

# BABCIU, DZIADKU - BAWMY SIĘ RAZEM!

Scenariusz warsztatów międzypokoleniowych

OPRACOWANIE AGATA ZAJĄC



7223

Z ZABAWY DZIECINNEJ W OGRODZIE ZOOLOGICZNYM: KTO MOCNIEJSZY?

Z zabawy dziecinniej w ogrodzie zoologicznym: Kto mocniejszy?,  
[Wikimedia Commons](#), [Public domain](#)

Wspólna zabawa jest idealnym sposobem na poznanie się, budowanie więzi, przynosi radość i satysfakcję. Spotkania z babciami i dziadkami pozwalają wnukom nawiązać bliższe relacje z osobami starszymi. Starsze pokolenie to skarbnica wiedzy i doświadczenia, którym chętnie dzieli się z innymi. Młodsze pokolenie to wulkan energii, kreatywności. Wspólnie spędzony czas wzmacnia poczucie bliskości oraz wzajemnej akceptacji, rozwija umiejętność współdziałania.

## TEMAT

*Babciu, dziadku – bawmy się razem!*

## UCZESTNICY

Bacie, dziadkowie i wnuki

## CZAS I MIEJSCE

90 minut, duża sala (np. czytelnia w bibliotece), przestrzeń częściowo bez krzeseł i stołów

## TERMIN

Przykładowo sobota przed południem

## CELE

- **Główne:** dialog między pokoleniami, zapoznanie z dawnymi, a także współczesnymi zabawami i zabawkami, podtrzymywanie tradycji, kształtowanie postawy szacunku wobec ludzi starszych, otwarcie na potrzeby młodszych.

- **Szczegółowe:** uczestnicy poznają dawne zabawy i zabawki dla dzieci, potrafią porównać dawne zabawy i zabawki ze współczesnymi, są otwarci, kreatywni, potrafią bawić się tym co znajdują w najbliższym otoczeniu, uczą się wyliczanek, rozumieją potrzebę podtrzymywania tradycji, zdobywają wiedzę i nowe umiejętności, potrafią w twórczy sposób spędzać wolny czas w towarzystwie osób w różnym wieku, cenią relacje rodzinne, dawne tradycje i obyczaje.

## SCHEMAT



### WSTĘP - (15 minut)

#### METODY I MATERIAŁY:

- wyliczanka *Ene-due...*
- zabawa *Mam chusteczkę haftowaną*
- chusteczka

#### PRZEBIEG:

- powitanie (*Witam wszystkie bacie, dziadków, wnuczki i wnuków. Dzisiejsze warsztaty będą naprawdę zabawne, a właściwie zabawowe. Mam nadzieję, że wszyscy lubimy się bawić. Poznajmy się bliżej.*)
- poznanie się uczestników
- wyliczanka *Ene-due...* (za jej pomocą wybieramy osobę, która rozpocznie zabawę *Mam chusteczkę haftowaną*)

#### *Wyliczanka Ene, due...*

*Ene, due, rike, fake,  
torbe, borbe ósmesmake  
eus, deus, kosmateus  
i morele – baks.*

[Wikipedia, CC BY-SA 3.0](#)

- zabawa integracyjna *Mam chusteczkę haftowaną* - uczestnicy tworzą wielkie koło stojąc dookoła jakiejś przestrzeni. Jedna z osób wędruje wewnątrz kółka i wybiera z niego jakąś osobę płci przeciwnej. Po dokonaniu wyboru kładzie chustę przed nią, klęka i się z nią całuje (ten element można pominąć). Osoba wybrana zostawia miejsce wędrującemu i przejmuje jego zadanie.

