



Gry i zabawy:

„Co jest potrzebne do gier: - chętny lider i uczestnicy”

Zasady organizowania gier i zabaw:

Program – musisz przygotować sobie plan gry lub zabawy. Wypisz sobie dokładne zasady, za co otrzymują harcerze punkty do współzawodnictwa, jaki jest cel gry (np. zdobycie flagi) i co należy przygotować do jej przeprowadzenia (rekwizyty) oraz pamiętać o bezpieczeństwie.

Musisz zorientować się, czy przygotowywana gra jest dostosowana do uczestników, tzn. czy poziom wiedzy i umiejętności uczestników pozwala na przeprowadzenie danej gry, czy zadania, które będą na tej grze, są dostosowane do stopnia rozwoju fizycznego oraz nie zapominaj o zainteresowaniach swoich harcerzy.

Zespołowo – pamiętaj, gry nie przygotowujesz dla jednej, dwóch osób tylko dla całego zastępu. Pamiętaj również, że nie zawsze ty musisz oceniać, ty też powinieneś się bawić.

Zasady – podając zasady gry musisz dokładnie i jednoznacznie (ale jednocześnie krótko!) przedstawić cel gry, reguły i sposób oceny (sędziowanie, punktację – za co punkty), czas gry, pamiętaj o bezpieczeństwie, a nawet przeprowadź próbę, pokaz (jak gra ma przebiegać).

Odpowiedzialność – ważne, aby podczas gry był wyraźny sędzia, ten który później przyzna punkty i ogłosi zwycięzcę. Pamiętaj – ocena musi być sprawiedliwa, tzn. zgodna z przyjętymi i podanymi wcześniej zasadami gry.

Zaangażowanie – ważne jest aby pamiętać o zaangażowaniu każdego, ale także podejścia uczestników do gry, a zwłaszcza samego siebie. Musisz podchodzić do każdej gry i zabawy z entuzjazmem.

Przygotowanie – ważne też jest przygotowanie wszelkich rekwizytów, trasy gry terenowej, wcześniejsze ustawienie toru przeszkód.

Realizacja – pamiętaj, zawsze po zakończeniu gry, podaj wyniki. Najlepsze, co możesz zrobić, to wyrazić ocenę w punktach, a nie np. „Wasza para była lepsza niż para pierwsza”.

Gry harcerskie dzielimy na:

- Układanki, rozsypanki, puzzle;
- Gry typu „KIMA”;
- Gry ruchowe i statyczne;
- Gry planszowe;
- Zgadywanki, rebusy, łamigłówki.
- Konkurs, quiz, zgaduj – zgadule;
- Gry ćwiczące wzrok, spostrzegawczość, słuch, spryt, odwagę, dotyk, czujność, zdolności obserwacyjne;
- Gry wyrabiające szybkość działania, umiejętność oceny czasu i długości, pamięć;
- Szyfry, tajemne pisma i listy;
- Gry specjalne dla jakiegoś celu: lotnicze, fotograficzne, przyrodnicze, samarytańskie itp.;
- Gry uczące technik harcerskich oraz dostarczające informacji o historii ZHP, znajomości regulaminów, przepisów ruchu drogowego itp.;
- Gry terenowe, harce.

Skąd czerpać pomysły na gry i zabawy:

- z książek – np. „Harcerskie gry i zabawy” – Wojciech Śliwierski
- z kursów, warsztatów
- z programów telewizyjnych dla dzieci i młodzieży
- ze zbiorów innych drużyn, zastępów - np. zbiorów w hufcu, szczepie;
- z internetu;
- z opowiadań innych osób;
- z podglądania (przeprowadzonego zwiadu);
- z czasopism;
- z zajęć szkolnych, w innych organizacjach, kółkach zainteresowań;
- z materiałów przygotowanych przez instruktorów, drużynowych, nauczycieli;
- ze starych planów pracy.