

Gminna Biblioteka Publiczna w Drelowie



KIESZONKOWY PODRĘCZNIK PODWÓRKOWY

z inicjatywą pod redakcją s. i. d. drelarskiej

Gminna Biblioteka Publiczna w Drelowie

*gry i zabawy podwórkowe
ziemi drelowskiej*

KIESZONKOWY
PODREĆCZNIK
PODWÓRKOWY

Drelów 2012

© Copyright by Gminna Biblioteka Publiczna w Drelowie

Publikacja powstała w odpowiedzi na konkurs
„Dawne gry i zabawy podwórkowe”
ogłoszony przez

Miejską Bibliotekę Publiczną w Białej Podlaskiej
Starostę Powiatu Białskiego

Wydanie 0

*Żadna część tej publikacji nie może być powielana i rozpowszechniana,
w jakiegokolwiek formie i w jakiegokolwiek sposób, włącznie z fotokopowaniem,
nagrywaniem na taśmy lub przy użyciu innych systemów, bez pisemnej zgody wydawcy
(art. 116, 117 Ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dn. 4.02.1994 r.)*

Redakcja
Magdalena Pepa
Mariola Smal
Renata Nazaruk

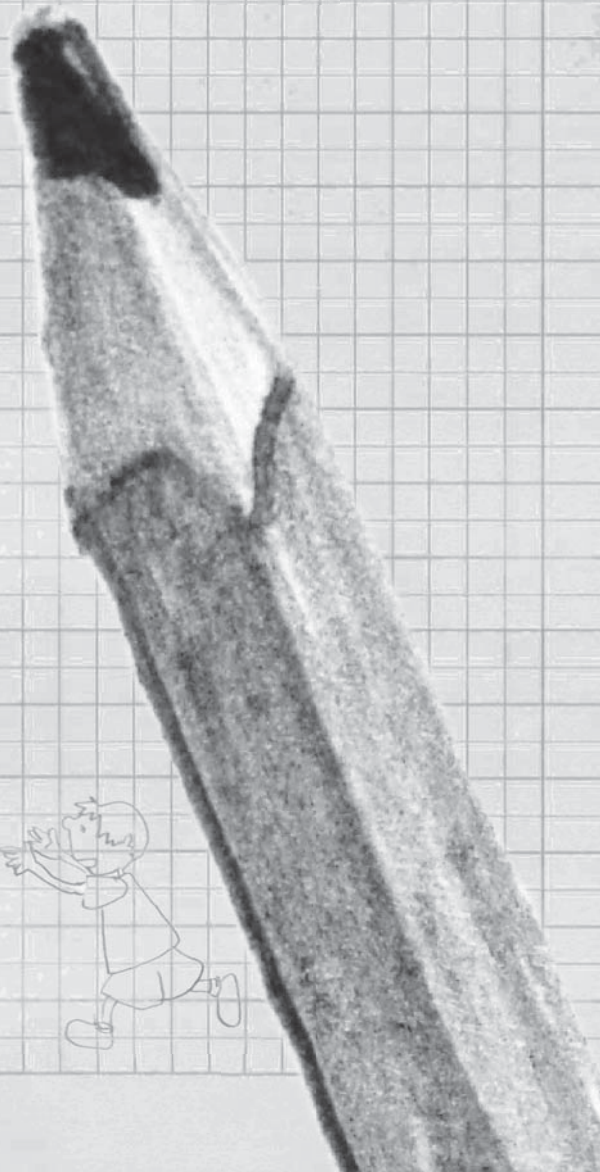
Ilustracje
Justyna Lewczuk

Projekt okładki i skład
Waldemar Pepa

Druk
Gminna Biblioteka Publiczna w Drelowie

Wydawca
Gminna Biblioteka Publiczna w Drelowie
21-570 Drelów, ul. Ogrodowa 2
e-mail: bibliotekadrelow@poczta.onet.pl
www.biblioteka.drelow.pl

gry podwórkowe



Dwa dupce

Liczba graczy: dowolna

Miejsce: na dworze

Rekwizyty: piłka

1. Wyłóńcie za pomocą dowolnej wyliczanki osobę zbijającą.

Siedzi baba na cmentarzu.

Myje nogi w kałamarzu.

Przyszedł duch, babę w brzuch.

Baba fik, a duch znikł.

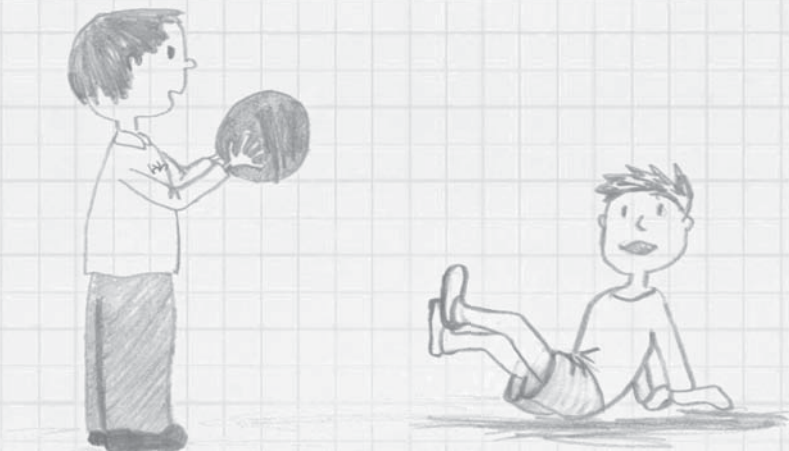
2. Pozostali gracze przybierają pozycję pół-leżącą, z rękami podpartymi o podłoże i nogami uniesionymi do góry.

3. Zbijający chodzi między graczami i próbuje trafić piłką tak, żeby ta uderzyła przeciwnika w pupę.

4. Przeciwnik może się bronić. Może piłkę wykopywać nogą (zabronione jest używanie rąk).

5. Zbijający po udanym trafieniu gracza, siada szybko na podłoże. Zbita osoba zostanie nowym trafiającym.

Z informacji Renaty Nazaruk (Pereszczówka)



Czarne piwko...

Liczba graczy: dowolna

Miejsce: na dworze

Rekwizyty: piłka

1. Wybierzcie osobę, która rozpocznie grę rzucając piłką.
2. Pozostali gracze ustawiają się w kółku tak, aby osoba trzymająca piłkę znalazła się w jego środku.
3. Wybrana osoba wyrzuca piłkę w górę, jak najwyżej i mówi: wywołuję, wywołuję czarne piwko naprzeciwko np. Renata – imię jednego z uczestników zabawy.
4. Po wykonaniu rzutu wszyscy uczestnicy zabawy rozbiegają się a wywołana osoba musi złapać piłkę i krzyknąć „stop”.
5. Na dany sygnał wszyscy uczestnicy zabawy zatrzymują się.
6. Gracz, który ma piłkę wybiera najbliższego stojącego uczestnika. Robi trzy kroki w jego kierunku i stara się go „zbić”.
7. Gracz, który jest „celem” nie może uciekać. Jeśli zostanie trafiony będzie rzucał piłkę w następnej rundzie gry.

Z informacji
Renaty Nazaruk
(Pereszczówka)



Masło - trzasło

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: patyk, szalik (chustka) do zawiązania oczu

Przygotowanie pola do gry:

Narysujcie na piasku kratki (tak jak do zabawy w klasy).

1. Gracze mają za zadanie przejść przez narysowane kratki tak, aby nie nadepnąć na linię. Utrudnieniem są zawiązane oczy gracza.
2. Pozostali gracze mówią: **masło** - jeżeli idący nie nastąpi na linię, ani nie wyjdzie poza narysowane kratki, bądź: **trzasło** - jeżeli gracz nastąpi na linię lub wyjdzie poza grę.
3. Gracz, który usłyszy **trzasło** kończy grę i czeka ponownie na swoją kolejkę. Wygrywa ta osoba, która przeszła wszystkie pola (kratki) bez nadeknięcia na linię.

Z informacji Renaty Nazaruk (Pereszczówka)



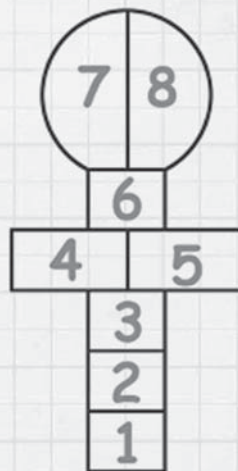
Chłopek

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: kamyk lub patyk

Przygotowanie pola do gry:

Narysujcie na ziemi chłopka (jak na rysunku obok).



1. Należy kamykiem rzucić na pole oznaczone cyfrą 1. Jeżeli rzut jest celny, gracz skacze obiema nogami jednocześnie po kolejnych polach chłopka, omijając pole na którym leży kamyk. Na „głowie” chłopka robi obrót, tak żeby obie nogi nie znalazły się jednocześnie na jednym polu. Wracając zabiera kamyk.
2. Kolejny rzut rozpoczyna się od cyfry 2. I tak aż dojdzie do cyfr 8.
3. Nadeptnięcie na linię chłopka, przewrócenie się zawodnika lub też zgubienie kamyka powoduje, iż osoba traci kolejkę.
4. Drugą rundę gracze skaczą na jednej nodze.
5. Ten zawodnik, który jako pierwszy przejdzie całą kolejkę skoków.

Z informacji Renaty Nazaruk (Pereszczówka)



Sztandary

Liczba graczy: więcej niż 4

Rekwizyty: piłka, patyk, ubranie - dowolna rzecz, która ukryta była w bazie jako łup.

1. Podzielcie się na dwie drużyny.
2. Wyznaczcie teren gry. Narysujcie linię oddzielającą terytorium drużyn.
3. Każda drużyna niech rysuje bazę, w której ukryje łup.
4. Waszym zadaniem jest zdobycie łupu grupy przeciwnej.
5. Broniąc swojego łupu możecie przeciągać graczy z drużyny przeciwnej na swoje terytorium. Możecie również łapać przeciwników znajdujących się na swoim boisku.
6. Gracz, który zostanie złapany bądź przeciągnięty na terytorium drużyny przeciwnej, musi stać nieruchomo i czekać na odczarowanie przez członka swojej drużyny. Można go odczarować przechodząc pod jego nogami.
7. Wygrywa drużyna, która zdobędzie łupy przeciwników.
8. Złapanie wszystkich zawodników z drużyny przeciwnej również oznacza koniec gry.

Z informacji Renaty Nazaruk



Gra w 21

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: piłka, kosz

1. Stojąc naprzeciwko kosza (dzisiejsze boisko do koszykówki)* narysujcie na ziemi dwie linie określające odległości od kosza oraz symbolizujące ilość zdobytych punktów. Linia najbliższej kosza oznacza 1 punkt, natomiast rzut z drugiej linii (najbardziej oddalonej od kosza) daje dla gracza 2 punkty.

2. Ustalcie między sobą kolejność wykonywania rzutu piłki do kosza. Trafienie do kosza przez pierwszego gracza daje mu na początek dwa punkty oraz możliwość kolejnego rzutu, również za dwa punkty. Nietrafienie do kosza oznacza przejście na koniec kolejki bez uzyskania punktu.

3. Kolejny gracz podczas rzutów poprzednika „szykuje się” oraz obserwuje piłkę. Brak celnego rzutu poprzednika oznacza dla niego szansę na przechwycenie odbitej od tablicy piłki bliżej kosza, a co za tym idzie łatwe zdobycie jednego punktu (warunkiem jest przechwycenie piłki zanim spadnie ona na ziemię).

4. Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie 21 punktów.

* Dawniej boisko do koszykówki każdy miał na własnym podwórku. Składało się ono z kosza wykonanego z obręczy koła od roweru (pozbawionego szprych) i zawieszzonego na ścianie garażu, stodoły lub szopy. Nadawała się w zasadzie każda ściana, przy której było trochę wolnej i w miarę stabilnej powierzchni.



Babka

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: kijki, palik, niewielki kamień

1. Wbijcie palik w ziemię dość głęboko aby był stabilny.
2. Na paliku połóżcie kamień.
3. Narysujcie linię w odległości kilku kroków od palika. Będzie ona oznaczała miejsce, z którego rozpoczniecie rzuty.
4. Ustalcie losowo kolejność wykonywania rzutów.
5. Rzucajcie kijkiem w kamyk tak, aby go strącić i aby potoczył się on jak najdalej od palika.
6. Zmierzcie krokami odległość kamyka od palika.
7. Zwycięża ten z was, kto najdalej strąci kamyk.

* Gra popularna podczas pasienia krów. Niestety, zdarzało się czasem, że kijkiem lub kamykiem została trafiona niechcący jedna z krów i trzeba było przerywać grę, aby przyprowadzić na miejsce przestraszone zwierzę.

