

Graj

i wygraj

Autorzy:

Agnieszka Machej
Bernadeta Grygierek
Wojciech Kasztura
Edyta Siekierka
Agata Kula
Czesław Stuchlik

Zbiór gier dla młodszych i starszych

Wydawnictwo jest częścią projektu „Wygrajmy wakacje” realizowanego w ramach Programu Działaj Lokalnie IX Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności, przez Akademię Rozwoju Filantropii w Polsce oraz Stowarzyszenie Cieszyńskiej Młodzieży Twórczej.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



PARTNERZY



Powiat Cieszyński



Bank Spółdzielczy
w Cieszynie
Grupa BPS

CHYBIE

USTRÓN

SKOCZÓW

GOLESZÓW

HAŻLACH



Bank Spółdzielczy
w Skoczowie

WYDAWCA:

Gminny Ośrodek Kultury w Hażlachu
Ul. Główna 37
43-419 Hażlach
www.gokhazlach.pl

Teksty:

Agnieszka Machej, Bernadeta Grygierek, Wojciech Kasztura, Edyta Siekierka,
Agata Kula, Czesław Stuchlik

Redakcja: Agnieszka Machej

Korekta: Hanna Blokesz-Bacza

Koordinacja projektu: Agnieszka Machej, Hanna Blokesz-Bacza

Projekt graficzny: Studio Reklamy CMYK

Licencja creativ commons

**Wydawnictwo jest częścią projektu
„Wygrajmy wakacje” realizowanego w ramach Programu
Działaj Lokalnie IX Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności,
przez Akademię Rozwoju Filantropii w Polsce oraz
Stowarzyszenie Cieszyńskiej Młodzieży Twórczej.**



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Agnieszka Machej
Bernadeta Grygierek
Wojciech Kasztura
Edyta Siekierka
Agata Kula
Czesław Stuchlik

Graj i wygraj

Zbiór gier dla młodszych i starszych

Hażlach 2017



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



PARTNERZY



Powiat Cieszyński



Bank Spółdzielczy
w Cieszynie
Grupa BPS

CHYBIE

USTRÓN

SKOCZÓW

GOLESZÓW

HAŻLACH



Bank Spółdzielczy
w Skoczowie

Wstęp

Często zapomniane i traktowane po macoszemu wracają do łask. Tradycyjne planszówki, stare harcerskie podchody i współczesne gry terenowe, do tego przyśpiewki dla dzieci i gry ruchowe. Wszystko znajdziecie w tej publikacji.

Projekt „Wygrajmy wakacje” był pomysłem, który opierał się na grach. Założenie było bardzo ambitne. Chcieliśmy, by dzieci uczestniczące w letnich zajęciach w Gminnym Ośrodku Kultury w Hażlachu, oderwały się od komputerów i zaczęły wspólnie się bawić, grać i tworzyć gry. Realizacja projektu przeszła najśmielsze oczekiwania. Okazało się nie tylko, że dzieci lubią grać, ale także zapomnieli o komputerach. Cel osiągnięty!

Przez całe wakacje organizowaliśmy różnego rodzaju gry. Były więc gry terenowe, w czasie których mogliśmy poznać gminę. Były żywe gry, które wyzwalały twórcze myślenie naszych podopiecznych, bo zarówno planszę, jak i reguły tworzyli sami uczestnicy. Były wreszcie ciekawe spotkania z seniorami, którzy wspominali i opowiadali o grach swojego dzieciństwa. Nie poprzestaliśmy na wakacjach. Jesień upłynęła pod znakiem wieczorów i turniejów gier planszowych, a w naszej filii w Kończycach Wielkich powstał Klub Miłośników Gier Planszowych i Edukacyjnych. Jego członkowie spotykają się raz w tygodniu, by wspólnie zagrać.

Oddajemy w Państwa ręce publikację wyjątkową, która jest efektem naszej wakacyjnej pracy. Znajdziecie w niej najstarsze gry i zabawy charakterystyczne dla Śląska Cieszyńskiego, które przygotował pan Czesław Słuchlik, za co mu bardzo gorąco dziękujemy. Będą także gry terenowe przygotowane specjalnie dla naszej gminy oraz żywe gry wymyślone i skonstruowane podczas trwania projektu.

Kopiujcie, udostępniajcie i korzystajcie z naszych pomysłów do woli. Mamy nadzieję, że lektura będzie okazją do wielu ciekawych spotkań, dobrej zabawy i zdrowej rywalizacji.

Instruktorzy
Gminnego Ośrodka Kultury w Hażlachu

SPIS TREŚCI

Wstęp 2 str.

Dawne gry i zabawy dla dzieci i młodzieży na Śląsku Cieszyńskim 3 str.

Przyśpiewki i piosenki dla dzieci 6 str

Żywe gry 16 str

Gry i zabawy z zadaniami na niepogodę 19 str

Gry terenowe w gminie Hażlach 23 str



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Dawne gry i zabawy dla dzieci i młodzieży na Śląsku Cieszyńskim

Czesław Stuchlik

„Gdyby dziecko miało co by chciało, to by nigdy nie płakało”. – przysłowie

Największą radością dla dziecka było otrzymanie pierwszej „graczki” – zabawki. A były one różne. Dla dziewczynek były to zazwyczaj lalki, pierścionki, bransoletki, a kolczyki to nieraz zakładano do uszu już, kiedy jeszcze były całkiem małymi niemowlakami. Chłopcom, w zależności od jego zainteresowań dawano drewniane koniki, a kiedy już podrośł to koniki na biegunach, bądź wycięte z deszczutek kolorowo pomalowanych i klaskających skrzydłami ptaków umieszczonych na kółkach i popychanych kijem. Bywały też ołowiane żołnierzyki, klocki różnego rodzaju, gwizdki, trąbki, okaryny, harmonijki ustne, bębenki, cymbałki, czy narzędzia np. ogrodnicze: łopatka, grabki, motyczka, piłki, wózki dla lalek, większe wózki drabiniaste w którym starsze rodzeństwo wozilo młodszego, wagoniki i kolejki, sanki, łyżwy, narty, a kiedy dziecko podrośło to drewnianą hulajnogę, później trójkołowy rowerek, najczęściej zrobiony przez ojca. Większe już dzieci, nie mogąc się doczekać nart, sami je robili z klepek /dągi/ z beczek, stąd też powstało powiedzenie „jeździ na dągach”.

Prezenty dzieci otrzymywały z różnych okazji: urodzin, imienin, za dobre sprawowanie, za dobre wyniki w szkole, za dobre świadectwo, od św. Mikołaja, a najwięcej od Jezuska pod choinkę w wigilię Bożego Narodzenia. Natomiast na odpustach większe już dzieci same wybierały sobie zabawki. W okresie przed sianokosami i żniwami po nizinnych wioskach Śląska Cieszyńskiego chodziły „gorolki” z żywiecczynny z „dzichtą” na plecach w której, oprócz klinków i uchwytów do kos, zębów do grabi, miały także różnego rodzaju drewniane zabawki, między innymi wcześniej wspomniane klaskające ptaki, gwizdki, fujarki czy okaryny. Oprócz tego sprzedawały gotowe grabie, same grabiska i kosiska. Również „druciorze”, co to chodzili po dziedzinach ze skrzynią na plecach z taflami szyb i zwojami różnej grubości drutów i wołali :”okna szklíc, garce drutować”, na poczekaniu i przyglądaniu się jego pracy, wykonywali z miedzianego drutu pierścionki, bransoletki i różnego rodzaju wisiorki.

Pod koniec II wojny światowej radzieccy jeńcy, którzy nie byli specjalnie pilnowani /tak przynajmniej było w Pogwizdowie, gdzie miejscem ich pobytu były prawie, że już ruiny miejscowej gorzelnii/ chodzili po prośbie po domach i za „kartoszki”, „sało”, czy „chlieb” wykonywali łopatki i pogrzebacze do pieca, a z niemieckich niklowych feningów wyrabiali pierścionki dla dzieci. W czasach kiedy prawie niczego nie było, a brakowało też pieniędzy każda najmniejsza zabawka była wielką radością dla dzieci, a także rodziców, że mogli im taką radość sprawić.

Piosenki do gier ruchowych

Budujemy mosty, dla pana starosty, wszystkie pary przepuszczamy, tylko jedną zatrzymamy.

Chodzi lisek koło drogi, nie ma ręki ani nogi, kogo lisek przyodzieje, ten się ani nie spodzieje.

Łata ptaszek po ulicy, zbiera sobie garść pszenicy, co ubiera dzióbkiem w kole, a ja ciebie, ciebie wolę.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Mam chusteczkę haftowaną, co ma cztery rogi, kogo Kocham, kogo lubię rzucę mu pod nogi. Tej nie Kocham, tej nie lubię, tej nie pocałuję; Ciebie Kocham, Ciebie lubię, Ciebie pocałuję i chusteczkę haftowaną Tobie podaruję.

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.

Maszerują dzieci drogą, raz, dwa, trzy, lewą nogą, prawą nogą, raz dwa trzy, słońce na nich z góry świeci i uśmiecha się do dzieci, raz dwa, raz dwa, trzy.

Moja Julianko, klęknij na kolanko, podeprzyj się boczki, chyc się za warkoczki, umywej się, ucierej się ...

Nie chcę cię, nie chcę cię, nie chcę cię znać. Chodź do mnie, chodź do mnie, rączki mi dać, prawej mi dać, lewej mi dać i już się więcej /na mnie/ nie gniewać.

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

Poczkej, poczkej powiym mamie, powiem mamie, żeś fartuszek podarł na mnie, podarł na mnie bęc, Podarł, podarł, porozrywał, porozrywał, hej kłamczuszkę będziesz zszywał, będziesz zszywał, bęc.

/:Stary niedźwiedź mocno śpi:/, my się nie zbliżymy, bo się go boimy, **/:jak się zbudzi to nas zje:/**

Stoi różyczka w mirtowym wieńcu, jej się kłaniamy jako księżęnciu, śpiesz się różyczko, śpiesz się śpiesz, kogo Kochasz tego bierz.

Uciekaj myszko do dziury, bo cię tam złapie kot bury, a jak cię złapie kot bury, to cię obedrze ze skóry.

Zabawy i gry ruchowe

Dzieci Śląska Cieszyńskiego lubiły się bawić w szereg znanych i popularnych gier. Wymieniamy je dla przypomnienia, ale jesteśmy przekonani, że większość z nich jest Wam bardzo dobrze znana.

- ciuciubabka,
- lajdy,
- skrywki (chowanego)
- klasy,
- bieg z felgą koła od roweru popędzaną patykiem,
- wjazd fragaczem do bramki z zawiązanymi oczami,
- biegi we worku,
- rzucanie piłką-szmacianką do paszczy,
- zjadanie kołacza z zapieczoną monetą,



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



- spinanie się po żerdzi posmarowanej mydłem,
 - huśtawki na linach, bądź na grubszym patyku na jednej linie, bądź we dwoje na desce położonej na klocku,
 - chodzenie po pniach – równoważniach,
 - robienie panienek makowych,
 - budowanie domków – szałasów,
 - palenie ognisk i kadzideł z puszek przy pasieniu krów,
 - budowanie „blaszek” i gotowanie na nich lub pieczenie placków,
 - rzucanie kadzidłami z puszek,
 - strzelanie z łuków samodzielnie wykonanych,
 - strzelanie z proc samodzielnie wykonanych /dwa rodzaje; z gumy i rzemieni,
 - puszczanie „kaczek” /płaskich kamieni/ po wodzie /rzece,
 - struganie w drzewie – wyrób gwizdków,
 - strzelanie z bicza,
 - rzucanie nożem /syczorykiem/ z poszczególnych palców i łokcia do ziemi,
- **gry z piłką:** w główki, „kutego” czyli w dwa ognie, „szczypiorniak”, czyli piłkę ręczną; siatkówkę, a najbardziej w „nogę”, czyli piłkę nożną, gra specjalną piłką w palanta, polegająca na jej odbijaniu drewnianymi paletkami /deskami/; gra kauczukową piłeczką w ping – ponga w sali szkolnej lub w świetlicach;
- **gra w „cimbergaja” na ławkach szkolnych podczas przerw między lekcjami,**
- **„turnieje”** zabawa polegała na utworzeniu przeciwnych drużyn; siadaniu na ramionach mniejszego ucznia na większego / roślejszego/ i usiłowaniu zrzucenia jeźdźca z przeciwnej drużyny,
- **dmuchanie w pieniądze do bramki przeciwnika,**
- **puszczanie latawców samodzielnie zrobionych,**
- **hodowanie gołębi, królików,**
- **chodzenie „po winszu” noworocznym, z moiczkym, z klekołkami we Wielki Piątek i Sobotę** wymagało to uczenia się stosownych wierszy, winszy, piosenek, pomysłowości w ubiorach itp.
- **gra w podchody - harcerska zabawa,**
- **jazda na hulajnodze,**
- **jazda na rowerku pierw trzykołowym, później dwukołowym,**
- **najmilsza zabawa w zimie,** to zjeżdżanie na sankach, nartach i łyżwach, lepienie bałwana, rzucanie śnieżkami.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Przyśpiewki i piosenki dla dzieci

Czesław Stuchlik

Rodzice już od pierwszych chwil bawili się z dziećmi. Matka ujmowała niemowlęce rączki i kręciła nimi albo klaskała śpiewając mu takie przyśpiewki:

Szyjmy buty do roboty do roboty – krómflek.

