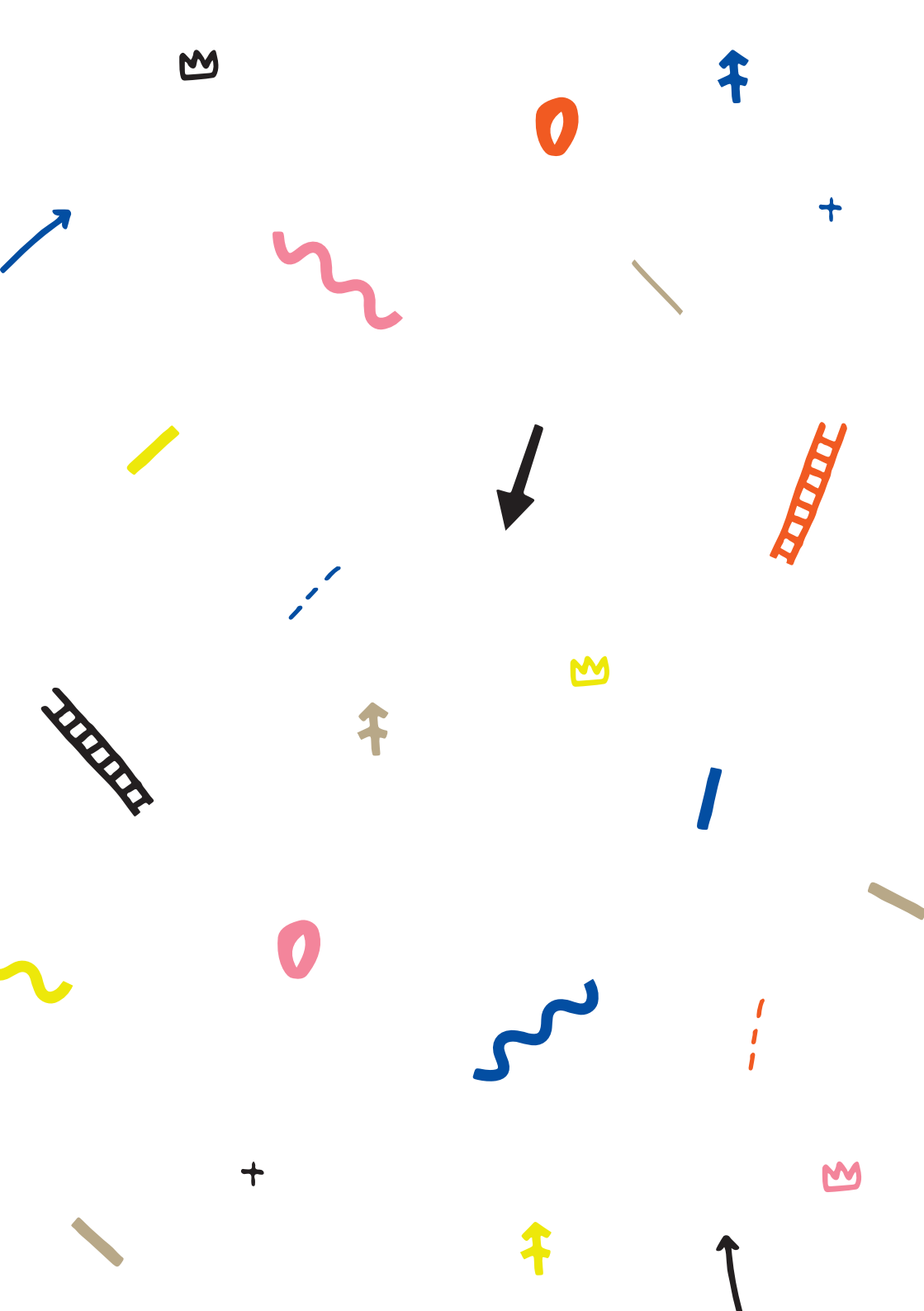




GDŃSKIE ZABAWY PODWÓRKOWE





POD AJ

Scenariusze gier i zabaw oraz wyliczanki



redakcja: Małgorzata Zamorska-Misztal

opracowanie gier, zabaw i wyliczanek: Witold Misztal,
Małgorzata Zamorska-Misztal

korekta:

zdjęcia: Witold Misztal, Małgorzata Zamorska-Misztal

oprawa graficzna projektu i skład publikacji: Agata Królak

Wydawca:

Fundacja Generacja
ul. Burzyńskiego 6a/2
80-462 Gdańsk

generacjafundacja@gmail.com

Wydanie pierwsze
Gdańsk 2014

nr ISBN: 978-83-940743-0-2

Egzemplarz nieprzeznaczony do sprzedaży

Treści zawarte w książce wolno kopiować i rozpowszechniać
w celach niekomercyjnych
pod warunkiem podania ich źródła i autorstwa.

