

Sylwester Laskowski

Fajne zabawy z chustą klanza na wesele



Copyright © 2011, Sylwester Laskowski



Grupa Imprezowa Double Wings

Zespoły muzyczne * Wodzireje * DJ'e

Dedykuję Wodzirejom

Copyright © 2011 by Sylwester Laskowski

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Książka, ani żadna jej część nie może być przedrukowywana, ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, elektronicznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody autora.

Prawa własności do niniejszego egzemplarza elektronicznej wersji książki (e-booka) przysługują jej nabywcy.

Nabywca ma prawo korzystania z niniejszego egzemplarza elektronicznej wersji książki wyłącznie na własny użytek.

W szczególności nabywcy nie przysługuje prawo rozpowszechniania ani powielania niniejszego egzemplarza książki w żaden możliwy technicznie sposób.

W sprawie zezwoleń należy pisać na adres:

kontakt@sylwesterlaskowski.eu

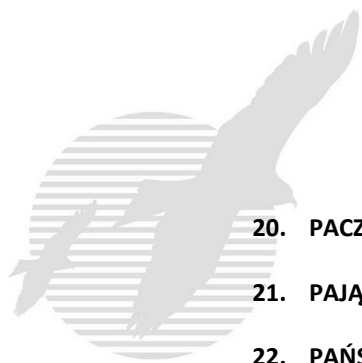


Spis treści

WPROWADZENIE	6
1. KARUZELA	7
2. GRA W BILARDA.....	7
3. ZABAWA W CIUCIUBABKĘ.....	8
4. LOSOWANIE KOLORÓW	8
5. POŁÓW	9
6. TEST NA ORIENTACJĘ	10
7. ZAJMIJ MIEJSCE NA KOLORZE.....	10
8. WYŚCIGI WOKÓŁ CHUSTY	11
9. WYŚCIGI BUTÓW.....	11
10. ZAPOZNANIE Z PIŁKĄ	12
11. WYŚCIGI DO ŚRODKA CHUSTY.....	12
12. ODROBINA GIMNASTYKI	13
13. LOSOWANIE	14
14. PIŁKA NOŻNA	14
15. PRZEBIEGANIE POD KOPUŁĄ.....	15
16. LOSOWANIE Z KURTYNĄ	15
17. WYSTRZAŁ Z TURBINĄ.....	16
18. FALA MEKSYKAŃSKA.....	16
19. NAMIOT	17

Grupa Imprezowa Double Wings

Zespoły muzyczne * Wodzireje * DJ'e



20.	PACZKA	17
21.	PAJĄKI.....	17
22.	PAŃSTWA – MIASTA	18
23.	WYSTRZELIWANIE PIŁKI W GÓRĘ	18
24.	ODSŁONIĘCIE POMNIKA.....	19
25.	ŚLEPY KOŃ NA WYBIEGU.....	19
26.	PRZERZUCANIE PIŁKI	19
27.	PUŁAPKA.....	20
28.	RZEźBY	20
29.	MEBLOWANIE DOMU PRZEZ TELEFON	20
30.	POMNIK MIŁOŚCI Z NIESPODZIANKĄ	21
31.	UKŁADANKI.....	21
32.	WYścIGI NALEŚNIKÓW	22
33.	ZAJMIJ MIEJSCE NA KOLORZE.....	22
34.	PRZENOSZENIE SZKLANEJ TAFLI	23
35.	STATKI NA MORZU.....	23
36.	RZUT DO TARCZY	24
37.	LIS, KURCZAKI I KURNIK	24
38.	KOT I MYSZ	25
39.	WYścIG WOKÓŁ CHUSTY	25
40.	TRANSPORTOWANIE MISKI Z WODĄ	25
41.	PRZECIĄGANIE LINY	26
42.	PRZECIĄGANIE KOŁA	26
43.	RZUT PIŁKĄ DO KOSZA	26
	O AUTORZE	28



Wprowadzenie

Inspiracje do tego napisania tego eBooka czerpałem wprost z książki pod redakcją Anny Wasilak: „Zabawy z chustą”. To takie lekko weselne wariacje na temat pomysłów zawartych w jej książce (ufam, że wystarczająco dalekie, by nie ocierać się o plagiat).

