtarza po nim. Następuje znowu refren, a po każdym refrenie wykonujemy jedną czynność więcej powtarzając je cały czas po prowadzącym. Kolejne czynności to:

Ja wieszać dzinsy! - podskakujemy zawieszając rękami spodnie wysoko na sznurku

Ja prasować dzinsy! – udajemy, że prasujemy

Ja zakładać dzinsy! - podskakujemy lekko najpierw jedną, a chwilę później drugą nogą z wymachem do przodu

Ja zapinać guzik! - wciskamy kciukiem pępek

Guzik siup! - pokazujemy jak guzik odskakuje gdzieś za nas

Ja szukać guzik – robimy daszek z dłoni na czole i szukamy

Ja przyszywać guzik! - mała fala ręką z igłą

Ja ukłuć się w palec! - chwytamy się za palec

i krzycheć AŁAJ! - krzyczymy ;-)



JESTEM MUZYKANTEM KONSZABELANTEM

Jestem muzykaniem - konszabelaniem

I my muzycanci - konszabelanci

Ja umiem grać i my umiemy grać

Na (np. skrzypkach)

Jestem muzykaniem konszabelaniem

I my muzycanci konszabelanci

Ja umiem grać !

I my umiemy grać !

A na czym? (gest: pokazuje instrument)

np.:

SKRZYPKI

cim ci rymci, dałabym ci, ale jakoś nie mam chyci, cim ci rymci, dałabym ci, ale ci nie dam

AKORDEON

Ściskam ją, rozciągam ją...

WIOLONCZELA

taka viola, taka viola...

GRZEBIEŃ

Wesz ta ra ra

Wesz ta ra ra...

PIANINO

A pianino ino ino, a pianino ino ino, a pianino ino ino i muzyka gra

FLET

Firli świrli, firli świrli ...

PUZON

W te i nazad, w te i nazad ...

TRĄBA

Tru tu tu tu, trąba z drutu ...

BĘBEN

Bum ta ra ra ...



JULIANKA

TEKST:

Moja Julianko klęknij na kolanko,
Podeprzyj se boczki, chwyć się za warkoczki,
chwyć się za warkoczki,
Kogo chcesz, tego bierz, kogo chcesz, tego bierz,
O, la la la, O, la la la, O, la la la, O, la la la,

OPIS ZABAWY:

Ustawienie grupy w kole, w trakcie śpiewania koło porusza się w prawo a Julianka będąc w środku wykonuje ruchy odpowiadające słowom śpiewanym poczym wybiera sobie osobę z koła i po wykonaniu tańca w parze zamienia się z nią miejscami.

KACZUSZKA

Kaczuszka, kaczuszka, kaczuszka ma skrzydełko, kaczuszka, kaczuszka, kaczuszka ma skrzydełka, kaczuszka, kaczuszka, kaczuszka z jedną nóżką, kaczuszka, kaczuszka, kaczuszka ma dwie nóżki, kaczuszka, kaczuszka, kaczuszka ma kuperek, kaczuszka, kaczuszka, kaczuszka ma dziób!

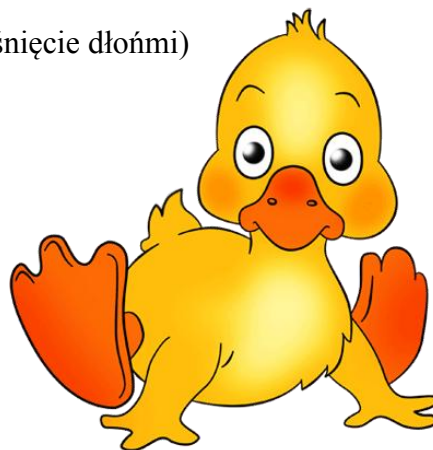
Kaczuszka, Kaczuszka, Kaczuszka ma skrzydełko (machamy jedną ręką opartą o biodro)

Kaczuszka, Kaczuszka, kaczuszka ma skrzydełka (machamy obiema rękami również opartymi o biodra)

Kaczuszka, Kaczuszka, Kaczuszka z jedną nóżką (machamy + skaczemy na jednej nodze)

Kaczuszka, Kaczuszka, Kaczuszka ma dwie nóżki (machamy + skaczemy na przemian na jednej nodze)

Kaczuszka, Kaczuszka, Kaczuszka ma dziób!! (Na dziub jedno klaśnięcie dłońmi)



KACZUSZKA - imiona

Pomoce: maskotka.

Opis zabawy: Przedstawiamy się – Uczestnicy siedzą na krzeselkach w kręgu. Prowadzący podaje po kolei każdemu maskotkę. Kto ją ma mówi:

Mam na imię... i całuję kaczuszkę w ... po pocałunku podaje kaczuszkę w prawo.

KINKI RINKI

Kinki rinki kinki rinki
Kinki rinki kinki rinki
Kinki rinki Kinki rinki
Kinki rinki ki

Wszyscy stoimy w kole, a jedna osoba machając rękoma i nogami dziwnie podskakuje biegając w kole. W tym czasie uczestnicy śpiewają kinki rinki, kinki rinki, kinki rinki, kinki rinki, kinki rinki, kinki rinki, kinki rinki ki. Na koniec piosenki podchodzi do jednego z uczestników i skacze przed nim dziwnie krzyżąc: Kinki rinki, osoba wybrana odpowiada jednakowo i razem wchodzi do środka na piosenkę, później dwie osoby wybierają sobie uczestników i tak aż wszyscy będą w środku.

KIM

Rozkładamy 10 rzeczy na materiale, uczestnicy muszą w ciągu 10 sekund zapamiętać przedmioty. Gdy minie czas prowadzący zasłania rzeczy, a uczestnicy muszą z pamięci odpowiedzieć co jest pod materiałem.

KIM JESTEM?

Naklejamy każdemu na czole karteczkę z postacią, przedmiotem lub zwierzęciem tak, aby jej nie widział. Zadaniem uczestnika jest dowiedzieć się kim jest zadając tylko pytania, na które można odpowiedzieć „TAK” lub „NIE”. Np. na karteczce jest napisane: Kaczor Donald, a osoba która ma ją na czole pyta czy jestem zwierzęciem? czy mam łapy? czy jestem ...? Zadaje tak dużo pytań dopóki nie odgadnie o kim mowa.



KLASZCZMY W DŁONIE

Klaszczmy w dłonie x2

Tak, tak, tak, tak ja potrzebuję ciebie,
tak, tak, tak, tak będziemy tańczyć w niebie
Prawa nóżka, lewa nóżka,
prosto z serca buźka x4



Klaszczmy w dłonie – po zaśpiewaniu klaszczemy trzy razy po dwa razy x2

Tak, tak, tak, tak ja potrzebuję ciebie,
tak, tak, tak, tak będziemy tańczyć w niebie
Prawa nóżka, lewa nóżka – podnosimy prawą nogę i lewą nogę po prawej
prosto z serca buźka x2 – wskazujemy dłońmi na serce i przesyłamy całusa.

Muzyka do pląsu:

<https://www.youtube.com/watch?v=fFHIN1S9aLU>

KLASZCZ NA SIEDEM

Wszyscy stoimy w kręgu, wysuwamy ręce przed siebie i rozkładamy tak, Abu wierzchem dłoni stykać się z dłońmi sąsiadów. Wszyscy zaczynamy równo klaskać. Klaszczemy wybijając rytm raz w swoje ręce a raz w sąsiadów. Uderzając w swoje każda osoba odlicza jedną cyfrę, na siedem klaszcze w dłonie, pod kolanem i z powrotem w dłonie i zaczyna się odliczanie od następnej osoby znów od początku i na siedem wykonują dodatkowy ruch... Osoba, która się pomyli – odpada.

- * pod kolanem prawym
- * pod kolanem prawym, pod kolanem lewym
- * pod kolanem, pod kolanem lewym, za plecami
- * pod kolanem, pod kolanem lewym, za plecami, nad głową
- * pod kolanem, pod kolanem lewym, za plecami, nad głową, obrót.

KLUCHA

Uczestnicy zabawy stają w kole osoba prowadząca mówi tekst: wywołuje jasne piwko, naprzeciwno i podaje imię np. Kasia i odbija mocno piłką o ziemię. W tym czasie uczestnicy rozbiegają się jak najdalej mogą a osoba wywołana musi złapać piłkę. Jeżeli uda jej się złapać ją zanim upadnie na ziemię to może wywołać następną osobę i uciekać, jeżeli nie - to łapiąc piłkę mówi STOP i wtedy wszyscy zatrzymują się w miejscu do którego udało im się dobiec. Osoba wywołana obserwuje kto jest najbliższym wybiera tą osobę i mogąc doskoczyć 3 kroki na przód musi zbić piłką stojącą nieruchomo osobę. Jeżeli trafi to ta osoba ma kluchę i wywołuje w kolejnej turze, jeżeli nie kluchę ma osoba zbijająca. Na kolejną turę wszyscy ponownie ustawiają się w koło, by mieli równe szanse ucieczki. Każdy uczestnik liczy sobie kluchy za 3 wymyśla się przezwisko nie mówiąc jakie (którym wywołuje się później osobę), za 6 wykonuje się zadanie.



KLUCZE

Uczestnicy zabawy stają w dużym kole osoba prowadząca rzuca klucze gdzieś na terenie koła i wypowiada imię osoby, która ma sięgnąć klucze. Osoba wywołana może zrobić tylko jeden krok w kierunku kluczy i musi je sięgnąć zostając w pozycji, w której złapała za klucz, jeżeli są za daleko to się musi czołgać do kluczy i również zostaje w pozycji złapania klucza. Następnie rzuca klucz i wypowiada imię kolejnej osoby. Gra towarzyska gdzie płaczą się wszyscy między sobą, by sięgnąć klucz i kombinują jak do niego dotrzeć lub wyjść spod innych tak by nie naruszyć reszty.



KOBYŁA

Zabawa polega na tym, że 2 drużyny osób ustawiają się w pozycji słoneczka (zwarta pozycja trzymają się w kole i podtrzymują rekami), a 2 drużyna wskakuje na nich jeden po drugim wieszając się na pasie wybranego członka przeciwnej drużyny. Jeśli nikt nie spadnie z osób wiszących, osoby tworzące słoneczko wykonują 3 skoki. Jak ktoś spadnie to punkt dla słoneczka jeśli się utrzymają to punkt dla drużyny wskakującej.



