

## Wacław Idziak

### **Materiały do warsztatów „Gry i zabawy jako forma wzbogacenia oferty turystyki wiejskiej”**

Różnego rodzaju ćwiczenia fizyczne, gry i zabawy stanowią ważny element produktów turystycznych turystyki wiejskiej. Ich stosowanie jest sposobem na tworzenie ciekawej i często niskonakładowej oferty turystycznej.

Przedstawione tu propozycje mogą być inspiracją do poszerzenia repertuaru gier i zabaw wykorzystywanych w turystyce wiejskiej, szczególnie w zagrodach edukacyjnych i w gospodarstwach agroturystycznych a także w wioskach tematycznych. Wypracowane one zostały na gruncie pedagogik zabawy, przygody, cyrku oraz intuicyjnej. Istotną ich cechą jest prostota używanych w nich narzędzi i materiałów oraz otwarty charakter. Można je twórczo rozwijać i stosować w zajęciach z różnymi grupami wiekowymi oraz do osiągnięcia różnych celów.

Ruch pomaga w myśleniu, uczeniu się i zapamiętywaniu. Uczenie się nowych form ruchu sprzyja tworzeniu się nowych form działania i myślenia. Możemy do tego dojść bez mówienia i myślenia o tym, na poziomie bezsłownym, intuicyjnym. Ruchy ciała wpływają na funkcje mózgu, takie jak przetwarzanie informacji i podejmowanie decyzji, i odwrotnie. Zmieniając formę ruchu, eksperymentując z nowymi sposobami poruszania się i wykonywania codziennych czynności modyfikujemy nie tylko zachowania na poziomie biologicznym (fizycznym), ale także na poziomie psychicznym i w konsekwencji na poziomie społecznym.

Istnieją dowody na to, że ruch i umysł są ze sobą powiązane. Powiązanie to odnajduje się np. w funkcji mózdzka. Jest to struktura umocowana do podstawy mózgu. Odgrywa ona ważną rolę w myśleniu i emocjach. Wcześniej sądzono, że odpowiada tylko za zdolności motoryczne, zachowanie równowagi i koordynację ruchu. Ruch wspiera zdrowie mózgu sprzyjając powstawaniu nowych neuronów i ich połączeń. Ruch odmładza mózg i wpływa na samopoczucie fizyczne i emocjonalne i w konsekwencji na poprawę szans życiowych i pozycję społeczną.



## 1. Ćwiczenia z kijami PA (Pär`a Ahlbom`a)

Narzędzia, materiały

Do ćwiczeń używa się kijów o długości 50 – 60 cm, szerokości około 4 cm i grubości około 2 cm. Kije te strugane są przy pomocy ośnika z deseczek, drewnianych szczap, w celu ich wyprofilowania. Po wystruganiu mają mieć lekką krzywiznę i wygładzone brzegi. Do ich wytwarzania najlepiej nadaje się drewno bukowe.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Ćwiczenia w pojedynkę

Celem tego ćwiczenia jest oswojenie się z kijami i nauczenie się podstawowych rzutów. Każda osoba ma dwa kije. Zaczynamy od ćwiczeń z jednym kijem. Przerzucany jest on z ręki do ręki. Można: przerzucać kij na różnych wysokościach, w przysiadzie i wyproście; podawać kij z ręki do ręki za plecami; rzucać kij do góry i łapać go; podawać kij z ręki do ręki pomiędzy nogami; kłaść kij na głowę i utrzymywać go na niej, chodząc, jak przy ćwiczeniach równowagi z książką na głowie.

Ćwiczenia w parach

Ćwiczenia zaczynamy od przerzucania od jednej do drugiej osoby jednego kija. Najpierw z bliskiej odległości, która w stopniowo powiększamy. Możemy: zmieniać ręce (prawa, lewa, oburącz), którymi rzucamy i chwytny; zmieniać wysokość rzutu, rzucać w przysiadzie i w wyproście; rzucać bokiem i przodem. Po opanowaniu rzutów jednym kijem rzucamy dwoma kijami (każda osoba ma po jednym kiju). Następnie możemy przejść do rzutów z wykorzystaniem czterech kijów (po dwa na osobę). W tym przypadku możemy: rzucać kije równolegle (prawa do lewej, lewa do prawej), rzucać kije naprzemiennie (prawa do prawej, lewa do lewej), podawać sobie kije po okręgu (na zmianę w lewo i w prawo).

Ćwiczenia w większych grupach (3 do 30 osób)

Każda osoba ma po jednym kiju. Ćwiczenia zaczynamy od rozgrzewki, która polega na „oswajaniu” rzutów jednym kijem w pojedynkę. Następnie grupa tworzy krąg. Odkładamy wszystkie kije, oprócz jednego, i ten kij podawany jest po okręgu, najpierw w prawą, potem w



lewą stronę. Kolejno dokładamy następne kije, które krążą po okręgu. Podobnie, jak w poprzednich ćwiczeniach, kije mogą krążyć na różnych wysokościach: od kolan do wysokości ponad głowę. Inne ćwiczenia: przerzucanie kijów w parach, do osób stojących naprzeciw; podawanie kijów za plecami; podawanie kijów z zamkniętymi oczami; podawanie kijów z wystukiwaniem rytmu.

## **2. Ćwiczenia z kijami MAX**

Narzędzia, materiały

Kije długości 170 – 200 cm, średnicy 2 – 3 cm, takie jak np. do grabi.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Ćwiczenia w pojedynkę

Ćwiczenia te pełnią formę rozgrzewki i oswojenia się z narzędziem. Można tu stosować różne warianty ćwiczeń: podawanie kija z ręki do ręki, podrzucanie kija jedną ręką w pionie i w poziomie, podrzucanie kija oburącz w poziomie, obracanie kija w jednej i w dwóch dłoniach, podawanie kija z jednej do drugiej ręki za plecami, wystukiwanie kijem rytmu.

Ćwiczenia w parach

Z pewnymi modyfikacjami można tu zastosować wybrane ćwiczenia z kijami PA, a do tego takie ćwiczenia, jak: chodzenie z kijem w parach (z otwartymi i zamkniętymi oczami); podawanie sobie kija opartego na podłożu, kij trzymany u góry jest popychany od osoby do osoby, jak wahadło, można to połączyć z klaskaniem, kij podawany może być oburącz, lub na zmianę prawą i lewą ręką; karuzela z kija: osoby trzymają kij na jego obu końcach i kręcą się wkoło, raz w jedną, raz w drugą stronę.

