



GRY DOKOŁA GLOBU

Międzykulturowa podróż z grami

Dostępna również w językach:

arabskim

angielskim

perskim

francuskim

kurdyjskim

polskim

rumuńskim

rosyjskim

serbskim

tureckim

ukraińskim

Spis treści

SŁOWO WSTĘPNE	5
AFGANISTAN.....	6
BERI BERI (ŻONO ŻONO).....	6
DANDA CLID.....	7
TUSHLA BAAZI	8
ARGENTYNA.....	9
PAN Y QUESO (CHLEB I SER).....	9
EL JUEGO DEL PAQUETE (GRA W PACZKĘ)	10
PIÑATA – TYPOWA GRA URODZINOWA.....	11
CHANCHO VA (ŚWINKA IDZIE DALEJ).....	12
CHINY.....	13
NOSZENIE LEKTYKI	13
NIEMCY	14
GRA W DWA OGNIE.....	14
CZYTANIE GAZETY.....	15
OGIEŃ, ZIEMIA, WODA, POWIETRZE.....	16
IRAK.....	17
CHAAB.....	17
HALMATEN.....	18
KAMERUN.....	19
BATON RELAY	19
KAZACHSTAN.....	20
HULI, HULI DAMOJ.....	20
NIEDŹWIEDZIU, JAK DŁUGO JESZCZE CHCESZ SPAĆ?.....	21

MAROKO	22
GRA W ŁAPANIE KAMIENI	22
SCHRITTA	23
RUMUNIA	24
LAPTE GROS – ZSIADŁE MLEKO	24
BAMBILICI	26
MYSZ I KOT	28
JASKÓŁKO, ZMIENŃ GNIAZDO!	29
ROSJA	30
PATELNA	30
LAPTA	31
SERBIA	33
SIOSTRZYCZKO, ILE KOSZTUJE MLEKO?	33
JAJKA LUB KOLOR	34
SYRIA	35
KULKI	35
SIEDEM KAMIENI	36
TURCJA	37
ZAMBAK ZUMBAK	37
UKRAINA	38
KOLOR	38
5 IMION	39
WODNIK	40

SŁOWO WSTĘPNE

Drodzy czytelnicy!

Gry mają bardzo duże znaczenie w rozwoju dzieci. Dzieci potrafią grać wszędzie: na ulicy, w szkole czy w przedszkolu. Często nie potrzeba niczego więcej niż linka albo piłka, aby rozpocząć grę.

Każda gra jest nacechowana kulturą danego kraju i pozwala na przyjrzenie się jej. Istnieją gry, które są typowe dla danego kraju i zazwyczaj gra się w nie tylko w jednym kraju. W niektóre gry gra się również na całym świecie i wyglądają dla nas znajomo. To oznacza, że dzieci na całym świecie lubią podobne rodzaje gier.

W tej broszurze zebrane zostały gry z wszystkich kontynentów, aby umożliwić dzieciom w przedszkolu poznawanie świata w formie zabawy.

Przedstawione zostaną gry, które w sensie przenośnym umożliwią podróż po świecie i przy niewielkich nakładach można w nie grać w rodzinie i na świeżym powietrzu.

Międzykulturowy zbiór gier zapewnia wsparcie i rozluźnienie zarówno w codziennym pedagogicznym życiu przedszkolnym, jak i w codziennym życiu rodzinnym.



AFGANISTAN

BERI BERI (ŻONO ŻONO)

Wiek: od 6 lat

Materiał: drewno, tekstylia lub resztki materiału

Opis gry:

Beri Beri to gra, w której dzieci tworzą kukiełki lub marionetki, a następnie odgrywają ceremonię ślubną.

W przygotowanie gry wkłada się wiele kreatywnej pracy.

Dziewczynki wykonują lalki panny młodej i pana młodego, często z pomocą starszych siostr, matek lub innych krewnych płci żeńskiej. Używają drewna, tkanin i innych materiałów (na przykład guzików jako oczu).

Chłopcy pomagają przy tym znaleźć miejsce na domy panny młodej i pana młodego, które są niedaleko siebie i zbierają kamienie, aby zbudować miniaturowe domy.

Robią również drewnianego konia, służącego do przejazdu panny młodej do domu pana młodego.



Przekazana przez Mohammada Jabarkhaila z Afganistanu



AFGANISTAN

DANDACLID

Wiek: od 5 lat

Materiał: kije

Opis gry:

Dandaclid to gra dla dwóch osób. Gra odbywa się za pomocą dwóch kijów. Większy kij (danda) jest używany do uderzania mniejszego kija (clid). Oba końce mniejszego kija zwężają się tak, aby unosiły się nieco nad ziemią, gdy kij leży na podłożu. W jeden z uniesionych końców uderza się większym kijem, aby lekko wzbicić go w powietrze, a następnie uderza się ponownie, aby poleciał jak najdalej. Zazwyczaj podłoże do gry składa się z dwóch okręgów – wewnętrznego (bazowego) i zewnętrznego.

Pierwszy gracz stoi w wewnętrznym okręgu i próbuje uderzyć mniejszy kij tak, aby poleciał jak najdalej – daleko od obu okręgów. Druga osoba (gracz z pola) podnosi mały kij i próbuje wrzucić go do zewnętrznego okręgu. Jeśli mu się to uda, zdobywa punkt. Jeśli mu się to nie uda, pierwszy gracz otrzymuje punkt i może ponownie uderzyć kijem z tej pozycji – utrudniając graczowi z pola wrzucenie małego kija z powrotem do wewnątrz okręgu. Gracze decydują o liczbie punktów potrzebnych do wygrania gry.



