

Autor scenariusza: Iwona Brylińska

TYTUŁ – ZABAWY AFRYKAŃSKICH DZIECI

Temat: Zabawy afrykańskich dzieci.

Cele:

- zapoznanie z wybranymi grami i zabawami dzieci z Afryki,
- dostrzeżenie podobieństw i różnic między zabawami dzieci afrykańskich i polskich.

Potrzebne środki i materiały:

Atlas z mapą Afryki; przybory i pomoce do zabaw w terenie: piłka, mała butelka plastikowa, kreda; przedmioty, które można znaleźć w ogrodzie (np. kamienie, patyki); papier do rysowania; kredki; flamastry; sztywne podkładki (tektura, sklejka, gruby plastik) lub duże arkusze papieru; sztalugi; farby plakatowe; grube pędzle.

Realizacja

1. Zabawy ruchowe.

Nauczyciel proponuje temat dnia: zespołowe zabawy ruchowe i gry na spostrzegawczość.

Pytanie: *Jak myślicie, czy dzieci w Afryce bawią się podobnie jak wy?* Dzieci udzielają spontanicznych odpowiedzi opierając się na zdobytej wiedzy o kontynencie afrykańskim. Mogą, więc uwzględnić: warunki życia ludzi, klimat, przyrodę.

Nauczyciel, nie komentując odpowiedzi i rozważań dzieci, zaprasza wszystkich do znanej zabawy „Gąski, gąski do domu”. Przypomina zasady. Wyznacza w ogrodzie teren zabawy i ustala odległości. Wybiera „pasterza” i „wilka”. „Pasterz” staje po jednej stronie wyznaczonego pola,

które będzie drogą do przebycia dla „gąsek”, po drugiej stronie stają dzieci. Z boku pola swoją pozycję zajmuje „wilk”. „Pasterz” wzywa gęsi do powrotu z łąki do domu: *Gąski, gąski do domu!*

Dzieci odpowiadają chórem: *Boimy się!* (Przez chwilę toczy się tradycyjny dialog podnoszący napięcie.)

„Pasterz”: *Czego?*

„Gąski”: *Wilka złęgo!*

„Pasterz”: *A gdzie on jest?*

„Gąski”: *Za górami, za lasami!*

„Pasterz”: *Co robi?*

„Gąski”: *Ostrzy nóż!*

„Pasterz”: *Gąski, gąski do domu!*

Dzieci ruszają biegiem w stronę „pasterza” i w tym momencie do akcji wkracza „wilk”. Wbiega między „gąski” i stara się złapać jedną z nich. Schwytane dziecko odchodzi z „wilkiem” do jego „kryjówki”. Zabawę można powtórzyć, a potem wybrać nowego „pasterza” i „wilka”. W innej wersji „wilkiem” zostaje schwytane dziecko, a w rolę „pasterza” wciela się „wilk”. (Równie dobrą zabawą w trakcie tych zajęć będzie tradycyjna gra w „Kotka i myszkę”.) Nauczyciel tak reguluje czas zabawy, żeby jej uczestnicy nie byli nią znudzeni, a raczej czuli niedosyt.

Nauczyciel informuje dzieci, że istnieje bardzo podobna zabawa afrykańska. W Afryce żyje dużo różnych drapieżników, więc wilka (kota) zastępuje inne zwierzę. Dzieci próbują odgadnąć, jakie. Następnie nauczyciel objaśnia zasady gry zespołowej „Wąż boa”, pochodzącej z Ghany (dzieci przed rozpoczęciem zabawy wskazują Ghanę na mapie Afryki). Teren pozostaje ten sam, z jakiego dzieci korzystały w zabawie „Gąski, gąski do domu”. Nauczyciel w jednym z rogów pola zaznacza kredą dom węża. Wybrane dziecko zajmuje w nim miejsce. Pozostali uczestnicy zabawy stają w rozsypanie na polu gry. Na sygnał dany przez nauczyciela, dzieci zaczynają wołać: *Wężu! Wężu!* „Wąż” wybiega ze swojego „domu”. Dzieci uciekają we wszystkie strony, a „wąż” stara się schwytać jednego z graczy. Jeśli kogoś złapie, zabiera go do „domu”. Teraz na „polowanie” wyruszają dwie osoby trzymające się za ręce –



