

SCENARIUSZ: Dawne warszawskie zabawy podwórkowe

Opis: Gra w zośkę, krowę, kapsle czy cymbergaja - to tylko niektóre przykłady zabaw, które jeszcze niedawno można było zobaczyć na warszawskich ulicach i podwórkach. W czasie zajęć dzieci i młodzież poznają gry, w które bawili się ich rodzice lub dziadkowie. Zagrają też w samodzielnie przygotowaną grę, wykorzystującą łatwo dostępne materiały i przybory.

Cel: Celem zajęć jest przekazanie uczestnikom wiedzy o dawnych warszawskich grach i zabawach podwórkowych.

Czas: 90 minut

Odbiorca: kl. 4-8

Organizator: Stowarzyszenie Pracownia Etnograficzna, ul. Warecka 4/6, 00-040 Warszawa, etnograficzna.pl, wszystkie materiały powstałe w ramach projektu dostępne są [tu](#).

Scenariusz powstał w ramach projektu *Edukuj z antropologią!* realizowanego przez Stowarzyszenie Pracownia Etnograficzna. Projekt współfinansuje m.st Warszawa.

Projekt współfinansuje m.st. Warszawa



Zagadnienie	Czas	Przebieg	Forma pracy	Materiały	Uwagi
Wstęp do warsztatu, rozgrzewka	5 minut	<p>Osoba prowadząca zaprasza do wspólnego ustawienia krzeseł w półkole.</p> <p>Pytania otwierające, które zadaje osoba prowadząca:</p> <p>Kl. 4-6 <i>Czy bawiliście się dziś/ostatnio razem w jakąś zabawę lub grę? W co? A może lubicie bawić się sami? Jeśli tak, to w co?</i></p> <p>Kl. 7-8 <i>W co lubiliście się bawić, jak byliście mali? A czy teraz się w coś bawicie/gracie?</i></p>	Rozmowa, pytania i odpowiedzi		
Koncept zabawy	10 minut	<p>Osoba prowadząca zadaje uczniom pytania, związane z pojęciem zabawy (nie muszą być wszystkie, zależy od tempa rozmowy):</p> <p><i>Czemu służą nam zabawy? Czemu się bawimy? Jakie emocje wywołują w nas zabawy? Co lubimy w zabawach? Czym dla Was jest zabawa? Jakie znacie zabawy w grupie? A jakie w pojedynkę? Jakich rekwizytów możemy używać do zabawy?</i></p>	Burza mózgów	Flipchart, flamastry do spisywania pomysłów Worek z przedmiotami do zabawy - przedmioty mogą się powtarzać - (guma, jojo, bączki, fajerki, pukawka, pudełko, kubek, miska, patyczki, kamyczki, kasztany, żołędzie...)	Uwaga do osoby prowadzącej: w czasie rozmowy o zabawach można wspomnieć o trzepaku, który kiedyś (a może i dziś?) był bardzo ważnym elementem podwórka i podwórkowych zabaw.

		<p>Osoba prowadząca dzieli uczniów na grupy kilkuosobowe (3-4). Każdej z grup rozdaje kilka przedmiotów (2?) związanych z zabawami. Zadaniem uczniów jest wymyślenie, jak największej liczby zabaw/gier/sposobów na zabawę z otrzymaną rzeczą/rzeczami. Następnie uczniowie prezentują kilka swoich pomysłów na forum.</p>			
Gry i zabawy w przeszłości	15 minut	<p>Osoba prowadząca pyta uczniów, czy dawniej i dziś dzieci bawiły się tak samo, czy może inaczej. Np. <i>Czym się dzieci bawiły/bawią?</i> (Chodzi o wskazanie, że dawniej “coś z niczego się brało”, często dzieci bawiły się tym, co było pod ręką). Warto zauważyć, że kiedyś było mniej albo wcale interaktywnych gier komputerowych.</p> <p>Osoba prowadząca puszcza fragment słuchowiska. Zadaniem dzieci jest odgadnięcie gier, o których mowa w słuchowisku. Osoba prowadząca może wybrać kilka gier, które dzieci będą zgadywać (nie musi puszczać</p>	<p>Pogadanka, fragmenty słuchowiska (gry w słuchowisku: berek, krowa, kapsle, szczur, cymberegaj, zośka)</p>	<p>Nagrania w formie pociętych fragmentów słuchowiska (pocięte)</p>	

		wszystkich nagrań).			
Sprawdzenie wiedzy	10 minut	<p>Osoba prowadząca czyta pytania z quizu. Zadaniem dzieci jest wskazanie prawidłowej odpowiedzi. Osoba prowadząca może wybrać kilka pytań, nie musi wykorzystywać wszystkich. Prawidłowe odpowiedzi są pogrubione.</p> <p>Pyt. 1. Jakie miejsce dawniej stanowiło "centrum zabaw" niejednego podwórka?</p> <ol style="list-style-type: none"> sklep ławka trzepak <p>Pyt. 2. "Krowo, krowo, jakie mleko dajesz" mówimy w czasie zabawy w:</p> <ol style="list-style-type: none"> chowanego krowę grając na komputerze <p>Pyt. 3. Mając skakankę, możemy pobawić się w:</p> <ol style="list-style-type: none"> szczura cymbargaja "Wyścig Pokoju" <p>Pyt. 4. "Ci mir gaj" w języku jidysz oznacza:</p> <ol style="list-style-type: none"> "chcę się bawić" 	Osoba prowadząca czyta pytanie, a uczniowie odpowiadają poprzez zgłoszenie się do odpowiedzi.	Pytania do quizu	Osoba prowadząca indywidualnie wybiera kilka pytań, które jej zdaniem będą najlepsze. Pytania mogą być i trudniejsze i łatwiejsze.

