Czy potrafimy zorganizować ciekawy Dzień Dziecka dla uczniów gimnazjum?

Projekt klas II A, B gimnazjum

Rok szkolny 2016/17

CELE PROJEKTU:

- ***kształcenie umiejętności:***

planowania, organizowania i oceniania własnej pracy, pracy w grupie, efektywnego porozumiewania się, rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji,
przygotowania do publicznych wystąpień;

- ***rozwijanie wiadomości i umiejętności dotyczących:***

zasad i regulaminów gier sportowych i zabaw ruchowych;
propagowanie: zdrowego stylu życia, kulturalnego kibicowania, sportowej rywalizacji, gry „fair play", integracja zespołów klasowych;

- ***rozbudzanie postaw:***

badawczych i innowacyjnych.
samodzielności w poszukiwaniu informacji;
umiejętności selekcji ważnych informacji;
poszerzenie zainteresowań i wyobraźni twórczej ucznia;

Opracowanie planu pracy nad projektem

HARMONOGRAM DZIAŁAŃ

Działania	Osoby odpowiedzialne	Osoby wspomagające	Te
1. Opracowanie zasad współpracy i harmonogramu zadań.	**Lider: Natalia Odziomek** 2. Maksymilian Nawalaniec 3. Przemysław Lizut 4. Adam Drożdżak 5. Jakub Kowalczyk 6. Jacek Twaróg 7. Mateusz Kędroń 8. Jakub Gawlik 9. Kacper Golonka	mgr Alina Górszczyk	
2. Gromadzonego materiału faktograficznego przebiegu imprezy; tj. zdjęcia, filmy.	**Lider: Natalia Odziomek** 2. Maksymilian Nawalaniec 3. Przemysław Lizut 4. Adam Drożdżak 5. Jakub Kowalczyk 6. Jacek Twaróg	mgr Alina Górszczyk	

Powstanie Grup Projektowych

ZDJĘCIA GRUP

Grupa Informatycy:

Lider : **Szymon Bieda**

Dunikowski Mateusz
Konrad Pacholarz
Michał Postroźny

Opiekun zespołu: mgr Wiesław Mamak

Problem do rozwiązania w projekcie:

Opracowanie zgromadzonego materiału faktograficznego tj. teksty, zdjęcia, filmy, dane statystyczne, wykresy, pod względem zgodności programowej.

Wykonanie prezentacji multimedialnej w Power Point.

Przygotowanie i zaprezentowanie prezentacji podczas podsumowania projektu.

Cel grupy w realizacji projektu:

- Korzystanie z Internetu i programów komputerowych,
- planowanie pracy własnej i pracy grupy,
- hierarchizacja, analizowanie i syntezowanie zebranego materiału

Grupa redaktorów:

Lider: **MONIKA LASKOWSKA**

2. **Kinga Wójcik**
3. **Karolina Lis**
4. **Gabriela Lis**
5. **Emilia Biedroń**
6. **Natalia Jedlecka**
7. **Zuzanna Florek**
8. **Paweł Mól**
9. **Bartek Zelek**
10. **Agnieszka Stanisławczyk**

Opiekun :
mgr Alina Górszczyk
mgr Kazimiera Biernat

Grupa redaktorów

Problem do rozwiązania w projekcie:

- Opracowanie i przeprowadzenie ankiety związanej z organizacją DD
- Zgromadzenie informacji na temat zabaw w których uczestniczyły dzieci w przeszłości.
- Zredagowanie krótkich, informacji związanych z wybranymi zabawami , a także regulaminów organizowanych konkursów.
- Zredagowanie ogłoszenia informującego o przebiegu DD.
- Stworzenie listu do sponsorów z prośba o wsparcie.

Cel grupy w realizacji projektu:

- ***poznanie historii, tradycji związanych z powstaniem Dnia Dziecka, docenienie walorów spędzania czasu wolnego wśród grup rówieśniczych, poczucie dumy z udziału w organizacji Dnia Dziecka.***

Reżyserzy

Cel projektu

- *poznanie i propagowanie zabaw z przeszłości,*
- *znajomość zasad regulaminu zabaw konkursowych,*
- *poznanie zasad i sposobu przeprowadzania zabaw,*
- *budzenie świadomości korzyści ze spędzania czasu wśród grup rówieśniczych,*
- *propagowanie spędzania czasu na świeżym powietrzu.*

Lider: Katarzyna Pawlik.

2. ***Joanna Piwowar***
3. ***Wojciech Tudaj***
4. ***Paweł Król***
4. ***Łukasz Król***
5. ***Mateusz Zagórowski***

6. ***Miłosz Hebda***

Opiekun :

mgr Kazimiera Biernat

Logistycy

Cel projektu

- ~ poznanie zasad działania logistyków.
- ~ budzenie poczucia odpowiedzialności za organizację i przebieg Dnia Dziecka
- ~ znajomość zasad współdziałania w grupie.

Lider: Tomasz Piszczek.

2. Jakub Kądziołka
3. Natalia Odziomek
4. Marcin Biedroń
5. Wojciech Banach
6. Krzysztof Dara
7. Wojciech Tudaj
8. Łukasz Jędrzejek
9. Adam Biernat
10. Kacper Jasica
11. Daniel Kubacki
12. Mateusz Jasica

DJ

Kostiumolodzy

Kostiumolodzy

Cel projektu

- ***dobycie wiedzy na temat strojów w danej epoki historycznej,***
- ***doskonalenie współpracy w gromadzeniu materiałów,***
- ***kształtowanie wyobraźni, pomysłowości i estetyki,***
- ***umiejętność tworzenia określonych strojów i rekwizytów.***

1. ***Lider: Alicja Łyszczarz***
2. ***Zuzanna Gawron***
3. ***Natalia Ryś***
4. ***Karolina Biedroń***
5. ***Joanna Piwowar***