Przekazana przez Mohammada Jabarkhaila z Afganistanu



AFGANISTAN

TUSHLA BAAZI

Wiek: od 4 lat

Materiał: małe kamienie

Opis gry:

Tushla baazi to jedna z tych gier, które występują w wielu odmianach.

W popularną odmianę gry gra się w następujący sposób:

Na ziemi rysuje się mały okrąg z prostą linią przechodzącą przez jego środek. Obaj gracze umieszczają taką samą liczbę kulek na linii. Każdy gracz próbuje odepchnąć kulkę innego gracza, uderzając w nią jedną ze swoich kulek. Jeśli mu się powiedzie, zbiera kulki pozostałych graczy.

Kto zbierze najwięcej kulek, wygrywa.



Przekazana przez Mohammada Jabarkhaila z Afganistanu



ARGENTYNA

PAN Y QUESO (CHLEB I SER)

Wiek: od 4 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

W grze „chleb i ser” dwoje dzieci stojących w pewnej odległości naprzeciwko siebie na zmianę mówi

PAN – QUESO
CHLEB – SER

i idą do siebie po narysowanej lub wyimaginowanej linii, za każdym razem stawiając jedną stopę przed drugą.

Kiedy pierwsze dziecko mówi PAN, przesuwa jedną stopę do przodu; drugie przesuwa stopę na QUESO.

Kto pierwszy nadepnie drugiego, wygrywa.



Przekazana przez Corinne Acea z Argentyny



ARGENTYNA

EL JUEGO DEL PAQUETE (GRA W PACZKĘ)

Wiek: od 6 lat

Materiał: karton, papier opakowaniowy

Opis gry:

Dzieci siedzą w kółku i przy muzyce przekazują sobie owiniętą kilkoma warstwami paczkę. Na każdej warstwie znajduje się kartka papieru z zadaniem.

Kiedy muzyka się zatrzyma, dziecko trzymające paczkę musi odwinąć warstwę i wykonać zadanie zapisane na kartce papieru.

Jest to powtarzane kilka razy.

Gra kończy się, gdy ktoś odwinie ostatnią warstwę i dostanie prezent.



Przekazana przez Corinne Acea z Argentyny



ARGENTYNA

PIÑATA – TYPOWA GRA URODZINOWA

Wiek: od 4 lat

Materiał: balony, słodycze, inne przedmioty

Opis gry:

W Argentynie piñaty są zazwyczaj wykonane z dużego gumowego balonu (około 50 centymetrów po napompowaniu), który ma szeroki otwór, przez który jest napełniany przedmiotami (słodyczami i drobnymi upominkami) przeznaczonymi do rozdania.

Następnie piñata jest trzymana na wysokości, do której może dosięgnąć solenizant i jego goście, i przebijana ostrym przedmiotem.

Balon pęka, przedmioty wypadają, a dzieci je zbierają.



Przekazana przez Corinne Acea z Argentyny



ARGENTYNA

CHANCHO VA (ŚWINKA IDZIE DALEJ)

Wiek: od 6 lat

Materiał: karty w kilku kolorach

Opis gry:

W tę grę gra się za pomocą specjalnych kart.

Jeśli na przykład gra czworo dzieci, używa się czterech kart z liczbami od jednego do czterech w określonym kolorze. Każde dziecko otrzymuje cztery karty. W każdej rundzie jedna karta jest podawana dalej.

Celem gry jest jak najszybsze zebranie czterech kart z tą samą liczbą lub tym samym kolorem.

Ten, kto ma cztery jednakowe karty, woła „Chancho (świnka)” i kładzie rękę na środku stołu.

Wszyscy inni robią to samo. Ostatnie dziecko przegrywa i musi wykonać jakieś zadanie.



Przekazana przez Corinne Acea z Argentyny



CHINY

NOSZENIE LEKTYKI

Wiek: od 3 lat

Materiał: lektyka

Opis gry:

Celem gry jest ćwiczenie siły rąk i koordynacji ruchowej.

Tworzy się grupy składające się z trzech osób. Dwie osoby z grupy niosą lektykę, w której siedzi trzecia osoba.

Dwoje dzieci niosących lektykę kładzie lewą dłoń na prawym nadgarstku, a następnie kładzie prawą dłoń na lewym nadgarstku drugiej osoby, tworząc symbol „#”.

Dzieci w lektyce umieszczają stopy w pierścieniu utworzonym przez dłonie niosących lektykę i siadają na symbolu „#” utworzonym przez dłonie.

Każda grupa skacze na bok, najszybsza wygrywa.



Przekazane przez rodzinę Yang z Chin



NIEMCY

GRA W DWA OGNIE

Wiek: od 4 lat

Materiał: miękka piłka

Opis gry:

Gra w dwa ognie to popularna gra wśród dzieci w Niemczech.

Gra się w nią mięką piłką.

Gra toczy się na dwóch polach o równych rozmiarach, przedzielonych linią środkową. Jedna osoba z każdej drużyny idzie na „matkę” (za linię główną pola drużyny przeciwnej).

Każda drużyna próbuje zbić piłką członków drużyny przeciwnej ze swojego pola boiska.

Ten, kto zostanie trafiony, musi udać się za pole gry przeciwnika (do „matki”) i stamtąd może również próbować trafić piłką zawodników przeciwnika. Kto złapie piłkę, nie zostaje zbity.

Ta strona, której jako pierwszej zabraknie zawodników w polu, przegrywa.



