



Komórki do wynajęcia

- Czy są komórki do wynajęcia?
- Nie ma
- Tu nie ma, ale tam są!



lub

- Cztery kąty i piec piąty!

PRZEBIEG ZABAWY

Czy są komórki do wynajęcia

Uczestnicy w niedużej odległości od siebie rysują na ziemi/oznaczają taśmą lub liną komórki, czyli kółka o średnicy ok. 70 cm i stają w nich. Jedno dziecko zostaje bez komórki. Osoba, która nie ma swojej komórki, spaceruje pomiędzy pozostałymi uczestnikami pytając, kolejne osoby „czy są komórki do wynajęcia?”. Pierwsza i następna zapytana osoba odpowiada: „nie ma”, ale już kolejna może powiedzieć „tu nie ma, ale tam są” i wskazać jedną z komórek. Pytający pędem kieruje się ku niej. W tym czasie inni gracze szybko zamieniają się miejscami. Osoba bez komórki stara się zająć któreś z ich miejsc. Jeśli się uda, osoba, która w rezultacie pozostała bez komórki – idzie do środka i gra zaczyna się od nowa.

Za „komórki” mogą służyć cztery kąty pomieszczenia lub drzewa na polanie.

Cztery kąty i piec piąty

W grze uczestniczy każdorazowo pięciu zawodników (lub 1 + wielokrotność 4). Czterech ustawia się w czterech kątach pokoju (można w parach, po trzy itp.), a piąty – Piec – staje na środku. Na sygnał prowadzącego zawodnik ze środka woła: „Cztery kąty i piec piąty!”. Na to zawołanie zawodnicy stojący w kątach szybko zamieniają się między sobą miejscami, a w tym czasie środkowy gracz usiłuje zająć jedno ze zwalnianych miejsc. Gdy mu się to uda, „piecem” zostaje ten, dla kogo zabrakło miejsca w kącie. Przy większej liczbie gracze ustalają, jaki jest limit osób w jednym kącie (po dwie, po trzy, etc.). Ta wersja wymaga jeszcze większej spostrzegawczości i ćwiczy szybkie liczenie.

źródła	<ul style="list-style-type: none">• Gorzechowska J., Kaczurbina M., <i>Mało nas, mało nas. Polskie dziecięce zabawy ludowe</i>, Warszawa 1986, s. 59.• Michalikowa L., <i>Tradycyjne zabawy ludowe</i>, Warszawa 1981, s. 102.
region	powszechnie znana, m.in. w Łódzkiem, pow. limanowskim
nagrania dostępne w internecie	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium Zabaw Tradycyjnych 2024 https://youtu.be/dfZF-4vzlfU• Zabawy podwórkowe https://m.youtube.com/watch?v=4acWlGy6FQg• Powtórka z podwórka https://www.facebook.com/share/v/Pe3UCobwDCaF2Tmc/
kategoria	grupowa, na refleks, ganiany
grupa docelowa	dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, młodzież, rodziny, dorośli

WARIANT ZABAWY

- *Cztery kąty i piec piąty*
Mały Kolberg, wyk. M. Stępień, M. Lorenc
<https://m.youtube.com/watch?v=CozHEyLBidY>

Komórki do wynajęcia

Korzyści z zastosowania zabawy z perspektywy psycholożki, psychoterapeutki systemowej w procesie certyfikacji, edukatorki w grupie edukacji domowej

Karolina Idkowiak

Grupa kontrolna

Zabawy przeprowadzono w warunkach domowych, w rodzinach trzypokoleniowych (dzieci, rodzice, dziadkowie). Zaproszono do uczestniczenia w grach także grupy rówieśnicze i środowiskowe (tworzone nie ze względu na projekt). Elementy zabaw wykorzystano również w pracy gabinetowej psychoterapeuty systemowego.

Krótki opis gry

„Cztery kąty i piec piąty” to z pozoru bardzo prosta zabawa, która nie wymaga dużej organizacji i może być łatwo dostosowywana do różnych grup wiekowych. Jest atrakcyjna zarówno dla dzieci, jak i dorosłych, stanowiąc ciekawe narzędzie do rozwijania umiejętności społecznych oraz budowania odporności emocjonalnej. Dzięki swojej powtarzalności, przejrzystemu schematowi i łatwości zapamiętania tekstów, stres związany z byciem „na scenie” i odgrywaniem ról jest zminimalizowany i dobrze zbalansowany.

