

## „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 dwóch etapów:  
I etap – rozgrywki wewnątrzklasowe,

II etap – rozgrywka międzyklasowa;

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:
  - I etap: *termin do ustalenia zaraz po powrocie do szkoły;*
  - II etap: *termin do ustalenia zaraz po powrocie do szkoły.*
2. Wręczenie dyplomów i nagród.
3. Zakończenie turnieju: *termin do ustalenia zaraz po powrocie do szkoły.*

### **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 I i II etapie turnieju (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.