

OGÓLNOPOLSKI PROJEKT EDUKACYJNY

„ZABAWY PODWÓRKOWE”



1. Wstęp

Jeszcze kilkanaście lat temu trudno było sobie wyobrazić dzieciństwo bez znanych i lubianych zabaw podwórkowych, zabaw, które uczyły nie tylko współzawodnictwa ale także uczciwości, solidarności, wytrwałości, zręczności. Były one nieodłączną aktywnością codziennego dnia, bez względu na warunki atmosferyczne czy porę roku. Najwspanialszą ich cechą było jednak to, że uczestniczyli w nich wszyscy – „duzi” i „mali”, wspólnie tworząc drużyny w „podchodach” czy skacząc w gumę. Dziś w przedszkolu, a nawet w szkole, mało które dziecko słyszało o zabawach takich jak „szczur”, „krowa”, „kapsle”, a same podwórkowe zabawy zostały wyparte przez statyczne gry komputerowe, czy telewizję. Obserwuje się, że jedynym miejscem gdzie grupują się dzieci to place zabaw, jednak i tam często widać brak współdziałania wśród najmłodszych, a niejednokrotnie znudzenie i brak pomysłu na zabawę. Rodzice, poszukują wciąż nowych rozrywek dla swoich pociech aby te, chętniej wychodziły z domu i nawiązywały nowe kontakty – jakże niezbędne do właściwego funkcjonowania w codziennym życiu - choć w dzisiejszym trudnym, zabieganym świecie, nie jest to prostym zadaniem.

Projekt „zabawy podwórkowe” wychodzi naprzeciw tym oczekiwaniom, dzięki niemu dzieci nabędą możliwość poznania ciekawych zabaw i gier

podwórkowych w przedszkolu, które z łatwością będą mogły przenieść na „swoje podwórko” pod blokiem czy przed domem, będą rozwijać swoją sprawność fizyczną, koordynację, ćwiczyć swoją pamięć i refleks, mierzyć się z wygraną i przegraną, czuć się częścią małego „podwórkowego” społeczeństwa, a przede wszystkim będą zawierać nowe kontakty i pielęgnować te, już istniejące przyjaźnie. To wszystko odbywać będzie się na świeżym powietrzu, co pozytywnie wpłynie na dotlenienie małego organizmu i nabieranie przez niego wewnętrznej odporności.

2. Główne założenia projektu

Projekt „Zabawy podwórkowe” skierowany jest do przedszkoli, przedszkoli integracyjnych i specjalnych w całej Polsce. Proponowany projekt jest zgodny z wymaganiami Podstawy Programowej Wychowania Przedszkolnego. Opiera się na zasadzie nauki przez zabawę.

Głównym założeniem projektu jest zapoznanie dzieci z zabawami i grami podwórkowymi sprzed kilkunastu-kilkudziesięciu lat, w oparciu o sporządzoną listę tych zabaw.

3. Termin realizacji

Zgłoszenia do projektu przyjmowane są do **25.09.2022** roku pod adresem mailowym: projekt.zabawypodworkowe@gmail.com

Konieczne jest uzyskanie zgód rodziców na udział dzieci w projekcie (w załączniku). Projekt trwa **9 miesięcy** (październik-czerwiec)

4. Zasady uczestnictwa

W projekcie może wziąć udział jedna lub kilka grup z jednej placówki. Udział w projekcie jest bezpłatny.

W ciągu miesiąca nauczyciel zapoznaje dzieci z jedną lub dwiema zabawami, według sporządzonej w projekcie listy zabaw. Nauczyciele, biorący udział w projekcie, sami decydują, z którą/którymi zabawami będą zapoznawać dzieci w danym miesiącu – mając na uwadze warunki atmosferyczne i indywidualne możliwości grupy. Pod koniec każdego miesiąca nauczyciele publikują poczynania grupy – zabawy w daną grę - w postaci filmiku lub fotorelacji, zamieszczonej na grupie facebook:

Do **09.07.2023r.** nauczyciele wysyłają na pocztę mailową: sprawozdanie z projektu w postaci krótkiej ankiety (ankieta dołączona w załączniku). Po wysłaniu sprawozdania nauczyciele biorący udział w projekcie, otrzymają elektroniczne podziękowanie.