W podstawowej wersji w zabawie bierze udział 5 osób – cztery zajmują „kąty” (miejsca), a piąta gra rolę Pieca. Przed rozpoczęciem gry należy przygotować przestrzeń, która będzie symbolizować „cztery kąty”. Mogą to być rzeczywiste kąty w pokoju lub na boisku, ale można je również wyznaczyć, ustawiając krzesła, poduszki, używając taśmy do zaznaczenia miejsc lub rysując kreski na ziemi. Osoba odgrywająca rolę Pieca staje na środku pomiędzy osobami zajmującymi „kąty”. Następnie Pieca zadaje pytanie: „Czy są komórki do wynajęcia?”.

Uczestnicy mogą odpowiedzieć na jeden z trzech sposobów:

1. „Nie ma!” – Pieca pyta kolejną osobę;
2. „Tu nie ma, ale tam są!” – Pieca musi szybko zająć wskazane miejsce, a wszystkie pozostałe osoby natychmiast zmieniają swoje miejsca. Ten, kto nie zdąży, zostaje nowym Piecem;
3. „Cztery kąty i piec piąty!” – wszyscy uczestnicy zmieniają swoje miejsca, a osoba, która nie zdąży, zostaje Piecem.

Perspektywa psychoterapeuty dziecięcego

Gra jest powtarzana wielokrotnie. Po kilku rundach uczestnicy często zaczynają eksperymentować z interpretacją ról – mimo że słowa pozostają te same, mogą pojawić się różnice w modulacji głosu, pauzach czy tempie mówienia, co dodaje zabawie wymiar kreatywności. Zabawa rozwija koncentrację, zdolność szybkiego podejmowania decyzji oraz planowania. Wymaga od uczestników skutecznego reagowania na zmieniające się warunki i dostosowywania swoich działań do dynamicznie zmieniającej się sytuacji. Rys rywalizacji jest stosunkowo niewielki, a jeśli prowadzący zauważy, że jedna osoba zbyt długo pozostaje w roli Pieca, może sam zainicjować hasło: „Cztery kąty

i piec piąty!”, aby wszyscy uczestnicy zmienili miejsca. Jest to doskonały wstęp do pracy z dramą i improwizacją umożliwiający uczestnikom odkrywanie różnych emocji, rozwijanie kreatywności oraz budowanie pewności siebie w sytuacjach wymagających spontanicznego działania.

Wstęp do pracy z dramą i improwizacją

Violet Oaklander zauważa, że „gra aktorska pomaga dzieciom zbliżyć się do siebie, umożliwiając im wyjście poza siebie samego”¹. Drama to narzędzie, które w naturalny sposób buduje kontakt z wewnętrzną siłą, nie zawsze jednak uczestnicy są gotowi, aby od razu angażować się w zaawansowane formy teatralne, takie jak pantomima czy improwizacje. Proponowana zabawa stanowi doskonałą rozgrzewkę, która przygotowuje uczestników do bardziej wymagających aktywności, zachęcając ich do stopniowego odkrywania i rozwijania swojej kreatywności.

Wariant taneczny

Inną wersją zabawy jest wariant taneczny. Grupa tańczy w parach do melodii „owczarka”² lub „Czy są komórki do wynajęcia”. W przerwie w muzyce należy szybko przemieścić się do jednego z kątów. Para, która nie zmieści się w kącie (liczba osób, które mogą stać w kącie, jest tak dostosowana do wielkości grupy, żeby zawsze ktoś został na środku) jest określana jako ta „bez swojej komórki”. I co dalej? Otóż nic. Po trwającej bardzo krótko chwili na zorientowanie się, czy „zmieściłem się w kącie”, przechodzimy do dalszej części muzycznych piasów. W zabawie występuje zatem dookreślenie, kto jest wygrany, a kto przegrany. Jednocześnie nie idzie za tym żadna przykrość, pary „na środku” będą szybko się zmieniały. Taniec jest całkowicie dowolny, oparty na spontanicznym ruchu w parze. Pozwala na odczuwanie i przeżywanie całym ciałem. „Wychodzimy z głowy”, by być w pełni tu i teraz.

