



Spółeczność siłą rozwoju – integracja społeczna:

# Bajitle na plac



**LGD Ziemia  
Pszczynska**



„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie.”  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach działania 19. Wsparcie dla rozwoju lokalnego  
w ramach inicjatywy LEADER objętego PROW na lata 2014-2020.

Materiał opracowany przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Przedsiębiorczego.

Institucja Zarządzająca Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi.



Społeczność siłą rozwoju – integracja społeczna:

# Bajtle na plac



## PUBLIKACJA BEZPŁATNA

### Wydawca:

Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Przedsiębiorczego  
ul. Orzechowa 9, 43-225 Wola  
e-mail: biuro@frsp.eu, www.frsp.eu

### Wola 2019

wydanie pierwsze

### Tekst:

Fundacja Puk Puk (str. 1-17, 24-44)  
Uczestnicy projektu „Społeczność siłą rozwoju – integracja społeczna:  
Bajtle na plac” pod kierownictwem Ireny Winder (str. 18-23 oraz dodatek  
specjalny do publikacji: jednorazownik „Bajtle na plac”)

### Korekta:

Irena Winder

### Opracowanie graficzne i typograficzne:

Aleksandra Kołodziejek

**Zdjęcia:** Aleksandra Kołodziejek, Marek Czyrwik

### Ilustracje:

Aleksandra Kołodziejek

Niniejsza publikacja powstała w ramach projektu „*Społeczność siłą rozwoju – integracja społeczna: Bajtle na plac*” realizowanego przez **Fundację Rozwoju Społeczeństwa Przedsiębiorczego** w ramach projektu grantowego przyznanego przez **Lokalną Grupę Działania „Ziemia Pszczyńska”** realizowanego jako poddziałanie 19.2 „Wsparcie na wdrażanie operacji w ramach strategii rozwoju lokalnego kierowanego przez społeczność” objętego Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020.

Dziękujemy za pomoc przy realizacji projektu:

Fundacja  
puk puk



**LGD Ziemia  
Pszczyńska**



„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie.”  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach działania 19. Wsparcie dla rozwoju lokalnego  
w ramach inicjatywy LEADER objętego PROW na lata 2014-2020.

Materiał opracowany przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Przedsiębiorczego.

Instytucja Zarządzająca Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014-2020 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi.



fot. Aleksandra Koboździejek

## O projekcie Społeczność siłą rozwoju – integracja społeczna: Bajtle na plac

*fot.: wydarzenie sportowo-rekreacyjne podsumowujące projekt*

### Cel ogólny

Celem projektu „Bajtle na plac” było wykorzystanie potencjału lokalnej społeczności. Realizując go, staraliśmy się czerpać z pomysłowości i kreatywności mieszkańców miejscowości Wola w gminie Miedźna, aktualizując wersje tradycyjnych, podwórkowych zabaw i gier w tym również górnośląskich, z których korzystać mogłaby współczesna młodzież i dzieci. Spróbowaliśmy stworzyć działania, prowadzące do zacieśnienia więzi i odchodzenia od rzeczywistości wirtualnej, internetowej i smartfonowej na rzecz realnych kontaktów z rówieśnikami i innymi mieszkańcami tutejszej społeczności.

*z gwary śląskiej:*

*bajtel - dziecko  
plac - podwórko*

Z danych uzyskanych w Referacie ds. Ewidencji Ludności Urzędu Gminy Miedźna najliczniejszą grupę mieszkańców w 2017 roku stanowiły tu osoby w przedziale wiekowym 50-59 lat (1428 osób). Postanowiliśmy więc do naszego projektu zaprosić osoby w wieku 50+, które szczególnie na obszarach wiejskich mają ograniczony dostęp do oferty kulturalnej.

Uznaliśmy, że również młodszy, dzięki takim działaniom, mogą zobaczyć, jakie inicjatywy można przedsięwziąć na „własnym podwórku” ufając, że w przyszłości także będą angażować się w podobne projekty na rzecz swego najbliższego otoczenia, takie jak propagowanie dawnych obyczajów i tradycji, a tym samym nie będą emigrować poza wieś.



Wierzymy, że realizacja projektu pozwoli na zachowanie lokalnych walorów, tradycji i obyczajowości oraz pozwoli na włączenie mieszkańców w działania na rzecz wspólnoty lokalnej, a z przygotowanego przez nas zestawu gier, skorzystają zarówno Gminny Ośrodek Kultury, jak i lokalne szkoły w trakcie przerw między lekcjami czy w okresie wakacyjnym. Mamy nadzieję, że dzięki projektowi „Bajtle na plac” mogliśmy również nieco wzbogacić ofertę usług społecznych przeznaczonych dla mieszkańców gminy i okolic.



*fot.: burza mózgów  
(warsztaty  
międzypokoleniowe)*

### **Cel szczegółowy**

Nasze działanie miało na celu umożliwienie dostępu do usług społecznych zwłaszcza seniorom (osobom w wieku 50+) oraz osobom młodym (dzieciom i młodzieży) i ułatwienie tym grupom integracji międzypokoleniowej poprzez współpracę, wykorzystując gry podwórkowe. Zaangażowaliśmy grupę seniorów, którzy w ten sposób mieli okazję do podzielenia się wspomnieniami z dzieciństwa, powrotu do biografii (odradzanie swojego „Ja” z przeszłości), umożliwiliśmy im przekazywanie wiedzy i doświadczenia oraz mogliśmy zaspokoić ich potrzebę

bicia użytecznym i potrzebnym. Można, więc powiedzieć, że w pewnym stopniu przyczyniliśmy się do poprawy, jakości ich życia poprzez łagodzenie poczucia wykluczenia społecznego.

Ludzie młodzi, z kolei, z pewnością również wiele zyskali, biorąc udział w tym zadaniu poprzez nawiązanie bliższych relacji z seniorami. Dzięki temu, w dorosłości będą mieli możliwość docenienia bagażu doświadczeń starszego pokolenia, rozwoju kompetencji kulturowych, tj.: postawy otwartości, tolerancji i szacunku. Swymi działaniami chcieliśmy też pokazać młodszemu pokoleniu alternatywę dla samotnego grania przy komputerze; podpowiedzieć, że wspólna zabawa w naturalny sposób tworzy pomost między pokoleniami, a także podkreślić wartość wspólnego spędzania czasu.

Internet, media społecznościowe, smsy, smartfony - w zamierzeniu miały być uzupełnieniem kontaktu face to face, miejscem dobrej zabawy a już dzisiaj socjologowie wskazują, że osłabiają one więzi społeczne. Nasze relacje ze znajomymi przenoszą się do internetu. Młodzi ludzie nie rozmawiają ze sobą, siedzą obok siebie wymieniając się wiadomościami na Messengerze poprzez telefon. Dodatkowo, nowe media i narzędzia pogłębiają przepaść pokoleniową między młodymi a osobami starszymi (rodzicami/dziadkami). Osoby te nieob-

sługujące tak sprawnie nowoczesnych urządzeń nie potrafią korzystać z nich w pełni, a tym samym nie znajdują wspólnego tematu do rozmów z młodszym pokoleniem. Poprzez nasze działanie pragnęliśmy zahamować negatywne procesy wpływające na rozbijanie więzi społecznych i dać czas, miejsce oraz przestrzeń do rozmowy pomiędzy młodymi ludźmi a osobami starszymi, interakcji z rówieśnikami, na zabawę na świeżym powietrzu, zabawę poza rzeczywistością wirtualną a więc podjąć próbę przywrócenia pozytywnych relacji między pokoleniami.

Wierzmy, że przyczyniliśmy się również do pobudzenia innowacyjności podmiotów i pogłęбилиśmy ich współpracę na terenie wsi Wola poprzez nowe działania i zajęcia, warsztaty, nad którymi pracujemy wspólnie i ufamy, że w przyszłości nadal będziemy się wzajemnie wspierać i współpracować w celu aktywizacji i integracji mieszkańców (GOK, lokalne NGO - Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Przedsiębiorczego oraz Fundacja Puk Puk).

Na interesującym nas obszarze, objętym Lokalną Strategią Rozwoju zdiagnozowaliśmy problemy w porozumiewaniu się osób przynależących do różnych pokoleń, które także wskazano w diagnozie LSR. Dlatego też naszym zadaniem było wdrożenie innowacyjności społecznej. Do tej pory na obszarze Lokalnej Grupy Działania Ziemia Pszczyńska nie realizowano programów opartych o tradycyjne gry podwórkowe, które miałyby na celu polepszenie, jakości życia osób, należących do konkretnych grup społecznych (osoby w wieku 50+ i młodzież) przy jednoczesnym łączeniu różnych pokoleń. Podejmując to zadanie, staraliśmy się przeciwdziałać wykluczeniu społecznemu osób starszych i wpływać na wzrost witalności obecnego pokolenia seniorów. Naszym zdaniem, realizacja projektu przyczyniła się do otwarcia na innych, odejścia przez przedstawicieli młodego pokolenia, chociaż na chwilę, od świata wirtualnego. Mniemamy też, że dzięki projektowi „Bajtle na plac” mieszkańcy mogą dalej wypracowywać wspólną, innowacyjną metodologię integracji społecznej.

Podczas warsztatów utworzyliśmy zespoły międzypokoleniowe, których zadaniem było między innymi prototypowanie zebranych pomysłów tradycyjnych gier i zabaw z tego obszaru oraz wybór tych, które są najciekawsze dla obecnego pokolenia. Mamy nadzieję, że naszymi działaniami wpłynęliśmy na aktywność społeczną, rozbudowując ofertę rekreacyjną, gdyż po realizacji zadania pozostaną gry i zabawy do wykorzystania (poszerzanie usług społecznych). Pokazaliśmy też przykłady spędzania czasu wolnego, dostosowanego do potrzeb współczesnej młodzieży.

*fot. górna: seniorzy demonstrują zasady gry w cymbergaja (warsztaty międzypokoleniowe)*

*fot. dolna: próbna gra w szczura (warsztaty międzypokoleniowe)*







Celem naszego przedsięwzięcia było również wspieranie działań zmierzających do zachowania dziedzictwa kulturowego i obyczajowego Górnego Śląska, wspieranie poczucia tożsamości górnośląskiej. Mamy nadzieję, że zadanie to wzmocniło relacje społeczne i pomogło zacieśnić więzi międzyludzkie przez wspólne aktywności młodzieży i seniorów. W realizacji zadania niezwykle ważne było korzystanie z pomysłowości i kreatywności mieszkańców zaangażowanych w przedsięwzięcie, przez co zwiększyliśmy ich świadomość na temat aktywnego stylu życia. Zadanie integrowało dwa zasoby lokalne: kulturowy i historyczny, ponieważ korzystaliśmy z niematerialnego górnośląskiego dziedzictwa kulturowo-historycznego, przekazywanego za pomocą przekazu ustnego i tradycji.



