

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

Jak się bawili dziadek i babcia

Kolejne spotkanie z podwórkowymi zabawami zacznę od gry nieco skomplikowanej, ale bardzo miło wspominatej. Graliśmy w nią tak często jak tylko się dało przez wiele godzin, dni i lat. Nigdy się nie nudzi. Najbardziej znana nazwa tej gry to „**Piwko na przeciwko**” lub „**Państwa i Miasta**”.

Na ziemi rysuje się wielkie koło o średnicy około 3m, a następnie dzieli się je jak pizzę, na tyle równych kawałków ilu jest uczestników. Każdy z zawodników wybiera swój kawałek i nadaje mu nazwę jakiegoś państwa, którego będzie bronić i wpisuje jego nazwę. Spośród graczy wybiera się jedną osobę, np. poprzez wyliczankę. Osoba ta stojąc w kole i trzymając w ręku patyk, mówi głośno tekst: „Czarne piwko na przeciwko, wywołuję wojnę, wywołuję wojnę przeciwko...”, wymienia państwo, któremu wypowiada wojnę i rzuca patyk na jego pole. Wersji wyliczanki jest wiele, zapewne tyle ile grup dzieci podwórkowych, które się w nią bawiły. Czasami recytowano „Oranżada, lemoniada, wywołuję wojnę...” albo „Wywołuję na przeciwko czerwone piwko, zielone piwko, czekolada, marmolada wypowiadam wojnę.....”, ważne jest, aby wywołać wojnę wybranemu państwu. W tym momencie wszystkie dzieci się rozbiegają, a osoba, której wytoczono właśnie wojnę musi jak najszybciej podnieść patyk i krzyknąć „stop”. Wtedy wszyscy zawodnicy stają. Teraz musi ocenić swoją odległość do wybranego przeciwnika, aby znaleźć się jak najbliżej, aby rzucić w niego patykiem. Odległość wyznaczają kroki: tzw. słoniowe (jak największe kroki), normalne i stóпки zwane też tip-topami. Uczestnik, który trzyma patyk, musi głośno podać, ile jakich kroków wykona (np. 7 słoniowych i 5 stópek) i zaczyna iść w kierunku przeciwnika. W trakcie pozostali gracze liczą razem z nim kroki, pilnując, by ten nie oszukiwał i ciągle wykonywał kroki jednego rozmiaru – nie można zmniejszać np. słoniowych, im bliżej celu. Oznacza to, że gracz, jeśli przeszacował, minie wybranego przeciwnika. Po wykonaniu wszystkich kroków zatrzymuje się. Jeśli z tej odległości rzuci przeciwnika patykiem, a ten go nie złapie ma prawo zabrać część jego terytorium.



Jeśli przeciwnik złapie patyk, to przeciwnik zyskuje część terytorium osoby rzucającej. Zabieranie terytorium jednak też jest rzeczą trochę skomplikowaną. Czynność tę należy wykonać stojąc na swoim terytorium obiema nogami i maksymalnie się wychylając, kolistym ruchem narysować patykiem nowe granice swojego państwa. Jeśli przy zabieraniu terytorium się potkniemy, albo oderwiemy patyk od ziemi, to przeciwnik ma prawo odebrać nam część pola, dlatego czasem nie warto zabierać zbyt wiele. Po tej czynności zawodnik, któremu „zabrano” ziemię, zaczyna kolejną rozgrywkę. Z gry odpadają uczestnicy, którym nie pozostanie nawet skrawek własnej ziemi. Wygrywa oczywiście mocarstwo o największym terytorium.

Niezbędnym rekwizytem podczas moich zabaw podwórkowych była także **skakanka**. Wydawałoby się, że to

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

tylko kawałek sznurka, ale ile może przynieść radości, wie tylko dziecko. Gry podwórkowe nie wymagają drogich zakupów. Skakać można na zwykłej sznurkowej skakanke. Nie potrzebna jest skakanka wyposażona w wiele „bajerów”. Liczy się chęć i fakt, że można skakać na wiele sposobów. Na dwóch nogach, na jednej, ze skrzyżowanymi nogami, jak lajkonik. Graliśmy w „dziesiątki”, szczura czy Myszkę Miki. Za moich czasów każda z dziewczyn miała swoją skakankę. Trenowałyśmy w domu, skakałyśmy na podwórkowych spotkaniach i przynosiłyśmy je do szkoły, by towarzyszyły nam podczas przerw. Wyzwaniem było skakać jak najdłużej bez „skuchy”, czyli najczęściej przydepnięcia lub zahaczenia skakanki i przerwania płynnego skakania.

Jak skakać na skakanke? Gier i pomysłów jest wiele.
Najczęściej graliśmy jednak w:

Dziesiątki

- Liczba uczestników dowolna.
Każdy z graczy skacze po kolei przez skakankę od 1-10 różnymi stylami. Każdy styl skaczemy 10 razy.
- Kolejność stylów ustalamy na początku.
Dla przykładu: najpierw lajkonikiem, potem na prawej nodze, na lewej nodze, żabką, a na koniec krzyżakiem lub do tyłu.
- Po każdej skończonej rundzie (stylu skakania) gracz oddaje skakankę następnemu uczestnikowi.
Jeśli będzie „skucha” runda danego uczestnika jest przerwana i w następnej kolejce zaczyna od początku rundę, której nie przeszedł.

