

O projekcie...

Projekt pod nazwą „Twoja stara - Moja nowa gra, zabawa, wyliczanka...”, realizowany był przez członków grupy nieformalnej „Sportowi animatorzy” przy wsparciu Stowarzyszenia Rozwoju Orawy. Dzięki realizacji zadania wakacje na Orawie były bardzo aktywne, a wśród dzieci na nowo odżyły gry i zabawy z dawnych lat. Od lipca 2017 roku na terenie gminy Jabłonka odbywały się zajęcia manualne oraz animacyjno - ruchowe, dzięki którym mieszkańcy, a w szczególności dzieci mieli okazję poznać dawne gry i zabawy podwórkowe, a także stworzyć własną, niepowtarzalną zabawkę drewnianą. Odbył się również Piknik dawnych gier i zabaw. Zajęcia zostały zorganizowane dzięki dofinansowaniu z FIO Małopolska Lokalnie, Gminy Miejskiej Kraków oraz Województwa Małopolskiego. W ramach projektu zorganizowano również wycieczkę do Beskidzkiego Centrum Zabawki Drewnianej w Stryśzawie oraz wydano Dzienniczek dawnych zabaw, gier i wyliczanek... - który pozwoli na trwałe zachowanie dawnych pomysłów na zabawy podwórkowe.

Stowarzyszenie Rozwoju Orawy

Stowarzyszenie Rozwoju Orawy działa od 2006 roku, nieustannie się rozwijając i realizując ciekawe inicjatywy pozwalające nabyć wiele doświadczeń i wypracować markę cieszącą się zaufaniem społecznym. Głównymi celami Stowarzyszenia Rozwoju

Orawy jest podejmowanie inicjatyw zmierzających do pobudzenia aktywności lokalnych mieszkańców, współpraca krajowa i międzynarodowa z organizacjami i instytucjami w celu wymiany dobrych praktyk i promocji swoich regionów. Stowarzyszenie Rozwoju Orawy od lat bierze udział w imprezach lokalnych, regionalnych, krajowych i międzynarodowych w celu promocji regionu, Lokalnych twórców ludowych oraz produktów tradycyjnych, które zarejestrowało na Liście Produktów Tradycyjnych prowadzonej przez Ministra Rolnictwa i Rozwoju Wsi. Ponadto Stowarzyszenie Rozwoju Orawy organizuje konkursy, warsztaty i imprezy sportowe dla mieszkańców regionu w tym dla dzieci i młodzieży współpracując z lokalnymi szkołami, organizacjami i instytucjami kultury, a także partnerami zagranicznymi ze Słowacji, Węgier, Norwegii czy Włoch. W ramach realizacji PROW 2007–2013 Stowarzyszenie Rozwoju Orawy realizowało szereg działań mających na celu pobudzenie aktywności społeczności lokalnej, co cieszyło się dużym uznaniem i powodzeniem zarówno wśród mieszkańców jak i Lokalnych władz i instytucji. Od 2016 roku jesteśmy też Ośrodkiem Działaj Lokalnie na Podhalu i Orawie, realizując program Polsko – Amerykańskiej Fundacji Wolności, realizowany przez akademię Rozwoju Filantropii w Polsce. Dzięki „Działaj Lokalnie” i naszym Darczyńcom możemy wspierać i finansować ciekawe pomysły oraz inicjatywy promujące ekologię, turystykę, dziedzictwo kulturowe oraz zdrowy i aktywny tryb życia, które wyzwalają społeczną energię.

Gry i zabawy

Raz, dwa, trzy, baba jaga patrzy

Zabawa wymaga minimum 3 graczy. Jeden z uczestników otrzymuje nazwę „Baby Jagi”, a następnie od-
dała się na kilka metrów od grupy
i odwraca się do nich plecami. Po-
zostali gracze biegną w kierunku
„Baby Jagi”, w międzyczasie wypo-
wiada na głos słowa: raz, dwa, trzy,
baba jaga patrzy. Po wypowiedze-
niu powyższych słów Baba Jaga od-
wraca się do grupy, wtedy wszyscy
uczestnicy „zamierają” (nie mogą
się poruszyć, śmiać ani mówić).
Zadaniem „Baby Jagi” jest sprowo-
kowanie grupy, aby osoby które
poruszają się lub zaśmieją wrócili
na linie startową. Po kilku minu-
tach Baba Jaga ponownie odwraca
się plecami do grupy, a cykl zaba-
wy się powtarza.
Zwycięża ten,
który najszybciej
dotknie Baby Jagi,
wtedy gdy ona nie
patrzy. Wygrany
zajmuje miejsce
Baby Jagi.