Zadanie zintegrowało trzech partnerów i tym samym zacieśniło współpracę międzysektorową. Realizując projekt, korzystaliśmy ze wsparcia Gminnego Ośrodka Kultury w Miedźnej z siedzibą w Woli oraz Szkoły Podstawowej nr 1 im. B. Malinowskiego (podmioty publiczne), które udostępniły sale na zajęcia - warsztaty, a także wsparły nas w poszukiwaniu osób chętnych do udziału w zadaniu i informowały o zadaniu (promocja). Z kolei, Fundacja Puk Puk zaangażowała się poprzez wsparcie wolontaryjne przy organizacji warsztatów międzypokoleniowych oraz wydarzenia sportowo-rekreacyjnego, podsumowującego projekt, a także na podstawie materiałów zebranych podczas realizacji projektu opracowała znaczną część tekstów do publikacji, stanowiących materiał edukacyjny na temat gier podwórkowych, występujących na obszarze Górnego Śląska.

*fot. u góry: gra w gumę (wydarzenie podsumowujące projekt)*

*fot. poniżej: gra w kulki (wydarzenie podsumowujące projekt)*

### **Problemy i potrzeby, na które odpowiada projekt:**

– Niska aktywność społeczna młodych mieszkańców wynikająca m.in. z braku atrakcyjnej propozycji zajęć sportowych i kulturalnych na wsi.

Aby się temu przeciwstawić zaproponowaliśmy ofertę usług kulturalno-sportowych, a także wskazaliśmy przestrzeń do spotkań i wspólnych zabaw, nawiązywania i podtrzymywania relacji międzyludzkich.

– Niski poziom infrastruktury społeczno-kulturalnej, niezadawalająca oferta społeczno-kulturalna oraz ograniczony zakres i skala usług kulturalnych oraz sportowo-rekreacyjnych kierowana do dzieci i młodzieży, ale również do osób w wieku 50+.



Tu naszą propozycją było spędzanie czasu na wolnym powietrzu: gry podwórkowe analogowe w opozycji do gier komputerowych i aplikacji telefonicznych u lokalnej społeczności.

– Zanikające więzi międzypokoleniowe.

Tu, zaproponowaliśmy rozwój umiejętności interpersonalnych poprzez budowanie więzi emocjonalnych „spotkań ze sobą” różnych pokoleń, przełamywanie stereotypów, konfrontowanie odmiennych spojrzeń; przeciwdziałanie izolacji społecznej osób młodych i dyskryminacji ze względu na wiek osób starszych.

– Słaba edukacja, promocja i informacja na temat pozytywnych stron różnych form spędzania czasu wolnego, niska świadomość prozdrowotna osób młodych i w wieku 50+.

Podjęliśmy się popularyzacji wiedzy na temat lokalnych gier podwórkowych, form aktywnego stylu życia; a także promocji procesu uczenia się młodzieży opartym na zdobywaniu wiedzy poprzez działanie (metody pozaformalne).

*fot.: zabawa w „kółko graniaste” (wydawnictwo podsumowujące projekt)*

### Rezultaty:

– Zwiększenie zainteresowania młodzieży lokalną kulturą i zabawami na świeżym powietrzu (w opozycji spędzania czasu w domu przy grach komputerowych i na smartfonach)

- Aktywizacja osób w wieku 50+

- Wzmocnienie więzi między młodymi mieszkańcami a miejscem zamieszkania

- Wzmocnienie więzi międzypokoleniowych

- Publikacja o projekcie „Społeczność siłą rozwoju – integracja społeczna: Bajtle na plac” zawierająca opisy wybranych gier podwórkowych, będąca wynikiem pracy uczestników warsztatów dziennikarskich.



## Kto, co, gdzie i kiedy, czyli warsztaty dziennikarskie

Do opisanego naszego projektu „Bajtle na plac” zaprosiliśmy najmłodszych, czyli dzieci w wieku 10-15 lat, którym zaproponowaliśmy wybranie ulubionych gier i zabaw oraz opisanie ich w różnych formach. W tym celu zorganizowaliśmy warsztaty dziennikarskie, podczas których uczestnicy mogli zapoznać się z gatunkami dziennikarskimi, takimi jak: informacja, wzmianka, relacja, wywiad, reportaż czy felieton. Warsztaty miały formę zajęć teoretycznych oraz działań praktycznych w postaci przygotowania własnych tekstów i opracowań.

Wprowadzeniem do zagadnienia była prezentacja multimedialna, przybliżająca historię rozwoju piśmiennictwa, bez którego przecież dziennikarstwo nie mogłoby istnieć.

### Od hieroglifów do Gutenberga

W prezentacji zostały, więc pokazane najstarsze przykłady stosowania pisma od zapisów w alfabecie piktograficznym sprzed 4 tysięcy lat, poprzez egipskie hieroglify aż po czasy wielkiego przełomu, którego dokonał Johannes Gutenberg, konstruuąc w 1456 roku prasę drukarską. Uczestnicy warsztatów mogli między innymi dowiedzieć się, jak dzięki temu rewolucyjnemu wynalazkowi wydrukowano Biblię, która swą jakością przewyższała wszystkie księgi przepisywane do tamtej pory ręcznie i jak od tego momentu rozwijał się druk książek, pism i różnorodnych publikacji a stąd już tylko jeden krok do prasy, czyli do gazet i czasopism.

*fot: prezentacja historii rozwoju pisma (warsztaty dziennikarskie)*



### Gazeta, czyli drobna moneta za informację

Nasi adepci dziennikarstwa dowiedzieli się, że nazwa gazeta wywodzi się z republiki weneckiej, gdzie w XVI wieku „pisane wiadomości” wywieszano w miejscu publicznym a opłatą za ich przeczytanie była „gazetta”, czyli drobna moneta. Stąd nazwa dzisiejszych gazet wydawanych codziennie. W dalszej części prezentacji przybliżono podstawowe cechy prasy, takie jak: periodyczność, otwartość formy, uniwersalność oraz szeroki zasięg i dostępność.

### Gazety i czasopisma

Wykorzystując zdobyte informacje uczestnicy zajęć mogli samodzielnie dokonać podziału prasy ze względu na częstotliwość ukazywania się: (dzienniki, tygodniki, miesięczniki, kwartalniki, roczniki itd. oraz ze względu na tematykę

(społeczno-polityczna, kulturalna, prasa dla dzieci, czasopisma kobiece, hobbystyczne, prasa specjalistyczna itd.).

Kolejną kwestią była organizacja pracy redakcji. Opisano role redaktora naczelnego, sekretarza redakcji, dziennikarzy, korespondentów krajowych i zagranicznych, fotoreporterów, korektorów i współpracowników. Zaznajomiono się także z zasadami współpracy z agencjami prasowymi.

Wreszcie przyszedł czas na dyskusję, podczas której starano się określić cechy dobrego dziennikarza. W jej wyniku ustalono, że dziennikarz powinien być rzetelny, dyskretny, odpowiedzialny za przekazywane informacje i powinien umieć zadawać pytania.



Następnie zapoznano się z zasadami poszczególnych form dziennikarskich, takich jak: notatka, informacja, infografika, relacja, reportaż, wywiad, komentarz czy felieton.

### Ważne pytania

W części praktycznej, biorący udział w warsztatach, musieli znaleźć ich przykłady w konkretnych gazetach i tygodnikach. Omówiono również reguły przedstawiania informacji, która winna nieść odpowiedź na pytania: Kto? Co? Gdzie? Kiedy? Jak? Dlaczego? Co z tego wynika?

Tutaj uczestnicy otrzymali zadania: przygotowanie notatek opisujących poszczególne gry i zabawy, przeprowadzenie wywiadów z seniorami i uzyskanie od nich jak największej ilości informacji oraz przygotowanie lżejszych rubryk, takich jak: krzyżówka, horoskop czy kącik kulinarny. Opracowali szpigel, czyli zawartość przygotowywanego czasopisma. Dowiedzieli się także, jaka jest różnica pomiędzy kolumną gazetową a łamem gazety. Nauczyli się jak tworzyć lid oraz co to jest nagłówek, pagina, tytuł czy śródtytuł.

Podczas warsztatów wybrano tytuł jednorazowego wydania czasopisma, które postanowiono nazwać „Bajtle na plac” oraz wyłoniono kolegium redakcyjne, które zdecydowało o kształcie naszego wydawnictwa.

Zajęcia odbywały się w siedzibie Gminnego Ośrodka Kultury w Woli oraz w Szkole Podstawowej nr 1 im. Bronisława Malinowskiego w Woli. Rezultatem warsztatów jest jednorazownik „Bajtle na plac”, dołączony do tej publikacji.

*fot.: uczestnicy projektu uczą się rozpoznawać elementy składowe publikacji (warsztaty dziennikarskie)*



Chusteczki  
haftowane

PIĘKA  
PARZY

CYMBERGAS

GRA W  
KLASIE

Pinkas -  
pneumonas

Budujemy  
mosty

Pitka noc

Gra o  
chłopka

Stary  
nieścisła  
nocno spi

PIĘKO  
NIEBO

Ciociubka

ZOZCIGOMY

Zicunich

Dzierzki  
- skatunika

KAPSLE

POMIDOR

Baba japa  
na cały pety

SIATKOWY



CHOWANY

ZABA  
CHO

Kotko  
graniaste

Zabawy  
na torpedzie

ZODCHODY

ZOŚKA

ZBIJANY

GEUCHY  
TELEFON

Głupi  
Jas

Chodzi li siele  
kto drugi

Dwa Ognie

GRA  
W KULKI

Gwa o  
gumy

Kmól  
Lul



## KÓŁKO GRANIASTE

Aby bawić się w kółko graniaste potrzebujemy co najmniej trzy osoby i oczywiście zapal do zabawy!

Dzieci chwytają się za ręce i tworzą kółko. Chodzą dookoła powtarzając słowa:

*Kółko graniaste czterokanciaste,  
kółko nam się potamało  
cztery grosze kosztowało,  
a my wszyscy BĘC!*

Kiedy mówimy BĘC, wszystkie dzieci przewracają się na ziemię.

## MAM CHUSTECZKĘ HAFTOWANĄ

Potrzebnych jest kilka koleżanek i kolegów oraz dobry humor.

Biorący udział w zabawie tworzą koło. Następnie jedna z osób wchodzi wewnątrz kółka i wybiera osobę, której daruje chusteczkę. Towarzyszy temu piosenka, którą wszyscy śpiewają:

*Mam chusteczkę haftowaną, co ma cztery rogi,  
kogo kocham, kogo lubię, rzucę mu pod nogi.  
Tej nie kocham, tej nie lubię, tej nie pocałuję,  
a chusteczkę haftowaną tobie podaruję.*

Osoba wybrana wchodzi do kółka i na nowo rozpoczyna zabawę.



## STARY NIEDŹWIEDŹ MOCNO ŚPI

Znajdźcie parę przyjaciół i do dzieła!

