



Gry i zabawy zuchowe,  
kiedyś i dziś.

dh Krzysztof Mańk

## Spis treści.

<b>1. Wstęp.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Jak zuchy się bawiły kiedyś</b>	
<i>a. Gry dla 2 zuchów</i>	
• Piłka nożna na papierze.....	4
• Cymbergaj.....	5
<i>b. Gry dla szóstki</i>	
• Licytacja warzyw, owoców i samochodów.....	6
• Cztery rogi.....	7
• Rybak.....	8
<i>c. Gry dla gromady</i>	
• W ciemnościach do celu.....	9
• Gimnastyka bez pośpiechu.....	10
• Okrzyki – zagadki.....	11
• Rozbitkowie.....	12
• Pościg.....	13
<b>3. Jak zuchy się bawią dziś</b>	
<i>a. Gry dla 2 zuchów</i>	
• Odbijana piłka dla dwóch.....	14
• Kim.....	15
<i>b. Gry dla szóstki</i>	
• Skrzynki i deski.....	16
• Czekolada dla zuchwałych.....	17
• Wydostań piłeczkę.....	18
<i>c. Gry dla gromady</i>	
• Berek „grecki” .....	19
• Tik – tak - bum.....	20
• Szukanie totemów.....	21
• Siatkówka balonowa.....	22
• Tik – tak.....	23
<b>4. Bibliografia.....</b>	<b>24</b>

Druhno drużynowa, Druhu drużynowy!

Wodzowie Zuchowi!

Jak wiele razy szykując zbiórkę, nie mogliście znaleźć pomysłu na jakąś nową, ciekawą grę dla Gromady? Jak często musieliście w ciągu kilku minut wymyślić zajęcie dla kilkunastu znudzonych Zuchów? Ile razy szukaliście inspiracji do waszych planów pracy? A może zdarzało wam się zostać po zbiórce z dwoma Zuchami, których rodzice nie zdążyli dojechać na czas? Jeżeli takie sytuacje nie są wam obce, ten skrypt jest właśnie dla was!

Wystarczy odrobina wyobraźni, dobry humor i dużo zapału, a z prostego patyka można wyczarować indiański łuk albo laskę czarodzieja. Kawałek kredy może wyznaczyć granice naszego królestwa, a zwykła piłka może być inspiracją do setek różnych zabaw. Lata mijają, a dzieci zawsze bawiły się w podobny sposób.

Właśnie to chciałbym wam pokazać w niniejszym skrypcie.

Podzieliłem go na dwie części; w jednej z nich możecie zobaczyć, jakie gry proponowali instruktorzy kilkadziesiąt lat temu, w drugiej części opisałem gry i zabawy, które sprawdziłem przez lata prowadzenia własnej gromady – Zuchów Króla Maciusia I.

Znajdziecie tutaj gotowe opisy gier dla dwóch zuchów, dla szóstki, a także dla całej gromady. Szybko sprawdźcie, jakie rekwizyty będą niezbędne i ile czasu wam zajmie dana zabawa.

Mam nadzieję, że ten skrypt pomoże wam w przygotowywaniu zbiórek i będzie pomocą w prowadzeniu waszych gromad.

Czuj!

dh Krzysiek

## Piłka nożna na papierze

- Dla ilu osób? 2
- Na ile czasu? 15 minut
- Jakie rekwizyty? Kartka w kratkę, dwa różnokolorowe długopisy

### Opis gry:

Na pokratkowanej kartce uczestnicy wyznaczają pole gry, bramki oraz środek boiska. W wyniku losowania jeden z zawodników rozpoczyna grę od środka boiska. Za każdym razem zawodnik „prowadzący piłkę” (rysujący linię) ma przeprowadzić ją przez trzy kratki, to znaczy narysować kreskę wzdłuż boku kwadratu, lub po jego przekątnej. Trzeba jednak zachować ciągłość linii. Nie wolno przecinać ani dotykać kresek już narysowanych (zarówno swoich, jak i przeciwnika) oraz krawędzi boiska i słupków bramki.

Wygrywa zawodnik, który „strzeli gola”, czyli doprowadzi linię do bramki przeciwnika lub zamknie przeciwnika w pułapce (gdy nie może on już wykonać ruchu bez przecięcia już narysowanych linii).

## Cymbergaj

Dla ilu osób?	2
Na ile czasu?	10 minut
Jakie rekwizyty?	Blat lub stół, moneta, dwa grzebienie.