Alfabet

- Uczestnicy zabawy skaczą przez skakankę i mówią alfabet.
- Kto dojdzie do dalszej litery alfabetu – wygrywa.
- Można skakać każdą rundę innym stylem lub po kolei każdym, np. A – lajkonik, B – żabka, C – prawa noga, D – lewa noga, E – krzyżak, F – lajkonik, G – żabka, itd....

Szczur

- Jedna osoba trzyma skakankę w dłoni i staje w środku koła utworzonego z pozostałych uczestników.



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

- Osoba w środku koła kręci się dookoła własnej osi wraz ze skakanką, która ma krażyć po ziemi lub tuż nad ziemią.
- Pozostali uczestnicy muszą przeskoczyć wirującą skakankę.
- Kto nadeptnie (skusi), zmienia się z osobą kręcącą skakanką.
- Druga opcja – skucha sprawia, że dany gracz odpada, a nowym szczurem zostaje zwycięzca.

Przeskakiwanie długiej skakanki

- Dwie osoby trzymają końce skakanki i zaczynają nią kręcić.
- Uczestnik zabawy próbuje wskoczyć do kręcącej skakanki i przeskakuje ją jak najdłużej.
- Jeśli skusi – zmienia się z jedną osobą, która kręciła skakanką.
- Można liczyć skoki – i wtedy wiadomo, kto wygrywa.
- Można skakać różnymi stylami (lajkonik, żabka, jedna noga, krzyżak) i przechodzić rundy.
- Można ustawić rząd uczestników i skakać jednocześnie – kto skusi odpada lub zmienia osobę, która kręciła skakanką.



Dwie kręczone skakanki

- Uczestnicy zabawy potrzebują dwóch dłuższych skakanek.
- Skakanki kręcą dwie osoby, które trzymają je za końce w dwóch dłoniach (jeden koniec trzymany jest w prawej ręce, a drugi w lewej).
- Skakanki są kręczone w odwrotną stronę do trzymanej skakanki, czyli: trzymana skakanka w prawej dłoni, kręcona jest w lewą stronę i adekwatnie, trzymana skakanka w lewej dłoni, kręcona jest w prawą stronę.
- Podczas gdy jedna skakanką znajduje się „na górze”, druga powinna być w tym czasie „w dole”.
- Przeskakuje się skakanki kolejnymi stylami: lajkonik, żabka, prawa noga, lewa noga, krzyżak.
- Oczywiście, kto wykona najpoprawniej i najszybciej wszystkie zadania – wygrywa.

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

Podczas skakania indywidualnego powtarzaliśmy też różne wierszyki i wyliczanki, w rytm których wykonywaliśmy skoki. Czasem skoki te wykonywaliśmy krzyżując ręce, albo do tyłu. Wyliczanki, które najbardziej zapadły mi w pamięć to np.:

Aniołek fijołek:

Aniołek, fijołek, róża, bez.
Konwalia, balia, wściekły pies.

Myszka Miki:

Myszka Miki gra w guziki,
Kaczor Donald pije sok,
A my wszyscy bim, bam, bom

Na ostatnie słowa „bim, bam, bom” trzeba wyrzucić skakankę za siebie. Nie można się odwracać, a następnie trzeba powiedzieć, na jaką odległość wyrzuciło się skakankę.

Można było określić odległość na stópki, zwykle kroki i słoniowe. Jeśli uczestnik odgadł i doszedł do skakanki, to przechodzi do kolejnej rundy skacząc następnymi stylami: żabka, prawa noga, lewa noga, krzyżaczek. Jeśli natomiast osoba ta nie odgadła ilości kroków do wyrzuconej skakanki (było za mało lub za dużo), to wówczas skacze kolejny uczestnik zabawy. Kto przejdzie wszystkie rundy – wygrywa. Taki sam przebieg ma gra z kolejną rymowanką.

Pan Sobieski:

Pan Sobieski miał trzy pieski,
Czerwony, zielony, niebieski

Moja babcia nauczyła mnie też dawnej śląskiej wyliczanki z jej dzieciństwa, którą pamiętam do dziś i przekazałam ją już mojej córce, która, mam nadzieję, przekaże ją dalej:

„Barbara umarła,
Bartek ją wióz,
Zawióz ją na rynek,
Kupił jej harynek,
Barbara gryż,
Barbara nie chciała,
dostała w pysk”

Korzyści płynących ze skakania na skakance jest wiele i tyle samo radości.