Przekazane przez Luciano Muranyi z Niemiec



NIEMCY

CZYTANIE GAZETY

Wiek: od 5 lat

Materiał: gazety

Opis gry:

Czytanie gazety to gra dla dzieci, w której gracze potrzebują dużej swobody ruchu. Dlatego najlepiej grać na zewnątrz. Wybierane jest jedno dziecko, które otrzymuje gazetę. Pozostałe dzieci rozstawiają się w odległości od 15 do 20 metrów w półkolu przed „czytelnikiem gazety”.

Gra rozpoczyna się, gdy osoba mająca czytać gazetę, zaczyna ją czytać. Gazeta musi zasłaniać całe pole widzenia czytelnika tak, aby nie mógł on widzieć innych graczy. W międzyczasie pozostałe dzieci próbują krok po kroku podkraść się do czytelnika. Gdy opuści on gazetę, wszyscy pozostali gracze muszą natychmiast się zatrzymać i nie mogą się już poruszać. Kto się poruszy, musi wrócić do punktu początkowego.

Osoba czytająca gazetę może również podchodzić do innych dzieci i próbować je rozśmieszyć, robiąc miny lub zadając pytania, aby musiały wrócić do punktu wyjścia. Pierwsze dziecko, które dotknie gazety lub czytelnika, wygrywa i zostaje nowym czytelnikiem gazety.



Przekazane przez Leonie M. z Niemiec



NIEMCY

OGIEŃ, ZIEMIA, WODA, POWIETRZE

Wiek: od 5 lat

Materiały: niepotrzebne

Opis gry:

Ogień, ziemia, woda, powietrze to gra dla wielu dzieci, w którą najlepiej grać tam, gdzie jest dużo miejsca, na przykład na sali gimnastycznej.

Prowadzący grę najpierw określa, co dzieci muszą zrobić, gdy usłyszą słowa ogień, ziemia, woda, powietrze (na przykład podbiec do ławki, podskoczyć itp.).

Na początku wszystkie dzieci biegają po sali i muszą jak najszybciej zareagować, gdy usłyszą jedno ze słów.

Ten, kto zareaguje jako ostatni, zostaje wyeliminowany. Ten, kto pozostanie jako ostatni, wygrywa grę i jest następnym prowadzącym grę.



Przekazane przez Simone M. z Niemiec



IRAK

CHAAB

Wiek: od 5 lat

Materiał: kamienie, kije

Opis gry:

Każdy gracz ma grupę kamieni, które zebrał z ulicy. Do gry kamienie malowane są na kolory. Każdy gracz wybiera kij, który nazywany jest bijakiem. Kij musi być ciężki i wytrzymały.

W grze chaab istnieje kilka metod i wersji, a każda metoda ma swoje własne cechy i nazwy, a także własne warunki i zasady gry. Kilka z tych metod to tak zwane Manash, Khizi, Douqi lub Siri. Liczba graczy może być wybierana dowolnie.

Jedna grupa rysuje okrąg na ziemi, a każdy gracz umieszcza uzgodnioną liczbę chaabów w środku okręgu i rysuje linię prostą poza okręgiem, w odległości około trzech metrów, gdzie stanie strzelec. Pierwszy gracz rzuca swoim kijem w okrąg w celu wyrzucenia chaabów poza okrąg. Kontynuuje on grę, dopóki nie popełni błędu, a następnie grę rozgrywa następny gracz, dopóki wszystkie chaaby nie zostaną wyrzucone z okręgu. Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą chaabów.



Przekazane przez Usamę J. Ahmeda Al Shukatę z Iraku



IRAK – AUTONOMICZNY REGION KURDYSTANU

HALMATEN

Wiek: od 4 lat

Materiał: 5 małych kamieni

Opis gry:

Gra halmaten jest jedną z najstarszych kurdyjskich gier.

W pierwszym kroku wszystkie pięć kamieni rzuca się na ziemię. Najpierw jedno z dzieci podnosi kamień z ziemi i podrzuca go do góry. Zanim kamień spadnie, dziecko musi jak najszybciej podnieść następny kamień z ziemi, i zaraz po tym złapać kamień spadający z góry. Gdy to się uda, zebrane kamienie są dorzucane z powrotem do pozostałych trzech kamieni.

W następnym kroku to samo dziecko musi ponownie podrzucić kamień do góry. Tym razem jednak, zanim kamień spadnie, musi podnieść dwa kamienie z ziemi i złapać kamień będący w powietrzu.

Gra trwa do momentu podniesienia czterech kamieni z ziemi po podrzuceniu jednego w górę. Gdy dziecko ma w końcu pięć kamieni w dłoni, podrzuca je wszystkie równocześnie do góry, a następnie musi wszystkie złapać. Jeśli żaden kamień nie spadnie przy tym na ziemię, dziecko wygrało.

Gdy choć jeden kamień spadnie na ziemię, przychodzi kolej na następne dziecko.



Przekazane przez Rahima Niyana z
Autonomicznego Regionu Kurdystanu



KAMERUN

BATON RELAY

Wiek: od 5 lat

Materiał: 2 pałeczki lub 2 małe przedmioty, takie jak miękkie piłki

Opis gry:

Dzieci dzielą się na dwie równe drużyny, najlepiej po czworo lub więcej dzieci. Drużyny ustawiają się za oznaczeniem na podłodze i stoją w rzędzie na odległość wyciągniętej ręki od siebie. Osoba stojąca z tyłu otrzymuje pałeczkę. Wszyscy pozostali uczestnicy stoją z wzrokiem skierowanym w przód i podnoszą rękę do odbioru pałeczki za siebie.