		<p>b. "dzień dobry" c. "do mnie idź"</p> <p>Pyt. 5. Czego potrzebujemy, aby zagrać w zośkę? a. małej materiałowej/sznurkowej piłeczki b. patyków c. trzepaka</p> <p>Pyt. 6. Słyszac jaki kolor, puszczaemy palce "krowy" i rozbiegamy się po podwórku? a. zielony b. czarny c. biały</p> <p>Pyt. 7. Skąd możemy zdobyć kapsle, aby zagrać w grę o tej samej nazwie? a. ze słoików b. szklanych butelek c. puszek</p> <p>Pyt. 8. W grze w "szczura", skakanka przypomina jego: a. uszy b. ogon c. wąsy</p> <p>Pyt. 9. Aby zagrać we nowoczesną wersję cymbergaja potrzebujemy:</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>a. specjalnego stołu i krążka</p> <p>b. linijki</p> <p>c. skakanki</p> <p>Pyt. 10. Jedną z najstarszych i najpopularniejszych zabaw jest:</p> <p>a. berek</p> <p>b. playstation</p> <p>c. kalambury</p> <p>Pyt. 11. Głównym celem gier i zabaw jest: :)</p> <p>a. rywalizacja</p> <p>b. dobra zabawa</p> <p>c. zwalczanie nudy</p>			
Część praktyczna	20-30 minut	<p>W zależności od klasy, osoba prowadząca wybiera odpowiedni wariant zabawy:</p> <p><i>Kl. 4-6 - Cymbergaj</i></p> <p>Osoba prowadząca opowiada o samej grze (patrz. uwagi), o ile ten temat nie był wcześniej poruszony).</p> <p>Osoba prowadząca tłumaczy zasady gry:</p> <p>Uczniowie dobierają się w pary. Każda osoba z pary ma linijkę, z którą staje po przeciwnych stronach jednej ławki. Ideą jest odbijanie leżącą płasko na</p>	Zabawa ruchowa	<p>Cymbergaj</p> <p>linijki</p> <p>korki od butelek</p> <p>ławki (1 ławka na parę)</p> <p>Kapsle</p> <p>kapsle / nakrętki</p> <p>plastikowe</p> <p>(obciążone</p> <p>plasteliną)</p> <p>kartki A4</p> <p>flamastry/kredki</p> <p>taśma (do sklejenia</p> <p>kartek toru)</p>	<p>Nagrania oraz teksty znajdują się na stronie:</p> <p>https://etnograficzna.pl/animacje-i-sluchowiska-dla-dzieci-o-warszawie/</p> <p>Ważne, aby uczniowie w kl. 4-6 mieli ze sobą linijki, a w kl. 7-8 nakrętki.</p> <p>Osoba prowadząca może mieć w zapasie kilka dodatkowych linijek/nakrętek i</p>

		<p>ławce linijką "piłki" (np. kapsla czy nakrętka), tak aby przeciwnik nie obronił strzału i aby "piłka" wpadła do bramki.</p> <p><i>Kl. 7-8 - Kapsle</i> Osoba prowadząca opowiada o samej grze (patrz. uwagi), o ile ten temat nie był wcześniej poruszony).</p> <p>Osoba prowadząca tłumaczy zasady gry: Najpierw każdy uczeń rysuje fragment toru wyścigowego na kartce A4, które potem składają się w jeden długi tor wijący się w różnych kierunkach. Następnie każdy uczeń dostaje swój "kapsel" (może być plastikowa zakrętka obciążona w środku plasteliną), wyjaśniane są zasady. Każdy uczeń może pstryknąć swój kapsel jeden raz na rundę, tak aby kapsel przebył jak najdłuższą drogę jednym pstryknięciem i w efekcie jak najszybciej minął linię mety, ale musi uważać, żeby nie wypaść z toru (za wypadnięcie z toru mogą być punkty karne albo doliczenie czasu). W przypadku większej ilości uczniów można</p>			plastelinę.
--	--	--	--	--	-------------

		<p>stworzyć dwa lub trzy tory. Na każdym torze nie powinno być więcej niż ok. 7 zawodników. Ważne, aby uczniowie rysowali tory podobnej szerokości (warto wyznaczyć podobną szerokość, np. tor był szerokości 4 palców/całej dłoni, szerokości 3 kapsli). Pozwoli to na wygodne łączenie ze sobą kartek.</p>			
Podsumowanie	2 minuty	<p>Osoba prowadząca pyta się dzieci, która zabawa im się najbardziej podobała. Może też poprosić dzieci, aby:</p> <p>“Jak wrócicie do domu to zastanówcie się czy macie jakieś przedmioty w domu, które można użyć do zabawy, a które nie są typowymi zabawkami.” Osoba prowadząca może podpowiedzieć, że tym mogą być patyczki, kamyczki, łyżki, garnki itp.</p> <p>Osoba prowadząca może pokazać dzieciom fragment animacji o samodzielnym wykonaniu zośki - jako inspirację do pracy w domu.</p>			<p>Uwaga do osoby prowadzącej: chodzi o nieoczywiste przedmioty, którymi można się bawić, które nie są “typowymi” zabawkami. Osoba prowadząca może zajrzeć do “Zeszytu zabaw i łamigłówek od babci i dziadka” - https://issuu.com/pracowniaetnograficzna/docs/zeszyt_cwiczen_web (ku inspiracji).</p> <p>Animacja: https://www.youtube.com/watch?v=XHsRJiMJ7yc</p>