5. Cele projektu

Ogólne:

- Zapoznanie z zasadami gier i zabaw podwórkowych

Szczegółowe:

dziecko:

- zapoznaje się z różnymi grami i zabawami podwórkowymi;
- integruje się z innymi dziećmi;
- rozwija swoją koordynację ruchową i wzrokowo-ruchową;
- kształtuje swoją spostrzegawczość i pamięć;
- rozwija swoją ogólną sprawność fizyczną;
- kształtuje poczucie własnej wartości;
- uwrażliwia się na potrzeby i emocje innych;
- kształtuje umiejętność panowania nad emocjami;
- współdziała w grupie;
- wykorzystuje do zabaw materiał naturalny;

6. Lista gier i zabaw wraz z opisem

1. „Krowa”

Spośród uczestników zabawy wybrana zostaje jedna osoba, która będzie „krową”. Dziecko to, staje pomiędzy resztą uczestników z wyprostowanymi na boki rękoma i rozstawionymi palcami dłoni. Reszta uczestników chwyta

po jednym palcu i mówi:

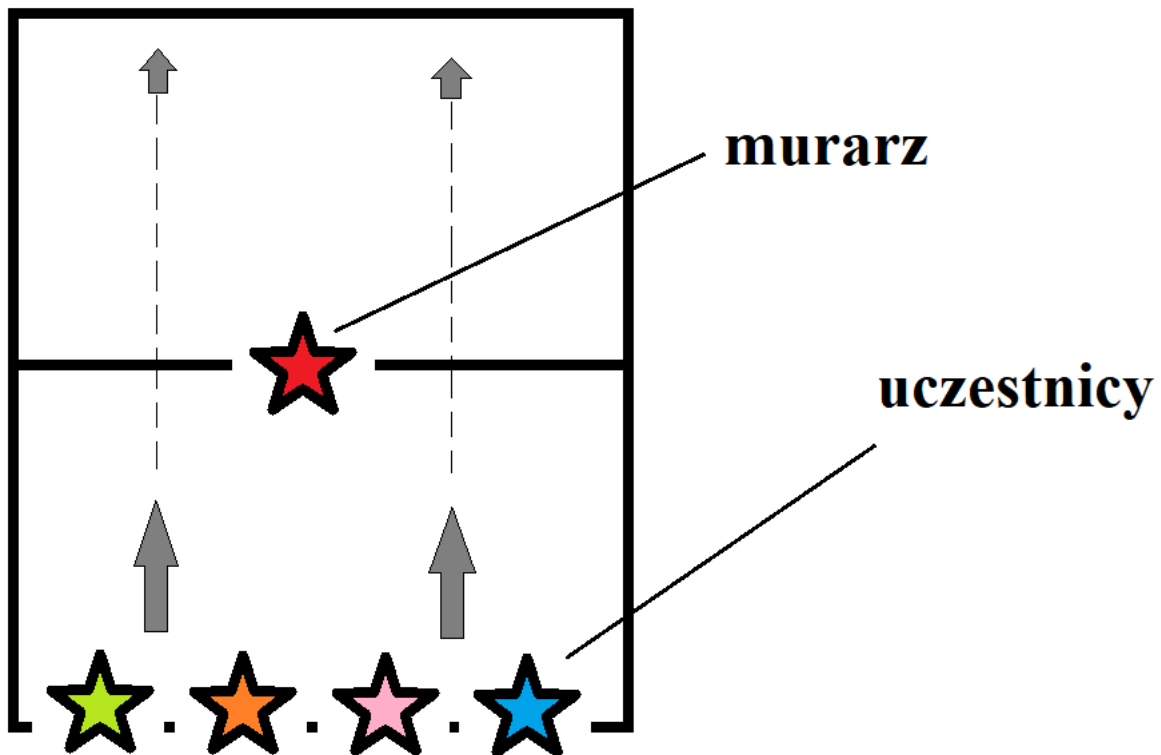
-„Krowo, krowo, jakie mleko dajesz?” Osoba, która jest krową wymienia różne kolory np. „Zielone”, reszta dzieci odpowiada: „Nie chcemy!”, podaje kolejny kolor, aż do momentu kiedy powie „Białe!”. Wówczas dzieci rozbiegają się a „krowa” próbuje je złapać, kiedy dotknie, któreś z dzieci, to osoba ta nieruchomieje i czeka, aż inne dziecko je odczaruje (przejdzie pod jego nogami). Po jakimś czasie następuje zmiana „krowy”.

2. „Podchody”