Podobną grupą ćwiczeń są ćwiczenia w parach z zastosowaniem dwóch kijów: wahadło z użyciem dwóch kijów; karuzela z użyciem dwóch kijów; przerzucanie dwóch kijów.

Ćwiczenia w grupach

Podobnie, jak w ćwiczeniach z kijami PA, zaczynamy od rozgrzewki z jednym kijem, by następnie przejść do ćwiczeń z większą liczbą kijów, takich jak: bieg przez kije leżące promieniście w kręgu na podłożu; krążenie kijów po okręgu; tworzenie konstrukcji przestrzennych z użyciem kijów i rąk; przechodzenie pod 'pergola' z kijów; wahadło z kijów



w dwóch równoległych rzędach, przerzucanie kijów od rzędu do rzędu z powiększaniem odległości pomiędzy rzędami.

### **3. Ćwiczenia z kijami MINI**

Narzędzia, materiały

Kijki o długości około 70 cm i średnicy od 1 do 1,5 cm. Drut giętki (elastyczny), najlepiej w osłonie, taki, jaki używany jest w kwiaciarniach. Drut powinien być pocięty na odcinki około 15 cm.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Wspólne tworzenie dynamicznych układów przestrzennych

Uczestnicy zajęć (5 do 25 osób) poruszają się po sali i stykają swoje kijki tak, by powstawały konstrukcje przestrzenne. Tworzenie tych konstrukcji ma charakter dynamiczny, dokonuje się w ruchu, konstrukcje ulegają ciągłym przekształceniom.

Wspólne tworzenie statycznych układów przestrzennych

Ćwiczenie to prowadzone jest w grupach około 3 - 5 osobowych. Każda grupa tworzy z kijków swoją konstrukcję przestrzenną łącząc patyki za pomocą drucików.

Wspólne tworzenie układów płaskich

Patyki wykorzystywane są do układania na podłodze kompozycji geometrycznych. Kompozycje te są początkowo tworzone indywidualnie, z czasem jednak poszczególne konstrukcje zaczynają się ze sobą stykać, przenikać i powstają z nich większe układy, niekiedy jeden wspólny układ.

### **4. Ćwiczenia z wstęgami ze zwiewnych materiałów**

Narzędzia, materiały

Tkanina lekka, zwiewna, najlepiej satyna jedwabna, o wymiarach: szerokość około 120 – 160 cm, długość 5 – 7 metrów w kolorach pastelowych, jednobarwnych. Optymalna liczba tkanin od 5 do 8 kuponów.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Ćwiczenia w pojedynkę



Osoby uczestniczące w zajęciach oswajają się z tkaninami. Biorą je kolejno w ręce i krążąc po sali wykonują różne ewolucje, w zależności od swojej fantazji: falowanie, podrzucanie, wirowanie, zawijanie się. Po kilku próbach przekazują materiał innej osobie.

#### Ćwiczenia w parach

Wybieramy tyle par, ile mamy kuponów materiałów. Każda z par trzyma swój kupon na jego końcach i wykonuje nim ewolucje: falowanie z dołu do góry, tkanina wznoszona w powietrze tworzy coś w rodzaju balona. Po kilku próbach, pary ustawiają się w dwóch szeregach i jednocześnie podnoszą tkaniny tworząc z nich łuki. Pozostałe osoby przebiegają pod tymi łukami. Inny wariant tego ćwiczenia polega na tym, że łuki tworzone są stopniowo, w formie falowania od pierwszej do ostatniej pary. Po wykonaniu tych ćwiczeń przez początkowo wybrane pary, następuje zamiana. Następne osoby biorą tkaniny i powtarzają sekwencje ćwiczeń.

#### Ćwiczenie „namiot”

Jest to odmiana ćwiczenia w parach. Każda z par trzyma swój kupon materiału i krzyżuje go z kuponami innych par tworząc płachtę namiotu. Pod tę płachtę wchodzi pozostali uczestnicy zajęć.

#### Ćwiczenie „relaks”

Uczestnicy dzielą się na dwie grupy. Osoby z jednej grupy kładą się na podłodze, osoby z drugiej grupy wachlują je, muskają taflami materiału. Po około 5 minutach następuje zmiana ról.

#### Ćwiczenie „architektura”

Kupony materiału wykorzystywane są do tworzenia konstrukcji przestrzennych. Tworzone są one z ludzi i tkanin napinanych w przestrzeni, prowadzonych w różnych kierunkach, podtrzymywanych przez ludzi, zmieniających się w trakcie, tworzenia, przekształcania. W ćwiczeniu bierze udział cała grupa. Poszczególne tkaniny mogą być układane, kształtowane, podtrzymywane przez kilka osób jednocześnie.

#### Ćwiczenie „poezja”

Zespół ćwiczący podzielony jest na grupy 3 – 5 osobowe. Każda grupa ma do dyspozycji od 3 do 5 kuponów tkanin w różnych kolorach. Grupy losują wiersz, lub fragment



wiersza, z wcześniej przygotowanego zestawu. Zadaniem grupy jest stworzenie inscenizacji tego wiersza przy użyciu tkanin i bez użycia słów.

## **5. Ćwiczenie z chustami ze zwiewnych materiałów**

Narzędzia, materiały

Różnokolorowe (jednobarwne) chusty z satyny jedwabnej lub podobnej tkaniny o wymiarach 100 x 150 cm.

Przebieg zasady

W ćwiczeniach z chustami można wykorzystać zasady wzięte z ćwiczeń ze wstęgami z tkanin, szczególnie: ćwiczenia w pojedynkę, relaks, architektura, poezja. A do tego następujące ćwiczenia:

Ćwiczenie „deszcz kwiatów”

Uczestnicy chodzą po Sali i w swoim tempie podrzucają wysoko zwinięte chusty, które rozkładają się w powietrzu i spadają, jak płatki olbrzymich kwiatów. Ćwiczenie to można wykonywać przy dźwiękach muzyki jazzowej.

Ćwiczenie „labirynt”

Uczestnicy ćwiczenia ustawiają się z rozpostartymi chustami tworząc korytarze labiryntu. Przez ten labirynt przechodzą kolejno poszczególne osoby z grupy. Osoby przechodzą od strony wejścia do labiryntu, do jego zakończenia. Po przejściu labiryntu ustawiają się na jego końcu przedłużając tym samym labirynt.