Internetowa wersja publikacji: podaj.blogspot.com

Panie, bez których ta publikacja nie mogłaby powstać:
Izabella Andruszkiewicz, Jadwiga Bartnicka, Halina
Domagała, Maria Jac, Marianna Kardasz-Splawinska,
Barbara Kierst, Helena Kijak, Małgorzata Marczuk,
Anna Miekina, Marta Pater, Marianna Płóka, Regina
Róża Włodermańska z domu Sipajło. Panowie: Ryszard
Jasiński, Zbigniew Karolewski, Wiesław Siemiński,
Andrzej Mańkus, a także Pani Twona Świątowska,
Małgorzata Golebiewska z Gdańskiego Ośrodka Pomocy
Rodzinie, inicjator: Łukasz Darski, Anna Staruszkiewicz,
Agata Królak oraz wszyscy, którym stuzylili pomoc
i informacja.

Serdecznie dziękujemy!

Osobne ukłony kierujemy w stronę Słony, Tygryni
i Mimiego.



fot. Helena Kujak

SPIS TREŚCI

Gry i zabawy	11	Wstęp	9
Gra w sznura	13	Klasy	12
Serso	14	Cybergaj	15
Kapsle	16		
Wojna	19	Klipa	17
Zbijak	20	Puszczanie kaczek	18
Hula hop	22	Sekrety	21
Gra w gumę	24	Skakanka	23
Ciuciubabka	25	Krawężnik	26

Odbijanie o ścianę — łapanie klaskane	27		
Pikuty	28	Zabawy z kołem	29
Komórki do wynajęcia	30	Gąski, gąski do domu	31
Cinka lub dołek	32	Kamyki	33
Głuchy telefon	34	Pomidor	35
Zgaduj zgadula	36	Ciepło-zimno	37
Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy	38	Gra na grzebieniu	39
Wyliczanki, wierszyki, piosenki	41		

WSTĘP

Książeczka „Podaj dalej — gdańskie zabawy podwórkowe” powstała dzięki seniorom, z którymi przeprowadzaliśmy wywiady w lecie 2014 roku. To dzięki nim możemy podzielić się zabawami, zapamiętanymi przez naszych rodziców, dziadków, ale też przez nas samych. Osoby, które nam o nich opowiedziały, sięgnęły pamięcią bardzo daleko, do czasów beztroskiego dzieciństwa. Same zabawy pochodzą tak naprawdę z różnych regionów Polski, bo opowiadający przybyli do Gdańska z Wilna, Krakowa, Kaszub czy małopolskich wsi. Mimo to żyły tutaj własnym życiem, przekazywane z pokolenia na pokolenie, i kiedy czytamy ich opisy, stają nam przed oczyma własne, nie tak dawne wspomnienia.

Mamy nadzieję, że dzięki „Podaj dalej” gdańskie zabawy, gry i wyliczanki zostaną z nami na dłużej. Publikację można też ściągnąć w wersji elektronicznej ze strony <http://podaj.blogspot.com>.

Gosia Zamorska-Misztal, Witek Misztal

GRY

.

I

ZABAWY

Klasy

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 6+

podłoże

do gry: chodnik, asfalt, ziemia, na której możemy narysować klasy

potrzebne: kreda (patyk) do rysowania klas, kamyk lub patyk do rzucania

reguły: Uczestnicy rysują klasy (chłopka — może zawierać około 10 pól, w tym musi być głowa „chłopka” oraz „ramiona”, pola są ponumerowane). Gra polega na skakaniu przez całego „chłopka” na jednej nodze, wyjątkiem są „ramiona” oraz „głowa”, gdzie skaczemy obunóż. Grę rozpoczynamy od ustalenia kolejności, w jakiej będą grać uczestnicy (najlepiej poprzez wyliczankę). Wrzucamy kamyk (patyk) na pierwsze pole chłopka i przeskakujemy wszystkie pola, podnosząc po drodze kamyk i wracając na start. Następnie wrzucamy kamyk na kolejny numer pola, zaliczając tym samym następną klasę. Wygrywa ta osoba, która pierwsza przejdzie wszystkie pola. W razie skuchy opuszczamy kolejkę.

skucha:

- gdy skoczmy na linię
- kamyk wypadnie poza pole lub na linię
- podeprzemy się ręką lub staniemy na dwóch nogach (nie licząc ramion i głowy chłopka)

podpowiedzi: Dla młodszych uczestników gry lepiej narysować 8-klasowego „chłopka” oraz używać patyka do wrzucania w klasy. Poza tym fajnie jest, kiedy każdy ma swój własny, ulubiony kamyk.