„wąż” jest dłuższy. Kolejne złapane dzieci tworzą coraz dłuższy łańcuch. Jeżeli, w czasie biegania, łańcuch się przerwie, „wąż” musi wrócić do „domu” i zacząć polowanie jeszcze raz.

2. Rozwiązywanie zagadek.

a) Nauczyciel wyraża przekonanie, że dzieci na całym świecie lubią rozwiązywać zagadki. Proponuje chwilę odpoczynku, w trakcie którego właśnie to będą robić. Tematem gry mogą być zwierzęta afrykańskie. Rodzaj zagadek i sposób ich rozwiązywania będzie trochę nietypowy. Informacje ułatwiające odgadnięcie nazwy obiektu będą dostarczane stopniowo, w dziesięciu punktach. W ten sposób skonstruowana zagadka jest jednocześnie zbiorem najważniejszych wiadomości o jej przedmiocie, w tym wypadku o zwierzęciu. Dzieci nie podają od razu odpowiedzi. Ten, kto po kolejnej dawce informacji domyśli się rozwiązania, kładzie palec na nosie – to sygnał dla nauczyciela, że dziecko wie. W ten sposób domyślniejsi uczestnicy zabawy nie zepsują jej pozostałym, a ci, którzy się pomylili, mogą się dyskretnie wycofać. Ostatecznej odpowiedzi udzieli ten, kto pierwszy położył palec na nosie i do końca go nie zdjął.

Przykład konstruowania zagadki dziesięciostopniowej:

1. Jestem dosyć dużym zwierzęciem.
 2. Najczęściej mieszkam na sawannie.
 3. Jestem ssakiem.
 4. Żyję w niewielkim stadzie.
 5. Samce i samice mojego gatunku różnią się od siebie wyglądem, jednak wszyscy mamy płową sierść.
 6. Jestem silny i szybki.
 7. Jestem drapieżnikiem z rodziny kotów.
 8. Poluję w grupie.
 9. Jestem samcem, więc mam wspaniałą grzywę i głośno ryczę.
 10. Nazywają mnie „królem zwierząt”.
- (lew)

b) Afrykańskie zagadki.

Nauczyciel proponuje dzieciom odgadnięcie wybranych zagadek ich afrykańskich rówieśników.

Zagadki w języku kimbundu (Angola, Demokratyczna Republika Konga):

Nongojoka! – Zadaj mi zagadkę!

Soso yu lub Soso ya – Zagadka dla Ciebie albo dla Was.

Sola! – Wybierz sobie zagadkę!

Przykłady zagadek:

Soba ukalakala kyavulu maji kakate myongo! – Wódz, który dużo pracuje, ale plecy go od tego nie bolą! (język)

Makamba ayadi akalakala kumoxi maji kudimenekena! - Dwóch przyjaciół, którzy razem pracują, ale nigdy się nie pozdrawiają. (oczy)

Zagadki w języku hausa (Nigeria, Niger):

Zagadki są określane dwoma terminami: asiri (z języka arabskiego) lub tatsuniyar ka-ci ci – ka-ci ci.

Ka cici ka cici – oznacza „zgadnij co mam w ręku” i jest formułą, od której zaczyna się opowiadanie zagadek. Gdy osoba nie zna odpowiedzi na zagadkę mówi: Na ba ka gari – co oznacza „Oddaję ci miasto”.

