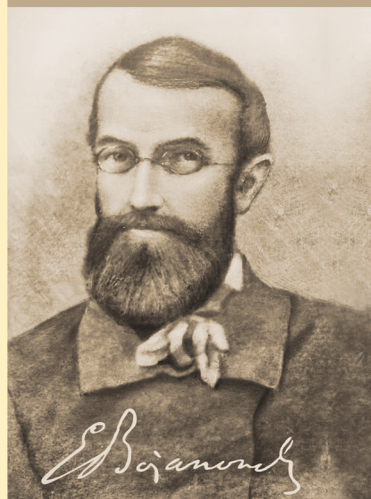


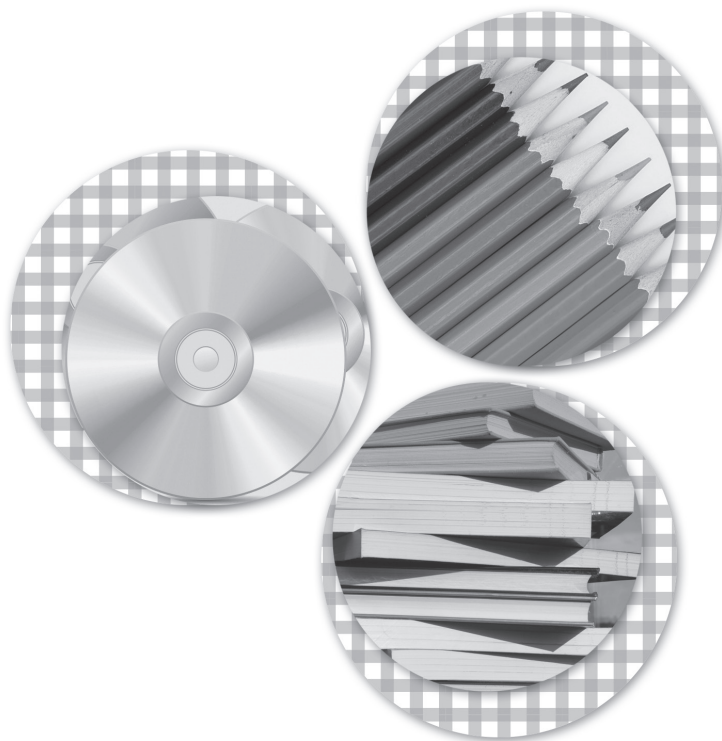
Gry i zabawy

według notatek
bł. Edmunda Bojanowskiego



Gry i zabawy

według notatek bł. Edmunda Bojanowskiego



Lublin 2022

Opinia metodyczna
Ewa Zielińska

Redakcja
S. dr hab. Maria Opiela, prof. KUL

Opracowanie redakcyjne tekstu
Piotr Królikowski

ISBN 978-83-67064-14-9

© Zgromadzenie Sióstr Służebniczek BDNP
ul. Edmunda Bojanowskiego 8–10, 39-200 Dębica

© Wydawnictwo Werset, 2022

Wydawnictwo Werset
ul. Radziszewskiego 8/216, 20-031 Lublin
tel. 81 533 53 53; 501 061 226
wydawnictwo@werset.pl; www.werset.pl

Spis treści

Opinia metodyczna „Gier i zabaw według notatek Edmunda Bojanowskiego”	7
1. Abecadło	9
2. Aniołek i urwisk	10
3. Bawełniane gałganki	11
4. Cienie	12
5. Cztery kąty, a pięć piąty	13
6. Derkacz	14
7. Garnek, czyli pogrzeb żuru	15
8. Gosposia albo gody	16
9. Gra ponieważ i czemu?	17
10. Gra w garnuszek	18
11. Gregorjanki	19
12. Kamyczki	20
13. Karczma	21
14. Klaskanka	22
15. Kłęzek	23
16. Kółko	24
17. Kot i mysz	25
18. Kot i mysz (II)	26
19. Kręgle	27
20. Kreski i kółka	28
21. Kubek	29
22. Miedza	30
23. Mruczek	31
24. Na co słoma?	32
25. Obracanka	33
26. Pierścionek	34
27. Pływak	35
28. Posłaniec	36
29. Powietrze, ziemia i woda	37
30. Ptaszek	38
31. Raczek	39
32. Rogi	40

33. Równowaga	41
34. Strącanie jabłka	42
35. Ślimak	43
36. Śpiący kotek	44
37. Szpilka	45
38. Ubieranka	46
39. Ukłon	47
40. Wilk i gąski	48
41. Witaj, panie sąsiedzie	49
42. Zajączek w kotlinie	50
43. Zielone	51
44. Zgłoski	52
45. Zmysły	53
46. Żaby i bociany	54

Opinia metodyczna „Gier i zabaw według notatek Edmunda Bojanowskiego”

Siostry ze Zgromadzenia Sióstr Służebniczek BDNP opracowały i zweryfikowały na dzieciach w różnym wieku 46 różnorodnych zabaw, które zostały nagrane, dzięki współpracy z Uniwersyteckim Centrum Medialnym KUL. Wśród nich są zabawy ruchowe z różnymi elementami ruchu prowadzone w sali zabaw, na powietrzu, jak również zabawy przygotowujące do nauki czytania. Mogą być realizowane z jednym dzieckiem, zespołem jak również z całą grupą.

Na uwagę zasługuje interesujący dobór zabaw pod względem tematyki, treści zgodnej z zainteresowaniami dzieci, jak i dostosowania ich do możliwości wykonawczych dzieci. Wykorzystywane proste przybory i pomoce dostępne są w każdym domu, w najskromniej wyposażonej placówce oświatowej, nie tylko pobudzają dzieci do działania, ale zachęcają do rozszerzania form ruchu.

Niezwykle ważną rzeczą jest prosta organizacja i przebieg zabaw, nie tylko na powietrzu. Zachęcanie dzieci a nawet wciąganie ich do wspólnego przygotowywania, układania i zbierania przyborów przyczynia się do kształtowania umiejętności społecznych takich jak: wzajemne wspieranie się i wspomaganie, rozwijanie uczuć koleżeńskich poprzez niesienie pomocy młodszymi i słabszymi.

Podczas zabaw, szczególnie na powietrzu, widzimy radosny uśmiech na twarzach dzieci spowodowany nie tylko realizacją potrzeby ruchu ale i wesołymi wierszykami, rymowanymi wplecionymi w treść, dzięki którym dzieci opanowują je na pamięć.

Element indywidualnego i grupowego współzawodnictwa nie tylko podczas zabaw ruchowych, ale i gier hartuje dzieci emocjonalnie, uczy umiejętności znoszenia porażek, negocjowania, podejmowania decyzji, bo wszystko to odbywa się na wielkich emocjach.