Kosiu, kosiu, kosiany, pojedymy do mamy, a od mamy do taty po te stare galaty.

Strug, strug, strug, buch, buch, buch - zabawa w kowala, a równocześnie masaż stóp i łaskotanie wywołujące śmiech.

Kuj, kuj kowoliczku podkujże mi tą nożyczkę, szkrab, szkrab, szkrab, buch, buch, buch.

Kuj, kuj kowoliczku, okujże mi tą nożyczkę, dam ci grosz, a jak mi jej nie podkujesz dam ci w nos. /Podobne ćwiczenie jak poprzednie, ale dla większego dziecka i dochodzą nowe wyrazy/

Idzie pani na szpileczkach, w górze świecą dwa słońeczka, w dole płynie kręta rzeczka; już nie idzie pani na szpileczkach, już nie świecą dwa słońeczka, już nie płynie kręta rzeczka, ale pędzą konie po betonie, a za nimi idzie słoń. /masaż całego ciała, nowe słowa, łaskotanie, śmiech/.

Pisze pani na maszynie A,B,C, Przegalopowały konie. Przeszły słońce. Przeszła pani na szpileczkach. Przeszedł dziaduniu z laseczką. Przeszły żółwie czerwonolice, szczyprawice. Świeciło słońeczko, padał deszczyk, czy czujesz ten deszczyk? Pisze pani na maszynie 1,2, 3. Przeszły konie, przeszły słońce. Przejechały walce i po bajce.

Kołysanie /huśtanie/ na stopie nogi założonej na nogę – ćwiczenie równowagi, powodowanie śmiechu.

Kaj idziecie chłopku? – Do lasa. Po co? – Po drzewo. Mocie piłę? – Tak. A siekierę? – Tak. A chleb? – Nie. Podziwiejcie się do nieba spadnie wóć kawałek chleba! - zabawa polega na posadzeniu dziecka na podkurczonych nogach leżącej osoby /zazwyczaj jest to ojciec, bo musi silnie podtrzymywać dziecko/ i zadawaniu mu pytań i przy ostatniej odpowiedzi nagłego opuszczenia nóg i upadek dziecka jako upadek chleba. Jest to ćwiczenie równowagi i myślenia, uczenie się nowych słów i ich znaczenia oraz dużo śmiechu.

Siedzi wróbel na desce, szyje buty Teresce, Tereska się raduje, że się buty obuje.

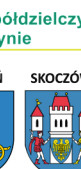
Warzyła myszeczka kaszyczkę, tymu dała miseczkę, tymu dała warzeszkę, tymu dała łyżeczkę, tymu dała gornuszek, tymu ukręciła głowiczkę /najmniejszemu palcu/, chyniła pod pańską stoliczkę i biegała, biegała i tu się skukała. /masaż dłoni, palców, całej ręki, łaskotanie pod pachami, co wywołuje śmiech, a to ma ważne znaczenie dla mięśni twarzy; poza tym dziecko zapamiętuje nowe wyrazy/.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Kolybała baba dziada na lipowej żerdzi nie mógł ją ukolybać bo i bardzo.../purko, śmerdzi/...pierzdi. Kolybej mnie staro babo dóm ci wiertel grochu, nie bydym cię kolybała ty staro pierdziochu. /powoduje to też śmiech/

Hólej, hólej dziycie nasze, nawarżóm ci mama kasze, jak nie kasze to gąsuzek, żebyś miało pełny brzuszek. – piosenka, którą śpiewano podczas kolybania /kotysania/ dziecka w kotysce, jest to rodzaj kotysanki, aby dziecko szybko zasnęło. Podczas kotysania, /kolybania/ śpiewano też taką piosenkę „Hóli, hóli hólinki ...

Heł, heł /hop, hop/ na koniu - będzie jarmark w Ustroniu; heł, heł na koźle – ona mówi, że to źle.

Jedna deska, dwie deski, nie kochejcie Tereski, bo Tereska zła baba, klepie pyskim jak żaba

Jedzie pan kapitan, ze śniadaniem, z podwieczorkiem – patataj, patataj, patataj. Zabawa polega na posadzeniu już większego dziecka na kolanie i naśladowanie jazdy na koniu, tym sposobem ćwiczymy równowagę, powodujemy śmiech, dochodzą nowe słowa i melodia.

Tak pan jedzie po obiedzie; sługa za nim ze śniadaniem, a za panem chłop – na koniku hop, a za nimi w tyle, na siwej kobyle – jedzie Żyd, jedzie Żyd – hopa pa, hopa pa.

Rymowanki dla dzieci

Drzistu chlastu, aż ku miastu, wczorach tu był dzioch zaś tu.

Kuminiorz, co mi dosz, napytóm ci Hanke; a jaką? Strzapatą - mo piniyndzy bańkę.

Ujcu, ujcu pograbczu, przewyżcie mie na tragaczu.

Ukryte w gałązkach tarnin czy kaliny Jaś znalazł gniazdeczko malutkiej ptaszyny, chociaż miał ochotę nie ruszył go wcale, rękami na powrót zakrył doskonale.

Szel Jareczek na kopeczek, uwideli tam pięć oweczek, a jednego berana z wielikoma rohama. **Idzie chrómy, cóż mu dómy?** – Kapke mónki na prażónki.

Kotysanki i śpiewanki

Była babuleńka z rodu bogatego, miała kozioteczka bardzo rozpustnego. Fig, mig, fig mig, szwadyrydy, dydyrach ciach ciach, bardzo rozpustnego. /.../

Był Duda, miał dudy, miał dudy, miał; ale te dudy nie były Dudy, bo ten Duda od innego Dudy, te dudy miał, dudy miał. /piosenka do śpiewu na dwa głosy/.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Partnerzy



Powiat Cieszyński



Bank Spółdzielczy
w Cieszynie
Grupa BPS

CHYBIE

USTRONIÓW

SKOCZÓW

GOLESZÓW

HAŻLACH



Bank Spółdzielczy
w Skoczowie

Był sobie dziad i baba, bardzo starzy oboje, ona kaszłająca słaba, on skulony we dwoje, ona kaszłająca słaba, on skulony we dwoje. 2. Mieli chatkę maleńką taką starą jak oni, jedno było okienko i jeden był wchód do niej ...

Był sobie król, był sobie paź i była też królowna, /: żyli wśród róż, nie znali burz, rzecz najzupetniej pewna:/ 2. Lecz straszny los, okrutna śmierć, w udziale im przypada, /: króla zjadł pies, paź zjadł kot, królowną myszka zjadła:/ 3. Lecz żeby ci nie było żal, dziecino ukochana:/: z cukru był król, z piernika paź, królowna z marcepana:/.

Cosi wiym, nie powiym, co po lesie szuści, mały ptoшек zbiyro piosek do wody go puścił. albo: Stary Jura chycił szczura do wody go puścił.

Coś tam w lesie stuknęło, że aż tu słycać było. A to komar z dębu spadł, złamał sobie w krzyżu gnat, Już śpiewają rekwije, że nasz komar nie żyje.

Czerwone jabłuszko, przekrojone na krzyż, czemu ty dziewczyno krzywo na mnie patrysz, gęsi za wodą, kaczkę za wodą, uciekaj Marysiu, bo cię poboda.

Czosała się grzebiyniym, czosała się szczotką, gymbie miodym mazała, aby miała słodką. Kulało się, kulało, czyrwione jabuszko, aże się zakulało ku mojej pod łózko.

Czy to bajka, czy nie bajka, myślcie sobie jak tam chcecie, a ja przecież wam powiadam – krasnoludki są na świecie.

Ćwierkają wróbelki od samego rana; /: ćwir, ćwir dokąd idziesz Marysiu kochana:/ 2. A Marysia na to śmiejąc się wesolo: /:szkolny rok się zaczął, więc idę do szkoły:/

Dostałach galana godziniorza, co robił godziny dlo cysorza, ale ty godziny nie chciały bić, miała zech galana teraz nimóm nic.

Dostał Jacek elementarz, ale mina uśmiechnięta : hejże ha, hejże ha – elementarz Jacek ma.

Gdzie strumyk płynie z wolna rozsiewa ziota maj, /:stokrotka rosta polna, a nad nią szumią gaj:/ 2. W tym żołnierz idzie drogą: „stokrotko witam cię ! /:twój urok mnie zachwyca, czy chcesz być mą czy nie:/ 3. Ma miłość jest ogromna, głęboko w sercu skryta /: i nikt jej nie odgadnie, i nikt jej nie odczyta:/ 4. Gdzie strumyk płynie z wolna, rozsiewa ziota maj, /:stokrotka znikła polna, z żołnierzem poszła w dal;/.

Gdzie żeś ty bywał czarny baranie /2x/ we młynie /2x/ mój mości panie. Co żeś tam robił czarny baranie ? Mleł mąkę, mleł mąkę mój mości panie.

Gdybym ja była słoneczkiem na niebie, oj nie świeciła bym jak tylko dla ciebie. Ani na góry, ani na lasy, ale po wszystkie czasy, pod twym okienkiem i tylko do ciebie. 2. Gdybym ja była ptaszkiem tego gaju, oj nie śpiewała bym w żadnym obcym kraju. Ani na wody, ani na lasy, ale po wszystkie czasy, pod twym okienkiem i tylko dla ciebie. Czemuż nie mogę w ptaszka zmienić siebie.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Głęboka studzienka, głęboko kopana, a przy niej Kasieńka jakby malowana. 2. Przy studziencie stała, wodę nabierała, o swoim kochanku, Jasieńku, myślała.

Hej bystra woda, bystra wodziczka, pytało dziewczę o Janicka. Hej w lesie ciemnym wirscku zielonym, ka mój Janicek umilony. Hej powiadali, hej powiadali, hej ze Janicka porubali. Hej porubali go Orawiany, hej za /łowiecki za barany.

Hopsa Hanula, czosnek, cebula, pod kamykym siadywała, suche rybki zjadywała, hopsa Hanula, czosnek, cebula.

Hu, hu, ha, nasza zima zła, szczypie w ręce, szczypie w nosy, mroźnym śniegiem w oczy pruszy, hu, hu, ha nasza zima zła.

Idzie dysc, idzie dysc, idzie sikawica, uleje usiece, uleje usiece, uleje usiece, Janickowe lica. 2. Nie lyj dyscu, nie lyj, bo cie tu nie trzeba obyńdź lasy, góry, obyńdź lasy, góry, obyńdź lasy góry, a wróć się do nieba.

Idzie żołnierz borem, lasem przymierając z głodu czasem; oj bida to bida, oj bida niedola. Suknia na nim nie blakuje wiatr dziurami przelatuje; oj bida to bida, oj bida niedola.

