



autor pracy: Laura Kucharek

GALERIA

TWÓRCZOŚCI DZIECI I MŁODZIEŻY

PREZENTACJE

MŁODZIEŻOWY DOM KULTURY W SŁUPSKU

V OGÓLNOPOLSKI KONKURS PLASTYCZNY

PODWÓRKO – Podwórkowe zabawy

ORGANIZATOR

Młodzieżowy Dom Kultury w Słupsku.

CEL KONKURSU

Kapsle, klasy, guma, podchody, zbijak, państwa-miasta, raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy - te słowa, kojarzą się nam z najśłodszymi wspomnieniami z dzieciństwa, a są zupełnie obce wielu dzisiejszym dzieciom.

Zabawa odgrywa podstawową rolę w rozwoju dziecka, kształtowaniu osobowości i poznawaniu rzeczywistości. Zabawa wpływa na charakter dziecka, uczy i wychowuje, rozbudza określony stosunek do otoczenia i świata przyrody. Zabawy i gry to działania wykonywane dla przyjemności. Bawiące się dzieci zapominają o codziennych kłopotach.

Przebywanie na podwórku nie musi oznaczać tylko placu zabaw czy jazdy na rolkach lub rowerze. Jest bardzo wiele zabaw, w które my rodzice bawiliśmy się w dzieciństwie, a które mogą równie mocno spodobać się naszym dzieciom!

W tegorocznej edycji Konkursu pragniemy by wszyscy dorośli przypomnieli sobie jak bawili się na własnym podwórku i zaproponowali dzieciom by spróbowały tak spędzać wolny czas. Mamy nadzieję, że frajda z zabawy będzie tak mocna, że powstaną wspaniałe prace plastyczne.

W załączniku nr 3 do regulaminu konkursu umieszczamy najpopularniejsze gry i zabawy podwórkowe.

Zapraszamy do zabawy!

UCZESTNICZY

Dzieci i młodzież w wieku 4–19 lat.

WARUNKI KONKURSU

Format min. A3, technika dowolna – płaska, ilość nadesłanych prac **max 10** z jednej placówki (od jednego nauczyciela). Prac nie należy oprawiać. Każda praca powinna zawierać na odwrocie dane autora (imię i nazwisko, wiek – klasa, nazwę szkoły lub placówki oraz imię i nazwisko opiekuna).

Uwaga: do zestawu prac należy dołączyć wypełnioną kartę zgłoszenia (załącznik nr 2 do regulaminu konkursu) oraz zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział dziecka w konkursie i przetwarzanie jego danych osobowych (załącznik nr 1 do regulaminu konkursu). **PRACE NIESPEŁNIAJĄCE TYCH WARUNKÓW NIE BĘDĄ OCENIANE!**

Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją powyższego regulaminu oraz z wyrażeniem zgody na nieodpłatną publikację i reprodukcję zgłoszonych prac w wydawnictwach promujących **Galerię Prezentacje** oraz twórczość dzieci i młodzieży. Prace nagrodzone i wyróżnione przechodzą na własność organizatora.

TERMIN SKŁADANIA PRAC

Prace wykonane zgodnie z regulaminem należy przesłać w opakowaniu zapewniającym bezpieczne dotarcie przesyłki do dnia **30 MARCA 2015 r.** na adres: **MŁODZIEŻOWY DOM KULTURY, UL. SZARYCH SZEREGÓW 8, 76-200 SŁUPSK** z dopiskiem **PODWÓRKO**

OCENA PRAC

Oceny prac dokona powołana przez organizatorów Komisja Konkursowa. Prace będą oceniane w następujących kategoriach wiekowych:

- do 6 lat (przedszkola)
- 7–9 lat (I–III klasa SP)
- 10–12 lat (IV–VI klasa SP)
- 13–15 lat (gimnazjum)
- 16–19 lat (szkoły ponadgimnazjalne)

Wyniki Konkursu zostaną umieszczone na stronie internetowej <http://www.mdkslupsk.pl>

NAGRODY

Organizatorzy Konkursu przewidują dla autorów nagrodzonych i wyróżnionych prac nagrody rzeczowe i dyplomy pamiątkowe. Wszyscy Laureaci wraz z opiekunami zostaną zaproszeni na uroczyste wręczenie nagród i wyróżnień, połączone z otwarciem wystawy pokonkursowej.

