

## Dzień rycerski – Scenariusz zabawy rycerskiej

### Cele:

- zapoznanie dzieci z tłem historycznym epoki rycerzy i księżniczek
- zapoznanie z zasadami kodeksu rycerskiego
- rozwijanie wyobraźni
- integracja i aktywizacja uczestników

### 1.Stroje rycerskie i stroje księżniczek

**Potrzebne:** tektury, pudełka, kolorowe papiery, farby, flamastry, taśma.

Chłopcy z tektur lub kartonów tworzą miecze i tarcze z herbem rycerskim. Mogą do tego przydać się pudełka, Jeśli poniesie wyobrażenia, mogą powstać i całe zbroje. Dziewczynki tworzą sobie korony.

### 2.Nazwa bractwa i kodeks rycerski

Wspólnie z wychowawcą, dzieci wymyślają nazwę bractwa oraz swój kodeks rycerski. Ważne, aby wychowawca wprowadził w informacje historyczne o tym, jakimi zasadami kierowali się rycerze. Po czym układamy własny kodeks.

### 3.Przykładowe zabawy:

- „Bal na zamku”

Przydzielamy naszym podopiecznym role. Dzieci siedzą lub stoją w kręgu. Wychowawca czyta historię. Wybrane postacie obiegają dookoła całą grupę.

„Dawno temu na zamku odbył się wielki bal. Zaproszeni zostali przez **króla** i **królową** mężni **panowie** i nadobne **damy**. Na balu pojawili się **wszyscy** mieszkający na zamku. Nawet pozwolono bawić się **giermkowi**. Przybył **rycerz** w szlachetnej zbroi. *Ach może znajdę żonę?* pomyślał **rycerz**. Będzie tyle pięknych **księżniczek**. **Księżniczki** wdychały i się stroiły, bo wiedziały, że będzie **rycerz**, a może niejeden. **Królowa** posłała **giermka** po zakupy. *Giermku, mój drogi giermku, rzekła królowa. Idź giermku na bazar i kupmi dużego barana, ponieważ chce wszystkich dobrze ugościć. A zwłaszcza mojego kochanego męża, króla. Król* na te słowa tylko pogłaskał się po brzuszku i z czułością spozjrzałna swoje piękne córki, **księżniczki**, które

aż promieniały na myśl o rycerzach. **Giermek** podrapał się po głowie... *jak ja tu przytaszczę tego barana? Może pomoże mi rycerz? Szlachetny rycerz* oczywiście pomógł **giermkowi**, zwłaszcza, że chciał przypodobać się **królewskiej parze**. Bal zaczął się z pompą! **Wszyscy** ruszyli do tańca! **Księżniczki** wirowały jak szalone! **Giermek** przytupywał nierytmicznie. **Król i królowa**, dumni ze swojego dzieła, spoglądali ze śmiechem na **rycerza**, który zasnął w fotelu zmęczony po dniu przygotowań i ciężkim turnieju. No cóż... **księżniczki** będą musiały poczekać z zalotami”.

- **Księżniczki i zamki**

Dzieci dobierają się trójkami. Dwie osoby trzymają się za ręce. Jedna stoi w środku. Osoba w środku jest księżniczką, dwie trzymające się za ręce – zamkami. Wychowawca podaje komendy: zamki – księżniczki – trzęsienie ziemi:

- a) zamki – wtedy osoby, które tworzą zamek szukają sobie nowej księżniczki,
- b) księżniczki – wtedy księżniczki opuszczają swój zamek i szukają nowego,
- c) trzęsienie ziemi – wtedy tworzymy nowe trójki.

- **Waleczne smoki**

Dzielimy grupę na dwa zespoły. Dzieci ustawiają się w dwóch rzędach gęsiego, ręce kładą na ramiona. Pierwsza osoba jest głową węża, ostatnia ogonem. Dodatkowo tworzymy ogonki z chusteczek, które ostatnie osoby zakładają za pasek. Smoki mają za zadanie chronić swój ogon, a jednocześnie porwać ogon przeciwnego smoka. Drużyna która się rozerwie przegrywa.

#### **4.Rycerskie wyzwania**

**Potrzebne:** kostka do gry, karteczki.

Każdy uczestnik otrzymuje 4 małe karteczki, na których pisze zadanie (np. zaśpiewaj piosenkę, obiegnij drzewo 4 razy dookoła itp.).

Prowadzący zbiera blankiety i układa je w kręgu. Następnie każde dziecko siada przy wybranej karteczce z zadaniem. Karteczki są odwrócone, aby nie było widać treści.

Uwaga! Wychowawca musi je wcześniej sprawdzić, czy wszystkie nadają się do zakwalifikowania do zabawy.

Centrum Szkoleń i Animacji Marta Skrzyńska, [www.csia.pl](http://www.csia.pl).

Scenariusz pochodzi z publikacji: **Kolonie na 5+, Poradnik dla wychowawców, animatorów nie tylko na kolonie!**

Wyznaczamy pierwszą osobę i pierwszą karteczkę. Od niej rozpoczniemy odliczanie. Rzucamy kostką i odkrywamy karteczkę, na którą wypadła ilość oczek. Osoba, która rzucała kostką, odczytuje zadanie i je wykonuje. Kolejna osoba rzuca kostką. Liczenie rozpoczynamy od kolejnej karteczki.

Zabawę możemy zrealizować na dworze, wówczas zadania mogą być bardziej wymagające i skomplikowane.

### **5.Chodzić jak księżniczka**

To bardzo prosta w zorganizowaniu gra. Dziewczynki muszą dojść jak najdalej z książką na głowie. Księżniczki chodzą prosto i z gracją. Jeśli uczestniczki będą w różnym wieku możesz przygotować kilka książek o zróżnicowanej wadze. Dla utrudnienia można na książkę położyć jabłko.

### **6.Pasowanie na rycerza**

Na koniec dnia wychowawcy przygotowują dyplomy oraz miecz, którym dokonają pasowania na rycerza. Następuje uroczysta chwila. Każdy wychodzi na środek, po czym wychowawca „król” pasuje go na rycerza.

Oprac. Marta Skrzyńska

Centrum Szkoleń i Animacji

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

Scenariusz pochodzi z publikacji: **[Kolonie na 5+, Poradnik dla wychowawców, animatorów nie tylko na kolonie!](#)**