Wariacje mierzone są pod kątem wesel, choć rzecz jasna i w innych kontekstach pozwolą „powariować”.

A zatem miłej lektury ☺

- Sylwester Laskowski



1. Karuzela

Uczestnicy zabawy chwytają za uchwyty na obrzeżach chusty. Następnie w szybkim tempie biegną w wybranym kierunku. Oczywiście karuzelę mają sami biegnący. Gdy na sali są dzieci można je zaprosić, aby weszły i usiadły lub położyły się na chuście. Wówczas zasadniczą karuzelę mają one 😊

Oczywiście nie tylko dzieci mogą wchodzić na chuście. Jest tu jednak pewne oczywiste ograniczenie – ciężar osób będących na chuście. Ograniczenie to nie wynika jednak, jak sądzę w głównej mierze z wytrzymałości chusty. Ta bowiem zdaje się być wyjątkowo mocna. Raczej ograniczeniem będzie wytrzymałość trzymających uchwyty. No, chyba, że na weselu mamy kilku kolegów z drużyny Pudziana 😊

Gdy nikt nie znajduje się na chuście, karuzelę można urozmaicić na zmianę podnosząc ją energicznie do góry i równie energicznie (lub wręcz odwrotnie – powoli) opuszczając ją do dołu. Oczywiście wszystko w biegu 😊

2. Gra w bilarda

Chusta Klanza ma na środku otwór. Spełnia on tu kluczową rolę.

Uczestnicy zabawy naciągają chuście, a następnie mają zadanie umieścić w otworze piłkę, którą otrzymują od wodzireja. Jedyne co wolno im wówczas robić to tak ustawiać kąt nachylenia napiętej chusty, by piłka wpadła do otworu.



Grę można rozgrywać na czas, robiąc w ten sposób konkurencję pomiędzy drużynami.

3. Zabawa w ciuciubabkę

Chusta jest duża. Z łatwością można nią przykryć stojącą osobę tak, że jeszcze spora część będzie spoczywała na ziemi. Tak przykryta osoba odgrywa rolę ciuciubabki.

Do zabawy zapraszamy kilka osób. Jedna jest ciuciubabką (nakryta jest chustą tak, by twarz mogła wyglądać przez otwór an środka chusty). Pozostałe osoby po prostu uciekają, a ciuciubabka je goni.

Warto w tej zabawie określić jednoznacznie obszar, w ramach którego można uciekać.

Na weselu zabawą w ciuciubabkę można wybrać nową pannę młodą. W tym momencie rolę ciuciubabki odgrywać może nowy pan młody wybrany wcześniej jedną z metod (szczegóły w [kursie](#)). Uciekają oczywiście panny, a która jako pierwsza zostanie złapana ta zostanie nową panią młodą.

4. Losowanie kolorów

Zabawę tę można rozegrać na dwa sposoby:

1. Rozciągamy chustę na ziemi. Określona liczba osób wchodzi na chustę (jeśli chusta miałaby jeszcze być wykorzystana to raczej bez obuwia). Następnie osoby te poruszają się rytmicznie po okręgu chodząc po chuście w taki sposób,



by na każdy krok noga stąpała po nowym kolorze.

2. Osoby biorące udział w zabawie trzymają chustę za uchwyty i nie ruszając się z miejsca przekładają ją pomiędzy rękoma, podając sobie nawzajem kolejno uchwyt, który uprzednio trzymali w ręku. W ten sposób chusta wiruje wkoło (choć osoby stoją w miejscu).

Na znak wodzireja następuje zatrzymanie (czy to chodzenia po chuście, czy obracania chusty). Prawa noga lub prawa ręka przypisuje danej osobie określony kolor z chusty.

Zabawę w losowanie kolorów można wykorzystać do podziału grupy na mniejsze zespoły (alternatywa dla przysłowiowego „odliczamy do czterech”). Z kolorami można też skojarzyć określone zadania do wykonania. Wówczas osoba, której dany kolor przypadnie musi jak najszybciej wykonać zadanie, na które wskazuje jej kolor.