Z informacji Mariana Kośmidra (Szóstka)

Dwa ognie

Liczba graczy: więcej niż 4

Rekwizyty: piłka

1. Narysujcie na ziemi boisko z zaznaczonymi liniami końcowymi oraz z linią środkową. Podzielcie się na dwie grupy.
2. W każdej z grup wybierzcie swoją „matkę”, czyli osobę, która stoi poza linią boiska drużyny przeciwnej.
3. Po rozpoczęciu gry wszyscy ustawcie się w swoich polach. Dostając piłkę starajcie się trafić nią w gracza drużyny przeciwnej, unikając tym samym celnych trafień z ich strony. Pamiętajcie też, że nie wolno wam przekroczyć linii boiska (to dozwolone jest tylko „matkom”). Wyjście poza obszar boiska powoduje wykluczenie gracza.
4. „Matki” mają za zadanie złapać każdą piłkę opuszczającą boisko drużyny przeciwnej. Po złapaniu takiej piłki mogą zbijać przeciwników.
5. Z gry odpadasz wówczas, jeśli zostaniesz trafiony piłką i jej nie złapiesz. Jeżeli zaś uda ci się ją złapać natychmiast „zbijaj” przeciwnika.
6. Przegrywa zespół, który straci wszystkich zawodników.



„Grało się także w „Jeden ogień”,
jak było trzech graczy.”

Z informacji pani Henryki z Drelowa.

Fajerka

Liczba graczy: więcej niż 2

Rekwizyty: haczyk, fajerka

1. Przygotujcie haczyk. Możecie wykonać go z długiego drutu wygiętego w kształt haczyka.
2. Narysujcie na ziemi linię startową i trochę dalej linię mety.
3. Waszym zadaniem jest toczenie fajerki po ziemi za pomocą haczyka, tak aby dotrzeć do mety bez jej upadku. Jeżeli się to nie uda, wówczas miejsce upadku fajerki jest miejscem ukończenia gry i decyduje o liczbie przyznanych wam punktów.
4. Gdy wspólnie zadecydujecie o zakończeniu gry, punkty zostają podliczone. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

Punktacja:

2 punkty – słaby wynik (duża odległość fajerki do mety)

3 punkty – średni wynik

5 punktów – świetny wynik (fajerka osiągnęła cel)

* Ta dość popularna gra dostarczała dużo radości dzieciom, ale i zmartwień rodzicom. Dziwnym zbiegiem okoliczności bowiem w wielu domach ginęły w tym samym czasie fajerki z kuchni węglowych (tzw. kominów) oraz kluczyki (pogrzebacze), które doskonale nadawały się do toczenia fajerki. Po skończonej zabawie wszystko, na szczęście, wracało na swoje miejsce.

Przekazała

Janina Karpińska

(Drelów)



Gra o pieniądze

Liczba graczy: dowolna

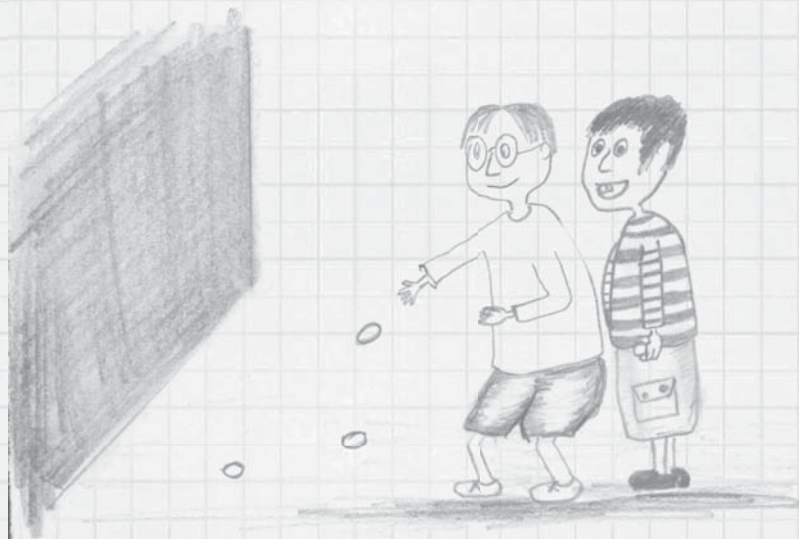
Rekwizyty: monety

Gra rozgrywana jest przy ścianie.

1. Wszyscy ustawcie się w jednej linii w odległości kilku kroków od ściany budynku.
2. Kolejno rzucajcie monetą o ścianę. Stańcie w miejscu gdzie ona spadła.
3. Jeżeli w zasięgu waszych rąk znajdują się monety innych graczy, możecie je zabrać.
4. Wygrywa ten z was, który zbierze najwięcej monet.

W pamięci uczestników zabawy zachowała się historia, kiedy to przyłapani przez nauczyciela na grze o pieniądze, zostali pozbawieni przez niego monet. Zebrane pieniądze przeznaczone zostały na zakup zeszytów 96 kartkowych, które później musieli zapisać formułą „nie będę więcej grał o pieniądze”.

Z informacji Jana Bojko



Gra z piłką

Liczba uczestników: dowolna

Miejsce: w takim miejscu gdzie można było odznaczyć bramkę np. brama, płot, drzwi do stodoły (wierzchołek)

Rekwizyty: piłka

1. Wybierzcie bramkarza - jego głównym zadaniem będzie obrona bramki. Losowanie bramkarza odbywa się drogą eliminacji. Każdy z was ma odbijać piłkę na kolanie. Bramkarzem zostaje ten zawodnik, który najwięcej razy odbije piłkę.
2. Ustawcie się w rzędzie w odległości kilku kroków od bramki. Następnie kolejno oddawajcie strzały na bramkę.
3. Jeżeli któryś z was nie trafi do bramki - zmienia bramkarza. Przed zmianą natomiast dostaje klapsy od wszystkich osób stojących w rzędzie.

Z informacji Marcina Nazaruka



Państwa – Miasta

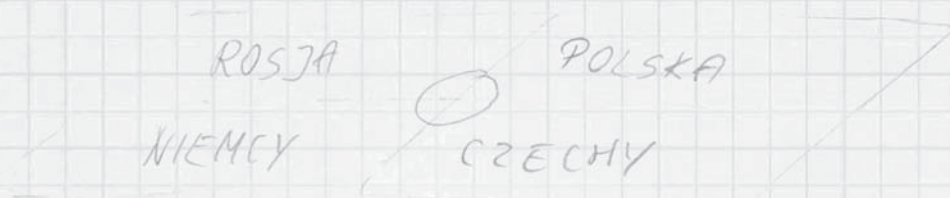
Liczba uczestników: 4 osoby

Miejsce: podwórko

Rekwizyty: 4 patyki o równej długości

1. Narysujcie na ziemi duży kwadrat. Podzielcie go na cztery jednakowe pola. W miejscu przecięcia się linii narysujcie małe kółeczko.
2. Każdy z graczy staje na wybranym przez siebie kwadracie i nadaje mu dowolną nazwę państwa lub miasta, np. Polska, Rosja, Niemcy, Czechy, lub warszawa, Kraków, Wrocław, Gdańsk. Ten, kto jako ostatni wybrał swoją nazwę, rozpoczyna grę.
3. Stojąc na swoim terytorium umieszcza swój kij w środku koła i mówi formułkę: **wywołuję, wywołuję wojnę np. z Rosją** i rzuca kij do góry.
4. Osoba z wywołanego państwa musi złapać kij. Jeżeli uda jej się to zrobić, wygrywa wojnę i tym samym ma prawo zabrać kawałek kwadratu, czyli terytorium dla państwa, które wywołało wojnę. Jeżeli któreś państwo zostanie całkowicie „rozebrane” odpada z gry.
5. Zabawę wygrywa ten, kto uzyska największe terytorium.

Z informacji Henryka Nazaruka z Pereszczówki



Gra w gumę

Liczba uczestników: 3-4 osoby

Rekwizyty: guma do ubrań (często wypruwana ze spodni lub majtek) o długości ok. 4m

Gra polega na wykonywaniu kolejnych układów, skacząc po gumie rozciągniętej między dwójką dzieci stojących naprzeciw siebie w pewnej odległości. Jeżeli dzieci jest mniej do podtrzymania gumy może służyć płót lub słupek (wyobraźnia nie zna granic).

1. Wyznaczcie osobę, która będzie skakała przez gumę jako pierwsza. Pozostałe osoby rozciągają gumę.
2. Zawodniczka skacząca rozpoczyna układ od skoków przez gumę zaczepioną na wysokości kostek pozostałych zawodniczek. Poprawne wykonanie układu powoduje, iż podnosi się gumę na łydki, później na kolana. Kolejny poziom to uda, pas i ostatecznie pachy.
3. Na początku zawodniczka wskakuje obiema nogami do środka gumy - nie można dotknąć gumy. Zaczepienie gumy powoduje zamianę zawodniczek. Dziecko, które skusiło wchodzi na miejsce osoby stojącej w gumie. Podczas kolejnej zmiany rozpoczyna grę w miejscu, w którym skusiła.
4. Kolejnym etapem układu jest wyskoczenie ze środka gumy - tak, aby guma znalazła się między nogami osoby wykonującej układ.
5. Zawodniczka musi ponownie wskoczyć do środka gumy.
6. Następnie trzeba naskoczyć na gumę tak, aby jedna noga była na jednej gumie, a druga na drugiej (równocześnie) i podskokiem zmieniamy nogi (obrót ciała o 90 stopni).
7. Skaczymy tak, aby jedna guma była między nogami, po czym naskakujemy na tę gumę obiema nogami (przodem do środka gumy) i powtarzamy tę czynność na drugiej gumie.
8. Zawodniczka musi skoczyć tak, aby jedna guma była między nogami, po czym pięć razy należy przeskoczyć z gumy na gumę.

9. Następnie wskakujemy do środka gumy i trzy razy na-deptujemy na jedną gumę oraz trzy na drugą.
10. Na koniec układu wyskakujemy na zewnątrz.
11. Jeżeli zawodniczka nie skusiła przechodzi na wyższy poziom.

Poszczególne elementy układu wykonywane są kolejno przez wszystkie uczestniczki zabawy. Układ może być modyfikowany – można dodawać, bądź zmieniać poszczególne elementy układu.



Gra w kamyczki

Liczba graczy: od 2 do 4

Rekwizyty: 10 kamyczków (płaskich, jednakowej wielkości)

1. Ułóżcie na ziemi w kształcie koła 9 kamyczków.
2. Wybierzcie osobę, która jako pierwsza będzie rzucała kamyczkiem.
3. Wybrany zawodnik podrzuca kamyczek do góry na taką wysokość aby w tym czasie zdążył zabrać jeden kamyczek leżący w kole i tą samą ręką złapać ten podrzucony.
4. Jeżeli zadanie zostanie wykonane poprawnie, zawodnik gra dalej. Czynność zostaje powtórzona, zwiększa się natomiast stopień trudności. Podrzuca on kamyczek do góry, zabiera dwa kamyczki leżące na ziemi i tą samą ręką łapie rzucony kamyczek, i tak aż do zebrania wszystkich kamyczków za jednym rzutem.
5. Wygrywa ten z graczy, któremu uda się zebrać najwięcej kamyczków z ziemi łapiąc jednocześnie ten podrzucony.

Z informacji Krystyny Rudzińskiej (Szóstka)

Gra popularna w latach 1950-1960 na terenie wsi Szóstka. Nauczyciele zezwalali na przynoszenie kamyczków do szkoły i grę na placu szkolnym podczas przerw.

Jak wspominają gracze, niejednen fartuszek szkolny ucierpiał od ciężaru kamionków, które aż świeciły się od ciągłego noszenia w kieszeniach.



Hacele

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: 5 kostek lub ciężkich i jednakowych wymiarów kawałków metalu*

1. Wyrzucie wszystkie kostki na równym terenie.
2. Rozpoczynający grę wybiera jedną z nich, podrzuca ją do góry, po czym łapie ją w otwartą dłoń.
3. Jeżeli uda mu się złapać podrzuconą kostkę, powtarza czynność, tym razem próbując ją złapać wierzchem dłoni.
4. Jeżeli uda mu się wykonać tą czynność i kostka nie spadnie na ziemię, zwiększa się stopień trudności - gracz dokłada kolejną kostkę.
5. Następnie powtarza on te same czynności co poprzednio z dwoma kostkami, później z trzema, czterema, aż do pięciu.
6. Gra kończy się w momencie, w którym uczestnik złapie pięć kostek jednocześnie w otwartą dłoń a następnie wierzchem dłoni.

Hacele to popularna dawniej gra zręcznościowa, w którą grali najczęściej chłopcy.