### Opis gry:

Zuchy ustawiają się po dwóch stronach stołu i wyznaczają swoje bramki, obydwie jednakowej szerokości, wyznaczamy również środek stołu.

Zadaniem każdego Zucha jest w ciągu wyznaczonego czasu gry strzelić jak najwięcej goli w bramkę przeciwnika. Grę rozpoczynamy od rzutu monetą; pierwszy strzał oddaje Zuch, który wyrzuci orła. Strzały wykonujemy zawsze w bramkę przeciwnika – monetę można posuwać tylko grzebieniem i tylko na naszej połowie stołu. Po strzale moneta musi się znaleźć albo w bramce, albo zatrzymać się na połowie przeciwnika, jeżeli wypadnie za stół albo zatrzyma się na naszej połowie mamy faul i stratę punktu.

Po голу zaczyna ze swojej połowy Zuch, który stracił punkt. Gra kończy się w momencie, w którym pierwszy Zuch zdobędzie 10 punktów.

## Licytacja warzyw, owoców i samochodów

Dla ilu osób?	5 lub więcej
Na ile czasu?	15-30 minut
Jakie rekwizyty?	Kartka i długopis (niekoniecznie)

### Opis gry:

Prowadzący zapowiada, że rozpoczyna licytację owoców i mówi: „Jabłko po raz pierwszy, jabłko po raz drugi...”. W tym czasie ktoś z grających szybko powinien wymienić nazwę innego owocu, np. „gruszka”. Wówczas prowadzący wypowiada formułę: „gruszka po raz pierwszy...”, dopóki nie usłyszy nazwy innego owocu. Licytacja trwa tak długo, aż prowadzący wymówi pełną formułę licytacyjną (...po raz trzeci, sprzedane!) i uderzy czymś w stół lub kłaśnie w dłoń.

Zwycięża uczestnik gry, który podał ostatnią nazwę licytowanego przedmiotu. Nie wolno wymieniać nazw już raz zgłoszonych w licytacji. Aby tej zasady nie łamano, prowadzący powinien mieć pomocnika, który zapisuje zgłaszane nazwy.

Po przeprowadzonej licytacji owoców można rozpocząć licytację warzyw, samochodów, zbóż, państw itd.

## Cztery rogi

Dla ilu osób?	Od 3 do 6 osób
Na ile czasu?	10 minut
Jakie rekwizyty?	Długa lina, około 10m

### Opis gry:

Zuchy ustawiają się wewnątrz kręgu utworzonego z zawiązanej liny. Dookoła liny z każdej strony, symetrycznie, narysowane są koła, jest ich tyle co uczestników.

Gra polega na tym, żeby wejść obydwoma nogami do swojego koła, trzymając linę pod pachami. Gra ciekawa gdy grają ze sobą osoby o porównywalnej sile.

## Rybak

Dla ilu osób?	2 i więcej
Na ile czasu?	10 minut
Jakie rekwizyty?	Miska, „rybki”, podwójne wędki

### Opis gry:

Najpierw należy przygotować „rybki” które łatwo będzie złapać na klasyczną zuchową wędkę, oraz dla każdej pary zuchów podwójną wędkę. Składa się ona z dwóch patyków połączonych sznurkiem i na tym połączeniu zawieszony jest haczyk. Każda para zuchów musi dostać dwie rybki w różnych kolorach.

Zabawa polega na tym, aby zuch złowił swoją rybkę, równocześnie nie dopuszczając do tego, żeby jego para złowiła swoją. Kto pierwszy złowi rybkę wygrywa.



## W ciemnościach do celu

Dla ilu osób?	6 lub więcej
Na ile czasu?	5-10 minut, zależnie od ilości uczestników
Jakie rekwizyty?	Kreda

### Opis gry:

W odległości kilkunastu kroków od linii startu rysuje się kredą na ziemi tarczę z trzema koncentrycznymi kołami. Gracze startują kolejno, z zawiązanymi oczami. Każdy stara się dojść do tarczy i stanąć w najmniejszym kole. Gdy spodziewa się, że już zajął odpowiednią pozycję, mówi: „meta” i odkrywa oczy.

Jeśli stoi poza największym kołem, otrzymuje 0 punktów, w największym kole – 1, w średnim - 3, a w najmniejszym kole otrzymuje 5 punktów.