Na komendę „Start” dzieci przekazują sobie pałeczkę tak szybko, jak to możliwe. Gdy osoba na przodzie rzędu otrzyma pałeczkę, musi szybko podnieść ją nad głowę, aby zasygnalizować, że drużyna skończyła.

Pierwsza drużyna, która ukończy rundę, wygrywa ją.

Zasada: wzrok osoby odbierającej powinien pozostać skierowany w przód. Ręka odbierająca jest trzymana nieruchomo. Pałeczkę umieszcza się mocno w dłoni osoby odbierającej. Podczas podawania dzieci używają rąk na zmianę. WSKAZÓWKA: gdy pałeczka dotrze do przodu, wszyscy odwracają się i patrzą w przeciwnym kierunku. Pałeczka znajduje się teraz na końcu rzędu i grę można powtórzyć.



Przekazane przez Josephine Forghab z Kamerunu



KAZACHSTAN

HULI, HULI DAMOJ

Wiek: od 3 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Celem tej gry w łapanie jest ucieczka łapiącemu graczowi do bezpiecznego obszaru.

Właściwe „polowanie” poprzedzone jest następującym dialogiem.

Dziecko (gracz łapiący) które stoi z boku woła do pozostałych graczy:

„Huli, huli domoj” (Gąski, gąski, do domu)

„Bojiumsja” — „Kowo?” (Boimy się. — Czego?)

„Wolk sa goroj” (Wilka złego.)

„Tschto on djelajet?” (Co robi??)

„Gusjku skupjot” (Gąski skubie.)

„Kakuju?” (Które?)

„Seru, belu, wolutchatu” (Szare, białe.)

„Skorej, djetki w chatu” (Szybko gąski do domu.)

Po tym zawołaniu wszystkie dzieci grające rolę gęsi podbiegają do wołającego. Tymczasem zadaniem gracza łapiącego jest złapanie jednej z gęsi.



Przekazane przez Elenę Rollmann z Kazachstanu



KAZACHSTAN

NIEDŹWIEDZIU, JAK DŁUGO JESZCZE CHCESZ SPAĆ?

Wiek: od 4 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Dzieci stają w kółku. Jedno dziecko (niedźwiedź) siedzi w środku kółka i „śpi”.

Dzieci trzymają się za ręce i chodzą w kółko, pytając niedźwiedzia: „Niedźwiedziu, jak długo jeszcze chcesz spać?”. Niedźwiedź milczy.

Dzieci pytają ponownie: „Niedźwiedziu, jak długo jeszcze chcesz spać?”. Niedźwiedź mruczy niezadowolony.

Dzieci zadają to samo pytanie po raz trzeci. Tym razem niedźwiedź odpowiada liczbą nie większą niż dziesięć, na przykład mówi „pięć”. Następnie dzieci zaczynają liczyć do „pięciu”. Na „pięć” niedźwiedź wstaje, wszystkie dzieci rozbiegają się, aby uniknąć złapania przez niedźwiedzia.

Kto zostanie złapany przez niedźwiedzia, sam staje się „niedźwiedziem” i gra zaczyna się od nowa.



Przekazane przez Elenę Rollmann z Kazachstanu



MAROKO

GRA W ŁAPANIE KAMIENI

Wiek: od 4 lat

Materiał: małe kamienie (np. otoczaki), opcjonalnie: szklane kulki

Opis gry:

Gra w łapanie to gra, w którą gra się w Maroku, ale także w całej Afryce. Gra jest bardzo prosta i można w nią grać przy użyciu niewielkiej ilości materiałów. Do gry potrzebne są tylko małe (zaokrąglone) kamienie.

Sześć do jedenastu kamieni jest najpierw umieszczanych w dłoniach, a następnie wyrzucanych w górę. Podczas lotu dłonie są obracane tak, aby grzbiety dłoni były skierowane do góry i nimi łapane są kamienie. Powtarza się to dwukrotnie. Przy ostatnim razie kamienie są wyrzucane w powietrze i nie są już łapane.

Istnieją między innymi następujące „poziomy” gry:

1. Przeciwnik wskazuje kamień, który musi zostać podniesiony jako ostatni. Jeden kamień jest podnoszony i rzucany w powietrze jedną ręką. W czasie gdy kamień znajduje się w powietrzu, kamienie leżące na ziemi muszą zostać podniesione przy jak najmniejszej liczbie ruchów.
2. Przeciwnik wskazuje kamień, którego nie można dotknąć ani przesunąć. Buduje z palców „bramkę”. Gracz musi teraz wyrzucić kamień w powietrze i umieścić kamienie leżące na ziemi w bramce, nie przesuwając ani nie uderzając kamienia, którego nie można dotknąć.



Przekazane przez Hanane Ouamar z Maroka



MAROKO

SCHRITTA

Wiek: od 3 lat

Materiał: małe kamienie

Opis gry:

Na ziemi rysuje się prostokąt podzielony na cztery identyczne kwadraty. Każdy kwadrat jest oznaczany numerem od jednego do czterech. Teraz trzeba przerzucać kamień na kwadraty od pierwszego do czwartego.