(Informacja:
Magdalena
Pacholska)



Mam chusteczkę haftowaną...

Dzieci tworzą koło trzymając się za
ręce śpiewają:

„Mam chusteczkę haftowaną,
co ma cztery rogi,
kogo kocham, kogo lubię,
rzucę mu pod nogi.
Tej nie kocham, tej nie lubię,
tej nie pocałuję,
a chusteczkę haftowaną
tobie podaruję”.

Jedno z dzieci wchodzi do środka
koła i wybiera z niego jakąś oso-
bę płci przeciwnej. Po dokonaniu
wyboru kładzie chustę przed nią,
klęka i całuje w policzek. Osoba
wybrana zostawia miejsce wędru-
jącemu i przejmuje jego zadanie.
Zabawa się powtarza.

(Informacja:
Katarzyna Pacholska-Solawa)



Krowy

Spośród graczy wybrana zostaje jedna osoba - tzw. „krowa”. Osoba ta staje na środku z rozłożonymi na boki rękami. Pozostali uczestnicy chwytają „krowę” za palce (każda osoba łapie za jeden palec) i zadają pytanie : „Krowo, krowo jakie krowo dajesz mleko?”. Krowa wymienia różne kolory. Pytania są zadawane do momentu, aż krowa nie udzieli odpowiedzi: „białe”. W tym momencie dzieci puszczaają palce „krowy” i rozbiegają się na wszystkie strony, uciekając przed „krową”. Każdy kogo dotknie „krowa”, staje nieruchomo w rozkroku. Istnieje możliwość „wybawienia” złapanego, wówczas gdy inny gracz przejdzie mu pod nogami. Gra kończy się gdy wszyscy uczestnicy zostaną złapani przez „krowę”.

(Informacja: Magdalena Pacholska)

Gra w gumę

Teren: kawałek płaskiej podłogi lub ziemi

Ilość uczestników: od dwóch do kilku. Jeżeli są tylko dwie osoby, konieczny będzie jakiś słupek, noga od stołu lub coś w tym stylu do zaczepienia jednego z końców gumy

Przybory: guma

Opis zabawy: gra polega na wykonaniu serii skoków przez gumę bez „skucia”. Dwoje graczy trzyma gumę, a trzeci skacze. Gdy się „skuje” następuje zmiana. Po ponownym powrocie do gry gracz zaczyna w miejscu, w którym skończył. Skacze się serie od „jedenki” do „dziesiątki” bez przerwy. Stopień trudności polega na wysokości gumy. Na początku jest ona zaczepiona na wysokości kostek, następnie kolan, ud, pasa (odnośnie do parametrów osoby skaczącej). Sekwencje wykonywane różniły się nieco od osób który je wymyślały lub modyfikowały.

*(Informacja:
Gabriela
Kowalczyk)*



Gra w Klasy

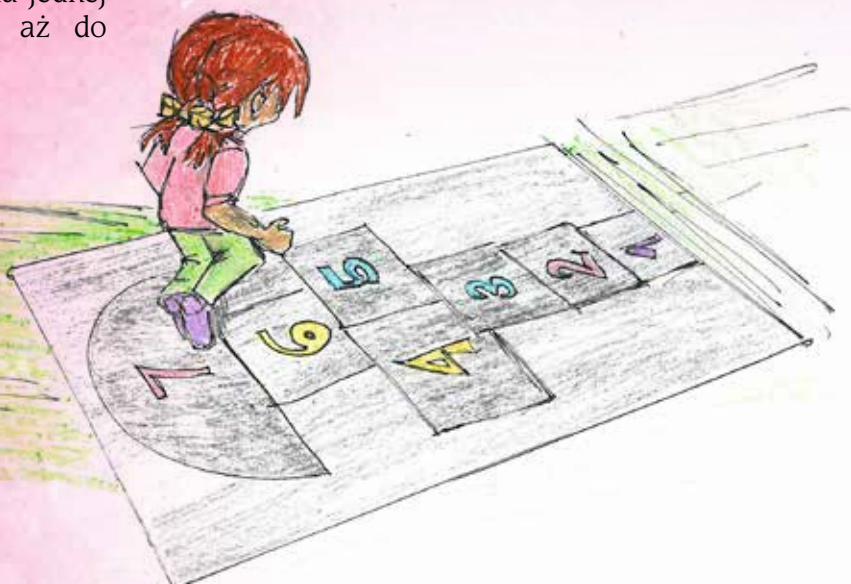
Dowolna liczba uczestników.

