

# MAGICZNE BEBOKI I TAJEMNICE ŚLĄSKA

[www.gryfnebeboki.pl](http://www.gryfnebeboki.pl)

## SCENARIUSZE WARSZTATÓW



# SCENARIUSZ 1

## OGIEŃ W ŚLĄSKICH WIERZENIACH LUDOWYCH

<b>GRUPA DOCELOWA:</b>	uczniowie klas 4–6 szkoły podstawowej
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	135 minut
<b>METODY:</b>	podawcza, aktywizująca
<b>MATERIAŁY:</b>	sprzęt elektroniczny (laptop/komputer stacjonarny), dostęp do sieci, materiały do zadań z załączników (m.in. dla każdej osoby: kartka papieru, ołówki, kredki, linijka, klej, taśma klejąca, nożyczki, kolorowe gładkie bibuły, słomki, świece typu tea light)

### CELE:

- budowanie poczucia tożsamości regionalnej,
- pogłębienie wiedzy na temat wierzeń ludowych na Śląsku,
- zachęcenie do poznania legend i baśni związanych ze Śląskiem,
- pogłębienie wiedzy na temat znaczenia ognia w kulturze,
- rozbudzenie kreatywności,
- rozwój zdolności manualnych i plastycznych,
- rozbudzenie ciekawości naukami ścisłymi, w tym fizyką,
- wprowadzenie związków frazeologicznych lub pogłębienie tego tematu.

### PRZEBIEG LEKCJI:

#### I. Przywitanie uczestników, omówienie celu i planu zajęć (10 min)

Osoba prowadząca wita uczestników, zadaje pytania naprowadzające na tematykę warsztatów, po czym krótko omawia cele i plan spotkania. Warto wykonać także chmurę słów – wirtualną lub narysowaną na tablicy. W przypadku wirtualnej chmury osoba prowadząca udostępnia uczestnikom (lub wyświetla na tablicy) wygenerowany automatycznie kod do przygotowanej wcześniej za pomocą platformy [www.ashslides.com](http://www.ashslides.com) planszy\*, na której pojawiać się będą wypowiedzi udzielane przez uczestników. Pytanie/polecenie zadane uczniom może brzmieć: „Co to jest ogień?” lub „Ogień to...”. Każdy udziela min. 2 odpowiedzi, dzięki czemu powstanie chmura słów. Osoba prowadząca omawia utworzoną chmurę (wyrazy pojawiające się największą czcionką oznaczają, że to najczęściej udzielane odpowiedzi). Jeśli uczestnicy nie mają dostępu do sprzętu, za pomocą którego mogliby wziąć udział w zabawie, osoba prowadząca może zapisywać wypowiedzi uczestników na tablicy.

---

\* Aby utworzyć planszę za pomocą narzędzia ahaslides, należy założyć konto na stronie <https://ahaslides.com/>. Po zalogowaniu na ww. stronie należy wybrać „Brainstorm Ideas for School” i kliknąć „Use Template” oraz usunąć 2 pierwsze plansze i uzupełnić pozostałą. Następnie należy kliknąć „Present”. Wygenerowany kod, który pojawi się w górnej części strony, należy podać uczestnikom i poprosić ich o wpisanie go na stronie ahaslides.com.



Proponowane pytania do uczestników:

- Na świecie istnieją cztery żywioły. Jak myślicie, jakie?
- Czym jest ogień?
- Z czym kojarzy Wam się ogień?

## II. Symbolika ognia w dawnej kulturze (20 min)

Osoba prowadząca przedstawia, na czym polega symbolika: na nadawaniu rzeczom, zjawiskom, postaciom, gestom czy kolorom głębszego, ukrytego znaczenia — takiego, które wykracza poza ich dosłowne, fizyczne znaczenie. Kiedy mówimy, że coś „ma znaczenie symboliczne”, oznacza to, że nie chodzi tylko o to, czym jest, ale co reprezentuje, co niesie ze sobą dla ludzi, kultury, emocji. Uczestnicy próbują odkryć symbolikę ognia. Zagadnienia, które warto poruszyć, przedstawiono w załączniku nr 1 do niniejszego scenariusza.

Propozycje pytań kierowanych do uczestników:

- Z czym kojarzy Wam się ogień?
- Kiedy ogień szkodzi, a kiedy pomaga?
- Jakie znacze zwyczajne, w których używa się ognia?
- Jakie uczucia wywołuje w Was ogień?
- Czy boicie się ognia? Dlaczego?
- Kiedy w Waszych domach zapala się świecezki?
- Co oznacza wyrażenie „domowe ognisko”?

## III. Historia Fajermona, Błędno ognika i innych stworków śląskich (25 min)


Osoba prowadząca opowiada uczestnikom o tym, że wierzenia ludowe od zawsze opierały się o cztery żywioły: wodę, ziemię, powietrze i ogień. Wykorzystując stronę projektu ([www.gryfnebeboki.pl](http://www.gryfnebeboki.pl)), przedstawia osobom biorącym udział w warsztatach kilka wybranych przez siebie stworków śląskich, np. po jednej lub więcej postaci reprezentujących dany żywioł. Przynajmniej należy skupić się jednak na dokładnym omówieniu postaci ognia.

Propozycje pytań kierowanych do uczestników po przedstawieniu postaci:

- Jakie jeszcze znacie śląskie stworki?
- Co należy robić, aby uchronić się przed Bebokiem?
- Czego uczy nas historia Fajermona?
- Co mogłoby się stać, gdybyśmy podążyli za Błędno ognikiem?
- Jakie w życiu codziennym możemy spotkać „błędne ogniki”?

## V. Ogień a fizyka – tworzenie balonu (45 min)

Osoba prowadząca opowiada uczestnikom o tym, jaką rolę ogień odgrywa w fizyce (załącznik nr 1), a następnie rozdaje uczestnikom niezbędne materiały plastyczne oraz instrukcję wykonania balonu (załącznik nr 2). Grupa tworzy własne latające balony. Zadanie może być realizowane w grupach lub indywidualnie w zależności od wieku uczestników oraz ich zdolności manualnych. Osoba prowadząca może wykorzystać grafiki śląskich stworków zamieszczone na stronie [www.gryfnebeboki.pl](http://www.gryfnebeboki.pl) jako wzory balonów.



Do przygotowania balonu będą potrzebne: papier do pieczenia lub cienka bibuła (lekka, łatwo przepuszczająca powietrze), klej lub taśma klejąca, nożyczki, drucik lub cienka słomka (do zrobienia obręczy), mała świeczka typu tealight, bezpieczne miejsce – najlepiej na zewnątrz lub w dobrze wentylowanym pomieszczeniu.