Bawiący się w tę grę, tworzą kółko. Do środka wchodzi dziecko, które kuca i udaje śpiącego niedźwiedzia. Pozostałe dzieci chodzą wkoło „niedźwiedzia”, śpiewając piosenkę:

*Stary niedźwiedź mocno śpi,  
stary niedźwiedź mocno śpi,  
my się go boimy, na palcach chodzimy,  
jak się zbudzi to nas zje, jak się zbudzi, to nas zje.*

Następnie dzieci wypowiadają słowa:

*Pierwsza godzina niedźwiedź śpi,  
druga godzina niedźwiedź chrapie,  
trzecia godzina niedźwiedź łąpie!*

Po czym „niedźwiedź się budzi” i zaczyna łąpać. Ten, kto zostanie złapany staje się następnym „niedźwiedziem”.







## OJCIEC WERGILIUSZ

Musimy znaleźć co najmniej trzy osoby, które lubią śpiewać.

Uczestnicy zabawy, trzymając się za ręce tworzą koło\*. Jedno z dzieci zostaje wybrane na ojca Wergiliusza i staje w środku koła. Wtedy koło rusza w takt piosenki:

*Ojciec Wergiliusz uczył dzieci swoje,  
A miał ich wszystkich sto dwadzieścia troje,  
Hejże dzieci, hejże ha  
Róbcie wszystko, to co ja, to co ja ...  
Dwa ostatnie wersy powtarzamy 2 razy.*

Na końcu zwrotki ojciec Wergiliusz wykonuje gest; na przykład łapie się za nos, robi „mostek” albo podskakuje, który pozostałe dzieci naśladowują. Następnie wybiera jedno z dzieci, które zostaje nowym ojcem Wergiliuszem i zabawa zaczyna się od początku.

\* zamiast tworzyć koło, można też stanąć w szeregu przed „ojcem Wergiliuszem”



## GŁUCHY TELEFON

Wskazana jest jak największa ilość osób, pomysłowość, inteligencja i oczywiście poczucie humoru.

Uczestnicy siadają obok siebie i wybierają osobę, która rozpocznie zabawę. Jej zadaniem jest wymyślenie słowa lub wyrażenia, które szepce kolejnej osobie „na ucho”. Ta zaś, w taki sam sposób, przekazuje następnej dokładnie to, co usłyszała. I tak aż do osoby siedzącej na końcu.

Osoba ta powtarza na głos, to co usłyszała. Zabawnie robi się, gdy okazuje się, że przekazywana informacja jest całkowicie zniekształcona. Im dłuższa historia tym trudniej przekazywać ją w niezmienionej formie kolejnym osobom. Bardziej prawdopodobne, że na końcu „głuchego telefonu” usłyszymy początkowo wymyślone:

*Kot w zielonych butach.*

*niż Bardzo szczupły kot w zielonych butach na obcasie, brzydził się myszami, więc pewnego dnia postanowił przejść na dietę wegetariańską i zaczął jeść tylko jagody, pasternak i fasolkę szparagową.*

## POMIDOR, ALBO DZIADKA KALESONY

Do gry potrzebne są co najmniej dwie osoby. Chociaż im więcej osób tym lepiej. Poczucie humoru jest tu szczególnie wskazane.

Osobie, nazwanej pomidorem pozostali uczestnicy gry robią różne miny i zadają pytania, próbując ją rozśmieszyć. „Pomidor” musi na wszystkie pytania odpowiadać wyłącznie pomidor. Jeśli osoba odpowiadająca zacznie się śmiać, wówczas oddaje fant (jakąś rzecz np. buta). Na koniec zabawy fanty trzeba odkupić poprzez wykonanie jakiegoś zadania, np. zaśpiewanie piosenki.

Gra w pomidora występuje w różnych odmianach. Jedną z nich są tzw. dziadka kalesony, które różnią się od gry w pomidora tym, że pytany ma zawsze odpowiadać „dziadka kalesony”. Poniżej przykładowe konwersacje:

### Pomidor

- Jak masz na imię?
- Pomidor.
- Co ci wyrosło dzisiaj na czole?
- Pomidor.
- Wolisz dodawać do lodów kapustę czy drobny piasek?
- Pomidor.
- Skąd się biorą dzieci?
- Pomidor.
- Twoje ulubione danie?
- Pomidor.
- Kto cię pobił?
- Ha ha ha ha ha!

### Dziadka kalesony

- Co znalazłeś rano w szufladzie?
- Dziadka kalesony.
- Kochasz Krysię czy Franka?
- Dziadka kalesony.
- Co pokazałeś pani w szkole?
- Dziadka kalesony.
- Co jecie na kolację?
- Dziadka kalesony.
- Masz plany na sobotę?
- Dziadka kalesony!
- Co masz na sobie?
- Dziadka kalesony! Ha ha ha!



## GRA W GŁUPIEGO JASIA

**Weź piłkę, dwóch przyjaciół i można zaczynać!**

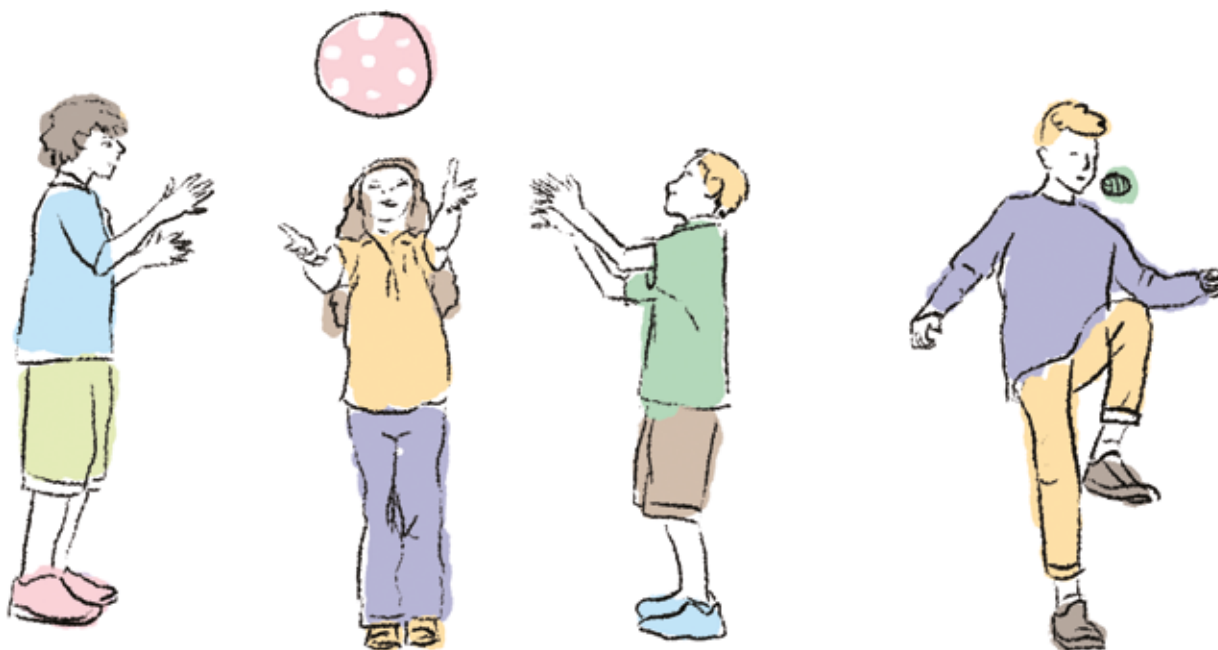
Dwie osoby stojące naprzeciwko siebie rzucają piłką, a osoba stojąca pomiędzy nimi czyli „Jaś”, stojąc twarzą do rzucającego, próbuje ją przechwycić. Kiedy piłka wpadnie w ręce „głupiego Jasia” zamienia się on miejscem z rzucającym.

## ZOŚKA

**Do zośki potrzebujesz małej szmacianej piłeczki. Możesz grać sam, albo z kolegami lub koleżankami; liczba osób nieograniczona. Dobry humor wskazany!**

W tę grę może grać jedna osoba do kilkunastu. Można w nią grać niemal wszędzie. Trzeba mieć jedynie tę „zośkę” czyli małą szmacianą bądź usztykowaną z wełny piłkę wypełnioną piaskiem lub jakimś ziarnem, na przykład lnem. Można w nią grać w pojedynkę; wtedy po prostu podbijamy ją wierzchnią częścią stopy i łapiemy również stopą.

Można urządzić konkurs na to, kto podbije piłeczkę najwięcej razy lub uformować koło i rzucać ją do partnerów, tak by nie spadła na ziemię. Osoba, która nie złapie „zośki” odpada z gry. Wygrywa natomiast osoba, która najdłużej zostanie w kole.







## PIŁKA PARZY!

Do gry potrzebna będzie piłka i minimum cztery osoby.

Wybieramy ochotnika, który stanie w środku koła utworzonego przez pozostałych uczestników. Osoba stojąca wewnątrz koła obraca się wokół własnej osi i w dowolnej kolejności rzuca piłkę do kolegów. Każdy łapie piłkę i odrzuca z powrotem. Jeśli, nie da rady złapać, zamienia się miejscem ze „środkowym”. Na hasło:

„Piłka parzy!”

wykrzyknięte przez osobę stojącą w środku koła, uczestnik do którego została rzucona piłka, nie może jej złapać. Jeśli się nie zorientuje i piłkę złapie:

1. odpada z gry, a zabawa trwa tak długo aż zostanie tylko jeden wygrany zawodnik

lub

2. zamienia się ze „środkowym” i zabawa toczy się dalej, do czasu kiedy wszyscy uczestnicy chcą ją zakończyć.

## GRA W DWA OGNIE

Aby grać w dwa ognie potrzebujemy piłki, kilku osób i zapалу do gry.

