

EKO KALENDARZ

Trzeci piątek czerwca

Dzień Pustej Klasy

WWW.EKOKALENDARZ.PL

Dzień Pustej Klasy to święto zainaugurowane w 2012 roku przez grupę londyńskich nauczycieli, które ma jeden prosty cel: sprawić, aby tego dnia klasy opustoszały. Rolą Dnia Pustej Klasy jest zachęcenie nauczycieli, by choć jedną lekcję spędzili ze swoimi uczniami poza budynkiem szkoły. Obchodzimy go rokrocznie (zwykle w trzeci piątek czerwca, w 2019 w drugi) jako wyjątkowe, międzynarodowe święto edukacji na świeżym powietrzu. Wszystko po to, aby promować edukację terenową – prawdopodobnie najbardziej uszczęśliwiającą formę edukacji na świecie. Do tego edukację bardzo skuteczną, bo angażującą różne zmysły.

Gdy w 2016 roku jako Ośrodek Działań Ekologicznych „Źródła” zaproponowaliśmy obchodzenie tego święta także w Polsce (www.dzienpustejklasy.pl), nasza propozycja spotkała się z pozytywną reakcją ze strony szkół w całym kraju. Bardzo cieszą nas dziesiątki tysięcy dzieci, które corocznie spędzają ten dzień poza szkołą. Jednocześnie zdajemy sobie sprawę, że nie każdy nauczyciel będzie gotowy na taką formę edukacji, dlatego już wcześniej przygotowaliśmy i udostępniliśmy darmowe materiały przygotowujące do edukacji terenowej. Do najważniejszych należy książka „W dziką stronę. Rozmowy o edukacji w przyrodzie” oraz broszura pt. „Zabierzmy dzieci na dwór”, obie dostępne w wersji elektronicznej pod adresem: www.dzienpustejklasy.pl/materialy.

Wymienione opracowania dotyczą głównie edukacji przyrodniczej i poznawania środowiska, które jest nam najbliższe. Jednak poza szkołą można z powodzeniem realizować także inne tematy. Pakiet, który czytacie jest zachętą, aby podczas wyjść z klasą, poruszyć także tematy edukacji globalnej, rozszerzyć wiedzę o świecie, jego różnorodności i bogactwie, a jednocześnie zaszczeptać w dzieciach takie wartości jak empatia i szacunek w stosunku do innych ludzi oraz nierozumianych przez nas zwyczajów. To niezwykle ważne, by zdawać sobie sprawę, że nie tylko zamieszkujemy tę samą planetę, ale też w dużej mierze od siebie współzależymy. Łączy nas gospodarka, mieszają się nasze kultury, wymie-

niamy się wiedzą i zasobami. Biorąc pod uwagę wpływ jednostek na całą populację i jej funkcjonowanie, łatwo dojść do wniosku, że wspólnie jesteśmy odpowiedzialni zarówno za jakość życia na Ziemi, jak i za stan naszej planety. Dzień Pustej Klasy to świetna okazja, aby obcując z naturą, wprowadzić dzieci w zagadnienia edukacji globalnej, zwiększyć ich świadomość dotyczącą świata, w którym żyjemy wspólnie z blisko ośmioma miliardami innych ludzi. Więcej informacji merytorycznych na temat edukacji globalnej można znaleźć na naszej stronie www.globalna.edu.pl

Pakiet ten został pomyślany jako zbiór tradycyjnych gier i zabaw podwórkowych, pochodzących z krajów Globalnego Południa. Wiele z nich jest tudząco podobnych do zabaw polskich dzieci, można więc z powodzeniem bawić się w nie także w naszym kraju. To dowód, jak bardzo jesteśmy wszyscy do siebie podobni. Czy to nie wspólny wstęp do rozpoczęcia dyskusji o szacunku i tolerancji w stosunku do odmiennych od nas osób? Bez tego trudno będzie osiągnąć siedemnasty Cel Zrównoważonego Rozwoju, jakim jest ożywienie globalnego partnerstwa na rzecz zrównoważonego rozwoju.



DZIEŃ PUSTEJ KLASY

14 czerwca 2019



DZIEŃ PUSTEJ KLASY

14 czerwca 2019

Skorzystajcie z zaproszenia od przyrody!

Natura uczy, dotlenia, aktywizuje, pobudza wyobraźnię, wzrusza i zadziwia.

Niech tego dnia wszystkie ławki będą puste!



www.dzienpustejklasy.pl

Zagmatwany świat

Liczba uczestników:

minimum 6 osób

Materiały:

liny o długości 3; 3,5; 4,5; 5; 6; 7,5 m, wydrukowane załączniki nr 1, 2 i 3

Od najmłodszych lat uczymy się o świecie. Początkowo poznajemy dom i życie rodzinne, nieco później najbliższe otoczenie i miejscowość, w której mieszkamy. W końcu idziemy do szkoły i już w pierwszych klasach, dowiadujemy się wielu faktów o własnym kraju. Potem przychodzi czas na Europę i inne kontynenty – państwa, stolice, rzeki, góry, wyznania, gospodarkę, konflikty, podboje, zmieniające się granice... Zazwyczaj źródłem naszej wiedzy są mapy, bo to na nich najłatwiej jest pokazać zróżnicowanie Ziemi. Niezależnie od tematyki – jako przedstawienie graficzne – mapa jest doskonałym narzędziem, ponieważ nasz obraz świata opiera się w dużej mierze na zmyśle wzroku. Niestety, zdarza się też tak, że nieświadomi pewnych ograniczeń, wyciągamy błędne wnioski z prezentowanych nam obrazów. Doskonałym przykładem jest mapa świata. Nie da się idealnie przenieść obrazu z kuli na płaską powierzchnię, dlatego każda mapa, w zależności od jej zastosowania, odwzorowuje wiernie kąty, odległości lub powierzchnię – nigdy wszystko naraz. Jeśli jesteśmy tego świadomi, będziemy w stanie dobrać odpowiedni sposób przedstawienia świata do własnych potrzeb. Jeśli jednak przeglądamy mapy bez większej refleksji, mogą one utrwalić w nas błędny obraz Ziemi. Z doświadczenia wiem, że powoduje to u dzieci dezorientację, co do proporcji lądów i wód światowych. Oglądając mapy europocentryczne uczniowie nie zdają sobie sprawy z tego, jak małą częścią Ziemi jest Europa czy choćby Grenlandia, przedstawiona w odwzorowaniu Merkatora jako wyspa dorównująca wielkością Afryce. Ta ostatnia z kolei nie wydaje się wcale tak ogromna jak w rzeczywistości, a przecież to drugi pod względem powierzchni kontynent po Azji!