Materiały niezbędne do stworzenia balonu:

- ołówek,
- kredki (opcjonalnie),
- linijka,
- klej,
- taśma klejąca,
- nożyczki,
- kolorowe gładkie bibuły,
- słomki,
- świeczki typu tealight.

## **VI. Ogień w języku polskim (35 min)**

Osoba prowadząca zapowiada, że przed uczestnikami kolejne zadanie: rozsypanka. Dzieli ich na kilkuosobowe grupy, a następnie wyjaśnia, że muszą dobrać związki frazeologiczne do ich znaczeń (załącznik nr 3). Jeśli uczestnicy nie znają jeszcze pojęcia „frazelogizm”, należy je wprowadzić. Po zakończeniu osoba prowadząca pyta uczestników o to, który najbardziej zapadł im w pamięć, a następnie prosi o wykonanie rysunku obrazującego wybrany związek frazeologiczny – ćwiczenie można wykonać indywidualnie, w parach lub większych grupach.

## **VII. Słowo końcowe i ewaluacja (10 min)**

Osoba prowadząca zadaje kilka pytań, których celem jest budowanie wspólnej tożsamości regionalnej, a następnie podsumowuje warsztaty.

Przykładowe pytania:

- Co dają nam wierzenia ludowe?
- Gdzie dziś moglibyśmy spotkać Bziona?
- Jakim stworzeniem jest Błędny ogień – złym czy dobrym? Dlaczego?
- Gdzie moglibyśmy spotkać Utopka lub Topielicę? A Południcę?
- Kiedy możemy spotkać Meluzynę?

Na zakończenie osoba prowadząca prosi każdego uczestnika po kolei o dokończenie zdania:  
W trakcie zajęć najbardziej podobało mi się...

## SYMBOLIKA OGNIĄ W DAWNEJ KULTURZE

### Dwoista natura ognia

W niemal każdej kulturze ogień był czymś świętym i niebezpiecznym jednocześnie. Jego dwoistość – dająca życie i mogąca je zniszczyć – sprawiała, że wokół ognia narosły liczne zwyczaje, zakazy i wierzenia. Ogień był żywiołem, który należało szanować i rozumieć.

Ogień jako dobro:

- źródło ciepła i światła,
- symbol życia, odnowy, domowego ogniska,
- element oczyszczający (np. ogień paschalny, świece na święta),
- często utożsamiany z Bogiem, duchami przodków lub prawdą (np. „przez ogień przejdziesz, to znaczy, że masz rację”).

Ogień jako zagrożenie:

- pożary traktowano jako karę za grzechy lub obecność złych duchów,
- zabawa ogniem przez dzieci była surowo zabraniana i karana,
- ogień potrafił „uciec” – stąd przekonanie, że trzeba go „pilnować” jak życia.

### Ogień w życiu codziennym

W dawnych domach ogień palił się niemal cały czas – był źródłem ciepła, służył do gotowania, rozświetlał wnętrza po zmroku. Nosił nazwę „świętego ognia”, szczególnie jeśli pochodził z paleniska przekazywanego z pokolenia na pokolenie.

### Tradycje i wierzenia religijne

- Ogień wigilijny: palono świece przy stole, symbol obecności dusz zmarłych.
- Zabraniano pożyczać ognia (np. rozniecać od sąsiada), bo uważano, że „wynosi się domowe szczęście”.
- Zgaszenie ognia w domu oznaczało koniec pewnego etapu – śmierć, żałobę lub porzucenie domostwa.
- Przenoszono ogień w specjalnych glinianych naczyniach przy przeprowadzkach, by „nie gubić duszy domu”.
- Świece zapalano przy modlitwie – ogień łączył ludzi z tym, co boskie.
- W czasie Wielkiej Nocy święcono ogień (paschał), który potem rozpalano w domach.
- Podczas sobótek i Nocy Kupały ogień miał siłę oczyszczającą – ludzie przeskakiwali przez ogniska, wierząc, że wypalą w sobie choroby i smutki.

### Postacie ognia w wierzeniach śląskich

Opisy znajdują się na stronie [www.gryfnebeboki.pl](http://www.gryfnebeboki.pl).