### *Kibicujemy...*

*Malina, jeżyna wygra  
nasza drużyna!*

*Nasze jest boisko,  
zwyciężymy wszystko!*

*Hej ha, wiśta wio dziś  
drużyna nasza gro!*

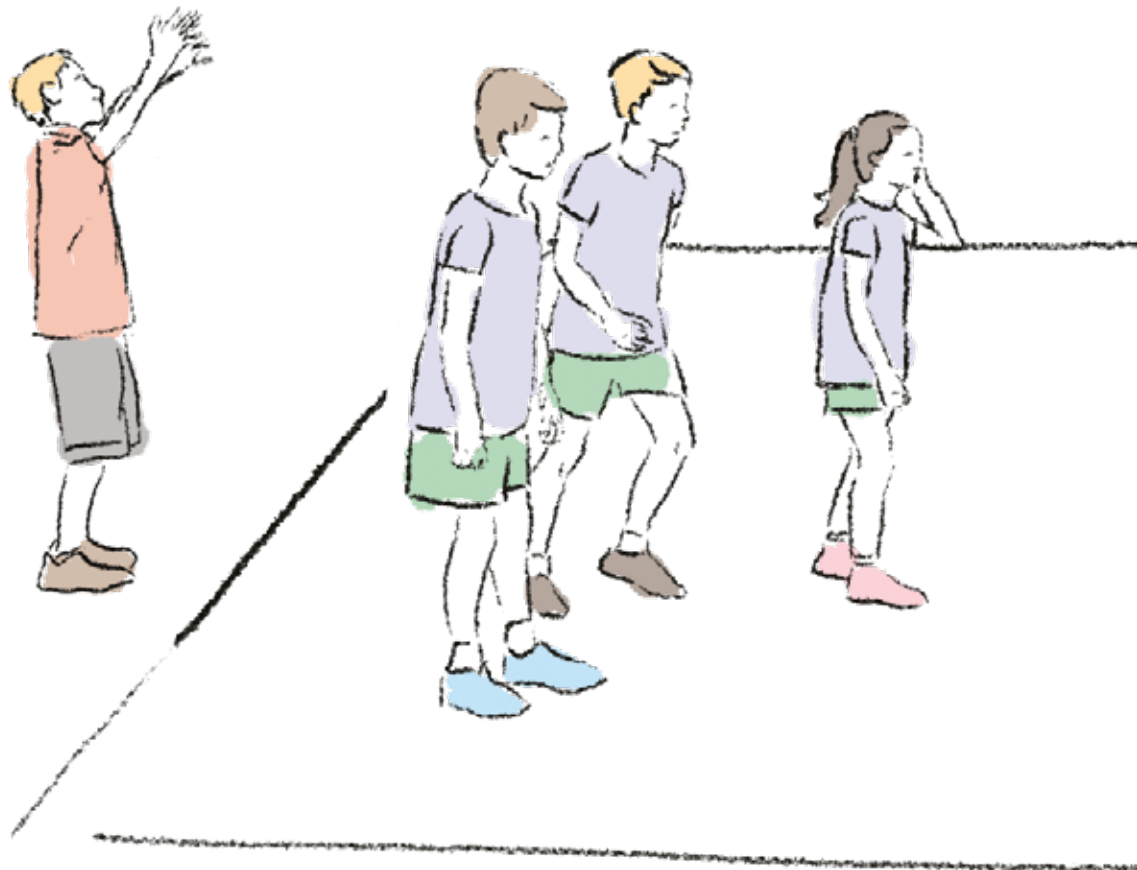
*Na dole, czy na szczy-  
cie, za Was oddam  
życie!*

*Jeśli wiara czyni cuda,  
my wierzymy, że się  
uda!*

W grze może brać udział parzysta liczba zawodników. Rozgrywamy ją na prostokątnym boisku podzielonym na dwie równe części. Potrzebna jest również piłka. Na początku wybieramy dwóch uczestników, którzy będą tzw. matkami.

Następnie drużyny ustawiają się na swoich połowach boiska. Matki stają za polem przeciwnika i przerzucając piłkę do swojej drużyny biorą przeciwników w dwa ognie. Ci jednak chronią się przed trafieniem unikami lub ucieczką w najdalszy kąt swojego boiska, starając się nie przekroczyć linii granicznych. Jeśli któryś z graczy celnym rzutem trafi w jednego z uciekających przeciwników, trafiony jako „zbity” staje obok swej matki i pomaga jej zbijać przeciwników.

Jeśli piłka wytoczy się poza obręb boiska, nie wolno biec za nią, przejmuje ją ta matka, w której kierunku się potoczyła. Po wybiciu wszystkich zawodników wchodzi na boisko matka, która korzysta z przywileju, że może być trzykrotnie zbijana. Zwycięża drużyna, która wcześniej wybije swych przeciwników wraz z ich matką.



## ZBIJANY, ALBO GRA W ZBIJAKA

Do tej gry zaprosz parzystą liczbę zawodników, którzy lubią gry z piłką.

Uczestnicy dzielą się na dwie drużyny i wyznaczają pole do gry, również składające się z dwóch równych części. Drużyny stają naprzeciwko siebie i zaczynają rzucać piłką w przeciwników, tak by ich trafić, ale uniemożliwić im złapanie piłki. Jeśli któryś z graczy złapie piłkę 3 razy z rzędu, zyskuje dodatkowe życie. Zwycięża drużyna, której członek zostanie zбит jako ostatni.

Zasady tej gry są bardzo podobne do gry w dwa ognie, główna różnica polega na braku „matek” w zbijanym.

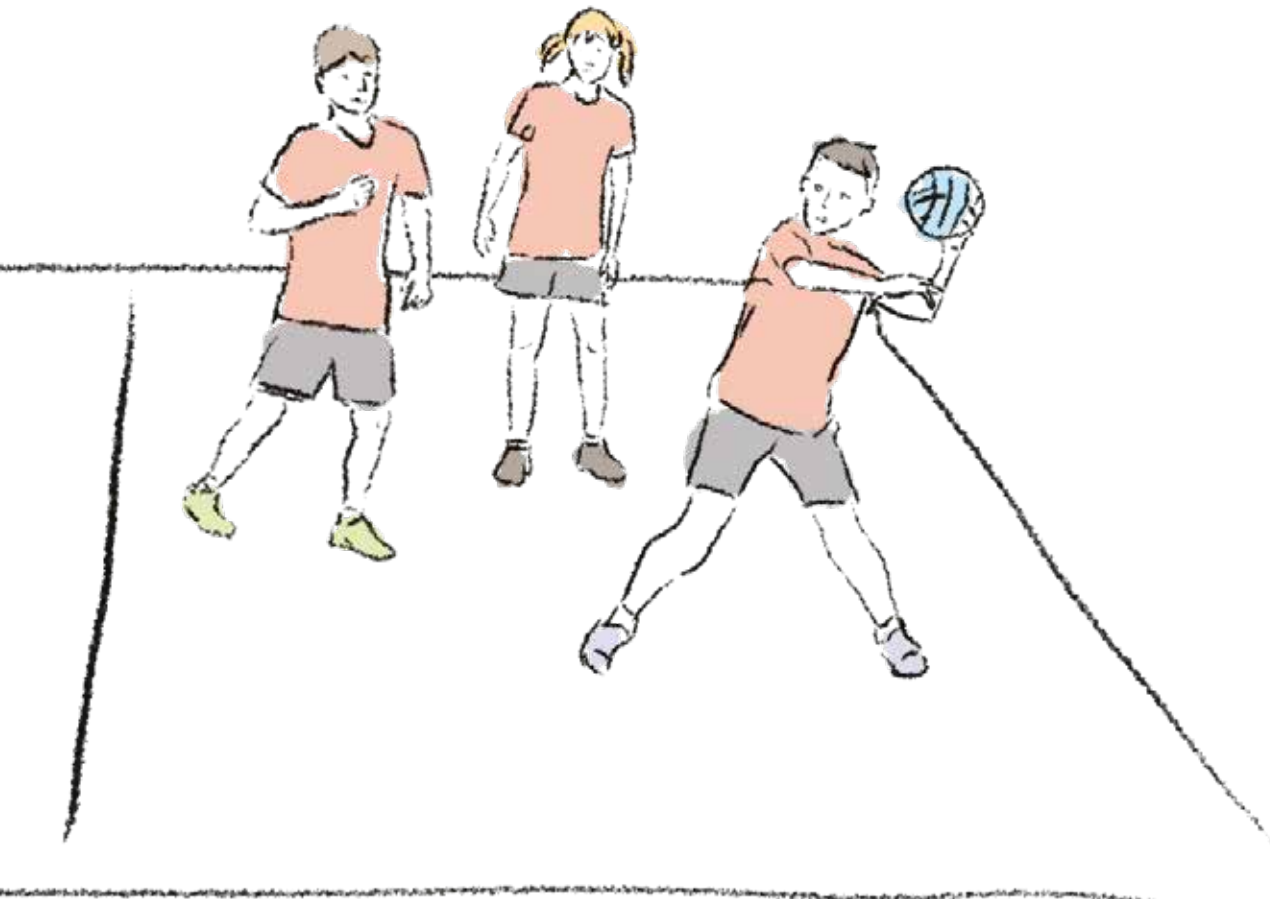
*...i zagrzewamy  
do walki!*

*Do boju marsz, zwycięstwo czeka nas!*

*Jechać na całego  
i walczyć do upadłego!*

*Jeszcze jeden, jeszcze  
dwa, jeszcze tyle, ile  
się da!*

*Włączcie pełne obroty,  
bo czeka Was puchar  
złoty!*



## DZIESIĄTKI ZE SKAKANKĄ

*Skucha, skucie – nie-  
udany skok przez ska-  
kanke lub podczas  
grania w gumę*

Sposobów skakania na skakance jest bez liku, do przodu, do tyłu, lajkonikiem, na jednej nodze, obunóż czy ze skrzyżowanymi rękami. Najpopularniejszym chyba układem jest skakanie tzw. dziesiątek.

Do tej zabawy wystarczy skakanka i Ty, ale przyjemniej jest grać w więcej osób „na zmiany”, aż do ukończenia serii lub do skuchy, po której przekazujemy skakankę kolejnej osobie.

Jak grać w dziesiątki? Zaczynamy od kręcenia skakanką do przodu i nieprzerwanie wykonujemy następujące skoki, przy każdym głośno licząc od jednego do dziesięciu:

*Lajkonik – przeskok  
przez skakankę, gumę  
lub patyk przesta-  
wiając najpierw jed-  
ną nogę, do której  
po chwili dotacza dru-  
ga noga*

1. lajkonik
2. obunóż
3. na prawej nodze
4. na lewej nodze
5. krzyżując ręce

i dalej, nie przerywając skakania, zaczynamy kręcić skakanką do tyłu powtarzając te same pięć skoków, które wykonaliśmy wcześniej:

6. lajkonik
7. obunóż
8. na prawej nodze
9. na lewej nodze
10. krzyżując ręce

W zabawie wykonujemy dziesięć serii skoków, a każda kolejna coraz dłuższa. Najpierw skaczemy po jednym skoku w układzie, w drugim po dwa, w trzecim trzy i tak dalej, aż uda nam się zakończyć dziesięcioma powtórzeniami. Kto pierwszy wykona zadanie – wygrywa!





**Czy wiesz, że...**

Skakanka była znana już w starożytności. Wtedy najczęściej robiono ją z pnączy winorośli. Dzisiejsze skakanki wywodzą się z dawnych gier i zabaw ludowych, które były powszechne na całym świecie. Arabowie nazywali ją „quito”, a Maorysi - „piu”. W Europie skakanka znana jest od wieków niemal we wszystkich krajach, ale najbardziej popularna była w Holandii, Niemczech, Portugalii i Danii. Już w XIX wieku udoskonalano metody skakania na niej: skakano pojedynczo, ale również i w kilka osób

## GRUPOWE SKOKI PRZEZ SKAKANKĘ

*Żabka - skok obunóż*

*Skok krzyżakiem -  
skok ze skrzyżowanymi  
nogami*

Potrzebujesz długi sznur lub skakankę. Liczba osób, które lubią dobrą zabawę nieograniczona.

Do tej zabawy potrzebna jest dłuższa skakanka co najmniej 5-metrowa.

