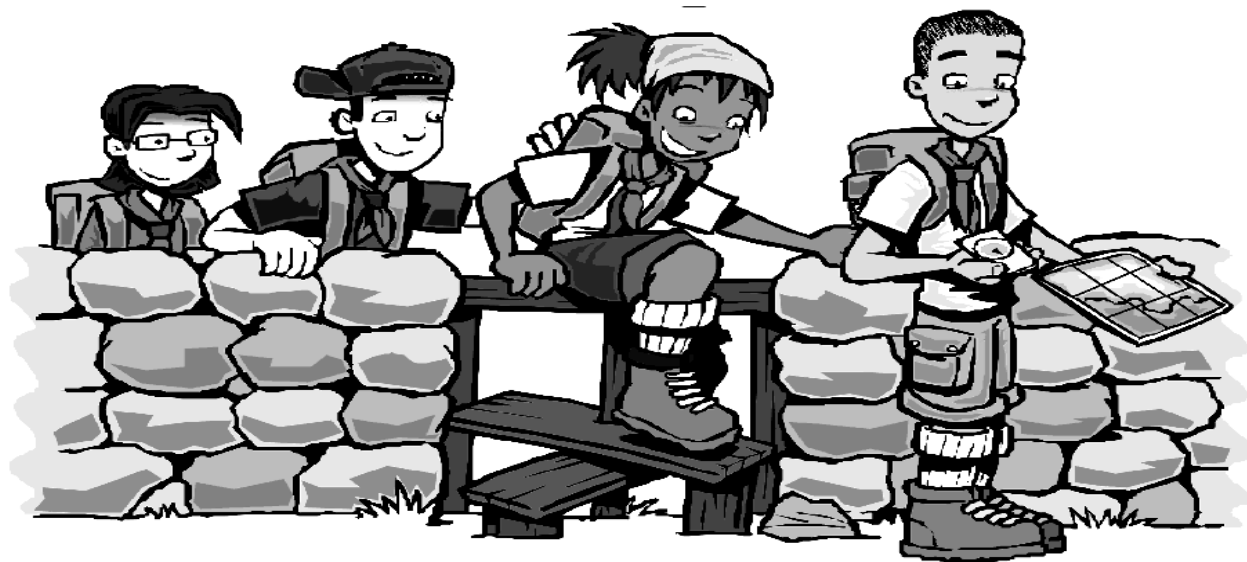


# SCOUTS

LET'S PLAY A GAME



Drogi instruktorze, drużynowy, przyboczny

Oczywistością jest, że podczas naszych skautowych podróży zagranicznych z nowymi przyjaciółmi chcemy wymienić się doświadczeniem, pomysłami na pracę z młodzieżą. Przedstawiamy im nasze zwyczaje, przysmaki oraz harcerskie zabawy. Obcokrajowcom, jak to zapewne każdy z nas zdążył zauważyć może sprawiać trudność wypowiedzenie polskich słów, a co dopiero – śpiewanie polskich piosenek!

Dlatego też postanowiłam przygotować ten krótki polsko-angielski zbiór gier i zabaw. Znajdziecie tu zabawy do przeprowadzenia zarówno na dworze jak i w pomieszczeniu, coś na rozruszanie ciała, uspokojenie oraz coś dla brzucha. Większość z nich jest typowo integracyjna, choć niektóre możecie przeprowadzić tylko wtedy, kiedy grupa wzbudziła już w sobie zaufanie.

Mam nadzieję, że ten zbiór gier i zabaw ułatwi Ci choć w małym stopniu współpracę zagraniczną.

Z harcerskim pozdrowieniem CZUWAJ!  
Pwd. Patrycja Postrach HO

Specjalne podziękowania dla Artura Szweda za tłumaczenie  
większości tekstów.

Dear instructor, leader

It is obvious that during our scout foreign trips with new friends we want to exchange with our experience and ideas for working with youth. We are presenting them our habits, delights and scout games. To foreigner it could be hard to pronounce polish words, not even mentioning about singing polish songs!

Because of that fact, I've decided to prepare this short polish – english set of games and plays. One can find there games which can be preceded as well as inside as outside, something to move bodies, relax and satisfying a belly. Most of them are typically for integration, although some of them can be only played when group have built a between trust already.

I hope that set will make a foreign cooperation a at least little bit easier for you.

With scout greetings, BE PREAPARED!  
Pwd. Patrycja Postrach HO

Special greetings for Artur Szwed for translating  
most of the texts.



## Na poznanie imion

### Koc i twoje imię

**Ilość uczestników:** + ∞  
**Potrzebne materiały:** koc  
**Czas trwania:** + ∞  
**Przebieg:**

Do tej zabawy potrzebujemy dużego koca. Dwie osoby trzymają koc w rękach. Uczestnicy podzieleni są na dwie grupy. Ustawiają się po obu stronach koca tak żeby siebie nie widzieć.

Do koca podchodzi jedna osoba z grupy A oraz jedna z grupy B. Na sygnał koc opada i zadaniem tych osób jest jak najszybsze wypowiedzenie imienia drugiej osoby. Wtedy ta osoba wygrywa. Osoba, która przegrała dochodzi do grupy, która wygrała. Gra toczy się dopóki jedna z grup nie zostanie bez członków.

### Kłębek

**Ilość uczestników:** + ∞  
**Potrzebne materiały:** kłębek  
**Czas trwania:** + ∞  
**Przebieg:**

Siadamy w kręgu. Jedna osoba trzyma w rękach kłębek nici lub sznurka. Zaplątuje go sobie wokół dłoni, przedstawia się i rzuca do kolejnej osoby, która znowu zaplątuje nić, przedstawia się i rzuca dalej. Kiedy już wszyscy się przedstawiają, ostatnia osoba rzuca kłębek do rozpoczynającej grę. Ta odrzuca go do poprzedniej i mówi jak nazywa się ta osoba. Potem następna do poprzedniej i tak aż do rozplątania całego kłębka.

## To know the names

### Blanket and name

**Participants:** + ∞  
**We need:** blanket  
**Time:** + ∞  
**Progress:**

If we want to play, we must have big blanket. Two persons must keep the blanket in hands. The group of people is divided into two teams. One person from every team will approach the blanket.