Opiekun:
mgr Kazimiera Biernat

Organizatorzy

1. ***lider: NATALIA ODZIOMEK***

2. ***Maksymilian Nawalaniec***

3. ***Przemysław Lizut***

4. ***Adam Drożdżak***

5. ***Jakub Kowalczyk***

6. ***Jacek Twaróg***

7. ***Mateusz Kędroń***

8. ***Jakub Gawlik***

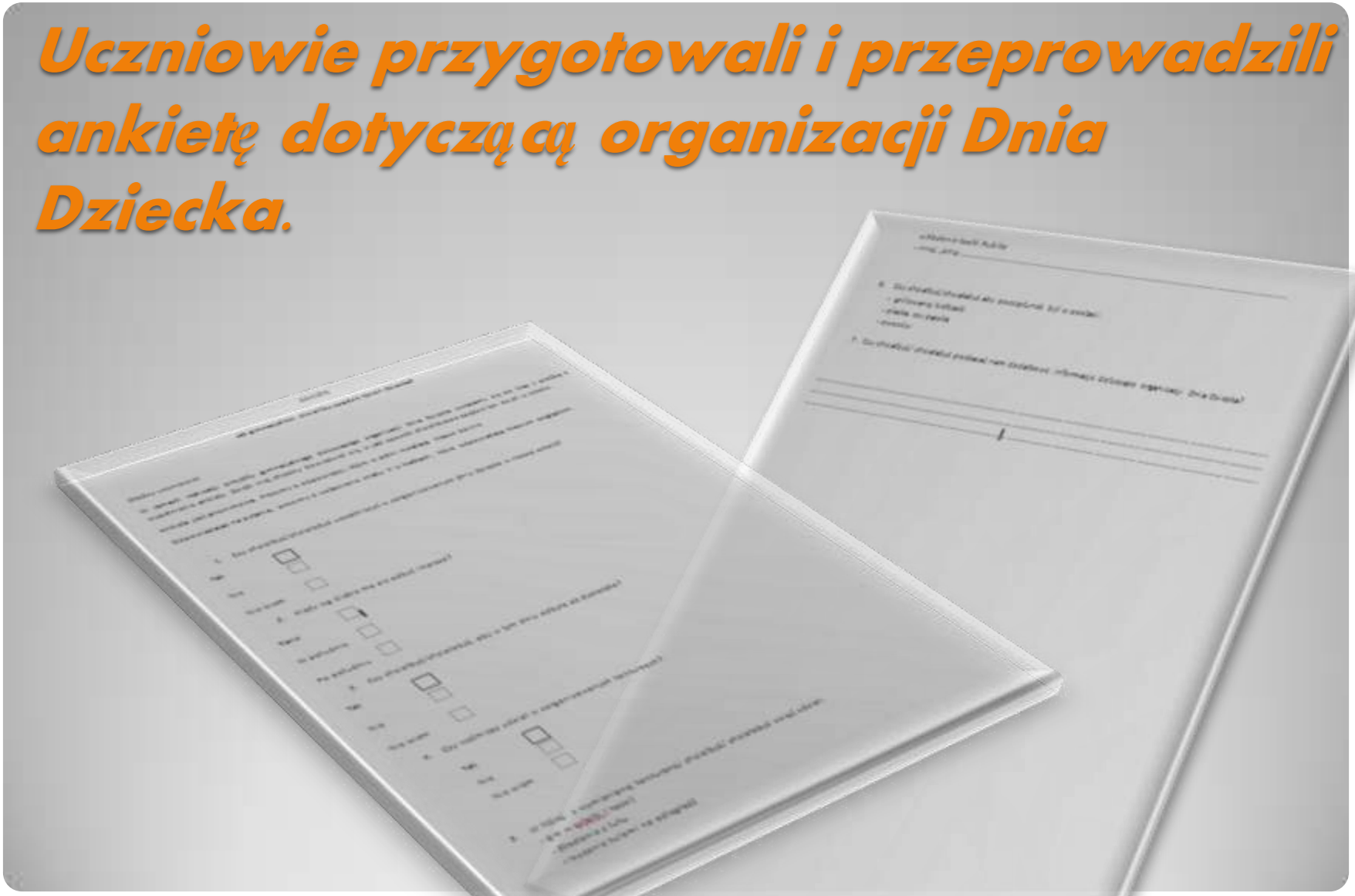
9. ***Kacper Golonka***

Opiekun :
mgr Alina Górszczyk

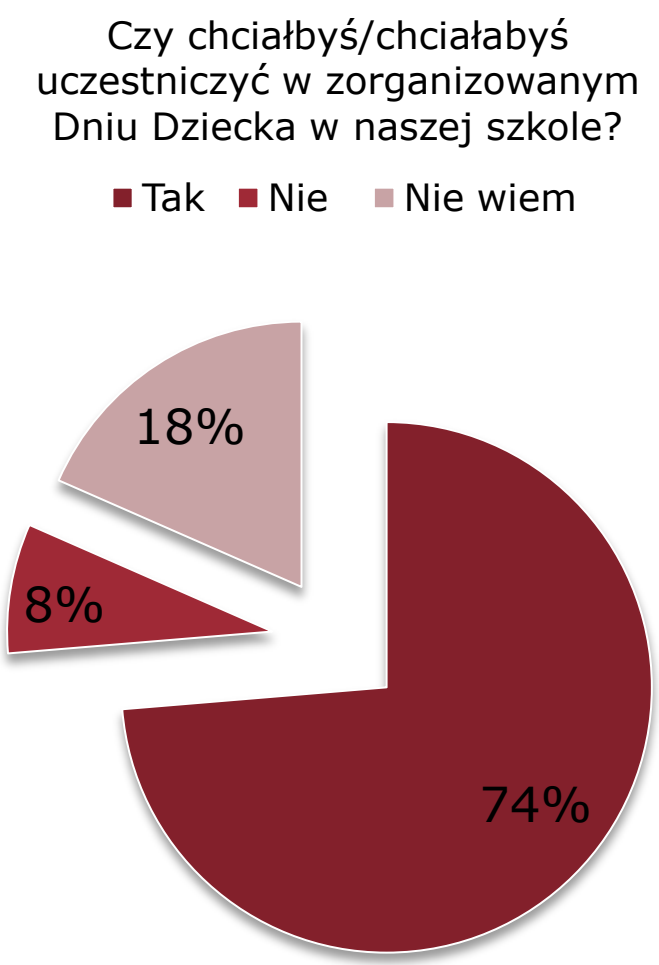
Problem do rozwiązania w projekcie:

1. **Opracowanie zasad współpracy i harmonogramu zadań.**
2. **Gromadzonego materiału faktograficznego przebiegu imprezy; tj. zdjęcia, filmy.**
3. **Kierowanie uczestników imprezy do odpowiedniej konkurencji i atrakcji.**
4. **Zapewnienie porządku i bezpieczeństwa podczas imprezy.**

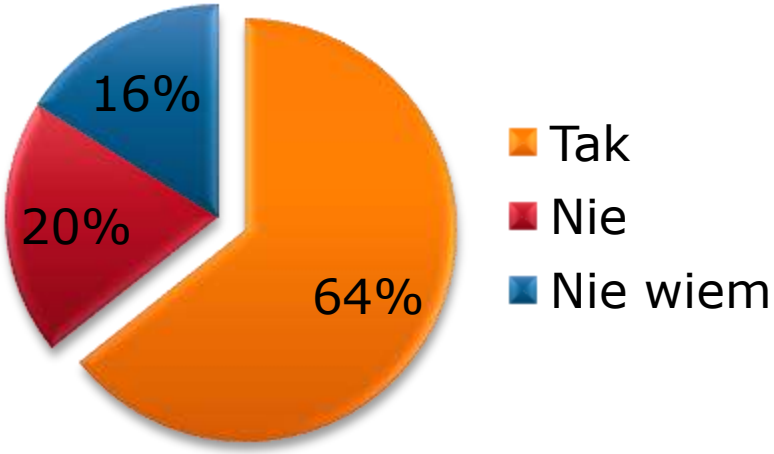
Uczniowie przygotowali i przeprowadzili ankietę dotyczącą organizacji Dnia Dziecka.