Ćwiczenie „impro”

W ćwiczeniu tym wykorzystywane mogą być metody improwizacji teatralnych oraz z teatru lalek. Uczestnicy animują swoje chusty tworząc etiudy teatralne.

Ćwiczenie „żonglerka chustami”

Ćwiczenie to można wykonywać w pojedynkę, w parach i w małych grupach. Przy zajęciach indywidualnych zaczynamy od podrzucania zwiniętej w kłębek chusty ponad głowę i chwytania spadającej chusty. Kolejny etap do przerzucanie chusty z reki do ręki. Następnie można przejść do rzucania dwoma chustami. Na początek rzuty równoległe z obu rąk do góry, następnie rzuty przemienne: wyrzut z prawej reki i gdy chusta jest na wysokości głowy, wyrzut z lewej ręki.



Ćwiczenie w parach polega na przrzucaniu chust od osoby do osoby, w różnych konfiguracjach. W ćwiczeniu tym prosi się uczestników o eksperymentowanie z rzutami, wymyślanie swoich sposobów na żonglowanie.

Ćwiczenia w większych grupach zaczynają się od swobodnego rzucania chust od osoby do osoby (spontaniczna wymiana chust) można też rzucać chusty w kręgu (do wewnątrz i po okręgu- od osoby do osoby).

Ćwiczenie „dmuchawce, latawce”

Ćwiczenie polega na podrzucaniu chust i utrzymywanie ich w powietrzu dmuchaniem. Ze względu na wielkość i ciężar chust, łatwiej ćwiczenie to wykonywać zbiorowo (parami, dwójkami, trójkami, czwórkami), badając moment, od którego chusta unosi się swobodnie w powietrzu. Można też nadawać kierunek poruszania się chusty ustalając kierunek i siłę dmuchania.

## **6. Ćwiczenia z piłeczkami do żonglowania**

Narzędzia, materiały

Piłki do żonglowania, najlepiej miękkie, wypełnione granulatem. Mogą być też piłki plastikowe, kolorowe, wypełnione granulatem. Ważne jest, aby piłka po upadku, nie toczyła się, lecz stanęła w miejscu.

Ćwiczenia indywidualne

Zaczynamy od swobodnych zabaw z jedną piłką: podrzucanie na różne wysokości, przrzucanie pod ugiętymi kolanami, przekładanie (przrzucanie) za plecami, podrzucanie, klaskanie i chwytanie, przrzucanie z ręki do ręki, podbijanie kolanem,

Ćwiczenia w parach

Przrzucanie jednej piłki pomiędzy na różne sposoby, zachęcamy do improwizowania, próbowania nowych rodzajów rzucania i chwytania. Przrzucanie dwóch piłek: równoległe z prawej do prawej, z lewej do lewej; po przekątnej, z prawej do lewej, z lewej do prawej. Przrzucanie piłek z klaskaniem, z obrotem, z przysiadem, z podskokiem.

Ćwiczenia w grupie



Grupa ustawia się w okrąg, osoby dobierają się w stojące naprzeciw siebie pary. Pary rzucają do siebie równocześnie piłki, najpierw przerzucają jedną piłkę, następnie na parę przypadają dwie piłki, które wymieniane są w rzutach.

## **7. Malowanie intuicyjne**

Narzędzia, materiały

Pastele olejne grube, farby wodne i akrylowe, pędzle, papier w formacie A-4 o gramaturze 120 g/m<sup>2</sup>.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Jest to ćwiczenie grupowe, dla grupy od 10 do 20 osób. Uczestnicy ćwiczenia siedzą wokół dużego stołu. Na środku stołu porozkładane są pastele olejne i kartki A-4. Każda z osób ma przed sobą kartkę A-4. Na znak dany przez prowadzącego każda osoba kreśli pastelą prostą linię na swojej kartce. Po wykonaniu linii, kartka przekazywana jest po okręgu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do następnej osoby. Wszyscy mają teraz przed sobą kartkę z linią namalowaną przez sąsiada z prawej. Każdy kreśli na tej kartce, według własnego pomysłu, następną linię, poczym kartki przekazywane są dalej. Kartki krążą po okręgu tak długo, aż, przy mniejszych grupach, obejdą stół dookoła, lub, przy większych grupach, znajdzie się na nich około 10 linii. Po wykonaniu tego zadania karty są zbierane i mieszane (tasowane) a następnie rozdawane. Każdy ma teraz losowo przydzieloną kartę z abstrakcyjnymi (geometrycznymi) wzorami. Kartka jest teraz podkładem do malowania farbami wodnymi, które stoją w słojach na tym samym stole, lub, gdy jest dostatecznie dużo miejsca, na innym stole. Farbami tymi wypełniane są, według własnych pomysłów, pola pomierzy liniami. Po zakończeniu malowania, prace zostawione są do wyschnięcia, a następnie tworzy się z nich wystawę i omawia poszczególne prace.

## **8. Teatr leśny**

Narzędzia, materiały

Zestaw książek służących jako inspiracja do przygotowania scenki teatralnej (około 20 książek). Nożyczki, kawałki tkanin, kolorowe papiery, klej, gumki, sznurki, druciki, tektura z opakowań, gazety, listewki, siano, trawa, słoma.

Zasady (przebieg ćwiczeń)





Ćwiczenie wykonuje się w grupach 5 – 8 osobowych. Grupy te stanowią zespoły teatralne, których zadaniem jest przygotowanie mini spektaklu w krótkim czasie (około 2 godz.). Spektakl przygotowywany jest w świetlicy (bibliotece) i następnie prezentowany w wybranym miejscu lasu, bądź parku. Przygotowanie spektaklu polega na wybraniu (wylosowaniu) książki, szybkim jej przejrzeniu, wybraniu z niej jednej sceny, przygotowaniu schematycznych, możliwie najprostszych, elementów kostiumów i scenografii, podzieleniu się na role, nauczenie się ról, przeprowadzenie próby generalnej. Po krótkim omówieniu wniosków z próby generalnej, grupa wychodzi do lasu lub parku, wybiera odpowiednie miejsce, np. fragment leśnej drogi, polana. W wybranym miejscu odgrywana jest scenka. Odgrywanie scenki można przeprowadzić z widzami i bez widzów.