Można też wprowadzić zasadę, że jeżeli osoba, która wylosowała dany kolor ma na sobie coś w tym kolorze jest zwolniona z wykonania zadania.

5. Połów

Dwie osoby odgrywa rolę rybaków. Reszta osób biorących udział w zabawie to ryby. Rybacy trzymają chustę w ręku. Ich zadaniem jest schwytać ryby narzucając na nie chustę. Osoby złapane dołączają do rybaków.



Połów można wykorzystać do wyboru nowego pana młodego. Wówczas świadek i Pan Młody odgrywają rolę rybaków, a uciekający kawalerowie – rolę ryb. Pierwszy ze złowionych kawalerów staje się nowym panem młodym.

Oczywiście rolę rybaków mogą tu spełniać również panie (np. świadkowa i Pani Młoda). Analogicznie rolę rybek odgrywać mogą Panny.

6. *Test na orientację*

Wybraną osobę lub grupę osób nakrywa się chustą. Osoby te nie mogą widzieć nic przez otwór. Następnie obraca je się kilka razy wokół osi. Ich zadaniem jest trafić do miejsca wskazanego przez wodzireja.

Zabawa może mieć charakter konkurencji. Kolejne osoby poddawane są testowi, a ta, która dotrze najbliżej wskazanego miejsca – wygrywa.

Zabawę można wykorzystać do wyboru nowej pani młodej. Wówczas panny stają w kole, a nowy pan młody poddawany jest testowi na orientację. Na którą pannę trafi – ta będzie nową panną młodą.

7. *Zajmij miejsce na kolorze*

Zabawa jest alternatywą dla popularnej zabawy w siadanie na krzesła.

Określona grupa osób chodzi wokół rozłożonej na ziemi chusty. Nagle wodzirej wypowiada określony kolor, a zadaniem osób jest stanąć lub usiąść na danym kolorze chusty. Na każdym kawałku chusty może siedzieć tylko jedna osoba.



Zabawa wypada dobrze szczególnie wówczas, gdy bierze w niej udział liczba osób o jeden większa niż liczba kawałków chusty w tym samym kolorze.

8. Wyścigi wokół chusty

Zabawa ma charakter konkursu dla par. Chustę rozciągamy na ziemi. Następnie pary chodzą wokół chusty w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara trzymając się za ręce. Panowie znajdują się po lewej stronie pań.

Na znak dany przez wodzireja panie siadają na chustę, a panowie ścigają się wokół chusty obiegając ją dookoła. Ich zadaniem jest jak najszybciej usiąść po lewej stronie swojej partnerki (obiegawszy wcześniej chustę dookoła).

9. Wyścigi butów

Zabawa ma charakter konkursu. Zawodnicy biorący udział w zabawie ściągają jednego buta i ustawiają go na tym samym kawałku chusty (jednym z kolorów). Następnie kolejno rzucają kostką i przesuują swój but o tyle kawałków chusty ile oczek wypadnie na kostce.

Wygrywa ten, czyj but jako pierwszy okraży całą chustę.

(Chusta spełnia tu rolę swoistej szachownicy).

Zabawę tę można zmodyfikować w ten sposób, że numery na kostce odpowiadały będą określonym kolorom chusty. Po rzuceniu kostką zawodnik przesuwa swój but na najbliższy z kolorów, na który wskazuje kostka. Można tu przyjąć, że ruch wykonuje się tu zawsze w jedną stronę (do przodu, czyli np.

przeciwnie do ruchu wskazówek zegara), albo w obie – w tę i z powrotem. Kierunek ruchu wówczas zależy jest od tego, który z kawałków chusty o danym kolorze jest bliżej.

Oczywiście zamiast butów można wziąć inne przedmioty. Ważne by były one jednoznacznie rozróżnialne i łatwe do przypisania do określonej osoby.

10. Zapoznanie z piłką

Uczestnicy siadają na chuście w okręgu twarzami do siebie. Jedna z osób otrzymuje piłkę. Następnie rzuca ją do osoby, której imię chce poznać. Osoba, która złapie piłkę wypowiada swoje imię. Następnie rzuca do osoby, której imię chciała by poznać.

Jeśli dana osoba uzna, że zna już wszystkich może zejść z chusty. Zabawę powtarzamy dotąd, aż wszyscy się nawzajem poznają.