Potrzebny jest tylko kawałek prostego podłoża lub boisko/asfalt, oraz kreda, kamyki;

Opis zabawy: na podłożu malujemy wedle uznania ok. 10 kwadratów/pól w wymyślonej przez siebie sekwencji (maksymalnie dwa kwadraty obok siebie). Pola muszą być na tyle duże aby móc po nich skakać. Należy opisać kwadraciki po kolei od „1” do „META”. Uczestnicy startują w wyznaczonej kolejności. Należy rzucić kamieniem kolejno na każde pole od najmniejszego. Przykładowo gdy rzuci kamień na pole „1” musi przeskoczyć na jednej nodze aż do

metry kolejno na każde pole (nie może jednak skoczyć na pole na którym znajduje się kamyk). Jego powrotna droga polega znowu na przeskakiwaniu tym razem od największej wartości, zabierając po drodze swój kamień stojąc na polu oznaczonym cyfrą o jeden wyższą niż ta z kamieniem. Kolejna osoba zaczyna swoją turę gdy: grająca osoba stanie na dwie nogi lub nie trafi kamieniem na właściwe miejsce.

(Informacja: Gabriela Kowalczyk)

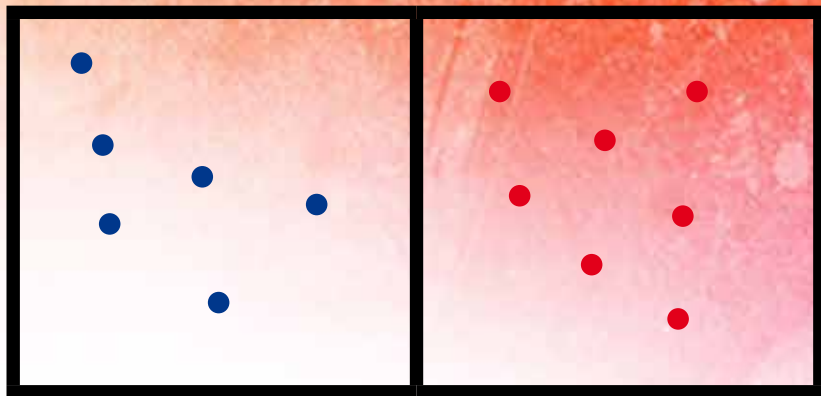


Dwa ognie

Jest to gra zespołowa, którą można rozgrywać na boisku, sali gimnastycznej lub podwórku, na którym wyznaczymy „granice”. Do gry potrzebna jest piłka (najlepsza będzie do siatkówki) i jak najwięcej chętnych.

Zanim rozpoczniemy grę, musimy podzielić boisko na dwie równe

Gra polega na „zbijaniu” (uderzaniu piłką zawodników drużyny przeciwnej). „Zbijać” może zarówno król jak i zawodnicy. Zawodnikom nie wolno wykraczać poza wyznaczone miejsce gry. Zbicie zawodnika następuje, gdy zostanie on dotknięty piłką przez zawodnika z drużyny przeciwnej i piłka upadnie na ziemię. Zbicie uważa się za



części, a zawodników podzielić na dwie równe grupy. Z każdej grupy wybieramy „króla”, który jest ustawiony za linią końcową przeciwnej drużyny.