KOCYK GRZESIA

Grupa dzieli się na połowę. Między tymi podgrupami prowadzący trzymają koc. Po obu jego stronach pojedynczo kucają dzieci.

Na dany znak prowadzący opuszczają zasłonę, a dzieci muszą wykrzyknąć imię osoby kucającej na przeciw. Wygrywa dziecko, które szybciej poprawnie wypowie imię kolegi. Przegrany przechodzi na stronę wygranego i gra toczy się dalej do chwili, w której wszyscy znajdą się po jednej stronie zasłony.



KONIE

Wszyscy siedzą w kole. Prowadzący informuje uczestników, że znajdują się na torze wyścigów konnych i wszyscy muszą wymyślić sobie imię konia, ale nie mogą go mówić na głos. Konie ustawiają się na linii startu (w tym czasie harcerze układają ręce na udach). Po wydaniu komunikatu: „Uwaga! Konie wystartowały!” harcerze zaczynają uderzać na przemian rękoma o nogi, naśladując jazdę koni. W trakcie zabawy prowadzący podaje różne komendy, które wykonują uczestnicy:

- * PRZESZKODA – 1 wyrzut dwóch rąk do góry
- * 2 PRZESZKODY - 2 wyrzuty dwóch rąk do góry
- * 3 PRZESZKODY - 3 wyrzuty dwóch rąk do góry
- * MOST – uderzenia piąstkami o klatkę piersiową
- * BŁOTO – poklepanie dłońmi po policzkach
- * SZUWARY – ruch palcem między wargami, z jednoczesnym szumieniem ustami
- * ZAKRĘT W LEWO – skręcenie ciała w lewą stronę
- * ZAKRĘT W PRAWO - skręcenie ciała w prawą stronę
- * WIDOWNIA MĘSKA – ręka przyłożona do czoła, ruch głową i mówienie „uuuuu...”
- * WIDOWNIA ŻEŃSKA – obie ręce do góry i głośni „żeński” pisk
- * DZIECI NA DRODZE – wołamy machając ręką prawo – lewo: „chcemy batonika, chcemy batonika” itp.



Zabawa kończy się gdy prowadzący powie: „Konie dojechały do mety” wtedy każdy głośno krzyczy imię swojego konia.

KÓŁKA DWA

Zróbmy kółka dwa, będzie zabawa
Będziem bawić się wesoło
Póki taniec trwa
Chodź że zemną całusa ci dam
Pararam
Chodź że zemną całusa ci dam
I raz i dwa i raz, dwa, trzy



Tworzymy dwa kółka – jedno większe na zewnątrz, mniejsze wewnątrz. Oba obracają się w przeciwne strony. Po zaśpiewaniu piosenki kółka zatrzymują się i osoby z wewnętrznego mają za zadanie wybrać partnera z zewnętrznego. Stają do siebie plecami łapiąc się pod ramię. Na tekst: „i raz, i dwa i trzy” odwracają głowy. Jeśli odwrócą w tą samą stronę muszą się pocałować, jeśli w przeciwną podają sobie dłonie. Osoba pocałowana zamienia się miejscem z całującą. Zabawa trwa dalej...

KRASNOLUDKI

Były sobie 4 krasnoludki
jeden mały, a drugi malutki
Trzeci leciutki jak skrzydła motylka,
Czwarty chudziutki jaaak szpiilka:D
Szły do lasu cztery krasnoludki
Jeden mały a drugi malutki,
Trzeci leciutki jak skrzydła motylka,
Czwarty cieniutki jak szpilka.
Wilk zobaczył cztery krasnoludki,
Jeden mały...
Zjem ja sobie cztery krasnoludki,
Jeden mały...
Uciekają cztery krasnoludki,
Jeden mały...



Śpiewamy i pokazujemy:

- * Szły do lasu – palcami dłoni pokazujemy chodzenie na przedramieniu drugiej ręki,
- * Cztery - pokazujemy cztery palce,
- * Krasnoludki - z dłoni robimy czapeczkę na głowie,
- * Jeden mały - pokazujemy człowieka niewielkiego wzrostu,
- * drugi malutki - zniżamy dłoń ku ziemi,
- * Trzeci leciutki - machamy jak motylek swoimi skrzydłami,
- * Czwarty cieniutki - małym palcem pokazujemy cud figurę krasnala,
- * Wilk zobaczył - robimy z dłoni lornetkę i rozglądamy się dookoła,
- * Zjem ja sobie - klepiemy się po brzuchu,
- * Uciekają cztery - biegniemy w miejscu.

KROWA

W drodze wyliczanki wybierany jest goniący – tzw. krowa. Dlaczego krowa? Osoba ta staje z wyciągniętymi na boki rękami, rozstawia palce u każdej ręki. Pozostali gracze łapią „krowę” za palce (jeden gracz trzyma jeden palec), czyli za „wymiona”. Zabawa polega na gonitwie krowy za uczestnikami, ale zanim to nastąpi gracze pytają się krowy: „jakie krowa daje mleko?”. Krowa odpowiada np. zielone. Gracze dalej trzymają ją więc za wymiona i dążą dalej: „jakie krowa daje mleko?” Słyszą w odpowiedzi: „niebieskie”. Pytają więc do skutku, czyli dopóki krowa nie udzieli odpowiedzi „białe!”. Bo mleko białe to sygnał do ucieczki! Wtedy wszyscy puszczaają palce krowy i rozbiegają się. Krowa goni uciekających a każdy kogo dotknie, staje nieruchomo w rozkroku. Złapany może jednak zostać "wybawiony" jeśli inny z graczy przejdzie mu pod nogami. Gra trwa dopóki krowa nie złapie wszystkich uciekających. Zmiana osoby, która jest "krową" następuje na koniec gry lub jeśli ktoś na początku gry puści palca, gdy padnie kolor inny, niż biały.

Ważne, by krowa odpowiadając na pytanie "jakie daje mleko" budowała napięcie. Może wymyślać kolor mleka np. niebieskawy-różowy, bi...skupi! ;-) Ponadto przy pierwszej rozgrywce może odraczać udzielanie odpowiedzi, za drugim razem od razu odpowiedzieć „białe!”. Im więcej zamieszania, tym lepiej! Możemy też zmienić przy kolejnej rozgrywce zmienić kolor, na który uciekamy - będzie więcej osób, które się pomylą i więcej śmiechu.

KRZESŁO

Wszyscy siadamy na krzesłach w kole i ustawiamy jedno dodatkowe krzesło. Na wolne miejsce zapraszamy osoby mówiąc: „po mojej prawej stronie jest puste miejsce, więc na nie zapraszam...” np. Kasię. Zaproszona osoba przesiada się na krzesło, a w miejscu gdzie siedziała Kasia ktoś ma puste miejsce po prawej stronie i zaprasza kolejną osobę.

Możemy zapraszać np. Kasię jako kotka. Zaproszona osoba podchodzi do krzesła naśladując kotka i zajmuje miejsce.

KTO JEST GORYLEM?

Prosimy o zgłoszenie się ochotników do zabawy, które jej nie znają. Ochotnicy są wyprowadzeni na zewnątrz. W tym czasie prowadzący podaje zasady pozostałym uczestnikom i zaprasza pierwszego ochotnika. Gdy prowadzący pyta kto jest gorylem? Wszyscy uczestnicy mówią JAAA i biją się pięściami w klatkę piersiową, gdy drugi raz prowadzący pyta kto jest gorylem? Wszyscy uczestnicy mówią JAAA i biją się pięściami w klatkę piersiową. Gdy za trzecim razem prowadzący pyta kto jest gorylem? Wszyscy milczą tylko ochotnik nie znający zasad mówi JAAA i bije się w klatkę piersiową. Ochotnik dosiada się do zabawy i zapraszamy kolejnego.



LABADA

Tańczymy labada, labada, labada.
Tańczymy labada – małego walczyka.
Tańczą go harcerze, harcerze, harcerze.
Tańczą go harcerze i małe zuchy też.

A: Ręce były?

B: Były!

A: Uszy

* Nosy

* Ramiona

* Brzuszek

* Kolana

* Kostki

* Bioderka



Poruszamy się po kole trzymając się za ręce. Następnie łapiemy za wymienioną część ciała sąsiadów po prawej i lewej stronie i tak się trzymając koło przesuwamy w prawo. Gdy kończy się zwrotka prowadzący wymienia poprzednie części ciała, a następnie dodajemy kolejny element. Koło może się kręcić w prawo lub w lewo.

Film z zabawą:

https://www.youtube.com/watch?v=yomGte4JP_U

LA PIK – LA CZOK

Zabawa bardzo prosta, dobra na rozruszanie towarzystwa:

stoimy w kręgu i śpiewamy:

La pik

la czok

la pi kola kozana na na na na na na na na na na puf!

Na 'La pik' prawa noga idzie do przodu uderzając piętą w ziemię

na 'la czok' dostawiam z powrotem nogę do siebie

na 'la pi' prawa noga idzie w prawo

kola – z powrotem dostawiamy nogę

kozana - noga idzie do przodu i wraca

na na na na - idzie w prawo i z powrotem

na na na - idzie do przodu i wraca

na na na - w prawo i dostaw

na - do przodu

puf - z tupnięciem dostawiamy.

*to samo tylko w drugą stronę robimy nogą lewą.

* następnie robimy wszystko to samo dwoma nogami w prawo (wszyscy skaczą) i w lewo.

* następnie wszyscy robią krok do przodu i łapiemy się w ramionach i skaczemy trzymając się razem w prawo la pik – la czok i potem w lewo la pik – la czok.

LAURENCJA

Laurencjo moja Laurencjo ma,
jaki dzień na spotkanie dasz – poniedziałek.
Ach gdyby to już poniedziałek był,
a ja bym ze swoją Laurencją był,
Laurencjo ma!

Na każde imię Laurencja i na nazwę dnia tygodnia robimy przysiad. Oczywiście nie poprzestajemy na jednej zwrotce, a wymieniając kolejne dni tygodnia nie zapominamy o poprzednich! (A żeby to już poniedziałek, wtorek, środa...)