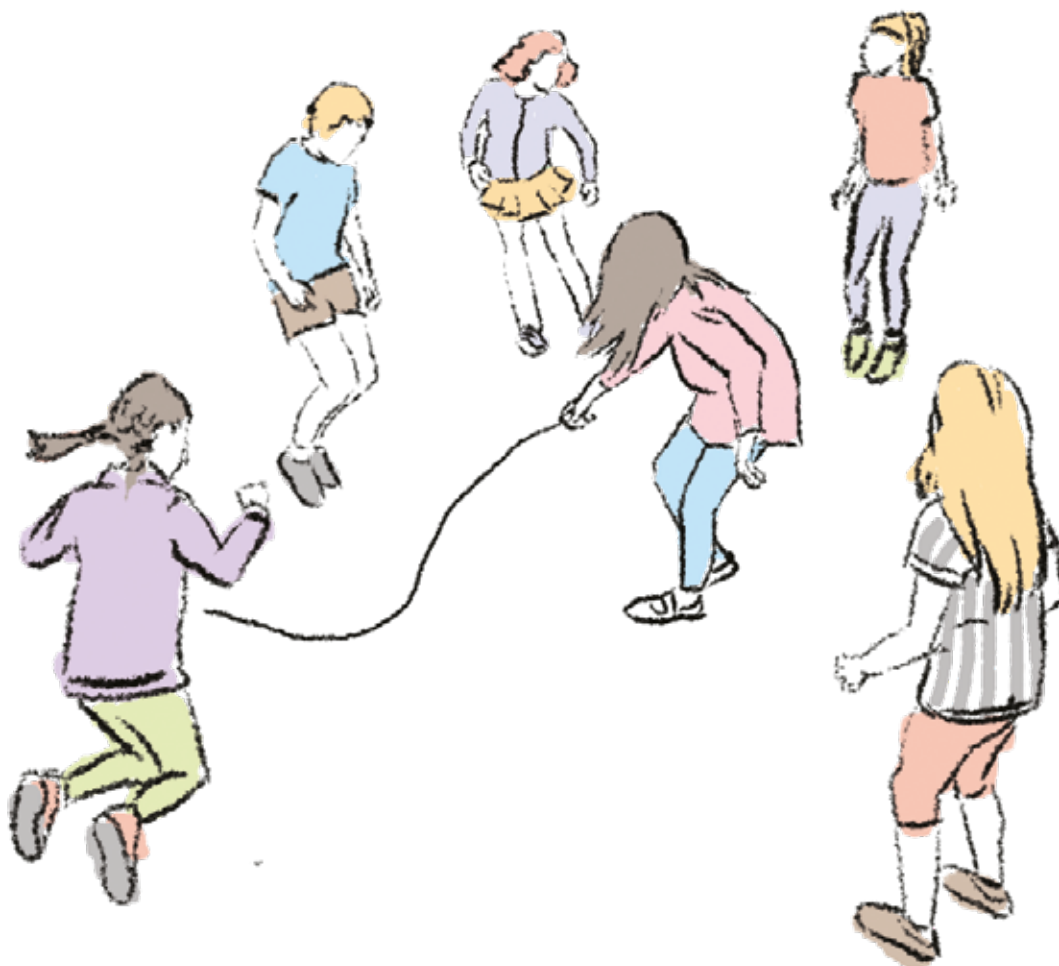
Dwóch graczy ustawia się naprzeciw siebie i zaczynają kręcenie skakanką. Pozostali uczestnicy skaczą przez nią równocześnie i liczą na głos poprawnie wykonane skoki. Najlepiej, aby do skakanki gracze wskakiwali po kolei. Ten, który skuje, czyli nie przeskoczy lub zahaczy o skakankę zmienia się z osobą kręcącą skakankę. Zazwyczaj przy grupowym skakaniu skaczemy żabką lub lajkonikiem, ale można również umówić się na skoki na jednej nodze czy krzyżakiem.

Zabawę można urozmaicić recytując podczas skakania wylicznankę:

*Aniołek, fiołek,  
róża, bez,  
konwalia, balia,  
wściekły pies!*

Przy każdym słowie następuje obrót skakanki, a z każdą udaną serią skoków powtarzamy wylicznankę szybciej, równocześnie szybciej kręcąc skakanką.





## GRA W SZCZURA

Do tej zabawy potrzebnych jest kilka osób oraz długa skakanka.

Jedna osoba kręci skakanką po ziemi lub kilkoma powiązаныmi ze sobą skakankami, a pozostali uczestnicy zabawy ją przeskakują. Kto się skuje, czyli np. zahaczy o skakankę ten zmienia osobę kręcącą sznurem.

**Czy wiesz, że...**

Korzeni gry w gumę, powinniśmy szukać w Chinach podczas panowania dynastii Tang ponad 1000 lat temu! „Chinese Jump Rope” (z ang. chińskiego sznur do skakania) to popularny do dziś chiński sport. Początkowo grano w niego raz do roku i nazywano „skaczącymi pasami”, później „skaczącym sznurem”, zaś podczas panowania dynastii Qing nosiła miano „latającego sznura”. W Chinach gra w gumę spopularyzowała się na początku XX wieku (po utworzeniu Chińskiej Republiki Ludowej) i stopniowo zaczęła docierać do innych krajów, w tym również do Polski

## GRA W GUMĘ

**Bierzemy kawałek gumy i zaczynamy! Potrzebujemy co najmniej trzech graczy.**

Granie w gumę chyba każdy kojarzy – do zabawy wystarczy zwykła guma „do majtek” albo specjalna ze sklepu sportowego. Gra polega na wykonywaniu skoków przez gumę bez skuchy. Dwoje graczy nogami trzyma gumę, trzeci skacze aż się nie skusi. Wtedy następuje zmiana gracza.

### Dni tygodnia (Tydzień)

Podczas każdego skoku recytujemy sylaby od poszczególnych dni tygodnia: po-nie-dzia-tek, wto-rek itd. Zaczynamy skakać na wysokości kostek wg przedstawionego poniżej schematu. Po każdym zakończonym „tygodniu” guma wędruje coraz wyżej: na wysokość kolan, ud, bioder i pasa.

po-nie-dzia-tek: guma między nogami, przeskok z jednej strony na drugą

wto-rek: naskok obunóż najpierw na jedną część gumy, a później na drugą

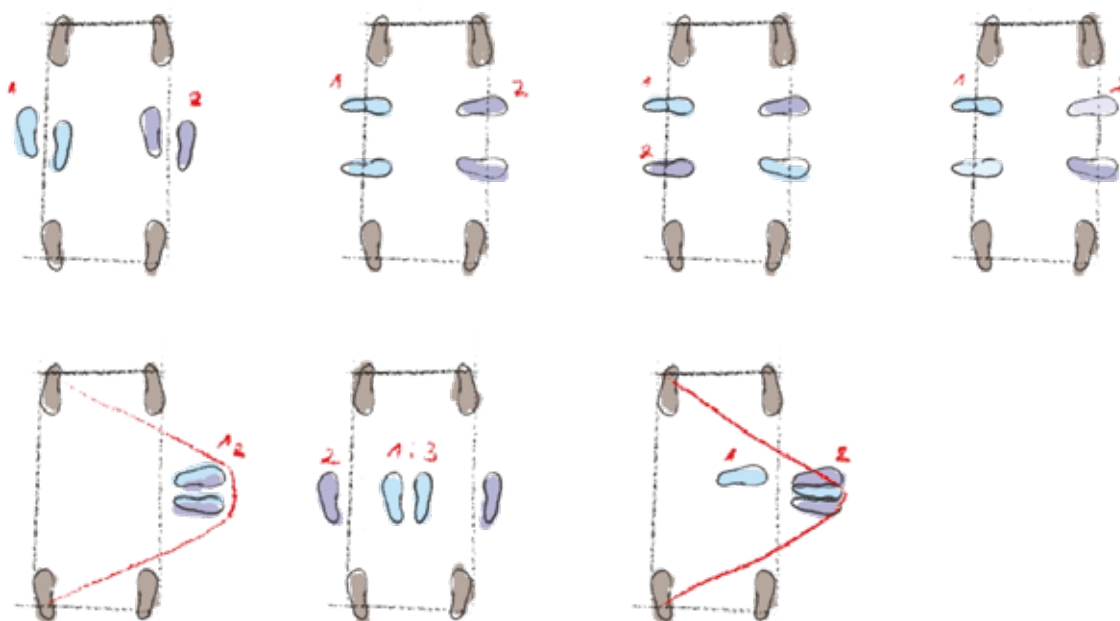
śro-da: naskok nożycami, zamiana nóg, zeskok

czwar-tek: naskok z jedną nogą nad gumą a drugą pod gumą i to samo powtarzamy na drugiej części gumy zamieniając kolejność nóg

pią-tek: zaczepiając jedną część gumy o stopy przeskakujemy za drugą część gumy, w drugim skoku uwalniamy nogi z gumy (pierwsza część gumy wraca na swoje miejsce) i lądujemy na swoich śladach

so-bo-ta: wskakujemy do środka, na zewnątrz i znowu do środka

nie-dzie-la: jedną nogą zahaczamy gumę i przeskakujemy za jej drugą część, w drugim skoku uwalniamy obie nogi i lądujemy za gumą