Przykłady zagadek:

Baba na ciki, gemunsa na waje - Pan w domu, lecz jego broda na zewnątrz. (ogień)

Shanuna dubu-dubu, mad'aurinsu d'aya – Mam tysiące wołów, lecz pęta je jeden sznur. (miotła)

Abu siriri, tubka Allah – Coś cienkiego, posplatane przez Allaha. (włosy)

Zagadki w języku Luo (Kenia, Uganda):

Pytanie: Mnaye? – zagadka?

Odpowiedź: Kwithe – zastaw pułapkę (zadaj zagadkę).

Awutho, aring aringi kinde duto – Cały czas biegnie przed siebie.
(woda)

Jaduong' morito piny (Chieng) – Starzec rządzący światem. (słońce)

Thoul ma yweyo iro (Gare) – Smok wypuszczający dym. (pociąg)

Zagadki w języku Maasai (Kenia, Tanzania):

Pytanie: Oyiote – czy jesteś gotowy?

Odpowiedź: E-euo – tak, jestem gotowy.

Parkinyeyie oinyeyie iloreren (Enkakenya) – Kto budzi wszystkich ludzi?
(poranek)

Tito e tale naado mporro – Piękna dziewczyna z długimi, błyszczącymi
paciorkami. (ogień)

Murrum lainei kumok naa emua nabo eeta – Wielu wojowników w
czerwonym kolorze. (czerwone mrówki)

3. Zabawy zespołowe z piłką.

Nauczyciel zaprasza na kolejną dawkę ruchu. Prezentuje zasady bardzo ciekawej afrykańskiej zabawy z Mozambiku (dzieci wskazują państwo na mapie) zwanej „Cheia”, do której jest potrzebna piłka, mała butelka – najlepiej plastikowa po wodzie mineralnej – i trochę piasku. Nauczyciel wyznacza pole gry: rysuje kredą dwie linie oddalone od siebie o około dziesięć metrów. Dzieci zostają podzielone na dwa równoliczne zespoły i stają naprzeciwko siebie za wyznaczonymi liniami – będą w zabawie „napastnikami”. Następnie nauczyciel ustawia na środku pola butelkę i

usypuje obok górkę piasku, po czym wybiera „obrońcę”. Zadaniem „obrońcy” będzie napełnienie butelki piaskiem. „Napastnicy” będą mu to utrudniać, próbując go „zbić” piłką. Najpierw jednak dwa razy przerzucają piłkę nad jego głowę. Za trzecim razem atakują. „Obrońca” unika uderzeń, ale nie może się oddalić od butelki. Jeśli uda mu się przechwycić piłkę, odrzuca ją daleko poza pole gry, zyskując czas na sypanie piasku do butelki. Cykl dwóch rzutów i ataku powtarza się w grze regularnie. Dziecko w środku kończy swoją obronę albo jako „zbity” piłką, albo jako zwycięzca, któremu udało się napełnić butelkę piaskiem.

Podobną polską zabawą jest popularny „Zbijak”. Jego zasady są o wiele prostsze. Na dwóch przeciwległych biegunach pola gry ustawiają się dwaj „napastnicy”, między nimi znajduje się grupa dzieci. „Napastnicy” na przemian rzucają piłką tak, żeby kogoś w środku pola „zbić”. Mogą ją też, od czasu do czasu, swobodnie przerzucać nad głowami dzieci, żeby wzmocnić napięcie. Gracze ze środka pola nie łapią piłki, ale robią uniki, żeby nie zostać uderzonym. Dziecko „zбите” odchodzi na bok. Z czasem graczy ubywa, ale też coraz trudniej jest w kogoś trafić. Emocje wzrastają, kiedy w polu zostają trzy, dwie, a potem jedna osoba.

Uwaga: Ze względów bezpieczeństwa, do gry należy wybrać piłkę lekką, najlepiej gumową.

Nauczyciel przed przystąpieniem dzieci do gier w „zbijanie”, może podzielić grupę na dwa zespoły, które kolejno uczestniczyć będą w zabawie w stylu afrykańskim i polskim. Grający w „Cheia” będą obserwatorami „Zbijaka” i odwrotnie. Po skończonych zabawach dzieci podzielą się wrażeniami i uwagami, poszukają podobieństw i różnic. Do obydwu gier można wracać później w czasie zajęć w terenie.