Jadą, jadą dzieci drogą, siostrzyczka i brat i nadziwić się nie mogą jaki piękny świat. 2. Tu się kryje biała chatka pod słomiany dach, przy niej wierzba rosochata, a w ziemniakach strach. 3. Od tąk mokrych bocian leci, żabkę w dziobie ma, bociuś, bociuś krzyczą dzieci, a on kła, kła, kła. 4. Tam zagania owce siwe Brysio kundel zły, konik wstrząsa bujną grzywą i do stajni rży. 5. Idą żeńcy, niosą kosy, fujareczka gra, a pastuszek mały bosy chudą krówkę gna. 6. Młyn na rzece huczy z dala, białe ciągną mgły, a tam w kuźni u kowala lecą złote skry. 7. W polu, w sadzie brzmi piosenka, wskroś porannych ros, siwy dziad pod krzyżem klęka, pacierz mówi w głos. 8. Jadą jadą dzieci droga siostrzyczka i brat i nadziwić się nie mogą jaki piękny świat.

Jak jo chodził do szkoły, uczyli mnie rectorzy: /:jedyń, dwa, trzi, sztyry, to są piekne litery:/, albo: /:piwo pić, w karty grać z dziotuchami tańcować:/.

Ja za wodą, ty za wodą, jakże ja ci buzi podam, podam ci ją na listeczku, naści, naści kochaneczku.

Jedno dziewczątko, dziewczątko małe, chowało sobie gołąbki białe, w zimie chowało w lecie chowało i z tego wielką pociechę miało.

Jedzie pociąg z daleka, ani chwili nie czeka i przed nami ucieka, konduktorze łaskawy zawieź nas do Warszawy./byle nie do Warszawy/ Pięknie pana prosimy, jeszcze miejsca widzimy. A więc prędko wsiadajcie do Warszawy ruszajcie.

Jest w tej wiosce kościółeczek, kościółeczek, uhu,ha, uhu, ha /:zbudowany z deszczułeczek:/ . 2. A z wieżyczki /:dzwonek dzwoni: /:bim, bam, bum:/, /:leci echo w dal po błoni:/.



Każdy zegar dwa wąsiki na okrągłej buzi ma, nauczył go słowiki, że w noc do snu dzieciom gra. Tysiąc bajek z kraju marzeń, widzą dzieci w cudnym śnie, gdy dwa wąsy na zegarze o północy złączą się. /: Tik tak, tik tak, tiku tak, tiku tak, Tik tak, tik tak, tiku tak, tiku tak/:

Kiem na hali kozy pasał, tom na bakier copkę niasał, hej, /: tom na bakier copkę niasał, hej:/.. 2. Kiej się kozy zmiarkowały, ogónami pomyrdały hej, /:ogónami pomyrdały, hej:/.. 3. Gdybym się miał jak ci inni, kupiłbym się złote cizmy, hej,/: kupiłbym się złote cizmy, he:/.. 4. Złote cizmy z /ł/ostrogami,/: nie chodziłbych za kozami, hej:/.

Koło majki mig, mig, mig ożynił się sukiennik, a co się wziół za żone, kowolową Maryne. Papiyrzanne bótki mo, a jak się jich obuje koło Majki tańcuje.

Koło majki mig, mig, mig, ożynił się sukiennik, wziół się starą Fołdziną z potarganą pierzinóm.

Koło mego ogródeczka, koło mego ogródeczka, zakwitła jabłoneczka, zakwitła jabłoneczka. 2. Bielusieńko zakwitła, bielusieńko zakwitła, czerwone jabłuszka miała, czerwone jabłuszka miała. 3. A któż mi je będzie zrywał, a któż mi je będzie zrywał, kiedy Jasio się pogniewał, kiedy Jasio się pogniewał.

Kukuleczka kuka, chłopiec panny szuka, chodzi i przebiyro i nosa zadziyro, kuku, kuku i nosa zadziyro ...

Listeczku dymbowy, nie wpadaj do wody /spadłeś mi do wody/, nie bydym się wydowała, nie bydym się wydowała, aż bydóm jagody. 2. Jak jagód nazbiyrom, to się poty wydóm, żeby mi mój nie wyczytał, żeby mi mój nie wyczytał, że jo też ni nic móm.

Listeczku dymbowy, nie spadaj do wody, wzięta by cie woda, było by cię szkoda.

Mamo, tato mi się chce jeść, żołądek piszczy brzuszek się niszczy, mammo, tato dejcie mi jeść.

Miała baba koguta, koguta, wraziła go do buta, do buta – siedź. Oj mój miły kogucie, kogucie, kogucie, kogucie, co tam robisz w tym bucie, w tym bucie w tym bucie, siedź ! Miała baba indora, indora, indora wraziła go do wora, do wora – siedź ! O mój miły indorze, indorze, co tam robisz w tym worze, w tym worze w tym worze, siedź

Mój mały maleńki, czy ty o tym wiesz, że nocą północą chodzi złoty jeź, że pilnuje sadu, pod jabłónką śpi, a jak się obudzi to jest bardzo zły.

My jesteśmy krasnoludki, hopsa sa, hopsa sa, pod grzybkami nasze budki hopsa sa. 2. Jemy mrówki, żabie łapki oj tak tak, oj tak tak, A na głowach krasne czapki to nasz znak, to nasz znak. 3. Gdy kto zbłądzi to trąbimy: tru ruru, tru ruru, gdy kto senny to uśpimy: lu lu , lu lu.4. Gdy kto skrzywdzi krasnoludka:oj joj joj, oj joj joj! To zapłacze niezabudka: aj jaj jaj, aj jaj jaj.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Na fojtowej roli studziyneczka stoi /:nie widać nie słychać kochaneczki moji:/ 2. Ani jej nie widać, a ni je nie słychać /:nie widać ku studni na wodę chodzować:/ 3. Czy ty się mnie boisz, albo się mnie wstydzisz /: że do tej studzienki po wodę nie chodzisz:/ 4. Cóż bych cię się boła, albo się wstydziła /:dyć bych ja za tobą do wody skoczyła:/ 5. Do wody, do wody co się kołym toczy /:za tobą syneczku co mosz czorne oczy:/

Nasza Kasia płacze co ji je, co ji je, co ji je, ukradli ji suknie złodzieje, złodzieje, złodzieje, /:Trala, la, la, la, tra, la, la:/

Nasz starziczek nieboszczyczek dej mu Boże niebios, bo wywoził stare baby na tragaczu do lasa.

Nie chodź kole wody nie łómej nie rzucej gałązek do wody.

/:Nie chodź Marysiu tą miedzą:/, bo tam leśniczy, woła i krzyczy; nie chodź Marysiu tą miedzą. 2. Nie chodź Marysiu, tą miedzą:/, bo za tą miedza dwa wilki siedzą – nie chodź Marysiu tą miedzą.

Nie jeden myśliwy, całą noc poluje, a jak nic nie znóndzie bardzo się frasuje. /:Aj, ja, ja, co za przyczyna, że w tym naszym lesie zwiyrziny ni ma:/

Niezapominajki są to kwiatki z bajki, rosną nad potoczkiem, rosną nad potoczkiem, patrzą modrym oczkiem, Gdy ktoś jedzie łódką, śmieją się cichutko i szepcą tak skromnie i szepcą tak skromnie : nie zapomnij o mnie,

Od Cieszyna jedzie fura, a na furze Waligóra i popija czaj, czaj, czekoladę, czarną kawę i popija czaj czaj, czekoladę, rum, kakao, 2. Ojciec umarł syn pozostał, syn po ojcu faję dostał, hej! I popija czaj, czaj, czekoladę, czarną kawę i popija czaj, czaj, czekoladę, rum, kakao.

Panie Janie, panie Janie, rano wstań, rano wstań, rano wstań, wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją, bim, bam, bum, bim bam, bum.

Piykła placki z chorej mónki, posypała piernikym, podawała syneczkowi do masztale okiynkym. To je dziewczę co mnie nie chce, które czorne oczka mo, óna za mnóm do masztale, a jo za nióm do chlywa. Paśta kozy wedle brzozy na zielónym trowniczku, a że śmiała powiedziała zatańczmy se Janiczku. Kupiym ci jo na papučki, kupiym ci na oba dwa, żebyś bosu nie chodziła tako hersko osoba.

Pod gorami torka, torka, nie zdrzało je /2x/, a ta nasza Hanka ospało je /2x/ - 2. Idzie za krowami /:jeszcze drzymie:/ woła na pastyrzi /:poczkejcie mie:/ - /piosenka przy pasieniu krów, podobnie jak hejnał na wieży cieszyńskiego ratusza: „**Helo, helo Helenko, jako ci się pasie, mie się dobrze pasie, tobie nie wiem jako – heelo...**

Podkóweczki dajcie ognia, bo dziewczyna tego godna, a czy godna, czy nie godna, podkóweczki dajcie ognia, nuże żywo, nuże dali, bo podkówki są ze stali.



Po czym staro babo, po czym mietły /grabie/ mosz, po dwa po trzy i po cztery, wiewa ty mi dosz.

Pognała wólki na bukowinę, wzięta ze sobą skrzypki jedyne i grata, śpiewała swoje siwe, siwe wólki pasata. /.../

Posłała mnie babka na górę po jabłka, a jo z góry na pazury, rosypotech jabłka.

Powiedziół mi wczora chłapiec, że nie umiym chleba napiyc, Cieszyn, Opawa, Frydek Ostrawa – /Cieszyn, Brzezówka, Hażlach, Odnóżka/ - chleba napiyc. 2. Jo się na to rozgniywała, mónki soli napojczała, - Cieszyn...itd.3 W pyndziątek zech kwas zrobiła, a we wtorek zamiesiła – Cieszyn..itd.4.We strzode zech go w piec wsodzata, a we sztwortek wycióngata, Cieszyn ...itd.5. W pióntek, zech go obmywała, a w sobote kosztowała, Cieszyn...itd. 6. Taki mi się chlyb wydarzył, spoza skóry kot wyłaził. Cieszyn...itd. 7.Z jednej stróny woda ciekła, z drugi stróny mysz uciekła, Cieszyn ...itd.

Pojcie dzieci do chałupy, tata zabił królika, na potednie bydzie miynso, a na wieczór jelita.

Prawda jest, prawda jest, że ten nasz syneczek szelma jest

Przez wodę koniczki przez wodę, ku mej najmilejszej na zgodę, Hej pozdrówcie mi ją jak się ma, jeśli ona zdrowa jako ja. 2. Mam cię ja ma miła mam cię rad, kupię ci w Cieszynie winograd, ja go będę kopał, a ty pleć i tak się będziemy dobrze mieć.

Przybądź do mnie dam ci kwiat paproci, zerwany w borze o nocnej porze, on jak słońce miesiąc ci ozłoci ...

Ptaszku, ptaszku, będzie mróz, kaj ty bydziesz jajka nióśł?; W lesie, w lesie w choinie, aż ta zima pominie.

Siedzi sobie zajac /: pod miedzą:/ 3x, a myśliwi o nim /:nie wiedzą:/3x, po chruścinie zaglądnają, trąbią krzyczą i wołają na niego, na niego.

Siała baba mak, nie wiedziata jak, a chłop wiedziół nie powiedziół, a to było tak; siata baba mak ...

Słoneczko zgasio, niby zagasio i gwiazdki świecą już nad borem, /:w zielonym gaju, ptaszki śpiewają, ptaszki śpiewają pod jaworem:/2. Nie mówcie gwiazdki i ty księżycu, coście widzieli, tam wieczorem, /:w zielonym gaju...:/.

Spolita się Zuzka palce, to wóm było krawalu, chytata się za pyszczysko skokata do powatu. Ajaj, je to prowda, ajaj je to tak, a gdo tymu nie chce wierzić, niech się przidzie podziwać. 2. Prawiła ji ciotka Tónka: jak się spolisz dziołucho, nie chytej się za pyszczysko, chyc się lepi za ucho. A jaj je to prowda...3. Nasz starziczek chycił jeżka jak się kopoł w zogródce, położył go łopatarnie pod handerkę na ławce. A jaj, je to prowda ...4. Ciotka Tonka niewiadomki tego jeżka przisiedła, ta wóm ale wyskoczyła jako dragón ze siodła. A jaj je to prowda...5. To wóm było po dziedzinie wszelijakich poszklebków, jak to nasza ciotka Tónka rajtowała na jeżku. A jaj, je to prowda...



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



PARTNERZY



Dziwiak Cieszyński



Bank Spółdzielczy
w Cieszynie
Grupa BPS



Bank Spółdzielczy
w Skoczowie

Stał się cud pewnego razu, hej, przemówił dziad do obrazu, hej, a obraz doń ani słowa, hej taka była ich rozmowa hej, hej hej. 2. Same dzwony tam dzwoniły hej, gdy dziad targał z całej siły, hej...

