

Plac zabaw, czyli w co się bawią dzieci na świecie.



Nasze zabawy dobrze już znamy. A w co lubią bawić się dzieci w innych częściach świata?

PAKISTAN-Rangoli

Ta zabawa polega na tworzeniu barwnych kompozycji-obrazów na ziemi lub asfalcie. Można narysować dowolny kształt lub wzór, łatwy do wypełniania. Może to być np. jakiś duży kwiat, fantastyczny domek czy mandala. Teraz należy „pokolorować” obraz barwnymi i niezwykłymi „wypełniaczami”: trawą, kamyczkami, płatkami kwiatów, listkami itp. W rangoli można bawić się też zimą – wystarczy rozłożyć na podłodze duże arkusze papieru!



STANY ZJEDNOCZONE – Podchody

Za praojców tej zabawy uważa się powszechnie północnoamerykańskich Indian. Dzieciom sprawia ona największą frajdę wtedy, gdy rozgrywa się w lesie. Podchody polegają na tym, że ich uczestnicy dzielą się na dwie grupy (musi więc brać w nich udział więcej niż jeden dorosły) i jedna grupa dzieciaków wychodzi w teren wcześniej o jakieś pół godziny, po czym „ucieka”, zostawiając po drodze strzałki, ślady i zadania do rozwiązania (listy) dla przeciwników, czyli drugiej grupy, która musi ją dogonić.



GHANA - Pilolo!

W tym kraju wiele dzieci ma ograniczony dostęp do zabawek, ale maluchy wiedzą, jak się rozzerwać i bez nich! Do Pilolo potrzeba kamyków (jeśli gra toczy się na trawie) lub monet (gdy gracie na podłożu pełnym kamyczków lub w domu). Na ziemi narysujecie linię lub połóżcie na dywanie sznurek. Wybierzcie spośród uczestników gry (musi ich być min. czterech) szefa.

Będzie on dawał sygnał do startu i decydował, kto wygrał dany wyścig. Teraz gracze muszą się odwrócić tyłem do linii, a szef pochowa w trawie czy porozkłada na ziemi lub dywanie kamyczki (monety). Gdy szef da sygnał, gracze stają przodem do linii i na hasło „Pilolo!” zaczynają wyścig w poszukiwaniu kamyka czy monety. Kto pierwszy znajdzie i najszybciej przybiegnie z powrotem za linię, dostaje od szefa jeden punkt. Szefem są wszyscy zawodnicy kolejno, zmienia się on co wyścig.



NORWEGIA - Z tarczy na tarczę

Dzieciaki wikingów do tej zabawy używały tarcz ojców, wojowników. Wam muszą wystarczyć raczej pokrywki od garnków. Do tego – nieduża piłeczka, najlepiej pingpongowa. Jeśli malec bawi się sam, powinien jak najdłużej odbijać piłkę na swojej „tarczy”, starając się bić własne rekordy. Gdy gra większa liczba dzieci, należy odbijać piłkę z tarczy do tarczy w parach. Wygrywa para, której uda się najdłużej odbijać piłeczkę. To trochę jak ping-pong tylko bez stołu.



GRECJA - Raz, dwa, trzy – Baba Jaga patrzy!

Oczywiście po grecku tytuł tej gry brzmi zupełnie inaczej, jednak ponieważ w Polsce popularna jest pod taką nazwą, to ją wykorzystajmy. Polecamy ten podwórkowy hicior, bo jego zasady są proste, a frajdy z zabawy mnóstwo! W grze uczestniczy minimum trójka dzieci. Jedna osoba to Baba Jaga. Stoi tyłem do pozostałych i woła: „Raz, dwa trzy, Baba Jaga patrzy”. W tym czasie dzieci szybko biegną w jej stronę. Na słowo „patrzy” Baba Jaga odwraca się. Kto nie zdołał się zatrzymać w bezruchu, wraca na start, kto zaś pierwszy dotknie Baby Jagi, ten zajmuje jej miejsce.

AUSTRALIA - Kwadraty

Zręcznościowa gra dla czterech uczestników, do której potrzebna jest piłka. Oto jej zasady: dorosły rysuje na ziemi (nie może to być wysoka trawa) spore kwadratowe pole i dzieli je na cztery równe części. Każdy z powstałych kwadratów musi mieć wielkość co najmniej 2x2 m.

Gracze kolejno zajmują jedno takie pole – to ich „królestwa”.

Dzieciaki podają sobie piłkę (ale tylko nogami lub ręką, nie wolno jej łapać!), odbijając ją do sąsiada. Zanim zostanie odbita, może dotknąć ziemi na kwadracie danego gracza tylko jeden raz. Jeśli zawodnik nie zdoła piłki po takim trafieniu w jego pole wybić, odpada. Wygrywa grę ten z malców, który zostanie na polu ostatni. Nazywa się go „królem kwadratów”.



HISZPANIA - Przeciąganie liny

Do zabawy wystarczą mocna lina lub gruby sznurek oraz nieduża chustka z materiału (np. bandanka). Chusteczkę zawiąż na supeł na samym środku liny. Podziel dzieci na dwie grupy (zawodników musi być co najmniej dwóch i najlepiej – parzysta liczba). Na ziemi narysuj linię. Każda z grup ma stanąć gęsiego po jej dwóch stronach, w odległości około dwóch kroków. Na twoje hasło „start” dzieciaki zaczynają ciągnąć linę, każda drużyna w swoją stronę. Wygrywają ci zawodnicy, którzy przeciągną chustkę na swoją stronę, za wytyczoną linię, np. o dwa kroki. Pamiętaj o nagrodach!