*Mam chusteczkę haftowaną, co ma cztery rogi,  
kogo kocham, kogo lubię, rzucę mu pod nogi.  
tej nie kocham, tej nie lubię, tej nie pocałuję,  
a chusteczkę haftowaną tobie podaruję.*

[Wikipedia, CC BY-SA 3.0](#)

[YouTube](#)

- zagajenie tematu (*Za chwilę sprawdzimy, czy zabawy, w które bawili się kiedyś dziadkowie znane są wnukom. Zobaczymy też, czy zabawy współczesnych dzieci spodobają się i „wciągną” babcie i dziadków.*)

### ROZWINIĘCIE – (65 minut)

#### METODY I MATERIAŁY:

- gry i zabawy
- opowiadanie, wymiana doświadczeń
- chusteczka, neo lina, sznurek, kapsle, grzebień lub linijki, monety, kartki, długopisy, miotła, puzzle, smartfony, tablety, worki lub pudełka z różnymi przedmiotami (klej, nożyczki, papier kolorowy, żetony, flamastry, czapki, piłki, gwizdki, woreczki z piaskiem, pokrywki, łyżki drewniane, balony lub inne)
- odtwarzacz CD lub inny sprzęt do odtwarzania dźwięku

## PRZEBIEG:

- wyjaśnienie celów warsztatów
- opowiadania babć i dziadków o zabawach i zabawkach z ich dzieciństwa
- prezentacja współczesnych zabaw, gier, zabawek przez wnuki
- nauka wyliczanek, które znają uczestnicy warsztatów
- wspólne zabawy (współczesne i dawne), np. *Dzień dobry Ci, królu Lulu*, *Miotlarz*, *Ojciec Wirgiliusz*, *Do wody, na brzeg*, kapsle, cymbergaj, ciepło zimno, statki, gra w sznurki (np. robienie na palcach tzw. spadochronu), przeciąganie liny, gry na smartfonie, puzzle lub inne.

### *Dzień dobry Ci, królu Lulu*

Uczestnicy wybierają spośród siebie króla. Ten siada na tronie. Pozostali „poddani” witają króla słowami:

- *Dzień dobry Ci Królu Lulu!*

Król odpowiada:

- *Dzień dobry Wam Dzieci-śmieci, gdzieście były, coście robiły?*

Poddani odpowiadają:

- *Byliśmy* (tu pada nazwa miejsca, które wcześniej ustalili „poddani”, np. w domu, ogrodzie, na plaży itp.),

- *Robiliśmy to:* (tu pokazują, co robili)

Król Lul zgaduje do skutku, jak zgadnie - dzieci z hałasem rozbiegają się, a Król Lul goni, kogo złapie - ten jest królem w następnej kolejce.

[superszkolna.pl](http://superszkolna.pl)

### *Miotlarz*

Ustawiamy się naprzeciwko siebie w dwóch rzędach liczących tyle samo osób. Dodatkowa osoba wchodzi pomiędzy rzędy z miotłą. W pierwszej części zabawy przy muzyce rzędy zbliżają się do siebie i każdy chce porwać parę z naprzeciwka, co utrudnia miotlarz rozgarniając oba rzędy. Na dany znak i zmianę muzyki miotlarz rzuca miotłą i bierze parę, pozostali także łączą się w pary a osoba, która nie zdąży nikogo złapać łapie miotłą.

[akademiakolberga.pl](http://akademiakolberga.pl)

[YouTube](#)

### *Ojciec Wirgiliusz*

Dzieci tworzą krąg, trzymając się za ręce. Dziecko-Ojciec Wirgiliusz stoi w środku. Koło obraca się w rytm piosenki. Po słowach: *sto dwadzieścia troje* wszyscy zatrzymują się, zwracają twarzą do środka koła i kładą ręce na biodrach.

*Hejże, dzieci* - dwa podskoki; *hejże ha* - dwa klaśnięcia; róbcie wszyscy to co ja - Ojciec Wirgiliusz pokazuje jakieś proste gesty, ćwiczenia (np. przysiady, ukłony), wszyscy je powtarzają aż do końca piosenki. Następnie wybiera się nowego Wirgiliusza i zabawa zaczyna się od początku.

### *Ojciec Wirgiliusz*

*uczył dzieci swoje,*

*a miał ich wszystkich*

*sto dwadzieścia troje.*

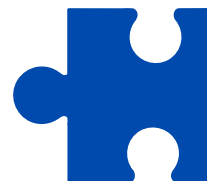
*Hejże, dzieci, hejże ha:*

*róbcie wszyscy to co ja.*

*Hejże, dzieci, hejże ha:*

*róbcie wszyscy to co ja.*

[Encyklopedia Tradycji – Fandom, CC BY-SA](#)



### ***Do wody, na brzeg***

Uczestnicy stoją w rzędzie przodem do prowadzącego zabawę. Na hasło „do wody” dają krok do przodu, na hasło „na brzeg” wracają na swoje miejsca. Prowadzący celowo myli hasła, dziecko, które popełni błąd odpada. Zabawę można także poprowadzić używając liny, którą kładziemy na środku sali tworząc z niej koło. Wszyscy stoją wokół niej, a na hasło „do wody” wskakują/wchodzą do środka koła, na hasło „na brzeg” wracają na zewnątrz.

