



Tradycyjne zabawy i gry dzieci

konspekt zajęć dla kl. 1-3 szkoły podstawowej

KLASA: 1-3 SP

CZAS: 1 godz.

CELE:

- uczeń zna nazwy zabaw w jakie bawiły się dzieci
- uczeń potrafi bawić się z innymi dziećmi
- uczeń rozumie zasady zabaw

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Czynności organizacyjne

2. Wstęp

Nauczyciel opowiada krótko historię Bielan. Mówi o terenie na który warszawiacy wyjeżdżali w celach rekreacyjnych. Pokazuje dzieciom karuzelę, która jest symbolem zabaw jakie urządzano na tym terenie. (ZAŁ. 1).

3. Dlaczego Bielany?

Nauczyciel i opowiada o kamedulach i klasztorze. (ZAŁ. 2). Pokazuje zdjęcie współczesnego kameduły. Wspólnie z dziećmi zastanawiają się nad pochodzeniem nazwy „Bielany” i jej związkiem z kolorem habitu.

4. Wspólnie z dziećmi nauczyciel zastanawia się czym różniło się życie dzieci 100 lat temu od współczesnego.

5. Na przygotowanych kartach ma wydrukowane przedmioty: komputer, piłkę, PlayStation, smartfona, skakanke, rysunek dzieci bawiących się w berka. Nauczyciel pyta dzieci, które z tych „zabaw” mogły być znane ich dziadkom. (ZAŁ. 3).
6. Nauczyciel opowiada dzieciom zasady zabawy „Klasy”. (ZAŁ. 4).
Następnie na chodniku przed kościołem rysuje kredą pole do gry. Każde dziecko ma za zadanie bezbłędnie „przeskoczyć” całą grę.
7. Nauczyciel opowiada o grze „Szczer”. Polegała ona na kręceniu długą skakanką na niskiej wysokości. Stojący wokół musieli podskakiwać aby uniknąć trafienia sznurkiem. Dzieci próbują swoich sił w tej grze.
8. Dzieci grają w „Raz, dwa, trzy Baba Jaga patrzy”. Postacią Baby Jagi powinna być jedna z opiekunek grupy. (ZAŁ. 5).
9. Ostatnią zabawą jest „Ciuciubabka”. Polem do gry może być trawnik przed kościołem.
10. Nauczyciel rozmawia z dziećmi o tym czym różniły się te zabawy od współczesnych.
Wspólnie z uczniami zastanawiają się, czy w te zabawy można było bawić się w domu. Jakie miało to konsekwencje?

ZAL. 1

Zielone Świątki, Michał Andriolli



ZAŁ. 2.

Kameduła, o. Roman Malaczewski



ZAL. 3











ZAŁ. 4.

ZASADY GRY W KLASY

1. Uczestnik wrzuca kamyk w pierwszy kwadrat, czyli pierwszą klasę.
2. Gracz staje na jednej nodze, wskakuje w pole, podnosi kamyk, przeskakuje resztę pól i wyskakuje na zewnątrz pola gry, w ten sposób stara się zaliczyć wszystkie osiem pól.
3. W ramiona wskakuje się obydwoma stopami, zarówno w drodze do celu i w drodze powrotnej.
4. Do głowy wskakuje się tak samo, wykonuje obrót w powietrzu i skacze z powrotem. Jeśli gracz skusi, kolejkę rozpoczyna następna osoba. Następną kolejkę zaczynamy od tej, na której skusiliśmy.
5. „Skuszenie” to wrzucenie kamyka w nieodpowiednie pole lub na jakąkolwiek z linii pola gry, a także nieutrzymanie się na jednej nodze lub naskoczenie na linie oddzielające poszczególne pola.
Wygrywa uczestnik, który pierwszy ukończy szkołę (8 klas/pól).

ZAŁ.5.

ZASADY GRY W „RAZ, DWA, TRZY, BABA JAGA PATRZY”

1. Jeden z graczy zostaje Baba Jagą. Stoi w pewnej odległości od reszty grupy i jest odwrócony tyłem.
2. Gracze biegną w kierunku Baby Jagi. Po wypowiedzeniu słów: *raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy*, Baba Jaga odwraca się do graczy. Wszyscy uczestnicy zabawy zatrzymują się i nie mogą się poruszać ani mówić.
3. Baba Jaga stara się ich sprowokować, np. zadając pytania lub rozśmieszając. Nie może dotykać żadnego gracza.
4. Jeżeli ktoś się poruszy lub zaśmieje, musi wrócić do punktu startu.
5. Po minucie Baba Jaga znów zakrywa oczy i zaczyna odliczanie.
6. Celem graczy jest dotarcie do Baby Jagi, gdy ona nie patrzy, i dotknięcie jej. Zwycięzca zajmuje miejsce Baby Jagi.