*dawniej najczęściej używano do gry w hacele śrub do podkowy. Użyte do gry przedmioty powinny być jednakowych wymiarów, kwadratowe o pościeranych kantach.

Z informacji

Mieczysława Pepa



Jasne piwko

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: patyk

1. Narysujcie na ziemi patykiem lub kredą duże koło, podzielcie je na części, czyli państwa i nazwijcie je.
2. Wybierzcie osobę rozpoczynającą grę. Niech weźmie ona do ręki patyk, stanie na środku koła i powie formułkę: **„jasne piwko, jasne piwno naprzeciwno, wywołuję wojnę, a tym krajem będzie...(nazwa państwa)”**.
3. Po wypowiedzeniu formułki gracz niech rzuci patyk jak najdalej od siebie.
4. Właściciel wywołanego państwa ma za zadanie złapać patyk, zaś pozostali gracze w tym czasie uciekają jak najdalej od koła.
5. Gdy złapiecie patyk wołacie „Stop” zaś pozostali uczestnicy zabawy muszą zatrzymać się.
6. Następnie wybieracie jednego z uciekających (najczęściej jest to osoba stojąca najbliżej) i robiąc dozwolone trzy kroki w jego kierunku, próbujecie go trafić patykiem.
7. Jeżeli wybrany zawodnik zostanie trafiony, rzucający patykiem, stojąc na wyprostowanych nogach, na terytorium swojego państwa wykreśla (zabiera) z terytorium trafionego gracza tyle, ile może dosięgnąć.
8. Grę wygrywa ten, który przejmie wszystkie państwa.

Z informacji: Beaty Korolczuk (Żerocin)

Kapsle

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: kapsel od butelki, kijek do malowania na ziemi.

1. Wypełnijcie kapsle plasteliną, terpentyną lub woskiem. Można je również ozdobić, malując je według uznania i gustu.
2. Narysujcie na ziemi trasy, jakie będziecie przechodzić kapslami. Ważne jest aby trasy nie były zbyt proste. Każda trasa powinna zawierać przeszkody - mosty, rzeki itp.
3. Umieśćcie swoje kapsle na początku trasy. Ustawienie kapsli decyduje o kolejności.
4. Po kolei pstrykajcie w kapsel (każdy uczestnik może trzykrotnie pstryknąć w swój kapsel) tak, aby przesunął się jak najdalej i nie wyszedł poza narysowane linie krętej trasy.
5. Jeżeli kapsel wypadnie poza narysowany tor, musicie umieścić kapsel w punkcie, z którego go ruszyliście..
6. Zwycięża ten zawodnik, który jako pierwszy przekroczy linię mety (pomyślnie zakończy trasę).

Klasy

Liczba graczy: od 2 do 6

Rekwizyty: kamień

Przygotowanie pola do gry:

Narysujcie na twardej ziemi 6 kwadratów, na planie krzyża. Ponumerujcie poszczególne kwadraty cyframi od 1 do 6.

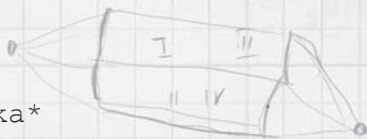
1. Ustalcie kolejność rzucania kamykiem.
2. Pierwszy z graczy rzuca kamieniem do pola oznaczonego numerem 1. Udane trafienie oznacza, że gracz skacząc musi samodzielnie przynieść swój kamień. Jeżeli kamień trafi na linię bądź spadnie poza wyznaczonym polem, gracz traci kolejkę.
3. Skaczemy z pola na pole na jednej nodze, omijając to pole, na które spadł kamyk. Skacząc na pole 4-5 musimy postawić dwie nogi w granicach narysowanych kwadratów.
4. W ten sposób musicie zrobić całe okrażenie. Nie możecie postawić drugiej nogi poza wyznaczonym do tego polem. Wracając, musicie zabrać swój kamyk będąc na polu przed tym, na które on spadł.
5. Każde udane okrażenie zalicza kolejny kwadrat z cyfrą. Gracz, który przejdzie wszystkie cyfry od 1 do 6 kończy grę. Pierwszy, któremu uda się zaliczyć wszystkie rzuty wygrywa.

Z informacji Józefa Hawryluka vel Bartoszek (Zahajki)

Klipa

Liczba graczy: dwóch lub więcej

Rekwizyty: drewniana klipa*, rzutka*



Gra mogła być rozgrywana pojedynczo lub w parach. Określało się albo rejon gry albo cel. Jeżeli gra toczyła się w określonym rejonie, odległość wybicia od punktu startowego oznaczała ilość przyznanych punktów – kroki, stopki, kije jako jednostka miary. W drugiej wersji zdobycie wyznaczonego celu oznaczało koniec gry i zwycięstwo danej osoby bądź drużyny.

1. Wykopcie mały dołek w miejscu rozpoczęcia gry.
2. Pierwszy z graczy wybija klipą położoną na dołku rzutkę. Dołek daje lepszą możliwość podłożenia klipy pod rzutkę i wybicia.
3. Cyfra znajdująca się na górze rzutki oznaczała ilość prób danego zawodnika bądź pary w danym podaniu. Jeżeli na rzutce widniała strona z cyfra 2, zawodnik ma dwie szanse na osiągnięcie celu, bądź zdobycie większej ilości punktów.
4. Kolejne podejście oznacza podrzucenie rzutki do góry (następuje to po trafieniu klipą w naostrzony jej koniec) i wybicie jej dalej.
5. Jeżeli w ciągu danego podejścia nie zostanie osiągnięty cel gry, grę rozpoczyna kolejna ekipa. Rozpoczynają oni od miejsca gdzie skończyli poprzednicy.

*kij, jak do hokeja, zaokrąglony trochę na końcu.

*Każda rzutka (listewka) miała oznaczone boki – I, II, III, IV oraz naostrzone końce. Było to szczególnie istotne przy określaniu ilości prób danego zawodnika, bądź przy grze w parach – wykonaniu wybicia. Strony nieparzyste oznaczały iż jeden z zawodników wybijał rzutkę, drugi walił kijem. Przy stronach nieparzystych wszystkie czynności wykonywał jeden zawodnik.

Z informacji Grzegorza Zagożdżona

Menso

Liczba graczy: dowolna

Narysujcie na ziemi pole do gry. Na wzorze prostokąta rysujemy strefy dla drużyn (kwadraty) z odchodzącymi od nich tunelami (jak w labiryncie). Strefy drużyn przylegają do siebie. W strefach dla drużyn wyznaczamy bazy (trójkąt w jednym z rogów). W dwóch przeciwległych rogach rysujemy półkola, tzw. strefy bezpieczeństwa.

1. Podzielcie się na dwie grupy.
2. Każda grupa rozpoczyna grę w swojej strefie. Biegając wyznaczonymi tunelami, próbujcie dostać się do strefy drużyny przeciwnej aby przejąć wyznaczoną bazę. Musicie jednak uważać, żeby nie zostać wypchniętym bądź przeciągniętym przez granicę stref przez swoich przeciwników.
3. Ucieczka do strefy bezpieczeństwa zapewnia wam nietykalność.
4. Wygrywa ten (ta drużyna), kto zdobędzie bazę przeciwnika, bądź wykluczy z gry wszystkich zawodników drużyny przeciwnej.

Z informacji Zbigniewa Pepy



Narodówka

Liczba graczy: więcej niż 4

Rekwizyty: piłka

1. Podzielcie się na dwie drużyny (dwa narody).
2. Wyznaczcie teren gry rysując naprzeciwko siebie w odległości ok. 5-6 kroków dwie długie linie.
3. Każda z drużyn niech ustawi się w szeregu wzdłuż linii.
4. Naród drugiemu narodowi wypowiada wojnę, czyli pierwsza osoba z drużyny wykonuje rzut piłką starając się trafić w osobę z drużyny przeciwnej. Celny strzał powoduje zyskanie jeńca, który musi przejść do wrogiego narodu, zaś drużyna zyskuje dodatkowo prawo do dalszego „zbijania” przeciwnika.
5. Strzał niecelny powoduje przejęcie piłki i prawa do rzutów przez naród przeciwny.
6. Zwycięża ta drużyna, która wygra wojnę lub zyska najwięcej jeńców.

Gra ta była bardzo popularna w szkole po II wojnie światowej. Jedyną trudnością było to, że każda drużyna chciała być Polską, nikt zaś nie chciał być Rosją lub Niemcami. Zazwyczaj więc losowano narody. Niektórzy wręcz jak najszybciej dawali się zbić aby przejść do polskiej drużyny.

Z informacji Mariana Kośmidra (Szóstka)

Palant

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: piłka do tenisa ziemnego, kije baseballowe (zwykle kije bądź deski)

Przygotowanie pola gry:

Znajdźcie równy teren. Wyznaczcie linie boczne i sześć baz (cegły, kamienie bądź patyki wbite w ziemię)

1. Podzielcie się na dwie drużyny. Jedna z drużyn ustawia się na boisku, druga na linii startu.
2. Wybrany przez drużynę gracz odbija kijem piłkę. Jeżeli mu się uda, rzuca kij i biegnie na około boiska, zdobywając kolejne bazy. Jeżeli nie uda mu się odbić piłki lub trzy razy wybije ją na aut, schodzi z pola gry a na jego miejsce wchodzi kolejny zawodnik. Taka akcja skutkuje przyznaniem punktu dla przeciwników.
3. Gdy gracz obiegnie wszystkie sześć baz, przyznaje się punkt jego zespołowi. W każdym momencie może on zatrzymać się przy której z baz i kontynuować bieg, gdy kolejny z zawodników jego drużyny poprawnie wybije piłkę.
4. Druga drużyna ma za zadanie przechwycić piłkę (złapać podczas lotu bądź podnieść ją z ziemi) i jak najszybciej odrzucić do linii startu. Przechwytyjący ma możliwość wyautować zawodnika drużyny przeciwnej trafiając go, gdy znajduje się między bazami.
5. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 12 punktów.

Palant II

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: piłka do tenisa ziemnego, kije baseballowe (zwykle kije bądź deski)

Przygotowanie pola gry:

Znajdźcie równy teren. Wyznaczcie linie boczne oraz narysujcie na ziemi dwa koła (będą to bazy)

1. Podzielcie się na dwie drużyny. Jedna z drużyn ustawia się na boisku pomiędzy bazami, druga na linii startu.
2. Wybrany przez drużynę gracz odbija kijem piłkę. Jeżeli mu się uda, rzuca kij i biegnie do pierwszej bazy, a później do drugiej. Jeżeli nie uda mu się odbić piłki lub trzy razy wybije ją na aut, schodzi z pola gry a na jego miejsce wchodzi kolejny zawodnik - wówczas punkt zdobywają przeciwnicy.
3. Gdy gracz obiegnie wszystkie bazy, wraca na linię startu zdobywając tym samym punkt dla zespołu. W każdym momencie może on zatrzymać się przy której z baz i kontynuować bieg, gdy kolejny z zawodników jego drużyny poprawnie wybije piłkę.
4. Druga drużyna ma za zadanie przechwycić piłkę. Gdy zawodnikowi uda się złapać piłkę jedną ręką, następuje automatyczna zmiana ról między drużynami. Łapiąc piłkę obiema rękami lub podnosząc z ziemi musi ją jak najszybciej odrzucić do linii startu. Przechwytyjący ma możliwość wyautować zawodnika drużyny przeciwnej trafiając go, gdy znajduje się między bazami.
5. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 12 punktów.

Podchody

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: kamienie, gałązki, kartki i długopisy, kre-
da, szyszki itp.

1. Podzielcie się na dwie grupy. Jedna będzie grupa uciekająca, druga-pościgową.

2. Grupa uciekająca:

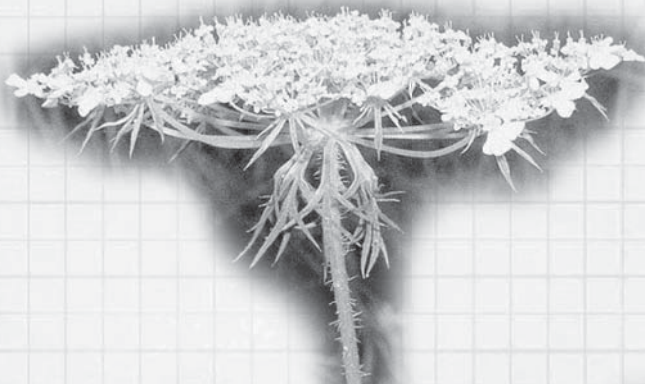
- Zostawiajcie za sobą ślady, strzałki oraz różne za-
dania, kierujące do konkretnego miejsca.
- Róbcie to tak, aby nie dać się jednocześnie złapać.