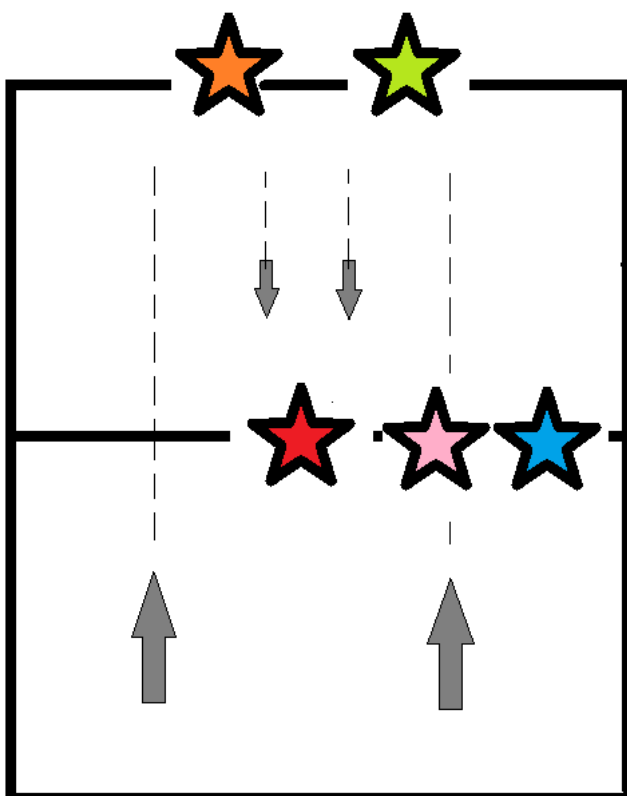
Uczestnicy zabawy dzielą się na dwa zespoły. Zespół, który pozostawia ślady i zespół, który tropi. Drużyna, która pozostawia ślady wyrusza wcześniej (kilka minut) i pozostawia na trasie znaki (strzałki), w którą stronę ma podążać drużyna tropiąca. Strzałki można układać z patyków lub rysować kredą. Zadaniem drugiego zespołu jest wytropienie znaków i dotarcie dzięki nim do miejsca ukrycia się pierwszej drużyny. Zabawę można urozmaicić, pozostawiając oprócz strzałek zadania do wykonania np. zebranie kilku szyszek, wymyślenie prostej rymowanki itd. Wówczas na mecie, zespół tropiący musi przedstawić wykonanie dodatkowych zadań.

3. „Murarz”

Przed rozpoczęciem zabawy, należy wyznaczyć pole gry. Pole gry stanowią trzy równoległe linie oddalone od siebie o ok. 10 m. i dwie boczne. Spośród uczestników wybrane zostaje jedno dziecko, które będzie murarzem – ustawia się ono na środkowej linii, tyłem do reszty. Pozostali uczestnicy zajmują miejsce na jednej z przeciwległych linii. Zadaniem uczestników jest przebiegnięcie na przeciwległą linię tak, aby murarz, ich nie dotknął, następnie przebiec ponownie na przeciwległą itd. W momencie rozpoczęcia murarz krzyczy: „Murarz łapie”, odwraca się do reszty dzieci i próbuje dotknąć jak największą ich liczbę, poruszając się tylko po środkowej linii.



Kiedy uda mu się dotknąć jakieś dziecko, tworzy z niego mur (niczym z cegieł) ustawiając je na swojej środkowej linii. Dzieci „cegiełki” też mogą łapać przebiegających. Runda kończy się kiedy pozostanie jedno niezłapane dziecko – wówczas to ono przejmuje rolę murarza i gra rozpoczyna się od początku.



4. „Monety”

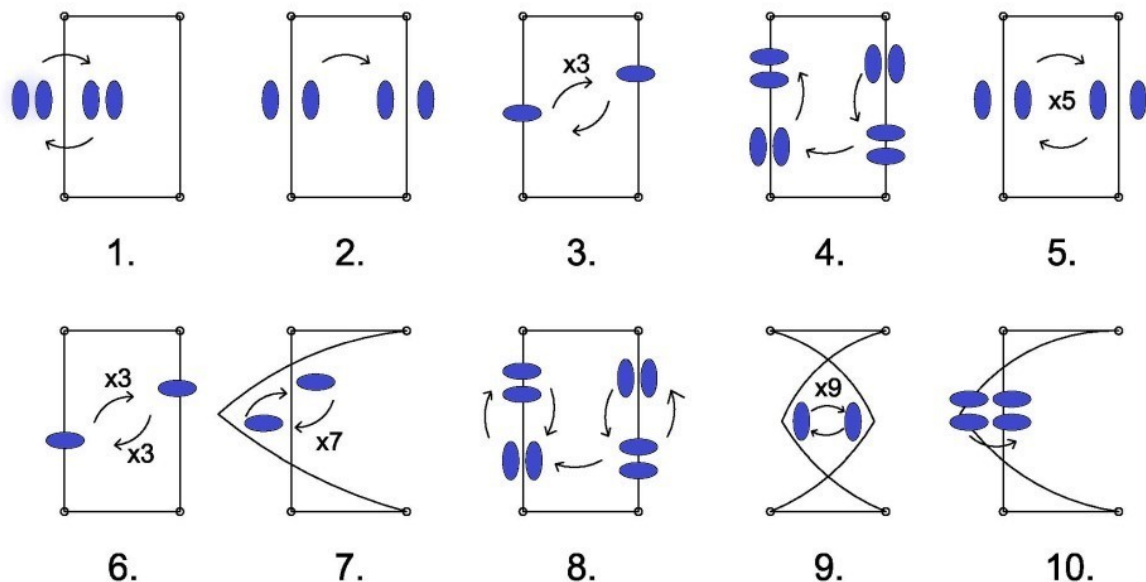
W grze w „Monety” jak sama nazwa wskazuje używano monet różnego nominału, jednak zważywszy na warunki przedszkolne 😊 do gry można wykorzystać np. duże guziki.