Aby pomóc dzieciom zapamiętać prawidłowe proporcje, proponuję zabawę, dzięki której można zweryfikować poglądy na temat wielkości lądów występujących na Ziemi. Podziel dzieci na sześć grup. Każdej z nich wręcz wydruk z konturem jednego kontynentu z [załącznika 1](#) oraz linę o odpowiedniej długości według wzoru:

Afryka – 6 m,
Ameryka południowa – 4,5 m,
Ameryka Północna – 5 m,
Australia – 3 m,
Azja – 7,5 m,
Europa – 3,5 m.

Teraz wszyscy mają wspólne zadanie: ułożyć z otrzymanych lin mapę świata. Oczywiście każda grupa układa kształt własnego kontynentu, ale jednocześnie musi się porozumieć z innymi zespołami, aby lądy zostały rozmieszczone odpowiednio względem siebie. Zadanie to może okazać się trudniejsze niż się początkowo wydawało. Dlatego warto przysłuchiwać się postępom pracy, a jeśli zajdzie potrzeba, moderować dyskusję tak, by poszczególne osoby zdołały się porozumieć.

Wykonaną w ten sposób mapę świata możesz wykorzystać na wiele sposobów. Przede wszystkim warto poprosić dzieci, aby spróbowały zmierzyć poszczególne kontynenty w dostępny im sposób. Obwód można określić liczbą stóp lub zmierzyć przy pomocy patyczka o ustalonej długości. Jeśli będzie to elastyczna gałązka, łatwiej zmierzymy krzywizny. Na pewno da się też porównać

powierzchnie poszczególnych lądów, na przykład znajdując duże liście, albo płyty opadłej kory o podobnych rozmiarach (po jednym na grupę) i sprawdzając, ile razy liść zmieści się na obszarze konkretnego kontynentu. Można też spróbować odnaleźć najdłuższą prostą każdego z kontynentów i odmierzyć ją naturalnym cyrklem, zrobionym z rozdwojonej, na kształt procy, gałęzi.

Mając już przygotowaną pomoc, zaznacz na mapie strony świata. Gdzie jest północ, a gdzie południe? Możecie sprawdzić wspólnie, czy kierunki świata na mapie zgadzają się z tymi, które wskazuje kompas. Jeśli nie – nic nie szkodzi. Przecież zwykłą mapę także można oglądać w różnym położeniu. Teraz wytłumacz dzieciom, że świat, jak pewnie już słyszeli, nie jest wszędzie taki sam. Są kraje, w których ludziom żyje się łatwiej niż w innych, to kraje zamożniejsze, bezpieczniejsze, z lepszą opieką zdrowotną i wyższym stopniem edukacji. Większość takich państw leży w północnej części kuli ziemskiej – nazywamy je Globalną Północą. Są też kraje uboższe, często zniszczone wojną, albo ograbione w przeszłości, przez co życie w nich może być trudniejsze – nazywamy je Globalnym Południem. To zazwyczaj państwa o bogatej, fascynującej kulturze i niebagatelnym wpływie na rozwój ludzkiej cywilizacji. Niestety, dziś nie mają możliwości dorównać poziomem rozwoju krajom Północy. Wręcz dzieciom mapę ([Załącznik 2](#)) przedstawiającą podział świata na Globalną Północ i Globalne Południe. Poproś, aby stworzyły wspólnie linię podziału na ułożonej przez siebie mapie. Niech wykorzystają to, co dostępne w naturze, z całą pewnością znajdą odpowiednie materiały bez niszczenia przyrody. Gdy skończą, zapytaj, czy są w stanie nazwać jakieś kraje, które możemy zaliczyć do Północy albo Południa? Do której grupy zaliczymy Polskę?

Na koniec zrób jeszcze jedną symulację, która może wpłynąć na lepsze postrzeganie świata. Poproś dzieci, by wyobraziły sobie, że reprezentują wszystkich ludzi żyjących na świecie. Niech ustawią się na poszczególnych kontynentach w taki sposób, aby odzwierciedlić rzeczywisty podział ludności na świecie. Gdzie może żyć najwięcej ludzi, a gdzie najmniej? Jak duże są różnice w populacjach konkretnych lądów? Kiedy uczniowie podejmą decyzję, wręcz im dane przedstawiające rzeczywisty podział ([Załącznik 3](#)) i poproś o skorygowanie ustawienia. Przedstawione w załączniku dane pokazują, jaki procent stanowi ludność kontynentów w stosunku do całej populacji ludzkiej oraz odpowiadającą jej liczbę osób, przy założeniu, że sto procent populacji będzie symbolizowało dwadzieścia osób. Jeśli liczba uczestników będzie inna, trzeba policzyć procenty od nowa. Jak widać, Europejczycy i mieszkańcy Ameryki Północnej stanowią niewielką część światowej populacji. Jednak to właśnie oni



stanowią grupę konsumującą najwięcej surowców: marnują ogromną ilość pożywienia, wymieniają sprzęty elektroniczne, gdy tylko pojawi się nowy model, podążają za modą i sprowadzają dobra z najodleglejszych zakątków świata. Czy dzieci wiedzą, skąd pochodzą wykorzystywane przez nas minerały, gdzie produkowane są rzeczy, z których korzystamy na co dzień, czy zdają sobie sprawę, kto pracował przy zbiorze ich ulubionych owoców? Śmiało można powiedzieć, że podczas codziennego życia korzystamy z dóbr i wysiłku ludności całego świata. Czy nie nadszedł czas, byśmy poznali tych ludzi lepiej?