Tak samo jak dziewczynki nosiły do szkoły skakanki, tak w tornistrach lub kieszeniach naszych kolegów, można było znaleźć 5 kamieni, albo 5 kostek do gry. W tę grę grało się po prostu wszędzie. Gra w **kamienie** (kości) polegała na

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

kolejnym podrzucaniu 5 kamieni lub kości i łapaniu pozostałych. Gra ta świetnie ćwiczy refleks. Niezbędne akcesoria: 5 kamyków nieznacznej wielkości albo kostek do gry. W dalszym opisie skupię się jedynie na kamykach – kośćmi grało się analogicznie, może łatwiej było je złapać i zmieścić w dłoni ze względu na identyczny rozmiar. Zabawa polegała na podrzucaniu jednego kamienia w górę i jednoczesnym zgarnianiu reszty z ziemi i łapaniu wszystkich w dłoń. W tym celu rozsypujemy kamyki na podłodze, trawie, betonie, kocu. Ważne jedynie, aby nie zedrzyć sobie dłoni na twardym i ostrym podłożu. Wybieramy jeden z nich i trzymamy w dłoni. Musimy podrzucić go do góry i w tym czasie zgarnąć kolejnego spośród rozspanych na ziemi – łapiemy kamień leżący na ziemi tak, by zdążyć złapać kamień, który podrzuciliśmy. Podrzucamy i łapiemy tą samą dłonią. Mając już dwa kamienie w ręku, podrzucamy jeden z nich i łapiemy kolejny (trzeci) z ziemi. Powtarzamy czynność, aż złapiemy wszystkie pięć kamieni w jedną dłoń. Gdy przejdziemy ten etap, zaczynamy łapać parami. Rozsypujemy cztery kamyki z powrotem na ziemi i znów podrzucamy piątego w górę. Tym razem jednak, podczas gdy jest on w górze - łatwiej nam będzie gdy przysuwamy 2 kamyki z ziemi bliżej siebie i łapiemy kamień będący w powietrzu. Dopiero teraz ponownie podrzucamy kamień i zgarniamy dwa kamienie z ziemi, łapiemy wyrzucony kamyk. I znowu po kolei – podrzucamy kamień, przysuwamy bliżej siebie 2 pozostałe kamyki, łapiemy kamień. Pamiętajmy, że cały czas trzymamy w dłoni wszystkie zgarnięte kamyki, a wyrzucamy z niej tylko jednego. Potem analogicznie łapiemy trójkami, a na końcu wszystkie cztery. Ostatni, najtrudniejszy etap polega na tym, aby wyrzucać i łapać kamienie z grzbietu dłoni: wysuwamy przed siebie dłoń, złączamy i prostujemy palce, kamienie kładziemy na grzbiecie dłoni na śródręczu, wyrzucamy wszystkie w górę tak by złapać je w tę samą dłoń. Kiedy nie uda nam się złapać odpowiednio kamieni, kolejka przechodzi na kolejnego uczestnika, a my w następnej rundzie zaczynamy od momentu, na którym popełniliśmy błąd.

Grą podwórkową którą uwielbiali chłopcy była gra w „**Króla**”. Jest to gra z piłką. Zabawa polega na odbijaniu lub kopaniu piłki o ścianę. Gracze robią to po kolei w ustalonej wcześniej kolejności. Muszą to robić szybko, liczy się refleks. Nie można zatrzymać wybitej piłki tylko trzeba ją odkopać z powrotem do ściany. Odbita piłka nie może uderzyć w gracza. Jeśli tak się stanie –znaczony jest on literą K. Za każdym razem, gdy nie dokopie on do ściany, piłka polecą w inne miejsce lub dotknie grającego, otrzymuje on następną literkę ze słowa KRÓL. Gracz, który uzbiera całe słowo – odpada z gry. Kiedyś na podwórkach nie było problemu z betonowymi murami, ale dziś można znaleźć gdzieś takie ścianki, byleby nie wykorzystywać w tym celu świeżo wymalowanych budynków, zapewne rodzice, ani sąsiedzi nie byłiby zadowoleni.

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

Bardzo wesołą zabawą podwórkową była „**CIUCIUBABKA**”. Do zabawy potrzebny jest jedynie szalik lub ciemna chustka i grono wesołych kompanów. Uczestnicy spośród siebie wybierają osobę, która będzie Ciuciubabką. Osobie tej zawiązuje się oczy chustką lub szalikiem i okręca ją w kółko powtarzając: „Ciuciubabko kręć się kręć...”. W pewnym momencie uczestnicy przestają kręcić ciuciubabką i krzyczą: „Ciuciubabko łap nas...” Puszczają ją wtedy i uciekają, żeby Ciuciubabka ich nie



złapała. Można oczywiście dotykać Ciuciubabkę i wołać do niej, żeby wiedziała, w którym kierunku się poruszać, ale trzeba uważać, żeby nie zostać złapanym.

Dziecko Ciuciubabka musi z zakrytymi oczami, złapać dziecko i zgadnąć kim ono jest. Jeśli zgadnie złapany jest nową Ciuciubabką.

W trakcie pisania artykułu przypominałam sobie o wielu grach z dzieciństwa, które na co dzień ukrywają się w czeluściach mojej pamięci. Podobnie moi bliscy i znajomi, z którymi poruszałam temat podwórkowych zabaw wspominają je z uśmiechem i małą łezką w oku. Mam nadzieję, że przypomniane zabawy wśród obecnych dzieci stworzą również tak niepowtarzalny klimat i sprawią im tyle radości, ile sprawiły mojemu i starszemu pokoleniu.

Aneta Labisz