Jeśli stoi jedną nogą w największym kole, a drugą w średnim, otrzymuje 2 punkty i odpowiednio za stanie jedną nogą w średnim, a drugą w najmniejszym, otrzymuje 4 punkty.

## Gimnastyka bez pośpiechu

Dla ilu osób?	10 lub więcej
Na ile czasu?	15 minut, dobre na poranną rozgrzewkę
Jakie rekwizyty?	Żadne

### Opis gry:

Prowadzący wykonuje proste ćwiczenia gimnastyczne, a uczestnicy, ustawieni przed nim w półkole, powtarzają je z opóźnieniem o jeden ruch.

Przykład: prowadzący wykonuje pierwsze ćwiczenie – skłony tułowia. Uczestnicy stoją nieruchomo. Prowadzący wykonuje drugie ćwiczenie - wymach ramion do przodu. Teraz uczestnicy wykonują skłon. Prowadzący wykonuje następne ćwiczenie – ugięcie nogi w kolanie i wyrzucenie stopy do przodu. Uczestnicy dopiero teraz wykonują wymachy ramion.

Ten, kto się pomyli, robi krok do przodu i dalej uczestniczy w zabawie. Wyróżnienie (nagrodę) otrzymują ci uczestnicy, którzy w chwili zakończenia gry stoją najdalej od prowadzącego, to znaczy wykonali najmniej kroków karnych.

Odmiana: można umówić się, że pewnego ćwiczenia uczestnicy nie mogą powtarzać, stoją wówczas w postawie zasadniczej. Dla bardziej zaawansowanych (lub rozgrzanych) uczestników można spróbować odmiany z wykonywaniem ćwiczeń z opóźnieniem o dwa ćwiczenia.

## Okrzyki – zagadki

Dla ilu osób? Dla całej gromady

Na ile czasu? 10 minut

Jakie rekwizyty? Żadne

### Opis gry:

Uczestnicy, którzy będą odgadywać treść okrzyków, odchodzą, by nie słyszeć, jak pozostałe Zuchy, podzielone na dwie grupy, wybierają, dla każdego inne, dwusylabowe słowo, np.: LA-TO, TRAM-WAJ, KSIĘ-ŻYC.

Jedna grupa krzyczy pierwszą sylabę, druga następną. Obie na znak prowadzącego (ruch ręką) wykrzykują swoją sylabę jednocześnie.

Ogadujący podchodzą kolejno i starają się rozpoznać słowo. Wyniki oblicza się na podstawie tego, po ilu powtórzeniach okrzyku zgadujący słowo rozpoznał.

Można też podzielić uczestników na trzy, potem na cztery grupy i wykrzykiwać trzy- i czterosylabowe wyrazy.

Wygrywa ten, kto odgadł wyraz po pierwszym okrzyku.

## Rozbitkowie

Dla ilu osób? 10 lub więcej

Na ile czasu? 10 minut

Jakie rekwizyty? lina

### Opis gry:

Narysujcie 2 linie w odległości 4 metrów. Za jedną linią znajdują się ratownicy, za drugą – rozbitkowie. Ratownicy rzucają linę (nie wolno wykraczać poza linie). Jeżeli zostanie złapana przez rozbitka to przeciąga się go na drugą stronę linii i jest uratowany. Która szóstka prędzej uratuje wszystkich swoich rozbitków – wygrywa.

Sztafetowa odmiana tej gry polega na tym, że pierwszym ratownikiem jest szóstkowy, potem pierwszy wyratowany rozbitek itd. Linę „fachowo” nazywa się rzutką, a rzuca się nią jak lassem, tylko na końcu zamiast pętli powinna mieć obciążenie (np. mały woreczek z piaskiem, nigdy kamień)

## Pościg

Dla ilu osób?	Od 3
Na ile czasu?	5-10 minut w zależności od ilości uczestników
Jakie rekwizyty?	Chustki do zawiązania oczu, miejsce o równym terenie i bez przeszkód

### Opis gry:

Zuchy dopierają się po trzech. Dwóm zawiązuje się oczy. Jeden ucieka, drugi goni, trzeci sędziuje. Ci z zawiązanymi oczami stają do siebie plecami. Na znak sędziego uciekający robi 5 kroków w dowolnym kierunku, zatrzymuje się i woła „a kuku”. Teraz za jego głosem rusza ścigający, może zrobić 6 kroków. Jeżeli nie znajdzie uciekającego, pozostaje na miejscu i również woła „a kuku” ale liczy mu się jeden punkt ujemny. Uciekający również robi 5 kroków i kuka. Jeżeli ścigający dotknie go to będzie 1:1. Gra toczy się do 5 punktów. Zwycięzcy grają dalej aż do wyłonienia najlepszych. W połowie gry powinna nastąpić zmiana ról.