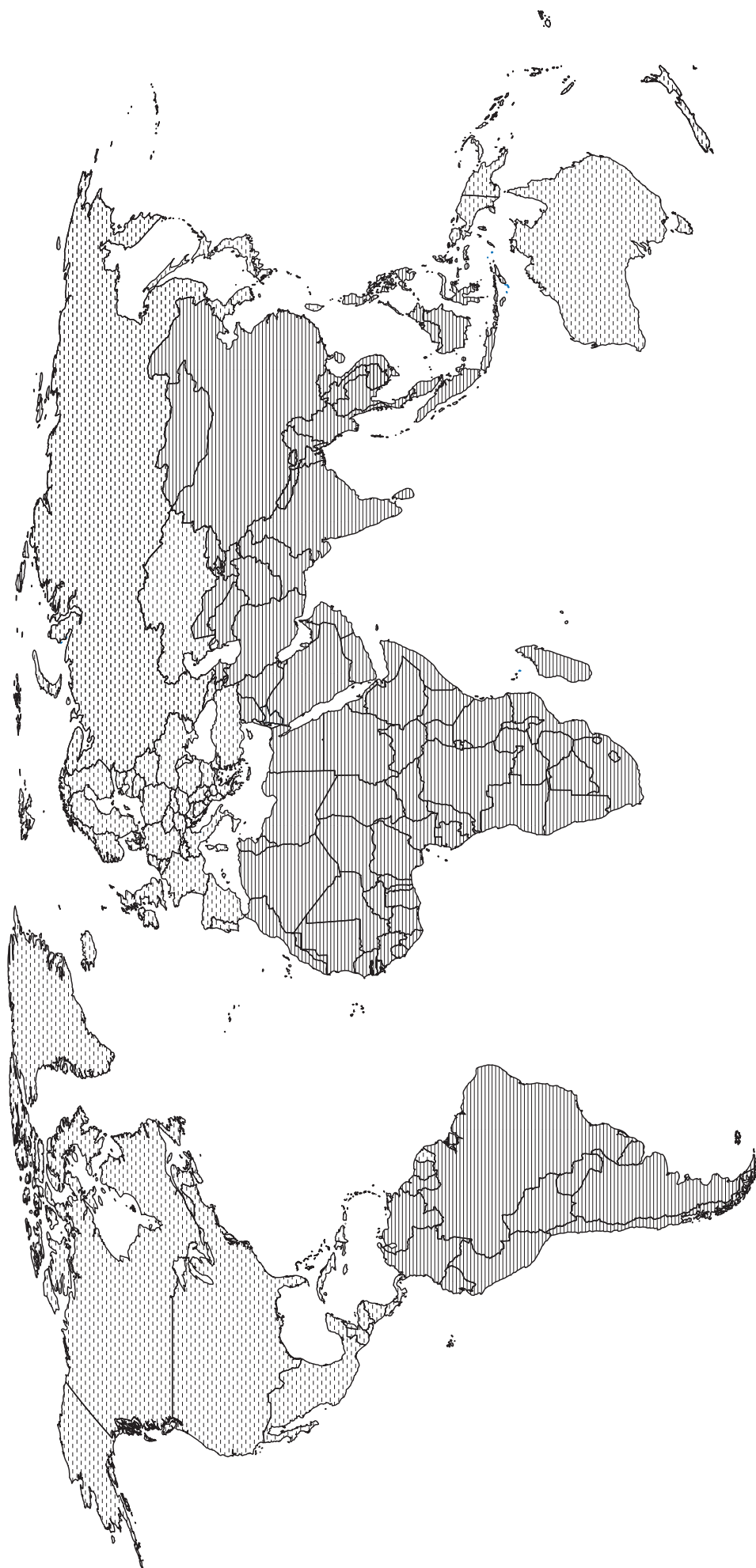


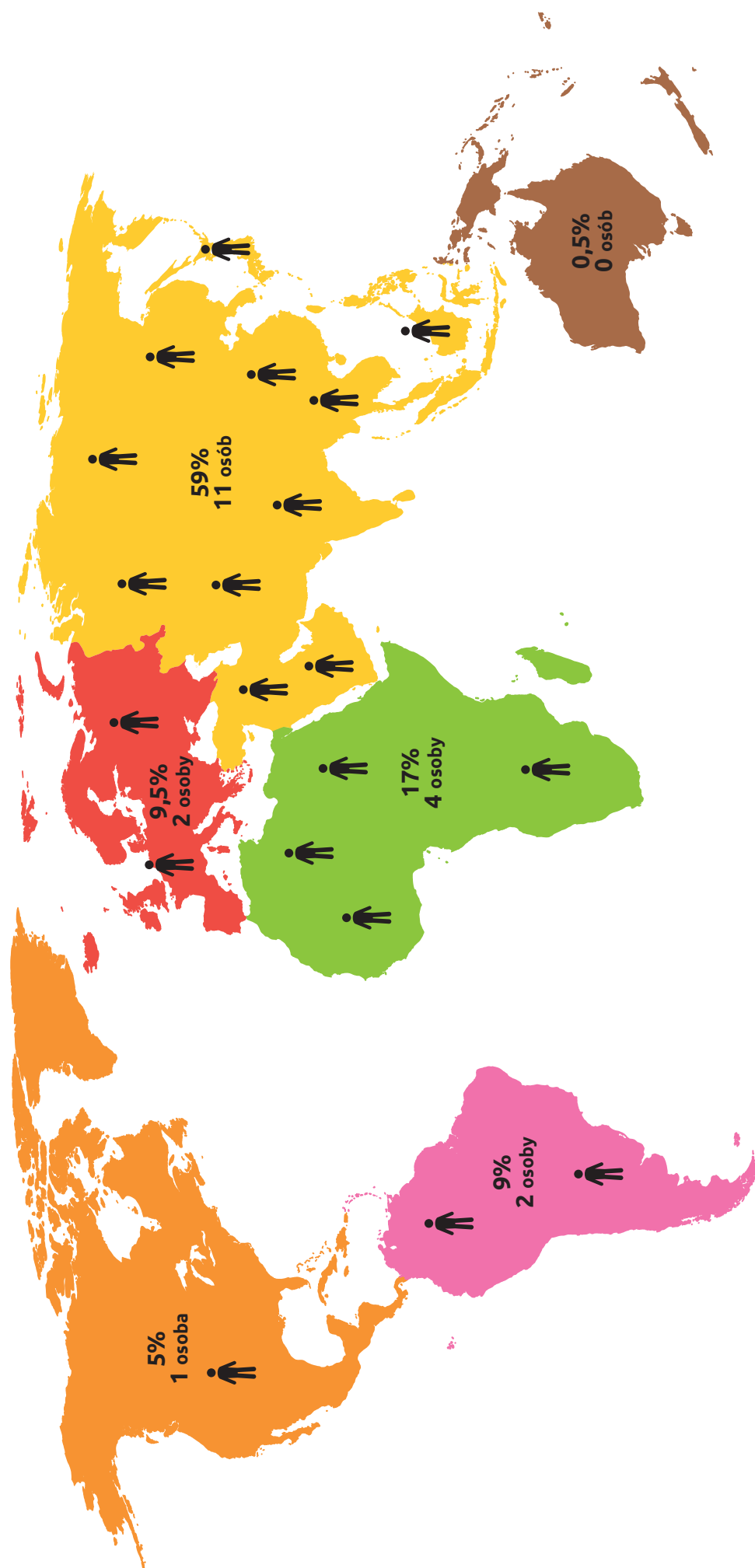












Rangoli

Liczba uczestników:

nieograniczona

Materiały:

to, co znajdziecie w przyrodzie

W parku czy w lesie możemy wykonać wzór przypominający tworzone w Indiach rangoli. Jest to forma sztuki praktykowana zazwyczaj przez kobiety i dzieci w Indiach czy Pakistanie. Polega na układaniu na ziemi przeróżnych wzorów oraz wypełnianiu ich wielobarwnymi, drobnymi elementami. Tradycyjnie do rangoli używa się barwionych ziaren zbóż i ryżu, piasku czy płatków kwiatów, ale nie musimy się ograniczać do wymienionych elementów. Najlepiej jest wykorzystać to, co można zdobyć na miejscu bez szkody dla środowiska. Przydadzą się suche szyszki, opadłe owoce, jesienne liście, piasek, albo osypujące się płatki przekwitających krzewów. Przed wykonaniem rangoli zastanów się dobrze, co chcesz stworzyć? Wybór może być dowolny: geometryczne kształty, symetryczny kwiat, a może motyw zwierzęcy? Ogranicza cię jedynie wyobraźnia.



Pilolo

Liczba uczestników:

5-25 osób

Materiały:

kilka charakterystycznych, drobnych przedmiotów do schowania, linka

Jest to tradycyjna gra ruchowa, w którą bawią się dzieci z Ghany. Jej atutem jest fakt, że zagrać można właściwie wszędzie. Potrzeba jedynie kilku drobnych przedmiotów (znalezionych w okolicy charakterystycznych patyków, kamieni, szyszek, ważne, by odróżniały się od innych przedmiotów znajdujących się na obszarze gry) oraz linii startu, którą może być zarówno ułożona na ziemi linka, jak i kawałek prostego kija. Można ją też narysować na piasku.

Zasady są bardzo proste. Na początku spośród uczestników wybiera się szefa. Będzie miał za zadanie ukrywać przedmioty i decydować, kto pierwszy zakończy wyścig. Szef zmienia się po każdej rundzie. Po dokonaniu wyboru reszta uczestników ustawia się na linii startu, tyłem do szefa, a ten ukrywa przedmioty. Kiedy skończy, prosi, by wszyscy odwrócili się przodem do obszaru gry i na wyraźny znak rozpoczęli poszukiwania. Rundę wygrywa ten, kto pierwszy znajdzie któryś z przedmiotów i dobiegnie z nim na linię startu.