Jasno, krótko określone i formułowane przez prowadzącego zasady, umowy, prawidła dyscyplinują dzieci, uczą je opanowania, przyzwyczajają do dokładności, odpowiedzialności i uczciwości.

Zaprezentowane zabawy i gry mają wartości kształcące i wychowawcze. Doskonałą zdolności koordynacyjne takie jak równowaga, orientacja przestrzenna z oceną odległości i kierunku, poznanie stosunków liczbowych, barw, a także szybkość reakcji, czucie kinestetyczne (skoki, przechodzenie przez przeszkody, celowanie). Niektóre z tych zabaw uczą kombinatoryki, zdolności do porównywania. Warto też podkreślić, że wśród prezentowanych gier jest gra wspomniana przez Łukasza Górnickiego a pochodząca z publikacji *Dworzanin Polski*.

Wszystkie one wymagają skupiania uwagi, należytego spostrzegania, często przyspieszonego reagowania na sygnał, rozwiązywania zadań (problemów) na miarę możliwości każdego dziecka, ale przy znacznym wysiłku umysłowym.

Na filmikach szczególną moją uwagę zwróciła postawa nauczyciela, który organizując zabawy (gry) tworzy dobry klimat wprowadzając radosny nastrój, dbając o dobre samopoczucie dzieci. Jest to bardzo ważne, gdyż podczas bycia ze sobą dzieci kształtują pozytywne cechy charakteru, świadomą dyscyplinę i karność.

Na zakończenie chciałabym bardzo mocno podkreślić, że wszystkie te zabawy i gry są znakomitą okazją do wspólnych zabaw z rodzicami i dziadkami w domu i na powietrzu. Niektóre z nich będą powrotem do dzieciństwa i wywołają oprócz aprobaty serdeczny uśmiech. Zarówno dzieci jak i dorośli poprawią kondycję zdrowotną na którą składa się szybkość, siła i wytrzymałość. Wspólne przebywanie z dziećmi, wspólne zabawy z nimi przyczyniają się do zacieśnienia więzi rodzinnych.

Nie mamy na rynku wydawniczym dla nauczycieli przedszkoli, klas I-III a także dla rodziców i dziadków, tak wielu pozycji z ofertą zabaw ruchowych i gier w domu, przedszkolu i na powietrzu. Myślę, że warto o tym pomyśleć i wydać *Gry i zabawy według notatek Edmunda Bojanowskiego*, tym bardziej, że są też w ofercie zabawy i gry nawiązujące do np. zabaw ludowych Wielkopolski, Podlasia a nawet starożytnej Grecji.

Ewa Zielińska
doradca metodyczny

1

Abecadło

Ćwiczenie umysłu

Każde z dzieci wybiera po jednej literze z alfabetu, od której musi utworzyć imię, miejsce oraz przedmiot i ułożyć z nimi zdanie, np.: „Mam na imię Adam, wracam z apteki i przyniosłem ananasa”. Każde kolejne dziecko ma powiedzieć coś nowego, a odpowiedzi nie mogą się powtarzać. Jeżeli któreś z dzieci nie udzieli odpowiedzi lub się za długo zastanawia, musi dać za karę fant (np. cukierka). Można dowolnie zmieniać lub dodawać przedmioty i nazwy, które dzieci mają utworzyć od liter alfabetu (rośliny, zwierzęta, zawody).

Materiały: cukierki.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 467¹.



Ciekawostka:

Zabawa ta znana była już wśród starożytnych Greków.

<https://siostry.net/gry/gr01>



1. E. Gigilewicz, s. M. L. Opiela (red.), *Prace, szkice i notatki Edmunda Bojanowskiego. Inedita*, t. I i II, Lublin 2016.

2

Aniołek i urwisek

Ćwiczenie uwagi oraz zwinności i zgrabności ciała w chodzie i bieganiu.

Dwoje dzieci po cichu ustala między sobą, które z nich będzie aniołkiem, a które urwiskiem. Następnie wchodzi na krzesła i trzymają w górze wstążkę. Reszta dzieci uczestniczących w zabawie idzie jedno za drugim, trzymając rękę na ramieniu sąsiada i przechodzi trzy razy pod wstążką. Stojące na krzesłach dzieci po trzeciej kolejce zatrzymują wstążką dziecko, które przechodzi ostatnie i mówią:

„Pierwsze: przepuszczone

Dругie: darowane

Trzecie: do kogo chcesz?”

Zatrzymane dziecko wybiera przy kim chce stanąć. Gra trwa dopóty, dopóki wszystkie dzieci nie dokonają takiego wyboru. Potem jedno z dzieci stojących na krześle woła wesoło: „Jestem urwiskiem!” i ucieka, a drugie mówi głośno: „Jestem aniołkiem!” i razem z dziećmi goni grupę urwiska.

Materiały: wstążka, 2 krzesła.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 503-504.

<https://siostry.net/gry/gr02>



3

Bawełniane gałganki

Ćwiczenie uwagi, ruchu i zwinności ciała, ruchu i zgrabności rąk.

Dzieci siadają w dwóch rzędach naprzeciwko siebie i do środka rzucają małą, materiałową piłeczkę (lub kłębek wełny). Każde z nich próbuje odrzucić ją innemu. To dziecko, przy którym spadnie piłka, wychodzi z rzędu i siada z tyłu.

Materiały: piłeczka lub kłębek wełny.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 481.

<https://siostry.net/gry/gr03>



4

Cienie

Ćwiczenia zmysłu wzroku.

Dzieci dzielą się na dwie grupy. Jedna staje w rzędzie naprzeciwko ściany oświetlonej lampą. Za nimi stawiamy krzesło, na które dzieci z drugiej grupy będą pojedynczo wchodzić i przedstawiać różne pozy lub przedmioty rzucające cień na ścianę. To dziecko, które najlepiej odgaduje prezentowane cienie, dołącza do dzieci przy krześle.

Materiały: lampa, krzesło.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 491.

<https://siostry.net/gry/gr04>



5

Cztery kąty, a piec piąty

Ćwiczenie uwagi, ruchu – zwinności i zgrabności ciała w chodzie i bieganiu.

Czworo dzieci staje we wszystkich kątach pokoju, a piąte na środku. Na sygnał dzieci będące w kątach zamieniają się miejscami. Dziecko stojące na środku czeka na dogodny moment, aby zająć wolny kąt. To dziecko, które zostało bez kąta jest piecem, staje na środku pokoju i w następnej turze próbuje zająć wolny kąt.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 471.