## **9. Kartonowe miasto**

Narzędzia, materiały

Noże do cięcia kartonów, nożyczki, taśmy klejące, kleje do tektury (np. wikol), zszywacze i zszywki, farby akrylowe, pędzle, mazaki, kartony, tektura odpadowa (najlepiej w dużych rozmiarach).

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Ćwiczenie w skali maxi

Osoby uczestniczące w zajęciach tworzą z kartonów pomieszczenia nawiązujące do budynków tworzących miasto (urzędy, sklepy i zakłady usługowe, galerie, więzienie). Ze względu na ograniczoność czasu i materiałów pomieszczenia te są niewielkie, wysokości człowieka. Takie, żeby można było do nich wejść i przez okienko prowadzić działalność odpowiednią do rodzaju pomieszczenia. Węzienie może być np. takich wymiarów, żeby zmieścił się tam jeden więzień i to na siedząco. Osoby tworzące dany obiekt prowadzą w nim następnie działalność odpowiadającą jego funkcji.

Pierwsza część zajęć (od 2 – 4 godzin) to tworzenie budynków z wyposażeniem. Druga część zajęć (od 1 do 3 godzin), to zabawa w miasto: odwiedzanie urzędów, zakładów usługowych i sklepów. Osoby, które stworzyły dany obiekt prowadzą w nim następnie działalność odpowiadającą jego funkcji.

Ćwiczenie w skali mikro



Osoby uczestniczące w tym ćwiczeniu tworzą makietę miasta wsi w skali mniej więcej 1:150. Najlepiej, gdy tworzy się makietę swojej miejscowości, lub jej fragmentu. Po stworzeniu makiety zespół dzieli się na trzy grupy. Pierwsza z nich tworzy opowieść o przeszłości miejsca pokazanego w formie makiety: co tu było wcześniej, jak doszło do powstania wsi, miasta, dzielnicy. Druga grupa opowiada o teraźniejszości, trzecia grupa opowiada o przyszłości: co tu będzie, jak będzie wyglądała egzystencja w tym miejscu za dziesięć, za dwadzieścia lat?

## 10. Nazwij to!

Narzędzia, materiały

Zestaw do gry Dixit, kilka arkuszy szarego papieru, mazaki kolorowe.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Dixit to gra w tworzenie skojarzeń (metafor) oraz wspólne ich odkrywanie. Każdy gracz ma po sześć kart z kolorowymi, symbolicznymi obrazkami. Każdy gracz w swojej turze staje się narratorem, wybiera spośród swoich 6 obrazków jeden i wymyśla do niego skojarzenie. Kiedy wypowie to skojarzenie (nie pokazując swojej karty) pozostali gracze wybierają spośród swoich kart taką, która ich zdaniem najlepiej pasuje do hasła podanego przez narratora. Narrator zdobywa punkty jeśli któryś z graczy zgłoszy na wybraną przez niego kartę. Ważne jest wymyślenie skojarzenia, które z jednej strony nie jest zbyt proste, a z drugiej strony nie jest za bardzo oryginalne. Skojarzenia mogą dotyczyć dowolnych albo wybranych tematów. Tematem mogą być np. filmy, książki w ogóle, albo konkretny film, czy konkretna książka. Grę Dixit zastosować można np. do podsumowania szkolenia, wtedy skojarzenia tworzone są w nawiązaniu do treści poruszanych podczas szkolenia.

Jest to gra dla 4- 6 osób. Można ją jednak z powodzeniem przystosować do gry w zespołach 2 – 5 osobowych. Zespoły mogą grać przy jednym stole, albo przy osobnych stolikach. Gra w zespołach ma dodatkowy atut, jakim jest potrzeba negocjowania, uzgadniania skojarzeń przez osoby tworzące grupę. Grę można z powodzeniem stosować w bibliotece do pracy nad przeczytanymi książkami oraz w szkole podczas zajęć z prawie każdego przedmiotu.

Grę DIXit można także stosować podczas warsztatów strategicznych, przy tworzeniu planów rozwoju wsi, czy przy tworzeniu projektów rewitalizacji.



Gra Dixit może być rozgrywana w grupach różnowiekowych. Doskonale nadaje się do integrowania różnych środowisk.

Karty do gry Dixit wykorzystywane mogą być także, jako karty dialogowe. Do prowadzenia rozmów, w których treści prezentowane na kartach pozwalają odnosić się metaforycznie do problemów nurtujących rozmówców.

Tworzenie plansz, do gry, tworzenie swoich kart, nazywanie kart, zabawa w tytuły, gra na punkty i nie na punkty, ćwiczenie w opowiadaniu historii, ćwiczenie w wypowiedzianiu się i słuchaniu

## **11. Papierowe samoloty**

Narzędzia, materiały

Papier formatu A-4, taki jak do drukarek, w różnych kolorach, cienkopisy w różnych kolorach, instrukcje składania różnego typu papierowych samolotów, np. ze strony <https://joemonster.org/art/17180>, tomiki poezji różnych autorów.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Ćwiczenie „modele podstawowe”

Uczestnicy ćwiczenia składają z papieru samoloty w dowolnej formie, tak jak pamiętają, tak, jak robili to do tej pory. Osoby, które tego jeszcze nie robiły proszone są o przyjrzenie się temu, jak to robią inni i naśladowanie ich sposobów tworzenia samolotów z papieru. Kiedy już wszyscy zrobili samoloty urządzamy zawody w dwóch kategoriach: loty na odległość, loty akrobatyczne, loty do celu.

Ćwiczenie „modele zaawansowane”

Uczestnicy zajęć zapoznają się z przykładami bardziej złożonych (zaawansowanych) modeli samolotów z papieru np. samoloty prezentowane na stronie <https://joemonster.org/art/17180> Mając do dyspozycji instrukcje tworzenia różnych samolotów, wybierają model dla siebie i tworzą go. Po wykonaniu modeli samolotów odbywa się drugi etap zawodów.

Ćwiczenie „poezja wysokich lotów”

Uczestnicy zajęć przeglądają tomiki poezji i wybierają z nich jeden wiersz i z niego jedno słowo. Zapisują to słowo na swoim samolocie. Gdy już wszyscy znaleźli i zapisali słowo



z wiersza, na dany sygnał puszczają w lot swoje samoloty. Gdy samoloty spadną, każdy podnosi jakiś samolot, czyta zapisane tam słowo i puszcza samolot dalej. Po kilku powtórzeniach tego zadania uczestnicy tworzą krąg i każdy wypowiada słowo, które zapamiętał, na które zwrócił uwagę.