Mbube! Mbube!

Liczba uczestników:

12-25 osób

Materiały:

opaska na oczy

Zabawa pochodząca z obszaru Republiki Południowej Afryki. W języku zulu mbube oznacza „lew”. Uczestnicy wybierają dwie osoby, wokół których formują krąg. Jedna z wytypowanych osób zostanie lwem, a druga antylopą. Obu zawiązuje się oczy przepaską. Zadaniem lwa jest złapać (dotknąć) antylopę, która oczywiście stara się mu uciec. Gdy lew zbliża się do antylopy, dzieci tworzące krąg, wołają: „mbube! mbube!”. Powinny krzyczeć tym głośniejsze, im bliżej jest drapieżnik. Gdy ten traci trop, okrzyki cichną. Jeśli lew lub antylopa zbliżają się do którejś z osób stojących w kręgu, ta mówi „stój”, informując o swojej obecności. Wówczas osoba z zawiązanymi oczami wie, że musi zawrócić. Poziom trudności można modyfikować powiększając lub pomniejszając krąg.



Zapatero

Liczba uczestników:

2 osoby (przy większej liczbie osób tworzymy pary)

Materiały:

mały kamień

Gra wywodząca się najprawdopodobniej z Meksyku, znana także w Ameryce Północnej oraz Ameryce Południowej. Potrzeba do niej tylko jednego, niewielkiego kamienia, pełniącego rolę tytułowego „szewca”, bo to właśnie oznacza wyraz *zapatero*.

Grają dwie osoby. Jedna z nich chowa kamień w jednej dłoni, po czym porusza obiema pięściami w górę i w dół, wypowiadając przy tym pytanie: „Gdzie mieszka szewc, na dole czy na górze?”. Po tym pytaniu układa jedną pięść na drugiej i czeka na odpowiedź. Gdy drugi gracz zdecyduje, czy kamień jest na dole czy na górze, osoba trzymająca kamień otwiera wskazaną dłoń. Jeśli wypadnie z niej kamień, gracze zamieniają się rolami.



Szczęśliwe patyczki

Liczba uczestników:

2-10 osób

Materiały:

3 połówki rozpołowionych patyków

Do tej egipskiej gry potrzeba trzech, mniej więcej dwudziestocentymetrowych patyczków. Każdy z nich rozszczepiamy na pół, otrzymując w efekcie pałeczki z jednej strony obłe, z drugiej płaskie. Gracze rzucają według ustalonej wcześniej kolejności trzema pałeczkami. Za każdym razem, gdy któraś upadnie płaską stroną do góry, gracz zdobywa punkt. Wygrywa oczywiście ten, kto uzbiera ich najwięcej.