Tę zabawę oczywiście można przeprowadzić również bez chusty, siadając po prostu w okręgu na krzesłach.

11. Wyścigi do środka chusty

Osoby biorące udział w zabawie ściągają buty i wchodzą na chustę. Każda z osób zajmuje inny kawałek chusty.

Następnie ustawiają własne buty na krawędzi chusty jeden za drugim, kierując je czubami w stronę środka (tył jednego z butów dotyka krawędzi chusty, a czubem dotyka tyłu drugiego buta).



Następnie zawodnicy dwukrotnie rzucają kostką. Jeśli wypadnie określona kombinacja oczek (np. po kolei dwie takie same cyfry, albo suma cyfr nie większa niż 6, albo dwie parzyste itp.) zawodnik przestawia but z tyłu przed drugi but, tak by jego tyłu dotykał teraz czuba tego, który uprzednio stał przed nim (swoiste „tiptopki”).

Po wykonaniu rzutów i ewentualnym przestawieniu buta, kostka przekazywana jest kolejnemu zawodnikowi.

Zabawa kończy się, gdy but jednego z zawodników trafi do środka chusty. Ten też zawodnik jest zwycięzcą.

12. Odrobina gimnastyki

Zabawa wybitnie dla dzieci (choć nie koniecznie tylko dla nich) i raczej nie na wesele.

Osoby kładą się plecami na chustę, kierując swoje nogi do jej środka. Następnie wykonują polecenia prowadzącego zabawę, tworząc różnorodne (zbiorowe) figury gimnastyczne.

Przykładowe polecenia mogą być następujące:

- Turlamy się w prawą stronę.
- Łapiemy się za ręce i unosimy tułów do góry.
- Łapiemy się za ręce, a stopy spleatamy w górze ze stopami sąsiada. Następnie siadamy.
- Łapiemy się za ręce i wszyscy razem wstajemy (i kładziemy się z powrotem).
- Dotykamy stopą stopy sąsiada naszego sąsiada.

13. Losowanie

Na środku ustawiamy pacholek tak, by jego wierzchołek wystawał przez chustę. Jedną z jego części wyraźnie oznaczamy lub zaczepiamy na nim wskazówkę (strzałkę).

Osoby biorące udział w zabawie robią karuzelę z chusty (trzymają za uchwyty i biegają w kółko). Na znak wodzireja karuzela się zatrzymuje a strzałka wskazuje na określoną osobę, która w ten sposób zostaje wylosowana.

Tę zabawę można wykorzystać również jako sposób na wylosowanie grupy osób. Strzałka wówczas wskazuje nie tylko daną osobę, ale również wszystkie inne osoby, które trzymają określony kolor chusty.

14. Piłka nożna

Uczestnicy stoją wokół chusty trzymając ją napiętą na wysokości lekko powyżej kolan. Jedna z osób otrzymuje piłkę i podaje ją pod chustą do dowolnej innej osoby. Osoba ta próbuje na wyczucie kopnąć piłkę do innej osoby.

Zabawę tę można zastosować jako sposób na wybór pary osób (na potrzeby ewentualnej dalsze zabawy). Para osób, pomiędzy którymi piłka ucieknie z kręgu zostaje wybrana.

15. Przebieganie pod kopułą

Po podniesieniu przez uczestników chusty wysoko do góry, wszyscy przebiegają pod chustą na drugą stronę próbując złapać jej uchwyty. Zabawa może być urozmaicheniem karuzeli.

16. Losowanie z kurtyną

Dwie osoby stają na krzesłach w pewnej odległości od siebie rozciągając chustę niczym kurtynę.

Zabawa może mieć wiele wariantów. Poniżej przedstawiam przykładowe dwa.

Dobór par

Po jednej stronie staje określona liczba mężczyzn, a po drugiej tyle samo kobiet. Po podniesieniu kurtyny osoby zamieniają się miejscami (panie z paniami, panowie z panami). Gdy kurtyna opada osoby stojące na przeciwko siebie stają się parą.