[sp4.sochaczew.pl](http://sp4.sochaczew.pl)

### ***Gra w kapsle***

Gra wykorzystująca kapsle od butelek, które wprawiane są w ruch po płaskiej powierzchni za pomocą pstrykania ich palcami. Kapsle można ozdobić (np. flagami państw) i pstrykać po torach (tzw. wyścig pokoju).

[Wikipedia, CC BY-SA 3.0](http://Wikipedia, CC BY-SA 3.0)

### ***Cymbergaj***

Towarzyska gra zręcznościowa, polegająca na odbijaniu monet na płaskiej powierzchni, przy użyciu linijki bądź grzebienia. Cymbergaj posiada wiele odmian, różniących się liczbą używanych monet, miejscem i zasadami rozgrywki. Może być zarówno grą indywidualną jak i zespołową. Czasami do gry, zamiast monet z grzebieniem/linijką używa się kapsli z otwieraczem do pojemnika z napojem, bądź guzików.

Więcej o grze: [Wikipedia, CC BY-SA 3.0](http://Wikipedia, CC BY-SA 3.0)

### ***Ciepło zimno (piekło niebo)***

Z kartki wycinamy kwadrat i składamy na pół - poziomo i pionowo. Wierzchołki kartki składamy do miejsca gdzie krzyżują się poprzednie zgięcia. Odwracamy kartkę na drugą stronę. Ponownie składamy wierzchołki do miejsca skrzyżowania się pierwszych zgięć. Wierzchołki łączymy ze sobą. Wyrównujemy zgięcia od spodu w taki sposób, aby nie zagiąć wierzchnich części. Składamy całość na pół tak jak na początku i otwieramy. Środek malujemy na niebiesko i czerwono według wzoru. Uważamy żeby nie pokolorować krawędzi. Następnie składamy, piekło niebo jest gotowe do zabawy.

[praceplastyczne.pl](http://praceplastyczne.pl)

### ***Statki (okręty)***

Można grać w nią wszędzie: wystarczy kartka i długopis.

Zasady ogólne (dla 2 osób).

Potrzebujemy dwóch kartek w kratkę i dwóch długopisów. Grający powinni siedzieć w oddaleniu od siebie - aby nie widzieć kartki przeciwnika. Celem jest jak najszybsze „zatopienie” okrętów przeciwnika oraz „ochrona” własnych statków.

Gra może być przeprowadzana na kartkach papieru lub specjalnych planszach – narysowanie ich nie jest trudne. Każdy gracz powinien mieć przed sobą dwieplansze o tej samej wielkości – najczęściej jest to 10 na 10 krutek na kartce w kratkę. Kolumny i wiersze oznaczamy współrzędnymi: w kolumnach - litery od A do J; w wierszach – liczby od 1 do 10. Na jednej planszy gracz rysuje swoje statki, a na drugiej zaznacza nietrafione strzały w statki przeciwnika oraz oznaczenia trafionych okrętów. Statki mogą być narysowane w pionie i poziomie, ale nie mogą stykać się ze sobą bokami ani rogami i nie mogą być „zakręcone” czyli przypominać litery L.

### Zasady gry:

Gra przebiega naprzemiennie: najpierw jeden z graczy oddaje strzał, jeśli uda się mu trafić, może kontynuować „strzelanie” do momentu, aż chybi. Zatopienie statku ma miejsce, kiedy wszystkie kratki symbolizujące ten okręt zostaną „trafione” przez drugiego gracza. O oddaniu nietrafionego strzału informujemy słowem „pudło”. Natomiast przy strzale trafionym mówimy „trafiony” lub „trafiony-zatopiony”. Bardzo ważne jest prawidłowe oznaczanie na planszy dokonanych już strzałów tak, aby nie wykonywać ich ponownie. Najczęściej stawia się kropkę w miejscu, do którego oddaliśmy strzał nietrafiony. Natomiast strzał oddany i trafiony zaznacza się krzyżykiem.