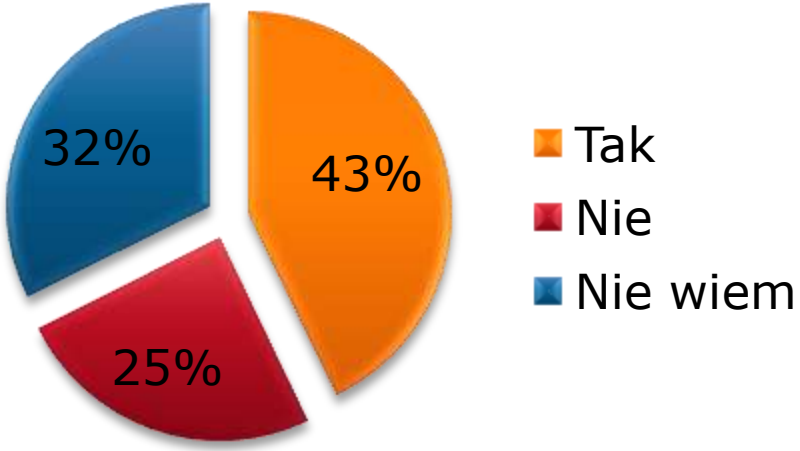
Wyniki przedstawiają się następująco:



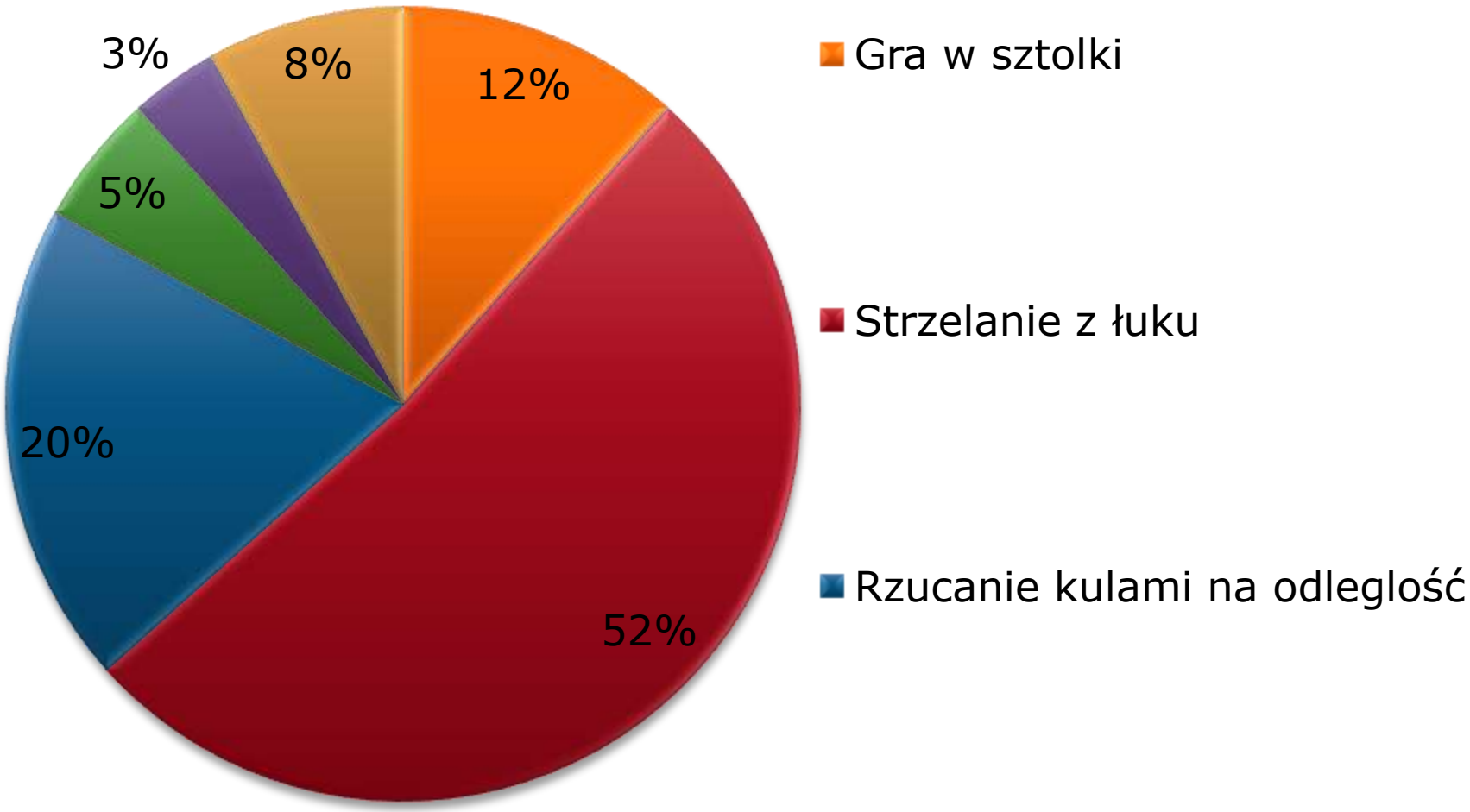
Czy chciałbyś/chciałabyś aby w tym dniu odbyła się dyskoteka?