Film z zabawą:

https://www.youtube.com/watch?v=nN9_5BvY4So

LET'S ME SEE YOU

A: Let's me see you: balerina.
B: What did you say?
A: I said: "Let's me see you: balerina."
B: What did you say?
A: I said: "U – a – a – U – a – a – U – a – a – U!".
One more time!
B: "U – a – a – U – a – a – U – a – a – U!".
O right!
A: Let's me see you...
Michael Jordan
* Michael Jackson
* Kamil Stoch
* Funky chicken
* Tomek Adamek
* Johny Bravo
* Tarzan
* Dres z komórką
* worek śmieci
* groszek na widelcu
* wiejska potańcowa



Zabawa polega na tym, iż wszyscy stoimy w kręgu, jedna osoba mówi: "let me see you frankensztajn?" i wszyscy odpowiadają klaszcząc: "What did you say?" i znów osoba prowadząca mówi: „I said. Let me see you frankensztajn?" i wszyscy odpowiadają: "what did you say?" i osoba prowadząca mówi "I said U a-a-a U a-a-a U a-a-a U". W tym czasie wszyscy wyciągają ręce w przód udając owego frankensztajna i po wymowieniu "U a-a-a U a-a-a U a-a-a U" dodaje się "One more time" i znowu U a-a-a U... i po wszystkim "O right". I wszystko powtarzamy od początku z inną postacią...

LISEK

Chodzi lisek koło drogi
Nie ma ręki ani nogi
Kogo lisek przyodziewa
Ten się nawet nie spodziewa

Chodzi lisek koło drogi,
cichuteńko stawia nogi.
Cichuteńko się zakrada,
nic nikomu nie powiada.
Cichuteńko się zakrada,
nic nikomu nie powiada.

Chodzi lisek koło drogi,
cichuteńko stawia nogi.
Lis, lis ogon ma,
nie wiadomo, komu da.
Lis, lis ogon ma,
nie wiadomo, komu da.



Dzieci stoją w kole z rękami założonymi do tyłu. Dziecko – „lisek” chodzi wokół śpiewającej grupy z chustką w ręce. W pewnej chwili wkłada chustkę do ręki wybranego dziecka. Wskazane w ten sposób osoba chwyta chustkę i goni „liska” dookoła stojących dzieci. Kiedy uciekający usiądzie na zwolnionym miejscu, zabawa rozpoczyna się od nowa.

LUBIĘ CIĘ ZA...

Wszyscy mamy długą kartkę i podpisujemy ją na samym dole. Na trzy-cztery podajemy w prawą stronę i osoby, które otrzymały kartki w górnej części dokończają zdanie za co nas lubią po czym swoją odpowiedź zawijają do tyłu i na kolejne trzy-cztery podają w prawo następnej osobie. Gra trwa dopóki nasze kartki do nas nie wrócą lub nie braknie miejsca na uzupełnianie kartki.

LUDZIE DO LUDZI

Wszyscy uczestnicy ustawiają się w parach. Najlepiej kiedy liczba uczestników jest nieparzysta. Osoba bez pary staje na środku i mówi np. nosy do nosów . Pary mają to zadanie wykonać. Kilka razy dziecko mówi zadania, po czym daje hasło 'ludzie do ludzi ' i uczestnicy zamieniają się parami. Ta osoba która tej pary nie znajdzie wydaje kolejne zadania.

- * ucho do ucha
- * brzuch do brzucha
- * kolano do kolana
- * łokieć do kostki itp.

ŁAPKI

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

ŁOŚ

Był sobie wielki łoś,
Który bardzo lubił sok.
* Więc wołaj: „ło ło jo!
„Ło ło jo ło jo ło jo!”
Ostrożnie pił swój sok,
Lecz na siebie wylał go.
* Więc wołaj: „ło ło jo!
„Ło ło jo ło jo ło jo!”
Jest teraz lepkiem łośiem

—
Lepkim
łośiem na wolności.
* Więc wołaj: „ło ło jo!
„Ło ło jo ło jo ło jo!”

(każda linijka jest powtarzana dwukrotnie)

Był sobie wielki łoś - pokazujemy łośiowe rogi rękami
który bardzo lubił sok - pijemy sok
Był sobie wielki łoś
który bardzo lubił sok
Śpiewaj oeo! Łejo, łejo, łejo, łejo. - klaszczemy raz, chwytamy łokieć a drugą ręką zataczamy półkole, na łejo z kolei następują dwie fale, lewą ręką na prawo i na odwrót.

I gdy tak pił swój sok - pijemy sok
to na siebie wylał go - pokazujemy jak sok ścieka po łośiu

I gdy tak pił swój sok
to na siebie wylał go
Śpiewaj oeo! Łejo, łejo, łejo, łejo.

Teraz jest lepkiem łośiem - jak wylewanie

Lepkim łośiem na wolności. - chwytamy łokieć a drugą ręką trzykrotnie wskazujemy jakbyśmy wykładali lub grozili, w trzech różnych kierunkach

Teraz jest lepkiem łośiem
Lepkim łośiem na wolności.
Śpiewaj oeo! Łejo, łejo, łejo, łejo.



MAFIA

Wszyscy siedzą w kręgu. Jest jedna osoba opowiadająca. Na początku zapada noc.(wszyscy zamykają oczy) opowiadający kładąc rękę na głowie uczestników wybiera sobie 3-4 członków mafii, następnie jednego kata niego (katani to taki szeryf). W nocy budzi się mafia. Mafia zapoznaje się i idzie spać. Następnie budzi się katani. Następnie katani idzie spać.

Miasto budzi się. Każdy z graczy podaje swoje wymyślane imię i nazwisko i zawód. Nie można się przy tym zdradzić kim się jest "naprawdę". Następnie ponownie zapada noc a miasto idzie spać. Ponownie budzi się mafia i wybiera kogo należy zabić. Nie odzywa się przy tym tylko wskazuje palcem. Wybory te są demokratyczne. Po zamordowaniu obywatela mafia idzie spać. Potem budzi się katani. Katani wskazuje jedną osobę "pytając się" (nic nie mówi) czy ta osoba jest w mafii. Prowadzący potakuje bądź przeczy. Katani idzie spać. Budzi się miasto. Lecz ktoś już został zabity tej nocy, więc mówi się: "Miasto budzi się lecz bez pana xxx".

Ludzie postanawiają sami się osądzić. Każdy może się wypowiedzieć sygnalizując to ręką w górę. Rozpoczyna się dyskusja. Teraz oskarża się różne osoby obwiniając je o bycie w mafii podstawiając wtedy różne zarzuty "jest małowówny" , "dziwnie się zachowuje" , "za dużo mówi" , "słyszałem/łam jak się porusza w nocy". Każdy oczywiście może się bronić. Katani nie może się wyjawiać. Bierze on udział w dyskusji i oskarża osoby będące w mafii i przekonuje innych, że ta osoba jest w mafii. Wybiera się trzech podejrzanych i pyta o ich alibi. Następnie zarządza się głosowanie i ginie osoba o największej liczbie głosów. Mówi się wtedy:

- "Zabity został prawy obywatel"

- "Zabito członka mafii"

- "Zabiliście sobie kataniego"

Gra toczy się dalej póki mafia nie zostanie "wybita" bądź wszyscy obywatele umrą.

Mafia może zabijać siebie nawzajem ale tylko w stanie najwyższej konieczności. Osoba zabita obserwuje grę, lecz nie odzywa się. Nie daje znaków nikomu. Nie musi iść "spać".



MAŁY APACZ

Raz mały Apacz
napiął mały łuk.
Och, jak on mógł,
napiąć tak mały łuk?
Jak on mógł?

Raz duży Apacz
napiął duży łuk.
Och, jak on mógł,
napiąć tak duży łuk?
Jak on mógł?

rękami pokazujemy małego Apacza
rękami pokazujemy mały łuk
kręcimy głową na „nie”
rękami pokazujemy napinany łuk
kręcimy głową na „nie”

rękami pokazujemy dużego Apacza
rękami pokazujemy duży łuk
kręcimy głową na „nie”
rękami pokazujemy napinany łuk
kręcimy głową na „nie”



MAŁY ZUSZKU

Mały zuszku klaśnij rączkami,
Mały zuszku klaśnij rączkami,
Mały zuszku klaśnij rączkami, mały zuszku klaśnij rączkami.

Mały zuszku klaśnij rączkami – po zaśpiewaniu wersu klaszczemy rączkami dwa razy
Mały zuszku klaśnij rączkami - po zaśpiewaniu wersu klaszczemy rączkami dwa razy
Mały zuszku klaśnij rączkami, mały zuszku klaśnij rączkami - po zaśpiewaniu całego wersu
klaszczemy rączkami dwa razy

- * uderz w kolanka - uderzamy w kolana śpiewa się to samo cztery razy ale za trzecim razem nie uderzamy w kolanka.
- * tupnij nóżkami - tak samo jak wyżej tylko tupiemy nóżkami
- * przegryź kabelek – udajemy, że przegryzamy kabelek trzymając go w rękach i robiąc „bzz bzz”
- * umyj sobie ząbki – udajemy, że myjemy ząbki robiąc „szsz”
- * krzyknij Colacao – krzyczmy colacao
- * zrób to jeszcze raz- robimy wszystko po kolei pokazując
- * zrób to od końca - robimy wszystko po kolei ale od końca.

MAM DWA BILETY

Wszyscy stoimy w kole, prowadzący śpiewa, a reszta po nim powtarza:

P: Mam dwa bilety! U: Mam dwa bilety!

P: Idę do kina. U: Idę do kina.

P: W drodze do kina U: W drodze do kina

P: Coś mnie wygina U: Coś mnie wygina

P: To nowy taniec U: To nowy taniec

P: małego pingwina! U: małego pingwina!

* Rockman

* Staruszka

* Ksiądz

* Blondyneczka



Mam dwa bilety - pokazujemy 2 palce w wyciągniętej dłoni

idę do kina - maszerujemy w miejscu

w drodze do kina - maszerujemy w miejscu

coś mnie wygina - wyginamy ciało do tyłu

to nowy taniec - tańczymy w miejscu

taniec pingwina - drepczemy drobnymi kroczkami z rękoma po bokach kiwając się na boki, naśladowując pingwina

MASAŻ

Wszyscy siadają skrzyżnie jeden za drugim i masują osobę przed sobą, wykonując ruchy tak jak prowadzący mówi:

Świeci słońeczko, - robimy słońeczko całymi dłońmi

Jest mostek, - rysujemy mostek dwoma palcami wzdłuż kręgosłupa

Płynie rzeczka, - robimy falę palcami po plecach

Idzie pani na szpileczkach, - kłujemy paluszkami

Idzie pan w kłapeczkach, - klepiemy pełną dłońią

Idą słonie, - pukamy pięściami

Pędzą konie, - szybko pukamy całymi dłońmi

Idą małe szczypawiczki, - podszczypujemy

I wielkie szczypawice. - szczypiemy, łapiemy szeroko

Świeci słońko, - robimy słońeczko całymi dłońmi

Pada deszczyk, - stukamy paluszkami jakby krople spadały

Świeci słońko, - robimy słońeczko całymi dłońmi

Pada deszczyk, - stukamy paluszkami jakby krople spadały

Czujesz dreszczyk? - ciągniemy lekko z tył włosów przy karku.