Przed rozpoczęciem gry, należy wykopać dołek o średnicy około 8-12 cm. Każdy z graczy otrzymuje jedną, lub więcej „monet”. Kilka kroków od dołka należy wyznaczyć linię, która będzie stanowiła odległość rzutu. Każdy z graczy rzuca swoją „monetę” z wyznaczonej linii. Jeśli gracz trafi do dołka otrzymuje największą liczbę punktów (czyli liczbę wszystkich graczy), jeśli nikomu nie uda się trafić do dołka, wówczas zawodnicy po kolei pstrykają (uderzają paluszkami) tak, aby ta wpadła do dołka. Jeśli „moneta” wpadnie do dołka, gracz może pstryknąć w kolejną monetę i tak do momentu aż „skusi”, wówczas zabiera te „monety”, które wpadły do dołka i zlicza się ich ilość – równoważność punktów. Gra kończy się, kiedy

wszystkie monety zostaną umieszczone w dolku. Wygrywa gracz, który zdobył największą liczbę punktów.

5. „Gra w gumę”

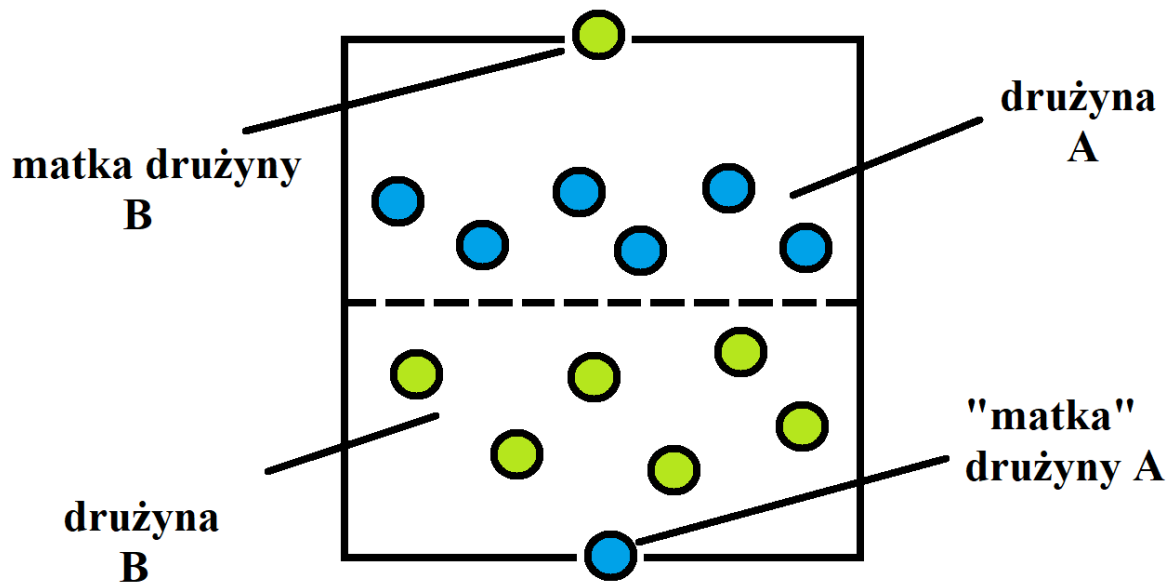
Do gry w gumę potrzebne są najlepiej 3 osoby. Dwie osoby trzymają gumę założoną na nogach (najpierw kostki, później kolana, na końcu uda), a jedna osoba przeskakuje przez gumę według ustalonych zasad. Poniżej przykładowy rysunek kroków do 10.



Jeżeli osoba wykona wszystkie 10 kroków bezbłędnie na poziomie kostek, gumę zakłada się na kolana, powtarza kroki itd. do momentu aż popełni błąd, wówczas zajmuje miejsce osoby, trzymającej gumę, a do gry przystępuje kolejna osoba.

6. „Dwa ognie”

Do gry w „dwa ognie” niezbędna jest piłka, najlepiej materiałowa albo gumowa. Przed rozpoczęciem zabawy, należy wyznaczyć pole gry. Uczestnicy dzielą się na dwie drużyny. Każda drużyna wybiera tzw. „matkę”. Matka drużyny A, staje na linii przy polu drużyny B i odwrotnie:



Grę rozpoczyna wybrana drużyna. Celem gry jest „zbitcie” (trafienie piłką) wszystkich zawodników drużyny przeciwnej. Zbijać mogą dzieci w drużynie, a także „matka”. Jeżeli piłka trafi, któreś z dzieci i spadnie na ziemię, to dziecko jest „zbite” i schodzi z boiska. Jeżeli, któryś z uczestników złapie piłkę z powietrza, nie zostaje zbity, a przejmuje piłkę i może oddać rzut w przeciwników, podobnie, jeśli złapie piłkę odbitą od gracza ze swojego zespołu, zanim ta dotknie ziemi. Wygrywa ta drużyna, która zbiła wszystkich uczestników drużyny przeciwnej.