Grę można urozmaicić, kolorując płaskie części na różne barwy. W tym wypadku zielony kolor może oznaczać trzy punkty, żółty dwa, a czerwony tylko jeden. Można także wyznaczyć niedużą powierzchnię, w której rzucana pałeczka musi się zmieścić, aby punkty były ważne.



Pstrykane wyścigi

Liczba uczestników:

2-10 osób

Materiały:

tyle orzechów, kasztanów, żołądzi lub innych lekkich przedmiotów, ilu jest zawodników

Kolejna zabawa, w którą grają dzieci z Egiptu. Najpierw należy zgromadzić małe, lekkie przedmioty, czyli drobne kamyczki, muszelki lub orzechy. W dalszej kolejności przygotowuje się tor, po którym będziemy je przemieszczać. W najprostszej wersji są to dwie proste, równoległe linie. Po zdobyciu pewnego doświadczenia można tworzyć bardziej skomplikowane tory z przeszkodami, albo tory przypominające labirynty.

Po zakończeniu przygotowań czas na rozpoczęcie wyścigu. Każdy z graczy ma taką samą liczbę pstryknięć w swoim ruchu. Założmy, że będą to trzy pstryknięcia. Gracz wykonuje je po kolei, starając się przemieścić w ten sposób swojego „zawodnika” jak najdalej. Należy uważać, by zawodnik nie wypadł z toru. Jeśli tak się stanie, gracz musi wrócić na miejsce, z którego rozpoczynał daną turę. Wyścig wygrywa ten, kto pierwszy zdoła dotrzeć do mety.



Koussir

Liczba uczestników:

2 do 25 osób (jeśli gra więcej niż 10 osób, warto utworzyć dwie grupy)

Materiały:

około dwudziestocentymetrowy patyk dla każdego gracza

W tę tunezyjską zabawę bez problemu można zagrać na wycieczce w lesie. Każde dziecko, które weźmie w niej udział, musi znaleźć niedługi patyk (mniej więcej o długości 20 centymetrów). Jeśli grają jedynie dwie lub trzy osoby, można ustalić, że zbieramy po trzy patyki, aby gra nie skończyła się zbyt szybko.

Patyki układamy na ziemi równolegle do siebie, co 15-20 centymetrów, tak jakby były szczebelkami w leżącej drabinie. Ustalamy kolejność i według niej zaczynamy skakać. Skaczemy tylko na jednej nodze, w taki sposób, aby stopa mieściła się między patyczkami (trzeba ustawić się bokiem do kierunku ruchu!). Jeśli komuś uda się przeskoczyć po kolei wszystkie patyki, nie dotykając żadnego z nich, ani nie podpierając się podgiętą nogą, zabiera sobie jeden patyczek, po czym zaczyna grać kolejna osoba.

W momencie, kiedy zostanie tylko jeden patyczek, wbija się go w ziemię i z ustalonej odległości każdy usiłuje trafić w niego zdobytymi wcześniej kijkami. Wygrywa ten, kto uzyska najwięcej trafień.



Dabab

Liczba uczestników:

10-30 osób

Materiały:

brak

Dabab, czyli mgła, to również zabawa z Tunezji. Potrzeba do niej tylko odrobinę wolnej przestrzeni i przynajmniej dziesięć osób. Uczestnicy dzielą się na dwie, równe grupy. Członkowie jednej grupy klękają w kole, a osoby z drugiej klękają za nimi, zastaniając im oczy dłońmi. Wcześniej druga grupa wyłania lidera i każdy z członków podaje mu wymyślony przez siebie pseudonim.

Teraz lider mówi głośno formułę: „Mgła! Mgła przed tobą, [pseudonim wybranej osoby]! Nadciąga nieustraszony jeździec!”. Wywołana osoba, wstaje, starając się robić jak najmniej hałasu, podkłada się do jednego z członków pierwszej grupy, dotyka jego ramienia i równie cicho wraca na swoje miejsce.

Po wszystkim dotknięta osoba musi odgadnąć, kto ukrywa się pod wypowiedzianym pseudonimem. Jeśli odgadnie – grupy zamieniają się miejscami, jeśli nie – powtarzają wszystko od nowa.

Ważne, by osoba, która widziała skradającego się (bo przecież musiał w tym celu odkryć jej oczy), nie zdradziła go w żaden sposób swojej grupie, ani podczas samego skradania się, ani później. Jeśli to zrobi, grupa przegrywa i nie dochodzi do zamiany miejsc.

Ręce na kolana!

Liczba uczestników:

2-25 osób

Materiały:

brak

Bardzo prosta zabawa ruchowa, w którą bawią się egipskie dzieci. Wyznaczamy linię początkową oraz metę. Zawodnicy ustawiają się na starcie i chwytają dłońmi kolana. W tej pozycji muszą odbyć cały wyścig, a jeśli ktoś zdejmie ręce z kolan – zostaje zdyskwalifikowany. Zabawę tę można urozmaicić poprzez przygotowanie efektownych torów z przeszkodami. Nie przesadzajcie tylko z ich poziomem trudności! Warto pamiętać, że nie mogąc wypuścić z rąk swoich kolan, nie będziemy tak sprawni jak zazwyczaj.

Awo-Awo

Liczba uczestników:

5-25 osób

Materiały:

brak

Nigeryjską grę „ważenie”, jak mogłaby brzmieć jej nazwa w wolnym tłumaczeniu na język polski, rozpoczynamy od ustawienia się w kręgu i wybrania osoby opowiadającej. Osoba ta zaczyna od słów „Pojechałem do [nazwa dowolnej miejscowości] coś zważyć...”, po czym wymienia kolejno różne produkty. Pozostali chórem odpowiadają „Zważył!”, np.:

- Zważyłem kukurydzę.
- Zważył!
- Zważyłem mąkę.
- Zważył!
- Zważyłem...

Od czasu do czasu opowiadający wymienia rzeczy, których nie sprzedaje się na wagę, ale na sztuki (np. krowa, koza, owca, samochód, spodnie). W takim przypadku nie powinno się odpowiadać „zważył”, a jeśli ktoś to zrobi, odpada z gry w tej rundzie. Podobnie jest w przypadku, gdy ktoś zostanie przyłapany na niepowiedzeniu „zważył” w momencie, gdy było to wymagane. Osoba, która zostanie w kole najdłużej, zostaje opowiadającym w następnej rundzie.