Na pierwszy kwadrat kamień rzucony jest ręcznie. Jeśli trafi się w odpowiednie pole, zaczyna się skakać na jednej nodze. Kamień musi wylądować na polu, a nie na linii lub poza polem, w przeciwnym razie gracz odpada. Jak tylko kamień wylądował w pierwszym kwadracie, dziecko wskakuje do środka pierwszego kwadratu i popycha kamień stopą do drugiego kwadratu. Z drugiego kwadratu kamień jest przesuwany stopą do trzeciego kwadratu i tak dalej, aż do zakończenia rundy. Z czwartego kwadratu kamień jest wypychany na zewnątrz, a dziecko powinno wylądować na kamieniu z obiema stopami na zewnątrz. To była pierwsza runda. Jeśli dziecko pomyślnie ukończyło tę rundę, gra jest kontynuowana. Dziecko ponownie staje przed narysowanymi kwadratami i musi teraz rzucić kamieniem bezpośrednio w drugi kwadrat i wskoczyć do niego. Gdy tylko dotrze się do drugiego kwadratu, trzeba znów wepchnąć kamień stopą do trzeciego kwadratu i zakończyć rundę tak jak poprzednio.

Gra kończy się, gdy jakieś dziecko ukończy wszystkie cztery rundy.



Przekazane przez Nezha Addi z Maroka



RUMUNIA

LAPTE GROS – ZSIADŁE MLEKO

Wiek: od 5 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Zsiadłe mleko to gra zespołowa, w którą może grać co najmniej pięciu graczy. Jeśli udział w grze chce wziąć więcej osób, łączna liczba uczestników musi być zawsze nieparzysta.

Ustawienie: jeden z graczy zostaje wyznaczony na sędziego, a pozostali uczestnicy zostają podzieleni na dwie równe drużyny. Po ustaleniu kolejności gry, jedna z drużyn zajmuje następujące miejsca: pierwszy gracz pochyla się i kładzie głowę na dłoniach sędziego. Następny schyla się za pierwszym graczem, trzymając głowę między jego nogami. I tak dalej, aż wszyscy w zespole zajmą miejsca jeden za drugim.

Gracze z przeciwnej drużyny muszą na zmianę wskoczyć od tyłu na stojącą drużynę. Za każdym razem, gdy ktoś wskoczy, musi krzyknąć „Zsiadłe mleko!”. Gracze, którzy wyskoczyli, muszą pozostać w pozycji, w której wylądowali (bez poruszania się do przodu lub do tyłu).

Gdy już wszyscy członkowie drugiej drużyny wskoczą na pierwszą drużynę, muszą zachować swoją pozycję, a pierwszy wskakujący musi pokazać sędziemu palcem liczbę od jednego do pięciu. Drużyna pierwsza odgaduje pokazaną liczbę.

Drużyny zamieniają się rolami i gra kończy się, gdy:

- Pochylona drużyna odgadnie pokazaną liczbę.
- Jeden z graczy, który wyskoczył (i znajduje się na plecach przeciwnika), dotknie stopą ziemi.
- Ktoś zapomni krzyknąć „Zsiadłe mleko!” przed skokiem.
- Nadal są gracze, którzy powinni wskoczyć, ale nie ma już miejsca z powodu nieprawidłowego umiejscowienia się tych, którzy skoczyli przed nimi.



Przekazane przez Valeriu Drăguț z Rumunii



RUMUNIA

BAMBILICI

Wiek: od 5 lat

Materiał: piłki

Opis gry:

Bambilici to gra plenerowa, w którą gra się piłką w cztery osoby. Gra jest odmianą piłki nożnej, ale na znacznie mniejszej powierzchni.

Przed rozpoczęciem gry boisko jest wyznaczane w następujący sposób: duży kwadrat podzielony równo na cztery mniejsze kwadraty ponumerowane od jednego do czterech.

Po ustaleniu miejsca każdego uczestnika, gra rozpoczyna się od podania gracza, który znajduje się w polu z numerem jeden.

ZASADY

- Piłka jest zawsze zagrywana po przekątnej w pole karne (jedyńka do trójki, dwójka do czwórki i trójka od jedynki).
- Jeśli gracz wybije piłkę poza pola gry, to jest błąd.
- Jeśli piłka dotknie podłoża więcej niż raz w kwadracie zawodnika przed jej dotknięciem, to jest błąd.
- Jeśli gracz popełni błąd, zamienia się polami z uczestnikiem na polu z niższym numerem (czwórka zamienia się z trójką, trójka zamienia się z dwójką, dwójka zamienia się z jedynką).
- Osoba w polu numer jeden nie ma nikogo, z kim mogłaby zamienić się miejscami, jeśli popełni błąd, przez co jej błędy sumują się. Po trzech błędach ta osoba zostaje wyeliminowana z gry.

- Jeśli osoba z pola numer jeden przejdzie do pola numer dwa, liczba zgromadzonych przez nią błędów zeruje się.
- Jeśli piłka spadnie na jedną z linii oddzielających pola i pole to jest zajęte przez jakąś osobę, strzał jest ważny. Tylko w przypadku, gdy linia, na którą spadła piłka, jest wspólna dla dwóch graczy, gra jest przerywana i kontynuowana przez osobę, która uderzyła piłkę jako ostatnia. Wygrywa ostatni uczestnik pozostający w grze.



Przekazane przez Valeriu Drăguț z Rumunii



RUMUNIA

MYSZ I KOT

Wiek: od 4 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Dzieci ustawiają się w koło, twarzą do środka i trzymają się za ręce.

W dwóch miejscach koła dzieci nie trzymają się za ręce. Są to miejsca, w których „kot” może wchodzić i wychodzić z koła.

W środku koła znajduje się dziecko, które jest „myszą”, na zewnątrz koła znajduje się inne dziecko, które jest „kotem”.

Kiedy prowadzący grę daje sygnał do jej rozpoczęcia, „kot” próbuje złapać „mysz”.