The blanket is falling. One person from the team must say quickly name persons from the opposite team. Then he/she is winning. The competition from the team which lost is going to the win. We are finishing the play when one team stays.

### Yarn ball

**Participants:** + ∞  
**We need:** yarn ball  
**Time:** + ∞  
**Progress:**

Participants of this game sit on the floor or chairs or stand in one big circle. One person holds in hands a yarn ball, then ensnares a thread around hands, gives a name and throws a ball to another person which repeats his actions. Game proceeds until last person will present itself, then the job is to throw yarn to previous person and to tell his/her name and so on, until the whole yarn will be untangled.



## Zabawa zapoznawcza

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: pałeczka (np. makaron do pływania)

Czas trwania: + ∞

Przebieg:

Uczestnicy formują koło a potem każdy, jeden po drugim wypowiadają swoje imię a inny muszą zapamiętać je wszystkie. Potem jeden uczestnik wchodzi do środka okręgu trzymając pałeczkę w dłoni. Jego zadaniem jest jak najszybciej dotknąć pałeczką osoby, której imię zostało powiedziane. Wyzwana osoba musi wypowiedzieć imię innego uczestnika zanim osoba znajdująca się w środku okręgu zdąży dotknąć go pałeczką. Jeśli mu się nie uda zajmuję miejsce uczestnika w środku koła.

Nie ma znaczenia kto będzie pierwszą osobą w środku koła.

Jeśli ktoś z koła wypowie imię osoby która jest w środku koła musi zastąpić jej miejsce.

Zabawa nie musi być tylko z imionami, możecie używać nazw owoców, zwierząt lub innych.

## Icebreaker

Participants: + ∞

**We need:** stick (for example swim noodle)

Time: + ∞

Progress:

Participants of this game sit on the floor or chairs or stand in one big circle. They, one by one say his/her name and the others have to remember them all. Then one participant goes inside the circle holding a stick in his hand (we use a swim noodle). His task is to touch with the stick as fast as possible the person, whose name was said. The called person's task is to say a name of another participant before the one standing inside the circle will touch him with the stick. If he/she fails, he/she has to replace the one in the middle of the circle.

It's not making a difference, who goes in the middle first.

If someone from the circle says the name of the person in the mid of the circle has to replace him/her in the middle..

This game doesn't have to be only about names, you can use it as well for names of fruits, animals etc.



## Integracyjne

### Beczka śmiechu

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** -

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy układają się na ziemi w taki sposób że głowa każdej kolejnej osoby leży na brzuchu poprzednika. Kiedy mamy już całą "postrzępioną" linię uczestników zaczynamy grę. Pierwsza osoba krzyczy głośno HA, następna HA, HA, kolejna HA, HA, HA itp. Zabawy jest mnóstwo kiedy zaczynamy czuć dziwne odgłosy w brzuchu naszych poprzedników, wszyscy pękają ze śmiechu.

### Bingo

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** plansza z pytaniami, długopisy

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy gry dostają arkusz do gry w Bingo (8 kwadratów na kartce A4) i coś do pisania. Na arkuszu w każdym kwadracie znajdują się pytania w dwóch językach - na przykład:

- znajdź osobę urodzoną w tym samym miesiącu co Ty
- znajdź osobę, która była na zlocie skautowym, itp.

Uczestnicy pytając się nawzajem o podane kwestie zbierają podpisy innych uczestników zabawy (tylko jeden podpis od jednej osoby) i w ten sposób się poznają.

## Icebreakers

### Barrel of laughs

**Participants:** + ∞

**We need:** -

**Time:** + ∞

**Progress:**

Participants lay on the ground so that head of one person is laying on a stomach of another. When everybody is on the correct position the game begins. First person shouts loudly "HA", then next "HA HA" and so on. There's a lot of fun when we are hearing strange noises in a stomach of our colleagues, everybody is bursting with laughter!

### Bingo

**Participants:** + ∞

**We need:** plates with questions, pens

**Time:** + ∞

**Progress:**

Bingo plate (8 squares on A4 page) and something to write are given to participants. In every square there are questions in two languages e.g.

- find a person, who was born at the same month as you
- find a person, who attended to a Scout meeting etc,

Participants are asking each other and are collecting signatures from other players (only signature from one person per questions) and go to know each other.



### Kto w styczniu urodzony...

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

Przebieg:

Uczestnicy ustawiają się w kręgu i śpiewają piosenkę:

Kto w (miesiąc) urodzony niech wejdzie do koła (*osoba urodzona w danym miesiącu wchodzi do koła i tańczy*)

Niech parę sobie znajdzie i z nią zatańczy do koła (*znajduje sobie parę i zaprasza ją do środka*)

Mysia para, mysia para... (*kręcą się oboje jak najszybciej potrafią*).

### Historia mojego kucyka

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

Przebieg:

Uczestnicy ustawiają się w kręgu. Jedna osoba biega dookoła kiedy wszyscy śpiewają piosenkę: "This is story of my pony, story of my little pony, this story of my pony, this is what he told me".

Kiedy piosenka się kończy, osoba w środku wybiera osobę w kręgu, następnie tańczy z nią i śpiewa:

Front, front, front my babe (*w tej części tańczą przodem do siebie*)

Side, side, side my babe (*w tej części tańczą bokiem do siebie*)

Back, back, back my babe (*w tej części tańczą do siebie tyłem*).

Kiedy skończą śpiewać oboje biegają w kręgu i zabawa zaczyna się od początku.

### Who is born in...

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

Progress:

Participants stand in a circle and sing a song:

Who is born in (month name) should go inside the circle (*people born in <month name> should now go inside the circle*)

Find a pair for himself and dance together (*now people inside the circle choose one person from circle and take it inside*)

Mysia para, mysia para... (*dance now*).

### "This is story of my pony"

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

Progress:

One person goes around the circle, while everybody sings the song: "This is story of my pony, story of my little pony, this story of my pony, this is what he told me".

At this point of the song the person inside the circle chooses one another person and they sing and dance together:

Front, front, front my babe (*During this part they dance fronting each other*)

Side, side, side my babe (*During this part they dance standing side by side*)

Back, back, back my babe (*During this part they dance standing back to back*).

After the song is finished both people goes inside the circle and the game starts from the beginning.