Dara

Liczba uczestników:

2 osoby (przy większej liczbie osób tworzymy pary)

Materiały:

zestaw trzech kamieni/szyszek/patyczków dla każdego gracza

Kto z nas nie zna gry w „kółko i krzyżyk”? Nie każdy jednak wie, że wymyślona została przez starożytnych Egipcjan. Polska jest jednym z wielu krajów na świecie, w których gra cieszy się wielką popularnością. W bardzo ciekawej, terenowej wersji jest znana w Nigerii, gdzie nazwano ją dara. Nie potrzebujemy kartki, ani niczego do pisania. Na początek przygotowujemy pole do gry, kopiąc dziewięć płytkich dotków, ułożonych w trzech rzędach po trzy (można też narysować patykiem na piasku planszę, jak do „kółka i krzyżyka” lub ułożyć kratkę z czterech trzciniek czy patyków). Następnie jeden z graczy otrzymuje trzy kamienie, a drugi trzy patyki (albo oboje po trzy kamienie różniące się barwą). Na zmianę umieszczają po jednym przedmiocie w wybranych polach, usiłując ułożyć wszystkie trzy w jednej linii, uniemożliwiając jednocześnie zrobienie tego samego przeciwnikowi. Kiedy położą już wszystkie trzy przedmioty, w następnej kolejce przekładają dowolny z nich na inne pole, aż któremuś uda się utworzyć linię. Zwycięzca rozpoczyna grę w następnej rundzie.



Dzara-badrih

Liczba uczestników:

2 osoby (przy większej liczbie osób tworzymy pary)

Materiały:

zestaw trzech kamieni/szyszek/patyczków dla każdego gracza

Kolejna gra strategiczna z rodzaju „kółko i krzyżyk”, tym razem z Somalii. *Dzara-badrih* jest bardzo podobna do nigeryjskiej *dara*. Każdy gracz otrzymuje trzy kamienie (zastawy muszą różnić się od siebie wielkością, kształtem lub kolorem). Pole do gry stanowi kwadrat z trzech pionowych i trzech poziomych linii, tak jak to przedstawiono na poniższym zdjęciu.



Gracze mogą układać swoje kamienie jedynie w punktach styku linii i podobnie jak w *dara*, po wykorzystaniu wszystkich trzech, w następnych ruchach zaczynają je przekładać. Niestety ruch jest bardzo ograniczony, gdyż kamienie można przesuwac jedynie wzdłuż linii i tylko wtedy, gdy sąsiednie pole jest wolne. Celem rozgrywki jest oczywiście ułożenie swoich kamieni w jednej linii.

Mamba

Liczba uczestników:

5-25 osób

Materiały:

długa lina lub cokolwiek do zaznaczenia obszaru gry

Zabawa ruchowa z Republiki Południowej Afryki. Na początku zaznaczamy na ziemi kwadrat o boku 10-15 metrów (dziesięć metrów jest wystarczające dla maksymalnie dwudziestu osób, przy liczniejszej grupie potrzeba więcej przestrzeni). Będzie to pole gry, którego nie można opuścić. Jedna osoba zostaje Mambą, która ma za zadanie łapać pozostałych uczestników. Pierwszy złapany ustawia się za goniącym, kładąc mu dłonie na ramionach i staje się w ten sposób częścią Mamby. Kolejne złapane osoby przyłączają się, wydłużając węża. Mamba może się poruszać jedynie, gdy wszystkie tworzące ją osoby są ze sobą połączone, w przeciwnym razie krzyczy się „stop” i zatrzymuje ją do czasu ponownego połączenia się. Łapać rękami może jedynie pierwsza osoba w całym szeregu, ale pozostałe, tworzące ogon, mogą chwytać uciekających, owijając się wokół nich jak wąż i odcinając im drogę ucieczki. W następnej turze Mambą zostaje osoba, która najdłużej unikata schwytania. Jak widać zabawa ta łudząco przypomina znanego wszystkim z telefonów i innych sprzętów „węża”. Kto wie, czy nie była inspiracją do stworzenia wersji elektronicznej?



Kabaddi

Liczba uczestników:

10-30 osób

Materiały:

lina lub cokolwiek do wyznaczenia pola

Jest to zabawa, w którą grają dzieci w Indiach. Wyznaczamy duży kwadrat (taki, aby uczestnicy byli w stanie rozstawić się w nim, zachowując pomiędzy sobą odległość dwóch metrów). Dzielimy kwadrat na pół. Tworzymy dwa zespoły, po czym każdy z nich zajmuje jedną połowę kwadratu. Wybrana osoba z jednej drużyny wbiega na teren drugiej z przeciągłym okrzykiem „Kaabaaddiii” i usiłuje dotknąć jak największą liczbę przeciwników, zanim skończy jej się powietrze w płucach. Nim skończy okrzyk, musi znaleźć się z powrotem na swojej połówce kwadratu. Jeżeli jej się uda, wówczas wszyscy dotknięci opuszczają pole i czekają na zakończenie rozgrywki, jeśli nie – nadal biorą udział w grze. Następnie przychodzi kolej na drużynę przeciwną. Gra toczy się do momentu, aż na terenie jednej z drużyn nie zostanie ani jedna osoba.



Rede

Liczba uczestników:

2-10 osób (przy większej liczbie osób tworzymy grupy)

Materiały:

patyk o długości około 30 cm, trochę piasku

Gra zręcznościowa z Tanzanii, do której potrzeba kijka i nieco piasku. Zanim zaczniemy, musimy na twardej powierzchni usypać kopiec z piasku, a patyk wbić w jego środek. Gracze siadają wokół kopca (optymalnie dwie do pięciu osób) i kolejno biorą z kopca po garści piasku. Ważne, by za każdym razem nabierali pełną garść! Trwa to tak długo aż kijek się przewróci, lecz jeśli komuś przydarzy się to podczas jego ruchu – przegrywa, a przeciwnik zyskuje punkt.