Potencjał terapeutyczny

Możliwość wprowadzenia formy autoekspresji, jaką jest improwizacja, ma duży potencjał terapeutyczny. Ciało stanowi scenę dla naszych emocji. Jest pamiętnikiem dla naszych doświadczeń lub – ujmując to jeszcze inaczej – pudłem rezonansowym. To relacja dwustronna. Dbanie o przyjemne, rozwijające, prozdrowotne dla ciała doznania, wpływa na dobrostan i niesie szansę na zmianę w obszarze wielu poważnych trudności psychicznych. Improwizacja taneczna wypływa z wnętrza osoby, jest zgodna z jej potrzebami i możliwościami. Opiera się na naturalnym ruchu i osobistej ekspresji. Nie jest ograniczona skomplikowaną choreografią. Pozwala każdemu na odniesienie sukcesu, gdyż celem jest ruch, który wypływa z nas. Taniec to stymulowana muzyką opowieść o sobie. W tym sensie łamiemy wszelkie ograniczenia – poznawcze, ruchowe i psychiczne. To, co zasługuje na szczególną uwagę, jest w jakimś sensie „przemyceniem” tejże praktyki. Improwizacja ujęta w formie zabawy nie zwraca na siebie uwagi. Uczestnicy nie analizują sytuacji w kategorii wyzwania czy przestrzeni do bycia ocenianym. Skupiają się na zasadach gry, a taniec jest elementem towarzyszącym. Rudolf Laban zwraca uwagę, że taniec pozwala odzyskać poczucie swobody rozumianej jako odprężenie, kształtuje relację z drugą osobą, całą grupą, a nawet przestrzenią³. Co więcej, pozwala na rozwijanie poczucia wolności, samodecydowania, niezależności. Umożliwia zaspokajanie potrzeb jednostki, buduje samoświadomość, pozwala na eksplorację otoczenia. Stawia uczestników w pozycji tych, którzy mogą realizować siebie i wyrażać to, co w danym momencie jest w nich samych.

1 Oaklander V., *Okna do naszych dzieci. Terapia dzieci i młodzieży w podejściu Gestalt*, Warszawa 2021, s. 224.

2 <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=CozHEyLBidY> [dostęp: 20.09.2024].

3 Krasoń K., Szafranec G., *Dwa światy*, Kraków 2002, s. 27.

Ponadosobiste walory zabawy

Wiejskie tradycje muzyczne poruszają nie tylko praktyków, ale też specjalistów ze względu na swój potencjał wspierania zdrowia społecznego. Anna Kapusta, badaczka tradycji kulturowych w nurcie Gestalt pisze, że „praktycy tradycji podkreślają moc przekazu kulturowego opowieści, która jest siłą wspierającą jednostkowy dobrostan człowieka w świecie społecznym. Kluczem staje się tu indywidualne i świadome uczestnictwo w ponadosobowym przekazie opowieści, które kreują bogactwo symbolicznego spectrum tradycji”⁴. W muzycznej wersji zabawy „Cztery kąty i piec piąty” wpisywanie się w historię tworzoną przez pokolenia dzieje się poprzez odtwarzanie tradycyjnej muzyki oraz osobiste zaangażowanie; dodawanie czegoś od siebie – w tym wypadku wprowadzenie swojego sposobu tańca. Jest to wyjście poza indywidualną opowieść (czy też indywidualny akt tworzenia) do tworzenia czegoś we wspólnocie, i to wspólnocie rozumianej w dwojaki sposób – tj. 1) na przestrzeni osób bawiących się oraz 2) w danej społeczności kulturowej na przestrzeni dziejów. Olga Chojak⁵ opisuje kwestie muzyki tradycyjnej jako osobistej i ponadosobistej jednocześnie. Czyli z jednej strony jest to indywidualne doświadczenie, które łączy się z życiem, samopoczuciem, doświadczeniem konkretnej osoby, a jednocześnie zespala nas z dobrem, które jest *moje* i jednocześnie *nie-moje*, bo współtworzą ją osoby, które żyły kiedyś i będzie ono dostępne osobom, które będą żyły później. Biorąc pod uwagę, że dziś większy nacisk jest kładziony na jednostkę, odwołanie do społeczności i jej tradycji może stanowić potrzebną przeciwwagę.

Perspektywa rodzinna

Innym pomysłem na wykorzystanie gry jest włączenie jej w pracę z systemem rodzinnym. Wspólny czas, radosny i pełen zaangażowania, sprzyja wzmacnianiu więzi emocjonalnych. Uczestnictwo w grze pozwala na budowanie zaufania i poczucia bezpieczeństwa. Rodzice i dzieci mogą doświadczać siebie w nowych sytuacjach. Jednocześnie gra nie będzie faworyzowała osób dorosłych. Zabawa jest szalenie ważnym obszarem prawidłowego funkcjonowania rodzin.

