



## ZABAWY/PLĄSY/PIOSENKI DO SPRAWNOŚCI ZUCHOWYCH

Mały Książę, Harry Potter, Ekoludek, Marynarz, Ateńczyk, Rycerz, Przyjaciel Kubusia Puchatka,  
Dobry gospodarz,

### ZABAWY

#### Zabawa „Taniec z różą” (od dh.

Bernadetty Żołnierek)

**DO SPRAWNOŚCI:** Mały Książę

1. Wykonie róży z bibuły z przygotowanych elementów
2. Prowadzący gra i śpiewa piosenkę o wiosnie, która budzi różę do życia, uczy dzieci krótkiego tekstu, pokazuje prosty układ taneczny, w którym rozwinie się z każdego piękna róża, po rozwinięciu róży następują swobodne interpretacje ruchowe słuchanej muzyki. Po zakończonej zabawie zuchy odkładają róże i ustawiają się w kole. 5 min

#### Zabawa „Zielarstwo - lekcja

profesor Sprout” (od dh. Mirosławy

Zaręby)

**DO SPRAWNOŚCI:** Harry Potter

Profesor Sprout uczy zuchy dobrego czaru, który będzie od tej pory ich powitaniem  
Bara Klara - senna mara- Kadra  
Świetnie znamy się na czarach!- Zuchy  
Profesor Sprout tłumaczy zuchom zadanie: każda szóstka otrzymuje 2-3 nazwy ziół, z których musi wymyślić nowe nazwy roślin magicznych:  
- rumianek i melisa = rumiamel lub melirum lub lisanek,  
- dziurawiec i rumianek = dziurmian lub wiecmianek  
- melisa i mięta = lisata  
itp.  
Profesor Sprout chwali zuchy za ich poświęcenie, za wspaniałe wykonywanie czarodziejskiego zadania, które przydzielił nam Harry Potter i stwierdza, że zasługują na specjalną nagrodę, na miano pomocników czarodzieja.  
Zabawę kończymy okrzykiem: Heja Heja  
Szukamy Czarodzieja ! - Kadra

Abrakadabra Bum ! Jest Nas tłum ! - Zuchy  
Zioła przywożę. Będę przebrana za Profesor  
Sprout.

#### Zabawa „Harry Potter” (od dh.

pwd. Izabeli Adamczyk)

**DO SPRAWNOŚCI:** Harry Potter

PRZEBIEG ZABAWY dwie grupy stoją w rzędzie odwrócone tyłem do prowadzącego ostatnie osoby obrócone przodem do prowadzącego odczytują karteczkę, którą pokazuje prowadzący. Są to napisane przedmioty Np eliksir . Grupa wcześniej ustala swój sygnał dotykowy, który będzie oznaczał dany atrybut. Na sygnał prowadzącego ostatnia osoba odczytuje karteczkę!!! I podaje umówiony sygnał osobie stojącej przed nią i tak po kolei aż dotrze do pierwszej osoby z rzędu. Ta osoba biegnie do ustawionych wcześniej w jakiejś odległości atrybutów i podnosi do góry wskazany atrybut. Pkt dla drużyny zdobywa osoba, która jako pierwsza dotrze do atrybutu i podniesie go do góry. Bawimy się dotąd aż wszyscy z rzędu znajdą się na końcu swojego rzędu.

Rekwizyty: 4 atrybuty

- różdżka jakiś patyk
- ELIKSIR jakaś buteleczka
- GIMBUS 2019 miotła
- TIARA beret

#### Zabawa do Kubusia Puchatka (od

dh. Wiktorii Piszczyk)

**DO SPRAWNOŚCI:** Przyjaciel Kubusia Puchatka

Zuchy losują karteczki na której napisana jest postać z Kubusia Puchatka, np. Sowa.  
Następnie zuchy zakrywają oczy, mają dobrać się w grupy takimi samym zwierzętami (które napisane były na kartkach) poprzez

wydawanie dźwięku, charakterystycznego dla niego.