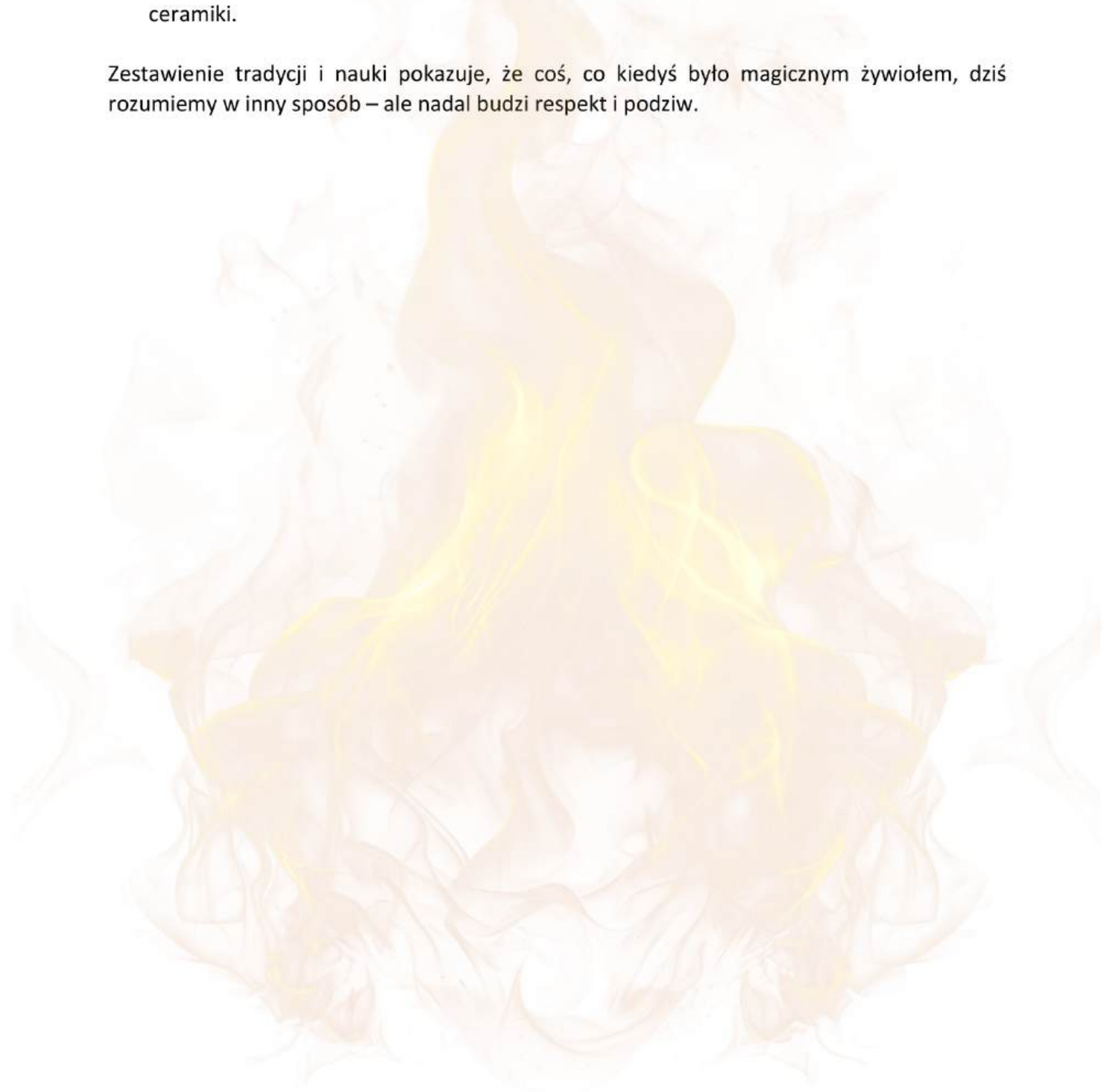
## SYMBOLIKA OGNIĄ W DAWNEJ KULTURZE

### Ogień w nauce – łącznik ze światem fizyki

Dobrze jest też pokazać dzieciom, że ogień to zjawisko fizyczne i chemiczne:

- płomień to reagujące cząsteczki – powietrze, ciepło, paliwo,
- ogień rozszerza powietrze, dlatego ciepłe powietrze unosi się (to właśnie wykorzystamy przy balonie!),
- od ognia pochodzi wiele technologii – pieczenie, hartowanie metalu, wypalanie ceramiki.

Zestawienie tradycji i nauki pokazuje, że coś, co kiedyś było magicznym żywiołem, dziś rozumiemy w inny sposób – ale nadal budzi respekt i podziw.



## STWÓRZ WŁASNY LATAJĄCY BALON

### Krok 1. Wytnij i udekoruj czaszę balonu

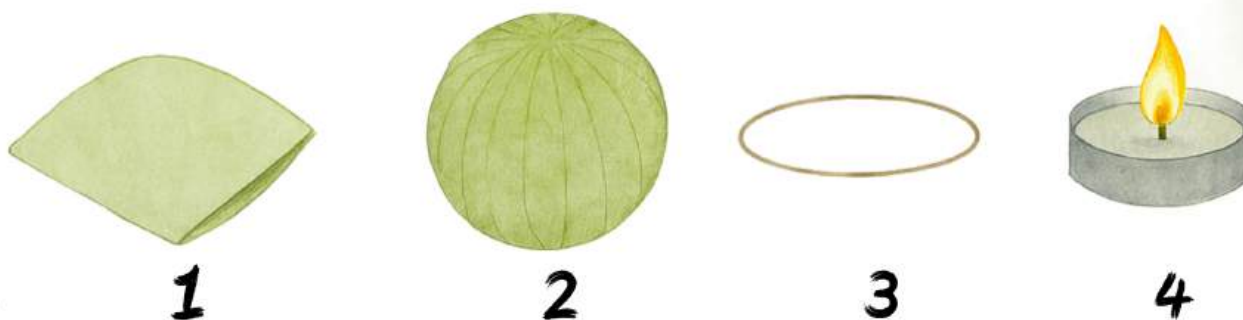
Wytnij z papieru arkusz odpowiedniej wielkości (np. około 40 × 40 cm) – to będzie Twój balon. Jeśli chcesz, możesz ją udekorować wzorami, ognikami albo narysować postać z legendy (np. Fajermona!).

### Krok 2. Uformuj kształt

Złóż go i sklej tak, żeby powstała kula z otworem od dołu – jak duży balon.

### Krok 3. Zrób obręcz ze słomki

Przygotuj obręcz ze słomek (potnij i sklej ze sobą kawałki, tworząc koło). Przyklej ją na dole balonu – to pomoże utrzymać jego kształt. Dzięki temu powietrze będzie się łatwo dostawać do środka, a balon nie zapadnie się.



### Krok 4. Przygotuj start

Postaw świeczkę typu tea-light na stole i trzymaj balon nad nią, tak aby ogień ogrzewał powietrze wewnątrz balonu.

### Krok 5. Obserwuj

Obserwuj, jak balon napętnia się ciepłym powietrzem i powoli unosi nad ziemią.

## ROZSYPANKA FRAZEOLOGICZNA

igrać z ogniem	lekkomyślnie narażać się na niebezpieczeństwo, ryzykować, igrać z czymś groźnym
upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu	załatwić dwie sprawy naraz
z ogniem w oczach	z wielką pasją, zaangażowaniem, entuzjazmem; często mówi się tak o osobach działających z pełnym przekonaniem
być pod ogniem pytań	być intensywnie i bez przerwy przepytывanym, znajdować się pod presją rozmówców
skoczyć za kimś w ogień	być gotowym na poświęcenie dla kogoś, być lojalnym
wpaść jak po ogień	pojawić się szybko, nagle i odejść bez dłuższego pozostania
aż iskry lecą	dochodzi do ostrego konfliktu, kłótni, napiętej wymiany zdań między ludźmi
bać się czegoś jak ognia	bardzo silna obawa, strach przed czymś
dolewać oliwy do ognia	celowo wywołać konflikt, zamieszanie lub napiętą sytuację; rozdrażniać kogoś
na pierwszy ogień	być pierwszym, który coś robi
wystrzegać się jak ognia	nadmiernie czegoś unikać



# SCENARIUSZ 2

## ZIOŁA, KTÓRE CHRONIĄ – HEKSA, BOŻATKO I MOC NATURY

- GRUPA DOCELOWA:** uczniowie klas 4–6 szkoły podstawowej
- CZAS REALIZACJI:** 135 minut
- METODY:** podawcza, aktywizująca, sensoryczna
- PRZYGOTOWANIE:** uczestnicy muszą przynieść własne przybory, materiały plastyczne (np. nożyczki, klej, kredki)
- MATERIAŁY:** sprzęt elektroniczny (laptop/komputer stacjonarny), dostęp do sieci, suszone zioła (lawenda, mięta, rumianek, dziurawiec, szalwia, krwawnik, bazylija), woreczki materiałowe lub z filcu, sznurek, tasiemki, małe etykiety, papier kolorowy, klej, nożyczki, pisaki, kredki, kartki A4 (karty pracy), klej, taśma papierowa, obrazki lub ilustracje ziół

### CELE:

- budowanie poczucia tożsamości regionalnej,
- pogłębienie wiedzy na temat wierzeń ludowych i symboliki roślin,
- rozwój wrażliwości przyrodniczej i emocjonalnej,
- rozwój zdolności manualnych i kreatywności,
- pogłębienie wiedzy na temat właściwości konkretnych roślin i ziołolecznictwa,
- ćwiczenie wyobraźni i refleksji nad własnymi potrzebami emocjonalnymi.