Można również pisać słowa lub rysunki na plecach, a zadaniem masowanych jest odgadywanie napisanych słów/rysunków.

MICZIGANKA

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

Taka mała Micziganka mi się spodobała - rysujemy w powietrzu postać małej kobiety
Takie wielkie pióro miała, ona taka mała - pokazujemy rękami duże pióro i małą kobietę
Taka mała, takie pióro, takie pióro, taka mała - pokazujemy rekami małą kobietę, duże pióro
i duże pióro, małą kobietę
Taka mała, takie pióro, takie pióro, taka mała - pokazujemy rekami małą kobietę, duże pióro
i duże pióro, małą kobietę
Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.

Film z zabawą:

<https://www.youtube.com/watch?v=CP2FK1iFb38>

MISIE DWA

Uczestnicy stają parami, tak, że powstają dwa koła: wewnętrzne i zewnętrzne, koło zewnętrzne stoi w miejscu, wewnętrzne przesuwa się o jedną osobę po każdym wykonaniu piosenki, dopóki każdy nie wróci do osoby, od której każdy zaczął zabawę.

Misie dwa, misie dwa, misie dwa!
Misie szare, misie bure, obydwaj!
I kochają się te misie, przytulają swoje pysie,
Misie dwa, misie dwa, misie dwa.



Misie dwa, misie dwa, misie dwa - uczestnicy wskazują rękami raz na siebie, raz na kolegę
Misie szare, misie bure, obydwaj – podkulone ręce, każdy robi kółeczko małymi kroczkami
wokół własnej osi
I kochają się te misie, przytulają swoje pysie – przytulają się na krzyż raz z jednej, raz z drugiej
strony do siebie
Misie dwa, misie dwa, misie dwa - uczestnicy wskazują rękami raz na siebie, raz na kolegę

MOTYLEK

Nie będziesz motylku skrzydlaty
Przelatywał z kwiatka na kwiatek.
Już nie będziesz motylku skrzydlaty
Przelatywał z kwiatka na kwiatek.
Już nie będziesz motylku skrzydlaty przelatywał z kwiatka na kwiatek.
Już nie będziesz sadysto kudłaty znęcał się nad motylkiem skrzydlatym.
Już nie będziesz leśniczy wąsaty znęcał się nad sadystą kudłatym.
Już nie będziesz ty wilku kudłaty znęcał się nad leśniczym wąsatym.

Pląs ten jest bardzo łatwy- od ugniatania motylka w dłoni przechodzimy do deptania nogą sadysty, deptania obiema nogami leśniczego i skakaniu po wilku.
**PLĄS PRZEZNACZONY TYLKO I WYŁĄCZNIE DLA STARSZYCH HARCERZY
NIENADAJE SIĘ DLA ZUCHÓW**



MY SĄ ŻABKI

My są żabki
Wy są żabki

Ref. My nie mamy nic takiego
Jedna człapka, druga człapka
skrzydełka żadnego
Uła kła kła
My nie mamy nic takego
Jedna człapka, druga człapka
Skrzydełka żadnego.

My są żabki – pokazujemy na siebie
Wy są żabki – wyciągamy ręce wskazując innych
My nie mamy nic takiego – machamy rękoma na krzyż trzy razy
Jedna człapka, druga człapka – machamy lewą zgiętą ręką, prawą zgiętą ręką
Skrzydełka żadnego - machamy jakbyśmy mieli skrzydełka i rękoma na krzyż trzy razy

NIEDŹWIADEK

Jedna łapka, druga łapka
Ja jestem niedźwiadek.
Trzecia łapka, czwarta łapka,
A to jest mój zadek.
Lubię miodek, kocham miodek
Podbieram go pszczołkom
Jedną łapką, drugą łapką
Albo ciągnę rurką.

Jedna, łapka, druga łapka – wystawiamy przed siebie lewą rękę, prawą rękę
Ja jestem niedźwiadek – pokazujemy na siebie
Trzecia łapka, czwarta łapka – wystawiamy na przemian lewą nogę, prawą nogę
A to jest mój zadek – obracamy się tyłem
Lubię miodek, kocham miodek – gładzimy się po brzuchu
Podbieram go pszczołką – machamy rękoma w swoją stronę, jakbyśmy coś zagarniali do siebie
Jedną łapką, drugą łapką – wystawiamy przed siebie lewą rękę, prawą rękę
Albo ciągnę rurką – udajemy jakbyśmy trzymali za słomkę.

NITKA

Nitko, nitko, hej niteczko,
Zwijaj mi się równiuteńko.
W ładne kółko mi się zwiń,
Tylko mi się nie zerwij.

Nitko, nitko, hej niteczko,
Zwijaj mi się równiuteńko.
W ładne kółko mi się zwiń,
Tylko mi się nie zerwij.



Uczestnicy ustawiają się w szeregu biorąc się za ręce. W czasie śpiewania piosenki uczestnicy maszerują tworząc koło, ale nie zamykając go. Śpiewając powtórnie zwrotkę koło zwija się jak ślimak, tworząc kłębek. Gdy tekst śpiewają po raz trzeci kłębek, ślimak się rozwija aż powstanie koło.

OSIOŁ MAŁY

„Biegał sobie osioł mały,
Biegał sobie osioł mały,
Biegał sobie osioł mały
Do samego rana
W przód, w przód, w przód kochana,
W bok, bok, w bok kochana,
W tył, w tył, w tył kochana,
Do samego rana”



Gra polega na tym, że ustawiamy się w kole. Jedna osoba jest w środku i jest ona tytułowym "osiołkiem".

Osiółek biega dookoła.... w tym czasie wszyscy śpiewają:

„Biegał sobie osioł mały,
biegał sobie osioł mały,
Biegał sobie osioł mały
Do samego rana”

kiedy zakończy się śpiew pierwszej zwrotki osoba biegnąca staje przodem do pierwszej napotkanej osoby i śpiewają drugą. Przy śpiewaniu osoby te machają ramionami i bioderkami do rytmu piosenki ustawiając się względem siebie:

"W przód, w przód, w przód kochana" - przodem ustawiają się

"W bok, w bok, w bok kochana"- ustawiają się bokiem

"W tył, w tył, w tył kochana"- ustawiają się tyłem

"do samego rana"- osoba do której podszedł osiołek teraz staje się osiołkiem i biegną razem śpiewając piosenkę od nowa (biegnie sobie mały osioł....), Po wykonaniu pierwszej zwrotki każdy podchodzi do jednej osoby i robią w czwórkę cały rytuał ("w przód,w przód,w przód...") po zakończeniu te osoby również są osiołkami i biegną z innymi osiołkami i tak aż się skończą osoby w kółku i staną się osiołkami.

OWOCE

Wszyscy siadamy w kole i nadajemy sobie po kolei nazwy owoców (np.: gruszka, banan, ananas, poziomka, wiśnia, itp.). Wybieramy jedną osobę do środka koła np. banan. Osoba w środku ma bibułę lub poduszkę. Gra polega na tym, że jeśli ktoś powie wiśnia to osoba w środku musi jak najszybciej puknąć wiśnię w głowę a zadaniem wiśni jest powiedzenie szybko nazwę innego owocu np. ananas. Jeżeli osoba w środku zdąży uderzyć wiśnię niż ta powie inny owoc to wiśnia wchodzi do środka i ten owoc co z niego wychodzi mówi jako pierwszy owoc do uderzenia. Jeżeli wiśnie zanim ktoś wymieni owoc, który jest w środku to również wchodzi do środka.



PAJĄK I MUCHY

Uczestnicy biegają w luźnej gromadce naśladując bzykaniem i brzęczeniem latające muchy. Na sygnał słowny - pająk - zastygają w bezruchu, jedno zaś z nich - pająk wychodzi na łowy i mijając „nieżywe muchy”, śledzi czy ktoś z nich nie porusza się. Jeżeli muchy poruszają się pająk zabiera je do swojej sieci (miejsce z boku pola zabawowego). Po złowieniu muchy i odprowadzeniu jej do sieci pająk zatrzymuje się tam chwilę, a w tym czasie muchy znowu swobodnie fruują.

Uwaga - Nie należy przedłużać czasu bezruchu. Lecz zwracać uwagę, aby dzieci w tym momencie zachowały pełny spokój, ciszę i skupienie.

PAPUŻKA

Jestem mała papużka i jem bardzo mało
a moja pani, moja pani
jest taka skąpa
i tylko ryby daje mi
ale ja nie chce ryb jeść
za to wolałabym, wolała
jeść lody, pić colę



Jestem mała papużka i jem bardzo mało - pokazujemy dwoma palcami wielkość papużki
następnie pokazujemy na usta jakbyśmy coś jedli i wyciągamy rękę przed siebie i pokazujemy
"ile je papużka"

A moja pani, moja pani - pokazujemy kształt kobiety

Jest taka skąpa - zacieramy palce

I tylko ryby daje mi - robimy falę ręką

Ale ja nie chce ryb jeść - kiwamy głową na nie

Za to wolałabym, wolała - kiwamy głową na tak

Jeść lody, pić colę ! - udajemy, że liżemy lody i przechylamy puszkę z colą

Za każdym razem śpiewamy od początku zmieniamy głos i ruchy, papużka podróżuje po świecie:

japońska - ruchy bardzo skąpe i malutkie

amerykańska - ruchy duże

rosyjska - ruchy olbrzymie

francuska - ruchy bardzo kurtuazyjne i modulowany głos

chińska - mówimy piskliwie i pokazujemy szybkie zdecydowane ruchy

eskimoska - ruchy i głos bardzo "trzęsący" w końcu jest nam zimno.