<https://siostry.net/gry/gr05>



6

Derkacz

Ćwiczenie zmysłu słuchu, ruchu ciała – zwinności i zręczności.

W grze bierze udział dwoje dzieci, pozostałe są obserwatorami. Oboje mają zawiązane oczy. Jedno z nich ma w rękach karbowane i gładkie drewnienka. Uderzając jednym o drugie, naśladuje odgłos derkacza. Drugie dziecko musi je dotknąć. Jest to zabawa także dla obserwujących dzieci, ponieważ ci dwoje z zawiązanymi oczami muszą na przemian się szukać i uciekać od siebie, jednocześnie nic nie widząc.

Materiały: karbowane i gładkie drewnienka lub dzwonek.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 492.

Ciekawostka:

Zabawa ta pochodzi ze starodawnego zwyczaju, opisanego przez Józefa Ossolińskiego, kiedy to starsi dworzanie chodzili po wsiach i robili psikusy młodszym. Zastaniali im oczy, wyprowadzali w pole i dając karbowane drewnienko w rękę, kazali uderzać po nim laseczką, tak by wydał charakterystyczny dźwięk i zwabił derkacza. W tym czasie starsi chłopcy wybiegali z ukrycia i naśmiewali się z młodszych. Stąd wzięły się takie powiedzenia, jak: posłał go na derkacza (wywiódł w pole), łowi derkacze (sam nie wie co robi), grał już derkacza (ma już doświadczenie), idzie na derkacza (będzie to robił pierwszy raz), łowić mu jeszcze derkacza (potrzeba mu doświadczenia), przedni myśliwiec na derkacza (nieświadomy niczego, chwalcący się tym, czego nie zna).

<https://siostry.net/gry/gr06>



7

Garnek, czyli pogrzeb żuru

Ćwiczenie uwagi, pamięci, ruchu i zgrabności rąk.

Na ziemi stawiamy stary garnek. W bezpieczne miejsce odsuwamy wszystkie przedmioty, przez które można by się potknąć lub przewrócić. Jedno dziecko staje dziesięć kroków od garnka, pozostałe dzieci zawiązują mu oczy, w prawą rękę dają kijek, a w lewą chusteczkę. Dziecko obraca się wkoło trzy razy i idzie w stronę garnka. Gdy jest już na miejscu, uderza kijem, tak aby go stłuc. Jeśli nie trafi w trzech próbach, upuszcza przed sobą chustkę, aby oznaczyć miejsce, w którym się zatrzymał. Wygrywa to dziecko, które stłucze garnek. Jeśli żadnemu z graczy się to nie uda, wygrywa ten, którego chustka będzie leżeć najbliżej garnka.

Materiały: garnek, kijek, chusteczki.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 546-547.

<https://siostry.net/gry/gr07>



8

Gospośia albo gody

Ćwiczenie umysłu, wyobraźni, ruchu i zgrabności rąk.

Jedno z dzieci przybiera funkcję gospośi i siada na podwyższeniu (np. na krześle), aby było widoczne przez resztę dzieci. Gospośia trzyma przy sobie jabłka, orzechy oraz cukierki i przyjmuje dzieci. Obok niej stoi dwóch pomocników, którzy przyprowadzają dzieci. Gospośia zadaje im pytania, aby sprawdzić ich umiejętności (np. dziewczynki pyta, czy umieją piec, gotować, sprzątać, pracować; chłopców, czy potrafią skosić trawnik, rozpałcić ognisko, rąbać drewno itp.). Dzieci pokazują wykonywanie tych czynności, a w nagrodę dostają od gospośi jabłko lub coś innego.

W innym wariacie gospośię zastępuje matka lub ojciec szukający męża dla córki lub żony dla syna. Pomocnikami są wtedy swaci, a pozostałe dzieci biorą udział w zabawie – kandydatami na męża lub żonę.

Materiały: jabłka, orzechy, cukierki.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 482-483.



Ciekawostka:

Gra została zaczerpnięta z historii Rosji. Caryca, wydając swe córki za męża, sprawdzała umiejętności kandydatów.

<https://siostry.net/gry/gr08>



9

Gra ponieważ i czemu?

Ćwiczenie umysłu.

Dzieci siadają w kole. Jedno z nich chodzi w środku koła i na wrywki pyta się o coś każdego. Zadane pytania muszą zaczynać się od słowa „czemu”, natomiast odpowiedzi od słowa „ponieważ”, np. pytanie: „Czemu dziś jest święto?”, odpowiedź: „Ponieważ dziś nie jest dzień powszedni”. Gdy dziecko się pomyli i zacznie pytanie lub odpowiedź od innego słowa, daje owoc lub inny fant, który potem musi odebrać, wykonując jakieś zadanie.

■ E. Bojanowski, t. I, 520.

<https://siostry.net/gry/gr09>



10 Gra w garnuszek

Ćwiczenie uwagi, zwinności i zgrabności ciała w chodzie i bieganiu.

Dzieci stają w kole bardzo blisko siebie, tak żeby dotykały się ramionami. Jedno dziecko obchodzi szybko wszystkich w koło, po chwili wskazuje palcem jedno z nich. Wybrane dziecko ucieka w przeciwną stronę. To dziecko, które szybciej obiegne koło i stanie w pustym miejscu, wygrywa. Natomiast to, które przybiegnie później, oddaje swojego cukierka i gra zaczyna się od nowa.

Materiały: cukierki (lub inne słodczyce).

■ E. Bojanowski, t. I, s. 520.

<https://siostry.net/gry/gr10>



11 Gregorjanki

Ćwiczenie ruchu i zwinności ciała,
w chodzie i bieganiu.

Jeden z chłopców, który szybko biega, zakłada na siebie sznurek z nawleczonymi na niego cukierkami i ucieka do wyznaczonego miejsca. Pozostałe dzieci gonią go i obrywają ze sznurka cukierki, śpiewając przy tym:

Gre, Gre, Gre, Gre, Gregorjaneczki!
Gońcie, łapcie cukiereczki!

Gdy biegacz znajdzie się na mecie i nie będzie żadnego cukierka na sznurku, zostaje bez słodyczy. Dzieci, które zdobyły cukierki mogą się z nim podzielić. Jeśli biegacz dotrze do mety z cukierkami, może je zatrzymać dla siebie lub podzielić się z innymi.

Materiały: cukierki, sznurek.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 477-478.



Ciekawostka:

Zabawa ta była znana wśród szkolnych dzieci, które rodzice oprowadzali po wsiach na początku wiosny w dzień św. Grzegorza. Nazwa tego święta – Gregorjanki – pochodzi od wydarzenia, które związane jest ze św. Grzegorzem. Przywoził on dzieci na targ, aby tam mogły się uczyć. Pokrywał też koszty tej nauki. Był uważany za patrona dzieci rozpoczynających naukę w szkole.