7. „ Głupi Jaś”

Do gry potrzebna jest piłka. Dzieci ustawiają się w kole. Wybrana zostaje jedna osoba zwana „głupim Jasiem”, która wchodzi do środka. Gracze przerzucają do siebie piłkę tak, aby osoba w środku jej nie złapała, lub nie dotknęła. Kiedy „głupiemu Jasiowi” uda się przejąć piłkę lub jej dotknąć, wychodzi z koła, a jego miejsce zajmuje osoba, która wykonała niecelny rzut do innego gracza.

8. „Kolory”

Do zabawy potrzebna jest piłka lub woreczek gimnastyczny. Uczestnicy ustawiają się w kole. Do środka wchodzi chętna osoba, która będzie wykonywała rzuty do każdego z uczestników. Podczas wykonywania rzutu wymienia kolor. Jeżeli rzucający wymienił kolor inny niż CZARNY, piłkę należy złapać. Jeżeli rzucający powie „CZARNY” piłki nie wolno dotknąć. Jeżeli jednak, któryś z uczestników złapie zabronioną piłkę klęka na jedno kolano, przy kolejnym błędzie na kolejne, podobnie jeśli któryś z graczy nie złapie właściwej piłki. Po jakimś czasie następuje zmiana osoby rzucającej.

9. „Policjanci i złodzieje”

Uczestnicy dzielą się na dwie drużyny – policjantów i złodziei. Wyznaczają miejsce, które będzie stanowić więzienie np. pole obrysowane kredą. Policjanci ustawiają się w wyznaczonym miejscu, liczą do ustalonej liczby (np. 3 x do 10) i nie podglądają. W tym czasie złodzieje rozbiegają się w poszukiwaniu kryjówek (podobnie jak w zabawie w chowanego). Kiedy policjant odnajdzie złodzieja, musi go dotknąć (złodziej ma prawo uciekać). Kiedy go dotknie, złodziej idzie do „więzienia”, a policjant może szukać kolejnych. Schwytanych złodziei należy pilnować aby inny niezłapany złodziej ich nie uwolnił. Uwolnienie z więzienia polega na dotknięciu aresztowanych, wówczas mogą oni uciec i ponownie się schować. Zabawa kończy się kiedy wszyscy złodzieje zostaną złapani lub upłynie wcześniej ustalony czas gry.

10. „1,2,3 Baba Jaga Patrzy!”

Spośród uczestników należy wybrać jedno dziecko, które będzie „Babą Jagą”. Ustawia się ono przy ścianie tyłem do pozostałych uczestników. Reszta dzieci staje na wyznaczonej wcześniej linii. Zadaniem uczestników jest podejście do ściany wtedy, kiedy Baba Jaga nie patrzy. Baba Jaga natomiast, wypowiada formułę: „Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy” i odwraca się do pozostałych uczestników. W chwili gdy to robi, grupa musi

zastygnąć w bezruchu. Baba Jaga sprawdza czy wszystkie dzieci stoją nieruchomo, może podejść do każdego z dzieci ale nie wolno jej ich dotknąć, może natomiast rozśmieszać i prowokować do ruchu. Jeżeli dzieci nie poruszą się, wraca na swoje miejsce i ponownie mówi regułkę, jeśli któreś z dzieci poruszy się, powie coś lub zaśmieje się, wówczas odpada z gry. Kto dotknie ściany lub Baby Jagi wówczas, gdy ta jest odwrócona, wygrywa i zostaje „Babą Jagą” w kolejnej grze.

11. „Król Lul”

Spośród uczestników zostaje wybrany jeden ochotnik, który będzie „Królem Lulem”. Pozostali uczestnicy są dziećmi. „Dzieci” ustalają między sobą w jakim miejscu były np. las, morze, dom, tak aby „Król Lul” nie słyszał. Następnie podchodzą do „Króla Lul” i mówią:

- Dzień dobry, Królu Lulu z czerwonym nosem, polanym pomidorowym sosem.

Król odpowiada:

- witajcie dzieci, gdzie byliście i co robiliście?