### Łyżką do celu

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** po jednej łyżce i sznurku długości ok. 12 metrów dla grupy

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Grupy ustawiają się jak do sztafety – w rzędach jeden za drugim. Jedna osoba z każdej grupy ma łyżkę, do której przywiązany jest sznurek o długości około 12 metrów.

Na znak prowadzącego, gracz przeciąga łyżkę z tyłu szyi i na około tali. Łyżka jest podawana do następnego gracza, który powtarza te ruchy tak, aż każdy z grupy będzie powiązany.

Wygrywa grupa, która pierwsza wykona zadanie. Żeby dokończyć zadanie, uczestnicy wykonują to ćwiczenie w odwrotnym kierunku.

### Najdłuższa linia

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** -

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Dzielimy uczestników na grupy. Celem gry jest ułożenie jak najdłuższej linii. Do wykonania zadania można używać wszystko co mamy na sobie (chusty, sznurówki, zawartość kieszeni, itd.) wraz z własnymi sylwetkami. Czas ustala prowadzący.

Po zakończeniu odliczania mierzy się poszczególne rezultaty "stópkami" prowadzącego.

### With spoon to target

**Participants:** + ∞

**We need:** one spoon and rope (about 12m) for each group

**Time:** + ∞

**Progress:**

Groups are taking a position as to relay-race – in rows one by one. One person from each group has a spoon to which 12m rope is connected.

When chairman gives a signal, player entwines a rope around waist and passes a spoon to next person who repeats the task until everyone in team will be entwined.

Group which finishes first, wins. Do complete the challenge, participants are making that task in reverse direction.

### Longest line

**Participants:** + ∞

**We need:**

**Time:** + ∞

**Progress:**

We are dividing players into groups. Aim of the game is make longest possible line. To compete the task players can use everything they have with themselves (shawls, laces, things from pockets etc.) with their own bodies.

After countdown results are measured by "foots" of chariman.



### Nazywam się Marlin Monroe

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

Przebieg:

Wszyscy stoją w kręgu. Jeden uczestnik zaczyna śpiewać piosenkę i pokazywać do wybranej przez siebie osoby:

My name is Marilyn Monroe (*pokazuje na siebie*)

And I'm a Super Star (*rozkłada ręce*)

I have a perfect body (*pokazuje kobiece ciało*)

And a double D bra (*pokazuje duży biust*)

Rude, red lips (*pokazuje na usta*)

Beautiful hips (*kładzie ręce na biodrach*)

And You can do it to (*pokazuje na wybraną przez siebie osobę*).

Następnie te dwie osoby zaczynają śpiewać piosenkę od początku i wybierają kolejnych uczestników. Gra kończy się kiedy wszyscy razem śpiewają i pokazują powyższe ruchy.

### Zróbmy kółka dwa

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

Przebieg:

Wszyscy tworzą dwa koła – jedno w środku drugiego. Jedno tworzą dziewczyny a drugie chłopcy. Uczestnicy, którzy tworzą środkowe koło mają zwróconą twarz do środka. Drugie koło zwrócone jest na zewnątrz. Koła zaczynają ruszać się w różne kierunki, uczestnicy zaczynają śpiewać piosenkę. Kiedy piosenka się skończy muszą pocałować osobę, która jest za nimi. Piosenka brzmi następująco:

### My name is Marlin Monroe

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

Progress:

Everybody stands in a circle. One persons starts singing the song and showing moves with him/her hands:

My name is Marilyn Monroe (*Pointing at himself/herself*)

And I'm a Super Star (*Spread hands*)

I have a perfect body (*Describing women body shape with hands*)

And a double D bra (*Describing bra size with hands*)

Rude, red lips (*Pointing at lips*)

Beautiful hips (*Place hands on hips*)

And You can do it to (*Pointing at another person in the circle*)

After that the person who started the game and the person who he/she pointed at sing again together. The game is finished when everybody in the circle are singing.

### Let's make two circles

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

Progress:

Everybody makes two circles – one inside another. All of the girls are in one circle, boys in another one. People in the inside circle have they faces turned to the center of the circle, people in the outside circle have they faces turned to the outside. Circles moves in the opposite directions while everybody sings the song. When the song is over circles stops, then everybody turns around and kiss the person behind them. Song:





„Zróbmy kółka dwa - będzie zabawa!  
Będziem bawić się wesoło do białego rana!  
Chodź tu do mnie całusa ci dam,  
chodź tu do mnie całusa ci dam”.

## Na zewnątrz

### Australijska gra patykami

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** 6 pałeczek dla każdej grupy – mogą to być drewniane patyki, zrolowane gazety czy cokolwiek innego

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Pierwszy zawodnik kładzie przed sobą sześć krótkich pałeczek. Układa je tak jak szczeble drabiny, przy czym odległość pomiędzy szczeblami zależy od niego. Następnie przebiega pomiędzy patykami, a przed ostatnim przeskakuje.

Wszyscy uczestnicy powtarzają jego ruchy i próbują skoczyć dalej niż on. Jeśli komuś się to uda, pierwsza osoba ma możliwość jeszcze jednego skoku. Uczestnicy nie mogą przestawiać patyków. Teraz patyki dostaje osoba, której skok poszedł najgorzej. Może ułożyć je od nowa, w odległości jej odpowiadającej.

“Let’s make two circles - there will be fun!  
We are going to have fun to the early morning!  
Come here to me, I will give you a kiss,  
come here to me, I will give you a kiss”.

## Outside

### Australian stick game

**Participants:** + ∞

**We need:** 6 stics for each group – it could be wooden sticks, rolled papers etc.

**Time:** + ∞

**Progress:**

First player puts ahead 6 short sticks. Places them as grades of ladder, where spacing between grades is dependent of the player. Next, he run through sticks, and jumps before last one.

Every competitors are repeating his moves trying to jumps further. If somebody will manage to do it, then first player has a chance to repeat a jump. Players can't move the sticks. After these sticks are given to the player whose jump was the shortest, so that he can replace them with a new distance between grades.



### Balonowa piłka nożna

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** kilka balonów - ich liczba zależy od liczby uczestników

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy podzieleni są na dwie grupy, które siedzą naprzeciwko siebie, tak, że dotykają się stopami. Prowadzący rzuca balon (lub balony) pomiędzy grupy. Zadaniem uczestników jest, używając tylko jednej ręki, przerzucić balon za linię przeciwników. Jeśli balon spadnie tak, że grupa przeciwników nie będzie mogła go osiągnąć, punkt zyskuje grupa przebijająca.