4 Kapusta, A., *Gestalt pieśni. Terapeutyczny aspekt wykonań wiejskich tradycji muzycznych w opowieściach mówionych (przyczynek do badań i praktyki tekstoterapeutyczne)*, w: „Przegląd Biblioterapeutyczny” 2017, tom VII, nr 1, s. 161–172. On-line: https://repozytorium.uni.wroc.pl/Content/89916/PDF/03_02_Kapusta-A_Gestalt-piesni.pdf, s. 164 [dostęp: 20.09.2024].

5 Tamże, s. 166 [dostęp: 20.09.2024].

Korzyści z zastosowania zabawy z perspektywy logopedki, mioterapeutki, terapeutki mowy

Jolanta Kosicka

Grupa badawcza

- Grupa kobiet i dziewczynek z jednym chłopcem (lat 5); sześćcioro dzieci (w wieku 5, 7, 8 i 10 lat) oraz trzy osoby dorosłe (38–41 lat).
- Grupa osób dorosłych w trakcie warsztatów „Trener Oddechu – moduł logopedyczny” oraz warsztatów logopedycznych (logopedzi, fizjoterapeuci, osteopaci, ortodonci, osoby zajmujące się jogą, pilatesem, trenerzy personalni, nauczyciele śpiewu, wokaliści).

Wpływ na terapię mowy

Zabawa z najmniejszym z badanych w tej edycji Laboratorium potencjałem czysto logopedycznym. Bardziej można wyzyskać jej walory na polu logorytmiki. Mowa tu o poczuciu rytmu, wspólnym działaniu w parze, orientacji w przestrzeni, czuciu ciała, koordynacji ruchowej i lateralizacji. Połączenie śpiewu z tańcem (mówienie podczas np. prezentacji), utrzymanie tempa (i śpiewu, i mowy), rytmizacja, aktywizacja oddechowa – wszystkie te aspekty niewątpliwie korzystnie wpływają na terapię mowy czy emisję głosu w śpiewie lub w mowie. Wartość zastosowania zabawy dla samej dykcji jest znaczna! Efektem tego może być dbanie o prawidłową realizację głosek podczas tańca, śpiewanie bez zadyszki, nawigowanie frazą muzyczną podczas ruchu, praca z oddechem czy nad kondycją.

Trening oddechu

W tej zabawie można także pokusić się o wariant samego tańca bez śpiewania. Pomogłoby to osobom z zaburzeniami oddychania w praktyce oddychania nosem podczas wysiłku fizycznego. Tutaj również stopniowanie trudności ruchowych przyniosłoby dobre efekty. Dla osób z niewielkim wynikiem pauzy kontrolnej (mniej niż 15 sekund) rozpoczęcie przedłużania nieoddychania w ruchu, bardzo wolnym tempem wspomogłoby ich wydolność oddechową. Dla osób z wynikiem poniżej 10 sekund zacząłabym zdecydowanie od czegoś znacznie prostszego. Możemy najpierw zmierzyć pauzę kontrolną w pozycji stojącej, potem praktykować oddychanie naprzemienne jedną dziurką, a po normalizacji i uspokojeniu Pacjenta należałoby powtórnie zmierzyć pauzę kontrolną w pozycji siedzącej.

Wszystkie z wymienionych technik oddechowych zostały opisane (wynalezione, zebrane, ujednolicone, przebadane) przez rosyjskiego lekarza Konstantina Butejkę (lata 50-te XX wieku)⁶. Początkowo miały przysłużyć się głównie dzieciom chorującym na astmę jako wspomaganie leczenia. Po niedługim czasie okazało się jednak, że działają wspaniale także w przypadku osób zdrowych. Mało tego! Pomagają sportowcom poprawiać swoje wyniki, polepszają jakość snu u zwykłych śmiertelników (wręcz niwelują zaburzenia oddechowe w trakcie snu), mają ogromny wpływ na wspomaganie terapii ortodontycznej i logopedycznej. Metody Butejki pokochali wszyscy, łącznie ze stałymi bywalcami i bywalczykami gabinetów mioterapeutycznych, trenerami tańca, pilatesu i jogi. Poprawa drożności nosa, jakości oddychania, zmiana toru oddechowego z ustnego na nosowy, poprawa krążenia, skupienia i koncentracji czy warunków mownych – to tylko niektóre

⁶ Zob. McKeown P., *Spokojny oddech, spokojny umysł*, Nowy Sącz 2018; Nestor J., *Oddech. Naukowe poszukiwania utraconej sztuki*, Łódź 2021.

dobrodziejstwa wynikające z pracy z oddechem. A zabawa „Cztery kąty i piec piąty” doskonale się do takiej pracy nadaje.

Sprawdził się wariant bez śpiewu z zaklejeniem ust, zmierzenie pauzy kontrolnej przed i po zabawie, a także zwrócenie uwagi na taniec z zamkniętymi ustami.

