Województwo Śląskie

WOM Rybnik

POLAND25.EU

KAŻDE PODWÓRKO MA SWÓJ UROK

27 zabaw dzieci z krajów Unii Europejskiej

TYTUŁ ZABAWY

żeton z wizualizacją zabawy

oryginalna nazwa w kraju pochodzenia

nazwa i flaga kraju pochodzenia

Przebieg zabawy

instrukcja realizacji zabawy wraz z propozycją modyfikacji adekwatnie do możliwości młodszych dzieci

preferowane miejsca realizacji:

- park, las, łąka, ogród
- plac zabaw, ogród przedszkolny
- sale zajęć, sale lekcyjne
- boisko, sala gimnastyczna

Miejsce realizacji

Cele i umiejętności

kompetencje społeczne, poznawcze i osobiste rozwijane w toku zabawy

Potrzebne rekwizyty

akcesoria niezbędne do przeprowadzenia zabawy

LEGENDA

Publikacja "Każde podwórko ma swój urok" składa się z:

- **zestawu 27 żetonów z wizualizacją zabaw podwórkowych** znanych dzieciom mieszkającym we wszystkich krajach Unii Europejskiej;
- **książeczki** zawierającej komentarz metodyczny, 27 kart **ze szczegółowym opisem zabaw** oraz graficzne zestawienie żetonów.

Użytkownicy publikacji **losują żeton z zestawu**, a następnie przeprowadzają zaprezentowaną na nim zabawę. Biorą pod uwagę dostępność miejsca realizacji oraz niezbędne rekwizyty.

Żeton bonusowy, zawierający obustronne logo publikacji, oznacza możliwość decydowania przez graczy o wyborze zabawy (spośród propozycji zestawu oraz propozycji własnych).

Identyfikację wylosowanej zabawy ułatwia **zestawienie żetonów** Kieruje ono użytkownika do odpowiedniej karty zabawy, odnosząc się do informacji o kraju, z którego pochodzi.

Karty z opisem zabaw ułożone są w kolejności alfabetycznej według nazw krajów pochodzenia.

Karty zawierają szczegółowe **instrukcje realizacji zabaw** oraz **dodatkowe warianty organizacyjne**, pozwalające na dostosowanie jej przebiegu do możliwości dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym.

Określono **optymalne miejsca** do przeprowadzenia zabawy oraz **niezbędne rekwizyty** (o ile jakiekolwiek są potrzebne).

W tym miejscu użytkownicy znajdą także **linki i kody QR** prowadzące do zewnętrznych zasobów sieciowych. Uzupełniają opisy zabaw o **cenne wskazówki** oraz pliki multimedialne (tj. filmy z linią melodyczną piosenek wykorzystywanych w zabawie czy wizualizację układów ruchowych).

W kartach zabaw wyodrębniono **cele rozwojowe i umiejętności**, które uczestnicy nabywają w toku danej aktywności. Wskazują one na wartość realizacji zabaw w kontekście **rozwijania kompetencji społecznych, poznawczych i osobistych** u dzieci i uczniów korzystających z publikacji.

UROK EUROPEJSKICH PODWÓREK

Publikacja „Każde podwórko ma swój urok", którą z przyjemnością oddajemy w ręce nauczycieli i uczniów, prezentuje 27 zabaw podwórkowych, znanych dzieciom mieszkającym na terenie Unii Europejskiej w dzisiejszych i dawniejszych czasach.

Z dumą prezentujemy ją jako jedną z międzynarodowych inicjatyw edukacyjnych podjętych w ramach polskiej prezydencji w Radzie Unii Europejskiej, sprawowanej w pierwszym półroczu 2025 roku. Inkluzywny charakter opracowania, podkreślającego wymiar społeczny edukacji, wpisał się doskonale w kluczowe zagadnienia podejmowane w tym okresie w całej Polsce w ramach motta prezydencji: „Bezpieczeństwo, Europo!".

Niniejsze opracowanie, zainicjowane w zespole konsultantów RODN i IP WOM w Rybniku, jest efektem współpracy nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej realizujących interdyscyplinarne projekty edukacyjne w ramach Programu eTwinning.
Od dwudziestu lat, w ramach tego programu, dzieci i uczniowie szkół na wszystkich poziomach edukacyjnych bawią się i uczą wspólnie z rówieśnikami z 46 krajów partnerskich Europy i całego świata, w tym - wszystkich 27 krajów członkowskich UE.

Odzwierciedleniem wspólnej „zabawy" i współdziałania europejskich nauczycieli jest przestrzeń na doświadczanie przez ich podopiecznych gier, jakie rozgrywają oni na swoich własnych podwórkach. To jest dziedzictwo kulturowe europejskiego dzieciństwa. Warte eksploracji, kontynuowania radosnych chwil i pamięci o poprzednich pokoleniach.

Wybór 27 tradycyjnych podwórkowych zabaw okazał się nie lada wyzwaniem i przyniósł nam ciekawą konkluzję. Niejednokrotnie okazało się, że propozycje zgłaszane przez nauczycieli jako unikalne i popularne w ich kraju, miały swoje odpowiedniki w pozostałych. Odbiorcy publikacji „Każde podwórko ma swój urok" zauważą więc zbieżność przebiegu wielu zabaw z tymi, które znają z własnego podwórka.

Zabawy w ciuciubabkę, w klasy, zbijaka, berka, czy „papier, kamień, nożyce" występują w wielu wariantach pod tymi samymi lub zaskakująco odmiennymi tytułami. To oznacza, że dzieci w całej Europie bawią się (lub bawiły) w to samo i niemalże tak samo!
Bez względu na miejsce rozgrywki w zabawach dzieci należy przygotować się na sporą dawkę biegania i pościgu, polowanie na siebie nawzajem i chwilowe odpadanie z gry, a czasem - na zdarzenia o dramatycznym (jak pożar) przebiegu.
W repertuarze dziecięcych gier znajdziemy zabawy w kole, z tańcem i piosenką.
By poczuć się zwycięzcą w zabawie z elementami rywalizacji, trzeba być skoncentrowanym i szybkim, trafnie oceniać odległości, budować strategie, a czasem - zgodnie współpracować w zespole.

Jak łatwo zauważyć, publikacja zawiera sporo propozycji zabaw z elementami współzawodnictwa, niosącymi liczne okazje do nabywania odporności emocjonalnej (radzenia sobie z frustracją oraz z emocjami w sytuacji przegranej). Kształtują one dziecięcą wytrzymałość, uczą strategii postępowania i podejmowania decyzji tak, by osiągnąć cel indywidualny lub zespołowy.

Niemal w każdej zabawie towarzyszą dzieciom elementy natury. Spotkają w nich wilka i lisa, kaczki i kurczęta, krowy, kozy i psa. Zatańczą wśród uroczych dzwonków hiacyntowca. Nie sposób nie natknąć się w nich na postaci świata bajek i świata ludzi różnych zawodów - na czarownice, myśliwych, strażaków i pasterzy. Dzięki swoistej personifikacji cech bohaterów zabaw doświadczamy ich przeróżnych zachowań i emocji, poznając mechanizmy współzależności oraz przykłady wzajemnych relacji międzyludzkich.

Warto zauważyć, że w dobranym repertuarze zabaw znalazły się przede wszystkim te, które nie wymagają zastosowania specjalnych rekwizytów. Rekwizyty wymienione jako „potrzebne" można łatwo zastąpić innymi, a do przeprowadzenia wielu zabaw nie potrzeba zupełnie niczego.

Rekomendacje dotyczące miejsca realizacji zabaw są bezpośrednio związane ze specyfiką ich przebiegu, to jest potrzeb organizacyjnych w zakresie otwartych przestrzeni lub odwrotnie - dostępności licznych kryjówek. Ze względów bezpieczeństwa niektórych z zabaw nie zaleca się do przeprowadzenia w sali przedszkolnej/szkolnej, co oznaczono na kartach. Oznaczenie to jednak nie jest obligatoryjne i rygorystycznie obowiązujące. Ostatecznie, decyzja (podobnie jak odpowiedzialność) leży po stronie nauczyciela.