## 12. Gra w numerki

Narzędzia, materiały

20 kartek z numerami od 1 do 20,

20 samoprzylepnych kartek z zadaniami, ponumerowanych od 1 do 20.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Grupę dzielimy na dwa zespoły. Każdy zespół losuje numer od 1 do 20. Kartki z numerami zawierające zadania rozmieszczone są w miejscu zajęć (świetlica, biblioteka, park, las, łąka, itd). Zadaniem zespołów jest odnalezienie ich i wykonanie zadań, np. zespół, który wylosował kartkę z numerem 5 szuka kartki z numerem 5 zawierającej zadanie do wykonania. Każde zadanie musi być zaprezentowane przed prowadzącym, który je zalicza. Jeśli zespół wywiąże się z wylosowanych poleceń, może losować powtórnie. Zespół, który znajdzie i wykona najwięcej poleceń, wygrywa. Gra ta może mieć różne warianty tematyczne w zależności od potrzeb.

## 13. Trawa i siano

Narzędzia, materiały

Kosa, sierp, grabie, trawa, siano, worki z mocnej tkaniny, lina, piłki do żonglowania.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Trawa i siano to dobre i tanie materiały dla różnego rodzaju zabaw, do rozwijania kreatywności i do uczenia się. Zaczynając od łąki i rosnących na niej traw można uczyć botaniki, pokazywać rodzaje roślin występujących na łące i ich znaczenie dla przyrody, dla zwierząt dla ludzi. Można robić konkursy na liczenie gatunków traw, na ich nazywanie, można też tworzyć zielniki z roślin łąkowych. Można pokazywać jak się kosi trawę i robi siano, można też karmić trawą lub sianem zwierzęta. Skoszona trawa jest dobrym budulcem dla szłaśosów. Można z niej robić fortyfikacje i urządzić zabawy rycerskie. Z trawy można robić wianki, lalki i inne figury, plecionki na osnowie ze sznurków, instrumenty muzyczne, figury geometryczne.



Dobłą zabawą, a kiedyś jedną z podstawowych prac dzieci wiejskich jest suszenie siana. Kiedy mamy już siano to otwierają się kolejne możliwości do zabawy i uczenia się. Która grupa zrobi większą kopkę, kto pierwszy znajdzie schowaną w sianie piłeczkę, kto wykona piękniejszy skok na siano, kto przebiegnie szybciej slalomem pomiędzy kopkami siana. Zabawy te można robić na łące, można też siano przewieźć w inne miejsce i tam się nim bawić. Zabawa z sianem może być także z powodzeniem stosowana w miastach podczas różnego typu festynów.

Przed przystąpieniem do zabaw z sianem należy zwrócić uwagę na to, czy ich uczestnicy nie mają alergii na jego tle. Należy też upewnić się, czy w sianie nie kryją się jakieś potencjalnie niebezpieczne elementy. Siano powinno być w miarę świeże, suche, bez pleśni, bez twardych badyli, pokrzyw i ostów.

#### **14. Zabawy z błotem**

Narzędzia, materiały

Szpadle, łopatki, woda, glina, jałowa ziemia, bez kamieni, sprawdzona na obecność niebezpiecznych elementów.

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Miejsca do zabaw z błotem tworzone są zwykle w parkach, jako elementy „naturalnych placów zabaw”. W warunkach wiejskich można je przygotować także w parku, na placu zabaw, przy świetlicy. Mogą one być urządzone podobnie, jak piaskownice, jednak wymagają zwykle więcej miejsca. W przypadku dzieci nie trzeba objaśniać zasad zabawy. Dzieci same je tworzą i lepiej, gdy przy tej zabawie nie towarzyszą im dorośli. Można więc pozostawić tę zabawę dzieciom i nie angażować do niej dorosłych. Jednak tytułem eksperymentu warto pomyśleć o zabawach z błotem dla dorosłych. Mogą to być następujące zabawy:

- tworzenie błotnych makiet (map) zagrody, wsi, regionu,
- tworzenie błotnych rzeźb i obrazów,
- tworzenie błotnych krain i opowieści o nich,

W przypadku dorosłych istotne jest wprowadzenie wyjaśniające korzyści wynikające z błotnych zabaw. Zabawa w błocie może poprawić humor. Błoto zawiera bakterie *Mycobacterium vaccae*. Wpływają one na zwiększenie poziomu serotoniny (hormonu szczęścia) w mózgu. Jej obecność poprawia nastrój, pomaga się zrelaksować i wyciszyć. Błoto



jest materiałem o wielu możliwościach wykorzystania. Dla dorosłych jest to okazja powrotu do emocji z okresu dzieciństwa, do ćwiczenia zmysłów, do treningu współpracy w grupie oraz pokonywania zahamowań związanych z byciem „dorosłym”. Zabawa w błocie zachęca do twórczego myślenia. Błoto jest materiałem o płynnych granicach i może występować w różnych stadiach od płynnego do stałego. Błoto może być formowane i zdobione, reaguje inaczej niż piasek, czy glina. Jest to przykład pospolitego, taniego, łatwo dostępnego materiału, który może być przekształcany na wiele sposobów. Duży stopień nieokreśloności wytworów z błota, ich płynność, wyzwala wyobraźnię, skłania do fantazjowania, do tworzenia opowieści., do zabawy formą. Miejsce do zabaw z błotem jest przestrzenią wolności i miejscem do swobodnego tworzenia.

Dotykanie błota, oglądanie go, a nawet smakowanie, przekształcanie go, wężanie uruchamia wszystkie zmysły i stymuluje je. Popularna wśród dzieci z wielu krajów zabawa w błotną kuchnię przygotowuje je do zajęć w prawdziwej kuchni. Zabawa w błocie może być podstawą do tworzenia (projektowania) wielu sytuacji edukacyjnych.

Zabawa w błocie i z błotem, to możliwość kontaktu z naturą, z czymś pierwotnym. Jest to sposób na wpajanie podstawowych zagadnień dotyczących ekologii. Bawiąc się błotem dotykamy ziemi i wody, podstawowych żywiołów.