PARALITYK

Wszyscy harcerze stają w kole jeden za drugim i idąc do przodu śpiewają:

Wszyscy: Już czas zawiązać krąg, niech w dal popłynie pieśń, bo w kręgu przyjaciół wesoło zawsze jest.

Wszyscy zatrzymują się i obracają twarzami do środka koła.

Prowadzący: Kciuki do przodu! - prowadzący wyciąga kciuki przed siebie

Wszyscy: Kciuki do przodu! Cziku-czaka cziku-czaka. - uczestnicy wyciągają kciuki przed siebie i na słowa cziku-czaka machają nimi lewo, prawo, lewo, prawo

Wszyscy ponownie się obracają jeden za drugim i śpiewają piosenkę "Już czas...", a później znów zatrzymują się i obracają twarzami do środka koła i analogicznie powtarzają gesty prowadzącego.

Prowadzący: Kciuki do przodu!

Wszyscy: Kciuki do przodu!

Prowadzący: Łokcie do tyłu.

Wszyscy: Łokcie do tyłu. Cziku-czaka cziku-czaka.

* kolana ugiąć...

* palce do środka...

* pupa do tyłu..

* głowa do góry...

* język na wierzchu...

* i do tyłu...

PINGWINEK

O jak przyjemnie

I jak wesoło

W pingwinka bawić

Się, się, się!

Raz nóżka lewa,

Raz nóżka prawa,

Do przodu!

Do tyłu!

I raz, dwa, trzy!



Uczestnicy stają gęsiego i chwytają za pas osobę stojącą przed nimi. Wykonują następujące ruchy:

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

się, się, się - trzy skoki obunóż w przód

raz nóżka lewa - wyrzucamy lewą nogę w bok

raz nóżka w prawo - wyrzucamy prawą nogę w bok

do przodu - jeden skok w przód

do tyłu - jeden skok w tył

i raz, dwa, trzy - trzy skoki w przód

PIF-PAF

Uczestnicy zabawy stają w kręgu, wybierają osobę, która rozpocznie zabawę. Rozpoczynający wybiera jedną osobę z kręgu wyciągając w jej kierunku ręce ułożone „w pistolet” i mówi „PIF”. Zaatakowany szybko kuca, a uczestnicy zabawy stojący po prawej i lewej stronie wskazanego muszą jak najszybciej zestrzelić się wykonując taki sam gest pistoletu (złożone i wyciągnięte ręce) i wykrzyknąć „PAF”. Ten kto będzie pierwszy gra dalej, przegrany odpada z gry i opuszcza krąg.

PIZZA HUT

And a pizza hut, and a pizza hut
Kentaki Fired Chicken and a Pizza Hut
Mc Donald's, Mc Donald's
Kentaki Fried Chicken and a Pizza Hut

And a pizza hut, and a pizza hut - rysujemy w powietrzu kształt opakowania pizzy
Kentaki Fried Chicken and a Pizza Hut - pokazujemy skrzydełka i kształt opakowania pizzy
Mc Donald's, Mc Donald's - rysujemy dwoma rękoma w powietrzu wielką literę M
Kentaki Fried Chicken and a Pizza Hut - pokazujemy skrzydełka i kształt opakowania pizzy

Zabawę możemy urozmaicić trzymając swoich kolegów po prawej i lewej stronie za ramiona

- * za uszka
- * za kieszenie
- * za kolanka
- * za kostki

PŁYNĄ STATKI

Płyną statki z bananami w siną dal,
łabu di daj daj, łabu di daj,
a każdy marynarz śpiewa tak,
łabu di daj daj, łabu di daj.
Podaj, podaj mi, podaj mi podaj bananów kosz.
Podaj, podaj mi, podaj mi podaj bananów kosz.



Wszyscy stajemy w okręgu i łapiemy się za biodra. Kiwamy się według zasady: w lewo, w prawo, w przód i w tył.

Stajemy w kółku i śpiewamy kręcąc się w lewo, prawo, przód i tył następnie osoba stawia swoją lewą nogę za prawą nogę sąsiada, następnie stawia nogę lewą za prawą osoby obok sąsiada i po kolejnym odśpiewaniu stajemy bokiem i trzymamy bioder osoby obok następna kolejka wygląda tak, że trzymamy bioder osoby przed naszym sąsiadem a ostatnia kolejka wygląda tak że wszyscy siadają na kolanach osób z tyłu i przy wszystkich wykonujemy krok w prawo lewo przód i tył.

POMNIK MIŁOŚCI

Wybieramy jedną osobę jako artystę jej zadaniem jest z pary mieszanej ustawić pomnik miłości, następnie artysta zajmuje miejsce jednej osoby z pary i musi powtórzyć ich pozę.

POMNIK MIŁOŚCI II

Jedna osoba przybiera jakąś pozę. Najlepiej, aby była ona jak najbardziej skomplikowana. Tę postawę harcerze starają się zarejestrować w pamięci. Po chwili odwracają się tyłem i w tym czasie zmienia się jeden lub dwa elementy pozy. Po kolejnym odwróceniu się harcerze mają za zadanie określić jak najdokładniej, co się zmieniło.



POWIEDZ KOGO KOCHASZ

Wybieramy ochotników, którzy nie znają tej zabawy. Osoby te wychodzą na zewnątrz i wchodzi pojedynczo. Prowadzący zaczyna mówić do ochotnika i podpuszczać: wiesz... znamy się już trochę, spędziliśmy razem nie jeden dzień i nie jedną noc, więc czas na trochę szczerości...wiem, że to może być krępujące dla ciebie ale.. powiedz kogo kochasz?

Oczywiście ochotnik powinien powiedzieć: kogo kochasz, ale jeżeli od razu nie zrozumie zasady zabawy to możemy mieć przy tym wiele radości i trochę jeszcze go po namawiać do wyznań.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

Wszyscy mamy długą kartkę i podpisujemy ją na samym dole. Na trzy-cztery podajemy w prawą stronę i osoby, które otrzymały kartki w górnej części piszą pytanie, które zaczyna się na CO? po czym swoją odpowiedź zawijają do tyłu i na kolejne trzy-cztery podają w prawo następnej osobie a ta osoba pisze odpowiedź na swoje pytanie, które zadała na poprzedniej kartce. Znow kartki podawane są w prawo i pada pytanie: GDZIE?, po podaniu dalej, udzielamy odpowiedzi na pytanie, które zadaliśmy. Gra trwa dopóki nasze kartki do nas nie wrócą lub nie braknie miejsca na uzupełnianie kartki.

*KIEDY?

* Z KIM?

* DLACZEGO?

* NA CZYM? itp.

RYCERZ KONNY

Wszyscy stają w kole twarzami do środka i śpiewają gestykułując.

Na stole szklanka – ka,
na piwku pianka – ka,
a ja wciąż szuka – kam,
swego kochanka – ka.
Tuż pod balkone – nem,
u pięknej Donny – ny,
na mandolinie – nie,
grał rycerz konny – ny,
a piękna Donna – na,
wielce wzruszona – na,
spadła z balkona – na,
w jego ramiona – na,
a rycerz konny – ny,
nie złapał Donny – ny,
bo waga Donny -ny,
miała trzy tonny – ny.



Na stole szklanka – ka, - wszyscy udajemy, że stawiamy szklankę jako zaciśniętą pięć
na piwku pianka – ka, - nad jedną ręką zataczamy koła drugą ręką
a ja wciąż szuka – kam, - robimy ręką "daszek" przy głowie jakbyśmy kogoś wypatrywali
swego kochanka – ka. - krzyżujemy ręce na sercu
Tuż pod balkone – nem, - zarysowujemy kształt prostokąta
u pięknej Donny – ny, - zarysowujemy filigranowy kształt kobiety
na mandolinie – nie, - udajemy, że gramy na mandolinie
grał rycerz konny – ny. - podskakujemy do góry jakbyśmy wskakiwali na konia
A piękna Donna – na, - zarysowujemy filigranowy kształt kobiety
wielce wzruszona – na, - kładziemy dłonie na policzkach i kiwamy głową
spadła z balkona – na, - szybko podnosimy i opuszczamy do dołu ręce
w jego ramiona – na. - wyciągamy ręce jakbyśmy kogoś łapali
A rycerz konny – ny, - podskakujemy do góry jakbyśmy wskakiwali na konia
nie złapał Donny – ny, - kiwamy palcami na nie
bo waga Donny – ny, - wyciągamy ręce jakbyśmy łapali kogoś bardzo ciężkiego
miała trzy tonn - ny. - wyciągamy trzy palce przed siebie.

RZĘDY

Siadamy w dwóch grupach jeden za drugim, po tyle samo osób. Wszyscy uczestnicy siedzą przodem i patrzą się przed siebie, trzymając się za dłonie z osobą przed i osobą za sobą. Z przodu pomiędzy dwoma pierwszymi zawodnikami leży przedmiot np. klucze. Zadanie polega na tym, że prowadzący stoi na końcu rzędów i dwóch ostatnich zawodników obserwuje monetę. Jeżeli wypadnie orzeł należy jak najszybciej puścić iskierkę do przodu, a jeśli reszka – nie reagować. Punkt dostaje rząd, który jako pierwszy przekaże iskierkę i osoba z przodu złapie klucze. Rząd, który zdobył punkt przesuwa się o jedną osobę do przodu a pierwsza idzie na koniec, jeżeli iskierka zostanie podana podczas reszki i ktoś złapie klucz to rząd cofa się o jedną osobę. Wygrywa ta grupa, w której jako pierwszej przejdzie cała kolejka osób.

SŁOŃ

Ten płas polega na podzieleniu uczestników na 2 grupy, następnie jedna grupa ma za zadanie ustawić się w „Słonia”, tak że osoba stoi za osobą trzymając jej głowę pod pachą, „słoń” ma być jak najbardziej wytrzymały i jak najkrótszy.

Zadaniem drugiej grupy jest skakanie na owego „słonia”. Pierwsza osoba, która skoczy ma po uczestnikach iść na sam początek słonia i tam zająć miejsce. Osoby skaczące mają za zadanie „rozwalić” słonia, jeżeli wszystkie osoby wskoczą, a „słoń” się nie załamie – to zadaniem „słonia” jest zrobienie trzech kroków do przodu, jeżeli „słoń” się załamie wygrywa grupa skacząca, jeżeli nie grupa ustawiająca się w „słonia”.