### PRZEBIEG LEKCJI:

#### I. Przywitanie uczestników, omówienie celu i planu zajęć (10 min)

Osoba prowadząca wita uczestników, zadaje pytania naprowadzające na tematykę warsztatów, po czym krótko omawia cele i plan spotkania. Można zadać pytanie: Z czym kojarzą Ci się zioła? Dzieci podają hasła, które osoba prowadząca zapisuje na tablicy lub pokazuje w formie chmury online (np. [ashslides.com](https://ashslides.com)).

Proponowane pytania:

- Do czego można używać roślin?
- Czy w Waszych domach używa się ziół?
- Jak pachnie Wasze ulubione zioło?
- Czy znacie zioła, które pomagają, gdy jesteście chorzy?
- Czy można się pocieszyć zapachem?
- Jaką moc mają rośliny?
- Jak pachnie spokój?





## II. Symbolika ziół w tradycji ludowej (10 min)

Osoba prowadząca wyjaśnia, czym jest symbolika, czyli nadawanie rzeczom i zjawiskom głębszego znaczenia. Rozmowa prowadzona jest w oparciu o konkretne zioła – dzieci oglądają suszone rośliny, poznają ich działanie i dawną funkcję:

- lawenda – sen, spokój, ochrona,
- mięta – jasność myślenia, odświeżenie,
- rumianek – ukojenie, dzieciństwo,
- szalwia – oczyszczenie, duchowość,
- dziurawiec – na smutek, przeciw złemu,
- krwawnik – siła, zdrowie, waleczność,
- bazylia – radość, gościnność.

Dzieci wachają zioła, rozpoznają zapachy i zapisują pierwsze skojarzenia na kartce. W przypadku braku dostępności do ziół można wykorzystać załącznik nr 1.

## III. Historia Heksy i innych stworków (35 min)

W oparciu o stronę [www.gryfnebeboki.pl](http://www.gryfnebeboki.pl) osoba prowadząca przedstawia osobom biorącym udział w warsztatach kilka wybranych przez siebie stworków śląskich. Przede wszystkim należy skupić się jednak na dokładnym omówieniu postaci związanych z ziołolecznictwem i ochroną domu: Heksy i Bożatka.

Propozycje pytań do uczestników:

- Kto mógł/może rzucać zaklęcia i warzyć eleksiry?
- Jaką moc miała Heksa?
- Jakie mamy rodzaje magii?
- Po co rzuca się zaklęcia?
- Czy znacie jakieś postaci, które mogły ochronić dom przed złem?
- Co to znaczy magia ochronna?

## IV. Magiczny bukiet (35 min)

Osoba prowadząca zapowiada zadanie: przygotowanie bukietów, których celem jest ochrona miejsca. Następnie rozdaje materiały niezbędne do wykonania zadania: kawałek sznurka lub cienkiej, czerwonej wstążki (czerwień = kolor ochronny) oraz suszone zioła. Każde dziecko wybiera 3–5 ziół, które symbolicznie mają chronić miejsce, w którym mieszkają, a następnie wiąże zioła sznurkiem lub tasiemką, tworząc mały bukiet. Kompozycje można postawić w słoiczkach, zawiesić na tablicy klasowej lub zabrać do domu.

Proponowane pytania do uczestników:

- Jakie zioła wybraliście?
- Jaką moc mają mieć Wasze bukiety?
- Komu je podarujecie?

W przypadku braku możliwości zakupu odpowiedniej ilości suszonych ziół można poprosić dzieci o narysowanie bukietów lub wyklejenie ich z włóczki, bibuły czy innych materiałów.





## V. Amulet ochronny (35 min)

Osoba prowadząca zapowiada kolejne twórcze zadanie. Tym razem uczestnicy wykonają amulet ochronny – zaleca się poinformowanie ich wcześniej o konieczności posiadania własnych przyborów plastycznych (nożyczki, klej, farbki, tektura itp.). Osoba prowadząca rozdaje niezbędne materiały, np. małe woreczki, minibutelecзки, sznurek, czerwoną wstążkę, suszone zioła, przyprawy (sól, pieprz, czosnek), minerały, a ponadto: koraliki, oczka, piórka, muszki, frędzle, skrawki materiałów itp. Można poprosić uczestników, aby przynieśli takie przedmioty. W zależności od dostępnych materiałów osoba prowadząca tłumaczy moc ich działania (np. sól – oczyszczenie i ochrona przed złymi mocami, pieprz – dodaje energii, czosnek – chroni przed chorobami, piórka – symbol lekkości, ametyst – uspokaja, tygrysy oko – pomaga patrzeć odważnie, hematyt – kamień wojowników itp.).

Każde dziecko powinno mieć przed sobą minimum: mały materiałowy woreczek, kawałek sznurka, kartkę i długopis. Zadanie polega na wykonaniu amuletu ochronnego z wykorzystaniem różnych materiałów, a następnie wymyśleniu i zapisaniu na kartce zaklęcia ochronnego (np. „Czuwaj nade mną w nocy”, „Ochroń mnie przed koszmarami”), które należy włożyć do środka lub przyczepić do amuletu. Osoba prowadząca zachęca uczestników do wyboru materiałów zgodnie z własną intencją ochronną, np. „na spokojny sen”, „na odwagę do bycia sobą”, „przeciw złym słowom”, „na dobre relacje z innymi”.

Uczestnicy tworzą swoje amulety indywidualnie, z pomocą osoby prowadzącej, która wspiera, inspiruje i czuwa nad bezpieczeństwem. Gotowe amulety można zabrać do domu lub stworzyć z nich wspólną wystawę. Następnie osoba prowadząca podsumowuje ćwiczenie.

Proponowane pytania:

- Jakie zioła wybraliście i dlaczego?
- Kto ma w swoim amulecie sól? Dlaczego?
- Co Was najbardziej uspokaja?
- Co byście chcieli, żeby Bożatko dla Was zrobiło?
- Jak nazwalibyście swój amulet?

## VI. Słowo końcowe i ewaluacja (10 min)

Osoba prowadząca podsumowuje warsztaty.