Obrazek poniżej przedstawia jak powinno wyglądać ustawienie zawodników przed rozpoczęciem gry. Mamy dwie drużyny: czerwonych i niebieskich. „Król” drużyny niebieskiej (oznaczony dużą niebieską kropką) stoi za linią końcową drużyny czerwonej.

nieważne, jeśli piłka najpierw dotknie ziemi. Wygrywa drużyna która „zbije” wszystkich zawodników drużyny przeciwnej. Znana też jest druga wersja: gdy zostaną zbici wszyscy zawodnicy, wchodzi król, który posiada 3 „życia”, czyli dopiero gdy zostanie zbity 3 razy, schodzi z boiska i drużyna ostatecznie przegrywa.

(Informacja: Kinga Kulawiak)

Lisek

„Chodzi lisek koło drogi
Nie ma ręki, ani nogi
Kogo kitką przyodzieje
Ten się nawet nie odzieje”

Dzieci siadają na dywanie tworząc kółko. Nauczyciel wybiera jedno dziecko, które będzie liskiem. Lisek dostaje szarfę, a wszystkie dzieci siedzące w kole mają wyłożone za siebie ręce. W trakcie jak dzieci mówią wierszyk: „Chodzi lisek, lisek chodzi naokoło poza dzieci i wybranej osobie daje do rąk szarfę. Dziecko, które dostanie szarfę jest nowym liskiem.

(Informacja: Barbara Holla)



Kotek i myszka

„Uciekaj myszko do dziury
Bo cię tam złapie kot bury
A jak cię złapie kot bury
To cię obedrze ze skóry”
Dzieci ustawiają się w kole, nauczyciel wybiera dwoje dzieci, jedno jest kotkiem, a drugie myszką. Jak kotek złapie myszkę, nauczyciel wybiera inną parę. Zadaniem dzieci w kole jest pomaganie myszce oraz utrudnienie złapania myszki kotkowi.

(Informacja: Barbara Holla)

Szczurek

Dzieci biorące udział w zabawie ustawiają się w kręgu. W środku koła stoi osoba, która kręci skakanką zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tak aby „szczur” (skakanka) przebiegał pod nogami graczy. W chwili zbliżenia się skakanki do nóg, dzieci wyskakują w górę aby nie dotknąć „szczurka”. Osoby, które za późno lub za wcześnie wyskoczą w górę i zostaną dotknięte przez „szczurka” odpadają z gry.

(Informacja: Magdalena Pacholska)

Stary niedźwiedź mocno śpi ...

Jedna z osób jest niedźwiedziem. Siedzi skulona na środku boiska lub gdzie wyznaczaliśmy miejsce zabawy i udaje, że śpi. Pozostałe osoby trzymając się za ręce i tworząc okrąg wokół naszego niedźwiedzia i śpiewają:

„Stary niedźwiedź mocno śpi,
stary niedźwiedź mocno śpi,
my się go boimy,
na palcach chodzimy,
jak się zbudzi to nas zje,
jak się zbudzi, to nas zje.
Pierwsza godzina niedźwiedź śpi,
druga godzina niedźwiedź chrapie.
trzecia godzina niedźwiedź łapie!”

Wtedy niedźwiedź się budzi i łapie jednego z uczestników, który następnie jest niedźwiedziem.

(Informacja: Kinga Kulawiak)



Gąski, gąski do domu

Spośród wszystkich uczestników zabawy wybieramy dwie osoby do roli: „wilka” oraz „mamy gąski”. Pozostałe dzieci są gąskami. Zabawę rozpoczyna dialog:

Mama gąska:

- Gąski, Gąski do domu.

Wszystkie gąski:

- Boimy się?

Mama gąska:

- Czego ?

Wszystkie gąski:

- Wilka złęgo.

Mama gąska

- A gdzie on jest?

Wszystkie gąski:

- Tam za lasem.



Po tych słowach gąski biegną w kierunku mamy, a zadaniem wilka jest złapanie jak największej ilości dzieci. Wilk tworzy mur z osób złapanych, tak aby uniemożliwić przedostanie się do „mamy gąski” pozostałym uczestnikom zabawy . Dialog jest powtarzany aż do momentu kiedy wszystkie gąski zostaną złapane przez wilka.

(Informacja: Magdalena Pacholska)

Zabawa fari fari farą...

Dzieci dobierają się w pary.