Pozycja języka

Podczas tak wymagającej fizycznie zabawy warto też zwrócić uwagę na spoczynkową pozycję języka w ruchu. Powszechnie opisuje się ją jako „prawidłową pozycję spoczynkową języka”. Jest to ułożenie języka w jamie ustnej, kiedy nie wykonuje on żadnej aktywności orofacjalnej (połykanie, żucie, mówienie, gwizdanie, całowanie się):

- apex (czubek języka) dotyka brodawki przysiecznej i wałka dziąsłowego (czyli lekko chropowatej powierzchni znajdującej się za naszym górnym łukiem zębowym),
- boki języka delikatnie przylegają do zębów,
- predorsum (wierzch języka zaraz za apexem) znajduje się na wałku dziąsłowym.

Niestety – w niewielu pozycjach logopedycznych autorzy skupiają się na tylnej części języka, a ta jest kluczowa w pracy mioterapeutycznej⁷. Przy wysiłku fizycznym, w momencie uruchamiania ciała odzywają się kompensacje, zmieniamy ustawienie głowy względem szyi, zmienia się napięcie mięśni podgnykowych i tym samym nadgnykowych, które wchodzi w skład języka. Jeżeli nadmiernie napniemy ciało, od razu będzie to miało przełożenie na zachowanie naszego języka, a tym samym na jego pozycję spoczynkową. Dodając do tego połączenie języka z krtanią poprzez kość gnykową, otwierają nam się drzwi do puli kolejnych przydatnych ćwiczeń uważności na głos czy na śpiew podczas utrudnionych warunków motorycznych i oddechowych.

Wracając do pozycji spoczynkowej języka – oczywiście jest to książkowy opis utopijnej, wręcz niemożliwej do osiągnięcia sytuacji. Przy całej mojej miłości do dorosłych Pacjentów mioterapeutycznych mogę powiedzieć, że nikt z nich nie ma podręcznikowo wysklepionego podniebienia, hollywoodzkiego uśmiechu zakłętego w idealnie symetrycznych stykach łuków zębowych ani idealnego toru oddechowego. O tężyznie fizycznej pokolenia kochającego zwolnienia z lekcji wf. nie wspominając.

Korzyści i wyzwania w realizacji zabawy

Podczas zabawy moja grupa badawcza miała największe trudności z osiągnięciem kompromisu (który kąt wybrać), współdziałaniem, empatyzowaniem z intencją ruchową osoby w parze. Wspólny cel, „skomplikowany” układ ruchu i orientacja wnterenie zdecydowanie okazały się kwestiami nie do okietznania.

W kontekście pracy mioterapeutycznej i terapii mowy osób dorosłych na pewno warte uwagi są: konieczność podjęcia decyzji, strategia, praca z ciałem, uważność i umiejętność obserwowania. Najważniejszy z tych aspektów to ćwiczenie szybkiego reagowania – ważne podczas stresujących sytuacji mownych (wystąpienia publiczne, zabieranie głosu mając znaczną wadę wymowy), w momencie „zacięcia się”, „zapowietrzenia”, silnej reakcji ciała czy zapomnienia tekstu. W takich podbramkowych sytuacjach warto znać sposoby na opanowanie nerwów.

Reasumując: w mojej ocenie zabawa „Cztery kąty i piec piąty” okazała się zbyt trudna dla zróżnicowanej grupy wiekowej. Mimo wielu zabawnych sytuacji (upadki, mylenie par, mylenie kątów i kierunków ruchu), śmiechu i przyjemnego spędzania wspólnego czasu, zabawę polecałabym zdecydowanie starszym dzieciom i dorosłym.

⁷ Mioterapia (terapia miofunkcjonalna) – terapia manualna w obrębie jamy ustnej mająca na celu usprawnienie pracy jej mięśni i funkcji języka.

Komórki do wynajęcia

Korzyści z zastosowania zabawy z perspektywy metodyczki oraz nauczycielki rytmiki i kształcenia słuchu

Joanna Tomkowska

Dla kogo?

Zabawa dla małych i dużych, w różnych odmianach dla grup przedszkolnych i szkolnych. W przedszkolu prowadziłam ją z grupami 15–30-osobowymi, w szkole z 12–16-osobowymi.