**Zabawa „Quidditch”** (od dh. Patrycji Zybek)

**DO SPRAWNOŚCI: Harry Potter**

Najpierw wybieramy jednego chętnego i dostaje on żółtą szarfę, następnie resztę dzielimy na dwie grupy i rozdzielamy im odpowiednią ilość szarf. Każda z drużyn wybiera reprezentanta. Reprezentant każdej z drużyn jest szukającym, którego zadaniem jest złapać złoty znicz. Złotym zniczem jest wybrana jako pierwsza osoba. Reszta jest zwykłymi graczami. Ich zadaniem jest się nawzajem zbijać. Zabaw można porównać do szachów gdyż wykonuje się tu po jednym ruchu. Najpierw ruch wykonują zwykli gracze potem szukający następnie znicz na przemian. Zwykli gracze mogą wykonać jeden krok, szukający - dwa natomiast znicz - trzy. Najpierw prowadzący zabawę (który pełni rolę komentatora rozgrywki) mówi : ruch wykonują gracze. Wtedy każdy gracz może poruszyć się o krok. żeby zbić przeciwnika musi się stanąć na przeciw niego. Osoba z każdej drużyny która wytrwa najdłużej w następnej rozgrywce szukającym. Następnie komentator mówi : „ruch wykonują szukający”. Zadaniem szukających jest złapanie złotego znicza, czyli muszą zbliżyć się do znicza (osoby z żółtą szarfą) by sięgnąć ręką do szarfę, którą będzie on trzymał w dłoni. Mogą oni wykonać dwa kroki i przeszkadzać sobie nawzajem. Nikt nie może ich zbić. Ten kto pierwszy złapie znicz zostaje nim w następnej rozgrywce, znicz natomiast zostaje zwykłym graczem. Po wykonaniu ruchu przez szukających komentator mówi : „Ruch wykonuje złoty znicz” i wtedy osoba z żółtą szarfą może zrobić trzy kroki. Koniec meczu następuje gdy wszyscy gracze oprócz jednego zostaną już zbici. Jeśli nikt nie złapie złotego znicza szukający przechodzą do graczy a osoba będąca zniczem zostaje ta sama.

REKWIZYTY: Dwa kolory szarf do rozdzielania drużyn w zabawie, Jedna, żółta szarfa

**Zabawa „Marynarz”** (od dh. Patryka Bieli)

**DO SPRAWNOŚCI: Marynarza**

Na początek stajemy w kole nie dotykając się jednak następnie zamykamy oczy i z wyciągniętymi rękami ruszamy w kierunku środka koła gdy dotkniemy ręki innego uczestnika zabawy chwytamy ją mocno następnie szukamy następnej osoby nie puszczając jednak poprzedniej osoby gdy już wszyscy trzymają się za ręce otwieramy oczy próbujemy delikatnie rozplatać płataninę ramion można obracać się kucac ale nie wolno puścić ręki innego uczestnika na koniec uczestnicy znowu stoją w kręgu trzymając się za ręce

**Zabawa „Rycerze i księżniczki”**

(od dh. Anieli Kubas)

**DO SPRAWNOŚCI: Rycerza**

Dobieramy się trójkami. Dwie osoby chwytają się za ręce jedna wchodzi do środka. Gdy osoba prowadząca krzyknie rycerze i księżniczki osoby w środku zamieniają się miejscami. Gdy krzyknie „wieże” osoby chwytające zamieniają się miejscami, a gdy krzyknie wojna wszyscy zamieniają się miejscami.

**Zabawa „Kto pierwszy”** (od pwd.

Joanny Kręcichwost)

**DO SPRAWNOŚCI: Ekoludka**

Zwierzęta biorą często śmieci za pokarm, co powoduje najczęściej zatrucie lub śmierć. Szczególnie dotyczy to ptaków wodnych, gdyż śmieci w wodzie rozpadają się na drobne cząsteczki. Wiele ptaków połyka je w dużych ilościach. Śmieci zajmują w żołądku miejsce prawdziwego pożywienia, co powoduje osłabienie i powolną śmierć zwierzęcia.