„Dwóm tańczyć się zachciało,
zachciało, zachciało”
(pary tańczą ze sobą za rękę)

„Lecz im się nie udało fari fari farą.
Kłócili się ze sobą, ze sobą, ze sobą”
(grożą sobie palcem)

„Ja nie chce tańczyć z Tobą
fari fari farą.
Poszukam więc innego,
innego, innego”
(następuje zamiana par, dzieci tworzą nowe pary)

„Do tańca zgrabniejszego
fari fari farą”
(dzieci tańczą z nową koleżanką/
kolegą)

I od początku.

(Informacja Natalia Lasek)

Berek

Gra zespołowa - im więcej osób tym trudniej „berkowi” złapać zawodników.

Berek to osoba, która musi złapać jednego z graczy, gdy go dotknie on automatycznie staje się nowym berkiem, a „stary” berek jest zwykłym zawodnikiem.

Druga wersja tej zabawy polega na tym, że osoby złapane przez berka zatrzymują się w miejscu.

Zabawa się kończy w momencie kiedy berek złapie wszystkich zawodników.

Grę tę można też rozszerzyć o uwalnianie. Uwalnianie następuje w momencie, kiedy nie złapany zawodnik przejdzie pod nogami osoby złapanej. Jeśli grupa zawodników jest duża to może być 2 lub więcej berków.

(Informacja: Kinga Kulawiak)



Głuchy telefon

Siadamy tworząc okrąg, jedna z osób wymyśla dowolne zdanie (może to być przysłowie, fragment wierszyka - panuje tu całkowita dowolność) i mówi to zdanie po cichu osobie siedzącej po swojej lewej stronie. Następnie ta osoba przekazuje dalej następnej osobie, aż wiadomość usłyszy osoba siedząca po prawej stronie osoby zaczynającej. Ta osoba na głos wypowiada zdanie, które usłyszała.

(Informacja: Kinga Kulawiak)



Jaworowi ludzie

„Jawor, jawor, jaworowi ludzie,

Co wy tu robicie?

Budujemy mosty dla pana starosty

Tysiąc koni przepuszczamy,
a jednego zatrzymamy”

Dzieci dopierają się w pary i ustawiają się jedna para za drugą. Jedna para stoi w miejscu, podnosi ręce do góry - ta para jest mostem. Pozostałe pary przechodzą pod ich rękami, na hasło: „... a jednego zatrzymamy”, dzieci tworzące most opuszczają ręce i zatrzymują jedną parę w środku. Ta para jest teraz mostem i zabawa zaczyna się od nowa.

(Informacja: Natalia Lasek)

Nie chcę cię, nie chcę cię...

Dzieci ustawione są w parach:

„Nie chcę Cię, nie chcę Cię,
nie chce Cię znać”

(dzieci odsuwają się od siebie)

„Chodź do mnie, chodź do mnie,
rączkę mi daj”

(wracają do siebie)

„Prawą mi daj, lewą mi daj”
(podają sobie ręce)

„I już się na mnie nie gniewaj”
(obracają się w kółko z koleżanką/
kolegą).

(Informacja: Natalia Lasek)

Studnia

Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel wybiera jedno dziecko, które będzie w studni.

Wybrana osoba woła ze studni:

„Wpadłam do studni”

Dzieci siedzące w kręgu pytają:

„Na ile metrów?”

Dziecko ze studni odpowiada:

Np. „na 6 metrów”

Dzieci siedzące w kręgu odliczają te metry i przy tym klaszczą.

Dzieci siedzące w kręgu pytają:

„A kto cię stamtąd wyciągnie?”

Dziecko ze studni wybiera osobę z kręgu, która go ma z tej studni wyciągnąć

Dziecko, które wyciąga osobę ze studni, pozostaje tam do dalszej zabawy.

(Informacja: Barbara Holla)



W chowanego...