Al saqlah

Liczba uczestników:

2-10 osób (przy większej liczbie tworzymy grupy)

Materiały:

niewielki kamyczek i kilkanaście podobnej wielkości innych przedmiotów (np. kasztanów)

To gra, w której tradycyjnie w Zjednoczonych Emiratach Arabskich brały udział jedynie dziewczynki. Siadały wkoło, a w środku kopały płytki dołek, do którego wkładały kilka lub kilkanaście drobnych kamyczków lub muszelek (można je zastąpić tym, co aktualnie mamy pod ręką – np. kasztanami). Następnie jedna z nich brała tak zwany „klucz”, czyli kamień, który musiała podrzucić i złapać tą samą ręką. W tym czasie starała się zabrać z dołka jak najwięcej przedmiotów. Czynność tę trzeba powtarzać do czasu, aż jeden z graczy nie zdoła złapać kamienia. Jeśli tak się stanie, musi zwrócić wszystkie przedmioty wyjęte podczas danego rzutu i przekazać klucz kolejnej grającej/grającemu.



Kurukuru

Liczba uczestników:

2-10 osób

Materiały:

łodygi trzciny o długości 50-70 cm w liczbie odpowiadającej liczbie uczestników

Zabawa ćwicząca celność pochodzi z Papui-Nowej Gwinei. *Kurukuru* jest nazwą wysokiego gatunku trawy rosnącej na wyspie, często wykorzystywanej w tej zabawie. W naszej strefie klimatycznej najlepiej zastąpi ją sucha łodyga trzciny. Należy wyciąć odpowiednią ilość mniej więcej metrowej długości trzciniek (po jednej na uczestnika) i znaleźć przedmiot, który zostanie naszym celem. Po ustaleniu kolejności, uczestnicy usiłują trafić w cel, rzucając trziną tak jak włócznią. Oczywiście nie musimy jej ostrzyć, jeśli wydaje nam się to zbyt niebezpieczne. Przede wszystkim ważne jest, aby ustalić wcześniej reguły bezpieczeństwa i respektować je (rzucamy pojedynczo i tylko w wybranym kierunku, nikt nie może znajdować się na linii rzutu). Po każdym trafieniu dolicza się jeden punkt, a gdy wszyscy uczestnicy skończą swoją kolejkę, przedmiot oddalamy. Przesuwamy go coraz dalej, aż do momentu, gdy nikt nie będzie w stanie dosięgnąć celu.



Wiruj w koło

Liczba uczestników:

2-10 osób (przy większej liczbie osób tworzymy grupy)

Materiały:

piłka

Gra wywodzi się z Syrii, a wystarczy do niej piłka i kawałek płaskiego terenu. Dzieci ustalają kolejność, według której podchodzą do piłki i zaczynają ją odbijać od ziemi. Cała trudność polega na tym, że w trakcie każdego odbicia, trzeba zrobić pełen obrót i złapać piłkę. Powtarzamy tę czynność tak długo, aż nie uda nam się jej schwytać. Wygrywa ten, kto wykona najwięcej prawidłowych odbić. Jeśli nie chcemy zbyt wcześnie stracić równowagi, warto przy każdym odbiciu zmieniać kierunek obrotu. W przeciwnym razie bardzo szybko zakręci nam się w głowie i nie będziemy w stanie złapać piłki.



Dakpanay

Liczba uczestników:

5-25 osób

Materiały:

brak

Filipińska odmiana gry ganianej. Gracze rysują lub oznaczają w inny sposób pięć kół na terenie rozgrywki, po czym losują goniącego. Goniący nie może wejść do żadnego z kół, dozwolone jest łapanie pomiędzy nimi, albo dotknięcie osoby stojącej w kole, gdy stopy goniącego znajdują się poza kołem. Dotyczy to tylko czterech pól, ponieważ jedno z nich jest wybrane jako bezpieczne – osoby znajdujące się w nim są nietykalne. Osoby ukrywające się w kołach nie mogą w nich pozostawać dłużej niż przez minutę, aby gra była dynamiczna. Osoba dotknięta zostaje kolejnym goniącym, podobnie jak w berku.

Złap pisklęta

Liczba uczestników:

5-25 osób

Materiały:

brak

Tradycyjna gra tajwańska, dla co najmniej czterech osób. Jedna z nich zostaje orłem, druga kurą, a pozostali gracze wcielają się w rolę piskląt. Pisklęta ustawiają się w rzędzie za kurą, natomiast orzeł ustawia się przed nią. Teraz zadaniem orła jest przechytrzyć kurę i dostać się do któregoś z piskląt. Kura oczywiście nie może przepuścić orła, chroniąc swoje młode. W tym celu może poruszać się tylko wzdłuż szeregu piskląt, pomiędzy nimi a orłem, zastępując mu drogę. Gdy orłowi uda się dotknąć jedno z piskląt, zostaje ono kolejnym orłem, a poprzedni orzeł wciela się w rolę kury.

Kopnij i złap

Liczba uczestników:

10-30 osób

Materiały:

szmaty do powiązania w „piłkę”

To popularna gra wśród dzieci z Maroka. Zazwyczaj do gry dzieci przygotowują coś w rodzaju miękkiej piłki, wiążąc ze sobą niepotrzebne szmaty. Później dzielą się na dwie drużyny i losują, która z nich ma rozpocząć grę. Nie ma tu żadnych bramek, a gra polega na tym, by pozostając na wyznaczonym wcześniej obszarze, kopać piłkę do innych członków swojej drużyny. Wybrana przez nas osoba, musi złapać piłkę rękoma i kopnąć do kolejnego zawodnika. Wygrywa drużyna, której uda się podać piłkę w ten sposób dziesięć razy z rzędu. Oczywiście drużyna przeciwna stara się piłkę przechwycić. Może to robić jedynie w powietrzu. Zabronione jest odbieranie jej przeciwnikom w momencie, gdy trzymają ją w rękach, jak i dotykanie kogokolwiek z przeciwnej drużyny.