## **15. Gra w kamienie**

Narzędzia, materiały

Pięć kamyków o średnicy około 1 cm, do tej gry używano także zużytych hacli (elementów do mocowania podków)

Zasady (przebieg ćwiczeń)

Jest to jedna z najstarszych gier świata. Polega ona na podrzucaniu jednego kamienia w górę i jednoczesnym zgarnianiu reszty kamieni z ziemi i chwytaniu ich wszystkich w dłoń. Kamyki rozsypywane są na ziemi, piasku lub podłodze. Ważne, aby podłoże nie było zbyt szorstkie i twarde. Dobrze się gra na rozścielonym kocu lub podobnym materiale. Na początek gracz wybiera jeden z pięciu leżących kamyków i trzyma go w dłoni. Powinien podrzucić go do góry i w tym czasie zgarnąć któryś z leżących kamyków. Należy złapać kamień leżący na



ziemi oraz zdążyć złapać kamień, który został podrzucony. Kamienie należy podrzucić i łapać tą samą dłonią.

Mając dwa kamienie w ręku trzeba jeden z nich podrzucić i kiedy ten jest w powietrzu podnieść z podłoża kolejny kamień. I tak dalej aż do podniesienia wszystkich kamieni w jedną dłoń.

Po zaliczeniu tego etapu, gracz przystępuje do łapania parami. Na podłożu są znów cztery kamienie a piąty w dłoni gracza. Piąty kamień podrzucany jest w górę i zanim spadnie należy podnieść dwa z leżących kamieni. Można na początek podrzucić kamień i przysunąć do siebie leżące kamienie, aby później łatwiej było je podnieść. To samo powtarzamy z pozostałymi dwoma kamieniami.

Na kolejnych etapach, według tych samych zasad, gracz łapie trzy i cztery kamienie. W końcowym etapie gracz powinien wyrzucać kamienie położone na grzbiecie dłoni i łapać je na grzbiet dłoni.

Gracz kontynuuje podrzucanie i łapanie kamieni do momentu pomyłki, gdy ta nastąpi do gry przystępuje następny gracz.

Gra rozwija małą motorykę, uważność, koncentrację, zwinność, refleks, koordynację ręka – oko. Gra może skłaniać do refleksji dotyczących zasobów wsi i możliwości wykorzystywania tanich, łatwo dostępnych materiałów.

## **Zabawy językowe w zagrodzie edukacyjnej**

### **Komunikacja z przeszkodami**

Grupa dzielona jest na trzy mniejsze zespoły: A, B, C. Zespół A układa, przy pomocy osoby prowadzącej, krótkie i proste zdanie w języku obcym. Następnie zdanie to ma przekazać zespołowi C (oddalonemu o około 10 metrów) – wykrzykując je. Zdanie musi być wykrzyczane, ponieważ pomiędzy zespołem A i C jest zespół B, który krzycząc i machając rękami przeszkadza w komunikacji. Można ułatwić zadanie podając zespołowi C tłumaczenie zdania. Zespoły zamieniają się rolami, tak, aby każdy z nich był: nadającym, odbierającym i zakłócającym przekaz informacji.

### **Poszukiwacze słów**



W różnych miejscach poukrywane są kartki ze słowami w języku obcym. Szukają ich zespoły dwu – trzy osobowe. Kartki przyklejone są do różnych obiektów. Wygrywa zespół, który znajdzie więcej słów i prawidłowo określi ich znaczenie.

Materiały: kartki ze słowami.

### **Składanie słów**

Zabawa dla kilku zespołów. Każdy z zespołów dostaje zestaw liter, z których ma złożyć jak najwięcej słów w języku obcym, lub przypominających słowa w danym języku obcym.

Materiały: zestawy liter.

### **Przenoszenie słów**

Zabawa dla kilku zespołów. Zespół podchodzi do prowadzącego, który pokazuje i wymawia krótkie zdanie w języku obcym. Zadaniem zespołu jest zapamiętanie tego zdania i jego wymowy, np. w ten sposób, że każda osoba zapamiętuje jedno słowo. Następnie zespół biegnie na czas około 30 metrów do osoby sprawdzającej zdania i przekazuje mu zapamiętane zdanie. Jeżeli nie zrobił tego poprawnie wraca do osoby przekazującej zdanie, uczy się go jeszcze raz i znów biegnie. Wygrywa zespół, który najwierniej i w najkrótszym czasie przekazał swoje zdanie.

Materiały: kartki z krótkimi zdaniami w języku obcym.

### **Gra terenowa „Gospodarstwo”**

Do gry należy przygotować zestaw 20 zadań z różnych kategorii dotyczących pracy w gospodarstwie: pole i łąka, prace domowe i wokół domu, ogród i sad, zwierzęta; sprzęty i akcesoria do wykonywania zadań; numerki od 1 do 20, najlepiej na trwałym podłożu; tabliczki z numerami i przyklejonymi zadaniami do ukrycia w terenie.

Dzielimy się na cztery zespoły: podział przez losowanie kartek, na których narysowane są zwierzęta domowe, np. przy 20 osobach po pięć kartek z jednym zwierzęciem. Grupy formują się przez nawoływanie się odgłosami zwierząt. Po utworzeniu grup losują one tabliczki z numerami (od 1 do 16). Po wylosowaniu tabliczki grupa szuka ukrytej w terenie tabliczki (deseczki), na której znajduje się wylosowany numer. Do ukrytych w terenie deseczek przymocowane są kartki z zadaniami. Po znalezieniu deseczki należy odczytać





zadanie i jak najszybciej je wykonać. Wykonanie zadania daje możliwość następnego losowania. Wygrywa grupa, która zdobędzie najwięcej tabliczek.

Proponowany zestaw zadań (zadania można zmieniać i uzupełniać):

1. Ile metrów kwadratowych ma kawałek terenu zaznaczony tyczkami? (1 ar).  
Obok pola położyć: kraczkę do mierzenia pola, linkę, kij?
2. Ukręcić powrósło i przybiec z nim do punktu kontrolnego.
3. Z pokazanych na obrazku maszyn rolniczych wybrać jedną i pokazać zbiorową pantomimą, jak ona działa. (Na rysunku pokazać np. traktor, kombajn, śrutownik, pług, wóz konny)
4. Znaleźć wiaderko i pozbierać do niego ziemniaki i przybiec z nimi do punktu kontrolnego.
5. Przenieść słomę lub siano z punktu koło numeru do punktu kontrolnego. Przy sianie położyć płachtę, linkę i drążek. Siano w zależności od pomysłowości grupy można przenieść używając położonych rekwizytów lub nie używając.
6. Przepiłować drążek leżący na koziołku. Na koziołku leży drążek obok niego piła kabłąkowa duża.
7. Z porozrzucanych kawałków drewna ułożyć stos, na polu wielkości 1 metra kwadratowego.
8. Załadować siano lub słomę na wóz i przeciągnąć go do zaznaczonego punktu i z powrotem, następnie zrzucić ładunek. Potrzeby: mały wóz, słoma, znacznik miejsca.
9. Wymienić co najmniej 5 sposobów wykorzystania ziemniaków i dwie nazwy regionalne dla ziemniaków.
10. Policzyć ile różnych rodzajów roślin znajduje się na polu zaznaczonym linką i podać nazwy co najmniej 3 roślin.
11. Znaleźć na łące 2 zioła i opowiedzieć do czego służą.
12. Przekopać kawałek terenu zaznaczony palikami. (przygotować dwa szpadle)
13. Co to są rośliny okopowe i do czego służą? Znaleźć w pobliżu taką roślinę i przynieść do punktu kontrolnego.