## Odbijana piłka dla dwóch

Dla ilu osób?	2
Na ile czasu?	10 minut
Jakie rekwizyty?	Piłka do siatkówki, hula-hop

### Opis gry:

*Świetne ćwiczenie na refleks i zręczność. Bardzo dobre zajęcie dla dwóch starszych Zuchów, można też zagrać w dwóch 2-osobowych zespołach.*

Hula-hop kładziemy na ziemi, pomiędzy graczami. Zadaniem jest uderzanie na przemian piłki ręką lub pięścią, tak aby za każdym razem odbijała się od ziemi wewnątrz hula-hop. Na początku, dla ćwiczenia, należy grać tak, aby drugiej osobie było łatwo ją odbić, potem można już zacząć grę na punkty i starać się uderzać ją tak, żeby druga osoba miała problem z odbijaniem.

Piłki nie można rzucać, nie może też podskoczyć wyżej niż głowa przeciwnika. Za nieprzepisowe zagranie gracz traci 1 punkt. Wygrywa gracz, który pierwszy zdobędzie 15 punktów.

## Kim

Dla ilu osób?	2
Na ile czasu?	10 minut
Jakie rekwizyty?	Kilka-kilkanaście rzeczy które się znajdzie pod ręką (długopis, zapalniczka, klucze, gwóźdź, itp.)

### Opis gry:

Pierwsza osoba wychodzi z pokoju lub zamyka oczy. Drugi zuch w wyznaczonym miejscu o wielkości około kartki A4 układa przygotowane przedmioty. Teraz pierwszy zuch może już obejrzeć wszystkie rzeczy. Jego zadaniem jest przyrzeć się i zapamiętać jak ułożone są przedmioty i ile ich jest. Ma na to 10-15 sekund i znów zamyka oczy lub wychodzi z pomieszczenia.

Zuch który układał rzeczy na blacie teraz przestawia jedną lub zabiera ze stołu. Natomiast przed zuchem który zamykał oczy teraz stoi najważniejsze zadanie, musi rozpoznać co zmieniło się na stole.

Grę wygrywa zuch, który rozpozna więcej zmian bez pomylenia się.

Należy pamiętać, aby stopniować poziom trudności, najpierw jedna rzecz powinna się zmieniać, dopiero później można przestawiać więcej przedmiotów.

## Skrzynki i deski

Dla ilu osób?	6 lub 8
Na ile czasu?	15 minut
Jakie rekwizyty?	Trzy skrzynki lub wiadra oraz dwie deski

### Opis gry:

*Klasyczna gra łącząca zręczność, umiejętność współpracy w grupie oraz współzawodnictwo. Takie połączenie zawsze gwarantuje dobrą zabawę.*

Szóstka dzieli się na dwie drużyny tej samej wielkości, wszyscy stają na linii startu i mają za zadanie przedostać się przez „rzekę”. Nie wolno stawać na ziemi i poruszać się można tylko po deskach – które można kłaść tylko na skrzynkach, nigdy bezpośrednio na ziemi. Cała drużyna musi współpracować i przekazywać sobie deski i skrzynki. W sytuacji, w której któryś z uczestników spadnie do „rzeki”, cała ekipa wraca na start i zaczyna od początku.

Wygrywa ta drużyna, która pierwsza w całości znajdzie się na drugim brzegu.



## Czekolada dla zuchwałych

Dla ilu osób?	5 lub więcej
Na ile czasu?	10-15 minut
Jakie rekwizyty?	Tabliczka mlecznej czekolady, dwie kostki do gry, czapka, szalik, rękawiczki, nóż i widelec

### Opis gry:

*Doskonała zabawa, w której równe szanse mają tak Zuchy, jak i drużyny. Emocje gwarantowane!*

Siadamy dookoła stołu, a na jego środku kładziemy tabliczkę czekolady oraz wszystkie pozostałe przedmioty. Gracze po kolei rzucają kostkami, do momentu, w którym komuś wypadnie 10, 11 lub 12. W tym momencie może zjeść tyle czekolady ile tylko zechce. Jest tylko jeden haczyk, przed zjedzeniem musi jak najszybciej założyć czapkę, szalik i rękawiczki, a czekoladę może jeść tylko przy użyciu noża i widelca, a pozostali gracze w międzyczasie rzucają dalej kostkami – jak tylko ktoś inny wyrzuci 10 lub więcej, krzyczy głośno i przejmuje od poprzedniej osoby cały zestaw od jedzenia czekolady i może się zabierać za jedzenie!