Warto zaznaczyć, że z uwagi na różnorodność definicji oraz klasyfikacji gier i zabaw w literaturze tematu, na potrzeby tego opracowania terminologię stosuje się zamiennie i równorzędnie. Jak uznaje W. Okoń – „każda gra jest zabawą, lecz nie każda zabawa jest grą". W zebranej przez nas kolekcji czasem nie sposób określić, czy właśnie gramy, czy jednak bawimy się. Zależy nam, by nasi odbiorcy bawili się z nami doskonale, nabywając przy tym liczne kompetencje poznawcze, społeczne i osobiste.

Czasy się zmieniają, ale potrzeby dzieci pozostają takie same. Potrzebują sprzyjającego środowiska rozwojowego - jasnych reguł i zasad porządkujących ich codzienność. Potrzebują doświadczeń, dzięki którym nauczą się regulować swoje emocje i doświadczać ich różnorodności. Bezcenne są doświadczenia w kręgu społecznych interakcji, dzięki którym uczą się być - komunikować się i współdziałać z innymi.

Dzięki tej publikacji podnosimy także niezmiernie istotny aspekt społecznych doświadczeń - zagadnienie szacunku do siebie nawzajem. Mieszkamy w różnych miejscach Europy, posługujemy się odmiennymi językami, ale w gruncie rzeczy jesteśmy do siebie podobni. Tacy sami?

Życzymy dzieciom i towarzyszącym im dorosłym wielu emocjonujących momentów podczas rozgrywania zebranych tu zabaw.
Wylosujcie i wygrajcie sobie radość. Taką bez granic.

Anna Krzyżanowska

nauczyciel konsultant RODN i IP WOM w Rybniku
ambasadorka Programu eTwinning

ZESTAWIENIE ŻETONÓW

Austria

NIEBO I PIEKŁO

Belgia

BEREK WILKA I CIENI

Bułgaria

KROCZKI (SKOK W DAL)

Chorwacja

ZGADNIJ, KTO TO, SZPAKU?

Cypr

DALEKO – BLISKO

Czechy

CUKIER, KAWA, LEMONIADA

Dania

Z KRYJÓWKI DO PUSZKI

Estonia

LIS I KURCZĘTA

Finlandia

KOŚCIELNY SZCZUR

Francja

BERET

Grecja

PIĘĆ KAMIENI

Hiszpania

OGON SMOKA

Holandia

RZUT KULĄ NA ŚCIEŻCE

Irlandia

TANIEC NIEBIESKICH DZWONKÓW

Litwa

DZIELENIE PIERŚCIENIA

Luksemburg

PIŁKĄ PRZEZ PĘTLĘ

Łotwa

DOM SIĘ PALI!

Malta

WILKU, WILKU, CO ROBISZ?

Niemcy

OGIEŃ, WODA, BURZA

Polska

CIEPŁO – ZIMNO

Portugalia

ŚLEPA KOZA

Rumunia

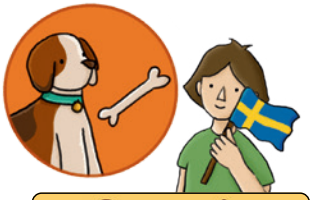
KACZKI I MYŚLIWI

Słowacja

KROWY I PASTERZ

Słowenia

SPRZEDAJEMY KREDKI



Szwecja

PIES I KOŚĆ

Węgry

“PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCE” – BITWA

Włochy

CZAROWNICA ROZKAZUJE KOLOR

NIEBO I PIEKŁO

Himmel und Hölle

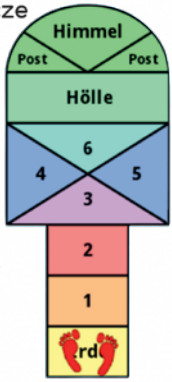
Austria

Przebieg zabawy

Zabawa sprawnościowa z elementami rzutu i skoku, w schemacie gry „w klasy".

1. Gracze rysują układ ponumerowanych pól, uwzględniając startowe pole ziemi (Erde), pole piekła (Hölle), nieba (Himmel) i pola pocztowe (Post). Minimalna ilość graczy to dwie osoby.
2. Grę rozpoczyna rzut kamieniem na pole 1, w kolejnych rundach pola od 2–6, na końcu – pole nieba. Pole na którym leży kamień należy ominąć podczas skakania na planszy, podobnie jak pola piekła i poczty. Na pola 1, 2, 3, 6 skacze się na jednej nodze. Na pola 4–5 oraz niebo skacze się obunóż.
3. Na polu nieba następuje obrót i powrót wraz z zebraniem kamyka.
4. Jeśli gracz popełni błąd (skoczy na linię, nie trafi kamykiem we właściwe pole, zapomni o skoku, kamieniu podczas powrotu lub straci równowagę – kończy swoją rundę. Zaczyna ją wówczas następna osoba.
5. Wygrywa ten, kto zaliczy wszystkie pola i prawidłowo wykona skoki.

Dokładny sposób przeprowadzenia rozgrywki (kolejne rzuty kamieniem, rodzaj skoku, omijanie pól) prezentuje schemat dostępny pod linkiem i kodem QR znajdującym się poniżej.



Źródło: https://de.wikipedia.org/wiki/Himmel_und_Hölle

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

kreda, płaskie kamienie
link do schematu skoków:
https://bit.ly/WOMklasy

Cele i umiejętności

- planowanie motoryczne, precyzja ruchów, celność, skoczność, koordynacja, równowaga, kondycja;
- motoryka dużych grup mięśniowych;
- koncentracja;
- orientacja przestrzenna (ocena dystansu, kierunek ruchu, obrót wokół własnej osi);

BEREK WILKA I CIENI

Schaduwtikkertje

Belgia

Przebieg zabawy

Zabawa na słoneczny dzień, oparta o schemat berka.

1. Wybór lub losowanie gracza, który rozpocznie zabawę w roli wilka.
2. Uczestnicy zabawy poruszają się po wyznaczonym terenie tak, by nie zostać złapanym przez wilka. Złapanie następuje, gdy wilk nadepnie lub dotknie cień uciekającego. Wystarczy, że stopa lub ręka wilka zetknie się z cieniem gracza (nie musi dotykać jego ciała!).
3. Gdy cień dziecka zostanie nadepnięty, staje się ono nowym wilkiem.
4. Zabawa kończy się w dowolnym momencie – gdy znudzi się uczestnikom lub gdy minie ustalony na nią czas.

Klasyczny wariant zabawy („Tikkertje"), w którym wilk musi dotknąć gracza, by zamienić się z nim rolami, jest opcją na dni pozbawione wystarczającej ilości słońca (brak cienia).

Wariant „Freeze Tikkertje" to berek z efektem zamrażania. Złapane przez wilka dzieci nieruchomieją w miejscu. Mogą zostać „odmrożone", gdy dotknie je inny gracz.

Wariant berka z bezpiecznymi strefami („Tikkertje met veilige zones") umożliwia graczom kilkusekundowe skorzystanie z przestrzeni, by odetchnąć/ochronić się przed schwytaniem przez wilka. W tych ustalonych lub zaznaczonych miejscach nie można nikogo łapać.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- szybkość reagowania, refleks;
- planowanie motoryczne, koordynacja ruchowa, równowaga dynamiczna;
- orientacja przestrzenna (ocena dystansu i pozycji względem drugiej osoby, kierunek ruchu);
- odporność emocjonalna (reagowanie w sytuacji niepowodzenia);
- współpraca, budowanie strategii;

KROCZKI (SKOK W DAL)

Крачка

Bułgaria

Przebieg zabawy

Zabawa skoczna z elementem rywalizacji.

1. Zadaniem uczestników zabawy jest pokonanie jak najdłuższej odległości za pomocą serii skoków („kroczków"), bez utraty równowagi/upadku.
2. Uczestnicy zabawy wyznaczają linię startu (może to być linia oznaczona kredą, za pomocą patyka lub naturalny element na terenie zabawy).
3. Przed rozpoczęciem rozgrywki grupa lub osoba prowadząca ustala, ile skoków mają wykonać gracze w danej rundzie.
4. Gracze po kolei wykonują serię skoków (obunóż, na jednej nodze, przeskoki w bok), licząc je na głos. Warto oznaczyć końcowy punkt serii skoków (np. za pomocą kamienia lub kreski wykonanej patykiem/kredą).
5. Wygrywa osoba, który pokonała najdłuższą trasę w określonej liczbie skoków.