3. Grupa pościgowa:

- Podążajcie za wskazówkami i znakami pozostawionymi
przez drużynę przeciwną.
 - Rozwiązujcie pozostawione zadania.
 - Gdy rozwiążecie wszystkie, podejdźcie uciekających.
4. Odnalezienie uciekających daje zwycięstwo grupie pościgowej. W przeciwnym wypadku wygrywają uciekający.

Podchody rozgrywane były najczęściej na podwórku, osiedlu bądź w lesie. Informacje i wskazówki można było zostawiać w różnej formie. Były to najczęściej strzałki ułożone z patyczków, szyszek, kwiatów i kamieni. Często zostawiało się listy (kartki) z wypisaną do zrobienia zagadką lub czynnością. Zdarzały się krzyżówki bądź rebusy.

Z informacji
Beaty Lewczuk





Rzut kapsłami

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: kapsel od butelki

Zabawa powinna toczyć się w pobliżu zabudowań, ponieważ potrzebna była jedna ze ścian budynku oznaczająca „metę” dla kapsli

1. Narysujcie na ziemi linię. Będzie oznaczała ona miejsce, z którego rozpoczniecie pstrykanie.
2. Kolejno pstrykajcie palcem w kapsel kierując go w stronę ściany. Każdy z graczy ma po 2 lub 3 pionki (kapsle).
3. Wygrywa ten z was, którego kapsel znajdzie się bliżej ściany. Zwycięzca zabiera pozostałym graczom po jednym kapslu.

Z informacji Zbigniewa Pepy



Ślimak

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: patyk lub kreda służąca do namalowania ślimaka na ziemi.

1. Narysujcie ślimaka na ziemi.
2. Ustalcie kolejność startu (najlepiej poprzez wylicznankę).

Raz i dwa pewna pani miała psa.

Trzy i cztery pies ten dziwne miał maniery.

Pięć i sześć wcale lodów nie chciał jeść.

Siedem, osiem i o kości tylko prosił.

Dziewięć, dziesięć kto te kości mu przyniesie.

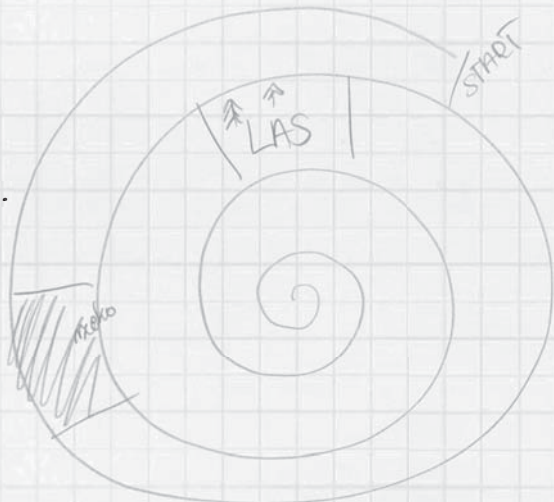
Może ja, a może ty.

3. Po każdym dobrym przejściu ślimaka, dodajcie jedną przeszkodę na drodze. Może to być most, rzeka, łąka itp. (przeszkodę rysujemy w ślimaku).

4. Wygrywa osoba, która przejdzie ślimaka jako ostatnia.

„Trzeba było uważać
grając w tą grę.
Kiedyś zламаłam
podczas gry nogę.
Koleżanka namalowała
przeszkodę, którą
próbowałam przeskoczyć.
Ponieważ było właśnie
po deszczu,
wywaliłam się
i zламаłam nogę.”

Z informacji
Wioletty Łajtar



Świnki

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: kijki wycięte z leszczyny, kamyk, scyzoryk służący do wycięcia dołka.

1. Wytnijcie scyzorykiem dołek o średnicy ok. 10 cm (miarka - kubek półlitrowy).
2. Wybierzcie osobę, która rzuci kamyk jak najdalej od wykopanego dołka.
3. Ustalcie kolejkę w jakiej będzie odbijany kamyk. Pomocna będzie wyliczanka:

***Siedzi baba na kościele,
Liczy jajka na wesele.
Przyszedł dziad, jajka zjadł,
Baba w krzyk, a dzid znikł.***

4. Waszym zadaniem jest wbicie kijem kamyka do dziury, czyli „zagonienie świnki do chlewika”.
5. Każdy z was ma jedną szansę w danej kolejce. Aby utrudnić wbicie kamyka kolegom możecie wybijać kamyk w przeciwnym kierunku.
6. Wygrywa ta osoba, która wbije kamyk do dziury.

Gra popularna podczas pasienia krów. Ponieważ zasady pozwalały na utrudnianie gry przeciwnikom (wybijanie kamyka dalej) zabawa potrafiła ciągnąć się długimi godzinami.

Z informacji Aleksandry Sobieszuk (Szóstka)



Zbijany

Liczba graczy: więcej niż 3

Rekwizyty: piłka

1. Narysujcie na ziemi boisko z wyznaczonymi dwiema liniami końcowymi- nie dzielimy go na dwie części.
2. Spomiędzy siebie wybierzcie dwie osoby, które będą zbijały uczestników zabawy. Osoby te ustawiają się w dwóch końcach boiska. Pozostali gracze ustawiają się pomiędzy nimi.
3. Grę rozpoczynają zbijający poprzez wykonanie trzech górnych podań, po czym rozpoczynają zbijanie uczestników zabawy.
4. Gracze próbują uniknąć uderzenia piłką robiąc uniki. Zbity gracz odpada z gry. Najczęściej pomaga on zbijającemu łapać piłkę.
5. Ostatnie dwie osoby znajdujące się na boisku w następnej grze będą pełniły rolę zbijających.



Kałodun

Liczba uczestników: dowolna

1. Na początek określcie rejon, w którym będzie prowadzona gra, np. podwórko. Wykroczenie poza wyznaczony teren oznacza odpadnięcie z gry. Na środku terenu ustawcie ławkę, na której siadają zawodnicy złapani przez drużynę przeciwną.
2. Podzielcie się na dwie drużyny, następnie rzutem monetą określcie, która drużyna ucieka a która łapie przeciwników.
3. Trzykrotne klepięcie przeciwnika w ramię (w krótkim odstępie czasu) powoduje odesłanie go na ławkę, skąd dalej dopinguje swoją drużynę.
4. Ustawcie przy ławce złapanych przeciwników strażnika (jest to jeden, dwóch lub trzech członków łapiącej drużyny), gdyż dotknięcie siedzącego gracza przez członka jego drużyny oznacza, że jest on wolny i może ponownie włączyć się do gry. Jeżeli schwytani przeciwnicy trzymają się za ręce, dotknięcie jednego z nich powoduje uwolnienie wszystkich.
5. Zabawa kończy się w momencie złapania ostatniego zawodnika drużyny przeciwnej.

Bardzo popularna i lubiana gra podwórkowa, wymagająca dobrej strategii działania i kondycji.

Z informacji Jarosława Chodyki

Kuba

Liczba uczestników: od 2 do 8

Rekwizyty: drewniane klocki (9 grubszych i 8 cieńszych)

1. Ustawcie pionowo grubsze klocki w pewnej odległości od siebie (10 lub 15 kroków) – po 4 z każdej strony. Pomiędzy nimi na środku ustawcie jeden z klocków, który będzie królem.
2. Podzielcie się na dwie drużyny.
3. Podzielcie się cieńszymi klockami (po cztery dla każdej z drużyn).
4. Zdecydujcie, która drużyna zaczyna.
5. Waszym zadaniem jest rzucić klockiem tak, aby zbić klocki ustawione po przeciwnej stronie. Każdy z was ma po jednym rzucie. Należy uważać, aby nie zbić króla. Zbicie wszystkich czterech klocków daje dopiero możliwość zbitia króla.
6. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza zbijie wszystkie klocki.

Z informacji Beaty Lewczuk



Żywe warcaby

Liczba uczestników: dowolna

Rekwizyty: kamienie bądź kreda, papier, ołówek

1. Ustawcie bądź narysujcie na ziemi planszę do gry przypominającą szachownicę wykorzystując do tego następujące ułożenie kamieni: osiem rzędów kamieni, po osiem sztuk w każdym rzędzie. Kamienie ustawcie w równych odstępach, ok. 20 centymetrowych. Wyznaczcie wejście i wyjście z szachownicy.
2. Jeden z graczy odchodzi na bok i rysuje trasę na szablonie szachownicy. On jest prowadzącym grę.
3. Ustalcie między sobą kolejność startu. Można do tego posłużyć się wyliczanką.
4. Pierwszy z zawodników ustawia się na starcie i daje krok na pierwsze pole. Jeżeli stanie w polu będącym częścią wyznaczonej na papierze trasy, prowadzący mówi „tak”, co oznacza, że gracz idzie dalej. Jeżeli jego kolejny krok nie pokrywa się z wyznaczoną trasą, zawodnik schodzi z planszy i grę rozpoczyna kolejny z graczy.
5. Pamiętajcie trasę poprzedników, zwiększy to waszą szansę na wygraną.
6. Wygrywa zawodnik, który bezbłędnie przejdzie wyznaczona trasę jako pierwszy.

Świetna gra na pamięć. Trzeba zapamiętać ruchy wszystkich graczy i powtórzyć tylko tą trasę, która była prawidłowa.

Z informacji Beaty Lewczuk



Kampa

Liczba graczy: od 2 do 4

Rekwizyty: piłka do tenisa ziemnego

Najlepszym miejscem do rozegrania gry jest boisko do piłki ręcznej, bądź teren o podobnych wymiarach.

1. Ustawcie się w bramkach po przeciwległych stronach boiska.
2. Osoba, która rozpoczyna grę, ze swojego pola karnego rzuca piłkę w stronę bramki przeciwnika.
3. Przeciwnik musi złapać piłkę i obronić bramkę przed strzeleniem gola. Jeżeli chwyci ją prawą ręką, może dojść do połowy boiska. Jeżeli lewą, rzuca piłką do bramki przeciwnika od jego pola karnego. Jeżeli piłka odbije się od ziem - i nie liczą się ulgi przyznane zawodnikowi za złapanie piłki lewą lub prawą ręką.
4. Wygrywa zawodnik, które zdobędzie najwięcej bramek.

*Podczas gry dozwolone było używanie kurtek, które pomagały obronić bramkę lub złapać piłkę rzuconą przez przeciwnika. Gdy boisko do piłki ręcznej było niedostępne, gra odbywała się przy ścianie. Należało podrzucić piłkę wysoko do góry i odbić ją od ściany. Punkty przyznawane były za złapanie piłki lewą bądź prawą ręką.

Z informacji Zygmunta Jakubowicza

Państwa i miasta II

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: patyk, kreda

1. Narysujcie duże koło i podzielcie je na tyle części, ilu jest zawodników.
2. Ustawcie się na wybranych przez siebie częściach koła i nadajcie im nazwę państwa lub miasta.
3. Wybierzcie osobę, która rozpocznie grę. Wykorzystajcie do tego wyliczankę:

***Ene due rabe,
Połknął bocian żabę,
A żaba bociana,
Jeszcze tego rana.***

- bierze ona kij i woła:

„wywołuję wojnę przeciwko... - i tu podaje ona nazwę państwa lub miasta, przeciw któremu chce wywołać „wojnę”,

- rzuca kij i ucieka.

4. Waszym zadaniem jest odbiec jak najdalej od osoby, do której należy wywołane terytorium. Musi ona złapać patyk i powiedzieć ***„stop”***.
5. Zatrzymajcie się po słowie „stop”.
6. Osoba, przeciw której wywołano wojnę, wybiera sobie państwo, do którego idzie. Robi trzy kroki, po czym stara się trafić patykiem w wybranego gracza.
7. Jeżeli jej się uda, zabiera kawałek terytorium tego gracza. Jeżeli nie, to jej zabiera się cześć terytorium. Odbierając teren przeciwnikowi musisz stanąć w rozkroku w wybranym miejscu swojego terytorium i bez zginięcia nóg zakreślić obszar, który od tej pory wchodzi w skład twojego państwa lub miasta.
8. Przegrany wywołuje kolejną wojnę.