Do zabawy potrzebne są tacki, pojemniki i przedmioty oznaczające pożywienie, śmieci i truciznę. Na tackach wysypujemy kaszę (pożywienie), ryż (śmieci), koraliki (trucizna). Zadaniem dzieci (zwierzątek) jest „jedzenie”

, tak szybko jak to tylko możliwe. Powinni używać palców tak, jak ptak używa dzioba. Należy przez 60 s. przekładać uchwycone kawałeczki z tacki do pojemnika. Po zakończeniu oglądamy zawartość pojemnika i liczymy, ile i jakich kawałeczków jest najwięcej. Wyniki porównujemy z danymi:

- 1 „śmieć” na dziesięć kawałków „pożywienia” - jest to nieszkodliwe dla ptaków;
- 2-4 odpadki na dziesięć kawałków „pożywienia” - ptak słabnie;
- 5 odpadków na dziesięć kawałków „pożywienia” - ptak umiera z głodu;
- 1-2 kawałki trucizny - powodują śmierć ptaka.

Wyciągnięcie wniosków .

### **Zabawa „Uwolnij się od śmiecia”** (od pwd. Joanny Kręcichwost)

#### **DO SPRAWNOŚCI: Ekoludka**

Zabawa ta pokazuje nam jakie mogą być skutki zaplątania się zwierząt w śmieci.

Każdy uczeń podnosi rękę do góry tak, aby palce stanowiły dziób, dłoń głowę, a przedramię szyję. Ręka dziecka to głowa ptaka wodnego o długiej szyi. Ptak ten szukając pożywienia zaplątuje się w starą sieć rybacką lub inny tego typu śmieć (każdy uczeń nakłada sobie na rękę gumkę recepturkę). Następnie próbuje wyplątać się z sieci, ale nie może sobie pomóc żadną częścią swojego ciała.

**Pantomima „Zdrowe drzewo - chore drzewo”** (od dh. Joanny Kręcichwost)

#### **DO SPRAWNOŚCI: Ekoludek**

Na hasło „Zdrowe drzewo” - dzieci wymachują rękami nad głowami, w prawo, w lewo, do przodu, do tyłu.

Na hasło „Chore drzewo” - dzieci nachylają się i opuszczają bezwładnie ręce do przodu.

### **Zabawa „Ateńczyk”** (od dh. Oli Orkisz)

#### **DO SPRAWNOŚCI: Ateńczyk**

Najpierw wszyscy ustawiają się w kółku i siadają na podłodze w siadzie skrzyżnym. Następnie są wybierane postacie: każdy z uczestników dostaje karteczkę z imieniem greckiego boga, bożka lub tytana (jest to forma losowania). Po tej czynności osoba przylepia ją sobie na ubranie i od tego momentu będzie rozpoznawalna. Jest jednak mały haczyk. Jedna osoba musi być władcą, czyli Zeusem. Jest to osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek na dużej, kolorowej, plastikowej kostce do gry (w przypadku takiej samej liczby oczek wyrzuconych przez uczestników, zastosowana będzie dogrywka na takich samych zasadach). Gdy Zeus zostanie już wybrany, pozostali ustawiają się w rzędzie. Władca powędruje na niewidzialną górę Olimp, która znajduje się naprzeciw innych bogów.