W jednym z wariantów zabawy istotna jest nie tylko linia startu, ale także linie boczne, wyznaczane naturalnie (ścieżką, chodnikiem) lub za pomocą linii kredą. Granic pola gry nie można wówczas przekroczyć, a taka próba zostaje uznana za „spaloną" i nie bierze się jej pod uwagę w klasyfikacji grupowej.

Wart uwagi jest także wariant drużynowy, w którym gracze dzielą się na grupy, każdy zawodnik wykonuje swoje skoki, a o wygranej w rundzie decyduje suma skoków drużyny.

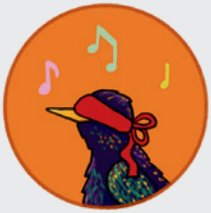
Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

(opcjonalnie)
kreda do oznaczenia startu i mety

Cele i umiejętności

- planowanie motoryczne, precyzja ruchów, skoczność, koordynacja, równowaga, kondycja;
- motoryka dużych grup mięśniowych;
- koncentracja;
- orientacja przestrzenna (ocena dystansu, kierunek ruchu);
- odporność emocjonalna (reagowanie w sytuacji niepowodzenia);



ZGADNIJ, KTO TO, SZPAKU?

Čvorak

Chorwacja

Przebieg zabawy

Zabawa dotykowa z piosenką, integrująca grupę.

1. Uczestnicy zabawy tworzą krąg, trzymając się za ręce.
   Jedno z dzieci wybierane jest do roli szpaka.
   Staje w środku kręgu z oczami zasłoniętymi chustką.
2. Dzieci, trzymając się za ręce, poruszają się w kole w jedną stronę, śpiewając piosenkę. Po jej wyśpiewaniu wszyscy zatrzymują się, a osoba w środku kręgu idzie w kierunku postaci, by rozpoznać koleżankę/kolegę za pomocą dotyku.
3. Jeśli dziecko w środku poprawnie rozpozna uczestnika zabawy, zamieniają się ze sobą miejscami. Odgadnięta osoba wchodzi do środka kręgu i zasłania oczy, a „środkowy" wraca do koła.
4. Zabawa kończy się w dowolnym momencie.

Polska adaptacja słów piosenki "Čvorak"

autor adaptacji:
A. Krzyżanowska

Panie szpaku, chodź posłuchaj.	**| C |Am7|**
Pisklę ćwierka mi do ucha.	**| C |Am7|**
Zgadnij najpierw, kto to jest.	**| F | G7 | C | Am |**
Powiem Ci, gdzie gniazdo jest.	**| F | G7 | Am7 |C |**

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

opaska na oczy (opcjonalnie)
link do piosenki:
https://bit.ly/WOMszpak

Cele i umiejętności

- współpraca i integracja grupy;
- komunikacja, wspólny śpiew piosenki;
- stymulacja sensoryczna (rozpoznawanie za pomocą dotyku);
- orientacja przestrzenna (kierunek ruchu);
- planowanie motoryczne (kontrola ruchów ciała, koordynacja, synchronizacja);

DALEKO - BLISKO

Μακριά – Κοντά

Cypr

Przebieg zabawy

Gra przestrzenno – ruchowa oparta na reagowaniu na polecenia.

1. Uczestnicy gry (4–12 dzieci) ustawiają się w linii startowej.
2. Jedna osoba (dziecko lub dorosły) pełniąca rolę prowadzącego, staje w odległości kilkunastu metrów od linii startu.
3. Na komendę „Blisko!" wypowiedzianą przez prowadzącego, dzieci zbliżają się do niego, idąc lub biegnąc.
4. Na komendę „Daleko!" dzieci cofają się, oddalając od osoby prowadzącej.
5. Prowadzący stara się dostrzec, którzy gracze poruszają się w niewłaściwym momencie lub nie reagują właściwie na polecenia. Takie osoby uznaje się za „złapane", co eliminuje je z rozgrywki do czasu rozgrywania kolejnej rundy.
6. Gra kończy się, gdy prowadzący złapie określoną liczbę graczy lub gdy minie czas przeznaczony na każdą z rund.

Wariant drużynowy tej gry polega na rywalizacji dwóch lub więcej kilkuosobowych drużyn. Dzieci przydzielone do konkretnej drużyny starają się dotrzeć do prowadzącego, reagując na komendy „Daleko – Blisko". Drużyna wygrywa rundę, gdy jej zawodnik dociera do osoby prowadzącej lub gdy największa ilość zawodników tej drużyny pozostaje w grze po ukończeniu ustalonego czasu rundy.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- szybkość reagowania, refleks;
- planowanie motoryczne, koordynacja ruchowa, równowaga dynamiczna;
- orientacja przestrzenna (ocena dystansu i pozycji względem drugiej osoby);
- uwaga słuchowa, rozumienie poleceń;
- odporność emocjonalna (reagowanie w sytuacji niepowodzenia);

CUKIER, KAWA, LEMONIADA

Cukr, káva, limonáda

Czechy

Przebieg zabawy

Gra przestrzenno – ruchowa oparta na reagowaniu zatrzymaniem na sygnał.

1. Uczestnicy gry (minimum 3, optymalnie 5–12 dzieci) ustawiają się na linii startu. Jedna osoba przyjmuje rolę prowadzącego, pozostałe są graczami poruszającymi się w ustalonej przestrzeni.
2. Prowadzący stoi kilkanaście metrów od linii startu. Odwrócony plecami wypowiada słowa rymowanki „Cukier, kawa, lemoniada, herbata, rum, bum!". W tym czasie dzieci biegną w kierunku prowadzącego.
3. Gdy prowadzący wypowiada słowo „BUM!" – natychmiast się odwraca, a pozostali gracze nieruchomieją w miejscu.
4. Jeśli prowadzący zauważy i wskaże kogoś, kto się porusza, ta osoba wraca na start lub odpada z rundy gry (zależnie od przyjętej zasady).
5. Gra trwa do momentu, gdy któreś dziecko dobiegnie i dotknie prowadzącego. Wówczas wygrywa rundę i przejmuje rolę prowadzącego w kolejnej rundzie gry.

Wariant 1. Aby wygrać rundę należy dotknąć prowadzącego i uciec zanim się odwróci.
Wariant 2. Można wyznaczyć kredą strefy bezpieczeństwa, w których dzieci mogą się zatrzymać, nie ryzykując bycia wyeliminowanym z gry.
Wariant 3. Podział dzieci na grupy.
Wyścig wygrywa ta grupa, której reprezentant szybciej dotknie prowadzącego.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- uwaga słuchowa, koncentracja;
- planowanie motoryczne, świadomość własnego ciała, równowaga statyczna i dynamiczna;
- orientacja przestrzenna (ocena dystansu i pozycji względem drugiej osoby);
- odporność emocjonalna (wytrwałość, nie poddawanie się, cierpliwość).

Z KRYJÓWKI DO PUSZKI

Dåseskjul

Dania

Przebieg zabawy

Gra terenowa łącząca zabawę w chowanego i w berka, z elementami strategii.

1. Ustawienie puszki na środku pola gry.
2. Wybór szukającego. Szukający odlicza (np. do 10 lub 20) z zamkniętymi oczami.
3. Uczestnicy zabawy rozbiegają się i chowają w najbliższym otoczeniu.
4. Po odliczeniu szukający próbuje znaleźć ukrytych graczy, starając się pozostawać w niedalekiej odległości od puszki.
5. Gdy kogoś zauważy, biegnie do puszki, dotyka jej i wywołuje dostrzeżoną osobę po imieniu. Może wskazać jej miejsce ukrycia się ("Widzę Jasia za zjeżdżalnią!).
6. Złapane w ten sposób osoby siadają w pobliżu puszki (stają się więźniami).
7. Gracz, który nie został jeszcze złapany, może w dowolnym momencie wybiec ze swojej kryjówki i przewrócić lub kopnąć puszkę. Jeśli zdąży to zrobić, zanim przy puszce wywoła go szukający, uwalnia wszystkich uwięzionych. Wówczas puszkę należy ponownie ustawić na środku pola gry, która zaczyna się od nowa.
8. Runda kończy się, gdy szukający schwyta wszystkich graczy, zanim komuś uda się przewrócić puszkę.
9. Osoba znaleziona jako pierwsza zostaje szukającym w kolejnej rundzie.