Wybór jednej osoby z grupy

Po obu stronach kurtyny ustawia się jednakową liczbę krzesel. Po jednej stronie siadają osoby biorące udział w zabawie. Po drugiej, na jednym z krzesel kładzie się jakiś przedmiot – np. pomarańczę. Następnie osoby zmieniają miejsca. Po opadnięciu kurtyny osoba, która będzie siedziała na przeciwko pomarańczy zostaje wybrana.



Zabawę można wykorzystać do wyboru nowej pary młodej. Wówczas zamiast pomarańczy kładziemy welon lub musznik, a po drugiej stronie siadają odpowiednio panny lub kawalerowie.

17. Wystrzał z turbiny

Na środku chusty siada osoba w taki sposób, by kolana mieć pod brodą. Pozostałe osoby chwytają za uchwyty na brzegu chusty. Następnie powoli, idąc w prawą stronę owijają powoli siedzącą osobę. W momencie gdy ta owinięta jest do ramion – zatrzymują się. Następnie na znak dany przez wodzireja jak najszybciej wycofują się do tyłu.

W ten sposób osoba siedząca na środku zostaje wyrzucona w górę z jednoczesnym obrotem w lewą stronę.

18. Fala meksykańska

Istotą tej zabawy jest imitowanie zachowania kibiców na stadionie, na przemian powstających i siadających. W tym przypadku wykonuje się to trzymając napiętą chustę.

Falę można robić w obu kierunkach na zmianę. Można też ją nieco urozmaicić, np. wrzucając na chustę piłkę, która w wyniku fali powinna krążyć po obwodzie chusty w określonym kierunku.

Po chuście na meksykańskiej fali turlać może się też określona osoba. Nie powinna ona być wówczas nazbyt ciężka, a uczestnicy powinni być szczególnie ostrożni.

19. Namiot

Zabawa może stanowić świetny przerywnik dla Karuzeli. Grupa osób trzyma jedną ręką uchwyt napiętej chusty. Następnie unosząc ją do góry wchodzi pod nią i przykucają nie puszczać uchwytu. Opadająca chusta nakrywa ich jak namiot.

20. Paczka

Dalszym uzupełnieniem Namiotu może być Paczka. Tym razem nakrywamy się od dołu 😊

Osoby wchodzi na chustę, przysuwają się do siebie i nakrywają chustą (łączy jej brzegi).

21. Pająki

Do zabawy potrzebna jest kostka. Kojarzmy poszczególne numery kostki z kolorami chusty.

Grupa ludzi kolejno rzuca dwukrotnie kostką. Pierwszy rzut wskazuje kolor pola, na który uczestnik staje nogami – drugi, na którym powinien oprzeć się rękoma.

Kolejne osoby powtarzają to samo.

Zabawa może być alternatywą dla Tańca trudnych figur (patrz [kurs](#)).

22. Państwa – miasta

Zabawa ma charakter rywalizacyjny. Każda z osób biorących udział w zabawie ma ze sobą 10 różnych (i niepowtarzalnych w ramach poszczególnych osób) przedmiotów.

Wybieramy jedną osobę, od której zaczyna się zabawa. Osoba ta zaczyna mówić w myślach alfabet. Osoba siedząca obok niej po prawej stronie mówi 'stop'. Osoba, która mówiła alfabet mówi na jakiej literze się zatrzymała. Zadaniem osoby, która powiedziała 'stop' jest w ciągu 3 (ewentualnie 5) sekund podać jakąś nazwę państwa lub miasta, rozpoczynającą się od tej litery. Jeżeli uda jej się to zrobić odlicza od miejsca, w którym siedzi tyle pól chusty (w prawą stronę) z ilu liter składa się nazwa, którą powiedziała. Następnie na polu wypadającym na ostatnią literę kładzie jeden ze swoich przedmiotów. Jeśli nazwy nie poda – przedmiotu nie kładzie.

Następnie ta osoba, która powiedziała stop mówi w myślach alfabet, a 'stop' mówi kolejna, siedząca obok niej osoba.

Zabawa kończy się wówczas, gdy którejś z osób uda się ułożyć wszystkie przedmioty na chuście. Ta też jest zwycięzcą.

