

„Warszawy dla zabawy”

Zabawa jest nauką, nauka jest zabawą.

Im więcej zabawy, tym więcej nauki...

Glen Diman

Dobre samopoczucie człowieka zależy między innymi od właściwego dozowania takich elementów, jak praca, wypoczynek i rozrywka. Gry planszowe należą do czynności podejmowanych dla przyjemnego spędzenia czasu, dla rozrywki. Gra, jako zabawa, prowadzona jest według pewnych reguł albo z góry ustalonych zasad, których należy przestrzegać.

Aktywizację działalności poznawczej u dzieci poprzez gry planszowe i zabawy można traktować, jako ważny czynnik optymalizujący proces wychowania i nauczania wczesnoszkolnego. Od momentu zrozumienia przez dziecko zadania i podjęcia jego realizacji zabawa staje się z jednej strony, środkiem aktywizującym sferę poznawczą i społeczno-emocjonalną, a z drugiej – jest środkiem zaspokajającym ”potrzebę” osiągnięcia określonego wyniku. W okresie wczesnoszkolnym dzieci wykazują silne dążenie do zaspokojenia potrzeb poznawczych, jak również pragną widzieć wyniki własnych wysiłków oraz możliwości ich wykorzystania i osiągnięcia dalszych sukcesów. Gry planszowe i zabawy dydaktyczne stają się określonego rodzaju rozrywką umysłową, a jej wynik jest naturalną i bezbolesną dla ucznia oceną jego wysiłków, porównywalną z wynikami innych uczestników zabawy. Aktywność dziecka w formie zabawy jest bardzo pomocna w rozwijaniu zdolności dostrzegania znaczących elementów obserwowanych faktów i zdarzeń, wykazywaniu różnych zależności i związków przyczynowo – skutkowych.

Podczas gier i zabaw dzieci przyswajają sobie różne reguły, zapamiętują je i stosują w odpowiednim momencie. Dzieci w młodszym wieku szkolnym, w miarę wygasania zainteresowania zabawami tematycznymi, polegającymi na naśladowaniu, powtarzaniu w zabawie czynności osób dorosłych, pragną współzawodniczyć ze sobą w różnych dziedzinach, aby wykazać swoją wiedzę, siłę, zręczność czy umiejętności ruchowe.

Problemy: kto prędzej, kto lepiej, kto sprawniej, stają się ważne i mobilizują do współzawodnictwa. Stąd bierze się rosnąca popularność gier, konkursów i turniejów.

Cele turnieju:

1. Popularyzacja przyjemnej oraz pożytecznej formy spędzania czasu wolnego;
2. Wyłonienie świetlicowego mistrza gry w warszawy w kategorii wiekowej dla klas I – V;
3. Kształtowanie umiejętności nawiązywania kontaktów z rówieśnikami poprzez zabawę oraz zdrową rywalizację;
4. Rozwijanie zdolności oraz umiejętności twórczego myślenia;
5. Rozwijanie umiejętności przestrzegania zasad i reguł;
6. Rozwijanie umiejętności radzenia sobie z wygraną i porażką.

Zasady turnieju:

1. Turniej przeznaczony jest dla dzieci w kategorii wiekowej dla klas I – V;
2. Udział w turnieju mogą wziąć uczniowie zapisani do świetlicy;
3. Gra w warszawy odbywa się w systemie pucharowym;
4. Turniej warszawowy składa się z jednego etapu:
 - rozgrywki wewnątrzklasowe,

5. Gra toczy się pomiędzy dwoma osobami nazywanymi warszawistami. Zawodnicy grają systemem par (dobór losowy), zwycięzca przechodzi do dalszego pojedynku;
6. Gra się 12 pionkami na czarnych polach, ustawia się je w 3 rzędach, 2 rzędy pól na środku planszy pozostają wolne;
7. Zaczyna gracz z białymi pionkami;
8. Gracze wykonują kolejno po jednym ruchu, na przemian, własnymi pionkami.
9. W jednym ruchu dowolnie wybrany pionek może zostać przesunięty o jedno pole naprzód po przekątnej (na ukos). Nie wolno wchodzić na białe pola ani na pola zajmowane przez inne pionki;
10. Bicie pionków przeciwnika odbywa się przez przeskoczenie przez bity pionek na następne pole za nim, o ile jest ono wolne. Jeżeli pionek, po przeskoczeniu pionka przeciwnika, ma możliwość bicia następnego pionka, to musi je wykonać;
11. Bicie jest obowiązkowe (zasada przymusu bicia), przeciwnym razie traci się pionka;
12. Pojedyncze bicie może być wykonywane tylko do przodu;
13. Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy, zmienia się w damkę. W celu odróżnienia damki od pionka odwraca się pionek do góry nogami;
14. Damka porusza się po przekątnych (ciemnych polach) we wszystkich kierunkach (do przodu i do tyłu) na dowolnie wybrane pole;
15. W przypadku, gdy istnieje wybór pomiędzy zbiciem różnych ilości pionków przeciwnika, to obowiązkiem jest bicie większej ilości pionków (zasada bicia większości). Przy czym damka nie ma obowiązku pierwszeństwa wykonania bicia;
16. Gra jest przegrana, gdy gracz stracił wszystkie pionki lub nie ma możliwości wykonania ruchu, ponieważ jego warszawy zostały zablokowane;
17. W przypadku remisu, czyli takiej samej ilości damek następuje rewanż;
18. W przypadku sytuacji, w której pierwszy gracz ma więcej damek od drugiego – wygrywa pierwszy.

Rozpoczęcie turnieju:

1. Czas trwania rozgrywek turniejowych: **26/10 – 20/11/2020**
2. Wręczenie dyplomów i nagród.
3. Zakończenie turnieju:

Przebieg turnieju:

1. Powitanie dzieci biorących w turnieju;
2. Przedstawienie zasad turnieju przez organizatorów;
3. Przypomnienie historii gry w warszawy;
4. Przeprowadzenie losowania – wyłonienie par walczących ze sobą (w pojemniku znajdują się karteczki z imieniem i nazwiskiem uczestników turnieju).
5. Osoba z numerem pierwszym rozpoczyna rozgrywkę z osobą nr 2, osoba z numerem trzecim gra z osobą nr 4 itd.;
6. Zwycięzca przechodzi do dalszego pojedynku;
7. Rozgrywki odbywają się w systemie pucharowym – wyłonienie zwycięzców;
8. Ewaluacja turnieju;
9. Rozdanie dyplomów i nagród.