Gra w sznur

liczba graczy: min. 3

wiek graczy: 5+

podłoże

do gry: płaskie

potrzebne: sznur około 6 metrów

reguły: Dwie osoby po przeciwnych końcach liny kręcą nią, trzecia osoba wskakuje w środek „wiru” sznura tak, aby go nie dotknąć i skacze. Wygrywa ten, kto będzie miał najwięcej podskoków bez skuchy.

skucha: Gdy nadepniemy na sznur lub nie skoczmy na czas.

modyfikacje: Gra w dziesiątki — kilka osób ustawia się w kolejce. Najpierw skaczą po kolei po 1 razie, potem po 2, 3, 4 itd. Ważne, żeby utrzymać rytm i wskakiwać do sznura tuż po osobie, która z niego wyskoczyła. Skakanie według wierszyka (1 podskok na 1 słowo):
Szedł chłop, zrobił krok (tu robimy w trakcie skakania rozkrok)
Szła baba, zrobiła przysiada (jw. + przysiad)
Szedł syn, zrobił młyn (okręcamy się)
Szła ciotka, zrobiła kotka (podnosimy jedną nogę i przekładamy przez sznur, tak, by go zatrzymać)

podpowiedzi: Najlepiej skakać pośrodku sznura.

Serso

liczba graczy: 2

wiek graczy: 4+

podłoże

do gry: płaskie

potrzebne: 2 patyki oraz kółka (najlepiej wiklinowe)

reguły: Gra polega na przrzucaniu kótek, przy użyciu patyków, zwanych również szpadami. W miarę doświadczenia grę można utrudniać poprzez zwiększanie odległości czy też silniejsze rzuty.

podpowiedzi: Akcesoria do gry najlepiej wykonać samemu, patyki można kupić w sklepie ogrodniczym, przeszukać garaż rodziców albo wziąć zwykłe patyki. Jeżeli nie mamy wiklinowego koła, można użyć elastycznego drucika lub kupić kółko plastikowe.

Cybergaj

liczba graczy: 2

wiek graczy: 5+

podłoże

do gry: stolik, ławka, gładka powierzchnia

potrzebne: dwa grzebienie, monety, kreda

reguły: Rysujemy boisko o rozmiarach około 1 m długie, 0.5 metra szerokie. Po dwóch stronach boiska rysujemy równe bramki oraz zaznaczamy środek boiska. Dwie monety o takich samych rozmiarach to nasi zawodnicy, trzecia mniejsza moneta to piłka. Piłkę ustawiamy na środku boiska, a piłkarzy po swoich stronach boiska w równej odległości. Rozpoczyna ten gracz, który wyrzuci orzełka, lub wygra wyliczankę. Gra polega na tym, aby za pomocą grzebienia uderzyć własnego „piłkarza” tak, aby przesunął „piłkę” w stronę bramki przeciwnika. Po strzeleniu gola mecz wznowiamy od środka boiska. Gramy do ustalonej liczby punktów.

podpowiedzi: Przy większej liczbie drużyn możemy przeprowadzić „Mistrzostwa Podwórka w Cybergaju”. Dla młodszych dzieci sprawdza się również wersja z kapslami zamiast monet albo modyfikacja polegająca na tym, że uderza się grzebieniem bezpośrednio w piłkę (nie ma piłkarzy).

Kapsle

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 4+

podłoże

do gry: boisko, chodnik

potrzebne: Kapsle od butelek (można przyozdobić flagami lub pokolorować), kreda, ewentualnie patyk do narysowania toru. Tor można urozmaicać różnego rodzaju przeszkodami np.: mała kałuża, kawałek patyka czy też przeszkoda z liści lub narysowane przeszkody.

reguły: Na podłożu rysujemy tor (szerokość dostosowujemy do liczby graczy, tj. im więcej graczy, tym szerszy tor). Tor ma „Start” i „Metę”. Kapsle ustawiamy wierzchnią stroną do podłoża, w rzędzie.

podpowiedzi: Kapsle pstrykamy palcem do momentu przekroczenia mety. Zawodnicy pstrykają w kapsle naprzemiennie. Wygrywa ten zawodnik, który pierwszy „dopstryka” kapslem do mety.