Uwaga! W jednym z wariantów gry przewrócenie/kopnięcie puszki uwalnia tylko jedną osobę. Decyzja, kto nią jest, należy do gracza, któremu się to udało.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

metalowa puszka
(opcjonalnie: plastikowa butelka lub piłka)

Cele i umiejętności

- zwinność, szybkość i refleks;
- orientacja przestrzenna (ocena dystansu i optymalnego kierunku ruchu);
- planowanie motoryczne
- strategia działania;
- odporność emocjonalna (element oczekiwania, zaskoczenia, ryzyka, szybkie podejmowanie decyzji);
- współpraca (wariant ratowania innych).

LIS I KURCZĘTA

Rebane ja kanad

Estonia

Przebieg zabawy

Zabawa pościgowa z motywem odgrywania ról.

1. Wybór osoby, który przyjmuje rolę lisa.
   Pozostali uczestnicy zabawy są kurczętami.
2. W miejscu rozgrywania zabawy wyznacza się dwie równoległe linie oddalone od siebie o około 10 metrów. Jedna linia to kurnik, a druga to nora lisa.
3. Kurczęta stoją przy linii kurnika. Pytają lisa: „Która godzina?". Lis odpowiada im liczbą (np. „piąta"), a kurczęta robią dokładnie tyle kroków w jego kierunku. Dialog powtarza się kilkakrotnie.
4. W pewnym momencie na pytanie kurcząt lis odpowiada „Północ!". Wówczas szybko wyskakuje z nory i próbuje złapać kurczęta. Kto w czasie pościgu zdąży dotrzeć z powrotem do linii kurnika – jest bezpieczny. Kto zostanie złapany – staje się dodatkowym lisem i pomaga w wyłapaniu kolejnych kurcząt.
5. Zabawa trwa, aż wszyscy uczestnicy staną się lisami. Ostatnie złapane kurczę staje się lisem w następnej rundzie.

Uwaga! Motyw „lis kontra kurczęta" występuje w kilku estońskich wariantach zabawy, także jako polowanie na lisa za pomocą liny pułapki (szukaj: Rebase püüdmine).

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- szybkość i zwinność;
- orientacja przestrzenna (ocena dystansu i optymalnego kierunku ruchu);
- strategia ruchu;
- odporność emocjonalna (element oczekiwania, zaskoczenia, ryzyka, szybkie podejmowanie decyzji);
- znajomość liczebników głównych i porządkowych;

KOŚCIELNY SZCZUR

kirkonrotta

Finlandia

Przebieg zabawy

Odmiana zabawy w chowanego z elementami wyścigu i strategii.

1. Wybór szukającego. Osoba odlicza (np. do 10 lub 20) z zamkniętymi oczami.
2. Uczestnicy zabawy (kirkonrotta – kościelne szczury) chowają się w pobliżu bazy.
3. Po odliczeniu szukający próbuje znaleźć ukrytych graczy.
4. Gracza uznaje się za złapanego, gdy szukający wróci do bazy, dotknie jej oraz wywoła imię znalezionej osoby.
5. Gracze w dowolnym momencie mogą wybiec z kryjówki i uratować się poprzez dotknięcie bazy (zanim ich imię będzie wypowiedziane w tym miejscu przez szukającego).
6. Rundę uznaje się za zakończoną, gdy wszystkie grające osoby zostaną złapane lub większości uda się dotrzeć do bazy.
7. Nowym szukającym zostaje osoba znaleziona jako pierwsza lub ostatnia (tę zasadę ustala się na początku gry).

Uwaga! W niektórych fińskich wariantach dotknięcie bazy przez gracza uwalnia także wszystkie wcześniej znalezione osoby! Wówczas szukający odlicza i szuka ponownie.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

baza zwana „kościołem" (kirkko) – element otoczenia tj. drzewo, ławka, ściana budynku, głaz itp.

Cele i umiejętności

- planowanie motoryczne;
- szybkość i refleks;
- orientacja przestrzenna (ocena dystansu i optymalnego kierunku ruchu);
- strategia działania;
- odporność emocjonalna (element oczekiwania, zaskoczenia, ryzyka, szybkie podejmowanie decyzji);
- współpraca (wariant ratowania innych);

BERET

Béret

Francja

Przebieg zabawy

Zabawa z elementami pościgu i rywalizacji zespołowej.

1. Uczestnicy zabawy ustawiają się na wyznaczonych liniach, w dwóch przeciwległych szeregach, oddalonych od siebie o około 10–20 metrów. Są zwróceni twarzami do drużyny przeciwnej.
2. Każdej osobie z drużyny przypisuje się liczbę w taki sposób, by w obu znalazł się gracz z numerem 1, 2, 3 itd.
3. Dokładnie pośrodku stanowisk kładzie się beret lub inny przedmiot, o przechwycenie którego będą starać się członkowie drużyn.
4. Prowadzący zabawę wywołuje numer. Pierwszy gracz z tym numerem, który chwyci beret i wróci na stronę swojej drużyny, nie zostając po drodze dotkniętym/złapanym przez przeciwnika, zdobywa punkt. Jeśli gracz uciekający z beretem zostanie dotknięty/złapany, punkt otrzymuje drużyna przeciwna.
5. Zabawa trwa do momentu, gdy upłynie ustalony na nią czas.

Wariant dodatkowy: Zabawę można rozgrywać wykorzystując nazwy zwierząt lub kolory (zamiast liczb). Dla uczniów posiadających umiejętność dodawania i odejmowania ciekawym rozwiązaniem jest zadawanie w toku gry prostych obliczeń matematycznych. Przykład: prowadzący zadaje zadanie: 2+2=; po beret wybiegają dzieci z numerem 4.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

beret, kapelusz,
piłka, chustka,
dowolny przedmiot do złapania

Cele i umiejętności

- szybkość, zwinność i refleks;
- koordynacja i planowanie motoryczne;
- orientacja przestrzenna (ocena położenia obiektu w przestrzeni, optymalizacja kierunku ruchu);
- pamięć, znajomość liczebników;
- operacje liczbowe (opcjonalnie);
- odporność emocjonalna;
- integracja zespołu, współdziałanie;

PIĘĆ KAMIENI

Πεντόβολα

Grecja

Przebieg zabawy

Gra zręcznościowa z elementami rzutu i chwytu.

Gra kreteńska, znana w Polsce pod nazwą „ciupy", polega na zbieraniu leżących na ziemi kamyków w ustalonej kolejności, przy jednoczesnym podrzucaniu i łapaniu głównego kamyka zwanego „matką" lub „piątym". Wygrywa ją osoba, która przejdzie prawidłowo przez wszystkie poziomy gry i nie popełni błędu (tj. upuszczenia podrzucanego kamyka czy dotknięcia innego podczas zbierania).

Poziomy gry:
Rozsypanie wszystkich kamyków na płaskim podłożu (podłoga, ziemia, piasek).
Poziom 1: Gracz bierze jeden z kamyków do ręki i podrzuca go. Gdy kamyk jest jeszcze w powietrzu, szybko podnosi inny leżący kamyk i łapie ten podrzucony tą samą ręką. Zebrane kamyki odkłada się na bok. Czynność powtarza się do zebrania wszystkich.
Poziom 2: Gracz podrzuca kamyk i podnosi z ziemi jednocześnie dwa inne kamyki. Łapie podrzucony kamień, zanim spadnie. Powtarza, aż zbierze kamienie parami.
Poziom 3: Gracz podnosi najpierw trzy kamyki na raz, następnie ostatni pojedynczy.
Poziom 4: Gracz podnosi cztery kamyki jednocześnie.

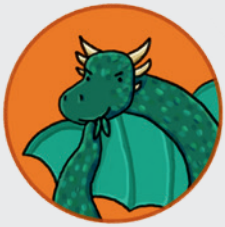
Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

pięć kamieni

Cele i umiejętności

- sprawność motoryki małej;
- planowanie motoryczne (koordynacja oko-ręka, refleks, szybkość);
- orientacja przestrzenna (optymalizacja kierunku ruchu);
- pamięć sekwencyjna;
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z niepowodzeniem, cierpliwość, wytrwałość);



OGON SMOKA

La Cola del Dragón

Hiszpania

Przebieg zabawy

Gra zespołowa o charakterze ofensywno-defensywnym z elementem rywalizacji.