Zabawa dla dowolnej liczby uczestników, rozpoczyna się od wyliczenia kto zaklepuje. Osoba zaklepująca idzie do ustalonego miejsca (drzewo, budynek, drzwi itp.) i z zamkniętymi oczami liczy np. do 50 (według ustalenia), a pozostali uczestnicy muszą się ukryć do tego czasu. Kiedy osoba zaklepująca skończy liczyć zaczyna szukać reszty uczestników. Kiedy kogoś zobaczy biegnie, ile sił w nogach by być przed tą osobą w miejscu zaklepywania i zaklepuje widzianą osobę wołając: „Raz, dwa trzy (imię zaklepanego)”. Jeżeli uczestnik ukrywający się dobiegnie wcześniej do miejsca zaklepywania to sam się zaklepuje wołając: „Zaklepany”. Osoba szukająca szuka pozostałych, aż do odnalezienia wszystkich uczestników. Osoba która pierwsza została odnaleziona przez szukającego liczy do 50 w miejscu zaklepywania a pozostali się chowają i zabawa się powtarza.

(Informacja:

Katarzyna Pacholska-Solawa)

Balonik

Wszystkie dzieci podają sobie ręce tworząc koło. Na polecenie nauczyciela zbliżają się do siebie (w ten sposób wypuszczają z balonika powietrze sssss.....)

„Baloniku mój malutki
Rośnij duży okrągłutki
Balon rośnie, że aż strach
Przebrał miarkę, no i trach”

Po wypuszczeniu powietrza
wszystkie dzieci mówią:

„Baloniku” i powolutku rozciągają koło. Jak koło jest bardzo rozciągnięte, to balonik pęka i dzieci upadają na dywan mówiąc: „trach”.

(Informacja: Barbara Holla)

Ulijanka

Zabawa ze śpiewem „Ulijanka”.
Dzieci ustawiają się w kole, wybrana osoba wchodzi do środka, a dzieci śpiewają:

„Moja Ulijanko klęknij na kolanko,
chwyć się pod boczki, złap się za warkoczki,
umyj się, uczesz się i wybieraj kogo chcesz”.

Osoba ze środka koła wykonuje wyśpiewany ruch, a na koniec wybiera następną osobę, która wchodzi do środka koła i zabawa się powtarza.

(Informacja: Magdalena Pacholska)

Rolnik sam w dolinie

Dzieci trzymając się za ręce tańczą w kółku, a w środku chodzi jedno dziecko – „rolnik”.

„Rolnik sam w dolinie, rolnik sam w dolinie, hejże dzieci hejże ha rolnik sam w dolinie.

Rolnik bierze żonę, rolnik bierze żonę, hejże dzieci hejże ha rolnik bierze żonę”.

Rolnik ze środka wybiera jedno dziecko z kółka i tańczy we dwójkę w środku.

„Żona bierze dziecko, żona bierze dziecko, hejże dzieci hejże ha żona bierze dziecko”.

„Żona” podchodzi do kółka i wybiera następne dziecko itd. Reszta dzieci nadal tańczy w kółku.

„Dziecko bierze nianię
Niania bierze kotka..

Kotek bierze myszkę...
Myszka bierze serek...”

Dziecko - „ser” zostaje w kółku samo reszta dzieci wraca do dużego koła i śpiewają dalej klaszcząc w dłonie:

„Ser zostaje w kole, bo nie umiał w szkole tabliczki mnożenia, ani podzielenia”.

„Ser” zostaje w kole – teraz jest rolnikiem i zabawa zaczyna się od początku.

(Informacja: Renata Martyniak)

Państwa miasta - wojna

Obszar zabawy: ubita ziemia - po której widoczne będą rysunki pisane patykiem, lub beton/asfalt - po którym należy pisać kredą.

Przeznaczone dla każdego, minimum 4 osoby uczestniczące.

Przybory: patyk lub kreda (w zależności od terytorium na którym się znajdują), miękka piłka.

Opis gry: na początek należy narysować na podłożu ogromne koło (minimum 3 m średnicy)

oraz podzielić go na równe części dla każdego z uczestników (wyznaczając promienie od środka koła). W ten sposób zostają wydzielone granice państw - każdy ma za zadanie przyjąć nazwę dla swojego kraju i je zapisać na swoim terytorium. Zaczyna najmłodszy lub najstarszy - wedle uznania.

Rozpoczynający trzyma w rękach piłkę stojąc w środku koła i głośno mówi: „Wywołuję wojnę, przeciwko ... (tu wymienia nazwę państwa, które wzywa do walki, np. Brazylia)”. W tym momencie wyrzuca piłkę do góry.