Z informacji Beaty Lewczuk (Drelów)

Różyczka

Liczba graczy: dowolna

1. Wybierzcie osobę, która będzie różyczką. Możecie skorzystać z wyliczanki:

***Wpadła bomba do piwnicy,
Napisała na tablicy:
S.O.S., głupi pies,
Tam go nie ma, a tu jest!***

2. Pozostali ustawiają się w kółku i chodząc wokół róży śpiewają:

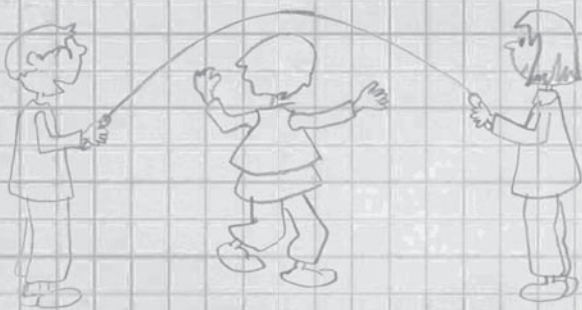
***Stoi różyczka w rucianym wieńcu,
Jej się kłaniają niby książęciu.
Ty różyczko dobrze wiesz,
Kogo kochasz, tego bierz.***

3. Gdy kończy się piosenka, różyczka wybiera z koła dowolną osobę i zabawa rozpoczyna się od nowa, tym razem z innym graczem w roli róży.

Krótką zabawą, w którą bawiono się dawniej podczas przerw między lekcjami.

Z informacji pani Henryki (Drelów)

zabawy podwórkowe



Ciuciubabka

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: opaska na oczy

1. Wybierzcie osobę, która będzie ciuciubabką. Załóżcie jej opaskę na oczy.
2. Jeden z was niech obraca ciuciubabkę w kółko, zadając pytania, na które ciuciubabka odpowiada:
 - **„Na czym siedzisz?”**
 - **„Na kamieniu”**
 - **„Co gotujesz?”**
 - **„Kwas”.**
 - **„Łapaj babo szczury, a nie nas”.**
3. Po zakończeniu formułki wszyscy biegajcie wokół ciuciubabki, która będzie próbowała was złapać.
4. Gdy ktoś zostanie złapany zamienia się rolą z ciuciubabką.

Z informacji: Marioli Smal (Zahajki)

* Jeśli ciuciubabka była przebiegła i sprytna to udawało jej się złapać osobę, która nią kręciła i zadawała pytania, albowiem tylko ona była w jej najbliższym zasięgu. Czasami więc łatwiej było wybrać chętną osobę na ciuciubabkę niż na osobę, która będzie nią kręcić. Kręcenie zaś miało na celu wytrącenie z równowagi gracza, tak aby zakręciło mu się w głowie i nie mógł za szybko przystąpić do łapania.

Co miejscowość to inna rozmowa z ciuciubabką.

We wsi Żerocin brzmiała ona tak:

- **„Na czym stoisz?”**
- **„Na kamieniu”**
- **„A co pijesz?”**
- **„Kwas”**
- **„Łapaj babo szczury, myszy, a nie nas”**

Z informacji Justyny Lewczuk (Żerocin)



Chusteczka haftowana

Liczba graczy: dowolna

Miejsce zabawy: pomieszczenie, plac zabaw, podwórko

Rekwizyty: chusteczka

1. Wybierzcie osobę, która będzie odpowiedzialna za chusteczkę. Pozostali gracze niech ustawiają się w okrąg, tak aby osoba z chusteczką w ręku znalazła się w jego środku.
2. Gdy rozpocznie się gra, maszerujcie w obrębie utworzonego kółka śpiewając:

***Mam chusteczkę haftowaną, wszystkie cztery rogi,
kogo kocham, kogo lubię, rzucę mu pod nogi.
Tej nie kocham, tej nie lubię, tej nie pocałuję,
a chusteczkę haftowaną tobie podaruję.***

3. Gdy piosenka dobiegnie końca osoba stojąca w środku musi rzucić chusteczkę pod nogi dziecku, które lubi. Wybrana w ten sposób osoba wchodzi do kółeczka i zabawa rozpoczyna się od nowa.

Z informacji Renaty Nazaruk (Pereszczówka)



Chodzi lisek koło drogi

Liczba graczy: dowolna

Miejsce zabawy: pomieszczenie, podwórko

Rekwizyty: dowolny fant – może to być chusteczka, woreczek z grochem, kamień itp.

1. Wybierzcie spośród graczy „liska”.
2. Usiądźcie w kole po turecku i zasłońcie oczy (nie można podglądać). „Lisek” chodzi poza kołem z fantem w rękę.
3. Gracze siedzący w kole mówią wierszyk :

Chodzi lisek koło drogi

Nie ma ręki ani nogi

Kto się liska nie spodziewa

Tego chusta przyodziewa

4. W trakcie recytacji „lisek” podkłada fant jednemu z graczy. Po skończeniu wierszyka każde dziecko sprawdza, czy lisek nie zostawił mu za plecami niespodzianki. Obdarowane dziecko musi złapać liska. Gonitwa trwa do momentu aż „lisek” usiadzie na miejsce osoby, która go goni.

5. Jeśli gracz złapie „liska”, gra rozpoczyna się od nowa, a „liskiem” nadal jest ten sam gracz.

6. Jeżeli „liskowi” uda się usiąść na miejsce gracza, który go goni, zostaje on nowym liskiem i gra rozpoczyna się od nowa.

Z informacji
Renaty Nazaruk
(Pereszczówka)



Zabawa w 31

Liczba graczy: dowolna

Miejsce zabawy: pomieszczenie, podwórko

1. Wybierzcie osobę, która rozpocznie grę.
2. Zabawa polega na sprawnym dodawaniu liczb i rozpoczyna się od cyfry 3, podanej przez wybranego gracza.
3. Kolejna osoba podbija stawkę o 1, 2 lub 3 dodając podaną cyfrę do poprzedniej sumy.
4. Osoba, która otrzymała wynik 31 musi wykonać karne polecenie, zadanie lub odpowiedzieć na pytanie z dowolnej kategorii, zadane przez każdego z uczestników.
5. Po wykonaniu karnych zadań gra rozpoczyna się od nowa. Poszkodowany uczestnik rozpoczyna nową grę.

Z informacji Renaty Nazaruk (Pereszczówka)



Zabawa w wyrazy

Liczba graczy: od 2 do 6

Miejsce: na dworze, w domu

1. Usiądźcie wygodnie.
2. Spośród osób biorących udział w zabawie wybierzcie osobę (poprzez wyliczankę), która rozpocznie grę i wybierze dowolne słowo.
3. Jeśli słowo zostało wybrane, gracz siedzący po prawej stronie wybierającego ma za zadanie powiedzieć kolejny wyraz na ostatnią literę poprzedniego słowa np. kot- tata- aparat itd.
4. Wyrazy nie mogą się powtórzyć.
5. Powtórzenie słowa powoduje eliminację z dalszej gry.
6. Gra toczy się do momentu, w którym pozostaje tylko jedna osoba.

Z informacji Renaty Nazaruk (Pereszczówka)



Żywe zielone „STOP”

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: liść, trawa - coś żywego w kolorze zielonym

1. Zawrzyjcie zakład. Zakładamy się z pozostałymi graczami o przyłapanie ich trzy razy bez czegoś żywego i zielonego.
2. Stawką w zakładzie może być dowolna rzecz lub zadanie do wykonania.
3. Jeden z uczestników zakładu może w każdej chwili sprawdzić drugiego. Wystarczy podejść do gracza i powiedzieć: **żywe zielone stop**.
4. Gracz, którego w danej chwili sprawdzamy musi pokazać coś żywego zielonego.
5. Jeżeli sprawdzany gracz nie ma przy sobie niczego żywego i zielonego przegrywa zakład i musi wykonać zadanie ustalone na początku gry.
6. Czas trwania zabawy ustalany jest przez uczestników biorących w niej udział. Może to być dzień, tydzień, godzina itp.

W niektórych wioskach gra znana jest pod nazwą „Gra w zielone”

Z informacji
Renaty Nazaruk
(Pereszczówka)



Allahu, Allahu, ześlij nam czekoladę z dachu...

Liczba graczy: dowolna

1. Wybierzcie poprzez wyliczankę osobę, która będzie Allahem.

*Wpadła gruszka do fartuszka,
A za gruszką dwa jabłuszka,
A śliweczka wpaść nie chciała,
Była jeszcze niedojrzała.*

2. Wołajcie do Allaha:

Allahu, Allahu, ześlij nam czekoladę z dachu.

3. Allah odpowiada:

Allah powiedział, że ześle czekoladę z dachu, jak zrobicie... (podaje czynność jaką należy zrobić).

4. Powtarzajcie pytanie do Allaha i wykonujcie wyznaczone przez niego zadania, aż do momentu gdy Allah powie:

Allah powiedział, że nie ześle czekolady z dachu, bo... (np. jest was za dużo).

Z informacji Wioletty Łajtar (Łózki)

Baba w dole

Liczba graczy: od 2 do 6

1. Wykopcie w ziemi dość duży dół, tak do 1,5 metra szerokości i głębokości.
2. Losowo wybierzcie osobę - „babę”, która będzie siedziała w dole.
3. Biegajcie wokół dołka pozostając jednak w zasięgu rąk „baby”, której zadaniem jest złapanie a następnie wciągnięcie was do dołka.
4. Grę wygrywa ten, który jako ostatni da się schwytać sprytnej „babie”.

Najlepszą porą do zagrania w „babę” była księżycowa noc. Młodzież zbierała się przy wykopanym kopcu na kartofle i rozpoczynała zabawę. Losowanie nieszczęśnika siedzącego w dole odbywało się za pomocą popularnej wówczas wyliczanki:

***Entliczek, pentliczek,
czerwony stoliczek,
na kogo wypadnie,
na tego - bęc.***

Z informacji Mieczysława Pepa



Balonik

Liczba graczy: dowolna

1. Ustawcie się w kole trzymając się jednocześnie za rączki.
2. Następnie zbliżcie się do środka koła tak, aby powstał jak najmniejszy i jak najciaśniejszy krąg.
3. Powtarzając wierszyk:

Baloniku nasz malutki, rośnij duży, okrągłutki. Balon rośnie, że aż strach, przebrał miarę, no i trach!

po kroczku zaczynajcie cofać się oddalając się od siebie na maksymalną odległość. Starajcie się przy tym nie puszczać rąk kolegów.

4. Kiedy nasz balon osiągnie maksymalny rozmiar - pęka, zaś dzieci puszcżając ręce, padają na podłogę.

Każdemu uczestnikowi tej zabawy zależało zazwyczaj na dwóch rzeczach: aby jak najdłużej utrzymać się za ręce oraz aby upaść z jak największym fikołkiem.

Z informacji Renaty Nazaruk

Berek

Liczba graczy: dowolna

1. Spośród siebie wybierzcie berka - osobę, która będzie próbowała dogonić i dotknąć pozostałych graczy.
2. Wyznaczcie obszar, w którym prowadzona będzie gra. Ucieczka przed berkiem poza wyznaczony obszar oznacza odpadnięcie z gry.
3. Jeżeli berek dotknie ściganego gracza, zamienia się z nim rolą i zabawa trwa dalej.
4. Gra kończy się wówczas, gdy wszyscy opadną już z sił.

Berek kucany

Liczba graczy: dowolna

1. Spośród siebie wybierzcie berka - osobę, która będzie próbowała dogonić i dotknąć pozostałych graczy.
2. Wyznaczcie obszar, w którym prowadzona będzie gra. Ucieczka przed berkiem poza wyznaczony obszar oznacza odpadnięcie z gry.
3. Jeśli ściga cię berek możesz uniknąć złapania kucając. Gdy berek pobiegnie dalej jesteś bezpieczny, możesz wstać i uciekać dalej.
4. Jeżeli berek dotknie cię zanim kuczysz, niestety, teraz ty zostajesz berkiem i zabawa trwa dalej.
5. Gra kończy się wówczas, gdy wszyscy opadną już z sił.



Berek zaczarowany

Liczba graczy: dowolna

1. Wybierzcie osobę, która będzie berkiem.
2. Wyznaczcie obszar, w którym prowadzona będzie gra. Ucieczka przed berkiem poza wyznaczony obszar oznacza odpadnięcie z gry.
3. Aby uchronić się przed złapaniem możesz powiedzieć „stop” i zastygnąć w bezruchu z szeroko rozstawionymi nogami. Jesteś wówczas bezpieczny przed berkiem, lecz nie możesz też się poruszyć, dopóki ktoś nie odczaruje cię przechodząc pod twoimi nogami.
4. Jeżeli berek dotknie cię, zanim zastygniesz w bezruchu, zmieniacie się rolami.
5. Jeżeli wszyscy ścigani przez berka zastygniecie w bezruchu, to ostatnia osoba, która powiedziała „stop”, zostaje nowym berkiem.
6. Gra kończy się wówczas, gdy wszyscy opadną już z sił.