Czas trwania

5–15 minut

Zastosowanie

Zabawa bardzo lubiana przez dzieci. Rozwija refleks, koncentrację, koordynację przestrzenno-ruchową, pamięć przestrzenną. Jest dynamiczna i nie nudzi się dzieciom. Aktywizuje grupę oraz każdego ucznia indywidualnie. Można ją stosować jako zabawę integracyjną na początku zajęć lub przerywnik między częściami lekcji, w celu pobudzenia energii i rozładowania napięcia.

W wersji oryginalnej w zabawie są wygrani i przegrani, ale ponieważ przeprowadza się ją wielokrotnie, nikt nie utrwała w sobie uczucia porażki.

W szkole muzycznej wykorzystałam rytm piosenki podczas utrwalania taktów o ósemkowej jednostce miary, melodię natomiast do ćwiczeń solfeżowych.

Rozszerzenie

Melodia zasłyszana na warsztatach, autor nieznanym:



Czy są komórki do wynajęcia?

A dla kogo, proszę pana? Dla mego prosięcia | x 2

Wprowadzenie zabawy rozpoczęłam od zaśpiewania piosenki. Okazało się, że należy wytłumaczyć słowo „komórka”, które dla współczesnych dzieci jest niejasne – oznacza telefon, ewentualnie komórki w ludzkim organizmie. Również słowo „prosięcia” nie dla wszystkich było zrozumiałe.

Dzieciom spodobała się melodia piosenki. Linia melodyczna jest ciekawa, choć nieoczywista, trochę zakręcona, tworzy przyjemną całość. Początek nawiązuje do piosenki *Laura i Filon*. We współczesnej dziecięcej literaturze muzycznej często spotyka się melodie wątpliwej jakości. Powszechnie myśli się z wyższością, że tradycyjna muzyka była prosta, natomiast w czasach

współczesnych dokonał się wielki postęp. Myślę, że ta melodia jest zaprzeczeniem takiego spojrzenia. Metrum trójdzielne o ósemkowej jednostce miary zachęca do kołysania lub wprowadzenia kroku walcerka. W tekście piosenki występuje dialog, który można wykorzystać do podziału na role:

Solista: Czy są komórki do wynajęcia?

Grupa: A dla kogo, proszę pana?

Solista: Dla mego prosięcia.

Podczas śpiewania z podziałem na role dzieci mają okazję do trenowania śpiewu solowego, przetywania nieśmiałości i dbania o czystą intonację.

Zabawy dla dzieci przedszkolnych

- Wróc do swojego domku (wersja uproszczona dla dzieci trzyletnich)

Na podłodze leżą krążki (domki) w liczbie równej liczbie dzieci. Każde dziecko staje na wybranym krążku i zapamiętuje, który krążek (domek) należy do niego. Przy akompaniamencie muzyki improwizowanej przez nauczyciela na instrumencie, wszystkie dzieci wychodzą z „domków” i poruszają się po całej sali. Na przerwę w muzyce każda osoba wraca do swojego krążka.

- Kto nie znajdzie domu, odpada

Na podłodze leżą krążki (domki) w liczbie równej liczbie dzieci. Każde dziecko staje na jednym krążku, jednak tym razem domek nie jest przypisany do jednego dziecka. Przy akompaniamencie muzyki wszystkie dzieci poruszają się po całej sali, a w tym czasie osoba prowadząca zabiera z podłogi jeden lub dwa krążki. Na przerwę w muzyce każde dziecko wskazuje do najbliższego „domku”. Ten, dla kogo zabraknie krążka, odchodzi z zabawy.

Uwaga! Żeby zmniejszyć poczucie przegranej, można odchodzącemu dziecku dać na pocieszenie jakiś gadżet lub przydzielić mu dodatkowe zadanie, np. zabranie z podłogi krążka podczas kolejnego przebiegu zabawy.

- Komórki (dla dzieci pięcio-, sześciolletnich)

Przy akompaniamencie muzyki wszystkie dzieci poruszają się po całej sali. Na przerwę w muzyce tworzą trzy- lub czteroosobowe grupki. Grupa, która zostanie utworzona pierwsza, wygrywa.

Zabawy dla dzieci szkolnych

- Komórki do wynajęcia

Liczbę uczniów dzieli się przez cztery – cztery komórki znajdujące się w czterech kątach sali. W grupie 13-osobowej oznacza to, że w każdym kącie mogą się znaleźć maksymalnie trzy osoby, a jedna pozostanie bez komórki. Przy akompaniamencie muzyki wszyscy gracze poruszają się po całej sali, a na przerwę w muzyce jak najszybciej wchodzi do komórek. Ten, dla kogo zabrakło miejsca, wychodzi na środek sali. Teraz wszyscy śpiewają piosenkę o komórkach z podziałem na role. Osoba w środku śpiewa partię solisty, pozostali partię dla grupy. Po zaśpiewaniu piosenki zabawa zaczyna się od nowa.