Stary kowal młotem wali buch, buch, buch, mały brody nie osmali zuch, zuch, zuch; kowalczyki kują, kują, rażno przyśpiewują –wują, chociaż iskra z ognia prysnie to tego nie czują.

Szedł Janek przez rzeczkę zapalił fajeczkę, iskra spadła do wody zapaliła rzeczkę. Rzeczką się paliła, ślepi to widzieli; podpalone szczupaczyska do lasa lecieli.

Szeł stary kole fary, miotł fusy, śpiywoł se pieśniczku jakomsi, a tóż jaką, a tóż taką: szeł stary kole fary miotł fusy, śpiywoł się ...

Szła dziewczeczka do laseczka, /:do zielonego: /: napotkała myśliweczka /:bardzo szwarnego:/ 3x Ref. Gdzie jest ta ulica, gdzie jest ten dom, gdzie jest ta dziewczyna co kocham ją; znalazłem dziewczynę, znalazłem dom, znalazłem dziewczynę co kocham ją.

2. Myśliweczku kochaneczku /:bardzom ci rada:/, dała bych ci chleba z masłem, /:alech go zjadła:/ 3x Ref. Gdzie jest ta ulica...

3. Jak żeś zjadła to żeś zjadła/:, to mi się nie chwoł:/3x, bo jak bym cię w lesie spotkoł, /: to bym cię zabrał:/ 3x Ref. Gdzie jest ta ulica...

Szóstkę dała, aby tańcowała, szóstkę wziyni, óna dali w siyni.

/:Szytry kónie we dworze:/ żodyn nimi nie orze, żodyn nimi nie orze, 2. /:Orze nimi syneček:/ czyrwióny jak goździczek, czyrwióny jak goździczek.

Szumi dolina, szumi gróń, pasie tam owce miły mój; a nich ich pasie, kiej jich mo, niech mu jich Pón Bóg pożegno.

Śpij siostrzyczko moja mała, czas na ciebie już, /: ja cię będę kołysała, a ty oczka zmrzu:/ 2. Luli, luli, już słońeczko pożegnało dzień, /:noc nadchodzi, kochaneczko, wszędzie mrok i cień:/ 3. Śpij spokojnie, luli, luli, śpij bez żadnych trwóg, /: tu siostrzyczka cię utuli, a nad tobą Bóg.

Tam w Oliwie w ciemnym lesie /2x/ kukułeczka jajka niesie /2x/; Jedno bure, drugie szare/2x/, a w Oliwie panny stare /2x/, A na Śląsku młodzusięńkie /2x/ mają buzie stodzusięńkie/2x/. Gdy się tamte dowiedziały /2x/ miodem buzie smarowały /2x/; Przyszli chłopcy oblizali /2x/, a potem się wyśmiewali /2x/

To nie ta ptażyna co nad gajem lata, a nie ten kawaler, co z obiema gada, /:Prawda jest, prawda jest, że ten nasz syneček szelma jest:/2. Pójdę do karczmiczki, stanę wedle progga, mój miły tańcuje nie boi się Boga, /: prawda jest...:/3. Gdy idę do karczmy, stanę tam u słupa, mój miły tańcuje, krómfleczkami cupa, /:cup, cup, cup, ma miła, już się nasza miłość skończyła:/.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Trzysta buczków we dworze, drobny deszcz pada, tam dziewczyna trowę rwała, mama na nią zawołała, czy chcesz czy pójdziesz, czy chcesz stolorza, /.../

Uciekła mi przepióreczka w proso, a ja za nią nieboraczek bosy, trzeba by się pani mamy spytać, czy pozwoli przepióreczkę schwytać.

Usnęła Zuzanka pod biołóm lilijóm, jechali furmani /2x/ i obudzili ją. furmani, furmani szumne kónie mocie, za biołóm lilie /2x/, jednego mi docie. 2. Furmani stanęli, kónie wyprzagnęli, za bitą liliję /2x/ jednego ij dali. /.../

Uśnij-że mi uśnij siwe oczka słuśnij ...

W Cieszynie na rynku, grają na bębenku, czarna kura z czubem tańcuje z Jakubem, gołąb zaś do taktu, nóżką przytupuje, a kogucik z boku im się przypatruje.

W Cieszynie na rynku, wedle piernikorza siedzi Żyd na świni, krzyczy dejcie noża. My noża nie dómy, bo Żyda nie znómy, jak Żyda poznómy noża mu podómy.

/.../Wesele było że to ha, że to ha, i trwało lat /:dwadzieścia dwa:/

Wezmę ja skrzypki z zielonej lipki, z zielonej lipki i ze strunami złotymi i na nich grając ludziom śpiewając będę ja chodził po ziemi. 2. Z domu do domu jak gdzie i komu, będę ja przygrywał ładnie, albo żałośnie, albo radośnie jak gdzie i komu wypadnie. 3. Hej ty u zdroja dziewczyno moja, nie płacz twój luby powraca, jedzie po błoni na siwym koniu i chorągiewką obraca. 4. Hej wy ludkowie co po dąbrowie, smutni do lasu ciągniecie, Bóg was pokrzepi i będzie lepiej i szczęśliwymi będziecie.

Wędrowali szewcy, przez zielony las, nie mieli roboty mieli za to czas, wędrowali rypcióm - pypcióm i śpiewali rypcióm-pypcióm; nie mieli roboty mieli za to czas, po drodze, po drodze, po drodze wędrowali w zły i dobry czas.

Wlazł kotek na płotek i mruga, widzi go mysz jedna i druga. A kotek, filutek hop z płotka, łap myszkę co śmiała się z kotka. 2. Wlazł kotek na płotek i mruga, ładna to piosenka nie długa. Nie długa, nie krótka, lecz w sam raz, zaśpiewaj koteczku jeszcze raz.

W murowanej piwnicy, tańcowali zbójnicy, kozali se pięknie grać i na nóżki spoziyrać, 2, Tańcowoł bych gdybych móg, gdybych ni mioł krzywych nóg, a że krziwe nóżki móm, co podskoczym to się gnóm.

W poniedziałek rano, kosił ojciec siano, /: kosił ojciec kosił ja, kosiliśmy oby dwa:/ a we wtorek rano grabił ojciec siano, /:grabił ojciec siano:/ a we środę rano /:suszył ojciec siano:/ /:suszył ojciec, suszył ja suszyliśmy oby dwa:/, a we czwartek rano zwoził ojciec siano ..., a we piątek rano sprzedał ojciec siano ..., a w sobotę rano przepił ojciec siano, ...a w niedzielę rano już nie było siana, już nie było siana, /: płakał ojciec, płakał ja, płakaliśmy oby dwa:/ . itd.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Wstań syneczku z rana, daj koniczkom siana, /:już żeś się mógł wypaść przez noc aż do rana:/

Wypłynął księżyc z chmury rozdartej, na obóz świeci ukryty z za drzewa, a młody żołnierz na bronii oparty w niebo spogląda i śpiewa: 2. Wietrzyku luby, wietrzyku jedyny zanieś mą piosnkę do lubej dziewczyny, /: powiedz, że żyję i ducha napawam, myśl o ojczyźnie i stawa:/

Wziął chłopiec listek w rękę i na ziemię rzucił. Listeczek nieboraczek bardzo się zasmucił, ty mną gardzisz, powiedział, mną gardzić nie trzeba, ja tak, jak ty kochanku mam początek z nieba. 2. Ja na tym pięknym świecie razem z tobą żyję, jestem młody zielony, boską rosę piję, przyjdzie czas zwiędnieje i ty legniesz w grobie i cóż kochanku podobniemy sobie.

Zachodzi słoneczko za las kalinowy, drobny deszczyk pada drobny deszczyk pada na sadek wiśniowy. 2. Na sadek wiśniowy i na rozmaryjón, powiydz mi ma miła, powiydz mi ma miła, kiedy będziesz moja.

Za górami za lasami, za dolinami, pobili się, dwaj górale ciupagami, /:Hej górale nie bijta się, ma góralka dwa warkocze podzieliła się:/

Za górami, za lasami, tańcowała Małgorzatka z góralami, za dwa talarki, za dwa. 2. Przyszedł ojciec, przyszła matka, chodź do domu, chodź do domu Małgorzatka, za dwa talarki za dwa. 3. Ja nie pójdę idźcie sami, bo ja wolę potańcować z góralami, za dwa talarki, za dwa.

Zasiali górale owies, owies, od końca do końca tak jest, tak jest, zasiali górale żyto, żyto, od końca do końca wszystko, wszystko.

/:Zielony mosteczek ugino się:/ /:trawka na nim rośnie:/, niesie Kasię /.../

Piosenki dla mamy

Za te wszystkie starania, opiekę, nauki, nie przespane noce, rodzicielce należą się też podziękowania i na tą okazję, a tą okazją może być dzień matki /26. maja/, urodziny, imieniny, mama, albo babcia musi nauczyć swoje dzieci takich piosenek:

Dobranoc ci matko, ja już idę spać, bo jutro do pracy/szkoły muszę rano wstać; cichutko spokojnie prześpię całą noc, dobranoc ci matko, matko dobranoc.

Mateczko kochana nad wszystko na świecie, żyłem z tobą szczęśliw jako małe dziecko. Jako małe dziecę. 2. Bo tyś mnie chowała w bieluchnej pierzynie, nade mną czuwała w każdej dnia godzinie, w każdej dnia godzinie. 3. Pieśniś mi śpiewała, prawitaś mi gadki, nad brzegiem rzeczutki zbierałaś mi kwiatki, zbierałaś mi kwiatki. 4. I tyś mnie uczyła modlić się do Boga, jak ci się odwdzięczę, o matko ma droga, o matko ma droga. 5. A, Bóg sam za tyle nade mną opieki, będzie ci miłościw na wieki, miłościw na wieki

Rosną sobie kwiatki na łące, na łące /: maki, chabry i goździki pachnące:/ La, la, la ...2. Nazbieramy kwiatków, kwiateczków, kwiateczków, /:nasplatamy, nazwijamy wianeczków:/ La, la, la... 3. Zaniesiemy mamie te dary, te dary /:uściskamy, upieścimy bez miary:/ La, la, la

Słoneczko na zachodzie, Marysia jest w ogrodzie i zbiera kwiateczki dla swojej mateczki, bo jutro imieniny



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Żywe gry

Zaprezentowane żywe gry zostały stworzone przez dzieci i instruktorów Gminnego Ośrodka Kultury podczas zajęć w wakacje 2017 r. Są to autorskie pomysły nigdzie do tej pory nie publikowane. Niech będą dla Was twórczą inspiracją w realizowaniu własnych pomysłów na gry.

Przedstawione tu gry rozwijają kreatywność, umiejętność współpracy w grupie oraz uczą jak recyklingu. Uczestnicy zabawy w pierwszej kolejności muszą sporządzić szkic gry i zebrać potrzebne do niej materiały. Następnie rysują plansze na boisku lub dużym arkuszu papieru oraz przygotowują potrzebne do gry rekwizyty. Kształt gry jest dowolny. Z tak przygotowanym zapleczem mogą rozpocząć zabawę.

We wszystkich proponowanych grach może uczestniczyć dowolna ilość graczy. Rozpoczyna najmłodszy uczestnik, który jest jednocześnie pionkiem. Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze do mety. Jednak zadanie jest utrudnione przez liczne przeszkody i zadania czekające na trasie wyścigu.

Udanej zabawy!

Morska Wyprawa

Miejsce: boisko, plac, duża sala, szary papier itp.