Klipa

liczba graczy: min. 3

wiek graczy: 7+

podłoże

do gry: płaskie, na którym możliwe jest narysowanie bazy oraz łatwe podbicie pliszki

potrzebne: Pliszka — mały kołek, długości ok. 10 cm, zaostrzony na obu końcach. Pliszka może być kwadratowa (4 boki) lub zaokrąglona. Do tego deseczka podobna do kuchennej (deseczką łatwiej się wybija).

reguły: Rysujemy kwadrat o boku ok. 70 cm, zaznaczamy x w środku i w nim umieszczamy pliszkę. Bieremy deseczkę i podbijamy pliszkę do góry, uderzając w jeden z jej końców tak, by wybić ją jak najdalej poza kwadrat. Odległość, w jakiej upadła pliszka, mierzymy od linii kwadratu, miarą może być liczba deseczek. Wygrywa ten, kto ueziera najwięcej punktów. Można wcześniej ustalić próg wygranej, np. maksimum 50 punktów, co ogranicza czas gry.

podpowiedzi: Dzieci powinny stać za plecami odbijającego pliszkę, tak, żeby nie zostać uderzone. Gra powinna odbywać się pod nadzorem dorosłego.

Puszczanie kaczek

liczba graczy: min. 1

wiek graczy: 4+

podłoże

do gry: flauta na zatoce, jeziorze itp., ew. duuuuuuża kałuża

potrzebne: Płaskie kamyki

reguły: Rzucamy kamyk tak, by leciał płasko, odbijając się kilkakrotnie od tafli wody. Wygrywa ten, kto puści kaczkę o największej liczbie odbić.

podpowiedzi: Najlepsze do tego są płaskie, wypolerowane przez wodę kamyki.

Wojna

liczba graczy: min. 3

wiek graczy: 5+

podłoże

do gry: płaskie, rozległe

potrzebne: 1 patyk lub piłka

reguły: Rysujemy dość duże koło i dzielimy je jak pomarańczę na tyle pól, ilu jest graczy. Każdy wybiera nazwę dla swojego państwa. Jedna osoba staje w środku koła i krzyżąc: wypowiadam wojnę ... (nazwa państwa) rzuca wysoko patyk/piłkę. W tym czasie wszystkie osoby mają za zadanie uciec jak najdalej od patyka — oprócz tego, kogo państwo zostało wywołane. Ta osoba musi szybko złapać patyk i krzyknąć: stop! Wtedy wszyscy się zatrzymują, a osoba wywołana podchodzi do wybranego gracza (ustalamy, że może wykonać maksimum 10 kroków w jego kierunku) i rzuca w niego patykiem lub piłką. Jeśli trafi, może zabrać mu część jego terytorium — staje na granicy swojego państwa i wychylając się jak najdalej rysuje patykiem nową granicę. Teraz osoba, której zabrano część terytorium rzuca patyk i wywołuje nową wojnę.

modyfikacje: Zamiast ustalonych 10 kroków można głośno podać, ile jakich kroków się wykona (np. 10 słoniowych, 3 parasolki i 7 stópek) w kierunku przeciwnika i wtedy iść.

podpowiedzi: Piłka jest bezpieczniejsza niż patyk.

Zbijak

liczba graczy: min. 6

wiek graczy: 5+

podłoże

do gry: duży płaski teren

potrzebne: piłka

reguły: Rysujemy odpowiedniej wielkości pole. Dwóch zawodników staje naprzeciwko siebie poza granicami pola, pomiędzy nimi na jednym polu ustawiają się gracze. Zbijający celują w nich piłką, a oni muszą unikać zbitia poprzez podskoki, uniki czy ucieczkę, nie mogą jednak opuścić pola. Gdy zostają trafieni, odchodzą z gry. Jeśli ktoś złapie w powietrzu piłkę, zostaje zbijającym a ten wchodzi do pola.

Sekrety

liczba graczy: min. 1

wiek graczy: 5+

podłoże

do gry: ziemia, w której wygrzebiez dołek

potrzebne: Szkiełko (najlepiej kawałek szybki), płatki kwiatów, listki, papierki po cukierkach i innych.

reguły: Wykopujemy w ziemi niewielki dołek, taki, by zmieściło się tam szkiełko. Na ziemi układamy w przeróżne kompozycje płatki kwiatów, kolorowe papierki, listki i inne ładne rzeczy znalezione na podwórku. Przykrywamy szkiełkiem i zasypujemy ziemią. Kiedy później odgarniemy ziemię, ukaże nam się czarodziejski widok zza szybki.