* Berek był najpopularniejszą grą naszego dzieciństwa. Jego rodzajów było bardzo dużo, w zależności od osoby, która ustalała zasady zabawy. Zawsze jednak losowaniu berka towarzyszyła prosta wyliczanka:

***„Pałka-zapałka,
guzik z obierkiem,
kto kucnie ostatni,
ten będzie berkiem!”***

Ciepło-zimno

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: dowolny przedmiot

1. Wybierzcie osobę, która będzie szukała umówionego przedmiotu. Oddala się ona od pozostałych graczy, zasłania oczy i czeka na ponowne przywołanie do zabawy.
2. W tym czasie jeden z pozostałych graczy chowa wybrany przedmiot, po czym woła osobę. Jej zadaniem jest odnalezienie schowanego przedmiotu słuchając wskazówek pozostałych graczy.
3. Pomagają oni szukającemu mówiąc: „**gorąco, gorąco**”, gdy znajduje się bardzo blisko przedmiotu, „**ciepło, ciepło**”, gdy idzie w dobrym kierunku oraz „**zimno, zimno**”, gdy oddala się od szukanego przedmiotu.
4. Gdy przedmiot zostanie odnaleziony, szczęśliwy znalazca chowa umówiony przedmiot dla następnego szukającego i zabawa zaczyna się od nowa.

Z informacji Renaty Nazaruk

Drewka w poście

Liczba uczestników: od 2 do 6

Rekwizyty: drwa

Zabawa polega na ustaleniu, któremu z jej uczestników pisane jest w danym roku zmienić stan cywilny.

1. Niech każdy z uczestników przyniesie z drewni jedno drzewko.
2. Następnie, w wcześniej ustalonej kolejności, układajcie swoje drzewko za drzewkiem poprzednika zaczynając od ściany w kierunku progu drzwi wejściowych.
3. Ten z was, którego drzewko jako pierwsze „wyjdzie za próg” zwycięża, czyli jako pierwszy zmieni stan cywilny.

* W zabawie biorą udział zarówno chłopcy, jak i dziewczyny.

Przekazała Janina Karpińska (Drelów)



Gąski, gąski do domu

Liczba graczy: dowolna

1. Spośród uczestników zabawy wybierzcie dwie osoby - pasterkę oraz wilka. Wy natomiast będziecie gąskami.
2. Przed pasterką narysujcie patykiem linię, która będzie domem i celem gry. Po drugiej stronie (odległość od pasterki ok. 20 kroków) również narysujcie linię, która będzie granicą łąki, czyli waszym miejscem.
3. Pomiedzy pasterka a łąką umieście wilka, który będzie utrudniał gąskom, czyli wam, powrót do domu.
4. Chcąc wrócić do pasterki gąski rozpoczynają z nią następującą rozmowę:

- | | | |
|--------------------------------|-----|--------------------------------|
| - <i>Gąski, gąski do domu!</i> | | - <i>Gąski, gąski do domu!</i> |
| - <i>Boimy się!</i> | | - <i>Boimy się!</i> |
| - <i>A czego!</i> | | - <i>A czego!</i> |
| - <i>Wilka złęgo!</i> | | - <i>Wilka złęgo!</i> |
| - <i>A gdzie on jest!</i> | lub | - <i>A gdzie on jest!</i> |
| - <i>Pod płotem!</i> | | - <i>Za lasem!</i> |
| - <i>Co pije!</i> | | - <i>Co robi?</i> |
| - <i>Pomyje!</i> | | - <i>Nóż ostrzy!</i> |
| - <i>Co gryzie!</i> | | - <i>Na kogo?</i> |
| - <i>Kosteczki!</i> | | - <i>Na nas!</i> |
| - <i>Gąski, gąski do domu!</i> | | - <i>Hula, gąski do domu</i> |

5. Na wezwanie pasterki zaczynacie biec do domu, a wilk próbuje was złapać. Schwytane gąski stają się odtąd pomocnikami wilka i pomagają mu łapać pozostałe gąski podczas następnej wędrowki do domu. Gra trwa aż do momentu pozostanie tylko jednej gąski.

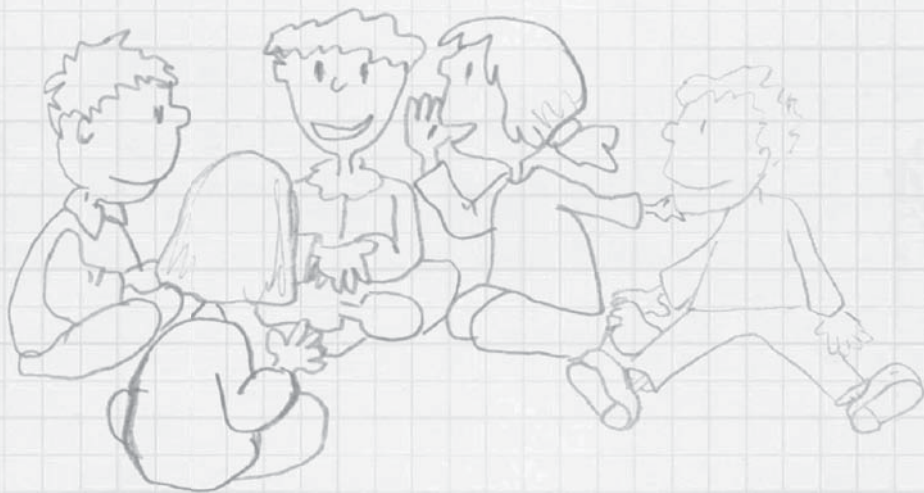
Z informacji Renaty Nazaruk

Głuchy telefon

Liczba graczy: dowolna

1. Usiądźcie w kręgu.
2. Wybierzcie osobę, która rozpocznie zabawę. Jej zadaniem jest wymyślenie słowa lub zdania, które mówi na ucho osobie siedzącej obok niej (mówcie tak, aby osoby siedzące dalej nie słyszały tego co przekazujecie).
3. Kolejna osoba przekazuje usłyszaną wiadomość dalej, czyniąc to w taki sam sposób. Tak oto wiadomość przechodzi przez wszystkich uczestników zabawy.
4. Ostatnia z osób siedzących w kręgu mówi głośno to, co usłyszała.

Świetna zabawa, która wywołuje dużo śmiechu. Im większa liczba uczestników, tym zabawniejsze przekształcenia i całkowicie inne od pierwotnego końcowe brzmienie wymyślonego zdania.



Głupi Jaś

Liczba uczestników: dowolna

Miejsce: podwórko

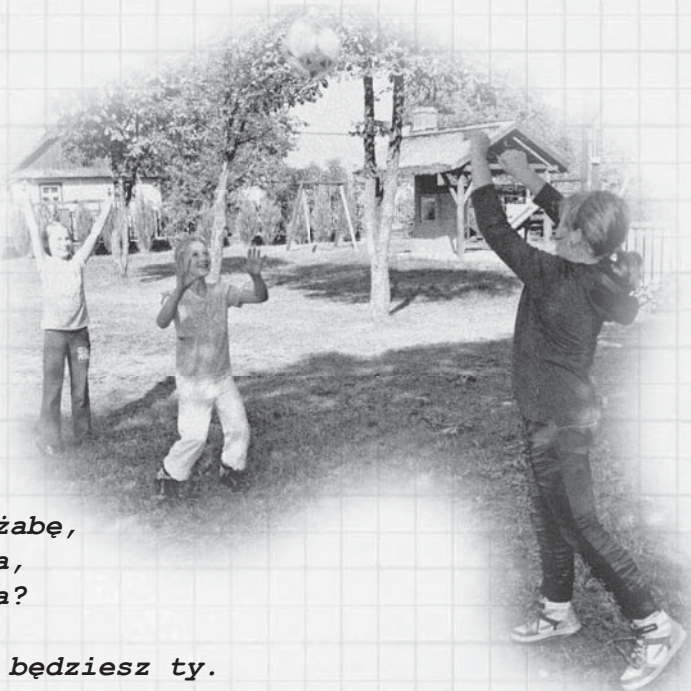
Rekwizyty: piłka

1. Wybierzcie osobę, która będzie „Głupim Jasiem” (wybór poprzez wyliczankę).
2. Ustawcie się w kółko, do jego środka wpuście „Głupiego Jasia”.
3. Rzucajcie do siebie piłkę tak, aby nie przechwycił jej stojący w kole „Głupi Jaś”.
4. Jeżeli „Głupi Jaś” złapie piłkę, to gracz, który jako ostatni ją podawał, wchodzi do środka i zajmuje jego miejsce.

* Idealnym sposobem na oszukanie „Głupiego Jasia” była bardzo szybka wymiana piłki, wysokie lub niskie podania.

Popularna
wyliczanka
była rymowanka:

***Ene due rabe,
Bocian połknął żabę,
A żaba chińczyka,
Co z tego wynika?
Raz, dwa, trzy
„Głupim Jasiem” będziesz ty.***



Raz, dwa, trzy, baba jaga patrzy!

Liczba uczestników: dowolna

Miejsce: podwórko

1. Wybierzcie ochotnika z grupy bawiących się. Będzie on „Babą Jaga”. Wykorzystajcie do tego wyliczankę:

***Poszła Ola do przedszkola,
Zapomniała parasola,
A parasol był zepsuty,
Wyłamane wszystkie druty***

2. Narysujcie linię mety - tam ustawia się „Baba Jaga” oraz linię startu, gdzie ustawiają się pozostali uczestnicy zabawy.

3. „Baba Jaga” staje tyłem do graczy i mówi na głos **„raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy”**, po czym odwraca się w ich stronę. W czasie mówienia tej formułki pozostali gracze próbują jak najszybciej dobiec do mety.

4. Kiedy „Baba Jaga” odwraca się, gracze zastygają w bezruchu. Jeżeli ktoś poruszy się, a „Baba Jaga” to zobaczy, cofa nieszczęśnika na linię startu.

5. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotknie „Babę Jagę”. Gracz, któremu się to uda zajmuje jej miejsce.



Wojna

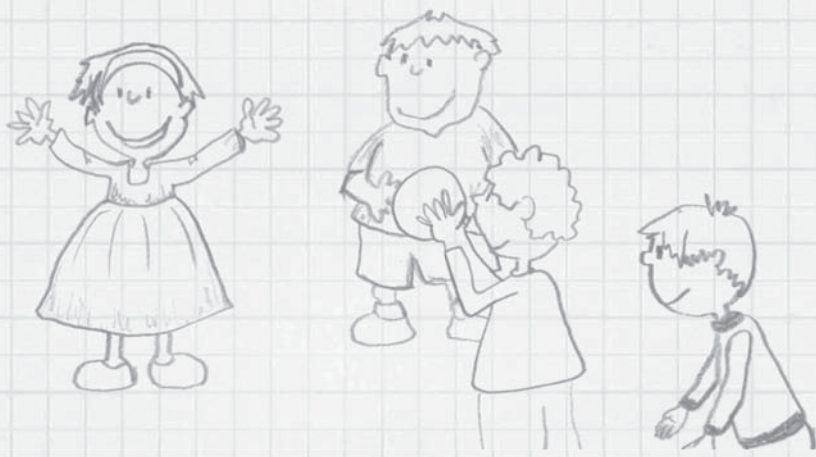
Liczba uczestników: dowolna

Miejsce: podwórko

Rekwizyty: piłka

1. Zróbcie dołek (wglębienie), w którym umieścicie piłkę.
2. Przed rozpoczęciem gry, każdy zawodnik wybiera sobie pseudonim o tematyce wojennej, np. granat, moździerz, karabin, mina.
3. Ustawcie się ok. 2 metrów od dołka.
4. Pierwszy gracz, który zgłosi się na ochotnika podchodzi do umieszczonej w dołku piłki i mówi formułkę: bije, bije, bije np. granat.
5. Osoba o tym pseudonimie musi dobiec do dołka, złapać piłkę i głośno krzyknąć „STÓJ”.
6. W tym czasie pozostali gracze odbiegają jak najdalej od dołka. Na hasło „Stój” zatrzymują się w bezruchu.
7. Wywołany gracz musi trafić piłką w osobę stojącą najbliżej.
8. Jeżeli trafi, następuje zmiana miejsc. Jeżeli mu się nie uda, dalej jest wywoływany po pseudonimie i powtarza wszystkie czynności.

Z informacji Jana Zalewskiego z Pereszczówki



Szmaciarz

Liczba uczestników: dowolna

Miejsce: podwórko

1. Narysujcie na ziemi okrąg. W jego środek wbijcie kij o długości ok. 1,5 metra.
2. Następnie na linii koła połóżcie dowolną część własnego ubrania, np. kurtkę, czapkę, podkoszulek itp.
3. Spośród siebie wybierzcie wartownika, który stanie w środku koła i trzymając jedną ręką za kij, druga będzie łapał graczy, którzy chcą odebrać swoją własność (części pozostawionej garderoby).
4. Jeżeli któryś z was zostanie złapany, zamienia się miejscem z wartownikiem.
5. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie ubrania zostaną zabrane z koła.