UWAGI

Koszty przesyłki prac ponoszą ich autorzy. Nadesłane prace nie podlegają zwrotowi. Organizator nie odpowiada za ewentualne uszkodzenie prac wysłanych pocztą lub za pośrednictwem firmy kurierskiej.

Wszystkich dodatkowych informacji udziela:

Młodzieżowy Dom Kultury
ul. Szarych Szeregów 8
76-200 Słupsk
tel./fax 59 842 50 52
e-mail: mdkslupsk@wp.pl

Koordynatorem Konkursu jest Kinga Zaborowska

Załącznik nr 1 do regulaminu

V Ogólnopolskiego Konkursu Plastycznego

Podwórko – Podwórkowe zabawy

Słupsk, dn.

Zgoda rodziców / prawnych opiekunów

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka

w V Ogólnopolskim Konkursie Plastycznym *Podwórko – Podwórkowe zabawy* na zasadach określonych w regulaminie.

Podpis rodzica / opiekuna

.....

Ponadto wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez organizatora konkursu tj. Młodzieżowy Dom Kultury w Słupsku, zgodnie z ustawą z dnia 29.08.1997r. o ochronie danych osobowych, dla celów związanych z organizowaniem konkursu, publikacją zgłoszonych prac w całości lub w części w mediach drukowanych i elektronicznych.

Podpis rodzica / opiekuna

.....



Karta zgłoszenia
V OGÓLNOPOLSKIEGO KONKURSU PLASTYCZNEGO
PODWÓRKO – Podwórkowe zabawy

1. *Adres szkoły / placówki*

.....

2. *Nr telefonu / faxu*

.....

3. *Adres e-mail*

.....

4. *Imię i nazwisko nauczyciela*

.....

LISTA UCZESTNIKÓW

Imię i nazwisko autora, wiek, grupa wiekowa

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

GRY I ZABAWY PODWÓRKOWE



Dwa ognie

Wystarczy piłka i grupa chętnych do zabawy dzieci. Dwie osoby zostają wyznaczone do rzucania piłek i odchodzą od siebie na odległość ok 20-30 metrów. Pozostałe dzieci stają na polu pomiędzy nimi. Gracze z piłkami starają się zbić piłką uczestników gry. Dodatkowym utrudnieniem jest poturlanie piłki po ziemi. Dzieci, które nie zdążą nad nią przeskoczyć odpadają z gry.

Skowronek

Do tej zabawy potrzebne tylko 2 kijki. Wykonujemy mały dołek – około 15-20 cm głębokości. Następnie wkładamy do niego pionowo krótszy kijek o długości około 30 cm. Podbijamy go większym kijkiem i jak już znajduje się w powietrzu, to uderzamy z całej siły. Grę wygrywa zawodnik, który najdalej odbije.

Dobrym miejscem, do gry w skowronka są dukty leśne. Łatwo w nich wykonać dołek oraz zaznaczać odległości. Zmniejsza się też możliwość trafienia kijkiem przypadkowych przechodniów.

Kapsle

Dziś już bardzo rzadko widać dzieci grające w kapsle. Tymczasem jest to bardzo ciekawa zabawa, którą warto odświeżyć. W piaskownicy wykonujemy tor, ważne by był on jak najbardziej skomplikowany, zawierał zakręty, górki. Kilka kapsli i wyścigi można zacząć!

Gąski, gąski do domu

Gospodarz: Gąski, Gąski do domu
Gąski: Boimy się!
Gospodarz: Czego?
Gąski: Wilka złego
Gospodarz: Gąski, gąski do domu!

Z grupy dzieci jedno zostaje wilkiem a jedno gospodarzem. Gospodarz woła gąski do domu. Po wymianie zdań, gąski biegną do domu a wilk próbuje je złapać. Gąska, którą złapie staje się wilkiem.