Hula hop

liczba graczy: min. 1

wiek graczy: 5+

potrzebne: koło hula hop

reguły: Hula hopem można bawić się na różne sposoby:

1. kręcenie: wokół szyi, pasa, ręki, nogi
2. przeskakiwanie przez hula hop jak przez skakankę
3. rzucanie wysoko w powietrzu do drugiej osoby — najciekawiej jest, gdy dwie osoby „przerzucają” się kołami
4. toczenie patykiem

Skakanka

liczba graczy: min. 1

wiek graczy: 5+

potrzebne: skakanka

reguły: Skakanką można się bawić na wiele sposobów, np.:

1. tradycyjne skakanie – obunóż, na jednej nodze, do przodu lub do tyłu, odbijając się podwójnie lub przeskakując naprzemiennie raz lewą, raz prawą nogą
2. skakanie z biegiem do mety — ustalamy trasę i robimy wyścigi
3. tzw. szczur — kręcenie skakanką na wysokości kostek, tak, by pozostałe dzieci mogły ją przeskoczyć – skucha jest wtedy, gdy ktoś nadepnie (zmienia wtedy kręcącego)

Gra w gumę

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 5+

potrzebne: kilkumetrowa guma pasmanteryjna lub specjalna do grania

reguły: Tradycyjnie do gry w gumę potrzebujemy trzech osób, dwie osoby wchodzi do środka związanej końcami gumy, a trzecia skacze. W przypadku dwóch osób gumę można zaczepić o trzepak lub latarnię. Istnieje też trójkąt — gra dla trzech stojących i 1-3 grających.

Ciuciubabka

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 3+

potrzebne: opaska lub szalik na oczy

reguły: Osoba z zawiązanymi oczami musi złapać pozostałych graczy.

podpowiedzi: Gra jest ciekawsza, kiedy uciekający mają ograniczone pole.

Krawężnik

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 4+

potrzebne: piłka, krawężnik

reguły: Osoby stają w tej samej odległości od krawężnika (im wyższy krawężnik tym lepszy) i próbują trafić piłką w krawężnik tak, by odbiła się ona, wracając do ich rąk. Wygrywa ten, kto odbije największą liczbę razy bez skuchy.

skucha: Kiedy piłka odbije się tak, że nie da się jej załapać lub kiedy nie trafi się w krawężnik.

Odbijanie piłki o ścianę - Łapanie klaszkanie

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 6+

potrzebne: piłka i ściana

reguły: Rzucamy piłką i zanim odbitą piłkę złapiemy w ręce, wykonujemy gesty. Każdy gest musi być zrobiony przed złapaniem piłki a po wyrzuceniu jej z rąk. Rzucamy piłkę i mówimy:

Łapanie! — łapiemy piłkę

Klaszkanie! — klaszczemy i łapiemy

W tył ręce! — ręce do tyłu i łapiemy

Na serce! — ręce na klatce piersiowej

Pod boczki! — łapiemy się pod boki

Za warkoczki! — dłonie na uszy

Mała świeca! — zamiast o ścianę, podrzucamy piłkę lekko w górę

Duża świeca! — podrzucamy piłkę wysoko w górę

Chleb do pieca! — przeskakujemy piłkę po tym, jak odbije się

Od ściany i od ziemi! — piłka przelatuje między nogami

Chleb z pieca! — wyrzucamy piłkę spomiędzy nóg w rozkroku i łapiemy, jak odbije się od ściany i od ziemi.

podpowiedzi: Każdy z graczy musi przejść całą kolejkę, jeśli skusi, zaczyna od momentu, w którym przerwał

Pikuty

liczba graczy: min. 3

wiek graczy: Kiedyś w tę grę grały dzieci, ale dzisiaj polecamy ją raczej dorosłym.

potrzebne: scyzoryk lub mały nóż

reguły: Grę rozpoczynało się od najłatwiejszego poziomu z pozycji siedzącej, po czym przechodziło się na „kucaka” i „stojaka”. Nóż stawiało się czubkiem na jakiejś części ciała, np. nadgarstku i wykonywało się rzut, koniecznie z obrotem. Wygrywał ten zawodnik, który najszybciej doszedł do rzutu z czoła „ze stojaka”.

Kolejność figur:

1. babka — otwarta dłoń, nóż trzymany we wnętrzu dłoni,
2. dziadek — otwarta dłoń, nóż trzymany na wierzchu dłoni,
3. widełki (widelec) — nóż leżał na dwóch palcach, wskazującym i najmniejszym,
4. buła — nóż leżał na wewnętrznej stronie pięści,
5. zegarek — ostrze opierane w miejscu zegarka,
6. łokieć — nóż oparty czubkiem o łokieć,
7. ramię — nóż oparty o ramię,
8. bródka — nóż opierany na czubku kciuka wspartym o podbródek,
9. usta — zasada j.w.
10. nosek — zasada j.w.
11. czółko — zasada j.w.

podpowiedzi: Może warto specjalnie do tej gry wystrugać nóż z drewna i grać na piasku?