14. Co to są rośliny pastewne i do czego służą? Znaleźć w pobliżu taką roślinę i przynieść do punktu kontrolnego.
15. Wymienić przynajmniej 3 zwierzęta hodowlane i zaprezentować ich odgłosy.
16. Ułożyć i zaśpiewać krótką piosenkę o warzywach.

Grupy rozliczają się z wykonania zadań w punkcie kontrolnym obsługiwanym, przez co najmniej dwie osoby. Po zaliczeniu zadania, grupa ma prawo losować następny numer. Wygrywa grupa, która wylosuje najwięcej numerków. Dla zwycięskiej grupy nagroda.

### **Śmiech w pracy z turystami**

Gimnastyka śmiechu, zwana też jogą śmiechu, łączy ćwiczenia wywołujące śmiech z ćwiczeniami oddechowymi inspirowanymi jogą i metodami relaksacyjnymi. W trakcie tej gimnastyki uczestnicy śmieją się głośno i głęboko, czyli z przepony. Praktyka ta opiera się na potwierdzonych naukowo faktach, że nasze ciało nie rozróżnia między śmiechem wywołanym świadomie a spontanicznym, w obu wypadkach pobudzamy endorfiny i zyskujemy energię za sprawą dużej dawki tlenu. Dzięki unikalnym ćwiczeniom nie wymagającym poczucia humoru oraz klimatowi dziecięcej zabawy i kontaktowi wzrokowemu, przechodzimy od śmiechu wywołanego na zasadzie gimnastyki do błogiej radości nieskrępowanego śmiania się. Dzięki temu dorośli mogą korzystać z dobroczynnych właściwości śmiechu, a wedle statystyk stajemy się zbyt poważni, dorośli śmieją się 10 razy dziennie podczas gdy dzieci 400 razy.

Śmiech to rodzaj uniwersalnego języka zgody - joga śmiechu buduje pozytywne kontakty społeczne między ludźmi i przyczynia się do budowania światowego pokoju. Joga śmiechu została stworzona w Indiach w 1995 roku przez doktora medycyny Madana Katarę, który wraz z grupą 5 osób utworzył pierwszy klub śmiechu w parku w Bombaju. Od tego czasu powstały tysiące klubów śmiechu w ponad 70 krajach, a w Indiach, Tajlandii czy na Filipinach na treningach jogi śmiechu odstresowuje się regularnie nawet policja i wojsko.

**Co może dać wykorzystywanie śmiechu osobom pracującym z turystami? Łatwość nawiązywania kontaktów bo ludzie, instynktownie, chętniej przebywają z tymi, którzy mają radosne usposobienie do życia. Łatwość przechodzenia z lekkością przez wyzwania,**



gdyż ta gimnastyka daje dużo dystansu do wielu spraw i pozwala być jeszcze większym wsparciem dla innych. Jest to także twórczy sposób na wielopokoleniową integrację wiejskiej społeczności. W zajęciach mogą uczestniczyć dorośli i dzieci. Zdolność do śmiania się w miejscu publicznym zwiększa odwagę, pozwala przełamać lęk przed porażką i uruchamiając przeponę ułatwia publiczne wypowiedanie się<sup>1</sup>. Ludzie śmiejący się szybciej osiągają sukcesy w biznesie, łatwiej pracuje im się z klientami i mają ich więcej. Na śmiechu można także zarabiać bardziej bezpośrednio prowadząc różnego typu zajęcia śmiechowe.

### Ćwiczenia śmiechowe

1. Witamy się ze śmiechem ściskając dłonie i utrzymując kontakt wzrokowy. Potem możemy podawać dwie dłonie dwóm osobom naraz lub wyciągnąć i chować dłonie, cofając je jakbyśmy doznali szoku elektrycznego.
2. Śmiech nieśmiały ludzi – zasłaniasz usta dłońmi i śmiejesz się, potem grupa pokonuje nieśmiałość i na hasło prowadzącego „10 cm”, „20 cm” - oddala złożone ręce od twarzy, aż na koniec na hasło „i już jesteśmy śmiali” śmiejemy się chodząc z rozpostartymi ramionami.
3. Podnieś ręce do góry biorąc głęboki wdech i opuść z wydechem. Wydechaj powietrze wołając ha, ha, ha, zacznij bardzo cicho i stopniowo wołaj coraz głośniej.
4. Czerwone światło – zielone światło. Najlepiej w ruchu, ale również na siedząco wyobrażacie sobie, że jeździcie samochodem. Na hasło „zielone” ruszacie się lub kręcicie rękoma jakbyście prowadzili, machacie innym kierowcom, na hasło „czerwone” stoicie i się śmiejecie.
5. Kłótnia śmiechu – grozisz innej osobie palcem jednocześnie śmiejąc się i utrzymując kontakt wzrokowy.