Gracze w kole ułatwiają myszy ucieczkę i umożliwiają jej wchodzenie i wychodzenie z koła poprzez podnoszenie rąk.

„Kot” utrudnia się przejście. Do koła można wejść tylko przez dwie bramy.

Kiedy „kot” złapie „mysz”, prowadzący grę wybiera inne dzieci do tych ról.

To samo dotyczy sytuacji, w której „kot” nie zdoła złapać „myszy” w określonym czasie.



Przekazane przez Lavinia Boț-Jurca z Rumunii



RUMUNIA

JASKÓŁKO, ZMIENŃ GNIAZDO!

Wiek: od 5 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Wszyscy gracze tworzą dwuosobowe grupy, stojąc naprzeciwko siebie i trzymając się za ręce. Istnieje kilka takich par tworzących gniazdo. Trzecie dziecko w środku odgrywa rolę jaskółki (jaskółka pozostaje w gnieździe utworzonym przez dwóch pozostałych uczestników).

Gdy ktoś krzyknie „Jaskółko, zmień gniazdo”, każdy, kto jest w gnieździe musi je opuścić. Gracze nie mogą powrócić do tego samego gniazda, które właśnie opuścili.

Jeden gracz (jedna z jaskółek) pozostaje bez gniazda i porusza się wokół gniazd, dopóki prowadzący grę nie krzyknie: „Jaskółko, zmień gniazdo”. W tym momencie wszystkie „jaskółki” muszą opuścić swoje gniazda i znaleźć nowe.

Daje to jaskółce bez gniazda możliwość jego znalezienia. Teraz inny „ptaszek” pozostaje bez gniazda i przy następnym okrzyku ma możliwość znalezienia nowego gniazda.



Przekazane przez Lavinia Boț-Jurca z Rumunii



ROSJA

PATELNI

Wiek: od 4 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

W grze bierze udział co najmniej ośmioro do dziesięciorga dzieci. Im więcej dzieci gra, tym lepiej. Najpierw dzieci zostają podzielone na dwie drużyny. Wszyscy stoją w kółku trzymając się za ręce i wypowiadają słowa „Patelnio, patelnio, chodź tu jak najszybciej!”.

Następnie dwie drużyny stają naprzeciwko siebie trzymając się za ręce.

Drużyna patelni zaczyna jako pierwsza i woła „Czyjej duszy chcecie?”.

Drużyna przeciwna wybiera osobę z drużyny przeciwnej i woła jej imię.

Ta osoba musi przerwać „połączenie” między dłońmi dwóch dowolnych graczy z drużyny przeciwnej, biegnąc. Jeśli to się powiedzie, ta osoba bierze jednego z nich do swojej drużyny, jeśli nie, staje się częścią przeciwnej drużyny. Gra trwa do momentu całkowitego „rozwiązania” jednej z drużyn. Gra zazwyczaj toczy się dość szybko i jest bardzo żywa.



Przekazane przez Natalię Karas z Rosji



ROSJA

LAPTA

Wiek: od 6 lat

Materiał: pałki, piłki

Opis gry:

„Lapta” to rosyjska gra w piłki, podobny do niemieckiego palanta.

Słowo „lapta” oznacza w tłumaczeniu „palant”. Pałki są płaskie i szerokie (około 120 centymetrów długości i cztery centymetry szerokości). Piłka jest mała i lekka, wielkości piłki tenisowej.

W grze biorą udział dwie drużyny, z których każda składa się z co najmniej pięciu osób. Pole gry jest prostokątne i może mieć różne rozmiary. Jest jedna linia uderzenia i dwie bazy.

Po wylosowaniu przez sędziego, kto będzie uderzał jako pierwszy, gracze zajmują swoje pozycje. Drużyna broniąca się wychodzi na boisko, podczas gdy pałkarz stoi na przedpolu. Jeden z członków drużyny rzuca piłkę do pałkarza, który musi uderzyć ją mocno i dokładnie. Gdy tylko piłka zostanie uderzona, gracze drużyny uderzającej ruszają do przodu, aby dotrzeć do linii środkowej i wrócić do bazy, gdy piłka jest jeszcze w grze.

Jeśli się to powiedzie, każdy gracz otrzymuje dwa punkty dla swojej drużyny. Gracze w polu mogą powstrzymać bieg przeciwników, zbijając biegnących piłką. Po trafieniu przeciwnika gracz musi pobiec za linię bazową lub do bazy, nie dając się trafić. Obie drużyny mogą się nawzajem zbijać, dopóki którykolwiek z graczy pozostaje poza linią bazową lub bazą. Jeśli któryś gracz z pola złapie piłkę, gdy jest ona w powietrzu, drużyna otrzymuje bieg. W grze lapta chodzi o zdobycie jak największej liczby punktów.



Przekazane przez Innę Schmidt z Rosji



SERBIA

SIOSTRZYCZKO, ILE KOSZTUJE MLEKO?

Wiek: od 3 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Dowolna liczba dzieci stoi parami w kole. Jedno dziecko jest „sprzedawcą”, jedno dziecko klęczy i odgrywa rolę „garnka z mlekiem”, a jedno dziecko gra rolę „klienta”. „Klient” udaje się następnie na poszukiwanie „pary sprzedawców”, aby kupić mleko od „sprzedawcy”.

Jednak „sprzedawca” zmienia zdanie i nie chce już sprzedawać „mleka”. Dwójka dzieci rozpoczyna więc wyścig, który zdecyduje, kto dostanie „mleko”. Dziecko, które jako pierwsze złapie „dzbaneq z mlekiem”, gra teraz „sprzedawcę”, a przegrany jest teraz „klientem”.