<https://siostry.net/gry/gr11>



12 Kamyczki

Ćwiczenie uwagi i zręczności.

Na dłoni kładziemy pięć kamyczków, następnie podrzucamy je w górę. Gdy kamyczki są w powietrzu obracamy szybko dłoń i staramy się je wszystkie złapać. Wygrywa ten, kto utrzyma na ręce najwięcej kamyczków.

Materiały: pięć kamyczków
(lub np. małych nakrętek).

■ E. Bojanowski, t. I, s. 512.



Ciekawostka:

Gra w kamyczki znana była już w starożytnej Grecji pod nazwą pentalithy.

<https://siostry.net/gry/gr12>



13 Karczma

Ćwiczenie umysłu, uwagi i pamięci,
zwinności i zręczności ciała.

Dzieci siadają w kole i przybierają następujące funkcje lub nazwy: karczmarz, karczmarka, chleb, smażona ryba, zupa, pieczeń itd., czyli wszystko to, co znajduje się w karczmie. Jedno z dzieci staje w środku koła jako podróżny i zaczyna rozmowę. Jeżeli wspomni któreś z wymienionych nazw, czyli dzieci, musi ono wstać. Jeśli dziecko zapomni tego zrobić, daje coś w zamian, np. słodycze. Kiedy podróżnemu rozmowa się znudzi, woła: „Karczma płonie!”. Wtedy wszyscy wstają, zamieniają się miejscami, a ten kto zostanie bez miejsca, jest nowym podróżnym.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 498-499.

<https://siostry.net/gry/gr13>



14 Klaskanka

Ćwiczenie ruchu, zwinności
i zręczności ciała.

Dzieci podrzucają piłkę do góry i w tym czasie klaszczą trzy razy z przodu, trzy razy z tyłu i ponownie trzy raz z przodu. Następnie muszą złapać piłkę zanim spadnie na ziemię.

Materiały: piłka.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 490.

<https://siostry.net/gry/gr14>



15 Klęczek

Ćwiczenie wszystkich części ciała.

Zawieszamy pierścionek na cienkiej nitce na wysokości około metra od podłogi. Naprzeciwko klęka dziecko na prawą nogę, a lewą trzyma (w powietrzu) lewą ręką. W prawej dłoni ma kijek, którym usiłuje trafić w środek wiszącego pierścienia i zdjąć go, zachowując równowagę. Komu się to uda, dostaje nagrodę.

Materiały: pierścionek, nitka, kijek.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 485.

<https://siostry.net/gry/gr15>



16 Kółko

Ćwiczenie uwagi, ruchu i zwinności ciała,
w chodzie i bieganiu.

Na ziemi rysujemy tyle kółek by jedno z dzieci pozostało bez kółka. Na kłaśnięcie lub dźwięk dzwonka każde dziecko powinno opuścić swoje kółko i stanąć w innym. Dziecko bez kółka próbuje w tym czasie zająć wolne miejsce.

Materiały: kreda, dzwonek.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 471.

<https://siostry.net/gry/gr16>



17 Kot i mysz

Ćwiczenie uwagi i biegania, zwinności i zręczności ciała.

Dzieci ustawiają się w dwóch rzędach dość blisko siebie, trzymając w rękach nieduże kijki (lub napompowane balony). Dwoje wybranych dzieci to kot i mysz. Gra polega na złapaniu myszy przez kota. Mysz może biegać przez środek, wokół i pomiędzy ustawionymi rzędami, gdzie znajduje się jej jamka. Kot nie ma do niej wstępu, ale także myszka nie może przebywać w niej zbyt długo. Gdy kot wejdzie do jamy myszki, dzieci wyganiają go, bijąc go kijkami lub balonami.

Materiały: kijki lub balony.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 530.



Ciekawostka:

Gra ta była popularna w Wielkopolsce i rozwijała zwinność u dzieci.

<https://siostry.net/gry/gr17>



18 Kot i mysz (II)

Ćwiczenie uwagi i biegania,
zwinności i zręczności ciała.

Spośród dzieci jedno przyjmuje rolę myszki, drugie kota. Pozostali grający otaczają myszkę kołem, trzymając się za ręce. Kot pozostaje poza kołem. Podczas gdy dzieci tańczą i obracają się w kole, kot usiłuje znaleźć przejście między dziećmi i wsunąć się do środka by złapać myszkę. Dzieci tańcząc unoszą lub zniżają ręce, zbliżają się do siebie, byle tylko uniemożliwić kotu dostanie się do koła, czyli do jamki myszki. Jeśli uda mu się przerwać łańcuch, wówczas ci, którzy są najbliżej myszki, otwierają koło, wypuszczają myszkę i natychmiast je zamykają, żeby kot się z niego nie uwolnił i nie pobiegł za myszką. Dzieci starają się zatrzymać kota w kole, tak jak wcześniej nie pozwalały mu wejść. Jeśli kot się przecisnie, to dzieci ponownie wpuszczają myszkę do koła. Gra trwa dopóty, dopóki kot myszki nie dotknie albo jej nie złapie. Para, między którą kot dopadł myszkę, przejmuje rolę kota i myszki.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 473.

<https://siostry.net/gry/gr18>



19 Kręgle

Ćwiczenie wszystkich części ciała, zwinności i zręczności ciała, ruchu i zgrabności rąk.

Na podłożu rysujemy kredą czworobok, w którym robimy krzyż, jak w okienku. Cztery kręgle stawiamy na rogach czworoboku, a kolejne cztery na końcach krzyża. Na środku stawiamy dziewiąty najwyższy kręgiel, który nazywamy królem. Oznaczamy kredą miejsce, z którego będziemy rzucać kule. Zwycięzcą zostaje ten, kto strąci najwięcej kręgli, a kto najmniej – ustawia kręgle przy następnej rundzie.

Materiały: 9 kręgli, kula do strącania kręgli, taśma lub sznurek, kreda.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 481.

<https://siostry.net/gry/gr19>



20 Kreski i kółka

Ćwiczenie umysłu,
cierpliwości i uwagi.

Na kartce (chodniku lub ziemi) rysujemy dwie oddalone od siebie równoległe linie, a następnie kolejne dwie w poprzek nich (na krzyż). W tak powstałej kratce jest więc dziewięć miejsc – jedno zamknięte na środku, a wokół osiem otwartych. W grze biorą udział dwie osoby. Dzieci na zmianę wpisują określone znaczki – kreski lub kółka, aż wypełnią trzy pola w linii prostej. Wygrywa ten, kto pierwszy wzdłuż, w poprzek lub na ukos wpisze swe znaczki.