Zwycięża grupa, która uzyska najwięcej punktów.

### Balony

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** 1 balon dla każdego uczestnika + sznureczek dł. ok. 10 cm. (balony w kolorach drużyn)

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy zawiązują balony na wysokości kostki. Zbierają się w jednym miejscu i na znak prowadzącego starają się rozbić jak najwięcej balonów innych uczestników (innych drużyn) starając się równocześnie bronić swojego balonika. Ci, którym uda się „przeżyć” po określonym czasie wygrywają.

### Balloon soccer

**Participants:** + ∞

**We need:** couple of balloons – dependently of number of players

**Time:** + ∞

**Progress:**

Players are divided into 2 groups sitting face to face, so that they are touching opponents with feet. Chairman throws a balloon (or balloons) between groups. Players task is to, using only one hand, place a balloon to the opponent side. If the balloon will fall so that opponent group won't be able to reach it, then a point is given to throwing team.

Team with bigger amount of points wins.

### Balloons

**Participants:** + ∞

**We need:** 1 balloon for each player + about 10cm rope (balloons in teams colors)

**Time:** + ∞

**Progress:**

Players are tying balloons around their knuckle. On a chairman signal they are trying to destroy as many other players balloons as possible, simultaneously trying to defend their own balloon. These who will “live” after given time, win.



## Holownik kłód

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** po jednej "kłódzie" na grupę – powinno to być coś długiego, ale nie za ciężkiego np. kawałek dywanu

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy ustawiają się jak do sztafety (jeden za drugim). Na sygnał, podają sobie "kłódę" ponad głowami. Nie mogą odrywać stóp od ziemi. Ostatnia osoba w rzędzie bierze "kłódę" i biegnie z nią na początek. W ten sposób rząd się przemieszcza.

Wygrywa drużyna, która jako pierwsza przekroczy linię mety.

## Labada

**Ilość uczestników:**

**Potrzebne materiały:**

**Czas trwania:**

**Przebieg:**

Chodzimy w koło śpiewając i trzymając się – za pierwszym razem – za ręce, a za każdym następnym, za inną część ciała wskazaną przez prowadzącego (głowa, ramiona, łokcie, bioderka, kolanka, kostki, nos, uszy itp.).

Piosenka brzmi następująco:

„Tańczymy labada, labada, labada,  
tańczymy labada małego walczyka, hej.  
Tańczą go harcerze, harcerze, harcerze,  
tańczą go harcerze i małe zuchy też.”

## Logs tugboat

**Participants:** + ∞

**We need:** one "log" for each group – it should be sth long but not too heavy

**Time:** + ∞

**Progress:**

Players are setting as to the relay-race (one after another). On a given signal their passing the "log: above their heads. They can't detach feet fro the ground. Last person in row takes the "lag" and runs with it to the beginning. By that the column is moving.

Team who will cross finish line first, wins.

## Labada

**Participants:** + ∞

**We need:** -

**Time:** + ∞

**Progress:**

We are going in circle singing and holding – for a first time by hands, every other time by another part of a body pointed by chairman (head, shoulders, hips, knees, noses, ears etc.)

The song's going like this:

"Dane Lambada, Lambada, Lambada  
Dance little waltz, Lambada hey,  
It is danced by scouts, scouts, scouts,  
It is dance by scouts and also little lads"



### Lew wypuszczony z klatki

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: taśma klejąca/kartki samoprzylepne

Czas trwania: + ∞

Przebieg:

Każda ekipa ma swoją „norę” w kącie pokoju lub w rogu placu. Prowadzący chodzi za uczestnikami z tyłu i każdą osobę dotyka w plecy, jednemu z nich przykleja kartkę z podobizną lwa.

Następnie prowadzący woła „lew uciekł” i wszyscy biegają wokół próbując zidentyfikować, która osoba z nich jest wypuszczonym na wolność lwem. Każdy, który zauważy kartkę na plecach innej osoby szybko biegnie do swojej nory, starając się nie wzbudzić podejrzeń. Kiedy uczestnik z kartką na plecach zorientuje się, że to on jest lwem biegnie na środek izby i ryczy. Wówczas wszyscy uczestnicy, którzy nie znaleźli się wcześniej w swych norach muszą pozostać na środku izby.

Punkty zdobywają osoby, które były w norach, kiedy lew zaryczał.

### Ojciec Abraham “Father Abraham”

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

Przebieg:

Uczestnicy siedzą w kręgu, przy śpiewaniu poniższej piosenki poruszają daną częścią ciała (prawa ręka, lewa ręka, prawa stopa, lewa stopa, całe ciało, itd.).

Piosenka brzmi następująco:

„Ojciec Abraham miał siedmiu synów, siedmiu synów miał ojciec Abraham. A oni siedli i nic nie jedli, tylko śpiewali sobie...”

### Lion released from a cage

Participants: + ∞

We need: sticky tape/ notes

Time: + ∞

Progress:

Each team have its own “cave” in a corner of a room or square. Chairman is going behind players on touches everyones back, To one of player he stick a sticky note with lion.

Next chairman is shouting “Lion escaped!” and everybody are running trying to identify who’s the lion. Anyone, who will notice the sticky note on the back of other person runs quickly to own “cave”, trying not to arouse suspicions. When player with “lion” on the back will notice that he’s the one, he runs on the middle of the room and roars. Then every player who isn’t in own cave has to stay on the middle of the room.

Points are given to the person, who were in caves while thle lion had roared.

### Father Abraham

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

Progress:

Players are sitting in circle, while singing below song they are moving with right part of a body (e.g. left foot, right hand, head etc.)

“Father Abraham had seven sons, and seven sons had Father Abraham. And they didn’t laugh, nd they didn’t cry, all they did was going like this...”



### Piłka nożna gigant

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** 2 piłki dmuchane (im większe tym lepiej), 2 obręcze typu hula hop

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestników należy podzielić na drużyny i następnie wymieszać na polu. W przeciwległych rogach mocujemy na pewnej wysokości hula hopy w pozycji pionowej. Uczestnicy klęczą podczas trwania meczu w możliwie jak najbardziej zwartej grupie. Prowadzący wypuszcza obie piłki, które przemieszczają się poprzez uderzenia ręczne uczestników.

Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej bramek po upływie określonego czasu.

### Piłkarzyki

**Ilość uczestników:**

**Potrzebne materiały:** piłka, co najmniej 2 długie pale, 2 krótkie pale

**Czas trwania:** określony, np. do zdobycia 5 goli

**Przebieg:**

Gra nie różni się od zwykłego meczu piłki nożnej z jedną różnicą: uczestnicy poruszają się jedynie w dwóch kierunkach, gdyż są przywiązani do pali (bramkarze również). Osoba koordynująca grę jest niezbędna.

Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej goli.

### Giant soccer

**Participants:** + ∞

**We need:** 2 pumped balls (bigger the better), 2 rings in hula-hop style

**Time:** + ∞

**Progress:**

Players have to be divided into groups and shuffled. In opposite corners we are mounting 2 rings in vertical positions. Players are kneeling on the possible smallest area. Chairman releases both balls, which are moving by hitting with players hands.

Team which will score more after estimated time, wins

### Little soccer

**Participants:** + ∞

**We need:** Ball, at least 2 long stakes and 2 short ones

**Time:** estimated, e.g. until reaching 5 goals

**Progress:**

Division into 2 teams. Game doesn't differ much from usual soccer, only players are moving in 2 directions, cause they are tied to the stakes (goalkeepers too). Chairman is needed.

Team who will score more, wins.



## Pingwinek

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

**Przebieg:**

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*)

Piosenkę śpiewa się coraz szybciej, coraz szybciej wykonywane też są ruchy.

## Pozbądź się ziarenek

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: 14 ziarenek grochu

Czas trwania: + ∞

**Przebieg:**

Dwie wybrane przez prowadzącego osoby trzymając w ręku po 7 ziarenek grochu gonią pozostałych i starają się ich dotknąć. Każdej dotkniętej osobie wręczają ziarenko nie przerywając pogoni za następnymi.

Pierwsza osoba, która rozda swoje ziarenka przerywa grę wołając „stop”. Uczestnicy, którzy nie mają ziarenek w ręku wygrywają.

## Little Penguin

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

**Progress:**

Players are forming a column, and are grabbing a person who is staying in front in hips. They are making following moves:

O, how nice, how funny is to play a little penguin (*we are making legs reproaches*),

it is, it is, it is (*3 jumps on both legs forward*)

Once left leg (*reproach left leg aside*)

Once right leg (*reproach right leg aside*)

forward (*one jump forward*)

Backward (*one jump backwards*)

And one, two, three (*3 jumps forward*),

Players are singing the song faster and faster, so as making moves.

## Get rid of grains

Participants: + ∞

We need: 14 grains of peace

Time: + ∞

**Progress:**

Two, chosen by chairman, players are holding in hands 7 grains of peace, they are chasing others trying to touch them. To every touched persons they are giving a grains don't stopping a chase.

First person who will get rid of his grains is finishing the game by shouting "stop". Players who don't have grains in hands, wins.



### Przerzucanie

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** -

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestników dzielimy na drużyny i każdą drużynę ustawiamy dwójkami naprzeciw siebie tworząc ślimaka. Osoby stojące naprzeciwko chwytają się za ręce. Każda drużyna wybiera 2 osoby, które ustawiają się na początku ślimaka. Na znak dany przez prowadzącego zaczyna się przerzucanie pierwszej wybranej osoby za pomocą rąk. Po przerzuceniu pierwszej osoby, można zacząć przerzucać drugą.

Wygrywa drużyna, której uda się pierwszej przerzucić obie osoby na drugą stronę ślimaka.

### Przeskocz uderzenie

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** lina z lekkim obciążeniem na końcu

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy stają w kręgu. Jedna osoba stoi w środku, trzyma linę z czymś ciężkim przymocowanym na końcu i kołysze ją, nieco poniżej wysokości kolan. Uczestnicy przeskakują nad liną. Jeśli lina dotknie uczestnika, ten odpada.

Wygrywa osoba, która najdłużej pozostanie w grze.

### Flipping

**Participants:** + ∞

**We need:** -

**Time:** + ∞

**Progress:**

Players are divided into groups and every group is placed in pairs ahead, creating a snail. Pairs are holding by hands. Every team chooses 2 players who will stand at the beginning of snail. On a given signal from Chairman flipping by hands of first chosen person begins. After flipping the first one, flipping second is possible.

Team which will manage to flip both chosen persons, wins.

### Jump over a hit

**Participants:** + ∞

**We need:** line with some weight at the end

**Time:** + ∞

**Progress:**

Participants are standing in circle. One player standing in the middle of a circle holds a line ended with weight and waves it below the level of knees. Players are jumping above the line. If the line touches a player, then he loses. Person who will last longest, wins.



## Smok

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** -

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Gra odbywa się w grupach. Uczestnicy tworzą ciało smoka trzymając się w pasie. Jedna osoba jest głową smoka i jednocześnie myśliwym. Jej zadaniem jest złapanie 'pupy' drugiego smoka. Kiedy tego dokona, złapany uczestnik dołącza do smoka, który go złapał. W czasie całej gry smok nie może zostać przerwany.

Wygrywa grupa, która w momencie zatrzymania gry przez prowadzącego jest najdłuższym smokiem.

## Trujące koło

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** długa lina, kreda

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Należy związać dwa końce liny, tak żeby powstało koło. Następnie narysować na ziemi "trujące koło", o połowę mniejsze niż obwód liny. Uczestnicy stają dookoła liny i trzymają ją dwiema rękami. Na znak, uczestnicy ciągną linę tak, żeby przeciwnicy wpadli do narysowanego na ziemi 'trującego koła'.

Ten kto wpadnie – odpada. Wygrywa osoba, która ostatnia zostanie poza trującym kołem

## The dragon

**Participants:** + ∞

**We need:** -

**Time:** + ∞

**Progress:**

The game is played in groups. Players create a dragon holding each other by the waste. One person is the dragon's head and the hunter. His task is to catch another dragon's „butt”. When He does it, the caught player goes to the end of the dragon. In the whole game the dragon can't be broken.

The groups that wins is the one with the longest dragon, when leader says the game is over.