Proponowane pytania:

- Czy czujecie się spokojniejsi po tych zajęciach?
- Gdzie zabierzecie swój amulet? Komu go pokażecie?

Na zakończenie dzieci odpowiadają na pytanie: „Czego dzisiaj dowiedziałem(-am) się o ziołach i komu o tym opowiem?” .



## MAGIA ZIÓŁ



lawenda –  
sen, spokój,  
ochrona



mięta –  
jasność myślenia,  
odświeżenie



rumianek –  
ukojenie,  
dzieciństwo



szałwia –  
oczyszczenie,  
duchowość



dziurawiec –  
na smutek,  
przeciw złemu



krwawnik –  
siła, zdrowie  
waleczność

bazylia –  
radość,  
gościnność





# SCENARIUSZ 3

## O DAWNYCH ŚLĄSKICH GRACH, CZYLI GRACZKACH

<b>GRUPA DOCELOWA:</b>	uczniowie klas 4–6 szkoły podstawowej
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	135 minut
<b>METODY:</b>	podawcza, aktywizująca
<b>MATERIAŁY:</b>	sprzęt elektroniczny (laptop/komputer stacjonarny), dostęp do sieci, materiały do zadań z załączników (m.in. dla każdej osoby lub zespołu: kapsel z oranżady, plastelina, modelina lub wosk (świeczka), papier, kredki lub mazaki, nożyczki; klej, kreda lub patyk, elementy mogące służyć jako przeszkody na torze: kamyki, listewki, patyki, cienka sklejka, itp.)

### CELE:

- budowanie poczucia tożsamości regionalnej,
- pogłębienie wiedzy na temat wierzeń ludowych na Śląsku,
- zachęcenie do poznania legend i baśni związanych ze Śląskiem,
- pogłębienie wiedzy na temat dawnych gier i zabaw na Śląsku,
- wzbogacenia słownictwa śląskiego,
- rozwój kreatywności, zdolności manualnych, plastycznych oraz zręczności i sprawności fizycznej,
- rozwój umiejętności budowania zespołu zarówno na etapie przygotowania przedmiotów niezbędnych do gry, jak i samej rozgrywki.

### PRZEBIEG LEKCJI:

#### I. Przywitanie uczestników, wyjaśnienie terminu „graczki”, omówienie celu i planu zajęć (10 min)

Osoba prowadząca udostępnia uczestnikom (lub wyświetla na tablicy) wygenerowany automatycznie kod do przygotowanej wcześniej za pomocą platformy [www.menti.com](http://www.menti.com) planszy\*, na której pojawiać się będą wypowiedzi udzielane przez uczestników.

Pytanie/polecenie zadane uczniom może brzmieć: Jakie znacie gry i zabawy zręcznościowe, w które można pograć w grupie? (Tylko nie komputerowe, ani planszowe). Każdy udziela min. 2 odpowiedzi, dzięki czemu powstanie chmura słów. Osoba prowadząca omawia utworzoną chmurę (wyrazy pojawiające się największą czcionką oznaczają, że to najczęściej

---

\* Aby utworzyć planszę za pomocą narzędzia Mentimeter, należy założyć konto na stronie [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com), a następnie wykonać opisane dalej kroki. Po zalogowaniu na ww. stronę kliknij „New presentation”, po czym wpisz nazwę/tytuł swojej prezentacji. Kliknij „Create presentation”, a następnie „Word cloud” i wpisz pytanie, jakie chcesz zadać uczestnikom. Uzupełnij pozostałe informacje, wybierz odpowiednie dla siebie opcje (motyw, liczbę odpowiedzi itp.), po czym udostępnij uczestnikom kod do planszy.





udzielane odpowiedzi). Jeśli uczestnicy nie mają dostępu do sprzętu, za pomocą którego mogliby wziąć udział w zabawie, osoba prowadząca może zapisywać wypowiedzi uczestników na tablicy.

Gry zręcznościowe to zabawy, które wymagają od gracza refleksu, precyzji i koordynacji ruchowej. Mają na celu rozwijanie zdolności manualnych, koncentracji, spostrzegawczości, szybkości reakcji, a także wzmacnianie więzi poprzez wspólną zabawę.

Cechy gier zręcznościowych:

- wpływają na rozwijanie koordynacji ruchowej, refleksu, precyzji, koncentracji i spostrzegawczości,
- angażują jednocześnie ciało i umysł, wymagając szybkiej reakcji na wydarzenia w grze,
- mogą przybierać różne formy, od tradycyjnych „podwórkowych”, przez gry planszowe, aż po komputerowe wymagające obsługi kontrolera,
- nadają się do zabawy samemu, z rówieśnikami czy z rodziną, zarówno w domu, jak i na świeżym powietrzu.

## II. Dawne gry zręcznościowe na Śląsku (30 min)

**Gra w „chowanego”, czyli po śląsku w „szukać” – przykład gry, w którą można zagrać wszędzie i z każdym**

Jak to się kiedyś odbywało na Śląsku? Na początku gry trzeba było wybrać tego, który będzie szukał. Najprościej to zrobić, stosując tzw. „wyliczankę”. Oto kilka przykładów śląskich wyliczanek:

Roz, dwa, trzy,  
Piykno pani patrzy,  
Je tu jedyn miyndzy nami,  
Kerego czuć kartoflami.

Niy znojdziesz w stowie Utopka,  
Ani jegły w żyta snopkach,  
Ani nos jak kanś wlyzomy,  
Ty szukosz, my się chowiymy!

Skoko wróbel po desce, szyje butki Teresce,  
Tereska się raduje, iże butki obuje!  
Obuła je pod płotym, tańcowała z kokotym,  
obuła je w stodole, tańcowała po stole.  
Obuła je pod wozym, tańcowała z powrozym,  
obuła je pod murym, tańcowała z kocurym!  
Wróbel tyż się radowoł, że z Tereską tańcowoł!  
Przytupuje wróbliczek, chociaż niy mo strzewiczek!

Pom, pom, pom,  
jedzie wojok z maślankom,  
a wojoczka z kishkom,  
Podźcie dzieci z miskom.





Krziwymi drogami  
Jedzie chop z baniami.  
Jedna mu sleciała  
I się poczaskała.  
Roz, dwa, trzi  
Slatujesz Ty!

Następnie osoba wybrana w wyliczance zakrywa oczy i liczy np. do 20, a pozostali uczestnicy gry chowają się. Kiedy osoba szukająca kończy odliczanie, mówi głośno: szukam! Ważne jest to, żeby to słowo zostało usłyszane przez wszystkich uczestników zabawy, wtedy wiedzą oni, że gra rozpoczyna się na dobre. Zadaniem szukającego jest odnalezienie wszystkich uczestników zabawy, którzy się ukryli. Osoba, która jako pierwsza zostanie znaleziona, stanie się osobą szukającą w następnej rundzie, natomiast osoba, która zostanie znaleziona jako ostatnia, wygrywa rundę.