Zabawy z kołem

liczba graczy: min. 1

wiek graczy: 5+

potrzebne: koło (np. hula-hop, dawniej fajerka lub felga od roweru)

reguły: Kółko toczone patykiem powinno jak najdłużej utrzymać się w ruchu. Można biegać samemu lub robić wyścigi.

Komórki do wynajęcia

liczba graczy: min. 4

wiek graczy: 4+

potrzebne: patyk lub kreda

reguły: Uczestnicy w niewielkiej odległości od siebie rysują na ziemi komórki, czyli kółka o średnicy ok. 50-100 cm i stają w nich. Jeden z graczy zostaje bez komórki i spaceruje pomiędzy pozostałymi uczestnikami, pytając każdego po kolei: „czy są komórki do wynajęcia?”. Zapytana osoba odpowiada: „nie ma, ale tam są”. W tym czasie inni jak najszybciej zamieniają się miejscami. Uczestnik bez komórki musi zająć którąś wolną, i jeśli mu się to uda, kolejna osoba, która została bez komórki dalej chodzi i pyta o komórkę do wynajęcia.

Gąski, gąski do domu

liczba graczy: min. 5

wiek graczy: 4+

potrzebne: patyk do narysowania pola lub dwie ściany, pomiędzy którymi toczy się gra

reguły: Jedna osoba zostaje mamą gąską, druga wilkiem, reszta to gąski. Gąski i mama gąska stają naprzeciwko siebie pod przeciwnymi ścianami lub po obu stronach pola, z boku staje wilk.

Mama woła: Gąski, gąski, do domu!

Gąski: Boimy się!

Mama: Czego?

Gąski: Wilka złęgo.

Mama: A gdzie on jest?

Gąski: Za górami, za lasami.

Mama: A co on je?

Gąski: Kości.

Mama: A co pije?

Gąski: Pomyje.

Mama: Gąski, gąski, do domu!

Gąski jak najszybciej biegną do mamy. Złapane przez wilka odchodzą na bok. Ostatnia upolowana gąska zostaje wilkiem.

Cinka lub dołek

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 6+

potrzebne: monety

reguły: Jest kilka wersji tej gry:

1. Uczestnicy rzucają z określonej odległości monetą do wykopanego w ziemi niewielkiego dołka. Jeśli ktoś trafi od razu do dołka, wygrywa monety innych.

2. Rzucanie monetami do ściany. Trzeba rzucać tak, by monety znajdowały się jak najbliżej ściany, mogą się od niej odbijać. Wszystkie zabiera ten, kogo pieniążek jest najbliżej ściany w jednej kolejce. W innej wersji celem rzutów o ścianę jest to, aby moneta nakryła inną.

Kamyki (lub ciupry, hecele)

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 6+

potrzebne: kamyki, niewielkie nakrętki lub inne małe przedmioty (żołędzie itp.)

reguły: Kładziemy kamyki na środku podłogi lub ziemi, tak, by każdy mógł do nich dosięgnąć. Każdy z graczy bierze po jednym kamyku i trzyma go w dłoni. Potem kolejno każdy podrzuca swój kamyk do góry i w tym samym momencie bierzemy kolejny - tą samą ręką. Mając już dwa kamienie w ręku, znowu podrzucamy jeden z nich i łapiemy kolejny (trzeci) z ziemi. Powtarzamy wszystko, aż złapiemy pozostałe w jedną dłoń. Wygrywa ten, kto złapie najwięcej kamieni.

skucha: Gdy któryś kamyk wypadnie lub nie damy rady złapać. Wtedy omija nas kolejka.

podpowiedzi: Gra jest trudna, dlatego na początku warto łapać jedną ręką, a trzymać kamienie w drugiej. Kiedy wprawimy się w łapaniu, można przejść do trudniejszej wersji.

Cyfuchy telefon

liczba graczy: min. 6

wiek graczy: 4+

reguły: Ustawiamy się w kole, tak, by być jak najbliżej siebie. Pierwsza osoba wymyśla jak najbardziej skomplikowane hasło, np. wyindywidualizowałem się z rozentuzjasmowanego tłumu, stół z powyłamywanymi nogami lub inne zupełnie zwariowane. Mówi je na ucho kolejnej osobie jak najciszej. Hasło mówimy tylko raz, nie powtarzamy dwa razy tej samej osobie. Jeśli ktoś nie dosłyszy, musi się domyśleć — hasło można modyfikować. Osoba na końcu powtarza na głos to, co usłyszała, zwykle jest to coś zupełnie innego, niż na początku.