Materiały: papier, papier kolorowy, flamasty, kredki, nożyczki, klej, bibuła, szary papier, rolki po papierze, pudełko, taśma klejąca, tektura, drut kreatywny, słomki, pojemnik- np. kubek po jogurcie

Rekwizyty: duża kostka do gry wykonana z tektury, skrzynia skarbów z pudełka, żółwie z bibuły – min. 6, luneta z rolki po papierze, kwiat z drucika kreatywnego, rybki wycięte z bloku rysunkowego

Przebieg gry:

1. Start

4. Spotykasz syrenę, która zaczarowała cię śpiewem, czekasz jedną kolejkę (na polu namalowana jest syrena)

6. Wpłynąłeś na niebezpieczne czarne wody, musisz stać na tym polu na jednej nodze (na polu namalowane są czarne wody)

7. Znalazłeś skarb, zabierasz jedną rzecz ze skrzyni (na polu stoi skrzynia, w której znajdują się np. luneta – ten rekwizyt pomaga ci na polu nr 16, kwiatek – ten rekwizyt ratuje cię na polu nr 11. Należy stworzyć 3 lunety i 3 kwiatki)

9. Drzewo życzeń – przeskakujesz na jednej nodze na pole nr 14 (drzewo wykonane z rolek po papierze i dowolnych materiałów plastycznych)

11. Łowisz rybki na obiad – czekasz jedną kolejkę, w tym czasie musisz wyłowić rybki za pomocą słomki do picia wciągając powietrze i przetożyć je do pojemnika, po wykonanym zadaniu odkładasz wszystko z powrotem na poprzednie miejsce. Jeśli twoim rekwizytem ze skrzyni skarbów (pole nr 7) jest kwiatek nie musisz czekać jednej kolejki.

16. Spotykasz mamę żółwicę, która prosi cię o odnalezienie jej dzieci zagubionych w morzu, jeśli nie znajdziesz żółwika w określonym czasie (czas ustalają gracze) cofasz się o trzy pola (mama żółwica znajduje się na polu, żółwicy ukryte są w różnych miejscach wokół gry – gracze



sami ustalają miejsce żółwików. Gracz, który stanie na polu ma za zadanie odnaleźć jednego żółwika. Jeśli twoim rekwizytem ze skrzyni skarbów (pole nr 7) jest luneta nie musisz cofać się jeśli nie odnajdziesz żółwika)

18. Spotkałeś wieloryba, który przewozi cię na pole 22 (na polu namalowany jest wieloryb)

19. Uciekasz przed ośmiornicą, masz dodatkowy rzut kostką (na polu znajduje się ośmiornica z materiałów do recyklingu)

23. Rozwiązujesz zagadkę o tematyce morskiej, jeśli graczowi nie uda się rozwiązać zagadki cofa się o 2 pola (wydrukowane zagadki znajdują się w pojemniku obok gry, rozwiązane zagadki odkładamy)

26. Meta

Wakacyjna przygoda z duchami

Miejsce: boisko, plac, duża sala, szary papier itp.

Materiały: papier, papier kolorowy, flamastry, kredki, nożyczki, klej, bibuła, szary papier, rolki po papierze, pudełko, taśma klejąca, tektura, drut kreatywny, słomki, pojemnik- np. kubek po jogurcie, folia, butelka z dużą nakrętką,

Rekwizyty: duża kostka do gry wykonana z tektury, sok z cytryny, łyżki, butelka z wydrukowanymi zadaniami, walizka wykonana z pudełka, dowolne przedmioty potrzebne do walizki, chusta do zawiązania oczu

Przebieg gry:

1. Start

3. Wypuścisz ducha z butelki – musisz wykonać jego polecenie, jeśli ci się uda, to przesuwasz się o trzy pola do przodu (dziecko wyciąga jedno zadanie z butelki i je wykonuje)

7. Wchodzisz do piwnicy straszdeł -rucasz kostką i cofasz się o tyle pól ile oczek wypadnie (na polu malujesz piwnicę ze straszdełami)

10. Znalazłeś na strychu tajemniczą walizkę, są w niej ukryte przedmioty, jeśli odgadniesz dwa przechodzisz na pole nr 15. Uczestnik musi mieć zasłonięte oczy, odgaduje przedmioty po dotyku (walizkę wykonujemy z pudełka, wkładamy do niej dowolne rekwizyty)

12. Musisz przejść przez drzwi, których pilnuje duch. Przestrasz ducha w dowolny sposób, aby ruszyć dalej – masz dodatkowy rzut kostką (na polu stawiasz ducha wykonanego z folii, kubka, białej bibuły itp. i rysujesz drzwi)

16. Dotarłeś do krainy słodkich duszków, musisz wypić łyżkę soku z cytryny i się uśmiechnąć (na polu znajduje się sok z cytryny i łyżki)

20. Wszedłeś do zamku, policz szybko ile komnat się w nim znajduje, jeśli się pomylisz to czekasz jedną kolejkę (na polu rysujemy zamek z widocznymi komnatami)

23. Ściga cię Biała Dama, przechodzisz na pole nr 19 (na polu znajduje się kukła wykonana z rolek po papierze, bibuły itp.)

27. Meta



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Szalony dzień w parku rozrywki

Miejsce: boisko, plac, duża sala, szary papier itp.

Materiały: papier, papier kolorowy, flamastry, nożyczki, klej, bibuła, szary papier, rolki po papierze, pudełko, taśma klejąca, tektura, drut kreatywny, słomki, pojemnik- np. kubek po jogurcie, wata

Rekwizyty: duża kostka do gry wykonana z tektury, losy na loterię – zapisane na karteczkach bonusy w małym pudełku, hula-hop, kulki z gazety, balony

Przebieg gry:

1. Start

4. Wygrateś los na loterii- dziecko losuje los z bonusem ustalonym przez uczestników (bonusem może być np. rzut kostką razy 2, przejście na dowolne pole itp. i zapisane na karteczkach w formie losów – losy znajdują się obok pola w małym pudełku)

6. Pędzisz kolejką która zawozi cię na pole nr 12 (na grze narysowany rollercoaster, który łączy pole nr 6 z nr 12)

9. Napchaj swój brzuch watą cukrową -twoim zadaniem jest przygotowanie kubeczka z watą cukrową, jeśli wykonasz zadanie to przesuwasz się o 2 pola do przodu (obok gry znajduje się wata, kubek)

13. Próbujesz swoich sił na strzelnicy – kulkami zrobionymi z gazety rzucasz do celu, jeśli nie trafisz czekasz jedną kolejkę (obok gry znajduje się hula-hop – cel oraz kulki (5 kulek) zrobione z gazety)

15. Zostałeś porwany przez balony – przenoszą cię na pole nr 19, tylko pod warunkiem, że nadmuchasz 3 balony (obok gry znajdują się balony do nadmuchiwania)

20. Kręci ci się w głowie od karuzeli, musisz odpocząć, czekasz 2 kolejki (na polu narysowana jest karuzela)

22. Zgubiłeś bilet, szukając go musisz wrócić na pole nr 19 (na polu przyklejane są bilety do parku rozrywki wykonane z kolorowego papieru)

25. Meta

Na torze przeszkód

Miejsce: boisko, plac, duża sala, szary papier itp.

Materiały: papier, papier kolorowy, flamastry, nożyczki, klej, bibuła, szary papier, rolki po papierze, pudełko, taśma klejąca, tektura, drut kreatywny, słomki, pojemnik- np. kubek po jogurcie,

Rekwizyty: karimata, krzesła, koc, puszki, skakanki, gruby sznurek, kasztany, piłeczka do ping-ponga, hula-hop, wiadro

Przebieg gry:

1. Start

5. Trafisz do tunelu, który prowadzi na pole nr 9 (tunel wykonany z np. z karimaty lub krzesła przykrytych kocem)

7. Przed tobą trudne zadanie, jeśli je wykonasz z uśmiechem na twarzy otrzymasz dodatkowy rzut, musisz przejść bez butów po szlaku, na którym znajdują się przeszkody (przeszkody wykonane z rozsypanych kredek, kasztanów itp., szlak znajduje się obok gry)

10. Wieża – to kolejny etap gry -zadanie polega na wykonaniu wieży z puszek, masz trzy szanse, jeśli ci się nie uda stoisz jedną kolejkę (puszki znajdują się obok gry)

12. Tajemnicza stopa prowadzi cię do pola nr 17 (stopy wycięte z kolorowego papieru prowadzą do wskazanego pola)

15. Do tego zadania potrzebna jest precyzja, musisz przeprowadzić piłeczkę przez tunel, piłeczka nie może wypaść z tunelu, jeśli ci się nie uda to wykonujesz 10 przysiadów (tunel wykonujemy ze skakanek, grubego sznurka itp.)

18. Rzuty do celu będziesz musiał zaprezentować, jeśli trafisz 3 piłeczkami, przesuwasz się o trzy pola (wiadro do którego celujemy i piłeczki stoją niedaleko gry)

22. Jesteś już blisko, musisz jeszcze zakręcić hula-hopem – 3 razy (hula-hop leży w pobliżu gry)

25. Meta



Gry i zabawy z zadaniami na niepogodę

Kiedy pada deszcz dzieci mają dwie możliwości. Albo wybierają komputer, albo się nudzą, jednak każda nuda to początek kreacji. Do takiej właśnie kreacji bardzo gorąco zachęcamy, nawet kiedy pada deszcz.

Pirackie poszukiwanie skarbów

- Dzisiaj masz zadania,
- zadania do wykonania.
- Sprawa nie jest bardzo prosta,
- jeśli skarb chcesz dostać,
- śmiało bierz się za zadania,
- zadania do wykonania.

Na początku gry dzieci wybierają kapitana, który będzie odpowiedzialny za zbieranie wszystkich kawałków i złożenie całej mapy. Dzieci muszą wykonać 10 zadań. Za każde dobrze wykonane zadanie dostaną jeden skrawek mapy. Po wykonaniu wszystkich zadań i skompletowaniu mapy, mogą ruszyć na poszukiwanie skarbów.

Zadania:

- Członkowie zabawy muszą posiadać odpowiedni strój – pirackie czapki (dzieci wykonują je z gazety, dodatkowo wymyślają swoje logo np. znak pirata, który rysują mazakami na kartce w kształcie koła, następnie przyklejają kartkę na czapkę).
- Muszą zadbać o odpowiednią charakterystycję – makijaże pirackie (potrzebne kredki do twarzy).
- Rozpoznanie terenu – w tym celu dzieci wykonują lunetę (potrzebne do tego rolki po ręcznikach papierowych lub rolki po papierze oraz mazaki).
- Przejście przez dżunglę (dżungla może powstać ze sznurka lub gumy do skakania).
- Robimy najdłuższą linę – uczestnik wycina kartkę w taki sposób, aby powstała jak najdłuższa lina (potrzebne kartki i nożyczki).
- Wyścig – dmuchanie do papierka przez słomkę (potrzebne plastikowe słomki oraz skrawki papieru).
- Rzut do celu – wygrywa ta osoba, która zdobędzie najwięcej trafień (wykorzystujemy tutaj wiaderko oraz piłkę).
- Przejście przez bagno (dzieci przechodzą z jednego końca sali na drugi przy pomocy dwóch kartek).
- Test sprawnościowy – gazety lub krzesetka (dzieci poruszają się po kole w rytm muzyki, w momencie gdy muzyka przestanie grać, muszą zająć miejsce na gazecie lub krześle. Gazety muszą być rozłożone w środku koła – potrzebne gazety lub krzesła w liczbie dzieci biorących udział oraz muzyka).
- Łowienie rybek – wygrywa osoba, której uda się złowić jak najwięcej rybek (potrzebne papierowe rybki z drucikiem oraz wędkę z haczykiem).

Potrzebne rekwizyty:

Mapa skarbów, dzięki której dzieci odszukają ukryte skarby np. plan domu, biblioteki, przedszkola itp. Należy zaznaczyć pomieszczenia i drogę, która pomoże odnaleźć skarby. Czerwonym krzyżykiem – miejsce, gdzie jest ukryty skarb piratów. Skrzynia skarbów, w której ukryte są np. cukierki itp.



Czarodzieje szukają ukrytej różdżki

Dzisiaj masz zadania,
zadania do wykonania.
Sprawa nie jest bardzo prosta,
jeśli czarodziejem chcesz zostać,
śmiało bierz się za zadania,
zadania do wykonania.

Na początku gry dzieci wybierają kapitana, który będzie odpowiedzialny za zbieranie wszystkich kawałków i złożenie całej mapy, która doprowadzi do miejsca ukrycia czarodziejskiej różdżki. Dzieci muszą wykonać 10 zadań. Za każde dobrze wykonane zadanie dostaną jeden skrawek mapy. Po wykonaniu wszystkich zadań i skompletowaniu mapy, mogą ruszyć na poszukiwanie różdżki.