W młodszych klasach można zabawić się w „palec pod budkę”. „Szef” grupy podnosi dłoń, układa ją w kształcie budki i woła: „Palec pod budka, bo za minutka zawiym budka!”. Pozostali uczestnicy wkładają wskazujące palce pod „budkę”, ostatni może być np. szukającym w grze w „szukać”.

Osoba prowadząca pyta uczestników, czy znają jakieś wyliczanki. Jeżeli tak, to prosi o zaprezentowanie. Można także poprosić uczestników, aby zapytali rodziców i dziadków, czy znają, pamiętają jakieś wyliczanki, a następnie zaprezentować je na kolejnych zajęciach. Inne śląskie gry opisane zostały w załączniku nr 1.

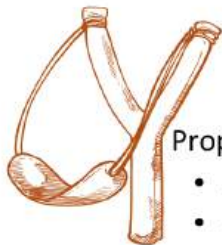
### **Co łączy śląskie „graczki” ze śląskimi postaciami?**

Dzieci lubiły i lubią nadal popsocić, czyli po śląsku „złobić”, „wyrobiać” albo „wynokwiać”. Kiedyś niebezpiecznym zabawom wymyślanym przez dzieci zapobiegało straszenie pociech śląskimi stworkami. Tak o tym pisał Marek Szoftysek – pisarz śląski w książce „Graczki – zabawki i zabawy śląskie”: „Roztomajte śląskie stworki były w dawnej kulturze śląskiej bardzo potrzebne. Bo jak dzieci niebezpiecznie bawiły się w stawach czy rzeczkach, to wystarczyło je postraszyć utopkami i zaraz dzieci wychodziły z wody. Straszenie poędnicą i habernicą zapobiegało deptaniu zboża przez dzieci, a beboki wyganiały bajtli ze stodół czy chlewów. Leniuchów zaś straszono meluzyną, lekkomyślne matki podciepami, bawiących się ogniem pieronami i piecuchami czy wreszcie wąsających się po nocach szczigami, heksami albo śmiertkami”. A popularne, śląskie powiedzenie związane z niebezpiecznymi zabawami dzieci brzmiało: „Z graczków przidom płaczki.”

### **III. Bebok i inne stworki ze śląskich legend i podań (30 min)**

Osoba prowadząca wprowadza uczestników w tematykę śląskich podań i legend oraz związanych z nimi fantastycznych postaci. W tym celu prezentuje uczestnikom zajęć stronę internetową [www.gryfnebeboki.pl](http://www.gryfnebeboki.pl), z pomocą której przedstawia wybrane stworki, duchy, demony ze śląskich legend. Mogą to być postaci wymienione w przytoczonym powyżej fragmencie książki „Graczki – zabawki i zabawy śląskie” autorstwa Marka Szoftyska.





Propozycje pytań do uczestników:

- Jakie znasz legendy śląskie?
- Jakie znasz fantastyczne postacie ze śląskich legend?
- Czy możesz opisać znanego Ci śląskiego ducha, demona lub stworka?
- Jaką funkcję pełnią podania i legendy w kulturze danej społeczności?
- Czy śląskie podania i legendy oraz pojawiające się w nich postacie są dzisiaj znane czy to raczej kwestia przeszłości?

#### **IV. Kapsle – fajno, śląsko graczka (20 min)**

Osoba prowadząca rozdaje uczestnikom niezbędne materiały plastyczne oraz instrukcję wykonania kapsli do gry oraz toru (załącznik nr 2). Każdy uczestnik tworzy własny kapsel. To zadanie indywidualne. Uczestnicy mogą wykorzystać nazwy śląskich stworków zamieszczone na stronie [www.gryfnebeboki.pl](http://www.gryfnebeboki.pl) do oznaczenia swoich kapsli.

Materiały niezbędne do stworzenia kapsla do gry:

- kapsel z oranżady,
- plastelina, modelina lub wosk (świeczka),
- papier,
- kredki lub mazaki,
- nożyczki,
- klej.

Materiały niezbędne do stworzenia toru do gry w kapsle:

- kreda lub patyk do rysowania toru,
- elementy mogące służyć jako przeszkody na torze: kamyki, listewki, patyki, cienka sklejka itp.

#### **V. Śląskie stworki z podań i legend – prezentacja kapsli (10 min)**

Każdy uczestnik prezentuje swój kapsel do gry i jego oznaczenie – nazwę śląskiego stworka. Następnie opisuje wybranego stworka: jak wygląda, jakie ma cechy, jak się przed nim bronić i jakie było jego znaczenie w kulturze śląskiej.

#### **VI. Gramy w kapsle (35 min)**

Uczestnicy wraz z osobą prowadzącą udają się na boisko lub inny teren, gdzie można bezpiecznie zagrać w kapsle. Uczestników można podzielić na 3–4-osobowe zespoły. Każda grupa może stworzyć swój własny tor do gry (instrukcja w załączniku nr 2) i zagrać w kapsle.

#### **VII. Ewaluacja (5 min)**

Na zakończenie osoba prowadząca prosi wszystkich uczestników, aby utworzyli krąg. Następnie, po kolei, każdy mówi jedno słowo, które najlepiej opisuje dzisiejsze zajęcia. Może to być coś, co wywarło na nich największe wrażenie, coś, co zapamiętali, lub po prostu ich nastrój. Po tym, jak wszyscy się wypowiedzą, osoba prowadząca podsumowuje zajęcia i kończy spotkanie.



## GRACZKI ŚLĄSKIE

### **Granie na trawie**

Tę zabawę można przeprowadzić np. podczas wycieczki plenerowej lub rajdu. Należy urwać długie i świeże źdźbło trawy. Następnie trzeba je umieścić pomiędzy zetkniętymi razem kciukami dłoni – źdźbło trawy powinno być równo naciągnięte wzdłuż kciuków tak, żeby pomiędzy kciukami powstała wąska szczelina. Trawa będzie struną, której drżenie wyda dźwięk. Aby ten prosty „instrument” wydał dźwięk, do szczeliny między kciukami należy przytknąć usta i dmuchać.