Materiały: kreda, kartka, coś do pisania.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 550.



Ciekawostka:

Ta gra jest bardzo stara, ale nadal popularna. Choć prosta, to już ćwiczy umiejętność kombinacji, czyli zdolność porównywania, która jest pierwszym znakiem działania rozumu.

<https://siostry.net/gry/gr20>



21 Kubek

Ćwiczenie uwagi
i wszystkich części ciała.

Jedno z dzieci trzyma lewą ręką kubek na głowie i biega wkoło otaczających go dzieci. One przeszkadzają mu i wołają: „Kubek, Kubek, daj nam pić, daj nam pić!”. Dziecko odpowiada im: „Kto chce pić, niech sam idzie po wodę!”. Wszystkie dzieci unikają Kubka, ponieważ kogo dotknie on nogą, ten go zastępuje. Jeżeli biegające dziecko upuści kubek, pozostali uczestnicy gry wymyślają dla niego ćwiczenie, które ma wykonać.

Materiały: kubek, woda

■ E. Bojanowski, t. I, s. 513.



Ciekawostka:

Zabawa ta została zaczerpnięta z podobnej gry, która była znana w starożytnej Grecji.

<https://siostry.net/gry/gr21>



22 Miedza

Ćwiczenie wszystkich części ciała.

Dzieci dzielą się na dwie równe grupy i stają w rzędach naprzeciwko siebie. Pomiędzy nimi rysujemy linię lub kładziemy linę (symbol miedzy). Każde z dzieci próbuje przeciągnąć pojedyncze osoby z rzędu przeciwnego na swoją stronę. Wygrywają ci, którzy przeciągną wszystkich swoich rywali do siebie. Jako karę mogą polecić przegranym wykonanie jakiegoś zadania.

Materiały: kreda lub lina.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 514.



Ciekawostka:

Gra ta była znana już w starożytnej Grecji. Wspomina o niej Platon. Gra „Miedza” rozwija mięśnie i jest dobrym ćwiczeniem gimnastycznym. Znana jest również inna forma tej zabawy, polegająca na przeciąganiu liny.

<https://siostry.net/gry/gr22>



23 Mruczek

Ćwiczenie zmysłu
słuchu, pamięci.

Wszystkie dzieci stają w kole i biorą się za ręce. Jednemu z dzieci zawiązuje się oczy i daje do ręki napompowany balonik. Od tej pory jest ono nazwane Mruczkiem. Następnie wchodzi do środka koła, a gdy dotknie balonikiem któregoś z dzieci, wtedy ono zaczyna mruczeć. Po tym głosie Mruczek ma odgadnąć, kogo dotknął. Jeżeli nie zgadnie, wszyscy obracają się kilka razy całym kołem, a Mruczek powtarza zabawę, dopóki nie uda mu się zgadnąć. Jeżeli zaś odgadnie, które to dziecko, wtedy zawiązuje mu oczy i wprowadza na środek koła. Zabawa zaczyna się od nowa.

Materiały: balonik, chustka (do zawiązania oczu).

■ E. Bojanowski, t. I, s. 492.

<https://siostry.net/gry/gr23>



24 Na co słoma?

Ćwiczenie umysłu –
wyobraźni.

Wszystkie dzieci siadają w kole. Jedno z nich staje w środku i każdemu po kolei zadaje pytanie: „Do czego może służyć słoma?”. Zabawa trwa przez kilka kolejek z rzędu, a dzieci za każdym razem starają się powiedzieć coś nowego. To dziecko, które nie odpowie lub poda niewłaściwą odpowiedź, daje coś w zamian, np. cukierka. Grę tę można modyfikować, zmieniając co jakiś czas przedmiot pytania.

Materiały: owoce, cukierki lub inne słodkie, służące za fanty.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 496.



Ciekawostka:

Gra ta była wspomniana w utworze Łukasza Górnickiego *Dworzanin polski*. Wśród dzieci rozpowszechnił ją biskup Piotr Tomicki (1464-1535).

<https://siostry.net/gry/gr24>



25 Obracanka

Ćwiczenie wszystkich części ciała, zwinności, ruchu i zgrabności rąk.

Rzucamy piłką tak, aby odbiła się o ścianę lub mur. W tym czasie szybko obracamy się, by złapać piłkę z góry lub z dołu.

Materiały: piłka.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 490.

<https://siostry.net/gry/gr25>



26 Pierścionek

Ćwiczenie uwagi, ruchu –
zręczności i zgrabności rąk.

Na sznurek (lub tasiemkę) nawlekamy pierścionek i zawiązujemy jego końce. Dzieci stoją w kole, trzymają sznurek w rękach i tańcząc, przesuwiają pierścionek między sobą z rąk do rąk. W środku koła stoi jedno dziecko, jego zadaniem jest znaleźć pierścionek, który ciągle się przemieszcza, a reszta dzieci musi mu to utrudnić. To dziecko, które miało pierścionek w chwili znalezienia go, zamienia się miejscami z dzieckiem, które go szukało.

Podczas gry dzieci tworzące koło mogą śpiewać piosenki, np:

Rączka przez rączkę
Puszcza obrączkę,
Precz, precz ode mnie!
Szukasz daremnie,
Tutaj nie kupi
Jej... głupi!

Materiały: tasiemka lub sznurek, pierścionek.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 480.



Ciekawostka:

Gra w pierścionek była popularna wśród dzieci na Podlasiu.

<https://siostry.net/gry/gr26>



27 Pływak

Ćwiczenie wszystkich części ciała.

Ustawiamy w rzędzie trzy stołki, na których kładzie się chłopiec na plecach. Następnie wysuwa się spod niego środkowy stołek tak, że nogi chłopca leżą na jednym stołku, głowa na drugim, a wyprostowany tułów znajduje się w powietrzu. Dajemy chłopcu laskę i kładziemy czapki na czterech stołkach, ustawionych po obu stronach głowy i nóg. Zabawa polega na tym, aby zachowując pozycję ciała, zrzucić laską wszystkie czapki ze stołków.

Materiały: 6 stołków, 4 czapki, laska.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 484-485.

<https://siostry.net/gry/gr27>



28 Pościaniec

Ćwiczenie pamięci, ruchu
i zgrabności ciała.

Dzieci stają w kole. Jedno z nich wchodzi do środka i śpiewając wyliczankę, po każdym słowie dotyka innego dziecka:

„Trzeba nam posłańca w drogę,
Każdy mówi: ja nie mogę,
Nie mam ochoty.
Więc na kogo kolej będzie,
Musi zanieść to orędzie,
Aha! Oto ty!”