Uwaga! piłka nie może zostać wyrzucona na złość w różnorodne strony świata.

Następnie w tej chwili wszyscy

biegną jak najdalej od koła i wolno licząc od „jeden” za wyjątkiem osoby, do której należy wywołane państwo - ta osoba musi złapać piłkę. W momencie gdy piłka zostanie złapana, krzyczy: „STOP!” - wtedy wszyscy muszą się zatrzymać i przestają liczyć. Osoba, która znajduje się najbliżej (przeważnie) określa z kim chce toczyć swoją wojnę. Ma do wykorzystania tyle kroków do ilu zdążyli doliczyć uczestnicy (mogą to być bardzo duże kroki).

Jak już wykona przydzielone dla siebie kroki, stara się trafić piłką w „kosz” utworzony przez swojego przeciwnika. Gdy piłka trafi do „kosza” ma prawo zagrabić jego terytorium, jeżeli jednak mu się nie uda - to przeciwnik zagrabia jego terytorium. Zabieranie terytorium należy do najciekawszego momentu.

Wygrany stoi na swoim terytorium, stopy ułożone obok siebie i poprzez maksymalne wychylenie stara się kolistym ruchem zaznaczyć patykiem nowe granice swojego państwa (ile tylko osiągnie). Po tej czynności, okradziony uczestnik zaczyna kolejną rozgrywkę. Uczestnik, który nie posiada już nawet skrawka ziemi - przegrywa.

(Informacja: Gabriela Kowalczyk)



WYLICZANKI

„Wpadła bomba do piwnicy
Narobiła jajecznicę
S.O.S. wściekły pies”

(Informacja: Barbara Holla)



„Kółko graniaste,
Czterokanciaste,
Kółko się nam połamało,
Cztery grosze kosztowało,
A my wszyscy bęc...”

(Informacja: Katarzyna Kowalczyk)



„Ene due rabe
Bocian połknął żabę
A żaba Chińczyka
Co z tego wynika
Jabłko, gruszka czy pietruszka?”

(Informacja: Barbara Holla)



„Kropiano, kropiano leć do nieba,
Przynies nom kawałek chleba...”

(Informacja: Katarzyna Kowalczyk)



„Trąf, trąf misia bela
Misia, Kasia Kąfacela
Misia A, Misia B
Misia, Kasia, Kąface”

(Informacja: Barbara Holla)

„Wpadła gruszka do fartuszka
A za gruszką dwa jabłuszka
A śliweczka wpaść nie chciała
Bo śliweczka niedojrzała”

(Informacja: Barbara Holla)

„Siedzi dudek na desce,
Syje butki Teresce,
Tereska się raduje,
Ze se butki łobuje,
Spadły butki z kołka,
Zabiły pachołka,
Pachołkowi dzwonią,
A Tereske gonią”

(Informacja: Katarzyna Kowalczyk)

„Siedzi anioł w niebie
Pisze list do Ciebie
Jakim atramentem go napisał”
(osoba, która wylicza wybiera kolor)

„Jak go masz to mi go wyciąg
i pokaż”
(osoba wybrana sprawdza, czy ma u siebie ten kolor, jak nie ma to odpada z gry)

(Informacja: Barbara Holla)

„Deus, deus kosmateus i morele
baks”

(Informacja: Barbara Holla)



Rysunek: Julia Jasiurka



MAŁOPOLSKA
LOKALNIE



Projekt dofinansowany ze środków Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich,
Gminy Miejskiej Kraków oraz Województwa Małopolskiego

pod patronatem



Wydawca:
Sportowi Animatorzy

pod patronatem

Stowarzyszenie Rozwoju Orawy
34-480 Jabłonka, ul. Sobieskiego 7c, tel. 601 488 584
e-mail: biuro@leaderorawa.pl
www.leaderorawa.pl, www.orawa.turystyka.pl

Rysunki: Natalia Romasz

Wybór i redakcja:

Renata Martyniak, Katarzyna Pacholska-Solawa,
Gabriela Kowalczyk, Magdalena Pacholska,
Kinga Kulawiak, Barbara Holla,
Natalia Lasek, Katarzyna Kowalczyk