Wojna o państwa

Każdy z graczy nazywa się nazwą państwa (graczy musi być co najmniej troje). Następnie rysuje się patykiem na ziemi (na boisku można wykorzystać kredę) duży okrąg, zależny od ilości dzieci (o promieniu co najmniej 2 metrów). Koło należy podzielić na równe części. Tak, by każdy gracz otrzymał swój „kawałek pizzy”. Jedno z dzieci staje na środku koła i rzuca pionowo do góry piłkę, równocześnie krzycząc nazwę państwa. Wszystkie dzieci rozbiegają się jak najdalej. Biec można do momentu aż dziecko-państwo wywołane wcześniej, złapie piłkę. Wtedy krzyczy ono stop. Wszystkie dzieci zatrzymują się i pozostają na swoich miejscach. Wtedy gracz z piłką wskazuje jedno dziecko i próbuje je trafić piłką. Jeśli mu się uda, to ma prawo zająć część terytorium zbitego państwa. Nie może jednak przekroczyć swoich granic. W momencie wyznaczania nowej linii granicznej (kredą lub patykiem) nie wolno podpierać się rękami oraz zginać kolan. Po zajęciu terytorium (lub nie, jeśli nie udało się wcześniej zbić) gracz ten podrzuca piłkę i następuje kolejna bitwa.

Podchody

Tej gry nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Tak dla zasady napiszemy tylko o niej kilka słów. Dzieci dzielą się na dwie grupy. Pierwsza z nich podąża w sobie tylko znanym kierunku, pozostawiając za sobą znaki. Druga ma za zadanie ją odnaleźć.

Grę można uatrakcyjnić poprzez zastosowanie kompasu. Wtedy grupa prowadząca oprócz tradycyjnych strzałek może również pozostawiać ukryte wiadomości, w których będzie napisany azymut czyli kąt między północą a kierunkiem marszu. Można pozostawiać również informacje z ilością kroków, z zagadkami słownymi, z zadaniami do wykonania.

Raz, dwa, trzy Baba Jaga patrzy

Dzieci ustawiają się w szeregu. Przed nimi w odstępach kilkunastu, kilkudziesięciu metrów staje plecami do nich Baba Jaga. Baba Jaga po wymówieniu słów: raz, dwa, trzy Baba Jaga patrzy, odwraca się do dzieci. Wszystkie muszą stać wtedy nieruchomo. Jeśli, któreś dziecko się poruszy odpada z gry. Po chwili Baba Jaga się odwraca i ponawia wierszyk. Dziecko, które pierwsze dobiegnie do Baby Jagi wygrywa.

Król strzelców

Do tej zabawy potrzebny jest kosz i piłka do koszykówki. Dzieci po kolei rzucają do kosza. Dziecko, które nie trafi staje pod koszem. Jeśli uda mu się złapać piłkę gracza, który również nie trafił do kosza, to wraca do gry. Za każde trafienie zdobywa się punkty.

Guma do skakania

Sposobów na wykorzystanie tej zabawki jest kilka. Każdy z nich opiera się jednak na uniwersalnej zasadzie, że najpierw wykonujemy czynność na poziomie kostek, następnie kolan, ud i pasa.

Dwójka graczy zaczepta gumę o swoje nogi a trzeci wykonuje zadania.

1. „Zabki” - skaczemy dwoma nogami równocześnie, tak by stopy znalazły się obok siebie prostopadle do gumy. W kolejnej turze naskakujemy jedną nogą. Skacze się do momentu skuszenia, wtedy gracz wymienia się z jedną z osób trzymających gumę. Utrudnieniem może być skakanie w taki sposób, by jedna stopa była pod gumą a druga na niej.
2. „Raz, dwa, trzy” - zabawa polega na rytmicznych podskokach. Przed każdym przełożeniem nogi przez gumę podskakujemy trzykrotnie w jednym miejscu, po przejściu przez obie gumy, wracamy tą samą drogą wykonując najpierw po dwa podskoki, a w kolejnym powtórzeniu po jednym. Skuszeniem jest zła ilość podskoków oraz nie przełożenie nogi przez gumę.

Gra w klasy

Najpierw trzeba narysować szablon do gry. Kredą na asfalcie lub patykiem na ziemi rysujemy kwadraty, dwa w pionie, następnie dwa obok siebie (coś na kształt rączek), nad tym kolejny kwadrat (szyja) i na końcu koło, które przedzielamy pionową linią. Pierwszy gracz bierze kamyczek i rzuca na pierwsze pole. Następnie zaczyna skakać po kolejnych kwadratach na jednej nodze. Ważne by nie nadeptać na linię. Na dwa sąsiadujące obok siebie kwadraty (rączki) naskakuje się równocześnie dwoma nóżkami. Na koło również naskakuje się dwoma nogami po czym wykonuje się obrót. W drodze powrotnej podnosi się kamyczek. W następnej kolejce kamyczek rzuca się na drugie pole. Gracz, który skusi traci kolejkę.