SŁOŃ, MIKSER, TOSTER

Stoimy wszyscy w kółeczku, dobrani po trzy osoby (jedna z nich to słoń druga, toster, trzecia mikser), zaś osoba prowadząca jest w centrum. Ona to właśnie będzie wskazywała kogoś z kręgu, wywołując jedną z rzeczy: słonia, toster, lub mikser.

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

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

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

Kto się spóźni lub pomyli - odpada.

SŁOŃ Z MALINOWYM NOSKIEM

Płynęła szalupa
Na morzu z bąbelkami.
I słoń z malinowym noskiem na fali
I z kłapczastymi uszami.
I słoń z malinowym noskiem na fali
I z kłapczastymi uszami.
Tam sójka na morzem,
Tam statek z piratami.
I słoń z malinowym noskiem na fali
I z kłapczastymi uszami.
I słoń z malinowym noskiem na fali
I z kłapczastymi uszami.
Zaczęła się bitwa
Na morzu z bąbelkami.
I słoń z malinowym noskiem na fali
I z kłapczastymi uszami.
I słoń z malinowym noskiem na fali
I z kłapczastymi uszami.
Po bitwie zostało
To morze z bąbelkami.
I słoń z malinowym noskiem na fali
I z kłapczastymi uszami.
I słoń z malinowym noskiem na fali
I z kłapczastymi uszami.



Płynęła szalupa na morzu z bąbelkami - pokazujemy szalupę i może, fale i bąbelki machając palcami schylamy się w dół tak jakby one spadały
i słoń z malinowym noskiem na fali - przykładamy kciuk do nosa palce są rozszerzone i przykładamy drugą dłoń kciukiem do małego palca i machamy palcami
i z kłapczastymi uszami - przykładamy dłonie do uszu i machamy palcami
i słoń z malinowym noskiem na fali i z kłapczastymi uszami - jeszcze raz pokazujemy tak samo
tam sójka za morzem - pokazujemy prawą ręką za lewym ramieniem machając
tam statek z piratami - pokazujemy drugą ręką w drugą stronę machając
i słoń z malinowym noskiem na fali i z kłapczastymi uszami
i słoń z malinowym noskiem na fali i z kłapczastymi uszami
zaczęła się bitwa - lewą rękę mamy otworzoną a prawą zaciśniętą i uderzamy prawą o lewą
na morzu z bąbelkami – robimy bąbelki machając palcami schylamy się w dół tak jakby one spadały
i słoń z malinowym noskiem na fali i z kłapczastymi uszami – jak wcześniej
i słoń z malinowym noskiem na fali i z kłapczastymi uszami – jak wcześniej
po bitwie zostało - lewą rękę mamy otworzoną a prawą zaciśniętą w pięść i uderzamy prawą o lewą
to morze z bąbelkami - robimy bąbelki machając palcami schylamy się w dół tak jakby one spadały
i słoń z malinowym noskiem na fali i z kłapczastymi uszami – jak wcześniej
i słoń z malinowym noskiem na fali i z kłapczastymi uszami – jak wcześniej

STAŃ NA "GO"

Uczestnicy siedzą razem w kręgu i wybierani są ochotnicy, którzy nie znają zabawy. Chodzi w niej o to aby osoba stanęła na „GO” a „GO” jest napisane na kartce i ma być położone gdzieś w środku tego kręgu, ale tak by było mało widoczne. Kiedy wszystko jest gotowe to osoby z kręgu wołają jednego ochotnika a po jego wejściu wszyscy zaczynają wołać wielokrotnie "Stań na GO!" i osoba musi stanąć na „GO” i to się ciągnie tak aż ta osoba znajdzie kartkę z GO. Przy tym jest wiele zabawy, uczestnicy się zawstydzają, czasem zdejmą bluzę, albo mocno się zastanawiają gdzie jest haczyk.

STARY ABRAHAM

Stary Abraham miał siedmiu synów,
siedmiu synów miał stary Abraham.
A oni siedli i nic nie jedli,
tylko śpiewali sobie tak:
Prawa ręka!

Stary Abraham miał siedmiu synów,
siedmiu synów miał stary Abraham.
A oni siedli i nic nie jedli,
tylko śpiewali sobie tak:
Prawa ręka! Lewa ręka!

Po każdym odśpiewaniu zwrotki powtarzamy dotychczas wymienione nazwy części ciała, dodając do nich kolejną: prawa ręka, lewa ręka, prawa noga, lewa noga, głowa, brzuch. Uczestnicy podczas śpiewu poruszają wszystkimi wymienionymi dotychczas częściami ciała.

STARY NIEDŹWIEDŹ

Stary niedźwiedź mocno śpi.
Stary niedźwiedź mocno śpi.
My się go boimy, na palcach chodzimy.
Jak się zbudzi, to nas zje!
Jak się zbudzi, to nas zje!

Pierwsza godzina:
Niedźwiedź śpi!
Druga godzina:
Niedźwiedź chrapie!
Trzecia godzina:
Niedźwiedź łapie!



Uczestnicy zabawy, trzymając się za ręce i cicho śpiewając, chodzą wolno wokół kucającego w środku niedźwiedzia. „Niedźwiedź” śpi, pod koniec piosenki budzi się i łapie jednego z uczestników. Złapana osoba zostaje „niedźwiedziem”. Uczestnicy mogą ratować się przed „niedźwiedziem”, przykucając. „Niedźwiedziem” zostaje ta osoba, którą złapano zanim zdążyła przykucnąć.

STUDNIA

Wszyscy siedzimy w kole. Prowadzący wybiera jednego ochotnika do zabawy, zawiązuje mu oczy informując go, że będzie budował studnię i zaczyna zadawać mu pytania. Ile lat będziesz budował tę studnię – tyle? (pokazując trzy palce), ochotnik mówi – tak. Prowadzący zadaje kolejne pytanie. Jak wysoka będzie ta studnia i pokazując różną wysokość przy stojącym ochotniku pyta – taka? (wskazując na brzuch), ochotnik mówi – nie, prowadzący przesuwa rękę – taka? (wskazując na nos), ochotnik mówi – tak. Prowadzący przechodzi do ostatniego pytania. Z kim będziesz budował tę studnię - z tym? (wskazując np. na Anię), ochotnik odpowiada – nie, więc pyta dalej - z tym? (wskazując np. Olę) ochotnik mówi – nie, prowadzący wskazuje kolejną losową osobę (np. Kamilę), ochotnik odpowiada – tak. Odwiązujemy ochotnikowi oczy i jego zadaniem jest pocałować trzy razy w nos - Kamilę.



TIK

Mam jeden tik,
Poszedłem do lekarza
A lekarz powiedział mi:
Proszę pokaż drugą rękę.
Mam dwa tiki (...) prawą nogę
Mam trzy tiki (...) lewą nogę
Mam cztery tiki (...) głowę
Mam pięć tików (...) brzusek
Mam sześć tików (...) pupę
Mam siedem tików (...) język
Mam osiem tików (...) proszę więcej nie przychodzić

Mam jeden tik - machamy ręką przed sobą
Poszedłem do lekarza
A lekarz mi powiedział
Proszę pokaż drugą rękę - wszyscy machają dwoma rękami

TRANSPORTERY

Stoimy w kole i pokazujemy ruchy prowadzącego równocześnie z nim.

Przypłynęły transportery
Najpierw dwa a potem cztery
Najpierw cztery, potem dwa oj ta rira oj ta ra
I wysiadły oficery
Najpierw dwa a potem cztery
Najpierw cztery, potem dwa oj ta rira oj ta ra
Wyciągnęli rewolwery
Najpierw dwa a potem cztery
Najpierw cztery, potem dwa oj ta rira oj ta ra
Wystrzeliły rewolwery
Najpierw dwa a potem cztery
Najpierw cztery, potem dwa oj ta rira oj ta ra
I schowali rewolwery
Najpierw dwa a potem cztery
Najpierw cztery, potem dwa oj ta rira oj ta ra
Powsiadali oficery
Najpierw dwa a potem cztery
Najpierw cztery, potem dwa oj ta rira oj ta
Odjechały transportery
Najpierw dwa a potem cztery
Najpierw cztery, potem dwa oj ta rira oj ta



Przyjechały transportery - naśladujemy rękoma ruch "kół lokomotywy", ręce zgięte w łokciach, dłonie zaciśnięte w pięści, prowadzone przez cały czas trwania zabawy ruchami okrężnymi. Następnie cały czas udając lokomotywkę na "dwa" wyciągamy dwa palce a na "cztery" wyciągamy cztery i powtarzamy na „cztery” później znów "dwa" wyciągamy dwa palce.
I wysiadły oficery - zataczamy prawą nogą mały łuk w bok i dłonią "salutujemy" do głowy.
Wyciągnęli rewolwery - naśladujemy wyciągnięcie rewolwerów, dłonie zaciśnięte z wysuniętymi palcami środkowymi wskazującymi i kciukami odgiętymi od pozostałych o 90 stopni
Wystrzeliły rewolwery - naśladujemy strzał z rewolwerów, dłonie jak wyżej z dodanym gwałtownym ruchem w przód
I schowali rewolwery - chowamy rewolwery, dłonie jak wyżej z zamaszystym gestem wykonujemy ruch wzdłuż ud.
Powsiadali oficery - zataczamy prawą nogą mały łuk w bok i dłonią "salutujemy" do głowy.
Odjechały transportery - naśladujemy rękoma ruch "kół lokomotywy", ręce zgięte w łokciach, dłonie zaciśnięte w pięści, prowadzone przez cały czas trwania zabawy ruchami okrężnymi.

UŁANA

Stoimy w kole, prowadzący śpiewa a my wszyscy każdy wers powtarzamy po nim.

Ułana

Ełana!

Ułana, ułana du du ła, du ła.

One uno, one dos, one tres, banana.

Ułana, ułana du du ła, du ła.

Ułana – schylamy się do przodu

Ełana – wyginamy się do tyłu

Ułana, ułana du du ła, du ła. - wymachujemy nogami na przemian raz lewą, raz prawą

One uno, one dos, one tres, banana. - idziemy trzy kroki na przód i tańczymy kolankami, a w powtórcie do tyłu.

Ułana, ułana du du ła, du ła. - wymachujemy nogami na przemian raz lewą, raz prawą

Następnie dobieramy się w pary i robimy od nowa.