W tej zabawie są wygrani i przegrani. Dzieci nie odczuwają jednak porażki, ponieważ przegrany ma zadanie do wykonania – śpiewanie piosenki solo. Poza tym, poprzez szybkie tempo zabawy i zmiany wygranych i przegranych, nikt nie czuje się napiętnowany przez innych.

Do krótkiej piosenki można dołączyć część II:



*Jest u sąsiada komórka na prosię, komórka na prosię
cztery kąty i piec piąty, i dwie dziurki w nosie | x 2*

- Cztery kąty

W czterech rogach sali znajdują się cztery kąty. Prowadzący ustala, w których kątach będzie numer 1, 2, 3, a w którym 4. Prowadzący wywołuje numer. Wszyscy gracze biegną szybko do odpowiedniego kąta. Ledwo dobiegną, prowadzący wywołuje inny numer. Na kolejnych zajęciach można zmienić numery kątów.

- O jeden numer dalej

W czterech rogach sali znajdują się cztery kąty ponumerowane zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara: 1, 2, 3, 4. Prowadzący wywołuje numer, a uczestnicy szybko biegną do kąta o numerze następnym (np. prowadzący wywołuje numer 2, uczestnicy stają w kącie numer 3).

- Ćwiczenie solfeżowe

Uczniowie śpiewają melodię piosenki solmizacją lub literami:

- powtarzając fragmenty prezentowane przez prowadzącego,
- czytając nuty.

Komórki do wynajęcia

Korzyści z zastosowania zabawy z perspektywy kulturoznawczynie, animatorki kultury, edukatorki muzealnej

Katarzyna Żukowska

Warunki realizacyjne

Zastosowanie w muzeum miejskim na zajęciach dla grup zorganizowanych. Byli to uczniowie z klas I–IV biorący udział w samorządowej bezpłatnej akcji „Lato w mieście”. Skład grup w każdej szkole zmienia się co tydzień. Dzieci jeżdżą do muzeów z wychowawczyniami, które opiekują się nimi w danym tygodniu. Grupy są niezintegrowane, bardzo liczne (ok. 30 os.) i łączą dzieci od 7 do 11 r.ż.

Opis zajęć z zastosowaniem zabawy tradycyjnej

Latem zapraszamy dzieci do Muzeum Woli na różnorodne gry i zabawy, dawne i współczesne, analogowe i cyfrowe. Podczas zajęć robimy zakupy na Kercelaku przedstawionym na grze planszowej, gramy w „zielone”, pstrykamy kapslami, śpiewamy piosenki towarzyszące dawnym zabawom itp.

Czy gry sprzed ponad stu lat mogą być konkurencją dla smartfona? Co się dzieje, gdy gramy i bawimy się całymi sobą, w pełnej interakcji z innymi? Poznajcie różnorodne zabawy ruchowe „przyjazne mózgowi”.

Notatki z zabawy

Realizowałam „Komórki do wynajęcia” z dużą grupą uczniów. Kłopot z wariantem, w którym uczniowie rysują kółka na chodniku kredą, a który powtarzał się w kolejnych realizacjach, polega na tym, że powstaje więcej kół niż potrzeba. Przy 25–30 dzieci oznacza to już chaos i przekroczenie granicy „grywalności”. Nawet przy wyraźnym zaznaczeniu, że każdy rysuje jedno kółko, zawsze pojawi się ktoś, komu „nie wyjdzie” lub się zapomni. Potrzeba zaś dużej sali, by zrealizować inny wariant tej zabawy. Skreślałam zatem kółka i poświęcałam sporo czasu na uporządkowanie organizacyjne na początku. Potem zabawę opuszczałam, by dać dzieciom swobodę i możliwość samoorganizacji, moja rola ograniczała się do przypominania tekstu. Realizowaliśmy niewiele powtórzeń, ponieważ gra szybko wyczerpuje swój potencjał rozrywkowy.

„Komórki do wynajęcia” to zabawa, którą można włączyć do lekcji muzealno-historycznych jako narzędzie „impresjonizmu edukacyjnego”. Może ona dawać niejasne wyobrażenie, czy raczej przecucie trudnych sytuacji w życiu społecznym (więcej w części „kontekst historyczny”). W sensie emocjonalnym to doświadczanie odmowy w warunkach kontrolowanych, do których dziecko jest przygotowane i akceptuje je jako część zabawy, ponadto wie, że musi się nastawić na konieczność szybkiego „przyjścia do siebie” i ponowienia próby. Ma wielokrotną szansę na sukces i widzi, jak wszyscy zmagają się z tą samą sytuacją, wystawieni na nią z grubsza z przyczyn losowych. Być może wzmacnia się po odbyciu swojej próby znalezienia „komórki do wynajęcia”.