4. Gra ćwicząca uwagę i spostrzegawczość.

Po intensywnym wysiłku fizycznym nauczyciel zaprasza do zabawy o wiele spokojniejszej. Prezentuje grę pod nazwą „Sey” pochodzącą z Mali (dzieci wskazują Mali na mapie). Dzieci powinny dobrać się w pary, w których

będą grać. „Sey” to zabawa w chowanie kamyka. Para graczy najpierw przygotowuje miejsce gry. Na ziemi należy narysować patykiem koło wielkości dużej obręczy. Uczestnicy zabawy siadają naprzeciwko siebie. Każdy z nich robi trzy dołki w ziemi ułożone w szeregu. Osoba rozpoczynająca grę bierze mały kamyk, zwany „tibi” (dla podkreślenia pochodzenia zabawy, dzieci mogą się posługiwać nazwą afrykańską) i chowa go w garści ziemi (piasku). Ostrożnie wysypuje ziemię do każdego dołka tak, żeby przeciwnik nie zauważył, do którego z nich wpadł „tibi”. Zadaniem gracza, który uważnie obserwował czynności drugiego dziecka, jest wskazanie, gdzie znajduje się kamyk. Jeśli mu się to uda, zabiera „tibi” i sam rozpoczyna napełnianie ziemią swoich dołków. Jeśli nie wskaże miejsca ukrycia kamyka, jego przeciwnik wykopuje kolejne dołki i znowu chowa „tibi”. Przed każdą rundą należy wysypać ziemię z dołków. Wygrywa ten zawodnik, który w określonym czasie wykopie więcej dołków.

Po skończonych rozgrywkach nauczyciel proponuje dzieciom wymyślenie innych wersji gier w chowanie przedmiotów i odgadywanie ich kryjówek. Dzieci prezentują swoje pomysły na zasadzie „burzy mózgów”. W ogrodzie przedszkolnym jest wiele możliwości takich zabaw. Nauczyciel notuje najciekawsze propozycje, które zostaną zrealizowane w innym czasie, zależnie od chęci dzieci.

5. Zakończenie

Podsumowaniem zajęcia może być rozmowa pod hasłem: *Która zabawa najbardziej ci się podobała?* Dzieci powinny uzasadnić, dlaczego wskazały określoną grę. Dobrze byłoby również zachęcić je do rozważań na temat dziecięcych upodobań, zainteresowań i potrzeb, bez względu na rasę, pochodzenie i warunki życia. Na zakończenie nauczyciel prosi dzieci o narysowanie lub w innej formie plastycznej wyrażenie swoich odczuć związanych z poznanymi grami i zabawami. Na dworze dzieci mogą używać kredek lub flamastrów i rysować na kartkach ułożonych na twardych podkładkach. Poza salą przedszkolną można również malować



farbami na arkuszach papieru dużego formatu umieszczonych na sztalugach.

Uwagi dla nauczyciela:

Jedną z najpopularniejszych gier w Afryce jest piłka nożna. Czasami dzieci same robią piłki, aby tylko móc grać. Informacje na temat piłki nożnej w Afryce (drużyny piłkarskie itp.) można znaleźć na stronie internetowej – www.afryka.org. są tam m.in. artykuły dotyczące PUCHARU AFRYKI.

Zagadki są ważnym gatunkiem literackim w wielu kulturach afrykańskich. Najczęściej opowiada się je podczas wieczornych spotkań i są one ważnym elementem edukacji każdego młodego człowieka. Do rozpoczęcia sesji używa się specjalnej formuły.

Inne propozycje zabaw można znaleźć w książce Ripoll, O., *Najpiękniejsze zabawy świata dla dzieci*, Wydawnictwo Jedność, 2006.