Pomidor

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 4+

reguły: Jedna osoba zadaje pytania, a pozostałe na nie odpowiadają słowem „pomidor”. Chodzi o to, by zadawać takie pytania, aby rozśmieszyć odpowiadających. Ten, kto się zaśmieje, zajmuje miejsce pytającego.

Zgaduj zgadula - w której ręce złota kula

liczba graczy: min. 6

wiek graczy: 4+

reguły: Jedna osoba trzyma w ręce „złotą kulę” — może to być kamyk, kasztan lub coś innego. Druga stoi z boku, jej zadaniem jest odgadnięcie, do kogo trafi złota kula. Pozostałe stoją w kole, trzymając dłonie złożone razem i wyciągnięte przed siebie. Posiadacz złotej kuli mówi: „Zgaduj zgadula, gdzie złota kula?” Chodząc i udając, że wrzuca kamyk w dłoń każdego z dzieci (w którymś momencie wrzuca go naprawdę). Jeśli wybrany uczestnik odgadnie, do kogo trafiła złota kula, staje w kręgu, a ten, kto kulę miał, jest teraz rozdającym.

Ciepło - zimno

liczba graczy: min. 2

wiek graczy: 4+

reguły: Jedna osoba ukrywa coś w okolicy, reszta szuka. Ten, kto ukrył podpowiada szukającym, mówiąc „ciepło, gorąco, parzy!”, kiedy są blisko i znajdują przedmiot, a „zimno, coraz zimniej, lodowato”, kiedy oddalają się od szukanego przedmiotu.

Raz, dwa, trzy Baba Jaga patrzy

liczba graczy: min. 5

wiek graczy: 4+

reguły: jedna osoba zostaje Babą Jagą — stoi odwrócona tyłem, reszta czeka w wyznaczonym miejscu. Baba krzyczy: „raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy” i odwraca się. W tym czasie dzieci biegną w jej stronę. Dzieci zatrzymują się w momencie, kiedy Baba całkiem się odwróci. Baba Jaga chodzi i patrzy, czy nikt się nie rusza (może też rozśmiać). Ten, kto się poruszy, odpada. Sekwencja powtarza się kilka razy, aż ktoś dobiegnie do Baby.

Gra na grzebieniu

potrzebne: grzebień i folia lub serwetka

reguły: Gra polega przyłożeniu ust do owiniętego folią lub serwetką grzebienia i nuceniu melodii. :)

WYLICZANKI

WIERSZYKI

PIOSENKI.

PIOSENKI

Ojciec Wirgiliusz

liczba graczy: min. 6

wiek: 4+

reguły: Jedna osoba jest ojcem, stoi w środku krążącego koła.

Wszyscy śpiewają piosenkę:

Ojciec Wirgiliusz uczył dzieci swoje,
a miał ich wszystkich sto dwadzieścia troje,
hejże dzieci, hejże ha,
róbcie wszystko to, co ja.

Koło zatrzymuje się, ojciec Wirgiliusz mówiąc co robi, wykonuje jakiś gest. Dzieci muszą szybko powtórzyć. Odpada lub daje fanta ten, kto nie powtórzy lub zrobi to źle.

Chodzi lisek koło drogi

liczba graczy: min. 6

wiek: 3+

reguły: Uczestnicy stoją w kręgu twarzami do środka koła, ręce trzymając z tyłu. Jedna osoba (lisek) trzyma w ręku chusteczkę i bardzo cicho chodzi za plecami graczy.

Wszyscy śpiewają:

Chodzi lisek koło drogi,
nie ma ręki ani nogi,
lis, lis, ogon ma
nie wiadomo, komu da!

Lis w pewnym momencie zostawia za kimś chusteczkę i ucieka za plecami pozostałych, a ten, któremu podrzucono chusteczkę, musi ją podnieść i gonić lisa. Lis stara się szybko dotrzeć do wolnego miejsca i tam stanąć, wtedy osoba z chusteczką zostaje lisem. Jeśli goniący złapał lisa, wraca do kręgu, a lis dalej chodzi z chusteczką.

Jaworowi ludzie

liczba graczy: min. 8

wiek: 4+

reguły: Dwójka dzieci ustawia się naprzeciwko siebie podając sobie ręce, które podnoszą do góry, tworząc otwartą bramę. Pod tą bramą przechodzą dzieci (w parach lub pojedynczo) w rytm piosenki:

Jawor, jawor,
Jaworowi ludzie,
Co wy tu robicie?
Budujemy mosty
dla pana starosty.
Tysiąc koni przepuszczamy,
a jednego zatrzymamy.