Zadania:

- Członkowie zabawy muszą posiadać odpowiedni strój – czarodziejskie czarne peleryny i czapki (dzieci robią je z czarnej bibuły oraz czarnego papieru – wykonują stożek przy użyciu zszywacza).
- Muszą zadbać o odpowiednią charakterystykę – makijaż czarodziejskie (potrzebne do tego kredki do twarzy).
- Wymyślenie zaklęcia – które ma pomóc w odnalezieniu różdżki (dzieci zapisują swoje propozycje na kartce, starsze pomagają młodszym).
- Robienie wyścigowych mioteł (do tej zabawy potrzebne będą długie mocne kije i dużo naciętych gałązek, zamiennie wykorzystujemy paski brązowej bibuły).
- Magiczne listy – niewidzialne atramenty (dzieci zapisują dowolne słowo za pomocą wykałaczki lub patyczków higienicznych przy użyciu soku z cytryny, gdy wyschną, wrzucamy je do kapelusza i losujemy, każdy uczestnik odczytuje tajemnicze słowo nad płomieniem świecy).
- Czarodziejski strzał w dziesiątkę (na szarym papierze lub na boisku należy narysować kredą trzy koła, tak aby powstała tarcza – w środku czyli najmniejszym kole wpisujemy 150, następne 100, kolejne 50. Każde dziecko ma trzy rzuty, rzucamy małymi maskotkami).
- Tajemniczy cylinder – ukryte rzeczy (dzieci mają za zadanie odgadnąć wyciągnięty przedmiot, mają zawiązane oczy – do cylindra wkładamy dowolne przedmioty).
- Wyścigi na miotłach (dzieci biorą udział w wyścigu na miotłach zrobionych przez siebie).
- Królik w kapeluszu (mając zawiązane oczy dzieci przyczepiają białego królika z papieru do narysowanego na szarym papierze czarnego kapelusza).
- Pajęczyna – za pomocą sznurka tworzymy gęstą pajęczynę (dzieci przedostają się z jednego końca sali na drugi).

Potrzebne rekwizyty:

Mapa ukrycia różdżki, dzięki której dzieci odnajdą różdżkę np. plan domu, biblioteki, przedszkola itp. Należy zaznaczyć pomieszczenia i drogę, która pomoże w odkryciu tajemniczego miejsca. Czerwonym krzyżykiem – miejsce, gdzie jest ukryta tajemnicza różdżka. Różdżka, która wyczaruje pudełko np. cukierków.



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Indianie szukają swojego totemu

Dzisiaj masz zadania,
zadania do wykonania.
Sprawa nie jest bardzo prosta,
jeśli Indianinem chcesz zostać,
śmiało bierz się za zadania,
zadania do wykonania.

Na początku gry dzieci wybierają kapitana, który będzie odpowiedzialny za zbieranie wszystkich kawałków i złożenie całej mapy, która doprowadzi do miejsca, w którym znajduje się totem. Dzieci muszą wykonać 10 zadań. Za każde dobrze wykonane zadanie dostaną jeden skrawek mapy. Po wykonaniu wszystkich zadań i skompletowaniu mapy, mogą ruszyć i odnaleźć totem.

Zadania:

- Członkowie zabawy muszą posiadać odpowiedni strój - robienie pióropuszy (dzieci wykonują je z kolorowych piór, które przyczepiają taśmą klejącą do opaski z bloku technicznego).
- Muszą zadbać o odpowiednią charakterystykę – makijaże indiańskie np. wojenne wzory (potrzebne do tego kredki do twarzy).
- Wymyślanie indiańskich imion (dzieci wymyślają a następnie zapisują stworzone nazwy na karteczkach, które przyczepiają do ubrania).
- Robienie amuletów (można je wykonać malując kamyki farbami lub lakierem do paznokci).
- Strzelanie z łuku do celu (uczestnicy mogą samodzielnie wykonać łuki i strzały z patyków, zamiennie można zorganizować turniej strzelecki używając planszy i lotek do rzucania).
- Wyścig jaszczurek (uczestnicy przyciągają jaszczurki przyczepione do sznurka, zwijając sznurek jak najszybciej, jaszczurki należy wykonać z tektury).
- Nawlekanie koralików na czas (dzieci wykonują indiańskie wisiorki, wybieramy najdłuższy).
- Przeciąganie liny (dwie drużyny siłują się).
- Polowanie na bizona (w parach bieg za kolegą, ze wstążką umocowaną z tyłu, za pasem).
- Tropy zwierząt (dzieci odszukują tropy zwierząt ukryte w różnych miejscach danego pomieszczenia).

Potrzebne rekwizyty:

Mapa miejsca, w którym znajduje się totem np. plan domu, biblioteki, przedszkola itp. Należy zaznaczyć pomieszczenia i drogę, która pomoże w odkryciu tajemniczego miejsca. Czerwonym krzyżykiem – miejsce, gdzie jest totem.

Totem - w środku znajdują się cukierki.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Rycerze szukają zaginionej księżniczki

Dzisiaj masz zadania,
zadania do wykonania.
Sprawa nie jest bardzo prosta,
jeśli rycerzem chcesz zostać,
śmiało bierz się za zadania,
zadania do wykonania.

Na początku gry dzieci wybierają kapitana, który będzie odpowiedzialny za zbieranie wszystkich kawałków i złożenie całej mapy, która doprowadzi do miejsca, w którym znajduje się zaginiona księżniczka. Dzieci muszą wykonać 10 zadań. Za każde dobrze wykonane zadanie dostaną jeden skrawek mapy. Po wykonaniu wszystkich zadań i skompletowaniu mapy, mogą ruszyć i odnaleźć księżniczkę.

Zadania:

- Członkowie zabawy muszą posiadać odpowiedni strój – rycerskie przebranie (dzieci wykorzystują bibułę- 2 metry – w środku wycinają otwór na głowę, przewiązują w pasie wstążką, z przodu ozdabiają).
- Rycerska tarcza (dzieci wykonują je z tektury, którą malują).
- Rycerski miecz (dzieci wykonują miecze z balonów).
- Rycerski herb (dzieci malują herby na kartkach, następnie je wycinają i dekorują miejsce w którym się znajdują).
- Pasowanie na rycerza (uroczyste pasowanie – wygłoszenie formuły „W imieniu króla pasuję cię na rycerza....”).
- Polowanie na smoka (dzieci podzielone na drużyny rzucają kulkami z kolorowego papieru w stronę smoka – smok z kartonów zamiast głowy posiada otwór – drużyna, która zaliczy najwięcej trafień wygrywa).
- Zamek – przejście przez bramę (dzieci tworzą bramę a kilku rycerzy musi się przedostać do zamku).
- Rycerz i księżniczka (jedno dziecko jest księżniczką, a drugie - rycerzem. Wszyscy pozostali są dworzanami, którzy ustawiają się dookoła pary. Dworzanie rzucają w księżniczkę piłeczką, a rycerz ma za zadanie osłaniać ją).
- Wyścigi rycerzy (jazda na hulajnodze po wyznaczonej trasie i zbieranie woreczków z grochem leżących na ziemi).
- Przeprowadzenie przez fosę (dzieci podzielone na drużyny muszą przedostać się na koniec sali, jedna osoba siedzi na kocu druga ją ciągnie, wygrywa drużyna, której uczestnicy znajdują się najszybciej na drugim końcu sali).

Potrzebne rekwizyty:

Mapa miejsca, w którym znajduje się księżniczka np. plan domu, biblioteki, przedszkola itp. Należy zaznaczyć pomieszczenia i drogę, która pomoże w odkryciu tajemniczego miejsca. Czerwonym krzyżykiem – miejsce, gdzie jest księżniczka.

Księżniczka -ktoś przebiera się za księżniczkę, która częstuje dzieci cukierkami.

Informacje o grach można także znaleźć w książce:

Katarzyna Piętka „Gry i zabawy z dawnych lat”, Wyd."Nasza Księgarnia", Warszawa 2016



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



Gry terenowe w gminie Hażlach

Gry terenowe jakie Państwu proponujemy to szczególna i niezwykła forma spaceru. Pozwala poznać zakątki w naszej gminie, o których do tej pory nie każdy wiedział. Wprowadza nutkę rywalizacji i jest okazją, by opowiedzieć o ważnych wydarzeniach, miejscach i rzeczach związanych z gminą Hażlach.

Proponujemy gry, które toczą się nie tylko w Hażlachu, ale także w Kończycach Wielkich, Pogwizdowie i Zamarskach. Chcielibyśmy, by były inspiracją do waszych interpretacji gier terenowych. Być może dołączymy do tego zbioru gry realizowane na terenie Brzezówki i Rudnika.

Zaopatrzenie się w trochę czasu oraz grono dobrych znajomych i ruszajcie do zabawy.

Zasady gier terenowych

Celem niniejszej gry terenowej jest ruszenie w podróż śladami ciekawych i ważnych miejsc naszej miejscowości. Na starcie zostaniecie podzieleni na dwie grupy, które będą rywalizować o jak najszybsze dojście do celu. Z każdej grupy musi zostać wybrany:

Przewodniczący (szef) - zadaniem przewodniczącego będzie kierowanie grupą i dbanie o jej bezpieczeństwo. To szef decyduje, kiedy zadanie jest wykonane i można ruszać dalej.

Dyżurny – zadaniem dyżurnego jest rzetelne wypełnianie otrzymanej karty obserwacyjnej, która będzie uwzględniona w końcowej punktacji.

Pozostali członkowie – to reszta grupy, która będzie musiała wykazać się sprytem i inteligencją podczas rozwiązywania wskazówek i zadań.

Każda grupa otrzyma tzw. Niezbędnik, czyli wszystkie rzeczy, które będą niezbędne do wykonania niektórych zadań. Do kolejnych etapów gry będą prowadziły was wskazówki, które na bieżąco będziecie otrzymywać. Po drodze czekają was również zadania do wykonania. Zadania są punktowane.

Uwaga! Drużyna pozostaje w miejscu dopóki nie rozwiąże wszystkich czyhających na nią zadań. Dopiero po rozwiązaniu zadania drużyna otrzymuje kolejną wskazówkę. Po jej rozwiązaniu może ruszyć w dalszą drogę.

Niezbędnik: plecak, karta obserwacji, długopisy, klej, mazaki, zegarek, znicz, lusterko, zapalniczka itd.

Za każde wykonane zadanie można otrzymać 5 punktów, dodatkowo grupa zdobywa punkty wypełniając kartę obserwacji. Na koniec sumujemy wszystkie punkty. Dodatkowo grupa, która jako pierwsza dotrze do mety, czyli ostatniego punktu, otrzymuje bonus w postaci 10 punktów. Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

W trakcie gry terenowej nie oddalamy się od grupy, pamiętamy o podstawowych zasadach bezpieczeństwa. Nad wszystkimi uczestnikami czuwają opiekunowie drużyn (osoby pełnoletnie).

**Życzymy udanych i owocnych poszukiwań.
Powodzenia!!!**



Hażlach

Trasa: Urząd Gminy–Remiza–Cmentarz – Orlik – sklep Dino – jedynka – biblioteka

Planowany czas przejścia: 80 min.

