

DAWNE GRY I ZABAWY

Opis tradycyjnych gier i zabaw



Inicjatywa odbywa się w ramach projektu „Festyn sprzed lat – międzypokoleniowy pakt” realizowanego w ramach projektu „Akademia Aktywnych Obywateli – Podkarpackie Inicjatywy Lokalne” dofinansowanego ze środków Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich. Regionalnymi Operatorami Projektu są: Stowarzyszenie Dębicki Klub Biznesu, Fundacja Generator Inspiracji, Fundacja Fundusz Lokalny SMK, LGD Stowarzyszenie „Partnerstwo dla Ziemi Niżańskiej”.

„RYBAK I RYBKI”

Jedna osoba spośród uczestników zabawy to Rybak, który z grona uciekających przed nim dzieci (rybek) łapie jedno z nich. Każda schwyтана rybka dołącza do rybaka, powiększając sieć i wspólnie z rybakiem łowi pozostałe rybki. Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie rybki (dzieci) zostaną złowione, czyli złapane.



„WIEWIÓRKI Z DZIUPLI HOP!”

Zabawa ruchowa, w której liczba uczestników powinna być nieparzysta. Połowa uczestników zabawy dobiera się w pary i chwytają się za ręce, tworząc w ten sposób dziuplę dla wiewiórki.

Na hasło: „Wiewiórki do dziupli hop!” każde dziecko szuka dziupli, a to któremu nie udało się wskoczyć do dziupli - odpada. Dzieci mogą biegać, podskakując w rytm granej muzyki. Po każdej rundzie likwidujemy jedną dziuplę. Na kolejne hasło:

„Wiewiórki z dziupli hop!” dzieci opuszczają dziuple i biegają.

Do zabawy można dołączyć jedną osobę, która będzie lisem, łapiącym wiewiórki, które zostaną bez dziupli.



„OWCE I WILK”

W zabawie biorą udział: gospodyni, gospodarz, wilk i owce.

Z jednej strony pola gry znajduje się gospodarz, a z drugiej gospodyni, jedno z nich ma ze sobą owce, pośrodku pola biega wilk. Gospodyni rozpoczyna grę, wołając owce do siebie.

Gospodyni: „Owce, owce do domu!”.

Owce: „Boimy się”.

Gospodyni: „Czego?”

Owce: „Wilka złęgo”.

Gospodyni: „A gdzie on jest?”

Owce: „Za górami, za lasami”.

Gospodyni: „Owce, owce do domu!”.

Owce muszą przebiec przez pole wilka, uważając, żeby ten ich nie złapał. Owca, która została schwytana przez wilka odpada z gry (*wilk odstawia ją do swojej nory*). Następnie zabawa toczy się dalej, tym razem, to gospodarz woła owce do siebie, itd.



„CZARNY BUT”

Spośród uczestników zabawy wybieramy jedną osobę, która będzie „Czarnym Butem” stojącym na środku pola. Pozostałe osoby wybierają sobie w sekrecie kolory. Zabawę rozpoczyna „Czarny But”.

But mówi: „*puk, puk*”.

Dzieci odpowiadają: - „*Kto tam?*”

But : „*Czarny but*”.

Dzieci: „*Co chciał?*”

But: „*Farbę.*”

Dzieci: „*Jakiego koloru?*”

But wypowiada nazwę koloru. Dziecko, którego kolor został wypowiedziany, ucieka. Gdy dziecko zostaje złapane przez But, staje się Butem. Zabawa toczy się dalej, kończy się w momencie, gdy wszyscy uczestnicy zabawy zostaną złapani.



„FAJERKA”

Zabawa polega na przetoczeniu kijem metalowej obręczy na danym odcinku, uważając, aby obręcz się nie przewróciła (jeśli obręcz się przewróci, należy ją podnieść kijem i kontynuować przetaczanie). Podczas wykonywania tej czynności nie można obręczy dotykać ręką. Wygrywa osoba, która pierwsza przetoczy obręcz do mety.



„NARTY”

Zabawa grupowa (3-osobowa) polegająca na wspólnym przejściu danego odcinka na dwóch drewnianych deskach przytwierdzonych do linek trzymanyh przez zawodników, uważając, aby żaden z uczestników zabawy nie spadł z desek (w przypadku zejścia z deski, należy wejść na nie z powrotem i kontynuować wyścig). Wygrywa grupa, która pierwsza dotrze do mety.



„DWA OGNIE”

Jest to wieloosobowa zabawa sportowa. Gra toczy się na boisku. Spośród uczestników zabawy wybieramy dwie osoby, które stoją naprzeciwko siebie w dość dużej odległości. Przestrzeń między nimi wypełniają gracze, którzy są w ciągłym ruchu. Dwie osoby, które pełnią funkcję zbijania graczy rzucają w nich piłką. Trafiona osoba schodzi z boiska.



MILEJ I PRZYJEMNEJ ZABAWY!