Przebieg gry: władca Olimpu ogłasza ucztę na swojej górze. Zaprasza wszystkie najważniejsze osoby, jednak pozostało mu jeszcze jedno wolne miejsce przy stole. Od tego momentu zaczyna się wyścig, kto pierwszy znajdzie się na Olimpie. Każdy z uczestników chce wygrać, ale Zeus stwierdził, że mają się dogadać między sobą, kto przybędzie na wielką ucztę do samego króla. Ustawieni w rzędzie rywalizujący po kolei rzucają kostką (od strony lewej do prawej Zeusa). Tyle ile ktoś wyrzuci oczek na kostce, tyle musi zrobić kroków w stronę góry Olimp. Nie wie jednak jakich kroków, musi użyć, dlatego ponownie losuje karteczkę, ale tym razem karteczkę ze sposobem poruszania się. Taki sposób jaki wylosuje, musi zastosować w drodze do mety. Jest to przeszkoda na ścieżce do wygranej.

Ten, kto pierwszy dotrze do Zeusa, wygrywa.

Dopisek:

Zeus w nagłych przypadkach, gdy uczestnik będzie już blisko niego, może zamrozić go na jedną kolejkę i wtedy inni mają również szansę na wygraną.

### **Zabawa „Ekołudek”** (od dh. Julii Mikołajczyk)

**DO SPRAWNOŚCI:** Ekołudek

Zuchy mają za zadanie dopasować odpady do odpowiedniego kosza.

### **Zabawa „Ateńczyk”** (od hm. Iwony Niedźwiedź)

**DO SPRAWNOŚCI:** Ateńczyk

Zabawa polega na tym, że zuchy będą musiały dopasować odpady do odpowiednich koszy. Następnie każdy będzie musiał powiedzieć w jaki sposób możemy zmniejszyć ilość odpadów na świecie.

W Atenach uroczyste igrzyska odbywały się co cztery lata, w trzecim roku olimpiady. Na wzór igrzysk ateńskich można przygotować różne konkurencje, np.

1. Zawody muzyczne: zuchy powtarzają melodię lub wystukany rytm.
2. Zawody przewodników procesji: zuchy stoją w kręgu, jedna osoba wychodzi, spośród pozostałych należy wybrać przewodnika procesji, który będzie pokazywał gesty do powtarzania (np. klaskanie, pstrykanie palcami), starając się to robić w sposób na tyle dyskretny, żeby osoba, która wróci do kręgu, nie zauważyła od razu, kto jest przewodnikiem.

### **Pląs „Ja jechać do Aten”** (od dh. Patrycji Grabowskiej)

**DO SPRAWNOŚCI:** Ateńczyka

**Zbyt mało czasu mam na zwiedzanie Aten,**  
aha! - Kotyszemy się na boki pstrykając palcami do środka koła.

**Zbyt mało czasu mam na zwiedzanie Aten,**  
aha! - Kotyszemy się na boki pokazując palcem na zegarek na ręce.

**Zbyt mało czasu mam na zwiedzanie Aten,**  
aha! - Kotyszemy się na boki pstrykając palcami do środka koła.

**Ja jechać do Aten.** - Chwytny w ręce kierownicę i wyruszamy na wyprawę.

**Ja wspinać się na Olimp.** -Wyciągamy ręce do góry i wspina się na górę.

**Ja udawać Zeusa.** -Stoimy dumnie i trzymamy

w ręce pioruny.

**Ja schodzić z Olimpu.** -Obracamy się i schodziny marszem ze szczytu.

**Ja upadać na ziemię.** -Upadamy gwałtownie na ziemię.

**Ja chwytąć się za kolano.** -Chwytny się za kolano.

**Ja dmuchać na kolano HUUH!!!** -Dmucha się dość głośno na kolano

### **Pląs „Płyną statki z bananami”**

(od dh. Bożeny Gibas)

**DO SPRAWNOŚCI:** Marynarza

Dzieci ustawiają się w kole.

Śpiewając

Płyną statki z bananami...

Od licząca do 3.

Jedno dziecko z związanymi oczami staje w kole (bez numerka)

Wszyscy w kole kucają. Śpiewając piosenkę. ...

Gdy dojdzie do refren. ...to na każde słowo PODAJ wstają po kolei 1, 2,3.

Stać może tylko jeden numer.

Zadaniem dziecka w środku jest złapanie stojącego. Ten wchodzi na jego miejsce.