### **Ciupy – gra w kamyczki**

Do tej gry wystarczy nazbierać garść kamyczków różnej wielkości. Trzeba też mieć do dyspozycji kawałek płaskiego terenu – piasek, ziemia, beton, koc. Na początku należy rozsypać kamyczki na przygotowanym terenie i wybrać jeden, którym uczestnicy gry będą podrzucać. Gra polega na tym, że uczestnik podzuca kamyczek, szybko łapie jeden z kamyczków rozsypanych na terenie, a na końcu łapie też podrzucony kamyczek. W dłoni mają się znaleźć dwa kamyczki. Należy to robić zawsze tą samą dłonią. Uczestnik gra do momentu, aż zbierze wszystkie kamyczki. Jeżeli nie złapie podrzuconego kamyczka – odpada z gry. Wygrywa ta osoba, która zbierze wszystkie kamyczki.

### **Gra w monety lub gra w piniondze**

Gra ta nazywana była również graniem w szajby, szajbki (bo używało się zamiast monet metalowych podkładek do śrub) lub graniem w czeskie, bo na śląsku czasem na grosze mówiono „czeskie”. W zabawie musi wziąć udział co najmniej trzech uczestników. Każdy ma do dyspozycji jedną monetę, którą będzie rzucał o ścianę bądź mur – konieczne jest zatem, aby gra odbywała się w miejscu z dostępem do wolnej ściany. Osoba, która rozpoczyna grę, rzuca monetą o ścianę. Kolejni gracze również rzucają swoją monetą. Muszą to zrobić tak, żeby odbijająca się od ściany moneta upadła jak najbliżej monety pierwszego uczestnika. Idealnym rzutem będzie, kiedy moneta upadnie na pierwszą, czyli nakryje ją. Osoba, której uda się tego dokonać, wzbogaca się o monetę, którą przykryła. Jeśli jednak żadnemu z uczestników nie uda się przykryć swoją monetą pierwszej monety, rundę wygrywa osoba, która swoją monetą rzuciła najbliżej pierwszej.

Inne wersje tej gry:

Ciepanie na parapet: kładzie się monetę na dłoń, którą uderza się o parapet od dołu. Moneta wyskakuje z dłoni i spada na parapet. Następnie kolejny gracz robi to samo. Wygrywa ten, którego moneta spadnie na inną monetę.

Dmuchanie: dwie monety kładzie się np. na stole. Należy z wyczuciem dmuchnąć w swoją monetę tak, aby ta wskoczyła na tę drugą. Kolejny gracz robi to samo. Wygrywa ten, którego moneta jako pierwsza nakryje monetę główną.

## GRACZKI ŚLĄSKIE

### **Gra w duczka albo w ducka**

Do tej gry potrzebne są kulki. Kiedyś robiono je z gliny, a dzisiaj można je zrobić np. z modeliny lub wykorzystać szklane kulki. Zabawa odbywa się na podwórku, czyli na placu. Na początku należy zrobić niewielką dziurę w ziemi, a kilka metrów od niej narysować patykiem linię. Na tej linii każdy gracz ustawia po kilka swoich kulek (gracze muszą mieć taką samą ich liczbę). Każda osoba zagiętym palcem uderza po kolei w swoje kulki. Celem jest umieszczenie wszystkich swoich kulek w duczce, czyli dziurce. Kto zrobi to pierwszy – wygrywa. Skąd pochodzi nazwa tej gry? Prawdopodobnie z języka czeskiego, w którym występuje słowo „ducati”, czyli trącać.

### **Kulanie felgi**

To bardzo prosta (a może nie tak bardzo) zabawa zręcznościowa. Trzeba mieć do dyspozycji starą felgę (obwód koła) od roweru (bez dętki i opony) oraz prosty patyk. Zabawa polega na tym, aby kulać felgę (wprawiać ją w ruch) tylko za pomocą patyka. Można w ten sposób robić wyścigi dookoła placu albo familoka.

### **Kapsle**

Gra w kapsle to bardzo prosta do przygotowania i rozgrywania gra. Potrzebujemy do niej kapsle, najlepiej takie z oranżady, jakiś wypełniacz – plastelina lub wosk, patyk lub kredę oraz miejsce do rozgrywek – może to być kawałek ziemi, betonu lub asfaltu. Na początku każdy z graczy przygotowuje swój kapsel. W tym celu wypełnia go plasteliną lub roztopionym woskiem (można nakapać wosku z zapalanej świeczki wprost do kapsla). Tak przygotowany kapsel można ozdobić, przyklejając do jego wierzchu np. wyciętą z papieru, pokolorowaną flagę lub jakiś symbol. Następnie na betonie lub asfalcie rysujemy kredą tor (na ziemi można to zrobić patykiem). Taki jak np. na wyścigach samochodowych. Tor może mieć zakręty, ale także jakieś przeszkody i etapy. Wszyscy uczestnicy ustawiają swoje kapsle na starcie i po losowaniu kolejności gra się rozpoczyna. Każdy gracz „pstryka” w swój kapsel albo uderza w niego zakrzywionym palcem. Kapsel zawsze musi pozostać na torze. Wypadnięcie z toru oznacza stratę kolejki, powrót na metę lub na początek jakiegoś etapu. Wygrywa oczywiście ten, którego kapsel znajdzie się na mecie jako pierwszy.

### **Klipa**

Klipa to stara śląska gracзка, bo grano w nią już prawdopodobnie w XIV lub XV wieku. Na Śląsk przybyła ze Szwecji, stąd nazwa tej gry. W języku szwedzkim istnieje czasownik „klippa”, co oznacza ‘ścinać’, a do gry potrzebne będą dwa zastrzone patyki: jeden o długości ok. 1 metra, a drugi ok. 15 centymetrów. Ten krótszy patyk należy zastrzyć z obu stron. Gra polega na tym, żeby dłuższym patykiem najpierw podbić ten krótszy, leżący na ziemi, a następnie tak go uderzyć, żeby poleciał jak najdalej.

## GRACZKI ŚLĄSKIE

Całą instrukcję gry przedstawił Marek Szoltysek w swojej książce „Graczki – zabawki i zabawy śląskie”. Oto ona:



1  
Na łące lub na podwórku kopujemy mały dołek i kładziemy na nim drewniany patyk, czyli klipę. Z tej pozycji będziemy ją wybijać niczym piłkę. Wokół dołka zaś zaznaczamy plac do wybijania o średnicy około dwóch metrów – ten plac wokół dołka to mała.



2  
Dłuższy patyk wkładamy do dołka pod krótszy patyk, czyli klipę. Tak przygotowujemy się do pierwszego elementu gry, którym jest wybijanie klipy z dołka poza małą. Jeżeli nam się to nie uda, to wtedy jest „fucz”, czyli tracimy kolejkę i nie zdobywamy punktów.



3  
Energicznym ruchem patyka w górę wybijamy klipę z dołka tak, by wyleciała i upadła poza małą. Kiedy nam się to uda, to jeszcze nie zdobywamy żadnego punktu, a jedynie mamy prawo podejść do drugiego etapu gry.



