

# GRY I ZABAWY PODWÓRKOWE

## Kłusownik i myśliwi

### przeznaczona dla:

- dzieci od 6 lat
- dla grup liczących od 10 do 30 osób

### opis zabawy:

- na początku tej zabawy prowadzący mówi do uczestników: “Jesteście wszyscy dużymi zwierzętami drapieżnymi, jak na przykład lwy lub tygrysy”
- mówi dalej “Jesteście królami zwierząt i żyjecie na tym terenie na wolności, ale macie dwóch wrogów: kłusownika i myśliwego
- wyruszają oni obaj jednocześnie na polowanie i próbują was ustrzelić” - czyli dotknąć ręką
- to ze zwierząt, które zostało “ustrzelone”, przechodzi na stronę myśliwego lub kłusownika, który je zdobył i udaje się razem z nim na dalsze polowanie.

### porady:

- granice terenu dzikich zwierząt muszą zostać dokładnie wyznaczone

## SZCZUR

### czas:

- aż nogi zaczną boleć.

### wymagania terenu:

- dowolny płaski obszar.

### ilość i wiek uczestników:

- ❑ od trzech do kilkunastu uczestników począwszy od wieku wczesnoszkolnego.

#### Niezbędne akcesoria:

- ❑ długa skakanka lub dwie związane skakanki, ewentualnie lina lub gruby sznur. Najlepiej, żeby skakanka była bez twardego zakończenia.

#### Reguły gry:

- ❑ Jeden z uczestników trzyma jeden koniec skakanki nisko nad ziemią i kręci nią obracając się dookoła własnej osi. Pozostali uczestnicy stoją w kole i przeskakują skakankę. Kto skusi, zastępuje osobę z środka i przejmuje kręcenie skakanką.
- ❑ druga opcja: skucha sprawia, że dany gracz odpada, a nowym szczurem zostaje zwycięzca.



## SKAKANKA

#### Czas:

- ❑ do zmęczenia nóg.

#### Niezbędne akcesoria:

- ❑ skakanka lub skakanki, ew. lina lub gruby sznur.

### Reguły gry:

- ❑ od wyobraźni posiadacza skakanki zależy jak będzie skakał. Oprócz zwykłego przeskakiwania przez skakankę obunóż, lajkonikiem, na jednej nodze, prawej lub lewej czy krzyżakiem, do przodu lub do tyłu. Skakanka daje wiele możliwości różnorodnych zabaw w grupach.
- ❑ Skoki grupowe- do tej zabawy potrzebna jest długa skakanka. Dwie osoby stają naprzeciwko siebie w odległości i kręcą skakanką, a pozostali uczestnicy równocześnie przez nią skaczą. Najlepiej aby do skakanki gracze wskakiwali kolejno. Dziecko, które skusi zmienia się z osobą kręcącą skakankę.



## KLASY

### Potrzebne akcesoria:

- kreda lub patyk do rysowania po piasku.

### Reguły gry:

- pierwszy gracz rzuca kamieniem w pole nr 1. Jeżeli rzut mu się uda, to porusza się po kolejnych polach skacząc na jednej nodze. Na pola 3 i 4, 6 i 7, 9 i 10 naskakuje się jednocześnie obiema nogami. Pole z kamieniem omijamy. Później obraca się i wraca tą samą drogą, podnosząc kamień. Następnie gracz rzuca na pole z numerem dwa i powtarza ruchy. Gra jest kontynuowana aż do osiągnięcia dziesiątego kwadratu. Jeśli uczestnik skusi, czyli np. nadeptnie linię lub nie trafi kamieniem w pole, ruch ma następny gracz. Wygrywa dziecko, które jako pierwsze ukończy 10 klas.



## PODCHODY

### Liczba uczestników:

- dwie drużyny, może być rodzina z dwójką dzieci.

### Niezbędny sprzęt:

- zegarek, kreda, kartki, długopis. Szyszki, patyki znajdziemy po drodze.

## Reguły gry:

□ Pierwsza grupa wyrusza i pozostawia za sobą znaki i zadania, które odnaleźć i wykonać musi druga grupa, startująca z umówionym wcześniej opóźnieniem. Znaki pierwsza grupa układa z patyków lub rysuje na piachu, ścieżce. Obowiązkowo przy każdej zmianie kierunku. W pobliżu ukrytego zadania można dać krzyżyk, liczbę kroków. Zadaniem mogą być przysiady, zaśpiewanie piosenki itp. Wykonane zadanie można udokumentować telefonem. Pierwsza grupa po umówionym czasie, np. 1 godziny, ukrywa się, a miejsce oznacza wcześniej umówionym znakiem. Druga drużyna po dotarciu do miejsca ukrycia pierwszej grupy, musi odszukać jej członków. Po odnalezieniu, druga grupa udowadnia wykonanie zadań. Jeśli nie wykonała wszystkich przegrywa, jak wykonała - wygrywa.





## KAPSLE

### Czas:

- dopóki toru nie zmyje deszcz lub palce nie napuchną od pstrykania.

### Ilość i wiek uczestników:

- co najmniej dwóch graczy, od około szóstego roku życia.

### Niezbędne akcesoria:

- kapsle od butelek, ewentualnie nakrętki.

### Reguły gry:

Na ziemi rysujemy tor kredą, patykiem na ubitej ziemi lub wygładzając piasek na obrzeżach piaskownicy. Zaznaczamy linię startu i linię mety. Tor może zakręcać, można robić nasypy i wyrzutnie z piasku, przeszkody z gałęzi, kamieni, kałuża.

Ustawiamy kapsle na starcie, jeden obok drugiego, wierzchnią stroną na spód i pstryknięciem w kapsla przesuwamy się do przodu. Pstrykamy się na zmianę. Wypadnięcie poza teren toru oznacza stratę kolejki. Wygrywa ten gracz, którego kapsel jako pierwszy linię mety.

### Uwagi:

- kapsle można ozdabiać.





## ZABAWA W CHOWANEGO

### Reguły gry:

- ❑ Kryjący zasłania oczy, najlepiej stojąc jeszcze przodem do ściany. Liczy np. do dwudziestu. W tym czasie pozostali uczestnicy chowają się tak, by ich nie było widać. Najlepiej wcześniej ustalić granicę, do której można się chować. Kryjący po odliczeniu zaczyna poszukiwania osób, które się schowały. Trzeba je zaklepać w ustalonym miejscu. Osoby, które się chowały, mogą zaklepać się same. W kolejnej rundzie kryjącym jest pierwszy zaklepany.

## GRA W GUMĘ

### Czas:

- ❑ dopóki kondycja pozwoli.

### Uczestnicy:

- ❑ jeżeli gra jeden lub 2 zawodników, potrzebne będzie nam coś, o co można zaczepić gumę.



Niezbędne akcesoria:

- ☐ guma



<https://www.youtube.com/watch?v=nEoyIPGSd4c>

<https://www.youtube.com/watch?v=R55W6K8ZCps&list=PLHqKSGKpONhvfpixn2vZ7O0SckdXuInzE&index=5>

<https://www.youtube.com/watch?v=vMPCYqpJiTA&list=PLHqKSGKpONhvfpixn2vZ7O0SckdXuInzE&index=6>

- ☐ guma Myszka Miki gra w guziki.

<https://www.youtube.com/watch?v=RGQei0EC3uQ&t=33s>

*ŻYCZYMY WSPANIAŁEJ ZABAWY*

*p. Magdalena Aleszczyk*

*p. Agnieszka Kaczmarczyk*

