



90 WGZ Dzielne Fenixiątką

sprawność

indywidualna

Mistrz gier i zabaw

1. Znam różne gry: umysłowe, świetlicowe i podwórkowe.
2. Wykonałem przybory do gier i zabaw.
3. Zbieram gry i zabawy, zapisuję je w notatniku i wykorzystuję podczas zabaw.
4. Wymyśliłem nowe gry i zabawy.
5. Prowadziłem kilka gier na zbiórce.
6. Nauczyłem moich kolegów na podwórku (w klasie) kilku nowych gier. Opowiedziałem im o zasadzie Fair Play.
7. Byłem sędzią podczas rozgrywek.
8. Zorganizowałem na podwórku festyn gier.
9. Dbam o przybory do gier i zabaw z zuchówce.



UWAGI

- Sprawność „Mistrz gier i zabaw” przeznaczona jest dla zuchów, które interesują się grami, ćwiczeniami, zabawami. Nie tylko lubią grać, ale chętnie proponują gry, potrafią je prowadzić, tworząc nowe zabawy. To zuchy, które znają kilka zapomnianych gier, wiedzą jak bawią się dzieci innych narodów. Drużynowy nie powinien mieć problemów z włączeniem samodzielnych działań zucha do zabawy gromady.
- Praktycznym sprawdzianem, czy zuch jest mistrzem gier i zabaw będzie przygotowanie i przeprowadzenie przez niego kilku gier na zbiórce lub kolonii (np. na turnieju rycerskim, w szkole kosmonautów), sędziowanie gier w szóstce. Oczywiście należy pomóc przy doborze gier i zabaw. Zuchy zdobywając tę sprawność mogą opiekować się grami i prowadzić wypożyczalnię gier na kolonii zuchowej.
- Aby nadal rozwijać zainteresowania zucha w tej dziedzinie, można wskazać z dziedziny sportu („Mistrz ringo”, „Piłkarz”). Jeśli zuch interesuje się pracami umysłowymi, godna polecenia jest sprawność „Łamigłowa”, „Mistrz gier planszowych”.