

Jak się bawili dziadek i babcia

Kolejny artykuł rozpocznę od nieco zapomnianej już zabawy „w pinkanie”. Obiecałam to mojemu koledze, z którym siedząc przy kawie, wspominałam nasze „podwórkowe dzieciństwo”. Opowiadał on, że całymi godzinami przesiadywał z kolegami, rzucając monetami. Często zapominał przy tym o drobnych obowiązkach a nawet o obiedzie. Stwierdził, że koniecznie muszę opisać tę grę kolejnym pokoleniom. Niezbędnym atrybutem w tej grze były monety. Była to jedna z tych tzw. gier na „pinjondze”. Jako dzieci znajdowaliśmy na swoim podwórku jakieś zagubione drobne monety, które często były już wycofane z obiegu. Te „skarby” były dla nas przepustką do dobrej zabawy.

„Pinkanie” było bardziej skomplikowaną wersją „ciepania”. Drobnymi monetami się ciepało, czyli rzucało na kilka sposobów. Rzucało się pod mur, na okienny parapet, na blat stołu albo rzucało w pozycji stojącej na ziemię. Ważne było to, by pieniądz spadł na pieniądz, a wtedy rzucający zabierał obie monety. Swoją i współgracza. Dzisiaj możnaby powiedzieć, iż był to drobny hazard, jednak tak jak już wcześniej wspominałam, w większości monety te były już wycofane z obiegu. Czasem były to znalezione w okolicy okrągłe blaszki.

Bardziej skomplikowane „pinkanie” polegało na chwyceniu monety kciukiem i palcem wskazującym prawej ręki, a następnie uderzeniu monetą w mur, tak aby odbiła się i upadła na ziemię. Były trzy możliwości wyników rzucania:

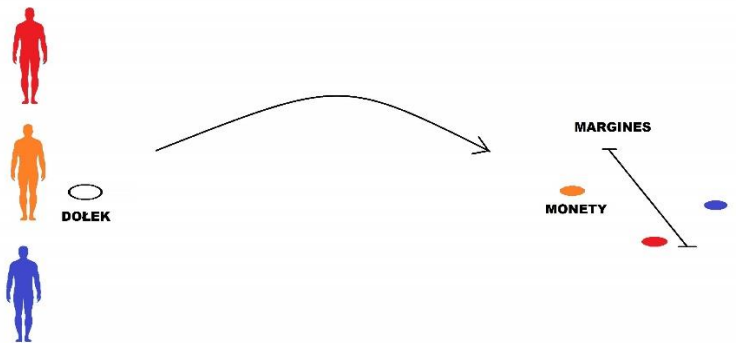
DEKER - to przypadek, gdy moneta nakryła monetę lub spadła koło niej nie dalej jak na odległość kciuka.

SZPANA - monety leżały od siebie nie dalej niż na odległość rozpiętego kciuka i małego palca. Zatem, gdy ktoś zrobił deker albo przynajmniej szpana, to wygrywał wszystkie monety, które leżały na ziemi.

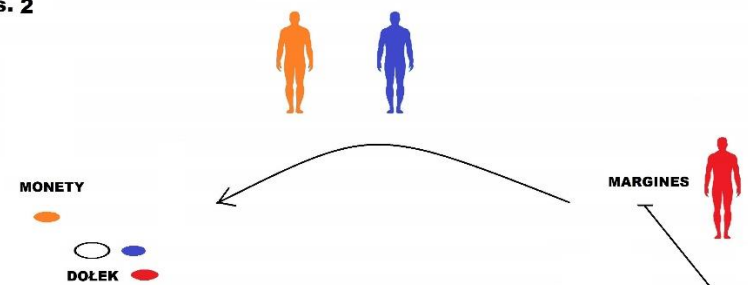
Kiedy natomiast monety spadły dalej od siebie niż na odległość szpany, to wtedy był FUCZ, czyli grę zaczynało od nowa, bo nikt nic nie wygrał. Graczy mogło być dwóch i więcej. Dzisiaj jest wiele zabawkowych monet, które można wykorzystać w tej niezwykle zręcznościowej zabawie.

Inną wersją „pinkania” było „pinkanie” poziome. Tworzyło się dołek, a naprzeciwko, w odległości około 1,5 m, rysowało się margines – linię prostą, której długość zależna była od zaawansowania graczy (czasem wielkości kilku stóp).