UCIEKAJ MYSZKO DO DZIURY

Ustawiamy się w kręgu i łapiemy się za ręce. Dwie osoby - „mysz” i „kot” zostają na zewnątrz kręgu, pozostali uczestnicy chodzą w kółko i śpiewają:

Uciekaj myszko do dziury
bo ciebie złapie kot bury,
a jak cię złapie kot bury,
to cię obedrze ze skóry.
Do dziury myszko do dziury,
by cię nie złapał kot bury,
bo jak cię złapie w pazury,
to już nie wrócisz do dziury.



W trakcie piosenki „mysz” ucieka a „kot” musi ją dogonić. „Mysz” może się dostać do środka koła tylko przez tzw. bramkę, czyli uniesione do góry ręce dwóch uczestników. W ten sam sposób do środka, za „myszką”, może się dostać „kotelek”, jeśli uczestnicy nie chcą wpuścić „kota” do środka zamykają bramkę.

UGI, BUGI

Wszyscy stają w kole twarzami do środka i śpiewają gestykulując:

Do przodu prawą rękę daj, - wszyscy wystawiamy prawą rękę
do tyłu prawą rękę daj, - przekładamy ją do tyłu
do przodu prawą rękę daj, - przekładamy ją ponownie do przodu
i potrząśnij nią. - trzęsiemy ręką

Bo przy ugi, ugi, bugi, trzeba w koło kręcić się, - wszyscy wykonujemy obrót w koło wokół własnej osi
no i klaskać trzeba też.

Raz, dwa, trzy... - na każde wyliczenie wszyscy klaszczą
ugi bugi, Ole! ugi bugi, Ole! - wszyscy łapią się za ręce i idą trzy kroki na przód i podskakują
ugi bugi, Ole! ugi bugi, Ole! - wszyscy łapią się za ręce i idą trzy kroki na przód i podskakują
Analogicznie postępuje się z kolejnymi częściami ciała.

...lewą rękę...

...prawą nogę...

...lewą nogę...

...głowę...

...siebie...



WATANCZU

Prowadzący krzyczy reszta po nim powtarza pokazując to samo.

Watan czu!

Warangeriten watanczu!

Warangeriten buten warangeriten watanczu!

Inken dinken, dinken inken warangeriten buten warangeriten wtanczu!

Onken donken, donken onken, inken dinken, dinken, inken warangeriten buten watangeriten wtanczu!

Watan czu! - wyrzucamy rękę do góry

Warangeriten watanczu! - kręcimy młynek rękoma i wyrzucamy rękę do góry

Warangeriten buten warangeriten watanczu! - kręcimy młynek rękoma, uderzamy łokciem buta, kręcimy młynek rękoma, wyrzucamy rękę do góry

Inken dinken, dinken inken warangeriten buten warangeriten wtanczu! – ruszamy biodrami na boki, kręcimy młynek rękoma, uderzamy łokciem buta, kręcimy młynek rękoma, wyrzucamy rękę do góry

Onken donken, donken onken, inken dinken, dinken, inken warangeriten buten watangeriten wtanczu! – kiwamy biodrami przód, tył, ruszamy biodrami na boki, kręcimy młynek rękoma, uderzamy łokciem buta, kręcimy młynek rękoma, wyrzucamy rękę do góry

WĘZEL GORDYJSKI

Uczestnicy zabawy stają ciasno w kręgu. Następnie każdy wyciąga ramiona do przodu i zamyka oczy prowadzący kładzie dłoń na dłoni mieszając sobie je w dowolnej kolejności. Gdy wszyscy już mają położone swoje dłonie łapią się za nie i tak utworzony węzeł staramy się rozwiązać – przechodzimy jedni pod drugimi itp. Nie można puścić dłoni sąsiadów w trakcie rozplątywania. Zabawę kończymy, gdy znów będziemy stać w kręgu.

W LEŚNICZÓWCE

Wszyscy stoją lub siedzą w kręgu i śpiewają razem z prowadzącym gestykułując.

W leśniczówce za lasem
Spoglądając przez okno,
Szmer usłyszał leśniczy:
Zajączek puka w drzwi:
„Oj! oj! pomóż, pomóż, pomóż mi,
Bo
mnie inny zastrzeli.”
Pif! Paf!
Chodź zajączku tu do
mnie,
Ja Ciebie obronię



w leśniczówce - pokazujemy daszek z dłoni
za lasem - machamy jak na pożegnanie dłonią
spoglądając przez okno - zwijamy dłoń w „okulary”
szmer usłyszał leśniczy - nadstawiamy ucho pomagając sobie dłonią,
zajączek puka do drzwi - pukamy paluszką o dłoń,
oj, pomóż, pomóż, pomóż mi - chwytamy się obiema dłońmi za głowę i kiwamy na obie strony,
bo mnie inny zastrzeli: Pif - paf! Pif - paf ! - strzelamy z rewolwerów utworzonych z palców,
chodź zajączku tu do mnie - wołamy go dłonią do siebie,
ja ciebie ochronię - wykonujemy gest kołyski obiema dłońmi kołysząc na boki.

Zabawa polega na tym, że za pierwszym razem śpiewamy i pokazujemy wszystko, później przestajemy śpiewać pierwszy wers tylko go pokazujemy "w leśniczówce..." i śpiewamy pokazując od drugiego wersu. Za każdym razem "zabieramy" jedną linijkę tekstu i tylko to pokazujemy, bawimy się tak długo, aż pokażemy cały płas bez śpiewu.

WIECZÓR ZAPADŁ

Wszyscy siedzą w kręgu tak by mieć kolana do dyspozycji i śpiewają gestykułując.

Wieczór zapadł, ciemno już,
przy ognisku siądźmy w krąg,
niech nas wspólna łączy myśl
oraz łańcuch serc i rąk.

Śpiewajmy ... oj ra kiriri oj ra kuku, oj ra kiriri, oj ra kuku, oj ra kiriri oj ra kuku oj ra kiriri bęc!

Wieczór zapadł, ciemno już,
przy ognisku siądźmy w krąg,
niech nas wspólna łączy myśl
oraz łańcuch serc i rąk.

Śpiewajmy ... - uderzamy rękami o kolana szybko na przemian
oj ra kiriri – uderzamy w kolana, klaśnięcie, pstryknięcie palcami
oj ra kuku, – uderzamy w kolana, klaśnięcie, pstryknięcie palcami
oj ra kiriri, – uderzamy w kolana, klaśnięcie, pstryknięcie palcami
oj ra kuku, – uderzamy w kolana, klaśnięcie, pstryknięcie palcami
oj ra kiriri – uderzamy w kolana, klaśnięcie, pstryknięcie palcami
oj ra kuku – uderzamy w kolana, klaśnięcie, pstryknięcie palcami
oj ra kiriri bęc! – uderzamy w kolana, klaśnięcie, pstryknięcie palcami, klaśnięcie.

Za każdym razem kiedy śpiewamy dochodzi nam dodatkowy ruch przy refrenie.

Śpiewajmy... oj ra kiriri, oj ra kuku swing, oj ra kiriri, oj ra kuku swing, oj ra kiriri oj ra kuku swing, oj ra kiriri bęc!

*swing - zatoczenie palcem poziomego koła

*rumba, rumba – robimy młynek

*łoś, łoś, łoś – machamy porożem (rękami) przy uszach

* uu - płaską dłonią zataczamy kółka koło lewego ucha

* aa – płaską dłonią zataczamy kółka koło prawego ucha

* kici, kici – miziamy sąsiadów po lewej i po prawej stronie po karku

* pif, paf - strzelamy jak z rewolwerów

postrzelona jaskółka. - lewą rękę podnosimy zgiętą do góry z opuszczoną swobodnie dłonią i prawa uderzamy w łokieć lewej.



WIEWIÓRKA W DZIUPLI

Dzielimy się na trójki, które stają na obwodzie dużego koła w ten sposób, że dwoje stojąc na przeciw siebie podaje sobie ręce, trzeci zaś staje między nimi. To „wiewiórka w dziupli”. W środku koła staje jeden uczestnik zabawy.

Na zawołanie prowadzącego „wiewiórki z dziupli” zmieniają one miejsca między sobą. Wybiegają, więc z dziupli i wbiegają do zwolnionych. Stojący w środku koła, stara się również zająć dziuplę. Wiewiórka, która nie ma dziupli zostaje w środku.

W zabawie tej w ruchu są tylko wiewiórki, dlatego po kilku biegach zmieniają się one z uczestnikami, którzy tworzą dziuplę.

WSZYSCY KTÓRZY...

Siadamy w kręgu na krzesłach, a prowadzący stoi pośrodku. Wypowiada ona zdanie rozpoczynające się od słów „Wszyscy, którzy...”, a zakończone podaniem jakiejś cechy np. „...są spod znaku Bliźniąt”, „... mieli piątkę z matematyki na koniec roku”. Wszystkie siedzące osoby, które mają podaną cechę, wstają i starają się jak najszybciej zająć czyjeś miejsce. Prowadzący też stara się gdzieś usiąść a osoba, która zostaje bez miejsca dalej prowadzi zabawę.

WSZYSCY SĄ...

Stoimy parami po okręgu tworząc dwa koła zwróceniem twarzy do siebie.

Wszyscy są!
Witam Was!
Zaczynamy już czas.
Jestem ja.
Jesteś Ty.
Raz, dwa, trzy.

wszyscy - klaśnięcie o uda i we własne dłonie
są - klaśnięcie w dłonie partnera i we własne dłonie
witam - klaśnięcie o uda i we własne dłonie
was - klaśnięcie w dłonie partnera i we własne dłonie
zaczynamy - klaśnięcie o uda i we własne dłonie
już czas - klaśnięcie w dłonie partnera i we własne dłonie
jestem ja - wskazujemy ręką na siebie
jesteś ty - wskazujemy na partnera
raz, dwa, trzy - uderzamy trzykrotnie w dłonie partnera
Koło zewnętrzne przesuwa się o krok w prawo
i powtarzamy zabawę z nowym partnerem.