WSKAZÓWKA I

REBUS :



~~K+ IZA-BEŁA~~

ROZWIĄZANIE :

KARTA ZADAŃ NR 1

1. Kto jest prezesem Ochotniczej Straży Pożarnej w Hażlachu i od kiedy?
2. Kto jest patronem strażaków?
a) Florian b) Bronisław c) Stanisław
3. Czy w lesie można rozpalać ognisko?

a) nie b) tylko w miejscu wydzielonym za zgodą pana leśniczego c) tak

- data śmierci
- przeżyte lata
- kim był

	M	A	F	E	K	I	N	G
1	A	B	C	D	E	F	G	H
2	I	J	K	L	M	N	O	P
3	R	S	T	U	W	Y	X	Z

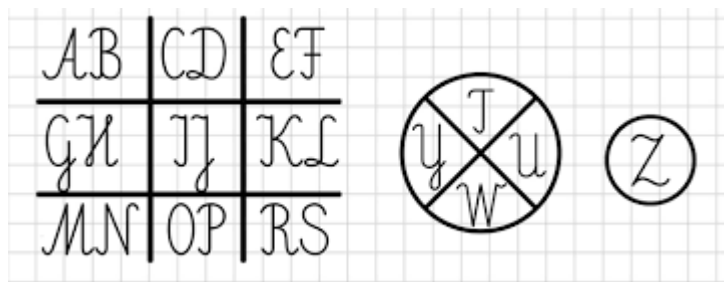
IMIĘ : E2 K1 N2 G2 N2 E2 E1

NAZWISKO : G2 M2 K1 F3 M3 N2 A3 G3 K1 F2

ROZWIĄZANIE:

WSKAZÓWKA III

Rozszyfruj słowo

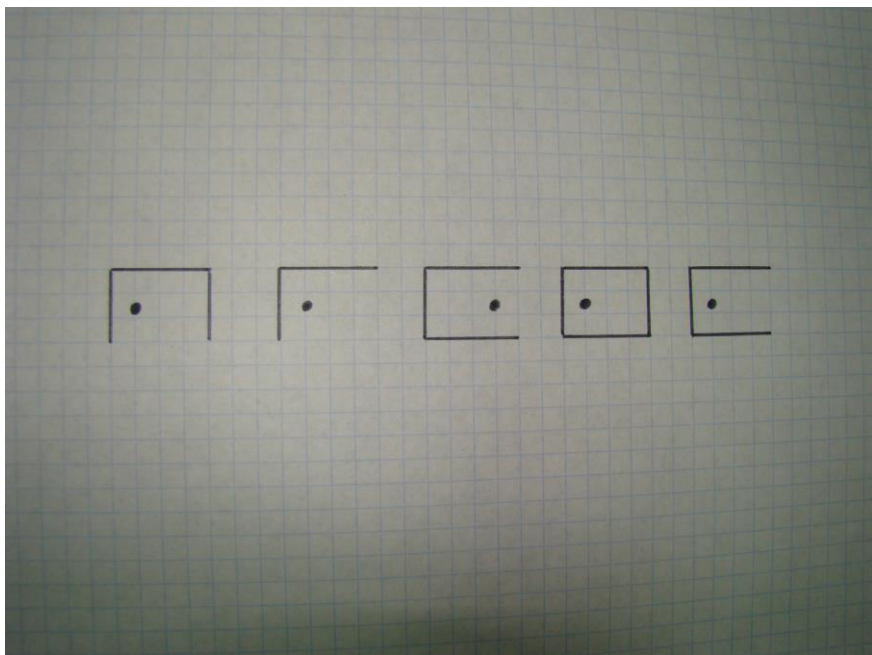


POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE





ROZWIĄZANIE :

KARTA ZADAŃ NR 3

1. Należy zaznajomić się ze sprzętem sportowym na placu zabaw obok Orlika. Macie na to 5 minut.
2. Wszyscy uczestnicy muszą zaliczyć slalom na orliku. Po slalomie ruszamy dalej.

WSKAZÓWKA IV

1. Rzeczy związane z kolejnym miejscem
2. Puzzle– ułóżcie zdjęcie, które pomoże wam w odgadnięciu kolejnego miejsca



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE





ROZWIĄZANIE :

KARTA ZADAŃ NR 4

1. Każdy uczestnik musi zjeść kawałek cytryny.
2. Zapytajcie spotkanego mieszkańca o plan dojścia do celu boczną drogą, kiedy rozwiążecie kolejną wskazówkę.

WSKAZÓWKA V

ROZSYPANKA LITEROWA :

J E D Y N K A

ROZWIĄZANIE :



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



KARTA ZADAŃ NR 5

1. Podajcie nazwę ulicy i numer dawnej „Jedynki”.
2. Zabierzcie tajemniczą przesyłkę z pierwszego parapetu.
3. Zanieście ją do celu.

WSKAZÓWKA VI

ZAGADKA:

JEST NARODOWA, JEST I GMINNA

DLA WSZYSTKICH CHĘTNYCH

OPRÓCZ CZWARTKÓW CZYNNA.

TAM PANI KASIA ZAWSZE SIEDZI

I CZEKA NA CZYTAJĄCE DZIECI !!!

ROZWIĄZANIE :

KOŃCZYCE WIELKIE

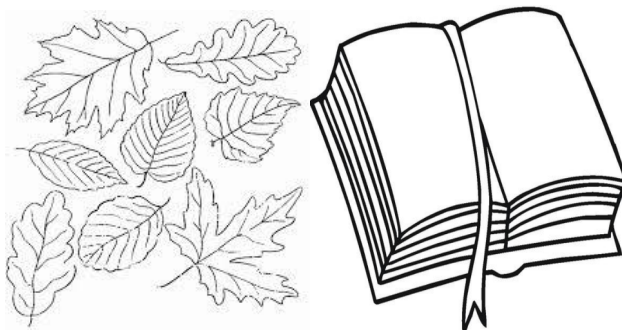
Trasa Szkoła podstawowa – wieżka zdrowia – pałac dęby – kościół – apteka – biblioteka

Planowany czas przejścia 80 min.

WSKAZÓWKA I

REBUS:

LI + KSIĄ





Z + GA + DRO

ROZWIĄZANIE :

KARTA ZADAŃ NR 1

1. Jaką pełną nazwę nosi ta ścieżka zdrowia?
2. Poćwiczcie przez 5 min. na ścieżce zdrowia.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI

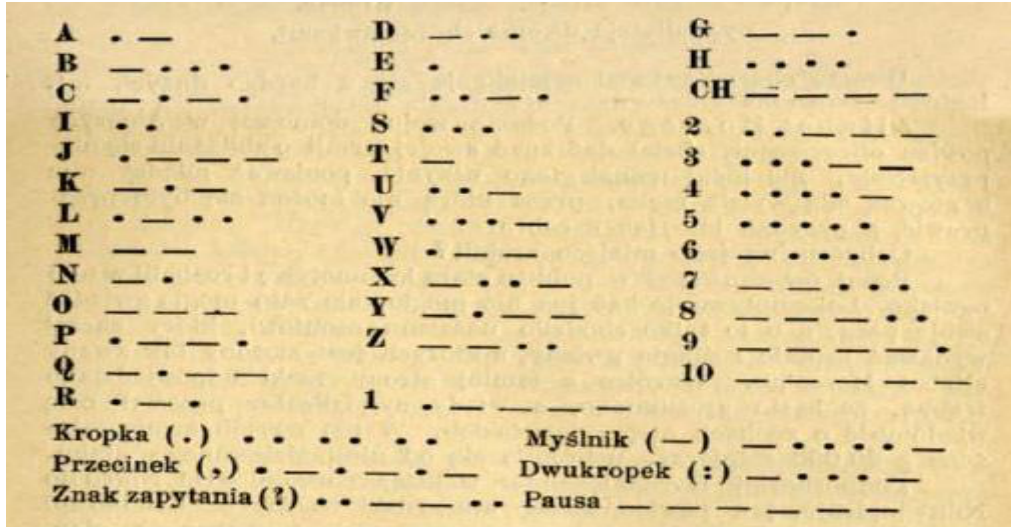


AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



WSKAZÓWKA II

Skorzystajcie z alfabetu Morse'a, aby odgadnąć kolejne miejsce.



● — ● ● — ● — ● ● — — ● ●

ROZWIĄZANIE:

KARTA ZADAŃ NR 2

1. W ciągu 5 min. wspólnie zbudujcie zamek z kamieni (praca płaska).

WSKAZÓWKA III

ZAGADKA:

MOCARNI BRACIA STOJĄ TAM

I OPOWIASTKI SNUJĄ STARE.

MIESZKO I PRZEMKO ZOWIĄ SIĘ

SZUMIĄC KU SWOJEJ WIECZNEJ CHWALE.



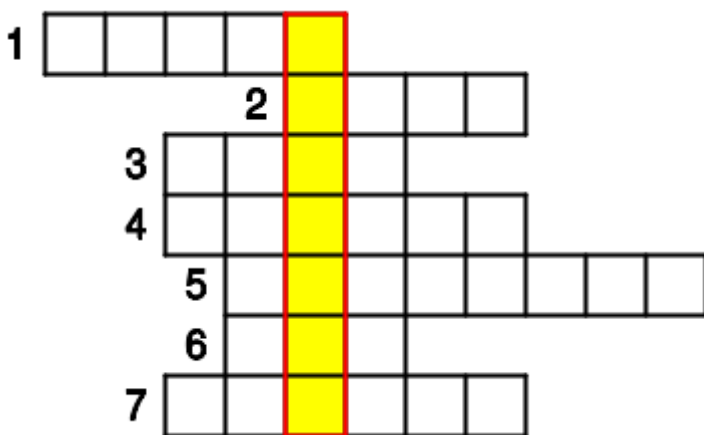
ROZWIĄZANIE :

KARTA ZADAŃ NR 3

1. Ile potrzeba osób, by objąć dąb Mieszko?

WSKAZÓWKA IV

Krzyżówka z hasłem



1. Książęcy, w kurtce lub w drzwiach
2. Na świat
3. Psi przysmak
4. ... Mateusz-detektyw w sutannie
5. Pieczony z ogniska
6. Książkowy
7. Lepisz go w zimie ze śniegu.

ROZWIĄZANIE :



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



KARTA ZADAŃ NR 4

1. Znajdźcie pomnik z napisem „Pamięci poległych w wojnie światowej 1914 -1918 obywateli Wielkich Kończyc i Rudnika”. Wczujcie się w powagę miejsca, uczcijcie pamięć spoczywających chwilą ciszy.
2. Znajdźcie grób osoby, której imię i nazwisko zostało zaszyfrowane, a następnie spiszcie z nagrobka.

-data urodzenia

-data śmierci

-przeżyte lata

-kim był

	M	A	F	E	K	I	N	G
1	A	B	C	D	E	F	G	H
2	I	J	K	L	M	N	O	P
3	R	S	T	U	W	Y	X	Z

IMIĘ: A2, N2, G3, K1, I1

NAZWISKO: G2, M3, E3, A3, K1, I2, N2, K3, A3, ~~Z~~, M2

ROZWIĄZANIE:

WSKAZÓWKA V

Rzeczy związane z kolejnym miejscem.

ROZWIĄZANIE:

KARTA ZADAŃ NR 5

1. Wymieńcie i wypiszcie znane wam witaminy.

.....



2. Zjedzcie witaminę zawartą w cytrynie.
3. Poproście o tajemniczą przesyłkę.
4. Zanieście ją do celu zgodnie z ostatnią wskazówką.

WSKAZÓWKA VI

Rozsypanka literowa

B I B L I O T E K A

ROZWIĄZANIE :



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



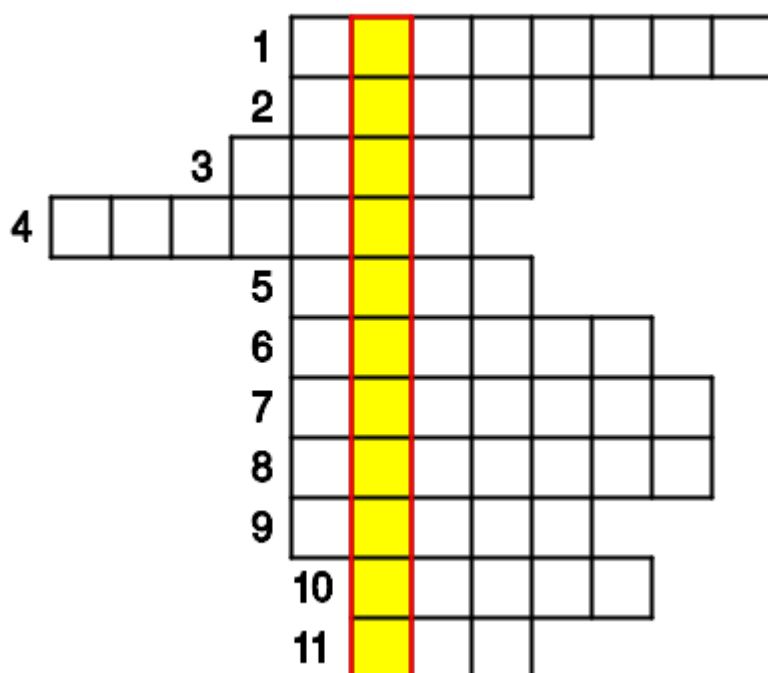
ZAMARSKI

TRASA: strażnica – Aleja Gwiazd – szkoła podstawowa – kościół – koga – karczma „Źródełko” – park (siłownia) – park (piaskownia) – sklep Lewiatan – filia GOK.