1. Uformowanie rzędu, składającego się z 6–12 dzieci, w którym dwoje pełni rolę głowy smoka, a jedno staje się jego ogonem. Dzieci trzymają się za ramiona.
2. Smocza drużyna trzyma się w jednej linii, nie dopuszczając do rozłączenia się.
3. „Głowa smoka" prowadzi cały rząd, a jednocześnie próbuje złapać swój ogon – czyli dotknąć osobę znajdującą się na końcu. Ogon stara się przed nią uciekać.
4. Gdy głowie uda się dotknąć ogona – osoba będąca w tej roli przechodzi na początek rzędu i staje się nową głową smoka.
5. Zabawa trwa do momentu, gdy każde dziecko znajdzie się w roli „ogona".

Wariant 1. Zabawę można rozgrywać w wersji na dwie drużyny (w każdej ok. 6–8 osób). Każda grupa (zgodnie z zasadami opisanymi powyżej) tworzy własnego „smoka". Oba „smoki" stają naprzeciw siebie w pewnej odległości, a na ustalony sygnał zaczynają poruszać po wyznaczonym obszarze. W toku zabawy smocze głowy starają się złapać ogon smoka przeciwnika, jednocześnie chroniąc własny.

Wariant 2. W rozgrywkach na dwa smoki warto wprowadzić system punktowy. Drużyna zdobywa punkt, jeśli głowa jej smoka dotknie ogona przeciwnej drużyny. Rozłączenie się osób w zespole oznacza punkt dla przeciwnika lub utrata rundy, (zależnie od ustaleń).

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- koordynacja i planowanie motoryczne;
- szybkość, zwinność i refleks;
- orientacja przestrzenna (ocena położenia obiektu w przestrzeni, optymalizacja kierunku ruchu);
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z niepowodzeniem);
- integracja zespołu, współdziałanie (szczególnie wariant dwóch drużyn);

RZUT KULĄ NA ŚCIEŻCE

Klootschieten

Holandia

Przebieg zabawy

Zabawa terenowa z elementami rzutu.

1. Uczestnicy zabawy ustalają punkt startowy i końcowy trasy rzutu (np. początek czy zakręt ścieżki, głaz, drzewo, ławka). Minimalna liczba graczy to dwie osoby.
2. Każdy gracz po kolei wykonuje rzuty kulą tak, aby z każdym rzutem posuwać się po trasie jak najdalej. Po każdym rzucie gracz idzie w miejsce, gdzie zatrzymała się jego kula i rzuca ponownie. Liczy liczbę rzutów, w jakich pokonał całą trasę.
3. Pozostali gracze robią to samo podczas swojej kolejki.
4. Wygrywa osoba, która pokona trasę najmniejszą liczbą rzutów.

Popularny i mniej nużący przy dużej grupie uczestników jest wariant drużynowy zabawy. Wówczas uczestnicy dzieleni są na dwie lub trzy drużyny. Gracze wykonują po kolei po jednym rzucie na konto swojej drużyny. Wygrywa ta, której członkowie potrzebowali łącznie mniejszej ilości rzutów kulą od punktu startowego do końcowego.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

mała, dość twarda kula/piłka (drewniana, gumowa lub plastikowa)

Cele i umiejętności

- planowanie motoryczne (ocena odległości i potrzebnej siły rzutu);
- orientacja przestrzenna (optymalizacja kierunku ruchu);
- pamięć, liczenie obiektów niematerialnych;
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z niepowodzeniem);
- integracja zespołu, współdziałanie (szczególnie wariant drużynowy);

TANIEC NIEBIESKICH DZWONKÓW

In and Out the Dusty Bluebells

Irlandia

Przebieg zabawy

Zabawa z tańcem i piosenką, integrująca grupę.

1. Uczestnicy tworzą krąg z uniesionymi ramionami. Jedno z dzieci, wybrane do roli „wędrującego", przechodzi wężykiem pod łukami w rytm śpiewanej piosenki [od frazy „Wejdź pod ręce..." do „Kto dołączy dziś?"]
2. Następnie przystaje za plecami jednego dziecka, stukając dłońmi po jego ramieniu sygnalizuje, że od tej chwili ono prowadzi taniec pomiędzy „kwiatami dzwonków". [od frazy „Stukam Ciebie po ramieniu..." do „więc dołączysz Ty."]
3. Razem przechodzą pod łukami w kolejnej zwrotce piosenki. Schemat powtarza się, aż wszyscy zostaną dołączeni do tańczących. Można dodawać więcej dzieci do łańcucha w każdej rundzie oraz zmieniać kierunek ruchu.

Polska adaptacja słów piosenki „In and Out the Dusty Bluebells"

autor adaptacji:
A. Krzyżanowska

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

(opcjonalnie)
link do piosenki (ang.):
https://bit.ly/WOMbluebells

Cele i umiejętności

- współpraca i integracja grupy;
- komunikacja, wspólny śpiew piosenki;
- koncentracja i uwaga słuchowa;
- orientacja przestrzenna (świadomość kierunku ruchu);
- planowanie motoryczne (kontrola ruchów ciała, koordynacja, zwinność, równowaga dynamiczna);

DZIELENIE PIERŚCIENIA

Žiedo dalijimas

Litwa

Przebieg zabawy

Zabawa ćwicząca spostrzegawczość i rozumienie komunikatów niewerbalnych.

1. Do przeprowadzenia zabawy niezbędne jest kilkoro uczestników. Na początku grupa wybiera osobę, która będzie rozdającym („kapitanem").
2. Gracze siadają w szeregu lub półkolu, z dłońmi ułożonymi przed sobą na kształt miseczki. Kapitan stoi przed grupą. W dłoniach trzyma ukryty pierścień (przedmiot).
3. Przechodzi kolejno wzdłuż szeregu graczy, wsuwając swoje złożone dłonie w dłonie każdego z nich, udając, że zostawia im pierścień. Uczestnicy zabawy zamykają dłonie, próbując nie zdradzić, czy rzeczywiście coś się w nich znajduje. W pewnej chwili kapitan potajemnie zostawia pierścień w dłoniach jednej osoby. Nikt poza nimi nie wie jednak, kto go otrzymał.
4. Kapitan staje z powrotem na środku i pyta jednego z graczy: „Kto ma pierścień?". Ten próbuje zgadnąć, kto go posiada. Jeśli zgadnie – zostaje nowym kapitanem.
5. Gdy kapitan zawoła „Pierścień, do mnie!", posiadający go gracz szybko wstaje i biegnie do kapitana tak, by nie zostać złapanym przez pozostałych. Jeśli zdąży uciec, wygrywa rundę i zostaje kapitanem. Jeśli gracz zostanie złapany, gra toczy się dalej z tym samym rozdającym.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

pierścień, moneta, kamień, guzik
(przedmiot mieszczący się w dłoni)

Cele i umiejętności

- szybkość i zręczność;
- spostrzegawczość, koncentracja;
- świadoma mimika w obrębie twarzy;
- planowanie motoryczne (koordynacja, równowaga dynamiczna);
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z napięciem i presją, opanowanie emocji);
- komunikacja niewerbalna/werbalna;

PIŁKĄ PRZEZ PĘTLĘ

Pepperches

Luksemburg

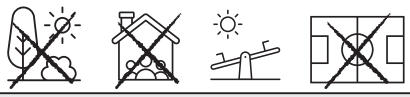
Przebieg zabawy

Zabawa sprawnościowa z elementami rzutu i celowania.

1. Optymalna liczebność grupy do zorganizowania zabawy to od czterech do dziesięciu osób. Gracze stoją w rzędzie w odległości około 2–2,5 metra od ściany. Każdy uczestnik ma przypisany numer.
2. Gracz numer 1 wykonuje rzut piłki z dołu w stronę ściany. Gracz numer 2 biegnie, by złapać tę piłkę, a pozostali zawodnicy rozbiegają się._
3. Gdy gracz 2 złapie piłkę, woła „Stop!". W tym momencie pozostali uczestnicy zatrzymują się w bezruchu. Każdy za pomocą rąk tworzy pętlę nad głową.
4. Gracz z piłką ma za zadanie przerzucić ją przez pętlę jednego z zawodników. Na podstawie decyzji grupy gracz może zbliżyć się do pętli o jeden lub dwa kroki. Jeżeli gracz wykona rzut przez pętlę, to osoba imitująca ją dostaje punkt karny. Jeśli rzucający nie trafi, sam otrzymuje punkt karny.
5. Czynności powtarzają się, gdy piłkę do ściany rzuca gracz drugi, a łapie trzeci itd.
6. Po ustalonym czasie gry (lub po osiągnięciu przez któregoś z zawodników określonej liczby punktów karnych) wygrywa ten, kto ma tych punktów najmniej.