4  
Poza małą, czyli placykiem do wybijania, stoją inni gracze. Są tam po to, aby w locie chwycić klipę wybijającego zanim spadnie na ziemię.



5  
Jeżeli ktoś z graczy złapie w locie klipę wybijającego, to wtedy jest tzw. „kampa-mal”, czyli dostaje 10 punktów, zaś wybijający traci kolejkę, czyli możliwość zdobycia punktów.



6  
Jeżeli nikt z graczy stojących poza małą nie chwyci klipy wybijającego i ona spadnie poza małą, to wybijający nie zdobywa jeszcze punktów, ale gra dalej.



7  
Teraz gdy klipa leży już poza placem do wybijania, czyli małą, to grający ma najtrudniejsze zadanie. Musi dużym kijem uderzyć w szpic leżącej na trawie klipy. A kiedy klipa podskoczy do góry, należy ją w powietrzu tak mocno uderzyć, aby poleciała jak najdalej.



8  
Takie trafienie w podbitą w powietrzu klipę to dosyć trudne zadanie, zwłaszcza że zawodnik może podejść do strzału tylko jeden raz. Jak się majtnie, czyli nie trafi, to traci kolejkę w grze i nie zdobywa żadnego punktu. Wówczas do gry od początku przystępuje następny zawodnik.



9  
Jak zawodnik trafi i klipa poleci na jakąś odległość, to trzeba to zmierzyć przy pomocy długiego kija do gry. Za każdą jego długość jest jeden punkt. Potem gra następny z kolejki. Na koniec, przykładowo po dziesięciu kolejkach, podlicza się punkty. Zwycięzca to - as, a ostatni – klipa.

Źródło: Marek Szoltysek, „Graczki – zabawki i zabawy śląskie”, Rybnik 2009, s. 78.

## INSTRUKCJA TWORZENIA KAPSLI I TORU DO GRY

### Jak przygotować kapsel do gry?

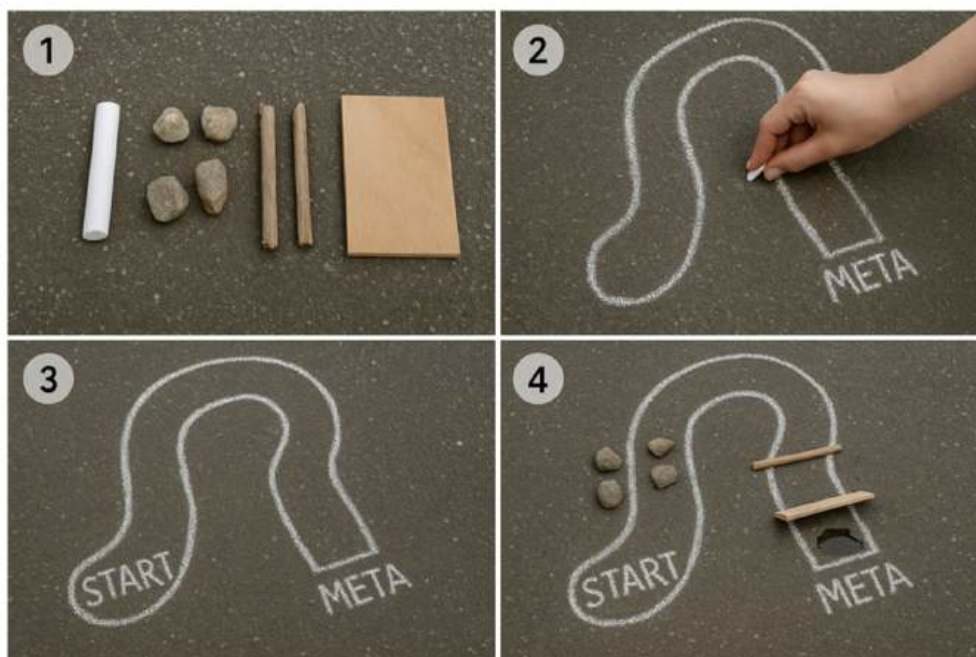
1. Przygotuj wszystkie potrzebne przedmioty i materiały: kapsel z oranżady, plastelina, modelina lub wosk (świeczka), papier, nożyczki, klej.
2. Środek kapsla wypełnij plasteliną lub modeliną. Kiedyś stosowało się także wosk. Potrzebna była do tego świeczka i zapałki. Zapalona świeczka roztopiała wosk, który można było „nakapać” do kapsla, wypełniając go. Jest to jednak opcja wymagająca dodatkowych środków bezpieczeństwa i raczej nie polecamy stosować jej w szkole.
3. Wybierz stworka, którego nazwą chcesz oznaczyć swój kapsel. Jeżeli kilkoro uczestników wybierze tego samego stworka, można dodać dodatkowo numer, np. Bebok 1, Bebok 2 itd. Można też na początku przeprowadzić losowanie nazw stworków, aby nazwy nie powtarzały się.
4. Dopasuj kawałek papieru do kształtu i wymiarów kapsla. Na papierze napisz kolorowymi kredkami lub mazakami nazwę stworka i naklej papier na wypełniacz: plastelinę, modelinę, wosk. Można także wydrukować nazwy z wizerunkami stworków. Kapsel do gry jest gotowy!



## INSTRUKCJA TWORZENIA KAPSLI I TORU DO GRY

### Jak przygotować tor do gry?

1. Przygotuj wszystkie potrzebne przedmioty i materiały: kreda lub patyk, elementy mogące służyć jako przeszkody na torze: kamyki, listewki, patyki, cienka sklejka itp.
2. Na betonie lub asfalcie narysuj tor – dwie równoległe linie z zakrętami (podobne do toru Formuły 1). Jeżeli grasz na miękkim podłożu, np. na ziemi, tor narysuj patykiem.
3. Zaznacz start i metę. Możesz też zaznaczyć etapy.
4. Ustaw przeszkody, np.:
  - a. kamyki, które trzeba ominąć,
  - b. patyki lub listewki, które zawężają tor,
  - c. kawałki cienkiej sklejki podłożone z jednej strony patykiem lub listewką, co stworzy skocznnię,
  - d. jeżeli na torze jest jakieś płytkie zagłębienie, możesz wypełnić je wodą.
5. Tor jest gotowy. Teraz można już zacząć grę.





Scenariusze warsztatów powstały w ramach projektu  
„Magiczne beboki i tajemnice Śląska” dofinansowanego ze środków  
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu  
Narodowego Centrum Kultury: EtnoPolska. Edycja 2025

Chorzów 2025