## Poisonous wheel

**Participants:** + ∞

**We need:** long rope, chalk

**Time:** + ∞

**Progress:**

Firstly tie both endings of the rope to create a circle. Later on draw 'a poisonous circle' on the floor, making it half as long as the rope is. Participants stand around the rope and hold it with both hands. At the signal – the players pull the rope to drag their opponents into drawn before 'poisonous circle'

The one who gets into it - loses. The winner is the last outside the circle.





### Zdobądź fort

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** 1 lub 2 piłki

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Prowadzący dzieli uczestników na dwie grupy: atakujących i obrońców fortu. Obrońcy ustawiają się w kole, twarzami na zewnątrz, rękami dotykając kapitana, stojącego pośrodku. Atakujący otaczają koło, 'fort' w odległości około 8-10 metrów. Ich zadaniem jest kopnięcie piłki do środka koła – nad głowami czy pomiędzy nogami obrońców.

Jeśli piłka przeleci górą, kapitan może ją złapać. W momencie, gdy piłka dotknie ziemi wewnątrz koła, uczestnicy zamieniają się rolami.

Jeśli nie da się zdobyć fortu przez dłuższy czas, wprowadź do gry drugą piłkę.

### Złap go

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** -

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy dobierają się w pary. Na znak prowadzącego jedna osoba z pary ściga drugą, ale nie może jej dotknąć. Na hasło "zmiana" uciekający jest ścigającym, aż do następnej "zmiany". Kiedy w czasie tego biegania prowadzący krzyknie "złap go" uczestnik ścigający próbuje złapać swoją parę zanim prowadzący powie "stop".

### Reach the fort

**Participants:** + ∞

**We need:** 1 or 2 balls

**Time:** + ∞

**Progress:**

Chairman divides players into two groups: attackers and defenders of fort. Defenders are creating a circle, facing outside, with hands touching a captain who is standing inside the circle. Attackers are marking a circle "fort" at distance about 8-10 meters. Their aim is to kick the ball inside the circle – over the heads or between the legs of defenders.

If the ball will fly above, the captain can catch it. Of the ball touches the circle, groups are switching places.

If the fort couldn't be taken for a long time, place 2<sup>nd</sup> ball in a game.

### Catch him

**Participants:** + ∞

**We need:** -

**Time:** + ∞

**Progress:**

Players are picking into pairs. On a chairmans signal one person from pair is chasing another but it couldn't touch him. On signal "change" runner is now chaser, until next switch. While, during running, chairman will shout "Catch him", the player is trying to catch his pair before chairman will shout "stop".



## Smaczne

### Czekolada

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** czekolada, sztucce, rekwizyty (np. czapka, szalik, rękawiczki)

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy siadają w kręgu. Na środku leży otwarta czekolada, sztucce, szalik, czapka oraz rękawiczki. Uczestnicy zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejno rzucają kostką. Jeśli wypadnie im numer 1 lub 6 jak najszybciej podbiegają do czekolady, ubierają dostępne rekwizyty oraz kroją czekoladę sztuczcami. Uczestnik wcina czekoladę po kawałku do momentu aż kolejna osoba nie wyrzuci danych oczek kostki.

### Kubeczki

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** kubeczki, cukierki, rekwizyty

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Prowadzący układa przed sobą kilka kubeczków. Uczestnicy zamykają oczy i w tym momencie pod jeden kubeczek wkładany jest smakołyk a pod resztę jakiś przedmiot np. klucz.

Zadaniem uczestników jest oczywiście odnalezienie smakołyka. Kiedy uczestnicy trafią na inny przedmiot muszą wykonać zadanie z nim związane.

## Tasty

### Chocolate

**Participants:** + ∞

**We need:** chocolate, cutlery, props (such as hat, scarf, gloves)

**Time:** + ∞

**Progress:**

All the participants sit down in a circle. In the middle, we place: an opened bar of chocolate, a fork and a knife, a scarf, a hat, and a pair of gloves. Each of participants rolls a dice, in a clockwise turns. If someone gets a number 1 or 6, he runs to the middle of the circle - and as fast as he can - puts all the clothes and items on, then slices the chocolate bar with the knife & fork. The player eats the chocolate piece by piece, until another person gets the number 1 or 6 in their dice turn.

### Cups

**Participants:** + ∞

**We need:** cups, candy, props

**Time:** + ∞

**Progress:**

The leader puts in front of him a couple of cups. The players close their eyes and in the same moment under one of the cups is placed - a piece of candy and under the rest - an object. For an example : a key.

The players task is to find the candy. If they get an object they have to do a task that is related to the object.



## Sucharki

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** pudełko sucharków

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy ustawiają się w zastępach jak do sztafety. Pierwsza osoba z zastępu biegnie na drugi koniec pomieszczenia, podnosi sucharka i zjada go. Po tym stara się zagwizdać. Następnie biegnie do linii startu, dotyka osoby stojącej jako pierwsza.

Wygrywa drużyna, który najszybciej wykona to zadanie.

## Zwierzaki

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** cukierki

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Prowadzący dzieli uczestników na grupy - np. na słonie, tygrysy, małpy. Następnie kładzie na środku sali dużo cukierków i zaczyna opowieść, w której zawrze nazwy grup, które wcześniej ustalił.

Zadaniem poszczególnych grup jest w momencie kiedy usłyszą swoją nazwę zabranie jak największej ilości cukierków dla siebie.

Wygrywa oczywiście ekipa, która zbierze ich najwięcej.

## Rusks

**Participants:** + ∞

**We need:** box of rusks

**Time:** + ∞

**Progress:**

Players are standing as to relay-race. First person from column runs to the second end of room picks the ruck and eats it. Then he tries to whistle, and runs back to the start line, and touch the next person in column.

Fastest team, wins.

## Animals

**Participants:** + ∞

**We need:** candy

**Time:** + ∞

**Progress:**

Chairman divides players into groups – e.g. to elephants, tigers, monkeys etc. Next he puts on the middle of a room a lot of sweets and starts the story with names of animals that he previously crated.

Aim for groups is to pick as many sweets as possible when they'll hear their animal name.

Team, who will collect most, wins.