Przekazane przez Emilję Čitanov z Serbii



SERBIA

JAJKA LUB KOLOR

Wiek: od 4 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Jedna osoba gra sprzedawcę w sklepie, jedna jest diabłem z nieba, a pozostałe dzieci są jajkami. Dzieci, które grają rolę jajek stoją obok siebie, a sprzedawca szepcze im do ucha, jakiego są koloru, tak aby nikt nie usłyszał. Przychodzi diabeł i puka do drzwi.

Diabeł: Puk puk

Sprzedawca: Kto tam?

Diabeł: Diabeł z nieba.

Sprzedawca: Czego potrzebujesz?

Diabeł: Jajka.

Sprzedawca: Jakiego koloru?

Diabeł mówi kolor, sprzedawca mówi mu, czy ma takie jajko, czy nie, a jajko tego koloru ucieka.

Jeśli diabeł je złapie, jajko staje się diabłem, a diabeł jajkiem.

Sprzedawca nadaje mu nowy kolor.



Przekazane przez Emilję Čitanov z Serbii



SYRIA

KULKI

Wiek: od 3 lat

Materiał: dużo kolorowych kulek/małe kolorowe piłki

Opis gry:

Dzieci w Syrii często grają w grę w „kulki”, jedną z najbardziej znanych gier dla dzieci przed erą technologiczną.

O tym, kto strzela pierwszy, decyduje dystans: w tym celu na ziemi rysuje się linię. Gracze strzelają na linię z odległości trzech metrów. Osoba będąca najbliżej linii zaczyna. Najpierw rysuje się okrąg (zwykle o średnicy od 1,5 do 3 metrów), w którym umieszcza się 13 „kulek”. „Kulki” powinny być rozmieszczone w kształcie krzyża w odstępach 7,5 centymetra od siebie. Każdy uczestnik po kolei strzela spoza okręgu i próbuje wybić kulkę z okręgu tak, aby jego kulka rozgrywająca pozostała w okręgu. Jeśli kulka rozgrywająca nie trafi, tura kończy się, a uczestnik podnosi ją. Jeśli kulka rozgrywająca zaliczy trafienie, ale wytoczy się z okręgu, gracz zatrzymuje kulki, które się wytoczyły i jego tura kończy się. Jeśli kulka rozgrywająca zaliczy trafienie i pozostanie w okręgu, gracz strzela ponownie z miejsca, w którym pozostała kulka rozgrywająca. W nowej rundzie każda osoba strzela spoza okręgu. Kto zbierze najwięcej kulek, wygrywa.



Przekazane przez Ali Elhaji Hmiedi z Syrii



SYRIA

SIEDEM KAMIENI

Wiek: od 5 lat

Materiał: 7 kamieni, miękkie piłki

Opis gry:

Aby zagrać w tę grę w kamienie, potrzeba miękkiej piłki, siedmiu kamieni, które da się ułożyć jeden na drugim i co najmniej dwóch do czterech graczy w każdej drużynie.

Ustala się granice boiska, a na środku obszaru granicznego układa się siedem kamieni, jeden na drugim.

Pierwsza drużyna zaczyna od próby przewrócenia kamieni piłką z określonej odległości. Drużyna ma trzy próby przewrócenia stosu kamieni przez trzech różnych graczy. Jeśli nie uda im się przewrócić stosu kamieni w trzech próbach, przychodzi kolej na drugą drużynę.

Jeśli stos kamieni przewróci się, drużyna musi współpracować, aby go z powrotem ustawić, zanim zostanie trafiony piłką przez drużynę przeciwną.

Jeśli jakaś osoba zostanie trafiona, jest wykluczona z gry do końca rundy.

Ukończone stosy są nagradzane siedmioma punktami.

Jeśli wszyscy gracze zostaną wyeliminowani przed końcem rundy, liczba ułożonych kamieni odpowiada liczbie punktów otrzymanych przez drużynę.

Rozgrywanych jest tyle rund, na ile pozwala czas. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.



Przekazane przez Ali Elhaji Hmiedi z Syrii



TURCJA

ZAMBAK ZUMBAK

Wiek: od 3 lat

Materiał: chustki

Opis gry:

Co najmniej czworo dzieci siada w kółku. Jedno dziecko bierze chustkę i krąży wokół siedzących tyłem do niego dzieci. Śpiewa przy tym piosenkę z gry, póki nie upuści chustki za jednym z siedzących dzieci.

„yağ satarım bal satarım ustam ölmüş ben satarım ustamin kürkü sarıdır satsam on beş liradır zambak zumbak dön arkana iyi bak”

„Olej na sprzedaż, miód na sprzedaż, mój pan odszedł, sprzedaję kurtkę mojego pana, jest żółta, jest warta 15 lirów, Zambak zumbak, odwróć się, rozejrzyj się”.

Gdy upuści chustkę, ucieka i musi jeden raz okrążyć koło. Siedzące dziecko podnosi chustkę i musi złapać uciekające dziecko. Jeśli uciekające dziecko dotrze do miejsca, w którym siedziało dziecko, które ma teraz chustkę, wygrało i może usiąść. Teraz grę prowadzi dziecko, które ma chustkę.



Przekazane przez Simay Furuncı z Turcji



UKRAINA

KOLOR

Wiek: od 3 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Jedno dziecko stoi tyłem do graczy. Nagle wykrzykuje nazwę koloru (czerwony, niebieski, żółty itp.).