### **Pląs „Papużka”** (od pwd. Mateusza Gonciarczyka)

**DO SPRAWNOŚCI:** Marynarza

Jestem małą papużką -

I jem bardzo malutko -

Bo mój kapitan, bo mój kapitan -

Bardzo srogi jest. -

Codziennie śledzia mi daje, -

Lecz ja nie chcę go jeść -

A tak bym chciała, a tak bym chciała -

Pić coca-colę i lody jeść. -

pokazujemy małą przerwę pomiędzy palcami pokazujemy nagarnianie jedzenia rękami do buzi

pokazujemy rękami postać człowieka

grozimy palcem

naśladujemy ręką płynącą rybę

zastaniamy usta

masujemy brzuch

naśladowujemy picie coca-coli z butelki i lizanie lodów

Za każdym razem śpiewamy od początku i zmieniamy głos i ruchy

Jest np. papużka:

maleńka - ruchy bardzo skąpe i malutkie

amerykańska - ruchy duży

rosyjska - ruchy olbrzymie "balszoje"

eskimoska - ruchy i głos bardzo "trzęsący"

możemy dodawać także swoje pomysły

### **Pląs „Stumilowy Las”** (od dh. Joanny

Rusin- Kardaś)

**DO SPRAWNOŚCI: Przyjaciel Kubusia Puchatka**

1. Dowolna liczba uczestników.
2. Przybory - zbędne.
3. Uczestnicy ustawiają się w rzędy liczące 5 - 8 osób ( lub jeden długi rząd ), ćwiczący trzymają za biodra partnera przed sobą.
4. Zuchy rozpoczynają marsz stawiając najpierw prawą, potem lewą nogę , jednocześnie powtarzają tekst: „Idzie sobie Kubuś drogą, Kubuś drogą, Kubuś drogą. A tuż za nim przyjaciele - zdążyć nie mogą, nie mogą, hej!”. Na słowo „ HEJ” wykonują naskok na dwie nogi, odrywają ręce od partnerów . Następnie robią w tył zwrot podskokiem i zabawa rozpoczyna się od nowa. Za każdym( kolejnym ) razem należy zwiększyć tempo . Wtedy słowo „sobie” można zamienić na słowo „szybko”.

### **Pląs do sprawności "Ekoludek"**

(od dh. Oli Bykowskiej)

**DO SPRAWNOŚCI: Ekoludka**

Jak miło i wesoło (x3)

gdy, Ekoludek krąży wkoło (Lewą ręką chwytamy łokieć obok)

Eko tu, Eko tam, Ekoludek tu i tam (x2)

Gdzie jest Eko! (Rozglądamy się, zamieniamy miejscami)

TY! (Wybrana osoba prowadzi pląs od nowa)

Na słowo "miło" pokazujemy przytulenie

Na słowo "wesoło" pokazujemy uśmiech

Eko tu- kciuki w swoją stronę

Eko tam- palec wskazujący do góry

Ekoludek tu i tam- pokazujemy na wszystkich

Podczas trwania pląsu stoimy w kole.

### **Pląs „Przyjaciele”** (od dh. Bartka Pacułta)

**DO SPRAWNOŚCI: Przyjaciele Kubusia**

**Puchatka**

Na melodię "Tam daleko w Afryce".

Taniec do niego wykonuje się praktycznie w taki sam sposób jak w oryginale.

Tam za tym pagórkiem

gdzie Stumilowy Las

Puchatek z Tygrysiem spędzają razem czas

Tam sobie fikają

I miodek wcinają

A my zaśpiewajmy tak !

### **Pląs „Mały rycerz”** (od dh. Karoliny Kamińskiej)

**DO SPRAWNOŚCI: Rycerza**

Raz mały rycerz

Pobiegł wolno w bój.

Och, jak on mógł,

Pobiec tak wolno w bój?

Jak on mógł?

Raz duży rycerz

Pobiegł szybko w bój.