WYCIECZKA DO ZOO

Uczestnicy zabawy siadają na krzesłach (krzesła należy ułożyć w dwa rzędy po 7szt. tak by siedzący byli skierowani twarzami do siebie). Prowadzący zabawę ma za zadanie czytać tekst, a uczestnicy zabawy powinni go uważnie słuchać i stosować się do wskazówek. W momencie gdy usłyszą imię, które zostało przyporządkowane im w zabawie wstają ze swojego krzesła i biegną tak, aby jak najszybciej okrążyć wszystkich z własnej drużyny. Wygrywa drużyna, która pierwsza skończy bieg. Na słowo **RODZINA** wstają wszyscy uczestnicy zabawy i okrążają krzesła ze swojej drużyny. Na słowo **DZIECI** wstają **JACEK, WITEK i ZOSIA**, a na słowo **ZWIERZĘTA – AZOR i SŁOŃ**. Tekst czytany przez prowadzącego jest dostępny w dwóch wersjach:

„Był piękny dzień, więc **TATO** postanowił zabrać **DZIECI** do **ZOO**, by mogły zobaczyć **SŁONIA**. **DZIECI** zapiszczały radośnie.

Poszedł więc do **MAMY**, żeby obwieścić jej tę wiadomość. **DZIECI** bardzo się ucieszyły, a najbardziej **ZOSIA**.

WITEK powiedział:

"Zabierzmy też **AZORA**". **AZOR**, jak to **AZOR**, ucieszył się jak przystało na psa i radośnie zamierzał ogonem.

JACEK i WITEK, bardzo chcieli zobaczyć **SŁONIA**.

RODZICE przygotowywali się do wyjazdu, a **AZOR** biegał między nogami swoich państwa. Pogoda dopisywała.

ZOSIA postanowiła zabrać **AZORA** na spacer przed wyjściem do **ZOO**, ale **WITEK** ubiegł **ZOSIĘ** i **AZOR** od dawna był na dworze.

W końcu późnym popołudniem cała **RODZINA** zapakowała się do auta i ruszyła w drogę.

W zoo stał dumnie **SŁOŃ** - rany jaka wielka trąba! -wykrzyczały **DZIECI**. **MAMA** uciszała radosne piski swoich **DZIECI**.

TATA, głowa **RODZINY**, opowiadał o tym, czym żywi się **SŁOŃ**, **DZIECI** słuchały zainteresowane, tylko **AZOR**, jak to nasz kochany **AZOR**, merdał ogonem zainteresowany bardziej motylem niż **SŁONIEM**.

ZWIERZĘTA chyba nie przypadły sobie do gustu. Po wszystkich piskach i wrzaskach radości, **RODZINA** pojechała do domu.

Tylko **SŁOŃ** został tam gdzie stał. Tak, to był piękny rodzinny dzień dla wszystkich **TATY, MAMY, WITKA, JACKA, ZOSI i AZORA**.

Druga wersja:

Pewnego razu **TATA** powiedział, że do naszego miasta przyjechał cyrk.

WSZYSCY bardzo się ucieszyli, ponieważ **TATA** obiecał, że jutro całą **RODZINĄ** pójdą na przedstawienie.

Świetnie! Zawołał **WITUŚ**. Bardzo chciałbym zobaczyć **SŁONIA**.

E tam **SŁOŃ**, mały są o wiele ciekawsze powiedział **JACUŚ**. Ja tam najbardziej lubię naszego **AZORA**, powiedziała **ZOSIA**, ale to tylko kundel.

Pójdziemy **WSZYSCY** powiedział **TATA**, a **MAMA** go poparła. Następnego dnia **MAMA** kupiła bilety i **WSZYSCY** poszli do cyrku.

Przedstawienie się zaczęło. Występowały małpy, tygrysy, potem konie, a na końcu pocieszny klaun.

Lecz **DZIECI** zaczęły się bardzo niepokoić, bo wciąż nie było **SŁONIA**.

Ja chcę **SŁONIA!** - zaczął wołać **WITUŚ**, a ja chcę lody zmienił temat **TATA** i kupił lody.

RODZICE spojrzeli na siebie, a **DZIECI** nadal czekały na **SŁONIA**, a **SŁONIA** wciąż nie było.

Po paru innych występach wreszcie na arenie pojawił się **SŁOŃ**.

DZIECI bardzo się ucieszyły. Czas szybko mijał, przedstawienie dobiegało końca.

Cała **RODZINA** dobrze się bawiła, a najbardziej **DZIECI**.

WSZYSCY zadowoleni wrócili do domu. Nawet **AZOR** szczekał z radości.

Przy kolacji **TATA** obiecał **DZIECIOM**, a **MAMA** potwierdziła, że jutro z **AZOREM**, jak będą grzeczne, to znowu **WSZYSCY** pójdą do cyrku, aby zobaczyć jeszcze raz **SŁONIA** i inne **ZWIERZĘTA**. I tak zakończył się dzień."



WYMIEN 8

Zabawa polega na tym, że wszyscy uczestnicy siedzą w kole a jedna osoba siedzi w środku. Uczestnicy wymyślają literę na jaką osoba ma wymienić 8 słów i zaczynają sobie podawać przedmiot z rąk do rąk w jednakowym tempie. Gdy przedmiot zatoczy koło kończy się czas. Liczymy ile komu udało się powiedzieć słów. Zabawa rozprasza i stresuje na tyle, że ciężko jest znaleźć na biegu 8 słów, więc jest wesoło.

ZABAWA OGNISKOWA

To zabawa ogniskowa tu się robi ruch, uch,
Najpierw ręka potem noga, biodra puszczam w ruch, uch

Ręce zginamy w łokciach i w rytm machamy w dół i do góry
Uderzenie ręką (klaps) , kopnięcie nogą, biodra na boki
Zgiętym kolaniem prawej nogi lewo skos - uch.

Za każdym razem zwiększamy tempo śpiewu.



ZABAWA W INTELIGENCJĘ

Zadanie polega na ułożeniu jak największej liczby nowych słów z liter wchodzących w skład jednego dłuższego wyrazu. Można dowolnie przestawiać litery, niedozwolone jest jednak używanie danej litery dwukrotnie, jeśli w podanych wyrazie występuje ona tylko raz.

ZAKUMKAŁY ŻABKI

Kum kum zakumkała zielona żabka
Kum kum zakumkała żabka
Kum kum zakumkała zielona żabka
Zakumkała ona kum kum kum
A ja wiem, że żabki tańczą
Siała la la la x3
Wiem, że żabki tańczą
Siała la la la
a nie tylko kum kum kum



Kum kum zakumkała zielona żabka - machamy zgiętymi człapkami
Kum kum zakumkała żabka - machamy zgiętymi człapkami
Kum kum zakumkała zielona żabka - machamy zgiętymi człapkami
Zakumkała ona kum kum kum - machamy zgiętymi człapkami
A ja wiem, że żabki tańczą - machamy paluszkami od dołu do góry robiąc napięcie
Siała la la la x3 – klaszczemy, stajemy prawym bokiem i machamy wyciągniętymi rękami jedną wewnątrz, drugą na zewnątrz
Wiem, że żabki tańczą
Siała la la la – klaszczemy, przeskakujemy na lewy bok i machamy wyciągniętymi rękami jedną wewnątrz, drugą na zewnątrz
a nie tylko kum kum kum - machamy zgiętymi człapkami

*mu mu zamuczała laciata krowa,

* chrum chrum zachrumkała różowa świnka, - zataczamy dłonią kółka przy nosie

* yy yy zafukała polarna foczka, - klaszczemy tyłem dłoni na wyciągniętych przed siebie rękach

* pi pi zapiszczała szara myszka,

*chał chał zaszczekały bure pieski,

ZĘBY

Zabawa polega na wymówieniu zdania dotyczącego wylosowanego zwierzęcia nie wystawiając zębów. Wszyscy siadamy w kółku i po kolei każdy mówi np. Jestem kotek i robie miał ,miał', 'jestem krówka i robie MUUUUU' itp.

Jeżeli ktoś wypowie to i pokaże swoje zęby wszyscy krzyczą 'ZĘBY .!!!', ale też nie pokazując zębów i pokazują na nie go palcami. Uczestnik, który pokaże zęby odpada z gry.

ZIEMIA - WODA

Na ziemi rysujemy linię prostą, wzdłuż której ustawiają się uczestnicy. Ustalamy, po której stronie linii jest „ziemia”, a po której „woda”. Drużynowy najpierw wolno, a w miarę ubywania uczestników coraz szybciej, wydaje głośno komendy, np. „ziemia”, „ziemia”, „woda”. Zadaniem uczestników jest ustawienie się po właściwej stronie linii. Osoba, która zareaguje źle lub zbyt wolno odpada.

ZOMBIE-ZOMBIE ZUK ZUK

Wszyscy stoimy w kole, a jedna osoba jest w środku i porusza się jak zombie. W tym czasie uczestnicy śpiewają ZOMBIE – ZOMBIE ZUK, ZUK x3. Na koniec ZOMBIE podchodzi do jednego z uczestników i krzyczy najgłośniej jak potrafi, osoba wybrana odpowiada jednakowo i razem wchodzi do środka na piosenkę idąc jeden za drugim, na koniec piosenki podchodzą do kolejnego uczestnika i pierwsza osoba krzyczy do uczestnika, uczestnik do pierwszej osoby, pierwsza osoba odwraca się do drugiej osoby za sobą i do niej krzyczy, osoba druga odkrzykuje pierwszej i się obraca i prowadzi dalej w piosence rząd trzech zombie.



ZORRO

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



Zorro, Zorro, Zorro, - wszyscy w powietrzu zakreślają literę Z
emocji będzie sporo, sporo, sporo, - wyrzucają ręce przed siebie jakby chcieli kogoś uściskać
bo w czarnej masce Zorro, Zorro, Zorro, - robią z rąk maskę i w powietrzu zakreślają literę Z
po nocach mi się śni. - składają ręce jak do snu i przykładają do głowy
Na konia wsiada, wsiada, wsiada, - podnoszą prawą nogę, jak przy wsiadaniu na konia
a w ręku błyszczy szpada, szpada, szpada, - wykonują energiczny wymach prawej ręki w bok
pojawia się i znika, znika, znika, - zasłaniają dłonią twarz
bo taki jego los. - stają wyprostowani i ręce wyrzucają przed siebie na wysokości pasa
Sierżant Garsija, Garsija, Garsija, - pokazujemy duży brzuch
od Zorra dostał w ryja, ryja, ryja, - uderzają pięścią w drugą dłoń
a teraz leży w łóżku, łóżku, łóżku, - wyginają się jakby mieli się położyć
i klepie się po brzuszku. - klepią się po brzuszku.