23. Wystrzeliwanie piłki w górę

Na środku chusty (w otworze) kładziemy piłkę. Uczestnicy podnoszą wolno do góry chustę, a następnie energicznie opuszczają ją do dołu. Podmuch powietrza wylatującego przez otwór wyrzuca piłkę do góry.

24. Odślonięcie pomnika

Grupa osób biorąca udział w zabawie odwraca się. W tym czasie jedna z osób ustawia się w wymyślonej przez siebie pozycji, tworząc w ten sposób pomnik. Dwie inne osoby nakrywają ją chustą. Gdy osoba 'pomnik' jest już zakryta, pozostałe osoby odwracają się. Ich zadaniem jest ustawić się w takiej samej pozycji, jak osoba zasłonięta.

Gdy już wszystkie osoby ustawią się 'pomnik' jest odsłaniany.

Ewentualne jury (Państwo Młodzi 😊) oceniają, kto najlepiej odwzorował pomnik.

25. Ślepy koń na wybiegu

Jedna osoba staje w środku rozłożonej na ziemi chusty. Druga osoba, odgrywająca rolę konia wchodzi na chustę. Te dwie osoby podają sobie ręce. 'Koń' zaczyna chodzić po okręgu. Następnie ustawia się 'koniu' na określonym kolorze i zawiązuje mu oczy. Jego zadaniem jest wykonać 10 kroków i na końcu określić, na jakim kolorze stoi jego prawa noga. Jeśli mu się uda – jest zwycięzcą 😊

26. Przerzucanie piłki

Uczestnicy trzymają chustę, na której znajduje się piłka. Ich zadaniem jest przerzucić ją na drugą stronę (czyli na stronę osób, trzymających chustę po przeciwnej stronie).

27. Pułapka

Kilka chętnych osób kładzie się pod chustą. Pozostałe osoby unoszą chustę do góry i do dołu.

W pewnym momencie opuszczają chustę na leżących i przytrzymują jej brzegi przy ziemi (mogą ewentualnie usiąść). Rolą osób znajdujących się pod chustą jest jak najszybciej się z 'pułapki' wydostać.

28. Rzeźby

Dwie osoby stają na krzesłach rozciągając chustę niczym kurtynę. Dwie kolejne osoby stają po dwóch różnych stronach kurtyny. Jedna z nich jest rzeźbiarzem, a druga rzeźbą. Rzeźbiarz tłumaczy szczegółowo, jaką pozycję powinna przyjąć rzeźba. Następnie sam przyjmuje pozę jakiej oczekiwał od rzeźby.

Kurtyna opada a wynik pierwowzoru i kopii są porównywane.

29. Meblowanie domu przez telefon

Zabawa jest analogiczna do wyżej omówionej 'Rzeźby' i nadaje się na wesele 😊

Dwie osoby tworzą z chusty kurtynę. Młodzi stają po dwóch stronach kurtyny. Dołącza do nich po kilka osób (jednakowa liczba), które odegrają rolę przedmiotów domowych. Następnie jedno z młodych, Pani Młoda zaczyna 'meblować' swoje mieszkanie. Pan Młody nie widzi tego.



Po umeblowaniu, Pani Młoda zaczyna tłumaczyć Panu Młodemu (przez kurtynę) w jaki sposób umeblowała mieszkanie. Pan Młody słuchając tego, musi w taki sam sposób umeblować mieszkanie po swojej stronie.

30. Pomnik Miłości z niespodzianką

Opis pomniku miłości zobaczyć możesz na tej stronie: www.na-wesele.pl. Tym razem sprawa jest utrudniona.

Po jednej stronie chusty (kurtyny) stają panie, a po drugiej Pani Młoda. Panowie (w tym Pan Młody) są po tej samej stronie, co Pani Młoda. Zadaniem Pani Młodej jest zbudować pomnik miłości z pań, wydając im polecenia z za kurtyny. Gdy uzna, że pomnik został zbudowany... kurtyna opada, a efekt pracy widzą panowie i ona sama 😊

31. Układanki

Uczestnicy zabawy otrzymują polecenie, aby tak złożyć chustę, aby widoczny był tylko jeden jej kolor. Grę rozgrywać można na czas. Która grupa zrobi to szybciej otrzymuje nagrodę.