Dziecko, na które wypadło ostatnie słowo, zostaje posłańcem i otrzymuje od tego, kto wyliczał zadanie – wydać polecenie kilkorgu dzieciom wymienionym z imienia. Ma się ono składać z zadania głównego i dodatkowego, które odróżniają czasowniki „musisz” i „możesz”, np. „Musisz powiedzieć Jasiowi żeby poszedł do ogrodu kopać i Kasi żeby narwała trawę, przechodząc możesz pozdrowić ode mnie Michała”. Jeżeli posłańiec się pomyli w głównym zadaniu – daje fant, czyli coś w zamian i powtarza polecenie. Jeżeli pomyli się w zadaniu dodatkowym, powtarza je bez fantów. W obu przypadkach musi wykonywać zadanie tak długo, aż zrobi to dobrze. Kiedy mu się to uda, gra rozpoczyna się od nowa, a ten, który wykonywał zadanie wyznacza kolejnego posłańca i wydaje mu polecenia.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 499.

<https://siostry.net/gry/gr28>



29 Powietrze, ziemia i woda

Ćwiczenie umysłu –
wyobraźni.

Dzieci siadają w kole. Jedno z nich trzyma chusteczkę, którą rzuca wybranemu dziecku i mówi przy tym jedno ze słów: „powietrze”, „ziemia” lub „woda”. Jeżeli powie: „powietrze”, wtedy dziecko, do którego trafiła chusteczka, musi szybko wymienić nazwę zwierzęcia, które mieszka w powietrzu (np. gołąb, jaskółka, mucha), jeżeli powie: „ziemia”, wtedy wytypowane dziecko wymienia te, które mieszkają na ziemi lub w ziemi (np. pies, kot, koń), a jeżeli zawoła: „woda”, wtedy musi wskazać stworzenia żyjące w wodzie (np. ryba, karp, szczupak). Stopień trudności gry wzrasta, gdy rzucający wypowiada dwa słowa, np. „powietrze” i „ziemia”. Wtedy należy wymienić te zwierzęta, które mogą przebywać w powietrzu i na ziemi. Dziecko, które nie odpowie szybko lub powtórzy odpowiedź innej osoby, klęka na kolanko i czeka aż ktoś znowu rzuci mu chusteczkę. Gdy wtedy odpowie dobrze siada, a jeśli źle – klęka na drugie kolanko. Po trzeciej złej odpowiedzi odpada z gry.

Materiały: chusteczka.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 496.

<https://siostry.net/gry/gr29>



30 Ptaszek

Ćwiczenie uwagi i ruchu ciała, zwinności i zgrabności w chodzie i bieganiu.

W grze musi uczestniczyć nieparzysta liczba dzieci. Biorą się one za ręce i stają w kole. Jedno z nich wchodzi do środka i obracając się, śpiewa:

„Chodzi ptaszek po ulicy,
Wybiera ziarnka pszenicy.
A ja tańcząc w tym kole,
Biorę sobie kogo wolę”

Kończąc piosenkę, wybiera jedno z dzieci, a wtedy reszta dobiera się w pary. Dziecko, które zostaje bez pary idzie na środek i zabawa zaczyna się od nowa.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 470-471.

<https://siostry.net/gry/gr30>



31 Raczek

Ćwiczenie uwagi, ruchu
i zwinności ciała.

Stajemy tyłem do ściany i rzucamy piłką między nogami tak, aby odbiła się najpierw od ściany, a potem od ziemi. Piłkę próbujemy złapać z góry lub z dołu.

Materiały: piłka.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 490.

<https://siostry.net/gry/gr31>



32 Rogi

Ćwiczenie umysłu –
wyobraźni.

Dzieci kładą dwa palce na stole. Jedno z nich podnosi je w górę i mówi: „wół ma rogi, krowa ma rogi, baran ma rogi, koń ma rogi”. Pozostałe dzieci, które trzymają palce na stole, podnoszą je za każdym razem, gdy zdanie jest zgodne z prawdą. Kto się pomyli, oddaje innym swój ulubiony owoc.

Grę można modyfikować, wybierając zamiast rogów inne cechy wspólne zwierząt czy przedmiotów, np. leci słowik, leci bocian, leci orzeł, leci baran.

Materiały: owoce.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 496.

<https://siostry.net/gry/gr32>



33 Równowaga

Ćwiczenie uwagi, ruchu i zgrabności rąk, wszystkich części ciała.

Dziecko kładzie na ręce rulon bibuły, piórko (lub inny długi i lekki przedmiot), a bardziej zręczne – kijek lub laseczkę i próbuje złapać równowagę. W tym czasie dziecko powinno jednocześnie chodzić, klękać, na zmianę siadać i wstawać. Kiedy nabierze już wprawy, może położyć przedmiot na palcu i przrzucić go z jednej ręki na drugą.

Materiały: bibuła, piórko, kijek, laska.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 479-480.

<https://siostry.net/gry/gr33>



34 Strącanie jabłka

Ćwiczenie uwagi i biegania, zwinności i zręczności, wszystkich części ciała.

Jabłko lub gruszkę wieszamy na nitce tak wysoko, aby dziecko podskakując mogło dosięgnąć je kijem. Dzieci stają w rzędzie i biegną jedno po drugim w kierunku gruszki lub jabłka. W miejscu gdzie wisi owoc podskakują i zrzucają go kijem. Kto trafi w owoc, otrzymuje go w nagrodę. Na nitce można także zawiesić pierścień, który należy zdjąć kijem. Komu się to uda, ten otrzymuje nagrodę.

Materiały: jabłko, nitka, kij.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 484.

<https://siostry.net/gry/gr34>



35 Ślimak

Ćwiczenie zmysłu dotyku.

Dzieci stają w kole. Jedno z nich zostaje wybrane ślimakiem, siada w środku koła i całe przykrywa się dużą chustą, pozostawiając niewielki otwór, by mogło przez niego wysunąć rękę. Reszta dzieci podchodzi do ślimaka i śpiewa:

„Panie ślimak, pokaż rogi!
Grosz dostaniesz na pierogi.
Jeżeli zgadniesz dla zabawy
Jakie tykasz listki, trawy?”

Przykryte chustą dziecko wyciąga zaciśniętą dłoń, podnosi palce wskazujący i środkowy, udające ślimacze rogi, dotyka nimi podawane mu przez dzieci przedmioty i zgaduje co to jest. Przedmiotami mogą być np. liście z drzew, polne kwiaty, trawy, figurki, małe zabawki.

