

# GRY I ZABAWY AFRYKAŃSKIE



## RZUCANIE DO OWOCÓW



Potrzebne cztery-pięć fig i liść figowca. Można je zastąpić np. mandarynkami i kawałkiem tektury. W zabawie bierze udział dwoje do pięciorga dzieci.

Jedną całą figę kładziemy na ziemi. Pozostałe pokrojone na kawałki rozkładamy wokół. W liściu figowym wykonujemy otwór wielkości owocu. W odległości trzech kroków od owoców wyznaczamy linię. Każdy gracz zajmuje miejsce tuż za wyznaczoną linię i rzuca liść starając się nim trafić w nie pokrojony owoc. Osoba, której to się uda, zdobywa punkt i może zabrać jeden z pokrojonych kawałków figi. Aby punkt mógł zostać zaliczony, niepokrojona figa musi w całości przejść przez dziurę w liściu. Zwycięzcą jest ten gracz, któremu udało się zebrać najwięcej figowych kawałków.



## SZCZĘŚLIWE PATYCZKI

Potrzebne trzy patyczki długie na około dwadzieścia centymetrów. Przydadzą się kredki lub farby. Zabawa dla min. dwóch graczy.

Możliwie proste i równe patyczki należy rozciąć na pół. Każdy z graczy, po ustaleniu kolejności rzuca połową patyczka przed siebie. Jeśli patyk upadnie płaską częścią do góry zdobywa punkt. Płaskie części można też pokolorować, urozmaicając nieco zabawę. Niech żółty oznacza jeden punkt, czerwony – dwa, a niebieski aż trzy punkty. Oczywiście, zwycięzca zdobywca największej liczby punktów.

## GRY PSTRYKANE



Potrzebne kamyczki, muszelki albo orzeszki pistacjowe. Gra dla min. dwojga dzieci.

Podobnie jak kapslami, można grać tym, co łatwo znaleźć w Afryce Północnej. Dzieci układają tory przeszkód, małe labirynty np. dla pistacji popychanych pstryknięciami palców. Każdy z graczy ma identyczną ilość pstryknięć. Jeśli pistacja opuści tor, gracz musi się wycofać do miejsca poprzedniego upadku orzecha. Wygrywa ten, czyj orzeszek pierwszy trafi do celu.

## ZABAWA BOODO



Do popularnych zabaw należy zespołowa zabawa ruchowa *boodo* (skoki przez przeszkodę). Dzieci trzymają kijek bądź długi sznurek i organizują zawody. Zadaniem każdej osoby uczestniczącej w zabawie jest przeskoczenie przez poprzeczkę (na drugą stronę) nie dotykając sznurka/kija. Dzieci mogą obrać dowolną technikę skakania. Wygrywa ten, kto najwięcej razy przeskoczy przez przeszkodę o różnych stopniach trudności (kij, sznurek jest stopniowo podwyższany) nie dotykając jej.



## MAMBA

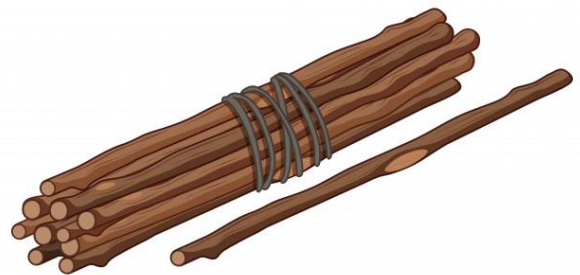


Na ziemi dzieci rysują kwadrat o bokach długości dziesięciu metrów. Około dwudziestu dzieci wchodzi do kwadratu, jedno z nich wybiera na mambę. Zabawa polega na tym, by mamba łąpała dzieci, a one nie mogą wyjść poza kwadrat.

Każde złapane dziecko dotacza do mamby jako jego ogon. Kładzie ręce na ramionach poprzednika i razem łąpią dzieci jako wijący się wąż. Tylko pierwsze dziecko może używać rąk do łąpania, ale pozostałe mogą owijać się wokół ofiary jak wąż.

Ostatnie złapane dziecko zostaje następną mambą.

## KOUSSIR



Każde dziecko przynosi patyk. Kładzie się je na ziemi w odległości piętnastu-dwudziestu centymetrów od siebie. Następnie należy skakać między patykami z jedną nogą podwiniętą, nie dotykając ich. Stopę należy stawiać równoległe do patyków, skakać bez przerw, a druga noga musi pozostawać cały czas podwinięta. Jeśli dziecku uda się przeskoczyć między wszystkimi patykami, zabiera swój patyk. Jeśli nie, pozostawia go na miejscu. Kolejny gracz przystępuje do swojej rundy. Gra trwa, aż zostanie tylko jeden patyk. Zostaje on wówczas wbity w ziemię i staje się celem. Wszyscy gracze próbują w niego trafić, rzucając swoimi patykami.

Źródło:

„Gry i zabawy afrykańskie” – pod. red. M. Jackowskiej, H. Rubinkowskiej, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2011.