Młodsze dzieci, posiadające mniejszą siłę rzutu, mogą rzucać do ściany z mniejszej odległości. Rekomenduje się także użycie miękkiej piłki, zmniejszającej ryzyko urazu.

Miejsce realizacji



Potrzebne rekwizyty

miękka piłka
dostęp do ściany lub muru

Cele i umiejętności

- planowanie motoryczne (kontrola ruchów ciała, koordynacja, wzrokowo- ruchowa, rzuty i celowanie);
- koncentracja uwagi, obserwacja;
- strategia i planowanie ruchu;
- orientacja przestrzenna (świadomość kierunku ruchu);
- praca zespołowa, synchronizacja i komunikacja;

DOM SIĘ PALI!

Māja deg!

Łotwa

Przebieg zabawy

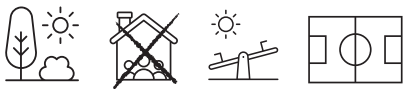
Zabawa bieżna z elementem rywalizacji.

1. Do zorganizowania zabawy niezbędna jest większa grupa uczestników (optymalnie: od kilkunastu do ponad dwudziestu osób). Gracze stają w kole, twarzą do środka, trzymając się za ręce.
2. Jedna osoba (strażak) pozostaje poza kołem i obchodzi je dookoła. W pewnym momencie delikatnie dotyka w plecy wybranego gracza, wołając: „Dom się pali!". Następnie biegiem okrąża koło, by po okrążeniu zająć miejsce wskazanej osoby.
3. Tymczasem dotknięty gracz natychmiast puszcza dłonie sąsiadów i biegnie w przeciwną stronę do kierunku biegu strażaka. Okrążając koło, stara się ponownie zająć swoje miejsce. W ten sposób obaj gracze ścigają się o nie ze sobą.
4. Osoba, która dotrze do niego jako druga, pozostaje na zewnątrz i staje się strażakiem w kolejnej rundzie.

Możliwe inne warianty zabawy:

- przegrana osoba odpada z gry (która toczy się do ok. sześciu osób obecnych w kole);
- pracuje kilku strażaków, gracze obiegają koło i stają w dowolnych pustych miejscach;
- zabawa z ustawieniem koła za pomocą krzesełek;
- obchodzenie koła z piosenką – fraza utworu „Pali się" (Śpiewające Brzdące). Słowa: Uwaga! Z ogniem to nie jest zabawa. Właśnie zapalił się dom. Po strażaków dzwoń. Strażak chodzi dookoła, grupa śpiewa piosenkę, dotknięcie gracza na słowo „dzwoń".

Miejsce realizacji



Potrzebne rekwizyty

(opcjonalnie)
link do piosenki:
https://bit.ly/WOMpalisie

Cele i umiejętności

- szybkość i zwinność;
- koncentracja i uwaga słuchowa;
- orientacja przestrzenna (świadomość kierunku ruchu);
- planowanie motoryczne (kontrola ruchów ciała, koordynacja, równowaga dynamiczna);
- współpraca i integracja grupy;
- komunikacja;

WILKU, WILKU, CO ROBISZ?

Lupu Lupu

Malta

Przebieg zabawy

Odmiana berka z interakcją dialogową i odgrywaniem ról.

1. Wyznaczenie gracza, który przyjmie rolę wilka (poprzez losowanie lub wybór). Pozostałe dzieci będą owieczkami.
2. Wilk siada na ziemi i udaje, że miesza coś w garnku. Owieczki stoją dookoła wilka w kilkumetrowej odległości.
3. Owce zbliżają się o kilka kroków do wilka i razem zadają mu pytanie: „Wilku, Wilku, co robisz?"
4. Wilk odpowiada, że gotuje wodę, (miesza w garnku, wrzuca warzywa, przyprawia danie) lub wykonuje inną czynność związaną z przygotowaniami wilczej zupy.
5. Owce ponawiają pytanie wielokrotnie, zbliżając się do wilka o kilka kroków. Za każdym razem wilk odpowiada im, co robi, a czynność ilustruje gestem.
6. W pewnej chwili (zwykle gdy gracze są blisko, a wilk uznaje, że jego danie jest gotowe), wilk nagle wstaje i zaczyna gonić uciekające owce.
7. Dziecko, które zostanie złapane przez wilka jako pierwsze, zajmuje jego miejsce w kolejnej rundzie i staje się nowym wilkiem.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- koncentracja i uwaga słuchowa;
- szybkość i zwinność;
- orientacja przestrzenna (świadomość kierunku ruchu);
- planowanie motoryczne (kontrola ruchów ciała, koordynacja, równowaga dynamiczna);
- współpraca i integracja grupy;

OGIEŃ, WODA, BURZA

Feuer, Wasser, Sturm

Niemcy

Przebieg zabawy

Zabawa przestrzenno – ruchowa oparta na reagowaniu na polecenia.

1. Uczestnicy gry ustawiają się w rozsypce.
2. Jedna osoba (dziecko lub dorosły) pełni rolę prowadzącego. Kieruje do pozostałych różne komendy, a ci natychmiast wykonują przypisany jej ruch.
3. Osoba, która wykona swój ruch najwolniej lub błędnie, odpada z rozgrywanej rundy lub otrzymuje „punkt karny" (według wcześniejszych ustaleń).
4. Podstawowe komendy i reakcje ruchowe:
   - „Ogień!"– gracze kładą się na ziemi;
   - „Woda!" – gracze wskakują na coś będącego na podwyższeniu (ławka, krawężnik, schodek, pień drzewa), a jeśli to niemożliwe – imitują wspinanie się;
   - „Burza!" – gracze chwytają się czegoś lub siebie nawzajem, by uniknąć porwania przez wiatr.
5. Dodatkowe warianty komend:
   - „Statek" – ustawienie w szeregu na kształt łodzi z imitacją ruchu wiosłowania;
   - „Lewo!", „Prawo!" – szybkie przemieszczenie się w podanym kierunku;
   - „Kra lodowa!" – stanie na jednej nodze, balansowanie, imitacja doskakiwania na małe przestrzenie (z jednej kry na drugą);
   - „Rekin!" – zebranie się w jedną grupę (stado rybek) jako ochrona przed rekinem.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- uwaga słuchowa, rozumienie poleceń;
- szybkość reagowania, refleks;
- pamięć (w tym pamięć ruchowa)
- koordynacja ruchowa, równowaga, skoczność, planowanie motoryczne;
- orientacja przestrzenna;
- współdziałanie z grupie;
- odporność emocjonalna (reagowanie w sytuacji niepowodzenia);

CIEPŁO - ZIMNO

Ciepło - zimno

Polska

Przebieg zabawy

Zabawa poszukiwawcza w oparciu o komunikaty słowne.

1. Zabawa polega na odnalezieniu przedmiotu ukrytego w najbliższym otoczeniu na podstawie komunikatów „ciepło" i „zimno".
2. Im bardziej zawodnik szukający zbliża się do ukrytego przedmiotu, z tym większą intensywnością otrzymuje komunikat „ciepło" (czasem aż do wyrażenia „gorąco!" oznaczającego bardzo bliską odległość). Gdy oddala się od przedmiotu lub nie podąża w jego kierunku, otrzymuje komunikat „zimno".
3. Najbardziej klasyczny układ zabawy zachodzi, gdy jedna osoba chowa przedmiot, a druga osoba szuka. Reszta grupy obserwuje i podpowiada słowami „ciepło/zimno" oraz „cieplej/zimniej", wskazując stopień zbliżenia się do niego.
4. Na czas chowania przedmiotu osoba pełniąca rolę szukającego oddala się lub odwraca, aby nie widzieć miejsca ukrycia, wybranego przez chowającego.
5. Runda trwa do momentu znalezienia przedmiotu przez szukającego lub do ukończenia ustalonego czasu (mierzonego za pomocą stopera czy klepsydry).