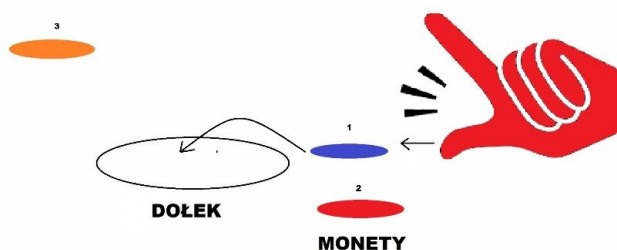
rys. 1



rys. 2



rys. 3



Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego oraz ze środków budżetu państwa. Przekraczamy granice

Uczestnicy zabawy stawali za dołkiem i rzucali monety w stronę marginesu. Osoby, których monety wypadły poza margines (z lewej, albo prawej strony) odpadały z gry. Gracz, którego moneta była na marginesie, albo najbliżej niego (przed marginesem albo za nim) zbierał wszystkie rozrzucone monety i stając na marginesie rzucał je razem jednym ruchem w kierunku dołka. Potem jako pierwszy mógł „pinkaniem”, czyli strzelaniem palcami w leżącą monetę, skierować je po kolei do dołka. Każdą jednym ruchem. Robił to tak długo, aż któraś moneta nie trafiła. Wtedy „pinkał” kolejny zawodnik, którego moneta, na początku zabawy, była rzucona najbliżej marginesu.

W grę w „pinkanie” prym wiedli głównie chłopcy, natomiast kolejna zabawa podwórkowa „guma” to świat dziewcząt. Chociaż płeć męska też się w nią dobrze bawiła. Do zabawy wystarczyły dwie koleżanki (lub dwa krzesła). W gumę grało się na 3 szerokościach (bacznosc, nóżka i rozszerzanka) i kilku wysokościach: kostki, łydki, kolana, uda... wyżej też się zdarzało.

Gumę (za naszych czasów była to biała guma, kupiona w pasmanterii. Dzisiaj istnieją liczne wersje kolorowe) rozciągamy pomiędzy dwiema osobami. Równocześnie w gumę może grać wiele osób. Dwie osoby trzymają gumę nogami, reszta skacze, a osoba, która skuje, zamienia jedną z osób stojących. Skucha jest wówczas, gdy stopa nie trafi w gumę lub trafi nie tak jak powinna. Wszystko zależy od wybranej wersji do skakania. Najbardziej popularna była wersja: Dni tygodnia oraz Dziesiątki.

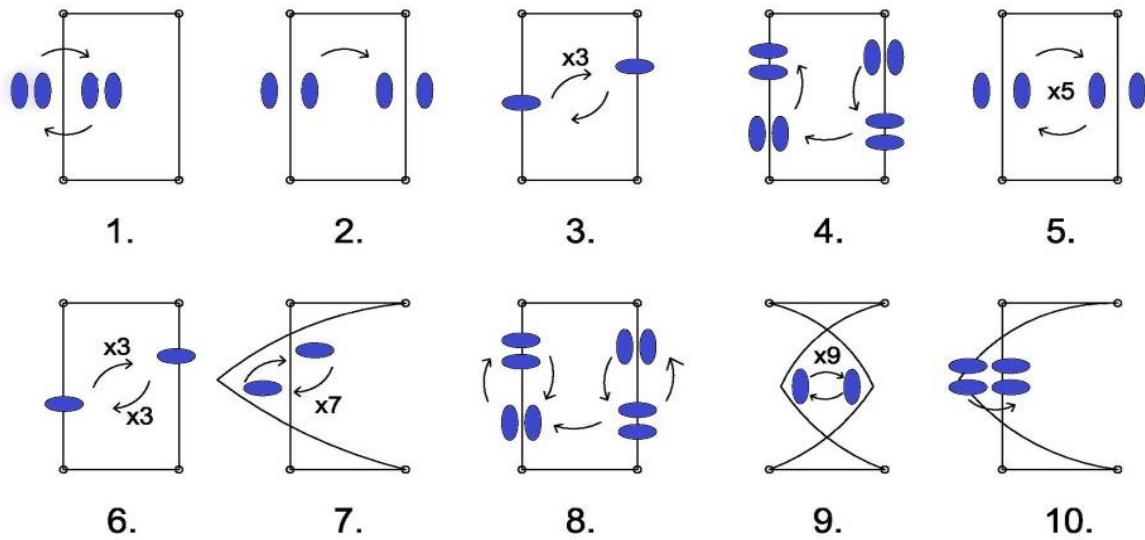
Pamiętam, że gra w gumę to świetna zabawa.



Kiedy w dzieciństwie grało się w gumę, do rzeczywistości przywracała dopiero trochę rozgniewana mama, przypominając, że już czas do domu. Ćwiczy zmysł równowagi, koordynację ruchową i płynność wykonywanych ruchów oraz umiejętności powtarzania. Niestety rysunek nie do końca potrafi oddać układ i złożoność oddawanych skoków. Czasem warto przyrzeć się filmikom publikowanym w Internecie, albo jeszcze lepiej poprosić dziadków i rodziców, aby pokazali, jak należy je poprawnie wykonać.



Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego oraz ze środków budżetu państwa. Przekraczamy granice



Jedną z moich ulubionych gier z piłką z czasów dzieciństwa była gra „w kolanko”. Jedną z wersji nazwana była grą „w kolory”. Uczestnicy stoją w kręgu i rzucają piłkę do wybranej przez siebie osoby. Jeśli ktoś nie złapie piłki przed jej odbiciem o ziemię, to klęka na jedno kolano, dwa kolana, siada, czasem się kładzie, a potem odpada. Warunkiem jest, aby piłka była w miarę dobrze



rzezucona w stronę uczestnika, tak aby istniała możliwość jej złapania, a nie „poleciała gdzieś w kosmos” wysoko nad głowami. Gracz może się odczarować z kolejno nakładanych kar, łapiąc piłkę (np. z dwóch „kolanek”, przejść na jedno „kolanko” po złapaniu piłki). Wersja „w kolory” to utrudnienie. Przy rzucie wypowiada się wtedy nazwy kolorów. Gdy padnie kolor czarny, osoba łapiąca nie powinna złapać piłki. Kary za to są identyczne jak podczas niezłapania piłki.

Grą, która zawsze rozładowywała nam nadmiar energii, był „Berek”, potocznie nazywany przez nas grą „w ganiego”. Na początku gry zawsze wylanialiśmy



Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego oraz ze środków budżetu państwa. Przekraczamy granice

pierwszego goniącego za pomocą jakiejś wyliczanki. Czasem miała ona formę bardzo krótką np. „Raz, dwa, trzy -gonisz Ty”, a czasem była bardziej skomplikowana: „**Na wysokiej górze rosło drzewo duże**, nazywało się apli-papli-blite-blau, a kto tego słowa nie wypowie, ten nie będzie z nami grał”. Zadaniem Berka jest dogonienie dowolnego grającego i klepięcie go w dowolna część ciała z okrzykiem „berek” lub „gonisz”. Teraz dotknięta osoba staje się goniącą, ale nie jest to regułą. Potrafiliśmy się gonić w różnych wariantach. Był między innymi:

- Berek zaczarowany albo zamrażany – dziecko dotknięte przez berka zostaje “zaczarowane/zamrożone”, staje z szeroko rozstawionymi nogami i może zostać “odczarowane” przez inne dziecko, które pod nim przejdzie. Gra kończy się, kiedy berek zaczaruje wszystkie osoby albo gdy dzieciaki znudzą się, albo nie będą już miały siły gonić dalej.
- Berek kuczany – jeśli dziecko uciekające przed berkiem zdaży kucnąć, jest uratowane.
- Berek drewniany – uratowane jest to dziecko, które zdaży dotknąć czegoś drewnianego (drzewa, ławki, płotu itd.).
- Berek ranny – złapana osoba zostaje berkiem, ale goniąc dzieci, musi trzymać się jedną ręką za miejsce, którego dotknął poprzedni berek.

Największą frajdę sprawiała gra w dużej grupie. W tamtych czasach dzieci na podwórku nie brakowało, więc bardzo łatwo było skompletować chętnych do zabawy, ale myślę, że i dzisiaj fajnie gra sprawdzała by się np. na organizowanych imprezach urodzinowych.

Grą grupową, którą też pamiętam z podwórka, była gra w „**Gąski, gąski do domu**”. Podczas tej zabawy zawsze było gwarno, wesoło i głośno, tak jakby rzeczywiście prawdziwe gęgające gęsi wracały do domu uciekając przed wilkiem. Podczas tej gry spośród dzieci wybieramy Mamę, Wilka, cała reszta to Gąski. Po wyznaczeniu obszaru gry, z jednej strony staje Mama, z drugiej Gąski, a Wilk z boku. Gąski biegną do Mamy, a Wilk próbuje je złapać. Gra kończy się, gdy upoluje wszystkie. Zanim Gąski rozpoczną swój bieg, prowadzą z Mamą zabawny dialog.

To jedna z zabaw, które wspominam z sentymentem:

M: Gąski, gąski do domu!

G: Boimy się!

M: Czego?

G: Wilka złego!

M: Gdzie on jest?

G: Za górami za lasami!

M: Co robi?

G: Ostrzy zęby pazurami!

M: Na kogo?

G: Na nas!

M: Gąski, gąski do domu!

Wersje dialogu bywały różne, jednak dalsza część zabawy jest zawsze ta sama. Po tym ostatnim okrzyku Mamy, Gąski biegną do Mamy, a Wilk je łapie i zaprowadza do swojej bazy. Gąska, która już dobiegnie do Mamy, nie może być złapana przez Wilka. Gdy wszystkie Gąski dobiegną do Mamy, Wilk wraca do swojej bazy, a Gąski wracają z powrotem na stronę startu. I gra zaczyna się na nowo, aż wszystkie Gąski zostaną złapane przez Wilka.

Wszystkie te gry wspominam z sentymentem. Wymagały one od nas dużej sprawności fizycznej i manualnej, wносиły wiele radości, a naszym rodzicom pozwalały na chwilę wytchnienia, ponieważ ich pociechy z podwórza przychodziły tak zmęczone, że jedyne na co miały ochotę, to położyć się we własnym łóżku.