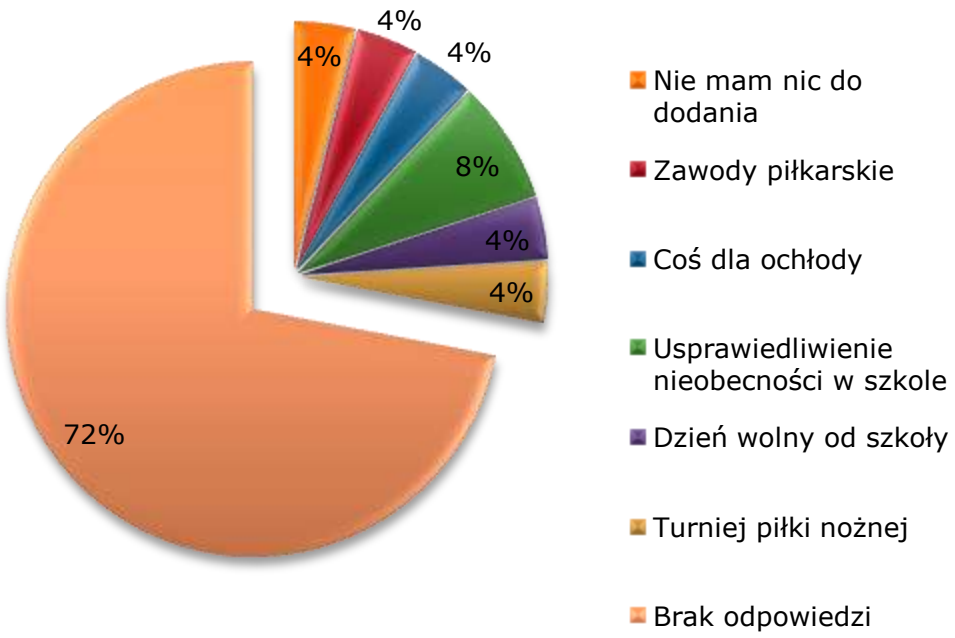
Czy weźmiesz udział w zorganizowanych konkursach?



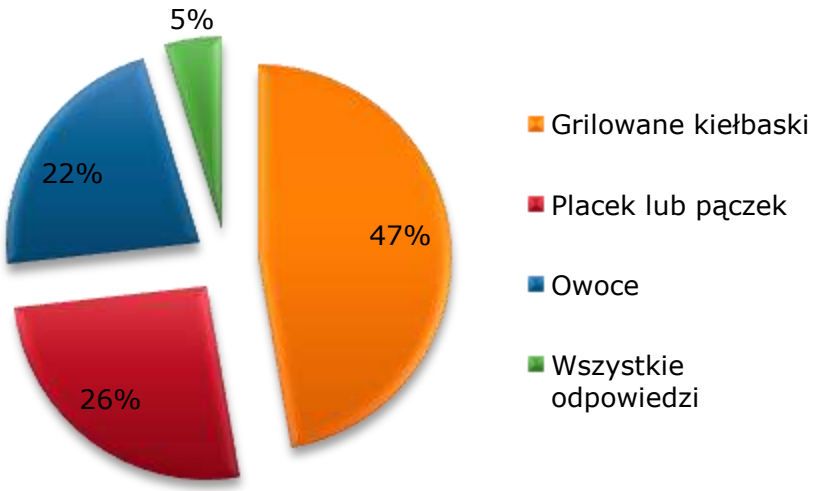
W której z wymienionych konkurencji chciałbys/chciałabyś wziąć udział?

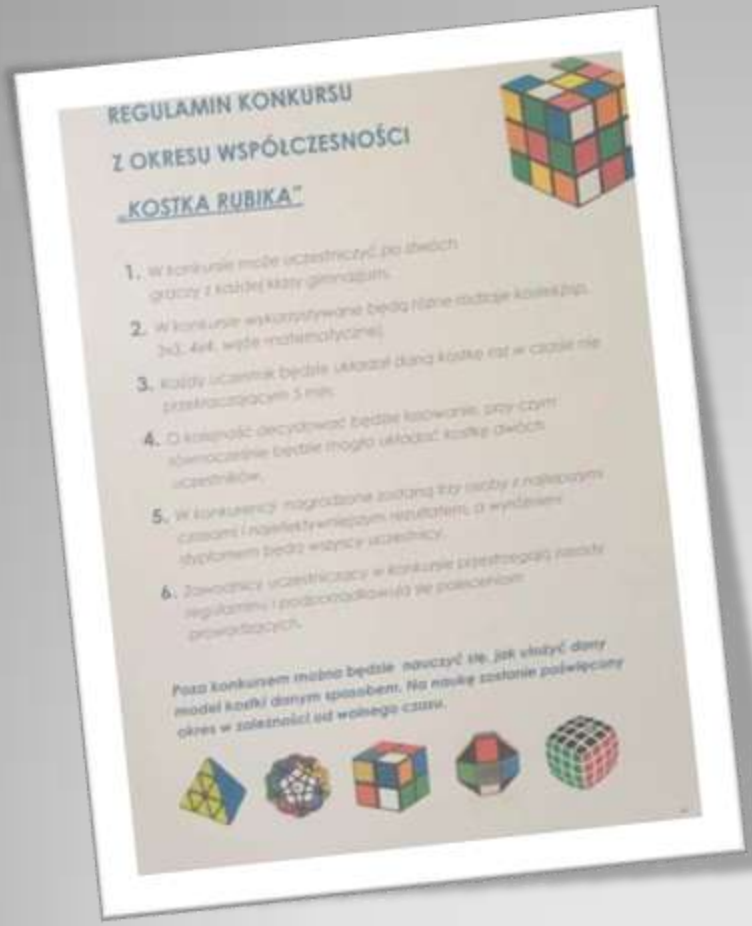


Czy chciałbyś/chciałabyś przekazać nam dodatkowe informacje dotyczące organizacji Dnia Dziecka ?



Czy chciałbyś/chciałabyś, aby poczęstunek był w postaci:





REGULAMIN KONKURSU

Z OKRESU WSPÓŁCZESNOŚCI

„KOSTKA RUBIKA"

1. W konkursie może uczestniczyć po dwóch graczy z każdej klasy gimnazjum.
2. W konkursie wykorzystywane będą różne rodzaje kostek (np. 3x3, 4x4, wyżej matematycznej).
3. Każdy uczestnik będzie układał daną kostkę raz w czasie nie przekraczającym 5 min.
4. O kolejności decydować będzie losowanie, przy czym równocześnie będzie mogło układać kostkę dwóch uczestników.
5. W konkurencji nagrodzone zostaną trzy osoby z najlepszym czasami i najefektywniejszym rezultatem, a wyróżnieni dyplomem będą wszyscy uczestnicy.
6. Zawodnicy uczestniczący w konkursie przestrzegają niniejszego regulaminu i podporządkowują się poleceniom prowadzących.

Poza konkursem można będzie nauczyć się, jak ułożyć dany model kostki danym sposobem. Na naukę zostanie poświęcony okres w zależności od wolnego czasu.