Po tych słowach brama opada, zatrzymując jedną osobę lub parę, która odpada z gry. Wygrywają dzieci, które zostaną do końca zabawy.

Ulijanka

liczba graczy: min. 8

wiek: 4+

reguły: Dzieci stoją w kółku, wybierają jedną osobę – Ulijankę - i śpiewają. Ulijanka musi robić to, co mówi piosenka, a potem wybiera kogoś na swoje miejsce.

Moja Ulijanko
klęknij na kolanko,
ujmij się pod boczki,
złap się za warkoczki,
umyj się, uczesz się
i wybieraj kogo chcesz.

Mało nas do pieczenia chleba

liczba graczy: min. 8

wiek: 3+

reguły: Mało nas, mało nas
Do pieczenia chleba,
Tylko nam, tylko nam
Ciebie tu potrzeba!

Dużo nas, dużo nas
Do pieczenia chleba,
Więc już nam, więc już nam
Ciebie tu nie trzeba!

Dzieci idą w kółku, trzymając się za ręce, wewnątrz obraca się dwójka dzieci. Wszyscy śpiewają piosenkę. Pod koniec zwrotki dzieci z wewnętrznego koła biorą jedno dziecko do siebie. W następnej zwrotce wybierają kolejne, itd. Kiedy środkowe kółko z trudem mieści się już wewnątrz zewnętrznego koła, piosenkę śpiewa się odwrotnie: **Ciebie tu nie trzeba!** I dzieci po kolei wracają do dużego koła.

WYLICZANKI

Dzieci stoją w kółku, trzymają zaciśnięte pięści wyciągnięte przed siebie. Jedna osoba uderza lekko swoją pięścią w pięści dzieci. Łapie za kciuk tej, na której kończy się wyliczanka i wylicza dalej, trzymając kciuk w ręce (dzieci nadal mają zaciśnięte pięści). Łapie kolejny kciuk, i tak dalej, aż do końca.

Trumf, trumf
misia bela
misia kasia
kąfacela.
Misia a
misia b
misia kasia
ką fa ce!



Entliczek — pentliczek,
czerwony stoliczek,
na kogo wypadnie,
na tego — bęc!



Pałka zapałka
dwa kije
kto się nie schowa
ten kryje!

Palec pod budkę,
bo za minutkę
zamykamy budkę
poniedziałek, wtorek, środa,
czwartek, piątek,
sobota, niedziela
budka się otwiera.



Ene due rike fake,
torba borba ósme smake.
Eus deus kosmateus,
i morele baks.



Ententoli brzuch mnie boli,
a od czego? Od fasoli!
Bo fasola była twarda
i mi wleciała mi do gardła.
A z gardełka do pudełka,
urodziła się perełka.
A z perełki wyszedł dziad
i zasmrodził cały świat.

Siedzi anioł w niebie
pisze list do ciebie
jakim atramentem go napisał?

(podaj kolor: np. żółty)

jak go masz to go pokaż!



Wpadła bomba do piwnicy
napisała na tablicy
ES O ES głupi pies.



Beksa lala
pojechała
do szpitala
a w szpitalu
powiedzieli
takiej beksy
nie widzieli.

Ele mele dudki,
gospodarz malutki
gospodyni jeszcze mniejsza,
ale za to robotniejsza.



Ene due rabe,
połknął bocian żabę,
a później chińczyka,
co z tego wynika
raz, dwa, trzy wychodź ty...



Siedzi baba na cmentarzu,
trzyma nogi w kałamarzu.
Przyszedł duch,
babę w brzuch,
baba fik, a duch znikł.

WIERSZYKI I INNE

Ence pence w której ręce?

Ślimak ślimak pokaż rogi
dam ci sera na pierogi

Panie pilocie, dziura w samolocie!

Zamknij oczy, otwórz buzię.
(trzeba było zgadnąć)

Idzie kominiarz
Po drabinie,
Fiku miku,
Już w kominie!

Raz, dwa, trzy,
cztery, maszerują oficery

Raz, dwa, trzy, cztery
maszerują oficery,
a za nimi oficerki,
pogubiły pantofelki.

Raz, dwa, trzy, cztery,
maszerują oficery,
a za nimi oficerki —
powpadały do butelki,
a z butelki do jajeczka
i skończyła się bajeczka!

Dofinansowano z Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich

Partnerzy:



WOJEWÓDZKA I MIEJSKA
BIBLIOTEKA PUBLICZNA
IM. JOSEPHA CONRADA
KORZENIOWSKIEGO
W GDAŃSKU

Miejski Ośrodek Pomocy Rodzinie Centrum Pracy Socjalnej z
Zespół ds. Seniorów i Osób Niepełnosprawnych,