Możliwe inne warianty zabawy:

- jedna osoba chowa, grupa szuka;
- grupa chowa, jedna osoba szuka.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

przedmiot do schowania

Cele i umiejętności

- percepcja i uwaga słuchowa;
- myślenie logiczne (rozumienie znaczenia komunikatu);
- koncentracja na zadaniu, cierpliwość;
- orientacja przestrzenna;
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z frustracją, wytrwałość);
- współpraca i integracja grupy;

ŚLEPA KOZA

Jogo da Cabra-Cega

Portugalia

Przebieg zabawy

Zabawa percepcyjna z odgrywaniem ról, w oparciu o zasady „ciuciubabki".

1. Wybór lub losowanie gracza, który będzie pełnił rolę kozy.
2. Uczestnicy zabawy stoją swobodnie w obrębie koła.
   Koza staje pośrodku z zamkniętymi lub zasłoniętymi oczami.
3. Na sygnał prowadzącego dzieci poruszają się swobodnie po wyznaczonym terenie. Starają się unikać dotknięcia przez kozę.
4. Koza stara się dotknąć poruszające się osoby, kierując się ich głosami lub odgłosami ich kroków. Ułatwieniem dla kozy i jej orientacji w przestrzeni mogą być nawoływania graczy („tutaj!" lub „ciepło"/„zimno").
5. Dziecko, które zostanie dotknięte, przejmuje rolę kozy w kolejnej rundzie zabawy.
6. Runda trwa do momentu schwytania jednego z uczestników lub do ukończenia ustalonego czasu (mierzonego za pomocą stopera czy klepsydry).

Wspieranie kozy nawoływaniami typu „ciepło"/„zimno" pomagają jej orientować się w przestrzeni i lokalizacji graczy, co pomaga obniżyć poziom frustracji z wykonywania swojego zadania. Należy pamiętać, że mylące nawoływania mogą mieć skutek odwrotny, dlatego warto wyważyć sposób sygnalizowania kozie bieżącej lokalizacji.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

chustka do zasłonięcia oczu kozie,
klepsydra odmierzająca czas
(opcjonalnie)

Cele i umiejętności

- percepcja i uwaga słuchowa (rozpoznawanie dźwięków i głosów);
- koncentracja na zadaniu, cierpliwość;
- szybkość i zwinność;
- orientacja przestrzenna;
- koordynacja, równowaga dynamiczna;
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z frustracją, wytrwałość);
- współpraca i integracja grupy;

KACZKI I MYŚLIWI

Ratele și vânătorii

Rumunia

Przebieg zabawy

Zabawa sprawnościowa z motywem gry w „zbijaka".

1. Wybór lub losowanie dwóch graczy, którzy przyjmują rolę myśliwych. Pozostali uczestnicy zabawy są w niej kaczkami.
2. Kaczki stają w polu gry i w czasie rozgrywki pozostają w tej przestrzeni. Myśliwi stoją na dwóch krańcach tego pola i nie mogą wchodzić do środka. Pole gry ma kształt prostokąta o wielkości pozwalającej na swobodne poruszanie się graczy (zależne od liczebności kaczek).
3. Myśliwi przerzucają piłkę między sobą, próbując trafić w kaczki, które swobodnie poruszają się w wyznaczonej strefie. Kaczki starają się uniknąć trafienia piłką. Trafiona piłką kaczka odpada z gry (niezależnie czy piłka trafiła osobę bezpośrednio w toku rzutu, czy wcześniej odbiła się od ziemi).
4. Gdy na polu gry zostaje ostatnia kaczka, myśliwi mają możliwość wykonania tylu rzuceń, ile ma ona lat. Jeśli uda im się trafić w kaczkę – gra się kończy. Jeśli nie, runda rozpoczyna się od nowa z tymi samymi myśliwymi.

Funkcjonuje popularny wariant „odrodzenia / przywracania życia". Jeśli kaczka złapie rzuconą piłkę zanim dotknie ona ziemi, otrzymuje dodatkowe „życie" do wykorzystania w toku gry. Może także natychmiast ożywić inną, wyeliminowaną wcześniej kaczkę. Zasada „jedno życie za złapanie" wprowadza opcję decyzji na korzyść zespołu.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

piłka,
kreda do wyznaczenia pola gry (opcjonalnie)

Cele i umiejętności

- orientacja przestrzenna;
- koncentracja wzrokowa;
- szybkość i zwinność, refleks;
- planowanie motoryczne, koordynacja, równowaga dynamiczna;
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z niepowodzeniem, wytrwałość);
- współpraca i integracja grupy;

KROWY I PASTERZ

Kravy a pastier

Słowacja

Przebieg zabawy

Zabawa percepcyjna z odgrywaniem ról, w oparciu o zasady „ciuciubabki".

1. Wybór gracza, który będzie pełnił rolę pasterza.
   Pozostałe dzieci będą krowami.
2. Uczestnicy zabawy stoją swobodnie w obrębie koła.
   Pasterz staje pośrodku z zamkniętymi lub zasłoniętymi oczami.
3. Na sygnał prowadzącego krowy poruszają się swobodnie w wyznaczonym obszarze, często wydając odgłosy muczenia („muuuu").
4. Zadaniem pasterza jest złapanie jednej z nich i odgadnięcie, kto nią jest.
   Krowa zatrzymuje się, gdy zostanie dotknięta przez pasterza.
   Ten próbuje rozpoznać złapaną osobę (po głosie, sylwetce czy ubraniu).
5. Jeśli pasterz zgadnie, kogo złapał – gracze zamieniają się rolami.
   Jeśli nie zgadnie – szuka dalej.

W jednym z wariantów gry, aby utrudnić pasterzowi odgadnięcie, kim jest złapana krowa, może ona muczeć w sposób mylący, niepodobny do jej zwyczajnego brzmienia głosu.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

chustka do zasłonięcia oczu pasterzowi (opcjonalnie)

Cele i umiejętności

- percepcja i uwaga słuchowa (rozpoznawanie dźwięków i głosów);
- koncentracja na zadaniu;
- szybkość i zwinność;
- planowanie motoryczne (kontrola ruchów ciała, koordynacja, równowaga dynamiczna);
- współpraca i integracja grupy;

SPRZEDAJEMY KREDKI

Prodajamo barvice

Słowenia

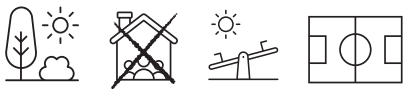
Przebieg zabawy

Odmiana berka z interakcją dialogową i odgrywaniem ról.

1. Wybór lub losowanie dwóch graczy, którzy przyjmują rolę sprzedawcy oraz kupującego. Pozostali uczestnicy zabawy są w niej kredkami.
2. Na początku ustala się granice przestrzeni, w której dzieci mogą poruszać się podczas realizacji zabawy.
3. Dzieci – „kredki" ustawiają się w jednej linii, stojąc albo siedząc na ziemi. Sprzedawca przydziela każdemu dziecku kolor kredki.
4. Sprzedawca i kupujący stoją naprzeciwko kredek w niedalekiej odległości. Kupujący mówi: „Chcę kupić kredkę", a sprzedawca dopytuje: „Jakiego koloru?"
5. Kupujący podaje wybrany przez siebie kolor. Kredka w tym kolorze natychmiast wstaje i zaczyna uciekać. Zadaniem kupującego jest ją złapać, ale zanim ruszy za nią w pościg, wykonuje jeden (lub dwa) obroty wokół własnej osi.
6. Jeśli kupującemu uda się złapać kredkę, zabiera ją „do domu". Oznacza to, że odchodzi na wyznaczone miejsce i czeka na kolejną rozgrywkę.

Warto zaznaczyć, że zazwyczaj kupujący i sprzedawca pozostają w swoich rolach przez kilka rund. Jeśli jednak uczestnicy zabawy postanowią inaczej, można zmieniać kupującego lub sprzedawcę nawet po każdej rundzie.