Kontekst historyczny

Wzmiankę o zabawie „Komórki do wynajęcia” znalazłam w *Sadze ulrichowsko-machlejdowskiej* Krystyny z Ulrichów Machlejd, córki właściciela pierwszego i największego przedsiębiorstwa ogrodniczego w Warszawie. Opisuje ona liczne zabawy w ogrodzie ojca. Wspomnienia Krystyny obejmują lata 1880–1949, wymienione przez nią gry i zabawy były zatem popularne na końcu XIX w. Co więcej, były one znane dzieciom wszystkich środowisk. Wymieniona autorka nie była dzieckiem wychowującym się samopas na warszawskim podwórku-studni ani na wsi, tylko w luksusowych warunkach wielkiego ogrodu (o przemysłowym charakterze, niemniej prywatnego i pięknego), niemal w środku przeludnionego, ubogiego w zieleń miasta. Jej rodzina i rodzina jej męża należały do najzamożniejszych fabrykanckich familii Warszawy. W tym samym czasie w „Komórki do wynajęcia” bawili się także najmłodszy beneficjenci społecznej działalności doktora Jordana w Krakowie, w pierwszych, wspólnie zaplanowanych „ogródkach” (z boiskami, przyrządami sportowymi i programem animacji), które później na jego pamiątkę nazwane zostały jordanowskimi.

Zabawa często pojawia się we wspomnieniach z dwudziestolecia międzywojennego i jeszcze z lat 60. Znika z podwórek w kolejnych dziesięcioleciach. Popularność i zasięg zabawy w XIX wieku podpowiadają, że jest ona znacznie starsza. Realia gry, w której wyłaniany co rundę „bezdomy” bohater poszukuje dla siebie tytułowej „komórki do wynajęcia”, to przetworzona przez dzieci sytuacja, którą obserwowały, której doświadczały wraz z rodzicami lub, co gorsza, samotnie – w przypadku utraty dachu nad głową i konieczności poszukiwania nowego, chodząc „po ludziach”. Określona struktura, nazwa i powszechność gry w warunkach miejskich podpowiadają, że zabawa zaspokajała dziecięce potrzeby. Jednocześnie odpowiadała możliwościom przetwarzania w formie gry obserwowanych codziennie trudnych historii i silnych emocji z nimi związanych. Tragiczna sytuacja mieszkaniowa, przeludnienie i wysoki poziom bezdomności to zjawiska, które w miastach, a szczególnie w Warszawie, nasilały się pod koniec XIX wieku, ich kulminacja trwała zaś przez całe dwudziestolecie międzywojenne. Przytaczam ten kontekst, jako próbę rekonstrukcji realiów, w których zabawa oryginalnie była realizowana. Nie jest on jednak oczywiście odpowiedni do przytoczenia dla młodszych dzieci. Wprowadzając tę grę, wspominałam jedynie o tym, że jest „bardzo stara”.



Laboratorium Zabaw Tradycyjnych

Niniejsza karta zabawy i opisy eksperckie są efektem prac Laboratorium Zabaw Tradycyjnych, projektu o charakterze badawczym i edukacyjnym, którego celem jest analiza tradycyjnych zabaw dziecięcych pod kątem możliwości ich wykorzystania wśród dzieci z różnymi potrzebami oraz zbadanie ich właściwości – wpływu na dzieci na polu rozwojowym, terapeutycznym, społecznym i psychologicznym. Projekt popularyzuje również korzystanie z folkloru w pracy z dziećmi.

Koncepcja i realizacja projektu:

Karolina Ociepka, Marta Urban-Burdalska, Marta Domachowska, Katarzyna Rosik

Redakcja:

Marta Domachowska

Korekta:

Filip Bukowski

Opracowanie graficzne i skład:

Katarzyna Rosik

Laboratorium Zabaw Tradycyjnych 2024 — edycja II

Organizator/wydawca:

Forum Muzyki Tradycyjnej



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: EtnoPolska. Edycja 2024

Partnerzy:



mozaika



Muzeum Etnograficzne
im. Marii Znamierowskiej-Prüfferowej
w Toruniu

Fundacja
Muzyka jest
nieskończona



Patron medialny:



muzyka
tradycyjna.pl