REGULAMIN KONKURSU

Z OKRESU ŚREDNIOWIECZA

„STRZELANIE Z ŁUKU"

1. W konkursie ma prawo uczestniczyć po dwóch przedstawicieli z każdej klasy gimnazjalnej.
2. Zawodnik oddaje cztery strzały, z czego pierwszy nie będzie wliczany do punktacji.
3. Biorący udział stoje w odległości 7 metrów od tarczy, w wyznaczonym miejscu przez prowadzących, oddaje strzały przy zachowaniu zasad bezpieczeństwa.
4. O kolejności oddawania strzałów decyduje losowanie.
5. Zwycięzcą konkursu zostaje ten zawodnik, który uzyskał najwyższą punktację po zsumowaniu uzyskanych punktów.
6. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów, o zajętym miejscu decyduje wysokość punktów uzyskanych w kolejnych próbach, a gdy ten warunek nie pozwala wyłonić zwycięzcy, organizowana jest dogrywka.
7. Zwycięzcy konkursu otrzymują nagrody za miejsca od 1 do 3, a wszyscy uczestnicy dyplomy.

Po zawodach, w zależności od wolnego czasu, którym będziemy dysponować, swoje umiejętności będą mogli wypróbować inni uczestnicy obchodów „DD", pod warunkiem zachowania bezpieczeństwa i podporządkowania się prowadzącym konkursu.

Regulaminy

REGULAMIN KONKURSU Z OKRESU NOWOŻYTNOŚCI

„RZUCANIE KULĄ"

1. W konkursie może uczestniczyć po dwóch przedstawicieli każdej klasy gimnazjalnej.

2. Zadaniem uczestnika jest rzucanie kulą, przy czym sposób rzutu, rodzaj kuli będzie różny w każdej z 3 prób.

3. Każdy zawodnik będzie oddawał po dwa rzuty daną techniką, a zapisana zostanie najdłuższa odległość i zsumowana z odległościami wszystkich 3 prób.

4. Aby podejście zostało zaliczone, zawodnik nie może przekroczyć wyznaczonej linii i musi dostosować się do uwag prowadzących.

5. Przed każdym rzutem, w którym zawodnik będzie uczestniczył, zostanie objaśniona technika pchnięcia.

6. Zwycięzcami będą zawodnicy, którzy rzucili kulę na najdłuższą odległość we wszystkich próbach łącznie.

7. Zwycięzcy miejsc od 1 do 3 otrzymają nagrody, a wszyscy uczestnicy zostaną wyróżnieni dyplomami.

Po zawodach, w zależności od wolnego czasu, którym będziemy dysponować, swoje umiejętności będą mogli wypróbować inni uczestnicy obchodów „DD"

REGULAMIN KONKURSU Z OKRESU STAROŻYTNOŚCI

„GRA W KOŚCI"

1. W zabawie może wziąć udział po 2 graczy z danej klasy gimnazjum.

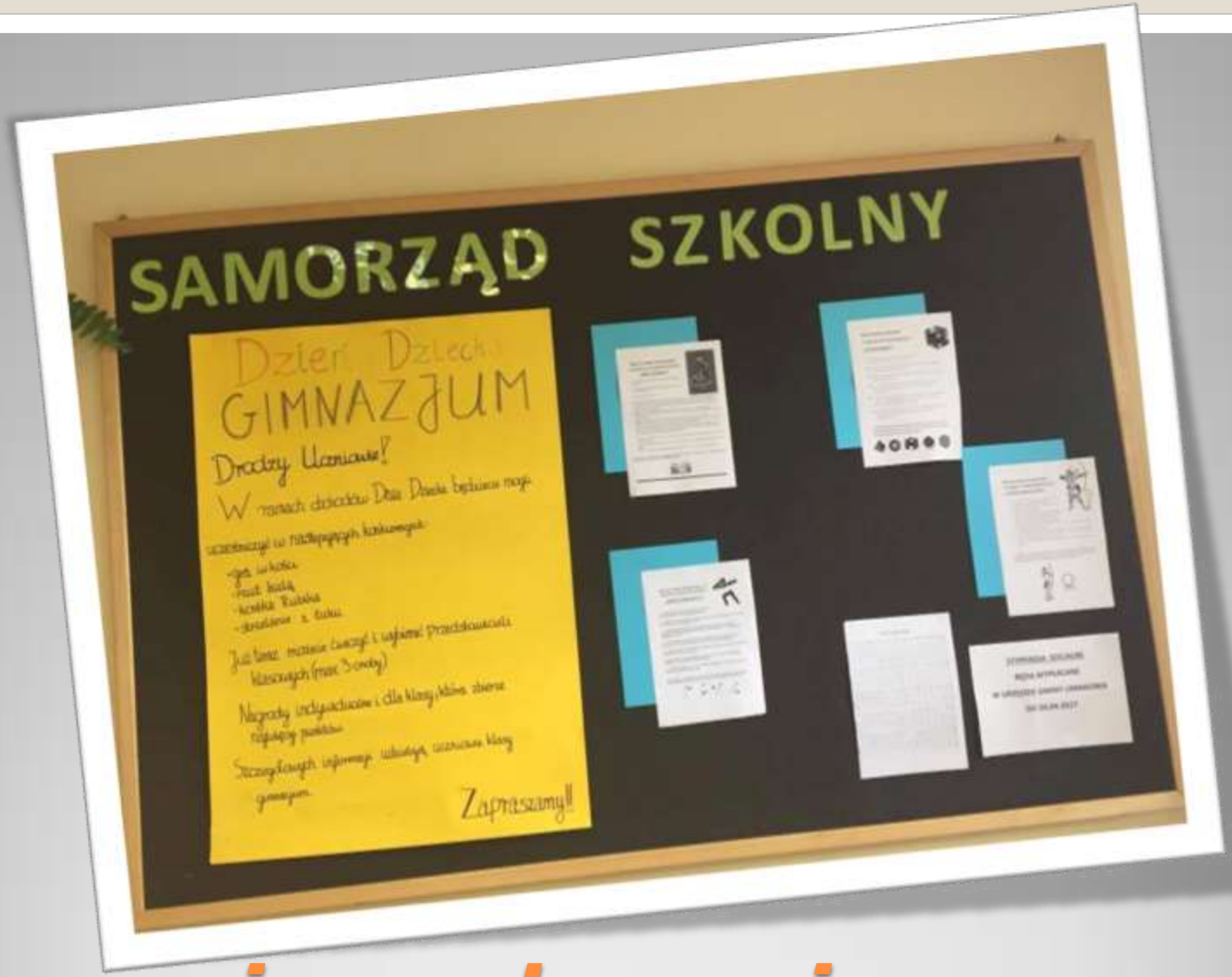
2. Gra odbywa się w 6 rundach, a o kolejności uczestników decyduje losowanie.