---

<sup>1</sup> [www.joginsmiechu.pl](http://www.joginsmiechu.pl), [www.facebook.com/JoginSmiechu](https://www.facebook.com/JoginSmiechu); <http://www.tvn24.pl/kultura-styl,8/brzmi-osobliwie-ale-dziala-joga-smiechu-coraz-popularniejsza-w-polsce,370228.html>



6. Śmiech przebaczenia – pokazujesz innym osobom serduszko złożone z dłoni przyłożone do serca i śmiejesz się utrzymując kontakt wzrokowy
7. Skakanka – skaczemy tak jakbyśmy trzymali w dłoniach skakankę i śmiejemy się, to ćwiczenie pozwala skontaktować się z dziecięcą radością wewnątrz nas, dzieci śmieją się średnio 400 razy dziennie, podczas gdy dorośli około 10 razy.
8. Orkiestra śmiechu – dyrygent dzieli grupę na kilka sekcji instrumentów, zależnie od wielkości grupy np. 2, 3, 4 czy 5-osobowych. Każda sekcja ma przydzielone dźwięki np. „hi hi hi”, „ha ha ha”, „ho, ho, ho”, „ he, he, he”. Dyrygent za pomocą ustalonych z grupą znaków wycisza lub pogłasnia instrumenty.
9. Śmiech z braku pieniędzy – szukamy w kieszeniach prawdziwych lub wyobrażonych pieniędzy i śmiejemy się. Ćwiczenie to pozwala pokonać jeden z najpowszechniejszych lęków.

## **Gry i zabawy integracyjne i edukacyjne**

### **Zatłoczony tramwaj**

Wszyscy stoją ciasno w dwóch rzędach naprzeciwko siebie. Osoby stojące na końcu kolejno przeciskają się między rzędami do przodu jak w zatłoczonym tramwaju. Potem ustawiają się na początku tramwaju, tworząc ściany tramwaju dla następnych. Zabawa trwa tak długo, aż wszyscy przejdą między rzędami. Zabawę można urozmaicić poleceniami typu:

- tramwaj skręca w lewo
- tramwaj gwałtownie hamuje
- kontrola biletów

### **Miotła**

Gracze stają w kole i każda osoba dostaje numer. Jedna z grających staje w środku koła, trzymając miotłę. Wyzywa numer i puszcza miotłę.



Gracz, którego numer został wypowiedziany musi podbiec i złapać miotłę zanim upadnie na podłogę. Jeśli złapie zastępuje gracza w środku koła. Jeśli nie złapie, musi podskoczyć dwa razy.

Wariant 2:

Jeśli nie złapie, odpada z gry. Gra toczy się dalej tą samą drogą, lecz jeśli gracz ze środka wywoła numer, który już odpadł, wtedy sam odpada i to miejsce musi zająć ktoś inny. Gra kończy się, kiedy zostanie jeden gracz.

### **Stajnia bawołów**

Cztery zespoły ustawiają się w czterech rogach niewielkiego pola do gry. Po dwa z nich, ustawione wedle przekątnych, usiłują przekazać sobie pytanie i rozsądną odpowiedź, lecz tylko słownie, bez użycia gestów i sygnalizacji. Zarazem usiłują podniesieniem ogromnej wrzawy przeszkodzić w porozumieniu się swoich przeciwników (dwóch innych zespołów). Zespoły, które pierwsze porozumieją się wygrywają.

### **Mała ryba, duża ryba**

Uczestnicy ustawiają się w kole. Osoba, która zaczyna zabawę mówi do sąsiada mała ryba, pokazując dużą, bądź duża ryba i pokazuje małą. I tak po kolei. Zabawa powinna przebiegać bardzo szybko. Kto się pomyli odpada, lub robi 2 podskoki.

### **Ochroniarz**

Materiały: Piłka miękka lub dmuchana

Uczestnicy stoją w kole, a w środku znajdują się 2 osoby: VIP i ochroniarz. Uczestnicy rzucają do siebie piłkę starając się trafić w VIP-a, w czym przeszkadza im ochroniarz. Trafiony VIP zostaje ochroniarzem, a osoba, która trafiła, zostaje VIP-em. Ochroniarz wchodzi do kręgu na jej miejsce.

### **Gra w numerki**

Materiały:

20 losów z numerami od 1 do 20,

20 samoprzylepnych kartek z poleceniami, ponumerowanych od 1 do 20.

Grupę dzielimy na dwa zespoły. Każdy zespół losuje numer od 1 do 20. Kartki z numerami zawierające polecenia rozlepione są w miejscu zabawy (budynek, park, las, łąka,



itd). Zadaniem zespołów jest odnalezienie ich i wykonanie poleceń, np. zespół, który wylosował kartkę z numerem 5 szuka kartki z numerem 5 zawierającej zadanie do wykonania. Każde zadanie musi być zaprezentowane przed prowadzącym, który je zalicza. Jeśli zespół wywiąże się z wylosowanych poleceń, może losować powtórnie. Zespół, który znajdzie i wykona najwięcej poleceń, wygrywa.

Gra ta może mieć różne warianty tematyczne, np. w zależności od specjalizacji wioski, czy gospodarstwa. W wiosce hobbitów rozgrywana jest np. Gra Smocza.

### **Bezkrwawe łowy**

Ta zabawa budzi naturalne instynkty, uczy obserwacji, odbywa się w ruchu i stwarza okazje do integracji zespołu i uczenia się poza szkołą. Gra może dotyczyć różnych zagadnień (przedmiotów przerabianych w szkole): biologii, matematyki, języka ojczystego i obcego, historii, itd. Tutaj pokazujemy przykładowy zestaw zadań z biologii i nauki o środowisku naturalnym.

Co będzie potrzebne:

- dwa aparaty fotograficzne lub telefony z funkcją aparatu fotograficznego (więcej, przy większych grupach)
- zegarek lub stoper
- podwórko, park, las, bezpieczna przestrzeń miejscowości
- dwa lub więcej kopii listy obiektów do znalezienia (około 10 do 15 pozycji).
- Kilka pomysłów dla zestawu obiektów do szukania: coś gładkiego, coś szorstkiego, coś w jaskrawym kolorze, coś zielonego, coś śluzowatego, coś mokrego, coś, co ma w sobie pęknięcia, dwa kamienie lub skały o różnych rozmiarach, dwa kamienie lub skały o różnych kolorach, żółty kwiat, owad, dwa rodzaje liści, kora, ciekawie wyglądająca gałązka, małe, dzikie zwierzę, ptak, zwierzę domowe, mech, koniczyna,...

Jak grać?



Dzielimy grupę na zespoły, nie większe niż 8 osób. Starsze dzieci mogą pracować samodzielnie, ale młodsze dzieci mogą wymagać trochę pomocy ze strony dorosłych. Każdy z zespołów szuka obiektów z listy i fotografuje je. Zachęcamy uczestników do tego, żeby każda osoba z zespołu miała okazję zrobić zdjęcie. Wygrywa zespół, który, w przydzielonym czasie, znajdzie największą liczbę pozycji z listy i sfotografuje je. Poziom trudności zadań należy dostosować do wieku uczestników.