Później dzieci mogą podawać ślimakowi do rozpoznania naraz dwa, trzy, cztery, a w końcu pięć przedmiotów, które ten, dotykając je odpowiadającą im liczbą palców, powinien rozpoznać za jednym razem. Dziecko, którego przedmioty ślimak odgadł, zastępuje go, a on dołącza do reszty dzieci.

Materiały: chusta lub coś do przykrycia, drobne przedmioty do odgadywania (np. liście, trawy, polne kwiaty, figurki, małe zabawki).

■ E. Bojanowski, t. I, s. 494-495.

Ciekawostka:

Gra ta zaczerpnięta jest z życia codziennego, gdy dzieci spotykając ślimaka, mówią do niego słowa z dwóch pierwszych wierszy przytoczonej rymowanki. Gdy ten wystawia rogi, dotykają ich, zmuszając ślimaka by je schował.

<https://siostry.net/gry/gr35>



36 Śpiący kotek

Ćwiczenie uwagi, wyobraźni i zręczności.

Z rozsypanej talii kart formujemy kółko, stawiamy na nim domek z kart, w którym na niby śpi kot. Zabawa polega na wyciągnięciu jak największej liczby kart spod domku tak, aby nie obudzić kota, czyli nie zburzyć konstrukcji. Domki można budować w dowolnym układzie, w rzędach lub złożone z kilku pięter.

Materiały: talia kart.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 480.

<https://siostry.net/gry/gr36>



37 Szpilka

Ćwiczenie zmysłu słuchu.

Jedno z dzieci wychodzi z pomieszczenia, pozostałe chowają szpilkę, której potem będzie ono szukało przy pomocy muzyki. Im dalej stanie od szukanego przedmiotu, tym ciszej będzie słycać muzykę, a im bliżej – tym głośniej. W tej zabawie może brać udział więcej dzieci i wspólnie szukać schowanych przedmiotów – przekąsek lub owoców, które później mogą być nagrodą dla nich. Muzykę można zastąpić dzwonkiem lub dowolnym instrumentem, np. harmonijką.

Materiały: szpilka lub owoce, odtwarzacz muzyki, instrument muzyczny lub dzwonek.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 494.

<https://siostry.net/gry/gr37>



38 Ubieranka

Ćwiczenie uwagi, ruchu, zręczności i zgrabności ciała.

Grające dziecko odbija piłkę od ziemi i naśladuje czynności, np.: ubiera się, myje, wkłada buty, spodnie/sukienkę, czesze się. Każdą z czynności musi wykonać i złapać spadającą piłkę. Wszystko powtarza trzy razy.

Materiały: piłka.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 490.

<https://siostry.net/gry/gr38>



39 Ukłon

Ćwiczenie uwagi,
i wzroku.

Spośród dzieci wybiera się jedno, które będzie zgadywało, komu ma oddać pokłon. Z kolei pozostałe dzieci odchodzą na bok i po cichu ustalają, komu tamto ma się ukłonić. Po radzie ustawiają się w kole z balonikami w ręku. Dziecko, które ma odgadywać, wchodzi do koła i bacznie się wszystkim przygląda, starając się rozpoznać komu ma oddać pokłon. Jeżeli zgadnie i ukłoni się przed właściwym dzieckiem, wtedy ma prawo uczestniczyć w powtórnej grze, a na swoje miejsce wybiera osobę, która go zastąpi. Jeżeli zaś ukłoni się niewłaściwej osobie, wtedy wszystkie dzieci uderzają go balonikami, aż uda mu się wyjść z koła. Zabawa rozpoczyna się od nowa, a zgadującym zostaje ten, kto niesłusznie odebrał pokłon.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 531-532.



Ciekawostka:

Gra ta podobna jest do zabawy „Złota kula”, w której żadne z dzieci nie wie, kto ma kulę, za wyjątkiem jej posiadacza. Dlatego też nikt nie może zdradzić tajemnicy i wskazać kto ją posiada. Dlatego ta gra jest trudniejsza i wymaga więcej uwagi. W grze „Ukłon” dzieci znają sekret, dlatego często nieświadomie podpowiadają zgadującemu, np. zwracając wzrok na dziecko, które ma odebrać pokłon, czy zdradzając się mimiką twarzy.

<https://siostry.net/gry/gr39>



40 Wilk i gąski

Ćwiczenie uwagi, ruchu i zwinności ciała, w chodzie i bieganiu.

Dzieci ustawiają się gęsiego, jedno za drugim, trzymając się za ręce. Pierwsza gąska to mama, jej obowiązkiem jest bronić swoich dzieci, gdyż wilk chce złapać wszystkie gąski. Gra zaczyna się tak: wilk siada na środku i udaje, że kopie dołek i rozpala ognisko. Mama gąska wraz z dziećmi obchodzi go wkoło kilka razy i zaczyna się między nimi rozmowa:

Gęś: Na co ten dołek?
Wilk: Na ognisko.
Gęś: A to ognisko, na co?
Wilk: Aby zagrzzać wodę.
Gęś: A ta woda?
Wilk: Żeby umyć talerzyki.
Gęś: A te talerzyki?
Wilk: Na gąsek krajanie.
Gęś: A gdzie je masz?
Wilk: U ciebie za pasem!

Gdy wilk wypowiada ostatnie słowa, rzuca się na ostatnią gąskę.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 472-473.



Ciekawostka:

Gra ta w XIX wieku znana była prawie w całej Polsce.

<https://siostry.net/gry/gr40>



41 Witaj, panie sąsiedzie

Ćwiczenie uwagi, ruchu – zwinności i zręczności ciała w chodzie i bieganiu.

Dzieci stają jeden na przeciwko drugiego w dwóch rzędach tak, aby między rzędami nimi było dość miejsca dla dwóch osób. Jedno z dzieci wskakuje na jednej nodze (zmieniając ją) albo na obu nogach w środek między rzędy. Ciągłe skacząc mówi do dziecka stojącego naprzeciw: „Witaj, panie sąsiedzie!”. Ten również wskakuje w środek rzędów, a następnie obracają się jedno na prawo, drugie na lewo i skaczą na zewnątrz rzędów, obiegając je tyłem do siebie, aż spotkają się na drugim końcu naprzeciwko siebie. Wtedy pierwsze pyta drugie: „Jak się masz panie sąsiedzie (sąsiadko)?”, a drugie odpowiada: „Jak widzisz nie mam czasu”. Oboje skaczą na swoje wcześniejsze miejsca, tym razem środkiem między rzędami, ale także tyłem do siebie a twarzą do innych dzieci. Gdy znajdą się na drugim końcu, każdy z nich pyta nowego sąsiada: „Jak się masz?”. Ci odpowiadają: „Dziękuję, panie sąsiedzie, dobrze, skacz dalej!”. Pierwsza para skacze więc dalej, a nowy sąsiad wskakuje do środka między rzędy i pyta dziecka stojącego naprzeciwko: „Jak się masz?”. Tamto odpowiada: „Jak widzisz nie mam czasu”. Następnie skaczą tak jak pierwsza para.