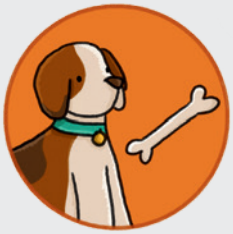
Miejsce realizacji



Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- percepcja i uwaga słuchowa;
- koncentracja na zadaniu;
- szybkość i zwinność;
- planowanie motoryczne (usprawnianie motoryki, równowaga statyczna i dynamiczna);
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z niepowodzeniem, niepoddawanie się, wytrwałość);



PIES I KOŚĆ

Hunden och benet

Szwecja

Przebieg zabawy

Zabawa percepcyjno – motoryczna z elementem kierowania uwagi.

1. Wybór gracza, który będzie pełnił rolę psa chroniącego swoją „kość".
2. Uczestnicy zabawy stają w szeregu na linii startu.
3. Pies siada na ziemi w pewnej odległości, tyłem do pozostałych. Kładzie przed sobą „kość".
4. Na sygnał osoby prowadzącej gracze starają się jak najciszej podejść lub podbiec do psa, aby zabrać mu „kość".
5. Pies reaguje, gdy usłyszy ruch. Odwraca się i „szczeka" na gracza, który w tym momencie nadal jest w ruchu (szczeknięcie można zastąpić wypowiedzeniem imienia poruszającego się gracza). Ta osoba odpada z gry lub wraca na start.
6. Rozgrywkę wygrywa gracz, który zdobędzie „kość" i wróci z nią na linię startu niezłapany przez psa.

Wariant 1. Rozgrywka kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie „kość", przy czym nie wymaga się, by wrócił z nią na linię startu.

Wariant 2. Pies ma zakryte oczy podczas zabawy. Wskazanie odpadającego gracza odbywa się poprzez szczeknięcie i lokalizację dłonią w jego kierunku. Złapana w ten sposób osoba wraca na linię startu.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

niewielki przedmiot („kość"):
woreczek gimnastyczny, piłeczka, patyk

Cele i umiejętności

- percepcja i uwaga słuchowa;
- koncentracja na zadaniu;
- szybkość i zwinność;
- planowanie motoryczne (ciche poruszanie się w przestrzeni, równowaga statyczna i dynamiczna);
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z niepowodzeniem, niepoddawanie się, wytrwałość);

“PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCE” – BITWA

Kő, papír, olló csata

Węgry

Przebieg zabawy

Drużynowa rozgrywka zabawy „Papier, kamień, nożyce”.

1. Uczestnicy zabawy dzielą się na dwie drużyny o takiej samej liczebności. Stają w szeregu, naprzeciwko siebie, w niewielkiej odległości.
2. Każda para dzieci stojąca naprzeciw siebie pokazuje jednocześnie gest:
   - Kamień – pięść;
   - Papier – otwarta dłoń;
   - Nożyce – gest „V” palcami.
3. Zasady zwycięstwa poszczególnych gestów pozostają niezmienne: kamień pokonuje nożyczki, nożyczki pokonują papier, papier pokonuje kamień.
4. Gracz, który przegrywa z przeciwnikiem bitwę na gesty, przechodzi do jego drużyny. Uczestnicy zabawy mogą ustalić czas gry lub liczbę rozgrywanych rund. Wygrywa drużyna z większą ilością graczy w momencie zakończenia zabawy.

Wariant 1. Przegrany w bitwie w parze, zamiast przejść na stronę przeciwnika, wykonuje określone zadanie ruchowe. Dzięki temu unika się zbyt częstej rotacji w drużynach.
Wariant 2. Zamiast gestów dłoni można wprowadzić gesty ruchowe, np.: kamień = podskok w miejscu, papier = obrót, nożyce = klaśnięcie.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- refleks;
- szybkie podejmowanie decyzji;
- koordynacja ruchowa, motoryka dłoni i palców;
- odporność emocjonalna (radzenie sobie z niepowodzeniem);
- strategia działania;
- komunikacja werbalna i niewerbalna;
- współpraca i integracja zespołowa;

CZAROWNICA ROZKAZUJE KOLOR

Strega comanda colore

Włochy

Przebieg zabawy

Zabawa ruchowo – percepcyjna oparta o eksplorację barw w otoczeniu.

1. Wybór gracza, który zostanie czarownicą lub czarodziejem.
   Pozostałe dzieci ustawiają się naprzeciwko czarownicy, w niewielkiej odległości.
2. Czarownica wydaje komendy uczestnikom zabawy w oparciu o schemat:
   „Czarownica rozkazuje... kolor .....!"
   Za każdym razem podaje inną nazwę koloru.
3. Zadaniem dzieci jest rozejrzenie się dookoła w najbliższym otoczeniu
   i jak najszybsze dotknięcie przedmiotu w podanym kolorze.
   Ratuje je to przed schwytaniem przez czarownicę.
4. W czasie, gdy dzieci szukają koloru, czarownica próbuje złapać (wystarczy dotknięcie) dowolnego gracza, który:

- nie znalazł jeszcze przedmiotu w określonym przez nią kolorze;
- dotyka przedmiotu w niewłaściwym kolorze;
- porusza się zbyt wolno.

5. Gracz, który zostanie złapany, staje się czarownicą w kolejnej rundzie.

Miejsce realizacji

Potrzebne rekwizyty

Cele i umiejętności

- percepcja i uwaga wzrokowa i słuchowa;
- koncentracja na zadaniu;
- szybkość, spostrzegawczość i zwinność;
- planowanie motoryczne (koordynacja ruchowa, równowaga dynamiczna);
- odporność emocjonalna (wytrwałość, radzenie sobie z presją czasu, z niepowodzeniem);

Implementacja projektu „Każde podwórko ma swój urok"
w Przedszkolu z Oddziałami Specjalnymi i z Oddziałami Integracyjnymi nr 48 w Zabrzu

Województwo Śląskie

WOM Rybnik

POLAND25.EU

Gdy coraz częściej wydaje się, że więcej nas dzieli niż łączy, gra „Każde podwórko ma swój urok" przypomina nam, że to tylko pozory.

Ta unikatowa i bezcenna propozycja prezentuje dziecięce zabawy z wszystkich krajów Unii Europejskiej, rozwijając u graczy kompetencje osobiste, umiejętność współpracy oraz otwartość na świat.

Dzięki barwnym przykładom i autentycznym opisom zabaw gra wzmacnia świadomość kulturową, ucząc szacunku dla różnorodności. Przypomina, jak wszechstronnie rozwijająca może być zabawa realizowana na własnym podwórku oraz jak ważne w budowaniu relacji międzyludzkich jest wspólne przeżywanie radości.

To wyjątkowe opracowanie, stworzone przez WOM w Rybniku, z pewnością zainspiruje dzieci i dorosłych do odkrywania wspólnych i uniwersalnych wartości.
Idealna dla przedszkoli i szkół, rodzin i każdego, kto chce budować mosty zamiast murów.

dr Rafał Mazur
Instytut Pedagogiki Uniwersytetu Rzeszowskiego
Ambasador Programu Erasmus +

Okres edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej to czas, kiedy dzieci po raz pierwszy mają możliwość nabywania, pod fachowym okiem nauczycieli, kompetencji społecznych. W naturalny sposób poprzez zabawę zdobywają różnorodne doświadczenia, poznają świat, komunikują się z sobą i współdziałają.

Wydany przez nas zbiór dziecięcych zabaw być może nie tylko zostanie wykorzystany jako baza pomysłów na zajęcia ruchowe i integracyjne, ale również zachęci nauczycieli do odkrywania wraz z dziećmi kultury i tradycji wybranych krajów UE, ucząc jednocześnie tolerancji wobec odmienności kultur.

Sylwia Bloch
dyrektor RODN i IP WOM w Rybniku
wieloletni opiekun Szkolnego Klubu Europejskiego

Wydawca:
Regionalny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli i Informacji Pedagogicznej „WOM" w Rybniku

Redakcja: Anna Krzyżanowska

Korekta: Beata Szołtysek
Ilustracje: Marta Krzyżanowska
Zdjęcia: Oes Studio
Realizacja: Anima Aleksandra Glapiak

www.wom.edu.pl
Egzemplarz bezpłatny

Wyprodukowano w Polsce

OSTRZEŻENIE:
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zestaw zawiera małe elementy – niebezpieczeństwo zakrztuszenia.
Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Rybnik 2025