Gracze szybko szukają koloru na swoich ubraniach i trzymają go tak, aby to dziecko mogło go zobaczyć.

Kto nie ma wywołanego koloru na ubraniu, zaczyna uciekać.

Dziecko, które zostanie złapane, jest następnym, które podaje kolor.



Przekazane przez Natalia Karas z Ukrainy



UKRAINA

5 IMION

Wiek: od 3 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Pierwszy gracz odbija piłkę ręką o ziemię i mówi: „Znam pięć imion dziewczynek: jeden – Katya, dwa – Tanya, trzy – Sveta, cztery – Olya, pięć – Julia”. Imiona muszą być wymawiane szybko i rytmicznie. Przy każdym słowie trzeba odbić piłkę jedną ręką o ziemię.

Gdy gracz utrzyma rytm i poprawnie wymówi imiona, przechodzi do kolejnej kategorii, na przykład imion chłopców („Znam pięć imion chłopców: jeden – Wania, dwa – Kola, trzy – Pietia, cztery – Sasza, pięć – Misha”).

Następnie w ten sam sposób, dziecko może wymienić kolejne pięć nazw wszystkiego, co przyjdzie mu do głowy: na przykład nazwy miast, rzek, zwierząt, drzew, ptaków lub marek samochodów. Wygrywa osoba, która jako pierwsza poprawnie wypowie dziesięć kategorii, odbijając piłkę w rytmie.

Jeśli gracz straci piłkę, pomyli się lub zbyt długo przypomina sobie imiona/nazwy, piłka jest przekazywana innemu graczowi, który zaczyna od nowa: „Znam pięć imion dziewcząt”. Powtarzanie tego samego imienia jest niedozwolone.

Jeśli po rundzie piłka wróci do pierwszego gracza, to dziecko zaczyna od kategorii, w której przegrało.



Przekazane przez Natalia Karas z Ukrainy



UKRAINA

WODNIK

Wiek: od 4 lat

Materiał: niepotrzebny

Opis gry:

Gracze wybierają wodnika. Ten kuca, zamyka oczy i chowa twarz w kolanach. Pozostali kładą ręce na jego głowie i chodzą dookoła ze słowami:

„Wodniku, Wodniku, dlaczego siedzisz pod wodą? Wyjdź na minutę, na sekundę!”

Gdy skończą śpiewać rymowaną, wszyscy rozbiegają się w różnych kierunkach, a wodnik wstaje i krzyczy „Stop!”.

Gracze pozostają w miejscu, w którym zostali zatrzymani przez polecenie i nie mogą go opuścić. Wtedy wodnik zaczyna łapać dzieci z zamkniętymi oczami i zgadywać, kogo złapał. Aby uniknąć rąk wodnika, pozostali mogą kucnąć, pochylać się w różnych kierunkach i stanąć na jednej nodze. Po złapaniu jakiejś osoby wodnik musi rozpoznać ją dotykiem i wypowiedzieć jej imię. Złapana osoba prowadzi następną grę. Wodnik szuka uczestników zabawy z zamkniętymi oczami, na słuch. Dlatego starają się oni zachowywać tak cicho, jak to tylko możliwe i nie oddychać głośno ani się nie śmiać.



Przekazane przez Yevhen Oladko z Ukrainy

Źródła ikon na flaticon.com

Afganistan

[Afghanistan icons](https://www.flaticon.com/free-icons/afghanistan "afghanistan icons") created by Freepik - Flaticon

Argentyna

[Argentina icons](https://www.flaticon.com/free-icons/argentina "argentina icons") created by Freepik - Flaticon

Chiny

[China icons](https://www.flaticon.com/free-icons/china "china icons") created by Freepik - Flaticon

Niemcy

[Germany icons](https://www.flaticon.com/free-icons/germany "germany icons") created by Freepik - Flaticon

Irak

[Irak Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/irak "irak Icons") created by Freepik - Flaticon

Iran

[Iran icons](https://www.flaticon.com/free-icons/iran "iran icons") created by Freepik - Flaticon

Kamerun

[Cameroon icons](https://www.flaticon.com/free-icons/cameroon "cameroon icons") created by Freepik - Flaticon

Kazachstan

[Kasachstan Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/kasachstan "kasachstan Icons") created by Freepik - Flaticon

Maroko

[Marokko Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/marokko "marokko Icons") created by Freepik - Flaticon

Rumunia

[Romania icons](https://www.flaticon.com/free-icons/romania "romania icons") created by Freepik - Flaticon

Rosja

[Russia icons](https://www.flaticon.com/free-icons/russia "russia icons") created by Freepik - Flaticon

Pisarz

[Schriftsteller Icons](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/schriftsteller "schriftsteller Icons") created by Iconic Panda - Flaticon

Serbia

[Serbia icons](https://www.flaticon.com/free-icons/serbia "serbia icons") created by Freepik - Flaticon

Syria

[Syria icons](https://www.flaticon.com/free-icons/syria "syria icons") created by Freepik - Flaticon

Turcja

[Turkey icons](https://www.flaticon.com/free-icons/turkey "turkey icons") created by Freepik - Flaticon

Ukraina

[Ukraine icons](https://www.flaticon.com/free-icons/ukraine "ukraine icons") created by Freepik - Flaticon

Kreis Viersen

Sozialamt – Kommunales Integrationszentrum

Rathausmarkt 3 | 41747 Viersen

www.kreis-viersen.de



Gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Impressum

Herausgeber: Kreis Viersen – Der Landrat

Stand: Februar 2024

Fotos: © Kreis Viersen, sofern nicht anders vermerkt