

25 SPOSOBÓW NA... PRAWO HARCERSKIE

Drogi Zastępowy, Przyboczny, Drużynowy!

Ja i Ty dobrze wiemy, że znajomość na pamięć Prawa Harcerskiego jest niepisany obowiązek każdego z nas. Choć to dla wielu trudne zadanie, zapamiętanie wszystkiego po kolei, nauka jest jeszcze trudniejsza gdy wiadomości, które poznajemy nie są systematycznie utrwalane. Dlatego właśnie przybywam z pomocą! Z formami, dzięki którym powtarzanie Prawa Harcerskiego stanie się zabawą. Z formami, które możesz wprowadzić na początku lub końcu każdej zbiórki, a gdy będziesz stosował je regularnie Twój harcerze, harcerki ale też i Ty już nigdy nie zaliczycie wpadki!

sam. Julia Pierścionek

69 WDH-ek PeStKi

Hufiec Warszawa- Ursynów

1. Elektryczna pomarańcza- Dzielimy się na dwie drużyny. Drużyny stoją w dwóch szeregach naprzeciwko siebie tyle, że plecami. Drużyny łapią się za ręce. Przy jednym końcu stoi jedna osoba z kadry, przy drugim- druga. Na początku pierwsza osoba z kadry rzuca monetą i pokazuje wynik rzutu ostatnim osobom z obu drużyn. Jeśli wypadnie orzeł, muszą one podać sygnał osobie obok uściśnięciem jej ręki. Na drugim końcu stoi druga osoba z kadry i krzesło z jakimś przedmiotem. Ostatnia osoba, gdy dojdzie do niej iskierka, musi jak najszybciej złapać przedmiot i powiedzieć punkt prawa harcerskiego, jeżeli popełni błąd-szansę dostaje przeciwna drużyna. Jest 10 rund, tyle ile punktów prawa. Zabawa zajmuje około 10 minut.
2. Kalambury- 10 osób/par losuje po jednym punkcie PH i musi go przedstawić pokazując.
3. Rysowanie- 10 osób/par losuje po jednym punkcie PH i musi opisać go za pomocą rysunków.
4. Szyfry- 10 osób/par otrzymuje zaszyfrowane punkty PH.
5. Kolejność- 10 osób/par losuje po jednym punkcie PH ale bez numerów i w całkowitej ciszy muszą ustawić się w odpowiedniej kolejności
6. Sztafeta- Drużynę dzielimy na co najmniej dwie drużyny. Drużyny stają w kolumnach na jednym końcu, na drugim kładziemy odpowiednią ilość arkuszy szarego papieru (lub jakiejś innej dużej kartki) i markerów- na każdą drużynę musi czekać jeden arkusz i jeden marker. Na hasło „start”, pierwsze osoby z rzędów ruszają biegiem do kartek i muszą napisać pierwszy punkt PH, gdy skończą- wracają i rusza kolejna osoba z drużyny, która musi napisać drugi punkt i tak dalej... Przy rozstrzygnięciu kto wygrał liczy się najpierw poprawność napisanych punktów, dopiero potem czas 😊
7. Kolory- każdy wybiera sobie jeden punkt PH i musi napisać go na kartce flamastrem takiego koloru z którym mu się kojarzy ten punkt. Potem mówimy dlaczego wybraliśmy ten kolor a nie inny i czytamy punkty na głos.
8. Balony- każdy otrzymuje nadmuchany balon z karteczką w środku i przywiązuje sznurkiem do kostki. Zabawa polega zbijaniu sobie balonów ale jednocześnie chronienie własnego. Na karteczkach z przebitych balonów są punkty PH, które potem czytamy w dobrej kolejności. Pamiętajcie żeby potem po sobie posprzątać!
9. Piosenki/Kolędy- każda para/trójka etc. losuje punkt PH, który ma za zadanie wyśpiewać na melodię wybranej piosenki/kolędy (idealna propozycja na wigilię drużyny!).