3. Wszystkich „KOŚCI" jest 5.

4. Technika dokonywanych rzutów jest dowolna, jednak wykonywane są we właściwej kolejności.
   - Jedynki - gracz podrzuca wybraną kość do góry, a w międzyczasie podnosi jedną z pięciu kości rozrzuconych z podłoża, tak by nie dotknąć pozostałych, do momentu, aż zbierze wszystkie./ po 1 pkt. za każdą chwyconą kość/
   - Dwójki – tak, jak jedynki tyle, że gracz zbiera po dwie kości. /po 3 pkt. za każdy chwyt/
   - Trójki – tak, jak wcześniej tylko do zebrania jest trzy i jedna kość, w dowolnej kolejności. / 2pkt. za 1 kość i 6pkt. za 3/
   - Czwórki – tak, jak jedynki tylko do zebrania są wszystkie cztery kości naraz. / 12 pkt./
   - Piątki – tak, jak jedynki tyle, że tym razem gracz nie odkłada zebranych kości na bok, tylko cały czas trzyma je w ręku. /15pkt., za każdą schwytaną kość przyznamy po 3 pkt./
   - Japki – wszystkie kości trzymane są w dłoni nachwytem (tak by wierzch dłoni był do góry). Gracz podrzuca kości, tak by spadły na wierzch dłoni. Następnie podrzuca te kości, które były na ręku i łapie je nachwytem./ za każdą schwytaną kość 10pkt./.

5. Zwycięzcą konkursu zostaje ten gracz, który uzyskał największą liczbę punktów po zsumowaniu wszystkich 6 rund.
6. W przypadku takiej samej liczby punktów o kolejności decyduje wyższa liczba punktów uzyskana za „Japki"
7. Zwycięzcy konkursu otrzymają nagrody za miejsca od 1 do 3, a wszyscy uczestnicy dyplomy.

Po zawodach, w zależności od wolnego czasu, którym będziemy dysponować, swoje umiejętności będą mogli wypróbować inni uczestnicy obchodów „DD".



Promocja wydarzenia

28.02.2017 r.

Zespół Szkół w Mordarce
Mordarka 204
34-600 Limanowa

Nazwa firmy

Szanowni Państwo,

Zwracamy się do Państwa z uprzejmą prośbą o rozważenie możliwości dotacji obchodów Dnia Dziecka, które odbędą się w dniu 1 czerwca 2017 r. na terenie Zespołu Szkół w Mordarce.

W ramach realizacji projektu gimnazjalnego uczniowie klas drugich planują zorganizować imprezę z zabawą i muzyką oraz wspólnym grillowaniem Chcielibyśmy, aby w tym dniu młodzież nie tylko dobrze się bawiła, ale także mogła nacieszyć się słodyczami, napojami i prezentami.

W realizację tego wydarzenia wkładamy własne siły i środki, lecz ze względu na spodziewaną dużą liczbę uczestników gorąco liczymy na Państwa wsparcie. Dlatego też zwracamy się przede wszystkim do firm i przedsiębiorstw, jak też do osób prywatnych.

Z uprzejmą prośbą o wsparcie naszego przedsięwzięcia w postaci środków pieniężnych, gadżetów mogących służyć jako nagrody.

Wierzymy, że pomoc Państwa umożliwi zrealizowanie zamierzonych inicjatyw i będzie wkładem w rozwój i edukację następnych pokoleń.

Z wyrazami szacunku

Uczniowie klas drugich gimnazjum wraz z wychowawcami

List do sponsorów

„JAK SIĘ BAWIMY DZIŚ, A JAK BYŁO W PRZESZŁOŚCI?"

„JAK SIĘ BAWIMY DZIŚ,
A JAK BYŁO W PRZESZŁOŚCI?"

„Wolny czas" to wymarzony okres większości młodych ludzi, którzy czują się zmęczeni swoimi obowiązkami. Tym obowiązkiem dzisiaj jest najczęściej jedynie nauka, ta obowiązkowa w szkole i czasem pozaszkolna związana ze szkołą muzyczną, językową, klubem sportowym, itp. Dzisiejszy obowiązek nauki do 18-tego roku życia bywa przez młodzież niedoceniany. Miejmy nadzieję, że wszyscy, a przynajmniej większość wykorzysta zdobytą wiedzę, umiejętności, chociaż teraz narzeka na nadmiar obowiązków.

Tak, jeszcze niedawno nauka była przywilejem, dla wielu niedostępnym, przez co zamykała drogę awansu społecznego. Bywało w przeszłości, że dzieci od 6 roku życia podejmowały pracę, za którą otrzymywały znacznie mniejsze wynagrodzenie niż mężczyźni, chociaż tak samo ciężko pracowały, niejednokrotnie po 12 – 14 godzin. XIX-wieczny kapitalizm wyzyskowy, to nie jedyny okres, w którym wykorzystywano pracę dzieci. Tak przecież od początku dziejów przygotowywano ich do dorosłego życia. Dzieci towarzyszyły rodzicom ucząc się obowiązków: dziewczęta pomagały mamom, a chłopcy pozostawały pod opieką ojców. Uczyły się dla własnego dobra i dobra wspólnoty, do której należały.

Zabawy dziś i w przeszłości…

W PRZESZŁOŚCI

Starożytność

Czy wiemy jak dzieci spędzały czas i w co się bawiły? Tak, znamy je na przykładzie spartańskiego wychowania, czy też igrzysk olimpijskich. Dbano głównie o to, aby młodzież była sprawna fizycznie, wytrzymała i zdrowa. Chłopcy w przyszłości mieli stać się żołnierzami , obrońcami ojczyzny, żyjącymi zgodnie z zasadą „wrócić z tarczą lub na tarczy". Dziewczęta natomiast miały być dobrymi żonami, wydającymi na świat zdrowe i silne potomstwo. Jak pamiętamy Gimnazjony to nie szkoły kształcące umysły , ale sale do ćwiczeń.

Dzieci także bawiły się naśladując starszych i w taki sposób przygotowały się do dorosłości. Chłok walki na drewniane miecze, powożenie rydwanem, ćwiczenie dyscyplin pięcioboju, wiemy, że bawiły się grając w kości, warcaby. Znano też gry planszowe, które odkryto w starożytnych Chinach. Dzieci uczyły się gry na instrumencie, recytacji utworów, przyglądały przedstawieniom teatralnym. Teatr bowiem bawił, uczył i wychowywał. Szkoły zakładane przez filozofów były tylko dla nielicznych i tylko chłopców.