Zabawę można komplikować, kazać składać chustę w określony kształt: np. klin, kwadrat, albo kazać ułożyć przylegające do siebie kliny w jednym kolorze.

Zabawa jest ciekawa szczególnie wtedy, gdy posiada się więcej niż jedną chustę. Wówczas grupy w widoczny dla siebie sposób konkurują, kto złoży chustę pierwszy.

32. Wyścigi naleśników

W zależności od liczby osób i liczby chust zabawę tę rozgrywać można różnorodnie. Załóżmy, że mamy dwie chusty, a w zabawie bierze udział 10 osób.

Określa się pewien odcinek, np. 20 metrów. Na jednym z jego końców jest start, a na drugim – meta. Ustawiamy dwie pięcioosobowe drużyny. Na znak dany przez prowadzącego (wodzireja) pierwsza osoba z każdej z drużyn owijana jest jak najszybciej chustą tak, by wystawały jej jedynie nogi i głowa. Jej zadaniem jest jak najszybciej dotrzeć na metę (zapewne skacząc).

Na mecie rozwija się z chusty i jak najszybciej wraca z nią na start. Następnie zawijana jest druga osoba, a jej zadanie jest analogiczne. Wygrywa ta z drużyn, której ostatni z zawodników najszybciej (osiągnąwszy wcześniej metę) wróci na start.

33. Zajmij miejsce na kolorze

Do zabawy konieczna jest większa grupa osób (np. 20). Osoby te chodzą rytmicznie w rytm muzyki wokół rozłożonej na ziemi chusty. W pewnym momencie wodzirej wypowiada określony kolor. Zadaniem osób biorących udział w zabawie jest zająć miejsce na kawałku chusty w tym właśnie kolorze. Kto się nie zmieści na chustę...

...no właśnie.

Generalnie zabawa – z racji na rozmiar chusty, wielkość pól w określonym kolorze i ich liczbę – raczej nie powinna być rozgrywana więcej niż jeden raz.



Jeśli określona grupa osób zmieściła się na danych polach chusty, a pozostałe osoby odpadły, to ta sama grupa osób zmieści się ponownie.

Zabawa może mieć więc charakter wyboru określonej grupy osób do dalszej zabawy. Tą grupą mogą być osoby, które na chuście się zmieściły, albo które właśnie się nie zmieściły.

34. Przenoszenie szklanej tafli

Zabawa może mieć charakter urozmaicenia w ramach Karuzeli. Chustę należy maksymalnie napiąć, a następnie przenieść w określone miejsce, tak jakby była szklaną taflą.

35. Statki na morzu

Uczestników dzielimy na dwie grupy. Jedna grupa odgrywa rolę morza, druga rolę marynarzy. Wszyscy chwytają chustę za uchwyty (każda osoba za inny uchwyt). Następnie wrzucamy na chustę lekkie przedmioty, które odgrywają tu rolę statków.

Rolę morza jest tak machać chustą (zrobić sztorm), tak by statki wypadły z chusty. Rolą marynarzy, jest temu przeciwdziałać (dostosowując swoje ruchy do ruchów morza).

Zabawa się kończy, gdy wszystkie przedmioty spadną z chusty. Następnie role można odwrócić, a cała zabawa może mieć charakter konkursu na czas – która drużyna szybciej zrzuci statki z chusty.

36. Rzut do tarczy

Do zabawy prócz chusty konieczne są pewne przedmioty (np. woreczki wypełnione grochem). Spełniają one rolę amunicji.

Chustę rozciągamy na ziemi, przytrzymując czymś jej brzegi. Poszczególnym kolorom chusty przypisujemy wartości liczbowe, np. czerwony – 10, pomarańczowy – 8, żółty – 6, zielony – 4, niebieski – 2.

Następnie zawodnicy stają w odległości 10 (lub więcej) metrów od chusty, a ich zadaniem jest rzucając przedmiotami w stronę chusty zdobyć jak najwięcej punktów (czyli jak najwięcej przedmiotów umieścić na kolorze czerwonym).