10. Memory- potrzebujemy 20 karteczek. Na połowie z nich piszemy numerki od 1 do 10, na pozostałych punkty PH. Gramy jak w normalne memory, przy każdym trafieniu czytamy na głos dla utrwalenia.
11. Zamiana- 10 osób/par losuje po jednym punkcie PH, ale jedno słowo w jego treści jest zastąpione jakimś innym (takim, żeby zdanie wciąż miało sens). Harcerze odgadują gdzie jest błąd i go poprawiają
12. Rozsypanka- 10 osób/par losuje po jednym punkcie PH, z tym że słowa w ich treści są przestawiane miejscami.
13. Klucha- wszyscy stają w kręgu, a jedna osoba w środku trzymając piłkę. Osoba w środku wyrzuca piłkę jak najwyżej, pionowo i jednocześnie krzyczy imię jednego z uczestników. W czasie gdy piłka jest w powietrzu pozostali rozbiegają się na wszystkie strony, a ten, którego imię zostało wykrzyknięte musi jak najszybciej złapać piłkę. Gdy piłka będzie w jego rękach głośno krzyczy STOP i wtedy wszyscy się zatrzymują. Osoba z piłką musi powiedzieć głośno punkt PH. Jeżeli zrobi to dobrze to wybiera osobę, która stoi najbliżej, wykonuje trzy kroki w jej stronę i rzuca w nią piłką. Jeżeli trafi, osoba trafiona ma literkę Z, jeżeli spudłuje osoba rzucająca ma Z. Jeżeli osoba z piłką źle powie punkt PH odrzuca piłkę do innej wybranej osoby-wtedy ona ma szansę kogoś zbić gdy prawidłowo powie punkt. Gdy zbierze się wszystkie trzy literki ZHP lub ZHR odpada się z gry.
14. Piłka- Stoimy w kręgu, osoba do której zostanie rzucona piłka musi powiedzieć punkt PH zgodnie z kolejnością i rzucić piłkę dalej.
15. Pajęczynka- Zamiast piłką, rzucaamy pryczówką, która stopniowo się rozwija tworząc pajęczynkę. Osoba, do której zostanie rzucona pryczówka musi powiedzieć punkt PH. Potem jedna osoba zwija całą pryczówkę, jeszcze raz wymieniając punkty PH.
16. Tabu- przygotowujemy 10 kart- każda z jednym punktem PH. Osoba ma za zadanie objaśnić punkt prawa, z tym, że NIE WOLNO używać jej słów napisanych na kartce. Przykładowo: HASŁO: Harcerz miłuje przyrodę i stara się ją poznać. ZAKAZANE SŁOWA: przyroda, zwierzęta, rośliny, las
17. Lustrzane odbicie- 10 osób/par losuje po jednym punkcie PH, który jest napisany od tyłu. Musi go odszyfrować i przeczytać na głos.
18. Domino- Robimy domino gdzie na jednej karteczce jest początek punktu PH a na drugiej dokończenie i początek kolejnego.
19. Ogonek osiołka- Dzielimy drużynę na ok. 4 osobowe ekipy. Jedna osoba z każdej grupy zawiązuje sobie oczy. Na samoprzylepnym karteczkach są napisane punkty PH. Osoby z otwartymi oczami muszą tak pokierować głosem osobę z zamkniętymi, żeby dobrze przykleiła wszystkie punkty. Która drużyna skończy najwcześniej i będzie miała wszystko dobrze, wygrywa!

20. Rebusy- Rozdajemy 10 osobom/parom po jednej kartce i kolorowe flamastry. Każda osoba/grupa ma przydzielony punkt PH, ale inne grupy nie wiedzą jaki. Zadaniem każdej grupy jest stworzenie rebusu, którego rozwiązaniem jest treść tego punktu. Jak wszyscy skończą, grupy zamieniają się rebusami i rozwiązują je. Potem czytamy głośno wszystkie punkty.
21. KIM- Siadamy lub stoimy w kręgu. Na podłodze rozłożonych jest 10 kartek, na każdej jest napisany jeden punkt PH. Wszyscy zamykają oczy a prowadzący zabiera jeden (w kolejnej rundzie dwa, trzy) punkty PH. Po otwarciu oczu uczestnicy muszą jak najszybciej wykryć, który punkt prawa został zabrany.
22. Zdjęcia (najlepiej będzie, jeśli wykorzystasz tę formę podczas zbiórki na dworze/w terenie)- harcerze mają za zadanie, w zastępach wykonać 10 zdjęć rzeczy, które zauważą w przestrzeni odpowiadające każdemu punktowi PH (każdy zastęp ma zrobić 10 zdjęć). Gdy wszystkie zastępy wrócą pokazujecie sobie nawzajem zdjęcia i omawiacie lub zastęp pokazuje zdjęcia, a reszta próbuje odgadnąć do którego punktu PH jest to skojarzenie.
23. Chusta- dzielimy zastęp/drużynę na dwie ekipy, które stoją w rzędach twarzami do siebie. Po środku, między nimi, w odpowiedniej odległości stoi prowadzący trzymający zwisającą chustę. W drużynach, uczestnicy po cichu ustalają kto jaki będzie miał numer od 1 do 10 i stoją w pomieszanej kolejności, tak aby przeciwna drużyna nie wiedziała, kto jest którym numerem. Prowadzący krzyczy głośno np. PIĘĆ!. Wtedy osoby z obu drużyn, które są numerem 5 muszą podbiec i złapać jak najszybciej chustę. Osoba, która ją złapie musi głośno powiedzieć punkt PH, któremu odpowiada numer (w tym przypadku punkt 5.), jeżeli dobrze odpowie to drużyna zdobywa punkt, jeżeli nie to przeciwna.
24. Dotyk- prowadzący przygotowuje 10 przedmiotów, z których każdy kojarzy się z jednym punktem PH. Ochotnicy zawiązują oczy i dostają do rąk przedmioty. Muszą odgadnąć jakiego punktu Prawa dotyczą i powiedzieć głośno ten punkt.
25. Znane postacie- przed harcerzami rozkładamy 10 zdjęć ogólnie znanych postaci/osób/bohaterów. Zadaniem harcerzy jest dopasowanie punktów PH do odpowiednich osób, które ich zdaniem są wzorem do naśladowania przy postępowaniu zgodnie z danym punktem.