## Wydostań piłeczkę

Dla ilu osób?	6 lub więcej
Na ile czasu?	20 minut
Jakie rekwizyty?	Dwie plastikowe rury o średnicy ok 15-20 cm i długości 1,5m, dwie piłeczki ping-pongowa, kilka wiaderek, misek lub innych

### Opis gry:

*Świetna gra na upalne, kolonijne dni. Gdy jest za gorąco na inne zabawy, chłodna woda poprawia humor.*

Obie rury są wbite na sztywno w ziemię, w każdej musi być wywierconych kilka-kilkanaście otworów (zależnie od ilości uczestników). Piłeczka ping-pongowa wrzucona do każdej z rury.

Zuchy podzielone na dwie drużyny, stoją przed swoimi rurami. Gra polega na tym, aby piłeczka wypłynęła wierzchem rury. Zuchy najszybciej jak potrafią nalewają miskami wodę do rury, równocześnie starając się zatkać wszystkie dziurki. Wygrywa drużyna, która pierwsza wykona zadanie.

Dziurek nie można zatkać niczym innym, niż swoim własnym ciałem 😊.

## Berek „grecki”

Dla ilu osób? 10 lub więcej

Na ile czasu? 5 minut

Jakie rekwizyty? Żadne

### Opis gry:

*Bardzo dynamiczna odmiana berka, wielokrotnie sprawdziła się, jako metoda na wyładowanie nadmiaru energii u naszych Zuchów.*

Na ziemi zaznaczamy prostokątny obszar gry, o szerokości ok. 4-5 metrów i długości przynajmniej 15-20 (tak, aby teren zabawy był dość wąski i długi), opiekun staje z rozłożonymi rękami na jednym z węższych boków prostokąta i staje się jednym z „ograniczników” obszaru gry. Podczas zabawy uczestnicy nie mogą wychodzić poza wyznaczony obszar, ani mijać opiekuna.

Losowo wybrany Zuch zostaje berkiem i ma za zadanie dotknąć wszystkich pozostałych uczestników; osoba dotknięta natychmiast opuszcza obszar gry i może dopingować pozostałych. W trakcie zabawy, opiekun stopniowo porusza się do przodu, tym samym zmniejszając obszar gry - im mniej graczy pozostaje w grze, tym mniejszy jest teren gry.

Ostatnia osoba dotknięta przez berka wygrywa i zostaje kolejnym berkiem.

## Tik – tak - bum

Dla ilu osób?	5 lub więcej
Na ile czasu?	10-15 minut
Jakie rekwizyty?	Minutnik oraz małe pudełeczko, do którego można go schować (równie dobrze może to być minutnik w telefonie komórkowym schowany do skarpety lub piórnika...)

### Opis gry:

*Jedna z nielicznych zabaw, która potrafiła utrzymać całą gromadę w zupełnym skupieniu i bezruchu, Zuchy potrafiły w nią grać całymi godzinami i zawsze prosiły o „jeszcze jedną rundkę....”.*

Wszyscy uczestnicy siadają w kręgu, blisko siebie. Prowadzący ustawia minutnik na losową ilość czasu z przedziału 30 sekund – 3 minuty i chowa go do pudełeczka, tak, aby nikt z uczestników nie wiedział, kiedy zadzwoni. W tym momencie minutnik staje się bombą i nikt nie wie, kiedy ona „wybuchnie”. Następnie prowadzący podaje kategorię, np. „Państwa”, „imiona męskie”, „zwierzęta”, „zawody”, „wyrazy na literę M” etc. i przekazuje bombę pierwszemu graczowi, który musi jak najszybciej powiedzieć wyraz pasujący do danej kategorii i *dopiero wtedy* może oddać bombę osobie po swojej lewej. Następni gracze postępują w dokładnie ten sam sposób.