Mu torere

Liczba uczestników:

2 osoby (przy większej liczbie tworzymy pary)

Materiały:

zestaw czterech kamieni/szyszek/patyczków dla każdego gracza

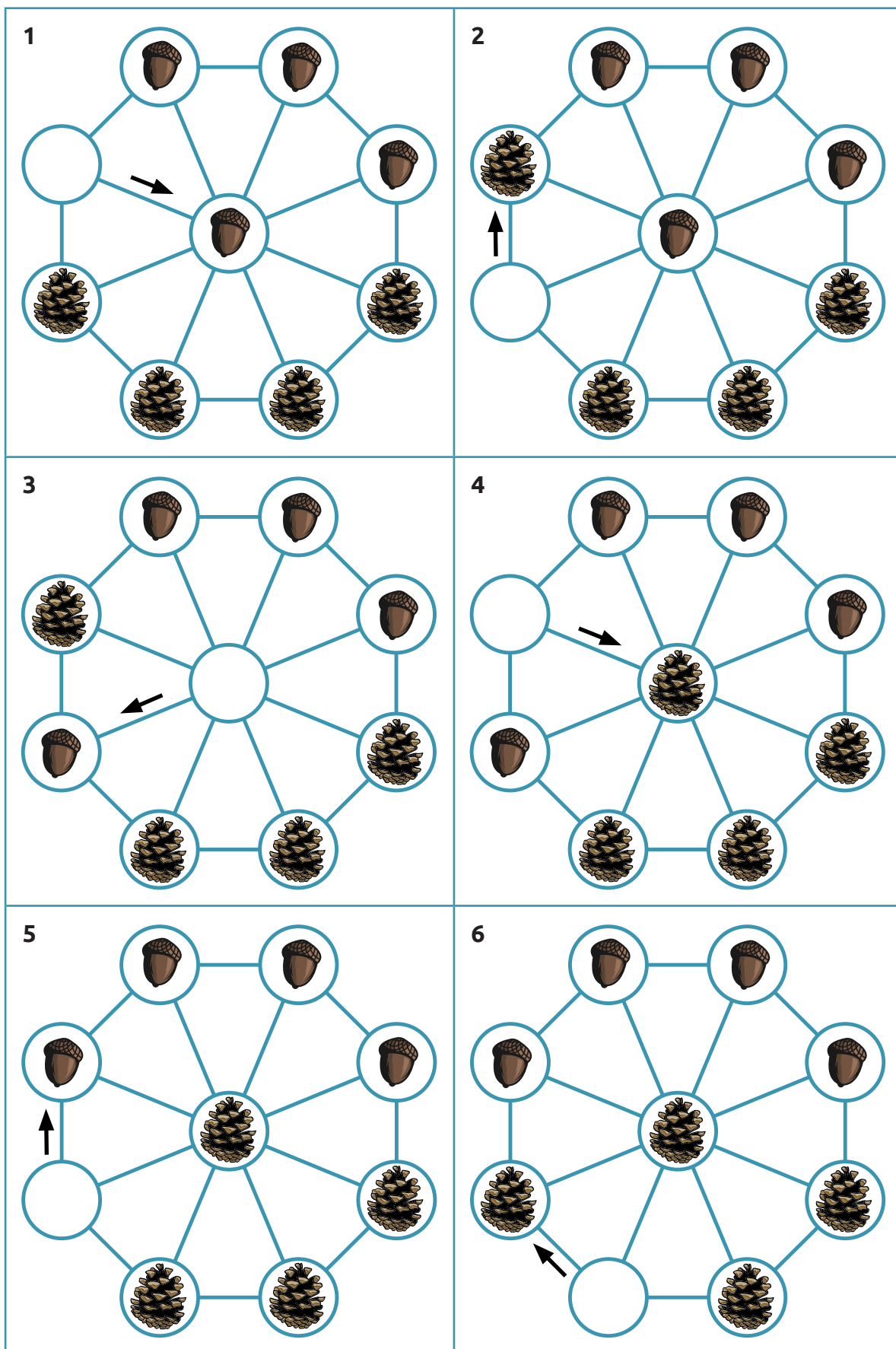
Gra pochodząca z obszaru Nowej Zelandii, przeznaczona dla dwóch osób. Na początku należy przygotować planszę, którą najłatwiej jest narysować patykiem na skrawku ziemi. W tym celu rysujemy ośmiobok, którego każdy wierzchołek łączymy oddzielną linią ze środkiem figury. W efekcie powstaje osiem trójkątów równoramiennych, połączonych wierzchołkami w jednym punkcie (jak na fotografii). Każde miejsce przecięcia linii stanowić będzie jedno pole. Otrzymujemy więc jedno pole środkowe zwane przez Maorysów putahi oraz osiem pól wokół niego określanych jako kewai. Gracze przygotowują po cztery pionki (np. dwa zestawy kamieni o różnej barwie), a następnie układają je na polach zewnętrznych – jeden po jednej stronie, drugi po drugiej. Teraz można już rozpocząć rozgrywkę, której celem jest uniemożliwienie ruchu przeciwnikowi.



Ruch może odbywać się jedynie według ścisłych reguł:

1. Można przemieszczać pionek tylko o jedno pole.
2. Można zajmować jedynie wolne pola.
3. Z pola zewnętrznego do środkowego można przesunąć wyłącznie pionek sąsiadujący z pionkiem przeciwnika.
4. Nie wolno zbijać pionków przeciwnika.

A oto schemat przykładowej rozgrywki:



M. Jackowska, H. Rubinkowska, *Gry i zabawy afrykańskie*, Warszawa 2011, Dom Wydawniczy ELIPSA.

R. Luov, *Witamina N*, Warszawa 2016, Mamanian.

K. Rożek, *Gry i zabawy w lesie, w klasie, na podwórku*, Toruń 2016, Wydawnictwo Literat.

<https://www.globalna.edu.pl/>

<https://www.family-games-treasurehouse.com/worldwide-games.html>

<https://khadoy.wordpress.com/2010/10/03/traditional-games/>

<https://www.populationof.net/pl>





Pakiet edukacyjny na Dzień Pustej Klasy jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Ośrodka Działań Ekologicznych „Źródła”. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2019. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej. Publikacja wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.



polska pomoc
www.polskapomoc.gov.pl



www.zrodla.org

Opracował: Kamil Czepiel
Redakcja językowa: Marta Zdanowska
Ilustracje i skład: Magdalena Krzywkowska

Pakiet edukacyjny powstał w ramach projektu „Źródła skutecznej edukacji globalnej”, realizowanego przez Ośrodek Działań Ekologicznych „Źródła”, a współfinansowanego w ramach polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP w 2019 r.