## W pomieszczeniu

### Brussa

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy ustawiają się w kręgu blisko siebie oraz śpiewają poniższą piosenkę. Następnie zaczynają się spokojnie kiwać. Na „bach, bach!” obijają się biodrami o osoby stojące obok. Po każdym zaśpiewaniu piosenki, należy zrobić jeden krok do przodu i zaczynać śpiewać od początku.

Piosenka brzmi następująco:

„Brussa, brussa zemene brussa

Żemene brussa rasse lisse la

Jaga di, jaga di jaga di bach, bach!”

### Czarny kwadrat

Ilość uczestników:

Potrzebne materiały: kreda

Czas trwania:

**Przebieg:**

Uczestnicy stoją po jednej stronie pomieszczenia, są podzieleni na grupy. Po drugiej stronie pomieszczenia prowadzący rysuje kwadrat wielkości 1 metr na 1 metr (może być większy lub mniejszy, wszystko zależy od ilości uczestników). Prowadzący wyłącza światło. Zadaniem uczestników jest wejść do kwadratu nim zapala się światła.

Wygrywa ekipa, która ma najwięcej członków wewnątrz kwadratu.

## In the room

### Brussa

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

**Progress:**

Players are standing close to each other in a circle and are singing song. Then they're starting to sway lightly. On "bach, bach!" they hits their neighbors with hips. After every song, they are doing one step forward and start from begin.

Song is going like this:

„Brussa, brussa zemene brussa

Żemene brussa rasse lisse la

Jaga di, jaga di jaga di bach, bach!”

### Black square

Participants: + ∞

We need:

Time: + ∞

**Progress**

The players stand on one side of a room, in groups. On the other side of the room, the leader draws a square 1 metre x 1 metre. ( it can be bigger if there is more players. ) The leader turns of the Light and the players task is to get to the square before the lights are turned back on.

The most players to get in the square is the winning group.



### Do przodu prawą rękę daj

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

#### Przebieg:

Stoimy w kole i śpiewamy kolejno o różnych częściach ciała (ręka, noga, głowa, ciało).

Do przodu (*podajemy jakąś część ciała do przodu*)

I potrząśnij nią (*potrząsamy przed sobą daną częścią ciała*)

Bo przy naszym ugi bugi (*wykonujemy ruchy jakbyśmy tańczyli*)

Trzeba szybko kręcić się (*kręcimy się wokół własnej osi*)

No i klaskać trzeba też (*klaszczy w dłonie trzy razy*)

Ugi, bugi (*łapiemy się za ręce i idziemy do środka koła, potem się cofamy*)

Cała piosenka brzmi następująco:

„Do przodu prawą rękę daj. Do tyłu prawą rękę daj, do przodu  
prawą rękę daj. I potrząśnij nią. Bo przy naszym ugi bugi trzeba  
szybko kręcić się. No i klaskać trzeba też. Raz, dwa, trzy. Ugi, bugi –  
ahoj! Ugi, bugi – ahoj!”

### Dyrygent

Ilość uczestników:

Potrzebne materiały:

Czas trwania:

#### Przebieg:

Uczestnicy siadają w kręgu. Jedna osoba wychodzi z sali, a pozostałe wybierają ze swojego grona „dyrygenta”, który będzie demonstrowała różne ruchy, które pozostali będą powtarzać.

Zadaniem osoby, która przyszła jest wskazać osobę, która dyryguje grupą.

### Put your right hand forward

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

#### Progress:

We are standing in circle and singing about different parts of a body (hand, leg, head, body etc.)

Put forward your (*we give a name of some part of a body*)

And shake it (*we are shaking with that part*)

Cause with our ugi bugi (*we move like in dancing*)

We have to spin fast (*spinning around*)

and we have to clap our hands (*clapping hands*)

Ugi bugi (*we are holding partners hands and go forward and then backwards*).

Song is going like this:

“Put forward your hand. Put back your hand, put forward your  
hand. And shake it. Cause with our ugi bugi we have to spin fast.  
And we have to clap our hands. One, two, three. Ugi bugi – ahoj!  
Ugi, bugi – ahoj!”

### Conductor

Participants: + ∞

We need:

Time: + ∞

#### Progress:

Players are sitting in a circle, one person is going out of the room, and other ones are picking a “conductor” who will demonstrate different moves, which everybody else will repeat.

Aim of the game is to point a conductor by the player who was out of the room.



## Głowa ramiona

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

**Przebieg:**

Stajemy w kręgu, śpiewamy i pokazujemy rękoma części ciała, o których jest mowa w płasie. Za każdym razem śpiewamy coraz szybciej.

„Głowa, ramiona, kolana, pięty. Kolana, pięty, kolana, pięty. Głowa, ramiona, kolana, pięty, oczy, szy, usta, nos.”

## Grupowy pomnik

Ilość uczestników: + ∞

Potrzebne materiały: -

Czas trwania: + ∞

**Przebieg:**

Każda grupa ma za zadanie skonstruować pomnik złożoną ze wszystkich uczestników, wykorzystując do tego tylko ich ciała. Utrudnieniem jest fakt, że prowadzący wydaje ściśle określone kryteria np. pomnik musi składać się z 3 nóg stojących na ziemi, dwóch rąk, jednych pleców. Żadna inna część ciała nie może dotykać podłogi.

Wygrywa ekipa, która zdoła wykonać wszystkie polecenia prowadzącego.

## Head and shoulders

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

**Progress:**

We are standing in circle, singing and pointing by hands, these part of a body which are mentioned in song. Each time we are singing faster.

“Head, shoulders, knees, heels. Head, shoulders, knees, heels.

Head, shoulders, knees, heels, eyes, ears, mouth and nose.”

## Group monument

Participants: + ∞

We need: -

Time: + ∞

**Progress:**

The task for each group is to construct a monument made of every player, with use of only their bodies. Hard part is fact that chairman gives criterions, e.g. monument has to have 3 legs touching ground, 2 hands and one back. Any other part of a body can't touch the floor.

Team who will complete given task, wins.



## Killer

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** -

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy siadają w kręgu tak, aby każdy widział oczy pozostałych osób biorących udział w zabawie. Wszyscy zamykają oczy, wówczas prowadzący wybiera „killera” poprzez dotknięcie go w głowę. Killer zabija poprzez mrugnięcie jednym okiem. Ten, kto zobaczy, że ktoś do niego mrugnął, mówi po trzech sekundach „jestem zabity”.