Zabawa trwa do chwili, kiedy wszystkie dzieci są w ruchu.

[albo:]

Gra osiąga punkt kulminacyjny, gdy wszystkie dzieci są w ruchu. Wówczas, ci którzy pierwsi zaczęli skakać zatrzymują się, gdyż nie mają już nowych sąsiadów, a do nich dołączają kolejne dzieci. Gra kończy się gdy wszystkie dzieci się zatrzymają.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 470.

<https://siostry.net/gry/gr41>



42 Zajęczek w kotlinie

Ćwiczenie uwagi, ruchu i zwinności ciała, w chodzie i bieganiu.

Na ziemi (chodniku, podłodze) rysujemy koło, które przecinamy dwiema liniami na krzyż. Dziecko obracając się w nim coraz szybciej, bez pomyłki ma trafić raz jedną, raz drugą nogą w części małego koła. Musi poruszać się nie gubiąc rytmu piosenki, którą jednocześnie śpiewa:

Na góreczce skacze zając,
Nózkami podrzucając.
I jakbym tak podrzucała,
Żebym takie nóżki miała
Jak zając!

Materiały: sznurek, kreda lub taśma malarska (do zaznaczenia krzyża).

■ E. Bojanowski, t. I, s. 470.



Ciekawostka:

Piosenka o zajączku śpiewana była u górali w Tatrach.

Na pagórku stoi zając,
Nózkami podrygując
I jakbym tak podrygał,
Gdybym sobie nóżki miał.

<https://siostry.net/gry/gr42>



43 Zielone

Ćwiczenie uwagi
i pamięci.

Dwoje dzieci umawia się, że przez określony czas będą miały przy sobie coś zielonego, np. liść, gałązkę lub chusteczkę. Następnie ustalają co oddadzą w zamian, kiedy zostaną przyłapani bez któregoś z zielonych przedmiotów.

Materiały: listki, gałązki, kolorowe chusteczki.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 497-498.



Ciekawostka:

Gra ta ćwiczy pamięć, a także uczy zawierania trwałych przyjaźni. Jan Kochanowski pisał o tej zabawie w następujący sposób:

„Ta gra tym się prawem chlubi,
komu zwiędnie, kto je zgubi
lub go zbędzie innym kształtem
opłaca zakład ryczałtem”.

<https://siostry.net/gry/gr43>



44 Zgłoski

Ćwiczenie uwagi, myślenia,
spostrzegawczości.

Dzieci siadają w kole. Jedno z nich trzyma chusteczkę i wypowiadając pierwszą zgłoskę jakiegoś słowa rzuca chustkę do innego dziecka, którego zadaniem jest dopowiedzieć sylabę tak, aby powstało słowo, np. ma-tka, ma-ły. Zabawa polega na jak najszybszym dopowiedzeniu brakującej zgłoski i odrzuceniu chustki do innego uczestnika zabawy.

Materiały: chustka.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 507.

<https://siostry.net/gry/gr44>



45 Zmysły

Ćwiczenie umysłu –
wyobraźni.

Pięcioro dzieci siada na podłodze w kole. Każde z nich jest jednym ze zmysłów: wzroku, słuchu, dotyku, węchu i smaku. Szóste dziecko wymienia rzeczy lub przedmioty związane z którymś ze zmysłów, które przyjdą mu na myśl. Jeżeli wymieniona rzecz jest odczuwalna którymś zmysłem, wtedy odpowiednie dziecko musi wstać. Jeżeli do jednej rzeczy pasuje więcej niż jeden zmysł, wtedy wstaje dwoje dzieci lub więcej. Każde z nich powinno powiedzieć dlaczego lub dlaczego nie wstało. Na przykład szóste dziecko mówi: „jabłko”. Wszystkie dzieci wstają, oprócz słuchu i mówią:

- „Widzę jabłko” (wzrok).
- „Jabłko jest smaczne” (smak).
- „Jabłko pachnie” (węch).
- „Dotykam jabłka” (dotyk).

Natomiast dziecko, które jest słuchem mówi: „Ja nie wstałem, bo jabłko samo z siebie nie wydaje dźwięków”.

Kto nie wstanie albo podniesie się bez potrzeby, musi dać coś w zamian, np. owoce lub słodczyce.

Materiały: owoce lub słodczyce jako fanty.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 491.

<https://siostry.net/gry/gr45>



46 Żaby i bociany

Ćwiczenie uwagi, ruchu i zręczności ciała, zwinności w chodzie i bieganiu.

Dzieci dzielą się na dwie grupy, jedna żab, druga bocianów. Stają w miejscach wyznaczonych granicami dla każdej strony. Następnie żabki podchodzą do granicy bocianów, a dwoje najodważniejszych dzieci wychodzi na przód i naśladując kumkanie żabek, zaczyna rozmowę:

- Jedna: Hi, hy, kum, kum!
Druga: Hi, hy, kum, kum!
Jedna: Przyjaciółeczko!
Druga: Czego?
Jedna: Masz brata?
Druga: Nie mam.
Jedna: Gdzieś go podziała?
Druga: Wziął go pan.
Jedna: Co za pan?
Druga: Pan bocian.

albo:

- Rachu, rachu
Pierwsza: Hi, hy, kum, kum, hej żabeczko...
Masz ty brata, przyjaciółeczko?
Druga: Hy, hy, kum, kum, nie mam barta,
Wzięli mi go z tego świata
Pierwsza: A kto ci go wziął, żabeczko?
Kto wziął ci go przyjaciółeczko?
Druga: Hej, panowie, bocianowie.
Co chadzają tam po rowie.
Bociany: Hej! W wodę,
Pochwycimy żabki młode.

Bociany odpowiadają: radi, radi i rzucają się na małe żabki, przy czym mogą je gonić skacząc na jednej nodze. Gra trwa dopóki bociany żabek nie wyłapią lub żabki bocianów, jeśli któryś z nich przekroczy granicę żabek.

■ E. Bojanowski, t. I, s. 474.



Ciekawostka:

Podobna gra znana była w starożytnej Grecji. Jeden z graczy uciekał na dwóch nogach, a drugi gonił go, skacząc na jednej nodze.

<https://siostry.net/gry/gr46>



ISBN 978-83-67064-14-9



9 788367 106414 > 9



 facebook.com/WydawnictwoWerset