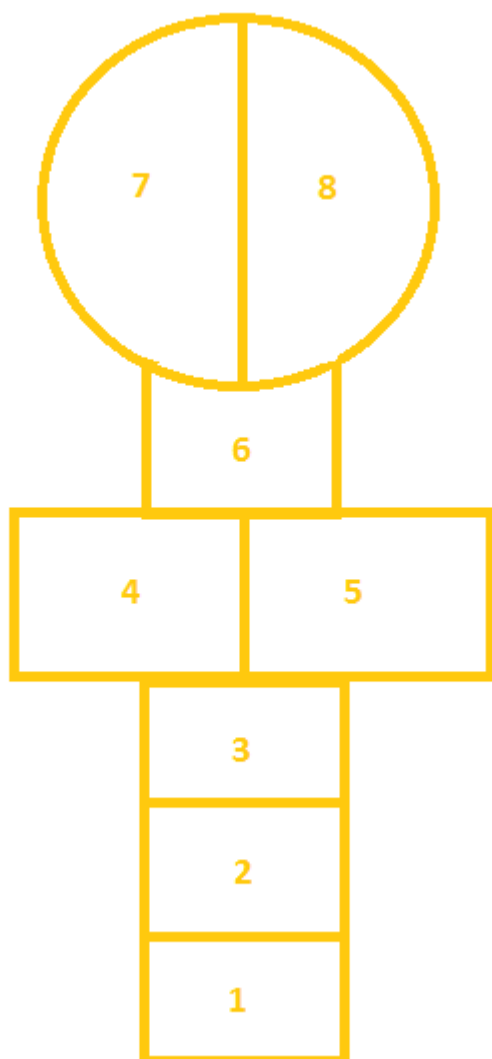
Dzieci muszą pokazać, nie używając słów, gdzie były. Kiedy Król odgadnie, dzieci mówią:

- Mama daje jeść, tata daje pić, a Ty Królu, idź już, idź!

Wówczas Król Lul wybiera swojego następcę.

12. „Klasy”

Przed rozpoczęciem zabawy, należy wyznaczyć pole gry. Najczęściej jest to pole w kształcie „chłopka” z cyframi od 1 do 8.



Do gry potrzebny będzie mały kamyk. Każdy z graczy po kolei rzuca kamykiem na każde z pól – zaczyna od pola 1, kończy na polu 8. Jeżeli graczowi nie uda się celnie wrzucić kamyk na dane pole, grę przejmuje następny zawodnik. Jeśli gracz trafi w pole kamykiem, rozpoczyna skakanie, omijając (przeskakując) pole z kamykiem. Na pole 1-3 wskakuje na jednej nodze, na pole 4,5 na dwóch jednocześnie, na pole 6 na jednej nodze, na 7,8 na dwóch jednocześnie, a następnie odwraca się w podskoku na polach 7,8 i wraca analogicznie – kiedy doskoczy do pola z kamykiem, schyla się, zabiera go i wraca na linię startu.

13. „, Bitwa na fortece”

Zabawa odbywa się zimą, kiedy jest duża ilość śniegu. Uczestnicy dzielą się na dwie drużyny. Przed przystąpieniem do zabawy, każda z drużyn buduje

swoją fortecę ze śniegu (mur, który będzie chronił przed ostrzałem ze śnieżek). Zabawa polega na obrzucaniu się śnieżkami, tak, aby trafić jak największą liczbę uczestników, lub zniszczyć fortecę.

14. „Rodzina bałwanków”

Zabawa polega na wspólnym tworzeniu rodziny bałwanków – mama, tata, brat, siostra, babcia, dziadek i pies. Najważniejsza w zabawie jest współpraca.

15. Zjazd na „czymkolwiek”

Zabawa odbywa się w zimie, kiedy jest śnieg. Zabawa polega na zjeżdżaniu z górki na różnym materiale – worki, kartony itd. im bardziej pomysłowe pojazdy do zjazdów tym lepsza zabawa 😊

16. „Berek”

W zabawie w berka występowały różne odmiany, poniżej opisana zostanie jedna z nich ale oczywiście można bawić się w inne 😊

- Berek kucany:

Spośród graczy wybiera się jedną osobę, która zostaje berkiem. Należy również wyznaczyć orientacyjne pole gry. Zadaniem berka jest dotknięcie uciekających przed nim pozostałych zawodników. Dotknięta przez berka osoba zostaje berkiem, jednak można uchronić się przed berkiem kucając. Osoba, która przykucnie, może podnieść się dopiero wtedy, kiedy ktoś z pozostałych uciekających ją „uwolni” czyli dotknie. Jeżeli wszyscy uciekający będą w pozycji kucanej, berek wygrywa.

17. „Ciuciu babka”

Do zabawy potrzebna jest chustka lub szarfa. Spośród uczestników wybiera się jedno dziecko, które będzie „Ciuciu-babką”. Osobie tej przewiązuje się oczy chustką, tak, aby nic nie widziała. Następnie reszta dzieci okręca ją wokół jej własnej osi i mówi rymowanek:

-Ciuciubabko na czym stoisz?

- Na beczce

- A co w tej beczce?