Z informacji Henryka Nazaruka z Pereszczówki



W chowanego

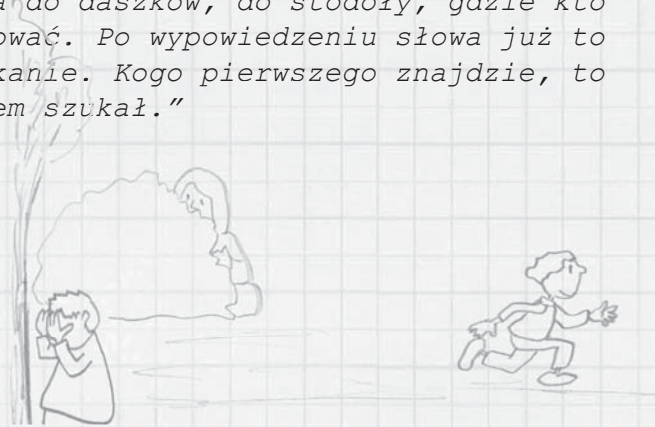
Liczba graczy: więcej niż 3

Rekwizyty: niepotrzebne

1. Wybierzcie osobę, która będzie szukała pozostałych graczy.
2. Uzgodnijcie bazę - może to być ściana, słup, drzewo, część płotu. Przy bazie stoi obrońca, czyli osoba która będzie szukała. Odwraca się ona tyłem do zebranych, zamyka oczy i odlicza do wcześniej uzgodnionej liczby (np. do 50)
3. W tym czasie pozostali gracze szukają kryjówek.
4. Po skończeniu odliczania obrońca bazy woła: **„Pałka, zapałka, dwa kije. Kto się nie schowa, ten kryje!”** i rozpoczyna poszukiwania schowanych graczy. Gdy kogoś zobaczy, wraca szybko do bazy i woła: **„raz, dwa, trzy Magda** (wołamy imię znalezionej osoby)”. Znalaziona osoba kończy grę.
5. Możecie przechytryć obrońcę i bezpiecznie dotrzeć do bazy przed nim. Jeżeli wam się to uda, dotykając bazy wołacie: **„raz, dwa, trzy za siebie”**.
6. Gdy wszyscy zostaną znalezieni, gra rozpoczyna się od nowa. Nowym obrońcą zostaje osoba, która została znaleziona jako pierwsza.

„Jedno wybrane w kącie stało. Z zamkniętymi oczami. A reszta się chowała do daszków, do stodoły, gdzie kto mógł. Aby się schować. Po wypowiedzeniu słowa już to zaczynało się szukanie. Kogo pierwszego znajdzie, to ten następnym razem szukał.”

Z informacji
Józefa Hawryluka
vel Bartoszu
(Zahajki)



Kolory

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: piłka

1. Ustawcie się w kole i wybierzcie osobę, która jako pierwsza rzuci piłkę do wybranego uczestnika zabawy.
2. Rzucajcie do siebie piłkę, podając jednocześnie nazwę jakiegoś koloru.
3. Nie można łapać piłki przy kolorze czarnym, oznacza to bowiem „skuchę”. Skusić można także jeżeli nie złapiecie piłki przy dowolnym kolorze (innym niż czarny).
4. Gracz, który skusi musi kucnąć. Jeżeli następnym razem złapie piłkę, może wstać. Jeżeli natomiast po raz kolejny nie uda mu się, musi przyklęknąć na jedno kolanko, potem na oba. Przy kolejnej skusze siada na ziemi, potem już tylko się kładzie. Każde złapanie piłki oznacza powrót o jedną pozycję do góry.
5. Wygrywa zawodnik, który najdłużej pozostanie w grze. Natomiast z gry odpada zawodnik, który leży już na ziemi i kolejny raz skusi.

Z informacji Magdaleny Pepy

Wyrzucanie z praszczy

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: sznurki, okrągły rzemień, kamień

1. Przygotujcie praszczę. *
2. Wyznaczcie punkt startowy, z którego będziecie wykonywali rzuty.
3. Stojąc w punkcie startu rozkręćcie wokół siebie włożony w praszczę kamień.
4. Gdy kamień nabierze rozpędu, puśćcie jeden koniec sznurka i obserwujcie lot kamienia.
5. Wygrywa ten z was, którego kamień poleciał najdalej.

Król

Liczba graczy: dowolna

1. Wybierzcie poprzez wyliczankę osobę, która będzie królem. Pozostali będą dziatkami.
2. Działki:
 - Schowajcie się i ustalcie czynność którą będziecie pokazywać.
3. Rozpocznijcie następującą rozmowę z królem:
 - Gdzieście byli, coście robili?
 - Byliśmy tam, robiliśmy to.
4. Działki:
 - Pokazujcie ustaloną wcześniej czynność.
5. Jeżeli król zgadnie pokazywaną czynność, zaczyna gonić działki.
6. Złapana osoba zastępuje króla i gra rozpoczyna się od początku.

Z informacji Wioletty Łajtar

Wyrzucanie kamieni z bata

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: bat, kamień

1. Nazbierajcie kamieni.
 2. Przywiążcie kamień na koniec bata, weźcie rozmach i wyrzucie kamień.
 3. Wygrywa ten z graczy, którego kamień poleciał najdalej.
- Zabawa przeznaczona dla młodzieży.

„Młodsze chłopaki zbierały kamienie. A starsze wyrzucały je. Nawet przynosili z domu w torbach. Tak było przy pasieniu krów, na łąkach i jak grupy się podzieliły.”

Z informacji Józefa Hawryluka vel Bartoszek (Zahajki)

Ojciec Wirgiliusz

Liczba graczy: dowolna

1. Wybierzcie Ojca Wirgiliusza.
2. Ustawcie się w kółku, trzymając się za ręce, tak aby Ojciec Wirgiliusz znalazł się w środku.
3. Rozpoczynając zabawę zaczniście kręcić się w kółku do słów piosenki:

***Ojciec Wirgiliusz uczył dzieci swoje,
A miał ich wszystkich sto dwadzieścia troje,
Hejże dzieci, hejże ha,
Róbcie wszystko to co ja,
Hejże dzieci, hejże ha,
Róbcie wszystko to co ja...***

4. Po skończonej piosence Ojciec Wirgiliusz wykonuje jakieś ruchy, a pozostali uczestnicy zabawy naśladują go.
5. Zmiana następuje wówczas, gdy Ojciec Wirgiliusz wybierze swojego następcę i zabawa rozpoczyna się od nowa.

Z informacji Renaty Nazaruk (Pereszczówka)

Pałka tatarka

Liczba graczy: więcej niż 3

Rekwizyty: kijki

1. Wybierzcie osobę, która będzie szukała pozostałych graczy.
2. Znajdźcie bazę, najlepiej studnię drewnianą.
3. Niech wszyscy gracze „uzbroją” się w kije. Wybrana przez was osoba czeka określony czas i zaczyna szukać pozostałych graczy.
4. Zadaniem ukrywających się graczy jest dotarcie do bazy przed osobą, która szuka. Gdy już znajdą się przy bazie, stukają w studnię kijem i wołają: „pałka tatarka za siebie”.

Z informacji Józefa Hawryluka vel Bartoszek (Zahajki)

Pikra I

Liczba graczy: więcej niż 2

Rekwizyty: kijek, kamienie

1. Wbijcie kijek w ziemię.
 2. Narysujcie linię – miejsce, z którego spróbujecie stracić kijek.
 3. Ustalcie kolejność wykonywania rzutów kamykiem.
 4. Rzucajcie tak, aby stracić nim kijek.
 5. Gdy kijek dotknie ziemi, następuje koniec gry.
- Wygrywa ten gracz, który stracił wbity kijek.

Przekazała Janina Karpińska (Drelów)

Pikra II

Liczba graczy: więcej niż 2

Rekwizyty: kijek, kamienie

1. Narysujcie na ziemi koło. W jego środek wbijcie kijek.
2. Wybierzcie pastucha, który będzie bronił kijka.
3. Narysujcie linię - miejsce z którego pozostali zawodnicy próbują strącić kijek.
4. Ustalcie kolejność rzucania kamykiem.
5. Wykonując rzut próbujcie strącić kijek. Zadaniem pastucha jest bronienie go przed upadkiem.
6. Gdy komuś uda się zbić kij, zajmuje miejsce pastucha i gra rozpoczyna się od nowa.

Przekazał Jan Netczuk (Pereszczówka)

Pikra III

Liczba graczy: więcej niż 2. Ilość graczy uzależniona od długości żerdki*

Rekwizyty: kijek, żerdka*, piłeczka

1. Wbijcie kijek w ziemię.
2. Do kijka przymocujcie z jednej strony żerdkę (żerdź). Drugą stronę pozostawcie swobodnie na ziemi.
3. Wykopcie niewielki dołek i przygotujcie piłeczkę.
4. Złapcie za żerdkę (żerdź), stojąc jeden przy drugim i poruszajcie się w polu okręgu (kijek jest środkiem).
5. Poruszając się w polu gry, spróbujcie wtrącić piłeczkę do dołka trzymaną żerdką.
6. Wbicie piłeczki do wykopanego dołka oznacza koniec gry.

*kawałek drzewa (gałąź)

Gra znana również pod nazwą „Zmiana dołka”.

Z informacji Marianny Panasiuk (Pereszczówka)

Pomidor

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: dowolne drobiazgi stanowiące fanty

1. Wybierzcie prowadzącego zabawę. Będzie on Pomidorem.
2. Usiądźcie w rzędzie. Pomidor podchodzi do każdego z was i zadaje wam przeróżne pytania, na które musicie odpowiedzieć słowem „pomidor”.
3. Ten z was, który się zaśmieje, bądź odpowie innym słowem oddaje fant.

Na koniec zabawy, musicie wykupić swoje fanty. Zapłata za fant może być piosenka, wierszyk bądź jakieś inne zadanie do wykonania.

W noże/ W dziobanego

Liczba graczy: dwóch lub więcej

Rekwizyty: nóż

1. Zawodnik rozpoczynający grę wykonuje rzut nożem tak, aby jego ostrze wbiło się w ziemię lub w deskę.
2. Następnie zawodnik ponownie rzuca nożem, tym razem z kciuka, próbując trafić w to samo miejsce na ziemi lub w deskę.
3. Kolejne próby to zmiana miejsca z którego rzucało się nożem. Rzuty wykonywało się z palca, z nosa, z głowy itp.

„A później przychodził dyrektor i zabierał Ci nóż”

Gra w noże to typowa gra dla chłopców.

Z informacji Grzegorza Zagożdżona

Gra miała wiele odmian. Rzucano z czegoś, bądź do czegoś. We wsi Łózki popularna była gra w noże, która polegała na trafieniu w przerwy między rozłożonymi palcami ręki.

Z informacji pani Henryki

Salonowiec

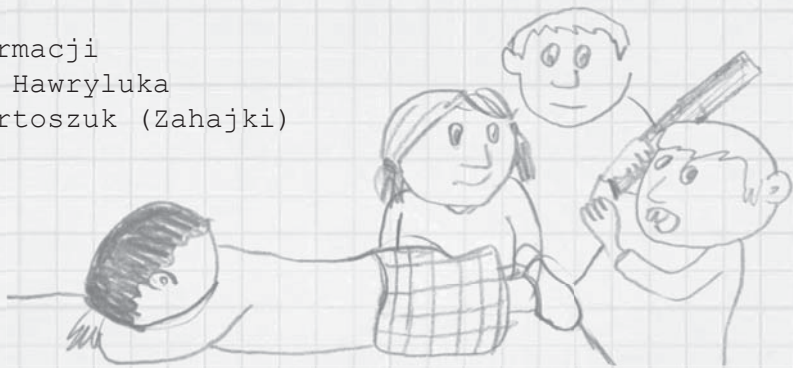
Liczba graczy: więcej niż 3

Rekwizyty: linijka 50 cm

1. Wybierzcie osobę, która położy się piersiami na stole i zasłoni sobie oczy dłońmi.
2. Pozostali uczestnicy spotkania niech staną w kółku tak, aby leżąca na stoliku osoba znalazła się w środku.
3. Następnie jeden z uczestników gry lekko uderza linijką (lub dłonią) leżącego na stole w pośladek.
4. Osoba leżąca wstaje i zgaduje, kto ją uderzył. Jeżeli odgadnie, to zamieniają się miejscami i gra rozpoczyna się od nowa. Jeżeli nie uda jej się odkryć, który z kolegów zabawy ją uderzył, drugi raz kładzie się na stół.