Wygrywa ta osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

37. Lis, kurczaki i kurnik

Z grupy uczestników wybieramy jedną osobę. Jej rolą jest bycie listem. Kilka innych osób to kurczaki. Pozostałe osoby trzymają chustę – to jest kurnik.

Kurnik staje na jednym końcu sali. Na drugim stają kurczaki. Rolą lista jest złapać jak najwięcej kurczaków (można przyjąć zasadę, że kurczakiem złapanym jest ten, który został dotknięty przez lisa). Rolą kurczaków jest dostać się do kurnika, gdzie są już bezpieczne.

Kurnik nie musi być statyczny. Może wychodzić kurczakom na przeciw.

38. Kot i mysz

Grupa osób trzyma chustę za uchwyty. Pod chustą znajduje się jedna osoba, która odgrywa rolę myszy. Druga osoba, która znajduje się na zewnątrz jest kotem. Jej rolą jest złapać mysz. Osoby trzymające chustę utrudniają mu to.

Oczywiście jeśli kot dostanie się do środka, mysz ma prawo uciec spod chusty.

39. Wyścig wokół chusty

Osoby trzymające chustę odliczają do czterech i zapamiętują swoją cyfrę. Następnie trzymając uchwyty chusty w dłoni poruszają się krokiem dostawnym w lewo (ruch okrężny).

Nagle prowadzący (wodzirej) wypowiada jedną z czterech cyfr. Osoby oznaczone tą cyfrą mają za zadanie jak najszybciej obieć chustę w przeciwnym kierunku (w prawo) i ustawić się na swoją pozycję. Wygrywa ta osoba, która zrobi to najszybciej.

40. Transportowanie miski z wodą

Zabawę wykonywać należy na świeżym powietrzu.

Na środek rozciągniętej na ziemi chusty stawia się miskę napełnioną wodą. Zadaniem osób biorących udział w zabawie jest podnieść miskę z ziemi, trzymając jedynie uchwyty chusty, następnie przetransportować ją na określone miejsce i w analogiczny sposób postawić na ziemi.



Zabawa może mieć charakter wyścigów pomiędzy drużynami. Warto wówczas mieć więcej niż jedną chustę. No i oczywiście więcej niż jedną miskę 😊

41. Przeciąganie liny

Chustę zwijamy w rulon i rozgrywamy standardowe przeciąganie liny.

42. Przeciąganie koła

Osoby biorące udział w zabawie rozciągają chustę, trzymając jeden z jej uchwytów w dłoni. Następnie w odległości dwóch kroków od tych osób ustawiane są przedmioty. Na znak dany przez prowadzącego każda z osób próbuje przeciągnąć chustę w swoją stronę, tak by chwycić swój przedmiot.

Wygrywa ta osoba, której jako pierwszej to się uda.

43. Rzut piłką do kosza

Grupa osób trzyma chustę. Na jej środek kładziemy piłkę. W określonej odległości od krawędzi chusty ustawiany jest kosz (kosz może być jedynie oznaczony na ziemi w postaci np. koła – narysowany kredą lub ułożony z przedmiotów).

Zadaniem osób trzymających chustę jest wrzucić do kosza piłkę.

Zabawę można rozgrywać na czas: która drużyna pierwsza wrzuci piłkę.

Grupa Imprezowa Double Wings

*Zespoły muzyczne * Wodzireje * DJ'e*



Można też przeprowadzać serię rzutów (np. 10). Wówczas wygrywa drużyna, która najwięcej razy trafi piłką do kosza.





O Autorze

Sylwester Laskowski,

Założyciel i lider Grupy Imprezowej Double Wings (www.doublewings.pl)

Wodzirej i konferansjer (www.sylwesterlaskowski.dobry-wodzirej.pl)

Gitarzysta, kompozytor i aranżer (www.sylwesterlaskowski.pl)

Naukowiec i szkoleniowiec (www.sylwesterlaskowski.com)

Studiował gitarę klasyczną na Warszawskiej Akademii Muzycznej (studia magisterskie) oraz telekomunikację (studia magisterskie) i komputerowe wspomaganie decyzji (studia doktoranckie) na Politechnice Warszawskiej.



Grupa Imprezowa Double Wings

Zespoły muzyczne . Wodzireje . DJ'e



www.doublewings.pl