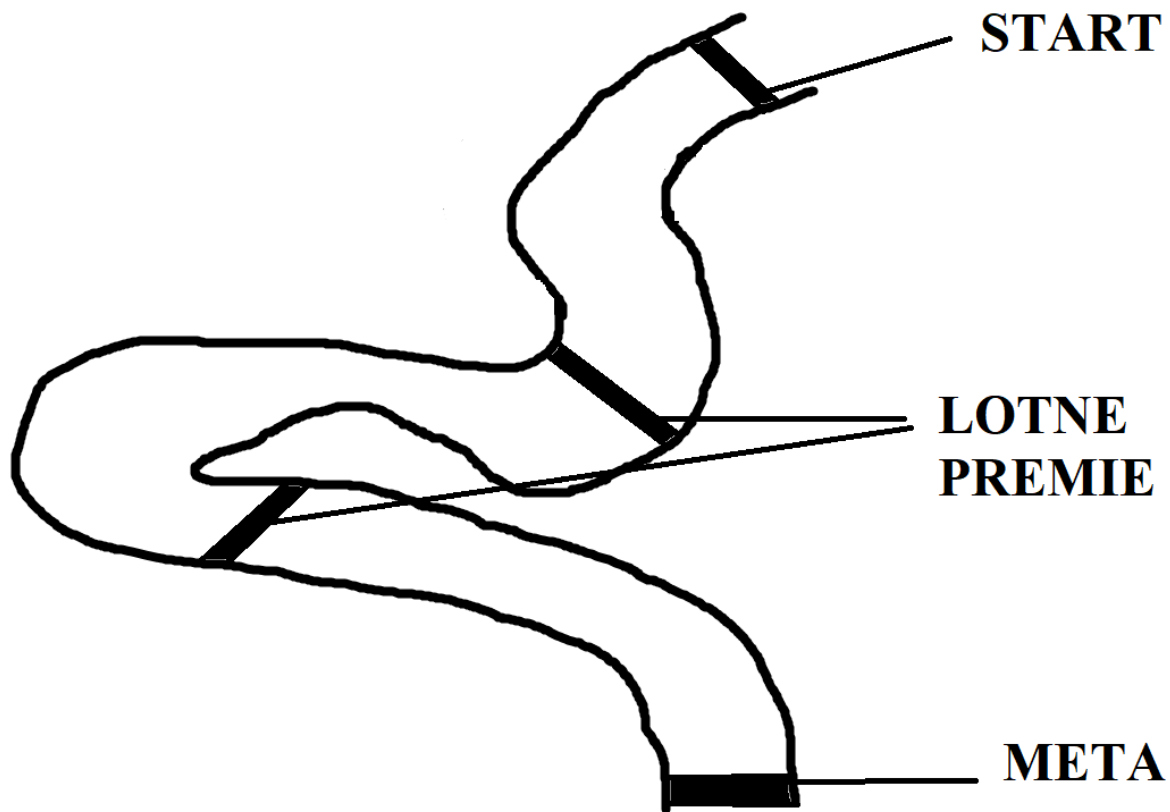
- Kapusta i kwas!

- Ciuciubabko to łap nas!

Osoba będąca Ciuciubabką musi złapać któregoś z uczestników. Dzieci mogą ją naprowadzać, wydając różne odgłosy, dotykając jej, mogą także próbować ją zmylić. Gdy „Ciuciubabka” kogoś złapie lub dotknie, ta osoba zostaje ciuciubabką. Można również utrudnić zabawę i dołączyć element zgadywania, wówczas ciuciubabka musi po złapaniu, jedynie dotykiem, odgadnąć kogo złapała.

18. „Kapsle”

Każdy z graczy otrzymuje metalowy kapsel. Można je podpisać lub oznaczyć np. wypełniając go plasteliną i wbijając w niego chorągiewkę w wybranym kolorze. Do zabawy niezbędne jest wyznaczenie dowolnej trasy, najlepiej kredą. Dobrze, aby trasa miała zakręty i zwężenia. np:



Trasę można dodatkowo utrudniać, usypując wzniesienia np. z ziemi lub kładąc małe patyczki, które należy przeskoczyć.

Zadaniem każdego z graczy jest pstrykanie (uderzanie paluszkami) w kapsel tak, aby nie wypaść z wyznaczonej trasy i dobić do mety. Po każdym pstryknięciu następuje zmiana zawodnika (są to wyścigi). Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza przekroczyła linię mety. Jeżeli, któreś dziecko wypadło z trasy cofa się na linię mety lub na „lotną premię” jeśli wcześniej ją przekroczyło.

19. „Zabawa w chowanego”

Na początku najlepiej wyznaczyć obszar gry. Spośród uczestników wybiera się jedno dziecko, które będzie szukać pozostałych. Osoba ta zajmuje miejsce w wyznaczonym miejscu i liczy np. 3x do 10. W tym czasie pozostali uczestnicy ukrywają się. Zadaniem osoby szukającej jest odnalezienie pozostałych uczestników. Pierwsza odnaleziona osoba zostaje nowym szukającym.