Planowany czas przejścia: 60 MINUT

WSKAZÓWKA I

KRZYŻÓWKA



1. Miejscowość, w której się znajdujemy.
2. Wkładasz do niego zdjęcia.
3. Występują na niej aktorzy.

4. Kończą rok szkolny.
5. Baba...
6. Kwaśny owoc.
7. Na niebie nocą.
8. Nosisz w nim przybory szkolne.
9. Do mycia zębów.
10. Budowany z piasku.
11. Unosi się z komina.

ROZWIĄZANIE:.....

KARTA ZADAŃ NR 1

1. Czym synem był Stanisław Hadyna?

.....

2. Stanisław Hadyna – w ciągu 5 min. wymyślcie jak największą liczbę słów z tych liter.

.....

WSKAZÓWKA II

Rekwizyty związane z kolejnym miejscem

KARTA ZADAŃ NR 2

1. Musicie zaliczyć trzy konkurencje sportowe (skoki w workach, slalom, bieg).

WSKAZÓWKA III

REBUS:



ŁO+ANKA+ROS

ROZWIĄZANIE:

KARTA ZADAŃ NR 3

1. Podajcie rok powstania kościoła oraz kto przyczynił się do jego powstania.

.....

2. Znajdźcie grób osoby, której imię i nazwisko zostało zaszyfrowane i spiszcie z nagrobka:

-data urodzenia

-data śmierci

-przeżyte lata

	M	A	F	E	K	I	N	G
1	A	B	C	D	E	F	G	H
2	I	J	K	L	M	N	O	P
3	R	S	T	U	W	Y	X	Z

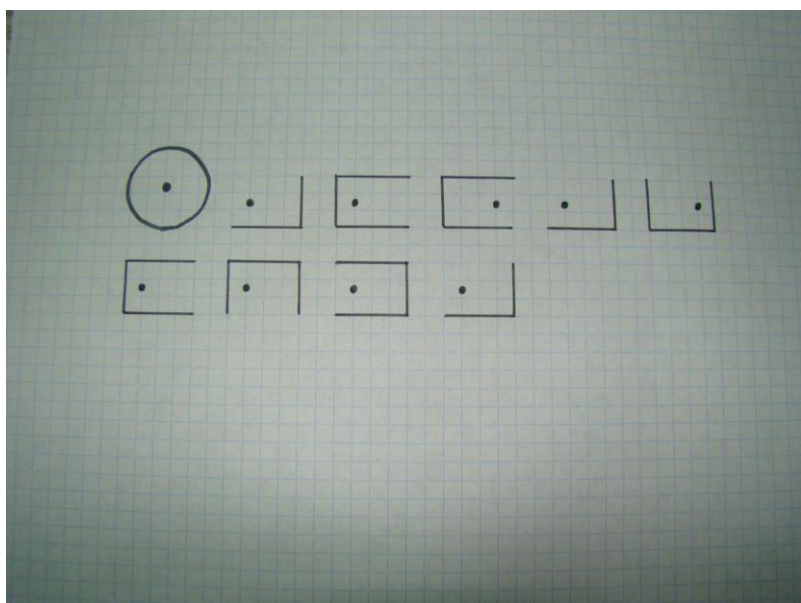
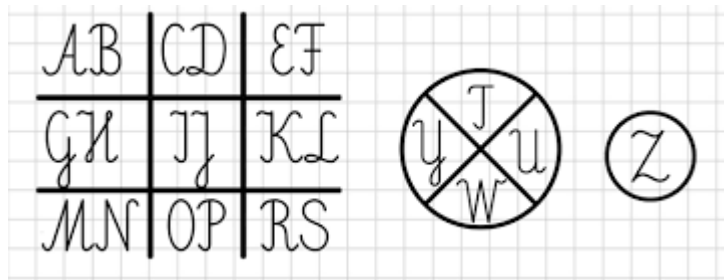
IMIĘ: K3 E2 M1 E1 I3 A3 E2 M1 K3

NAZWISKO: A1 M1 I2 N2 F3

ROZWIĄZANIE:.....



WSKAZÓWKA IV
Rozszyfruj słowo:



ROZWIĄZANIE:.....

KARTA ZADAŃ NR 4

1. Ile budynków, namiotów zajmuje zakład KOGA?
2. Wykonajcie wianek z materiałów dostępnych w okolicy.

WSKAZÓWKA V

Słowo – wskazówkę, zostało zapisane niewidzialnym pismem (wykorzystano cytrynę). Do jego rozszyfrowania potrzebna będzie wam zapalona świeczka.

KARTA ZADAŃ NR 5

1. Rozszyfrujcie 5 słów za pomocą lusterka.

.....

qloσq	flraqwñ	ἰαϕlo	αλαβα
αλαεροϕ	κλαἷ	αλαριε	εκλαυ
αλοερ	ααλεεϕ	αλοσσ	κλαρñ
flawbki	wñqla	pioqla	κlobki
αλαρασ	αλñαασ	qlεσσεεε	ἰεσioϕl

2. Przedstawiciel grupy odgaduje tajemnicze smaki (oczy podczas realizacji zadania ma przewiązane wstążką).

WSKAZÓWKA VI

Rozsypanka literowa, która doprowadzi was do kolejnego miejsca.

KULTURYSTA

ROZWIĄZANIE:.....



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



KARTA ZADAŃ NR 6

1. Ćwiczcie przez 5 min. na siłowni.

WSKAZÓWKA VII

ZAGADKA:

DZIECI SIĘ W NIEJ BAWIĄ

PIASEK PRZESYPUJĄ

CZASAMI CIEKAWE

RZECZY WYKOPUJĄ.

KARTA ZADAŃ NR 7

1. Wykopcie tajemniczą paczkę (lista zakupów).
2. Wybierzcie przedstawiciela, który według wykopanej listy (lista zakupów, na której znajduje się nie więcej niż 5 produktów) dokonuje wymiany w kasie produktów na kolejną ostatnią wskazówkę (gra planszowa).
3. Zanieście ją do celu.

POGWIZDÓW

TRASA : Biblioteka plac zabaw – kościół – szkoła – mała strażnica – ośrodek zdrowia – sklep Dom & Ogród – biblioteka.

Planowany czas przejścia: 60 min.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



WSKAZÓWKA I

REBUS :



Ć=CI-ST-

ROZWIĄZANIE :

KARTA ZADAŃ NR 1

1. Wczujcie się w powagę miejsca, uczcijcie pamięć spoczywających chwilę ciszy, po czym zapalcie znicz.
2. Znajdźcie grób osoby, której imię i nazwisko zostało zaszyfrowane i spiszcie z nagrobka.

-data urodzenia

-data śmierci

-przeżyte lata

-kim był

	M	A	F	E	K	I	N	G
1	A	B	C	D	E	F	G	H
2	I	J	K	L	M	N	O	P
3	R	S	T	U	W	Y	X	Z

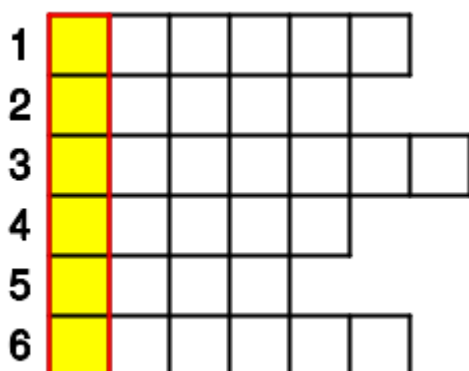
Imię : A2 K1 M3 G3 I3

Nazwisko : I1 M2 E2 M2 G2 F1 G3 M1 F2

ROZWIĄZANIE :

WSKAZÓWKA II

KRZYŻÓWKA



HASŁA

1. Na niebie w pogodny dzień
2. Dom króla
3. Znajdziesz ją w bibliotece
4. Zdobi ścianę
5. Zakryjesz nią dziurę w spodniach
6. Sklep z lekarstwami

ROZWIĄZANIE :



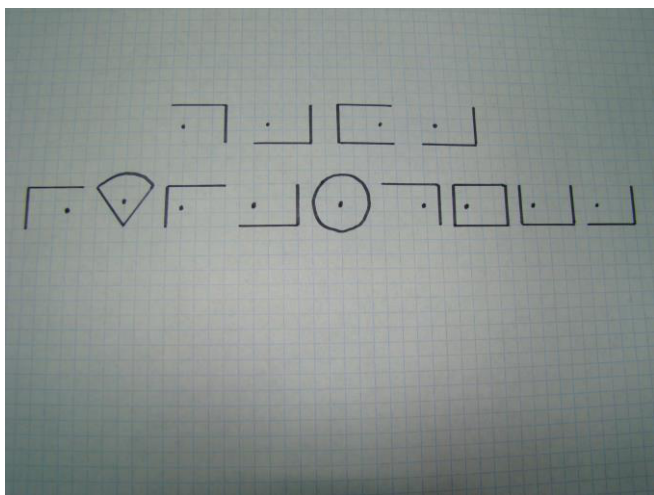
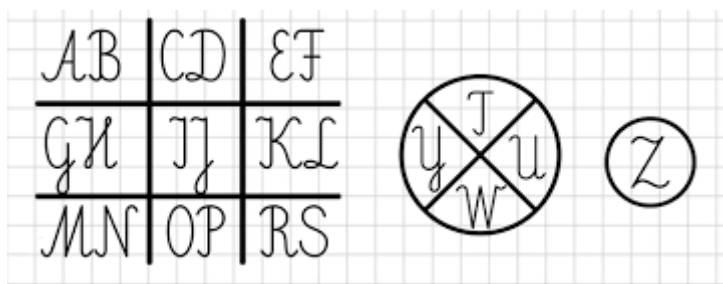
KARTA ZADAŃ NR 2

1. Przez 5 min. pobawcie się na placu zabaw.
2. Wypiszcie dokładną nazwę szkoły, przy której się znaleźliście.

.....
.....

WSKAZÓWKA III

Rozszyfruj słowo:



ROZWIĄZANIE:

KARTA ZADAŃ NR 3

1. Przed wami slalom. Każdy z was musi go zaliczyć. Dopiero wtedy ruszycie dalej.

WSKAZÓWKA IV

Rzeczy związane z kolejnym miejscem doprowadzą was do celu. Pomyślcie!

KARTA ZADAŃ NR 4

1. Aby nabrać sił zjedzcie kawałek cytryny.

WSKAZÓWKA IV

Ułóżcie puzzle. To one pomogą wam w odgadnięciu kolejnego miejsca.



KARTA ZADAŃ NR 5

1. Poproście o tajemniczą przesyłkę. Następnie zanieście ją w miejsce wyznaczone zgodnie z kolejną wskazówką.

WSKAZÓWKA V

Rozsypanka literowa pomoże wam dotrzeć do celu podróży.

B I B L I O T E K A

ROZWIĄZANIE:.....

KARTA OBSERWACJI

Uzupełnijcie niezbędne dane oznaczone (*). W trakcie trwania wędrowki starajcie się wypełnić również jak najwięcej pozostałych pól. Powodzenia!

* Przewodniczący:

* Dyżurny:

* Pozostali członkowie:

.....
.....
.....



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE



.....

.....

* Nazwa grupy:

* Data

* Godziny:

Start:

Zakończenie:

*Miejscowość:

Warunki atmosferyczne:

.....

Liczba osób mijanych po drodze:

.....

Nazwy mijanych ulic:

.....

.....



Napotkane drzewa i krzewy:

.....
.....

Napotkane zwierzęta:

.....
.....

Za każde pole oznaczone gwiazdką można otrzymać 3 punkty. Za pole bez gwiazdki można otrzymać 2 punkty.



Graj i wygraj

Zbiór gier dla młodszych i starszych

Wydawnictwo jest częścią projektu „Wygrajmy wakacje” realizowanego w ramach Programu Działaj Lokalnie IX Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności, przez Akademię Rozwoju Filantropii w Polsce oraz Stowarzyszenie Cieszyńskiej Młodzieży Twórczej.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



AKADEMIA ROZWOJU
FILANTROPII W POLSCE