Och, jak on mógł,

Pobiec tak szybko w bój?

Jak on mogła?

rękami pokazujemy małego rycerza

rękami pokazujemy że Pobiegł wolno w bój

Rozkładamy ręce

rękami pokazujemy że Pobiegł wolno

rękami pokazujemy dużego rycerza

rękami pokazujemy że Pobiegł szybko w bój

Rozkładamy ręce

rękami pokazujemy że Pobiegł szybko



## **Pląs „Furman”** (od hm. Krzysztofa Drobniaka)

**DO SPRAWNOŚCI:** Dobry Gospodarz/Dobra Gospodyni

### *melodia ludowa*

Wszystkich dziś ciekawość budzi	A D
kto jest najszczęśliwszy z ludzi.	A D
A ja mówię, że nad pana	A D
Najszczęśliwszy los Furmana	A D
Hej wio! Hetta wio!	A D
Hetta stary, młody jary.	A D
Hej wio! Hetta wio!	A D
Hetta! Wišta! Prrrr!	A D

### Opis pląsu:

Zuchy stoją trójkami na obwodzie koła.  
Para z przodu (konie w zaprzęgu) trzyma się za ręce z trzecią osobą stojącą za nimi (furman).

Trójki poruszają się po obwodzie koła truchtem, w rytm melodii.

Na słowa:

„Hej! Wio, hetta wio!” - pary tworzą mostki pod którymi przebiegają Furmani.

„Hetta! Wišta! Prrrr!” - pary (konie) zatrzymują dowolnego Furmana.

Następuje zamiana ról w trojce. Zatrzymany Furman jest jednym z pary koni w zaprzęgu, a jeden z koni - Furmanem.

## **Pląs „Na mojej planecie”** (od dh. Anastazji Wojtas)

**DO SPRAWNOŚCI:** Mały Książę

**Moja planeta jest bardzo maleńka,**  
(pokazujemy na siebie, potem robimy koło, które zmniejszamy)

**Na mojej planecie wulkany są dwa,**  
(pokazujemy na siebie, potem robimy koło, pryskamy palcami, pokazujemy dwa)

**Na mojej planecie jest róża niezwykła,**  
(pokazujemy na siebie, potem robimy koło, zarzucamy włosami do tyłu)

**Ja ją kocham maleńkim swym sercem.**  
(Robimy serce, i pokazujemy że bije)

**Na mojej planecie jest małe krzeselko,**

(pokazujemy na siebie, potem robimy koło, siadamy na kolanach)

**Na którym, gdy siadam, oglądam zachód słońca**

(Zataczamy półkole od lewej do prawej)

**Nad moją planetą miliony są gwiazd**

(pokazujemy na siebie, potem robimy koło, mrugamy)

**Gwiazdy te mówią i śmieją się do mnie,**

(Pokazujemy mowę i uśmiech na ustach)

**Na mojej planecie zamykam oczy swe**

(pokazujemy na siebie, potem robimy koło, zastaniamy oczy)

**Cichutko gwiazdeczki spełnią mój sen**

(Przykładamy palec do ust, i przechylamy się delikatnie na lewą ramię osoby obok)

Po każdym wersie klaszczemy dwa razy

## **Zuchowa gromada**

Na mel. Pieski małe dwa

Gdy chcesz poznać świat i nowych kolegów,  
GeCD

mile spędzić czas, stań z nami w szeregu,  
przeżyjemy wraz, piękny czas zuchowych lat.

Więc zuchem bądź la la la la  
więc zuchem bądź la la la la

Bo to właśnie my, zuchowa gromada,  
uczmy się żyć, bawić i pomagać,  
i wesotym być - jeśli chcesz to do nas przyjdź.

Naszą bazą jest podwórko i szkoła,  
no a w letni czas kolonia zuchowa,  
a wyróżnia nas - mundur i zuchowy pas.