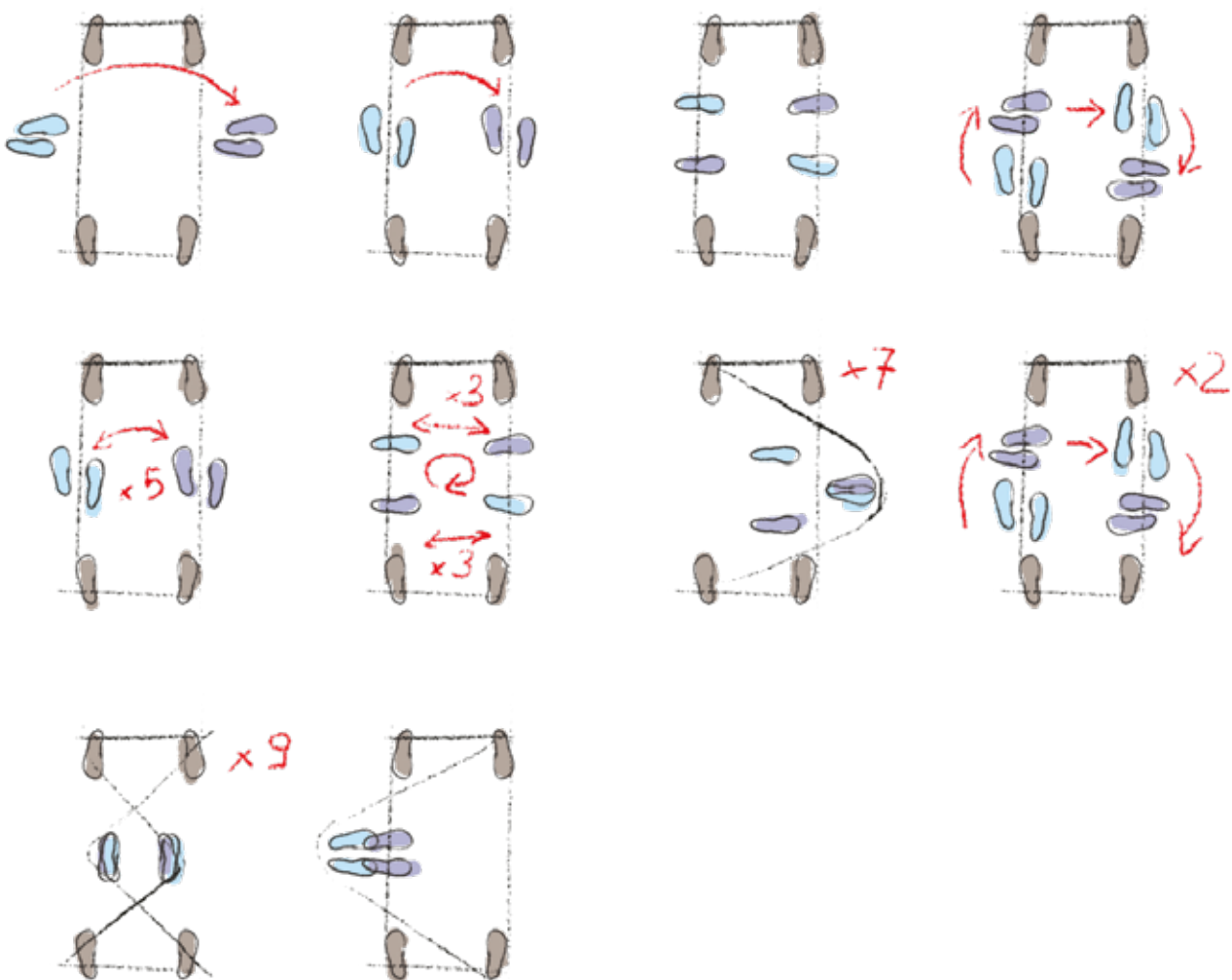


**Dziesiątki**

1. przeskakujemy obunóż na drugą stronę gumy
2. skok nad gumę z jednej i z drugiej strony (guma między nogami)
3. nożyce x 3 (raz jedna noga z przodu, raz druga), nadeptując na obie części gumy naraz
4. jedna część gumy między nogami, nadeptanie na gumę obunóż i potwórzanie na drugiej części gumy
5. guma między nogami z jednej strony na drugą x 5
6. nożyce x 3 patrząc w jednym kierunku i zmieniając nogi, a później obrót i nożyce x 3 w przeciwnym kierunku
7. nożyce x 7 patrząc w jednym kierunku i zmieniając nogi w takim ułożeniu, aby jedną nogą zahaczyć gumę z jednej strony i przenieść ją za drugą część gumy
8. jak 4 tylko powtórzone x 2
9. krzyżujemy gumę (patrz il. 9) i obracamy się w jej wnętrzu 9 razy
10. przekładamy jedną część gumy za jej drugą część, następnie podskakujemy do góry uwalniając gumę i naskakując obunóż na jej drugą część

**Nożyce**

*Skok, w którym jedna noga wysunięta jest do przodu, a druga pozostaje w tyle*



## KLASY

W grze może uczestniczyć dowolna liczba osób. Potrzebujemy również kredy i kamyczka.

### Wskazówka:

Grę w klasy można urozmaicić dorysowując pole lub kilka pól oznaczonych falami i nazywanych „wodą”. Kto wrzuci kamyczek lub wskoczy do „wody” – musi zacząć wszystkie skoki od nowa!

W innej wersji dorysowuje się pola oznaczone słowami „piekło” i „niebo”, zadanie polega na dotarciu do „nieba”, rzut kamyczkiem do „piekła” oznacza skuchę

Zaczynamy od narysowania „klas” składających się z 6 pól (można także grać w wersję z wodą – opis tego wariantu znajdziesz z boku). Każde pole powinno być nieco większe od stopy największego uczestnika. Kiedy „klasy” są gotowe pierwsza osoba rzuca kamyczek, tak aby zmieścić się w polu nr „1”. Po udanym rzucie rozpoczyna skoki na jednej nodze po wszystkich polach (w wariacie z wodą, omija pole oznaczone falami) i wracając zbiera kamyczek. Następnie wykonuje rzut na pole oznaczone nr „2” i skacze dalej, aż do „6”.

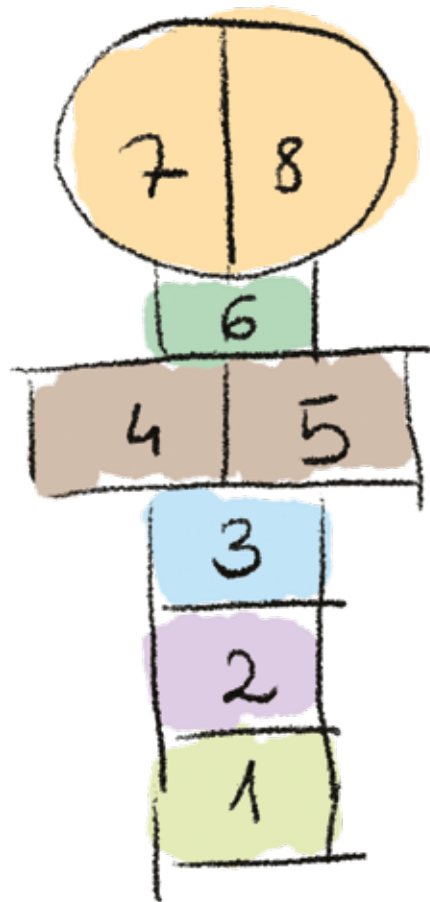
Jeśli przed zakończeniem skoków:

- nie trafi kamyczkiem we właściwe pole,
- trafi kamyczkiem na linię,
- wskoczy na linię,
- podeprze się drugą nogą lub którąś z rąk,

oddaje kolejkę kolejnemu graczowi, a sam w swojej turze rozpoczyna od rzuca kamyczka na pole o numerze, z którym mu się nie powiodło.

Wygrywa ten, kto pierwszy przeskoczy wszystkie pola.





Zasady tej gry są bardzo podobne do gry w klasy

Można się spotkać też z wersjami „chłopka”, które zawierają od 7 do 16 pól

## GRA W CHŁOPKA

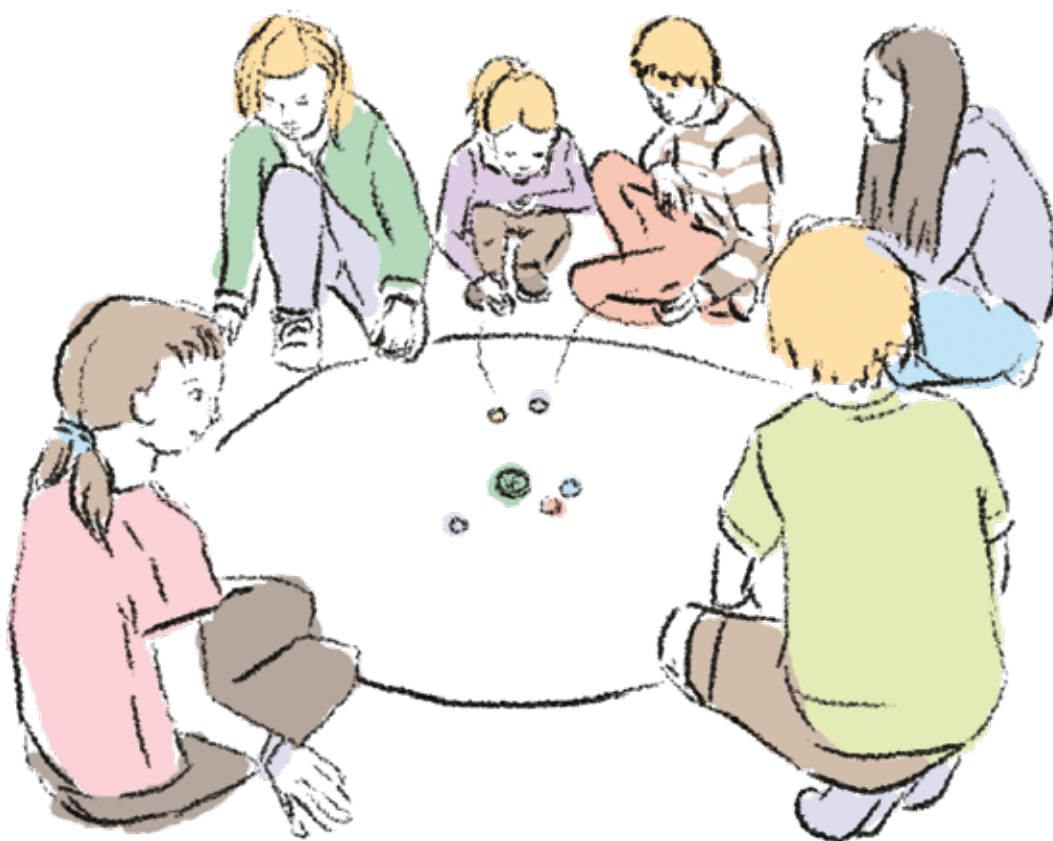
W grze może uczestniczyć dowolna liczba osób. Tak jak w grze w klasy oprócz kredy przyda nam się kamyk.

Najpierw rysujemy – „chłopka”, liczącego osiem pól, tyle ile jest klas w szkole podstawowej. Chłopiec ma ramiona, głowę oraz korpus, a więc razem osiem pól. Gra polega na przeskoczeniu wszystkich pól. Zaczynamy, rzucając kamyk w kolejne pole. Pola trzeba przeskakiwać na jednej nodze.

W ramiona naszego „chłopka” wskakuje się oboma nogami, zarówno w drodze do „głowy” jak i z powrotem. Po dotarciu do głowy wykonujemy obrót w powietrzu i skaczemy z powrotem.

Jeśli gracz nastąpi na linię lub stanie na dwóch nogach to „skusi” i wówczas kolejkę rozpoczyna następna osoba. Skucha to również rzucenie kamyczka w nieodpowiednie pole lub na linię chłopka.

Tak samo jak w „klasach”, wygrywa ten, kto pierwszy bez skuchy (bez nadeptnięcia na linię, podparcia się drugą nogą czy ręką) przeskoczy wszystkie pola tam i z powrotem.



## GRA W KULKI

**W grze może brać udział od dwóch do czterech graczy, każdy z nich musi wybrać sobie kilka szklanych kulek.**

Przed grą należy przygotować kolorowy sznurek, którym wyznaczmy pole gry w postaci okręgu. Średnica okręgu powinna wynosić ok. 100 cm.

Aby rozpocząć grę należy potoczyć największą kulkę wewnątrz koła.

Następnie, zadaniem każdego z graczy jest potoczenie swoich kulek jak najbliżej tej największej kulki. Zwycięża ta osoba, której kulka znajdzie się najbliżej tej największej. Grę rozgrywa się w rundach.

Zwycięzca każdej rundy otrzymuje po jednej kulce od przeciwników.

Grę wygrywa ten, kto pierwszy zbiera dziesięć kulek.