DZIŚ

Młodzież w szczególności preferuje spędzanie wolnej chwili przy komputerze. Przesiaduje przy grach komputerowych, portalach społecznościowych, ewentualnie łajkując zdjęcia i informacje dotyczące znajomych lub celebrytów.

Nie bez powodu obawiamy się siecioholizmu. Kolejnym problemem staje się fanoholizm, czyli uzależnienie od telefonu, z którym nie rozstajemy się już od najmłodszych lat.

A wiemy przecież, że do 12 roku życia dzieci powinny mieć ograniczony do niego dostęp.

Całe szczęście, że są wśród młodych ludzi Ci, którzy mają własne hobby, zainteresowania, pasje. Jest to muzyka, książki, sport, turystyka i pewnie wiele innych. Jak się zarazili tym bakcylem? Różnie: jedni dzięki rodzicom, inni dzięki rówieśnikom, a niektórzy dzięki szkole. Byli pewnie i tacy, którzy sami odkryli swoje zainteresowania.

Zatem celowa i obowiązkowa nauka oraz własne zainteresowania kształtują współczesnego człowieka, wszechstronnego dominatora podporządkowującego sobie świat. A jaki ten świat będzie? No właśnie zależy to od naszego przygotowania do dorosłego życia.

W PRZESZŁOŚCI

Starożytność

Czy wiemy jak dzieci spędzały czas i w co się bawiły? Tak, znamy je na przykładzie spartańskiego wychowania, czy też igrzysk olimpijskich. Dbano głównie o to, aby młodzież była sprawna fizycznie, wytrzymała i zdrowa. Chłopcy w przyszłości mieli stać się żołnierzami , obrońcami ojczyzny, żyjącymi zgodnie z zasadą „wrócić z tarczą lub na tarczy". Dziewczęta natomiast miały być dobrymi żonami, wydającymi na świat zdrowe i silne potomstwo. Jak pamiętamy Gimnazjony to nie szkoły kształcące umysły , ale sale do ćwiczeń.

Dzieci także bawiły się naśladując starszych i w taki sposób przygotowały się do dorosłości. Obok walki na drewniane miecze, powożenie rydwanem, ćwiczenie dyscypliny pięściarzy, wiemy, że bawiły się grając w kości, warcaby. Znano też gry planszowe, które odkryto w starożytnych Chinach. Dzieci uczyły się gry na instrumencie, recytacji utworów, przyglądały przedstawieniom teatralny. Teatr bowiem bawił, uczył i wychowywał. Szkoły zakładane przez filozofów były tylko dla nielicznych i tylko chłopców.

Średniowiecze

W Średniowieczu zabawa nie była domeną dzieci. Dorośli i dzieci bawili się wspólnie, w te same gry. Ulubioną rozrywką było polowanie oraz turnieje rycerskie. To pierwsze dostarczało nie tylko rozrywki, ale było także źródłem zaopatrzenia w mięso. Turnieje z kolei były rozrywką dość brutalną, rycerzom dając okazję do sprawdzenia swojej zręczności czy siły, a widzom dostarczały zabawy.

Dawniej bawiono się głównie w towarzystwie przyjaciół, sąsiadów. Wspólna zabawa była ważniejsza niż własna, najpiękniejsza nawet zabawka. Dlatego też popularne były gry i zabawy, takie jak berek, ciuciubabka, czy w chowanego. Bawiono się wszędzie – na ulicy, podwórkach, w domach. Zabawy, podobnie jak bywa dziś, służyły do naśladowania życia dorosłych – zabawa w sklep, w procesję, ślub. Zamiast specjalnych zabawek dzieci korzystały z przedmiotów codziennego użytku – toczono obręcze z beczek, grano w pitankę orzechami, w kółko i krzyżyk kamykami. Znalezione przez archeologów przedmioty mogły być zarówno zabawkami, jak i przedmiotami kultu. Bardzo możliwe, że wykorzystywano je na kilka różnych sposobów.

Z gier znano szachy oraz grę w kości, inną grą był bandyball, który stanowił pierwowzór dzisiejszego hokeja. Piłkę odbijano za pomocą drewnianych "hokejek". Była też gra przypominająca dzisiejszą piłkę nożną, z tym, że piłka była dużo większa, zawodnicy musieli ręce trzymać splecione z tyłu na plecach, a zamiast bramek były dołki w ziemi, w których należało umieścić piłkę.

Największą okazją do zabawy były święta, początkowo pogańskie, później kościelne, które związane z przytułą, tańcami i pocztami rycerzy.

Nowożytność

W tym okresie zaczęto mówić o potrzebie powszechnego nauczania, mimo iż znacznie później została zrealizowana ta potrzeba. Nadal jednak wyrabianie odporności przez hartowanie i zdrowe odżywianie było najważniejsze. Natomiast na ostatnim miejscu stawiano wykształcenie intelektualne, gdyż wiedza nie była celem lecz środkiem do osiągnięcia mądrości życiowej i środkiem służącym do kształtowania moralności.

Lock, filozof tego okresu zalecał naukę francuskiego, łaciny, element geografii, historii, astronomii, prawa, psychologii, a także stolarstwa, tańca czy jazdy konnej. Jego program nauczania i wychowania był uniwersalny, twierdził, że wychowanie tworzy ludzi, doceniał ogromną rolę wychowania fizycznego i moralnego. Wielkość jego polega nie tylko na tym, że wskazał na możliwość dowolnego kształtowania ludzi, ale przede wszystkim na tym, że pokazał jak to robić.

„Dziecko powinno samo dochodzić do wiedzy o świecie, powinno uczyć się przez zabawę i podporządkowywać się tylko w konfrontacji z naturą. Od 12 roku życia powinno obowiązywać nauka wiedzy użytecznej, która będzie rozwijać zainteresowania i będzie zgodna z możliwościami intelektualnymi dziecka. Uczenie jest najskuteczniejsze wtedy, gdy dziecko występuje w roli badacza, uczy się przez działanie. Wychowanie zgodne z naturą powinno dotyczyć zarówno chłopców, jak i dziewcząt".