Zdemaskować osobę mrugającą można poprzez wskazanie jej palcem przez dwie osoby. Jeżeli obie osoby wskażą zabójcę – gra się kończy. Jeżeli wskażą tę samą osobę, ale nie killera, albo dwie różne osoby – gra toczy się dalej. Każda osoba może podczas zabawy tylko raz wskazać zabójcę.

## Mały zuszek tańczy

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** -

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Prowadzący wymienia różne części ciała, pokazując je. Wszyscy śpiewają, tańczą i pokazują je wraz z nim.

Piosenka brzmi następująco:  
„Mały zuszek tańczy, tańczy, tańczy, tańczy. Mały zuszek tańczy, tańczy, tańczy, tańczy. Głowa, głowa tańczy jego głowa. Mały zuszek tańczy, tańczy, tańczy, tańczy. Mały zuszek tańczy, tańczy, tańczy, tańczy. Uszy, uszy tańczą jego uszy. itd...”

## Killer

**Participants:** + ∞

**We need:** -

**Time:** + ∞

**Progress:**

Players are sitting in circle so that everybody can see eyes of other players. Everybody close their eyes, and then chairman is picking “a killer” by touching his head. Killer kills by wink of one eye. Player who will notice that somebody winked to him, after 3 seconds says “I’m killed”.

To unmask winking person it can be pointed with finger by two players. If both persons will point “the killer” – than the game ends. If they will both point the same person, but not “the killer”, or 2 different persons – the game is on. Every player can point “the killer” only once.

## Little scout is dancing

**Participants:** + ∞

**We need:** -

**Time:** + ∞

**Progress:**

Chairman is listing different parts of the body, showing them. Everybody dance, sing and point them with chairman.

The song is going like this:  
“Little scout is dancing, dancing, dancing, dancing. Little scout is dancing, dancing, dancing, dancing. Head, head, his head is dancing. Little scout is dancing, dancing, dancing, dancing. Ears, ears, his ears are dancing etc...”



## Mosty

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** klocki Lego dla każdej grupy

**Czas trwania:** określony np. 40 min.

**Przebieg:**

Przed rozpoczęciem zabawy prowadzący buduje most i umieszcza go w miejscu odosobnienia. Uczestnicy losują role. 4 osoby stają się odpowiednio: architektem, inżynierem, murarzem i pomocnikiem. Reszta grupy to budowniczy. Każdy ma przydzielone swoje zadanie:

Architekt - jedyna osoba, która widziała projekt mostu i przekazuje wszelkie informacje na ten temat majstrowi.

Inżynier - kieruje pracą i zleca poszczególne prace murarzowi.

Murarz - wykonuje pracę fizyczną (w tym przypadku układa klocki) i przyucza pomocnika.

Pomocnik - pomaga murarzowi w budowie.

Budowniczy - wyszukują brakujących elementów.

Gra polega na tym, aby po zakończeniu budowy oba mosty były jak najbardziej do siebie podobne. Oczywiście, most widziany jedynie przez architekta jest ukryty w innym pomieszczeniu. Architekt może oglądać most niezliczoną ilość razy; inżynier nie może dotknąć żadnego elementu. Murarz buduje most według wskazówek inżyniera.

## Bridges

**Participants:** + ∞

**We need:** Lego for each group

**Time:** specified time, for example 40 minute

**Progress:**

Before you start building a bridge leader builds a bridge and puts it in a place of isolation. Participants draw their roles. 4 people become, respectively, an architect, an engineer, a mason and a helper. The rest of the group are the builders. Each is assigned the job:

Architect - the only person who has seen a draft of the bridge and communicate any information about the foreman.

Engineer - directs the work and arrange individual works bricklayer.

Bricklayer - perform physical work (in this case puts the blocks), and training assistant.

Midfielder - helps bricklayer in construction.

Builders - seek out the missing pieces.

The game consists in the fact that after the construction of the two bridges were most similar to each other. Of course, the bridge is seen only by the architect is hidden in another room. The architect can watch the bridge countless times; engineer can't touch any item. Bricklayer builds a bridge according to the instructions of engineer.





## Śpiący pirat

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** skarb

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy ustawiają się w dużym kole. Jedna osoba, z zawiązanymi oczami, jest śpiącym piratem. Siedzi na środku koła i pilnuje skarbu. Osoba prowadząca wskazuje jedną osobę, która podkrađa się do pirata i stara się ukraść skarb. Jeśli pirat usłyszy jakiś odgłos, wskazuje w tamtym kierunku. Jeśli wskaże na skradającą się osobę, ta wraca do koła i wybierany jest następny uczestnik.

Piratem zostaje osoba, której uda się ukraść skarb.

## Wędrujące uderzenie

**Ilość uczestników:** + ∞

**Potrzebne materiały:** -

**Czas trwania:** + ∞

**Przebieg:**

Uczestnicy siedzą wokół stołu z rękami na stole. Jeden z nich zaczyna grę uderzając ręką w stół. Następna osoba po jej lewej ręce uderza w ten sam sposób. Uderzenie bardzo szybko „wędruje” wokół stołu zgodnie ze wskazówkami zegara, aż do momentu kiedy jeden z uczestników uderzy dwa razy i zawróci je z powrotem.

Z gry odpadają osoby, które wahają się chwilę zanim uderzą, pomylą kierunek lub też uderzą niezgodnie z aktualnym sygnałem.

## Sleepy pirate

**Participants:** + ∞

**We need:** treasure

**Time:** + ∞

**Progress:**

Participants are set in a large circle. One person, blindfolded, is a sleeping pirate. Sitting in the middle circle and guarding treasure. Person leader indicates one person who sneaks into a pirate and tries to steal the treasure. If a pirate hears a noise, indicates in that direction. If you indicate on sneaking person, this goes back to the wheel and selects the next participant.

Pirate is a person who successfully steal the treasure.

## Wandering strike

**Participants:** + ∞

**We need:** -

**Time:** + ∞

**Progress:**

The participants sit around a table with their hands on the table. One starts with hitting the table by his hand. The next person on her left hand hits in the same way. Strike very quickly, "wanders" around the table clockwise until when one of the participants hits twice and turns back them back.

People who hesitate for a moment before they hit, confuse or strike direction contrary to the current signal are out of the game.