Osoba, której bomba wybuchnie w rękach, przegrywa i wychodzi z kręgu. Dlatego też należy wymyślać swoje słowo zanim bomba do nas dojdzie, a następnie jak najszybciej się jej pozbyć. W sytuacji, w której osoba X zdąży powiedzieć swoje słowo, a bomba wybuchnie zanim zostanie przekazana do następnej osoby - Y, z gry odpada Y. To oznacza, że osoba Y musi być gotowa na odebranie bomby od X natychmiast po tym, jak ta wypowie swoje słowo.

Po wybuchu bomby i odpadnięciu jednego gracza, prowadzący wymyśla kolejną kategorię i gra się toczy dalej.

## Szukanie totemów

Dla ilu osób?	10 lub więcej
Na ile czasu?	15 minut
Jakie rekwizyty?	Trzy przedmioty – totemy - do znalezienia, chusty do zawiązania oczu dla połowy uczestników zabawy

### Opis gry:

*Do tej gry potrzeba dużego terenu lub boiska, na którym można dużo hałasować. Ale, jak to z Zuchami bywa, im głośniej – tym lepiej się bawimy!*

Dzielimy wszystkich graczy na pary i rozstawiamy ich na jednym z boków boiska. W każdej parze jedna osoba zawiązuje oczy chustą, tak, aby nic nie widzieć, natomiast druga osoba zostaje jej pilotem. Podczas zakładania chust, prowadzący ustawia w losowym miejscu na dalszej połowie boiska 3 totemy, do którego muszą dotrzeć gracze z zawiązanymi oczami.

Na początku każdy Zuch z zawiązanymi oczami obraca się kilka razy wokół własnej osi i na gwizdek rozpoczyna się wyścig. Piloci mają za zadanie nakierować osoby ze swojej pary na totemy, nie mogą jednak wejść na teren boiska. Po kilkunastu sekundach ciężko jest rozpoznać głos swojego pilota pośród pozostałych głosów i zabawa robi się trudniejsza.

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z „niewidomych” zdobędzie przynajmniej dwa totemy lub na gwizdek prowadzącego.

## Siatkówka balonowa

Dla ilu osób?	12 lub więcej
Na ile czasu?	30 minut
Jakie rekwizyty?	Bardzo dużo balonów, ręczniki, siatka do siatkówki.

### Opis gry:

Zanim zaczniemy grę musimy napełnić balony wodą, im jest ich więcej tym lepiej.

Dzielimy zuchy na dwie drużyny. Każda z drużyn stoi na swoim polu na boisku do siatkówki. Zuchy w parach trzymają ręczniki, którymi będą odbijać balony. Każda para musi współpracować, równocześnie napinać i rozluźniać ręcznik tak, aby udało się najpierw złapać a następnie przerzucić balon przez siatkę,

Zasady gry, są podobne jak do zwykłej siatkówki. Należy tak odbijać balony, żeby nie upadły na ziemię ani nie pękły.

Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

## Tik - tak

Dla ilu osób?	Dla całej gromady!
Na ile czasu?	15-30 minut
Jakie rekwizyty?	Tik i Tak, czyli dwa dowolne, małe przedmioty, które mogą być przekazywane w kręgu; np. długopisy, szyszki

### Opis gry:

*Zdecydowanie najfajniejsza gra na kominki i ogniska - prosta, niewymagająca i zawsze śmieszna!*

Siadamy w kręgu, prowadzący trzyma w lewej ręce Tika, a w drugiej Taka. Tik porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a Tak przeciwnie. W momencie jak prowadzący przekazuje osobie obok siebie któryś z przedmiotów, mówi jego nazwę: „To jest Tik” (i odpowiednio: „To jest Tak”). Niestety gracze mają słaby słuch, więc jedno powtórzenie nie wystarczy; gracz który otrzymuje przedmiot pyta: „Co?”, a prowadzący odpowiada: „Tik” (lub „Tak”).

Tik i Tak trafiły już do pierwszych uczestników (jednego z prawej, jednego z lewej), następnie trzeba je przekazać dalej. Przekazując mówimy odpowiednią nazwę i całą formułkę (-to jest Tik. – co? –Tik). Zadanie polega na tym, żeby oba przedmioty zrobiły pełne koło – były przekazane z rąk do rąk, aż do powrotu do prowadzącego.

## Bibliografia:

W skrypcie zostały wykorzystane opisy gier i zabaw z następujących książek:

- Słysz Stefan, „Gry i zabawy”, Warszawa, 1984
- Kiewicz Adam, „Zuchowe ABC, Warszawa, 1986
- Wardęcki Marek, „Zuchy”, Warszawa 1970