20. „Gra w tysiąca”

Do gry potrzebna jest piłka nożna oraz jedna bramka. Spośród uczestników wybrany zostaje jeden bramkarz, reszta uczestników po kolei strzela do bramki. Osoba, która nie wbiła gola, zostaje następnym bramkarzem. Jeżeli ktoś wbił gola, uderzył w słupek lub poprzeczkę bramkarz otrzymuje punkty:

- słupek bez gola – 100 punktów
- słupek z golem - 150 punktów
- poprzeczka - 200 punktów
- poprzeczka z golem – 250 punktów
- gol – 500 punktów

Gra toczy się do zdobycia przez bramkarza 1000 punktów, wówczas bramkarz ten przegrywa.

21. „Skakanka”

Zabawa polega na przeskakiwaniu przez skakankę różnymi stylami np. rowerek, obunóż na krzyż itd. Wygrywa dziecko, które przeskoczy największą ilość razy.

22. „Szczur”

Do zabawy niezbędna jest skakanka. Uczestnicy ustawiają się w kole. Wybrana zostaje jedna osoba, która ustawia się w środku koła i kręci skakanką po ziemi, obracając się wokół własnej osi. Zadaniem uczestników jest przeskakiwanie przez zbliżającą się skakankę. Osoba, której nie udało się przeskoczyć, kręci skakanką.

23. „O mande mande flore”

Uczestnicy ustawiają się w kole i podają sobie ręce, wewnętrzną stroną dłoni ku gurze, na przemian – dziecku po prawej stronie pod jego dłonią, dziecku po lewej stronie, nad jego dłonią (dłonie stykają się ze sobą) – następnie zaczyna jedna osoba wyliczankę i uderza swoją dłonią w dłoń następnej osoby:

„ O mande mande flore

O mande, o mande,

o mandeo deo riki tiki

deo, deo riki tiki

Raz, dwa, trzy!”

Na słowo „trzy!” Osoba, musi klasnąć w dłoń kolejnej osoby, a tamta ma za zadanie uciec ręką tak aby nie otrzymać uderzenia. Jeśli jej się nie uda odpada z gry, osoba której nie uda się uciec również odpada z zabawy.

Poglądowy link do zabawy: <https://www.youtube.com/watch?v=7Hf-twseRJk>

24. Wyliczanki, które można wykorzystać, wybierając kolejność w grze:

1. Raz, dwa, trzy, cztery,
maszeruje Huckelberry,
za nim idą Pixi, Dixi,
wykąpane w proszku ixi,
a za nimi krowy dwie,
wykąpane w proszku E.

2. Na wysokiej górze rosło drzewo duże,
nazywało się apli-papli-blite-blau,
a kto tego nie wypowie, ten nie będzie grał.

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

4. Trań, trań, Misia Bela,

Misia Kasia, konfacela,

Misia A, Misia Be,

Misia Kasia, konface.

5. Palec pod budkę, bo za minutkę

zamykam budkę.

Budka zamknięta

nie ma klienta,

klient w Warszawie siedzi na ławie.

6. Ene due rabe,

Połknął Chińczyk żabę,

A żaba Chińczyka,

Co z tego wynika?

Raz, dwa, trzy

Wygrasz ty!

7. Wpadła Bomba do piwnicy,

napisała na tablicy

ES O ES dziki pies

Tam go nie ma a tu jest!

8. Przez tropiki, przez pustynię

Toczył zając wielką dynię.

Toczył, toczył dynię w dół,

Pękła dynia mu na pół!

Pestki z niej się wysypały,

Więc je zbierał przez dzień cały.

Raz, dwa, trzy! Ile pestek zbierzesz Ty!?

9. Siedzi baba na cmentarzu,

trzyma nogi w kałamarnicy.

Przyszedł duch,

babę buch,

baba fik, a duch znikł.

10. Entliczek, pentliczek

Czerwony stoliczek

Na kogo wypadnie

Na tego bęc.

11. Ene due rike fake,

torba borba ósme smake,

deus deus kosmateus

i morele baks.

12. Ence pence

Cztery ręce.

Idzie sobie smok w sukience.

13. Aniołek, Fijołek, Róża, Bez,

Konwalia, Balia, Wściekły Pies.

14. Spadła gruszka do fartuszka,

A za gruszką dwa jabłuszka,

A śliweczka spaść nie chciała,

Bo śliweczka niedojrzała.

15. Idzie rak, idzie rak

czasem naprzód, czasem wspak.

Idzie rak nieborak,

jak uszczypnie, będzie znak!

16. Na ulicy Reja złapano złodzieja,

a ten złodziej był czarodziej

i powiedział tak:

raz, dwa, trzy, odchodź ty!

17. Pan Sobieski miał trzy pieski,

czerwony, zielony, niebieski.

Raz, dwa, trzy,

po te pieski idziesz ty.

**18. Jedzie kaczka na rowerze,
wysiedziała trzy talerze.
Raz, dwa, trzy, teraz ty!**