### Na przykład:

Jeśli trafimy w jednomasztowiec – mówimy trafiony-zatopiony. Jeśli nie był to jednomasztowiec, dalej powinniśmy oddawać strzały w miejsce nad, pod, albo na lewo lub na prawo od trafionego. Natomiast „na skos” od trafionego strzału można od razu oznaczyć jako „pudła” (w tych miejscach, zgodnie z zasadami, przeciwnik nie mógł umieścić statku).

### Ile statków narysować?

Na planszach 10 na 10 przyjmuje się, że każdy z graczy dysponuje flotą, która złożona jest z:

jednego czteromasztowca o wielkości czterech kratek  
dwóch trójmasztowców o wielkości trzech kratek  
trzech dwumasztowców o wielkości dwóch kratek  
czterech jednomasztowców o wielkości jednej kratki.

[pppp.walbrzych.pl](http://pppp.walbrzych.pl)

### ***Gra w sznurki***

Zabawa w zaplatanie neo sznurka. Polega na formułowaniu na rękach figur, potem przekazywaniu ich drugiej osobie, aby przejął je we właściwy sposób oraz stworzył kolejną figurę do przekazania! Zabawa genialna zapewnia mnóstwo śmiechu, zabawy, ćwiczy dłonie i wymaga kombinowania jak przekazać dany wzór bez rozplątania tego co ma się na własnych dłoniach. Długość sznurka ok. 80 cm.

[jokomisiada.pl](http://jokomisiada.pl)

[YouTube](#)

[Facebook](#)

[YouTube](#)

### ***Przeciąganie liny***

Dyscyplina sportu polegająca na ciągnięciu liny, przez dwie drużyny, w dwa przeciwne kierunki.

[Wikipedia, CC BY-SA 3.0](#)

### ***Układanie puzzli***

***Gry na smartfonach, tabletach*** (wybrane przez dzieci)

- podział na grupy, wymyślenie zabawy z użyciem wylosowanych przedmiotów oraz jej prezentacja – każda z grup wybiera pudełko/worek, w którym ukryte są różne przedmioty, uczestnicy wymyślają nową zabawę i prezentują ją pozostałym grupom.



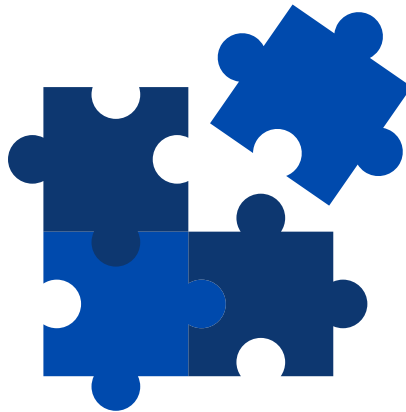
## ZAKOŃCZENIE – (10 minut)

### METODY I MATERIAŁY:

- smartfon lub aparat fotograficzny
- koła z emotikonami (buzia uśmiechnięta, neutralna i smutna)

### PRZEBIEG:

- podsumowanie warsztatów, ewaluacja (za pomocą emotikonów) – (Dziękuję wszystkim za świetną zabawę i wspólnie spędzony czas. Wybierzcie buźki, które wyrażają Wasze odczucia po dzisiejszych warsztatach.)
- zapowiedź drugiej części spotkania za tydzień (podczas drugiej części dzieci wraz ze starszymi będą wykonywać zabawki w grupach – babcie będą uczyć wnuczki będą robiły lalki szmacianek i układały wzory z wodnych koralików, dziadkowie z wnukami zabawki z drewna i roboty techniką zero waste,
- pamiątkowe zdjęcie (po warsztatach drukujemy najciekawsze zdjęcia ze wspólnych zabaw i na kolejne spotkanie przypinamy na planszy, zdjęcie grupowe wszyscy dostają na pamiątkę).



Scenariusz powstał w ramach kursu „Otwarte zasoby edukacyjne w bibliotece” organizowanego przez Spółdzielnię Otwartej Edukacji [SpotEd](#)

Opracowano w programie [Canva](#)

Artykuł dostępny na licencji: [CC BY-SA 4.0](#)