Sposobów na spędzanie wolnego czasu jednak nie brakowało, a nawet zwiększył się ich repertuar w porównaniu z poprzedniemi wiekami. Tak naprawdę dopiero wiek XIX odkrył młodych ludzi i zaczął dostrzegać ich potrzeby. Pojawiły się odrębne stroje dla dzieci, lecz dla tej pory ubiory najmłodszych charowały krójmi strojów dorosłych. Dzięki rozwojowi przemysłu, zmieniły się też tradycyjne zabawki. Dziewczynki najczęściej bawiły się lalkami, a do wyjścia miały na wyposażeniu z sukna, skóry, wosku, porcelany, drewna, a później także z gumy. Modelina lalki posiadały włosy i ruchome członki, a na przełomie XIX i XX wieku, pojawiły się lalki, które zamykały oczy i wydawały dźwięki. Ulubioną zabawą dziewczynek było ubieranie lalek i modelowanie małych doniczkę dla nich, zaopatrzonych w miniaturowe mebelki, sekwencji domowej, naczynia kuchenne, a nawet

lalacka. Chłopcy uwielbiali bawić się drewnianymi i cynowymi żołnierzykami. W latach osiemdziesiątych pojawiły się pierwsze zabawki mechaniczne, w tym kolejki. Bawiono się także konikami na biegunach i kółkach, budowano wymyślne budowle z klocków, w modzie były też wycinanki, układanki, oraz niezmiernie pluszowe misie. Kiedy dzieci były w grupie, bawiły się w chowanego, grały w berka i przeróżne gry planszowe, jak: warcaby, chińczyka, a także patriotyczną grę planszową, zwaną „Wędrówki po Polsce"

W okresie wiosenno-letnim urządzano majówki i wówczas dzieci mogły puszczać latawce, bawić się na huśtawkach i w piaskownicach. Starsze dzieci grały w tzw. skotnę, której reguły przypominały grę w „dwa ognie", a także w palanta i tym podobne gry. Wydarzeniem, które przyciągało uwagę zarówno młodzieży, jak i dorosłych były występy cyrkowe.

Wiek XIX to także początek masowego sportu. Wzrastająca popularność różnych dyscyplin zaowocowała na przełomie XIX i XX powstaniem klubów sportowych. Mottem tych organizacji była antyczna sentencja: **„W zdrowym ciele, zdrowy duch"**. Nową dyscyplinę sportową, która cieszy do dziś niesłabnącym powodzeniem jest oczywiście piłka nożna.

U schyłku XIX wieku pojawiły się inne organizacje skupiające młodzieży, był to skauting, który później w Polsce dał początek harcerstwu. Dzięki zagospodarowaniu wycieczek, obozowisk, podchodów, dużą wagę przykładano też do wychowania obywatelskiego.

Rywalizacja sportowa stimulująca współzawodnictwo tak wśród dorosłych, których nie jesteśmy w stanie wnikać opierają się niezmiennie na tych samych zasadach. Są one bardziej, czy mniej znane, ale powszechnie stosowane np...

„graj uczciwie i bez sztuczek, czy złego podejrzenia".

„działaniu, a nie fałszem zwyciężaj".

„mało szlachetne jest wygrywanie zwycięstwa!"

STAROŻYTNOŚĆ

ŚREDNIOWIECZE

NOWOŻYTNOŚĆ

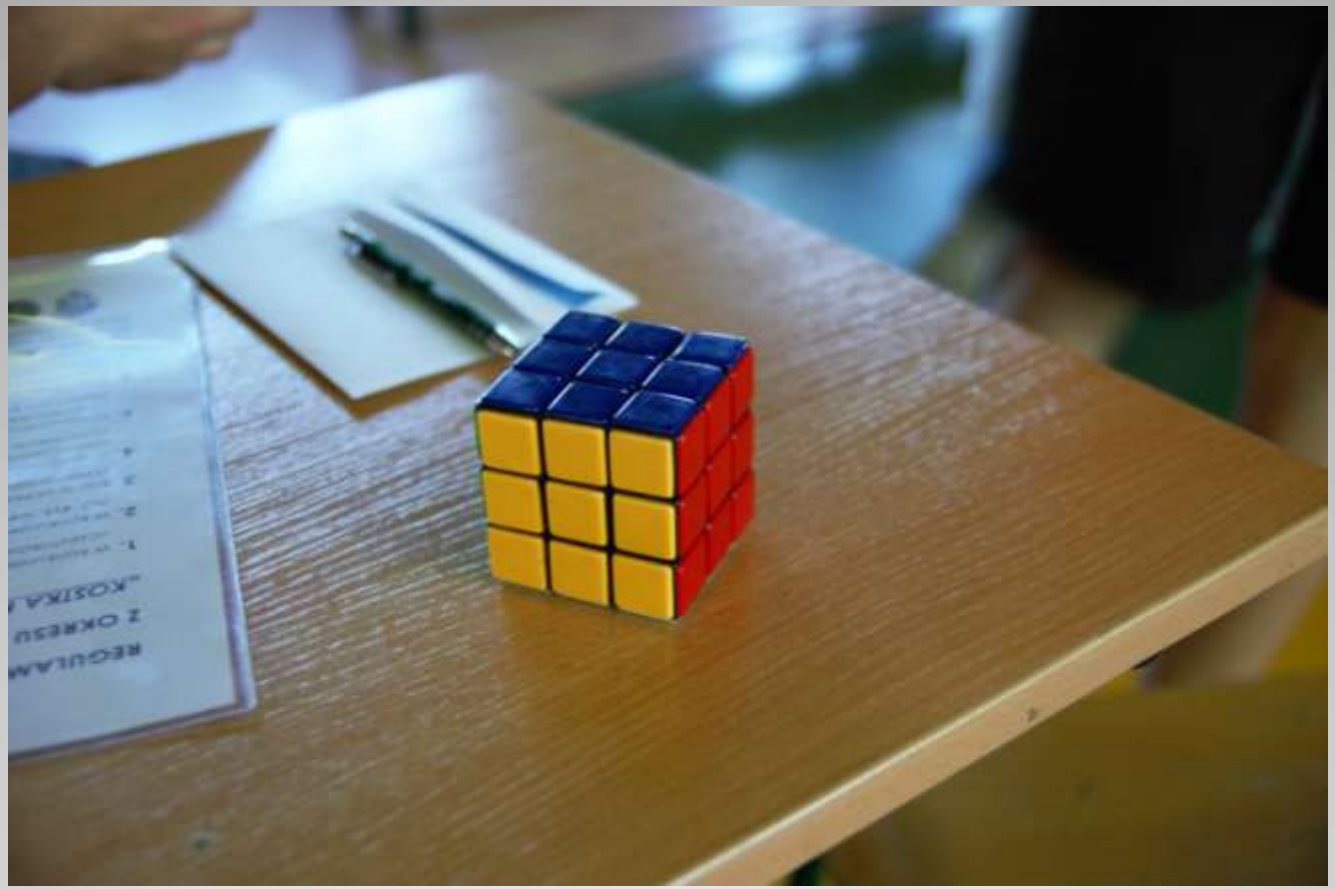
WSPÓŁCZESNOŚĆ

Prezentacja

Prezentacja

Prezentacja

Prezentacja



Prezentacja

Prezentacja

Prezentacja

Prezentacja