Nasz życie jest fajne, kolorowe,  
a nasz główny cel,  
to trzy gwiazdki zuchowe,  
znaczek zucha swój i sprawności cały wór.

## Plastelina

Ulepiłam sobie domek C  
z niewidzialnej plasteliny G  
dwa okienka, dwa kominy a  
z niewidzialnej plasteliny ! G

A w okienkach kwiatki bratki C  
z niewidzialnej plasteliny G  
a dla taty krawat w kratki a  
z niewidzialnej plasteliny ! G

La la la ! La la la la la la la la la la la x2

Ulepiłam sobie pieska C  
mięciutkiego z czarnym pyszczkiem G  
lalki Basię i Tereskę a  
i pistolet na siostrzyczkę G

Nomeczyłam się okropnie  
Zbiłam łokieć stłukłam szklanę  
Mamo, tato- chodźcie do mnie  
mam tu dla Was niespodziankę !

Czemu na mnie tak patrzycie  
i zdziwione macie miny ?  
Czyście nigdy nie widzieli  
niewidzialnej plasteliny ?!

## Polski Zuch

1. Dzielny, odważny jest polski zuch, D A  
śpiewa wesoło, tańczy wokół. e A D  
Bystre ma oczy i dobry słuch, D A  
Oto jest polski zuch. e A D

Mocne ma ręce, odważnie gra G D  
I ciągle śpiewa, włazi na drzewa A D  
Szumi mu łąka, do lasu gna, G D  
Przyrody mowę zna. A D

2. Wie, co ma robić, jakim ma być,  
słowa nie złamie, nigdy nie skłamię.  
świat mu się śmieje, chce mu się żyć,  
Skakać, do celu bić.

Jemu nieobce: rzeka ni łąd,  
Pływa wspaniale, skacze wytrwale.

Czy jest z Warszawy, Gdańska, czy stąd,  
Znany mu każdy kąt.

## Maszerują zuchy lasem

Maszerują zuchy lasem, C  
Słońce w górze lśni.  
Przyśpiewują sobie czasem,  
Aby różnie szli.

Ref.:A pośród drzew, a pośród drzew, F C  
Rozbrzmiewa ich radosny śpiew.  
Hej zuchy!G C

W górze ptaki wyśpiewują,  
W dole miły chłód.  
Zuchy równo maszerują,  
Nie zmoże ich trud.

A pośród drzew...

Chociaż pot im płynie z czoła,  
Śpiewają „czuj duch”  
Mina tęga i wesoła,  
Bo każdy z nich zuch.

A pośród drzew...

## Maszerują zuchy drogą

Maszerują zuchy drogą, raz, dwa, trzy!  
Lewą nogą, prawą nogą, raz, dwa, trzy!  
A nad drogą słonko świeci  
I uśmiecha się do dzieci,  
Raz, dwa, raz, dwa, trzy!

Maszerują zuchy drogą...  
Naprzód zuchy, naprzód śmiało,  
Będzie przygód ty nie mało,  
Raz, dwa, raz, dwa, trzy!

i zawsze wszystkim pomagamy.  
Więc gdy masz kłopot, to do nas gnaj,  
zuchowe życie - prawdziwy raj.

## Zuchowa wiara

Nie ma jak nasza zuchowa wiara,  
każdy się stara najlepszym być.  
Czy słońce świeci, czy deszczyk pada,  
Ty się uśmiechaj, to nasza rada.

Ref. Na, na, na, na, na  
Na, na, na, na, na  
Na, na, na, na, na  
Na, na, na, na iooo, iaaa.

Zuchowe prawo w paluszku mamy,

## Lubię podróże

Lubię podróże i lubię kwiatów woń DheA  
Zielone wzgórze i morskiej wody toń  
Ciepły kominka blask, gdy zapada mrok  
Bum ta rara /8x

Lubię podróże i podróżować chcę  
Przez wielką burzę i śnieżnobiałą mgłę  
W dżungli zabłądzić chcę, bo nie boję się  
Bum ta rira /8x