## CYMBERGAJ

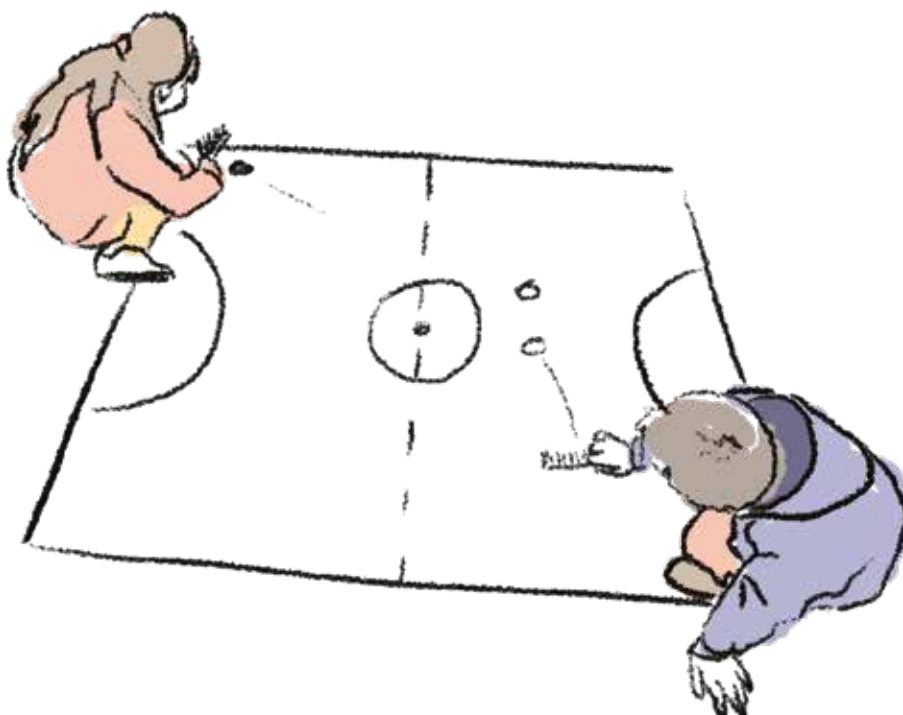
**Tu potrzeba trochę więcej akcesoriów: przede wszystkim monety, grzebień lub małe linijki, deseczki itp. oraz co najmniej dwoje uczestników. Trzymamy kciuki!**

To niegdyś bardzo popularna gra zręcznościowa, która polega na odbijaniu monet za pomocą deseczki lub grzebienia. Nazwa gry pochodzi z języka jidysz „ci mir gaj”, co oznacza „do mnie idź”.

Cybergaj ma już ponad stuletnią tradycję. Szczególnie popularny był w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku. Posiada wiele odmian, różniących się liczbą używanych monet i zasadami. Może być zarówno grą indywidualną, jak i zespołową. Zwykle, w grze bierze udział dwóch uczestników. Do gry używa się trzech monet; dwie z nich to „piłkarze”, a trzecia, nieco mniejsza, to „piłka”. Monetę-piłkę ustawiamy na środku boiska a monety-piłkarze po obu jej stronach. Pierwszy ruch ma zawodnik wybrany w drodze wyliczanki. Jego zadaniem jest, aby trzymając w ręku grzebień, uderzyć jego grzbietem, a nie ostrą częścią z zębami, w swoją monetę-piłkarza w taki sposób, by odbiła ona monetę-piłkę. Po jednym naszym odbiciu, ruch ma przeciwnik i tak na zmianę. Poruszamy się w ten sposób po boisku, aby dotrzeć do bramki przeciwnika. Celem gry jest strzelenie przeciwnikowi jak największej ilości goli.

Ogólne zasady gry są przeniesione z piłki nożnej, z zachowaniem rzutów karnych, fauli, rzutów wolnych, różnych itd.

W cybergaja można grać na ziemi lub „dla wygody” na stole, rysując na kartonie miniboisko o wymiarach 100 x 70 cm, zaznaczając bramki i środek boiska.



## GRA W KAPSLE

### Mur:

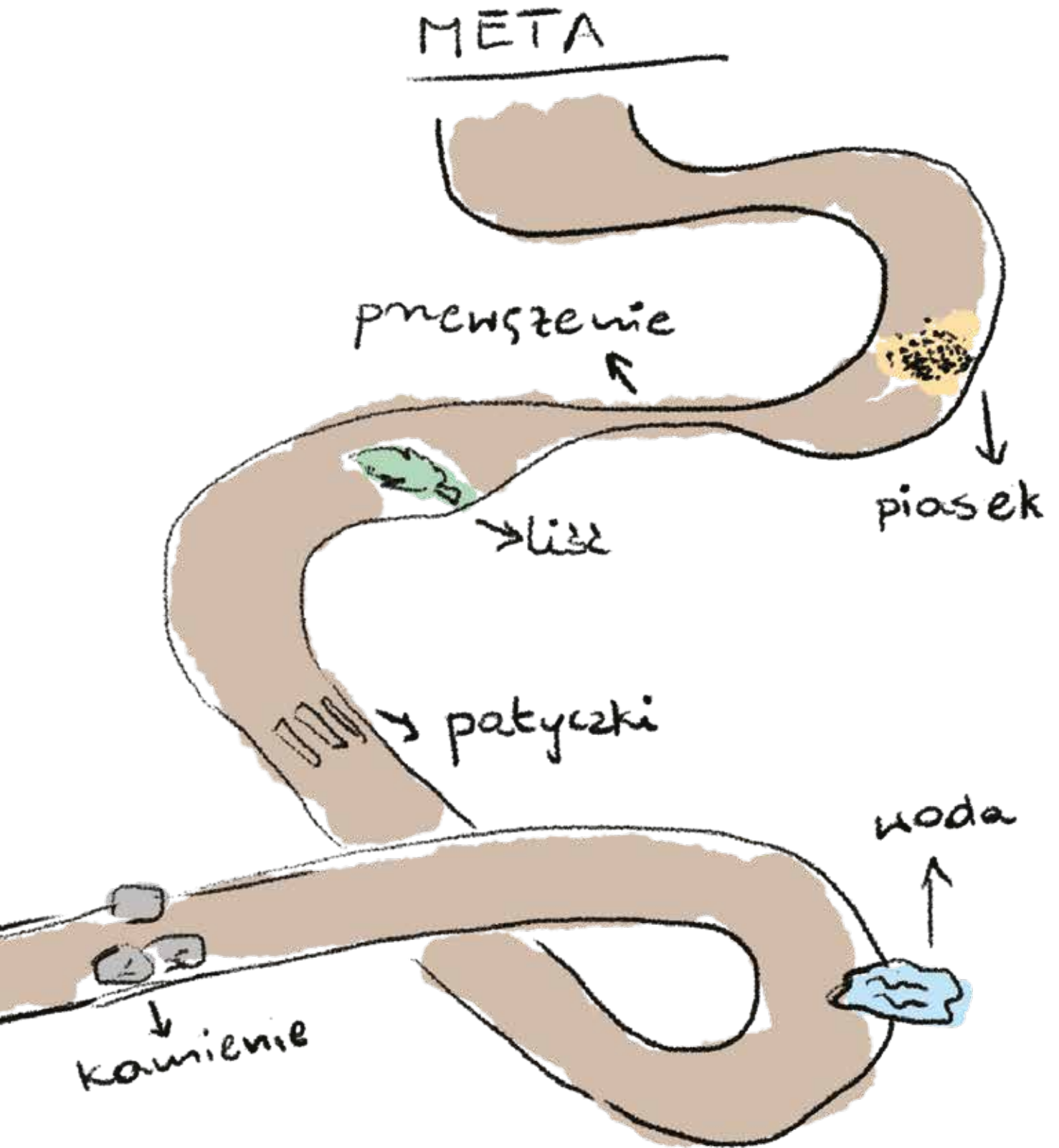
W kapsle można grać także na inne sposoby, jedną z odmian gry jest tzw. mur. Podczas gry w mur należy na jakiejś ścianie narysować pole, w które wszyscy gracze będą celować swoimi kapslami z linii startu oddalonej na wybraną odległość od muru. Jeśli w pobliżu nie ma żadnej pionowej powierzchni, możecie sami zbudować bramkę – z patyczków i sznurka, poskładanej kartki papieru itp.

W grze bierze udział co najmniej dwóch graczy. Potrzebne są również kapsle (można je zastąpić plastikowymi nakrętkami o tej samej wielkości) no i tor przeszkód, który możemy narysować na przykład patykiem na ziemi. Wola walki też by się przydała.

Istnieje wiele rodzajów gry, których cechą wspólną są właśnie kapsle, wprawiane w ruch za pomocą pstrykania w nie palcami. Gra zwykle toczy się na podwórkach – bezpośrednio na ziemi, asfalcie lub chodniku, na których rysujemy tor. Szerokość toru uzależniona jest od ilości uczestników – im więcej graczy, tym szerszy tor. Tor może mieć dowolną ilość zakrętów, przeszkód, garbów, czy muld – im ich więcej, tym ciekawiej. Następnie wyznaczamy linie startu i mety.

Ustawiamy kapsle na starcie, jeden obok drugiego, wierzchnią stroną na spód i pstryknięciem w karbowany bok kapsła rozpoczynamy wyścig. Wygrywa ten, kto pierwszy swoimi kapslami pokona tor przeszkód lub wyznaczoną trasę. Wypadnięcie kapsła poza wyznaczoną trasę jest karane cofnięciem ruchu. Z tego powodu przewagę mają kapsle dodatkowo obciążone na przykład woskiem lub plasteliną. Grę w kapsle w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych nazywano też Wyścigiem Pokoju, od nazwy wyścigu kolarskiego, transmitowanego co roku przez ówczesną telewizję. W takim wyścigu brały udział kapsle z umieszczonymi wewnątrz wizerunkami flag państw, biorących udział w tym słynnym wyścigu kolarskim.







## **BEREK**

**Zbierz kilku przyjaciół i zaczynajcie! Uśmiech – wskazany!**

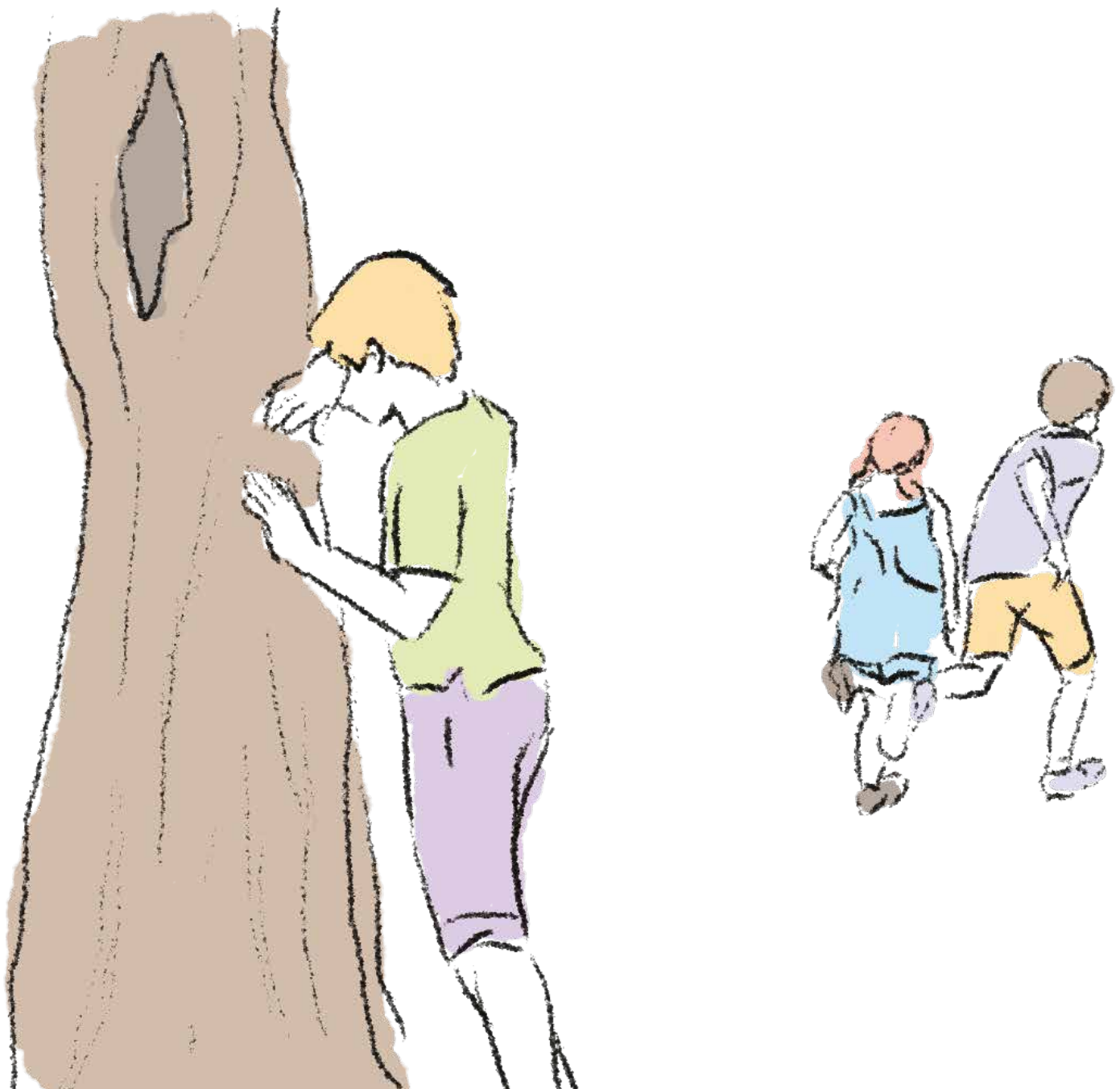
Inaczej gra w gonitwę, polegająca na tym, że jedna osoba, nazywana właśnie berkiem musi dotknąć innego uczestnika zabawy. Gdy to się uda, osoba dotknięta staje się kolejnym berkiem. W grze może brać udział dowolna liczba osób. Odmianą berka jest tzw. kucany. Ganiana osoba może kucnąć i wtedy jest chroniona, nie może zostać berkiem.

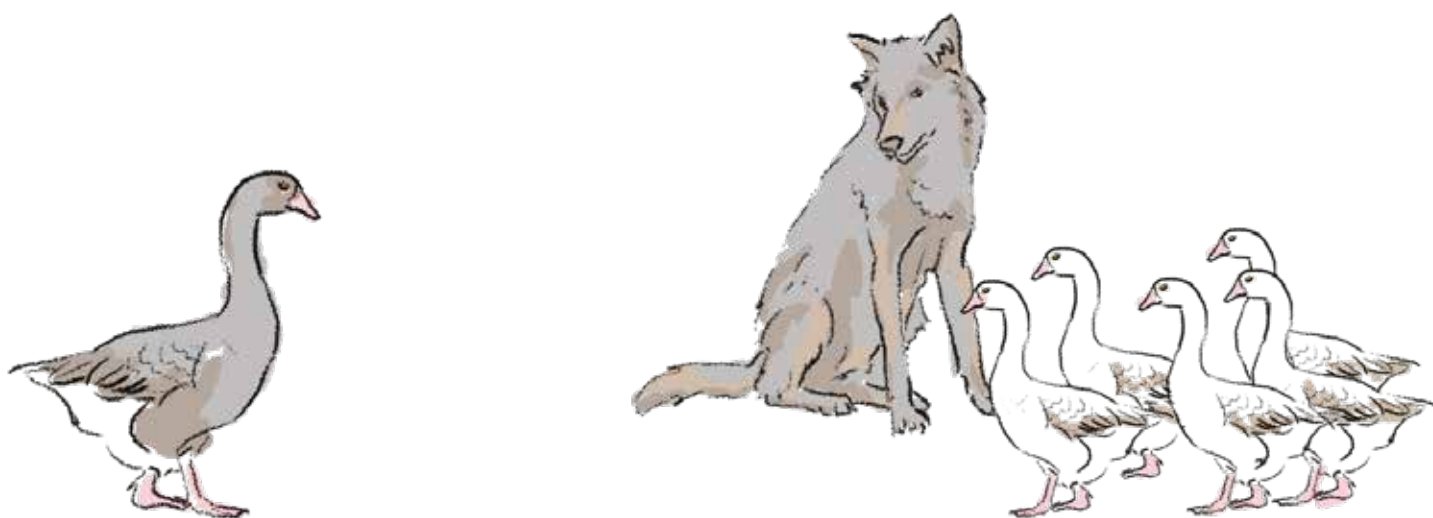


## ZABAWA W CHOWANEGO

Do tej zabawy nic nie potrzebujesz oprócz pomysłu, gdzie się schować oraz paru osób do zabawy.

Aby, grać w chowanego wystarczą dwie osoby, ale może ich być oczywiście więcej, właściwie nieograniczona ilość. Najlepszy teren do zabawy, to taki, na którym znajduje się dużo zakamarków, kryjówek. Aby rozpocząć grę wyznaczamy szukającego, który recytuje wylicznkę: „Pałka zapałka, dwa kije, kto się nie schowa ten kryje”, po czym odlicza do dziesięciu. Podczas wylicznki pozostali uczestnicy gry chowają się, tak by nie było ich widać. Po odliczeniu, szukający zaczyna poszukiwanie ukrytych kolegów. Kiedy zauważy taką ukrywającą się osobę musi ją „zaklepać”. Czyli klepnąć w miejsce, w którym odbyło się odliczanie. Osoby, które wykorzystają moment nieuwagi szukającego mogą zaklepać się same. Gra się powtarza po wyznaczeniu kolejnej osoby szukającej.





## GĄSKI

Do gry w „Gąski” potrzebujemy kilka osób i dobry nastrój.

Spośród uczestników gry wybieramy „mamę gąskę” i „wilka złego”. Z jednej strony ustawiają się „gąski”, a po przeciwnej stronie „mama gąska”. „Wilk” zajmuje miejsce z boku. „Mama gąska” woła do swych „gąsek”:

*Gąski, gąski do domu!*

a one odpowiadają: *Boimy się!*

Mama pyta: *Czego?*

Gąski: *Wilka złego!*

Mama gąska: *Gdzie on jest?*

Gąski: *Za górami, za lasami, czeka na nas z pazurami!*

Mama gąska dopytuje: *Co on pije?*

Gąski odpowiadają: *Pomyje!*

Mama gąska: *Co on je?*

Gąski na to: *Gąseczki!*

Mama gąska woła zatem: *Gąski, gąski do domu!*

Po tym okrzyku „gąski” biegną do „mamy gąski”, a „zły wilk” je łapie. Zabawę powtarza się tak długo, aż wszystkie „gąski” zostaną złapane przez „wilka”. Ostatnia złapana osoba zostaje nowym „wilkiem”.

## BABA JAGA

W tę grę najlepiej się bawić z kilkoma przyjaciółmi.

Spośród graczy wybierana jest „Baba Jaga”. Staje ona tyłem do pozostałych uczestników zabawy, którzy ustawiają się jeden obok drugiego - wzdłuż wyznaczonej linii. Baba Jaga wypowiada słowa: „Raz, dwa, trzy... Baba Jaga na oczy patrzy!” i odwraca się przodem do uczestników. W tym czasie, kiedy Baba Jaga była odwrócona tyłem, grający biegną w jej kierunku – jak się odwraca, trzeba zastygnąć nieruchomo. Baba Jaga zawraca te osoby, które się poruszyły – muszą one wrócić na start. Reszta uczestników nadal trwa w bezruchu, aż do momentu, kiedy Baba Jaga znów odwróci się do ściany i ponownie wypowie swoje zaklęcie.

W ten sposób można się bawić, dopóki ktoś nie dosięgnie Baby Jagi. Osoba, która to zrobi pierwsza, w następnej kolejce zostaje Babą Jagą.



### *Czy wiesz, że...*

*Baba Jaga to postać występująca w słowiańskich podaniach ludowych? Nazwa Jaga wywodzi się od prasłowiańskiego jęga, oznaczającego jędzę, wiedźmę, czarownicę*

# SPIS TREŚCI

## O PROJEKCIE

Cel ogólny .....	3
Cel szczegółowy .....	4
Problemy i potrzeby, na które odpowiada projekt .....	6
Rezultaty .....	7
Kto, co, gdzie i kiedy, czyli warsztaty dziennikarskie .....	8

## GRY PODWÓRKOWE

<b>Zabawy dla najmłodszych .....</b>	<b>12</b>
Kółko graniaste .....	12
Mam chusteczkę haftowaną .....	13
Stary niedźwiedź .....	14
Ojciec Wergiliusz .....	15
Głuchy telefon .....	16
Pomidor, albo dziadka kalesony .....	17
<b>Zabawy z piłką .....</b>	<b>18</b>
Gra w głupiego Jasia .....	18
Zośka .....	18
Piłka parzy! .....	19
Gra w dwa ognie .....	20
Zbijany, albo gra w zbijaka .....	21



<b>Zabawy ze skakanką</b> .....	<b>22</b>
Dziesiątki ze skakanką .....	22
Grupowe skoki przez skakankę .....	24
Gra w szczura .....	25
<b>Gra w gumę</b> .....	<b>26</b>
Dni tygodnia .....	26
Dziesiątki .....	27
<b>Zabawy z kredą</b> .....	<b>28</b>
Klasy .....	28
Gra w chłopka .....	29
<b>Zabawy zręcznościowe</b> .....	<b>30</b>
Gra w kulki .....	30
Cymbergaj .....	31
Gra w kapsle .....	32
<b>Ganiane, łapane, szukane</b> .....	<b>34</b>
Berek .....	34
Zabawa w chowanego .....	35
Gąski .....	36
Baba Jaga .....	37

## NOTATKI

**Wskazówka:**

*Tu jest miejsce, w którym możesz zapisać nazwy i zasady innych gier, które znasz*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---







FUNDACJA ROZWOJU  
SPOŁECZEŃSTWA  
PRZEDSIĘBIORCZEGO