„Około roku 1945 Salonowiec był modny. Ale to tylko chłopaki bawili się w Salonowca. U nas w szkole to jak były długie wieczory, to zbierały się chłopaki i grały w Salonowca. To nie była trudna gra. Ale była bardzo śmieszna i wesoła dla otoczenia. Jeden z chłopaków kładł się na stół piersiami do stołu i zasłaniał sobie oczy dłońmi. W tym czasie jeden z otoczenia bił go w pośladek dłonią. Po wstaniu ze stołu, jak zgadł kto go bił, to ten się kładł na stół. Ale jak nie zgadł, kto go bił, to drugi raz się kładł na stół. Często prędkiej wstawał, jak się kładł. Przy tej grze używali też linijki 50 cm i chowali linijkę pod marynarkę.”

Z informacji
Józefa Hawryluka
vel BartoszuK (Zahajki)



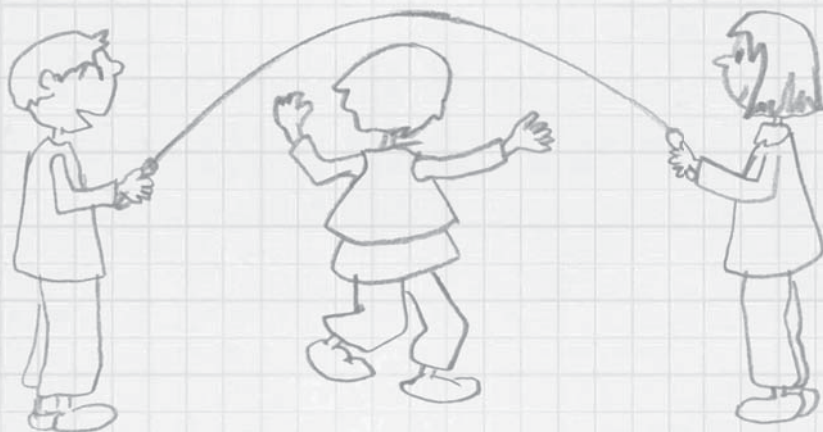
Skakanka

Liczba graczy: dowolna. Można było skakać indywidualnie bądź grupowo.

Rekwizyty: skakanka bądź dłuższy sznurek, na końcach którego zawiązywało się supły

1. Złapcie skakankę za końce i wprowadźcie ją w ruch nad głową i pod stopami.
2. Gdy skakanka zbliża się do stóp, przeskoczcie ją. Jeżeli skusicie (zaczepicie stopą o skakankę) następuje zmiana (jeżeli uczestników zabawy jest więcej), bądź rozpoczynacie od początku (skakanie indywidualne).
3. Do tej zabawy możecie wprowadzić stopnie trudności. Na początku skaczcie podskakując na dwóch nogach, później na jednej (raz prawa, raz lewa). Kolejny etap trudności to skakanie przez skakankę ze skrzyżowanymi nogami oraz do tyłu.

Z informacji Magdaleny Pepa



Stary niedźwiedź mocno śpi

Liczba graczy: dowolna

1. Wybierzcie osobę, która będzie niedźwiedziem. Kuca ona i udaje śpiącego niedźwiedzia.
2. Pozostałe osoby ustawiają się w kółku wokół niedźwiedzia i powtarzają wierszyk:

*Stary niedźwiedź mocno śpi, stary niedźwiedź mocno śpi,
my się go boimy, na palcach chodzimy,
jak się zbudzi, to nas zje,
jak się zbudzi, to nas zje.*

*Pierwsza godzina niedźwiedź śpi,
druga godzina niedźwiedź chrapie.
trzecia godzina niedźwiedź łapie!*

3. Gdy kończy się piosenka-wyliczanka, niedźwiedź budzi się i zaczyna gonić dzieci, które od niego uciekają.
4. Ten gracz, który zostanie złapany, będzie niedźwiedziem w następnej rundzie.

Sympatia

Liczba graczy: dowolna

1. Podzielcie się na dwie grupy. Jedną stanowią dziewczynki, drugą chłopcy.
2. Ustawcie się w dwóch rzędach naprzeciwko siebie (dziewczynki z jednej, chłopcy z drugiej strony).
3. Patrząc na uczestników zabawy z drużyny przeciwnej zastanawiajcie się szeptem nad „wybrankiem”, czyli osobą, którą lubicie bądź która wam się podoba.
4. Spośród uczestników zabawy wybierzcie osobę, która będzie chodziła między wami i słuchała, kto kogo sobie wybiera. Osoba ta wyznaczy również uczestnika, który rozpocznie zabawę.
5. Wyznaczona osoba podchodzi do uczestnika zabawy z drużyny przeciwnej, który jej zdaniem wybrał ją, czyli określił ją na swojego „wybranka”. Kłania się przed nim i czeka na jego reakcję. Jeżeli nie uda jej się zgadnąć, uczestnik, do którego podeszła, obraca się tyłem, a ona podchodzi do kolejnego. Znalezienie „wybranka” kończy rundę i do zabawy przystępuje kolejna osoba.

„Jak chodziłam do szkoły uczyła nas Zofia Krzykówna, później Turyk. Była to wspaniała nauczycielka, która była zawsze z dziećmi. To ona uczyła nas tych gier, kolędowała z nami, do kościoła nas prowadziła. Ona zawsze z przodu szła, parami nam kazała się ustawić i prowadziła nas do kościoła. Nie miał prawa nikt odezwać się w kościele. Ona wszystkich obserwowwała”

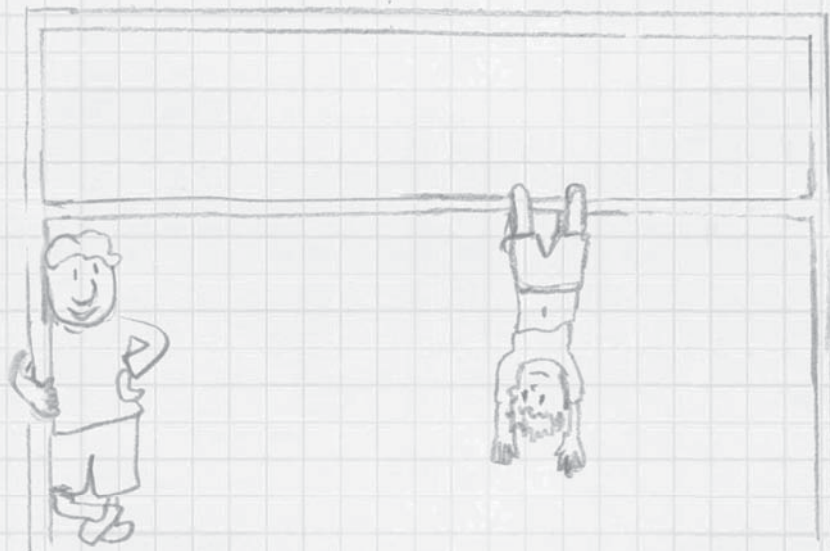
Z informacji pani Henryki (Drelów)

Zabawy na trzepaku

Plac z trzepakiem był najpopularniejszym miejscem podwórkowych zabaw. To tutaj dzieci powierzały sobie swoje sekrety, prowadziły długie rozmowy o wszystkim, relaksowały się siedząc na trzepaku, ćwiczyły sprawność i refleks ścigając się z innymi w jak najszybszym wykonywaniu określonych wcześniej układów, bądź po prostu na nim wisały.

Bardzo popularną zabawą na trzepaku były zawody w wykonywaniu układów gimnastycznych na czas.

1. Wymyślcie na początek prosty układ polegający na pokonaniu dolnej i górnej poprzeczki trzepaka.
2. Wyznaczcie kolejność startu i START.
3. Wykonanie wszystkich czynności bez skuchy, czyli bez ominięcia jakiegoś elementu czy upadku, rozpoczynało następną rundę, do której dodawało się kolejne elementy do wykonania.





Popularnym układem było wskoczenie na dolną poprzeczkę trzepaka (metoda dostania się na nią była dowolna). Stojąc na niej należało przekrócić się przez górną poprzeczkę trzepaka. Następnie siadając na dolnej poprzeczce wykonywało się zwis głową w dół przez zaczepienie się na niej kolanami i zgrabne wylądowanie z takiej pozycji na ziemi.

Niejednokrotnie trzepak pełnił funkcję siatki do siatkówki bądź bazy przy grze w chowanego.

Zabawa w dom

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: wszystko co może się przydać, np. kawałki cegieł, rośliny, deski, puszki, piasek, woda itp.

1. Ze zgromadzonych rekwizytów urządźcie dom. Powinien mieć on kuchnię, w której gotuje się różnego rodzaju potrawy oraz pokój, w którym przyjmujemy gości. Najlepszym miejscem na urządzenie domu był osłonięty kąt podwórka, wśród krzaków, pod które można swobodnie wejść itp.
2. Zbierzcie rośliny: trawy, kwiatki, liście. Jeżeli rodzice pozwolą możecie zerwać warzywa z ogrodu. Jeżeli ktoś ma dostęp do wody, może użyć jej do gotowania.
3. Ze zgromadzonych roślin gotujemy „wymyślne” potrawy, po czym zapraszamy gości - może to być koleżanka, która przyszła się z nami pobawić.

Z informacji Magdaleny Pepy

Zabawy w sklep

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: wszystko co może się przydać, np. kawałki cegieł, rośliny, deski, puszki, liście brzozy itp.

1. Ze zgromadzonych rekwizytów urządźcie sklep.
2. Zebrane rośliny: trawy, kwiatki, liście, piasek, kartofle, posłużą do przygotowania różnego rodzaju potraw, które będą następnie sprzedawane
3. Wybierzcie osobę, która będzie sprzedawcą.
4. Pozostałe osoby podchodzą do lady i kupują oferowane potrawy. Za wybrane potrawy płacicie liśćmi brzozy. Możecie się targować.

Z informacji Beaty Korolczuk

Zośka

Liczba graczy: dowolna. Można w nią grać indywidualnie, bądź w kilka osób.

Rekwizyty: ołowiana kulka, kolorowa wełna

Gra polega na odbijaniu nogą pęczka kolorowej włóczki obciążonej ołowiana kulka.

1. Ustalcie kolejność odbijania. Pierwszy gracz bierze ołowianą kulkę z przymocowanymi do niej różnokolorowymi frędzlami z wełny i odbija ją nogą.
2. Uzyskana liczba odbić decyduje o wygranej. Im więcej razy gracz odbije kulkę, tym lepszą zajmie pozycję.

Gra znana jeszcze przed drugą wojną światową.

Z informacji Bogdana Dziedzica (Łódzki)



Liczba graczy: dowolna

1. Wybierzcie spośród uczestników zabawy chłopaka, który będzie parobkiem.
2. Ustawcie się w kółku wokół parobka i maszerując wokół śpiewajcie:

Jam dziewczeczka, tyś parobek.

Pójdziem razem na zarobek.

Oj da, oj dana.

Oj da, oj dana.

Co przez tydzień zarobimy.

To na starość odłożymy.

Oj da, oj dana.

Oj da, oj dana.

3. Gdy kończy się piosenka, sprytniejsza (pierwsza) uczestniczka zabawy podbiega do parobka, chwytając go pod ramię i razem maszerują w kółku.

Z informacji pani Henryki (Drelów)

Czy boicie się czarnego luda
Liczba graczy: dowolna

1. Spośród uczestników zabawy wybierzcie osobę, która będzie „czarnym ludem”. Możecie do tego wykorzystać następującą wyliczankę:

**Wpadła gruszka do fartuszka,
A za gruszką dwa jabłuszka,
A śliweczka wpaść nie chciała,
Była jeszcze niedojrzała.
Raz, dwa, trzy
„Czarnym ludem” będziesz ty.**

2. Przed „czarnym ludem” narysujcie patykiem linię, której przekroczenie będzie celem gry, meta. W pewnej odległości (np. 15 kroków) narysujcie drugą linię, która będzie startem. Z linii tej rozpoczynacie grę.

3. Waszym zadaniem będzie przekroczenie linii, na której stoi „czarny lud” tak, aby nie zostać przez niego złapanym.

4. Chcąc rozpocząć zabawę prowadźcie z nim następującą rozmowę:

- **Czy boicie się czarnego luda?**
- **Nie**

5. Odpowiadając „**nie**” na pytanie „czarnego luda” zaczynacie biec za linię na której stoi, a „czarny lud” próbuje was złapać. Schwytni gracze stają się odtąd pomocnikami „czarnego Luda” i pomagają mu łapać pozostałych uczestników zabawy.

6. Gra trwa do momentu wyłapania wszystkich graczy. Ostatni zostaje nowym „czarnym ludem”.

Z informacji pani Henryki (Drelów)

Kartofelek

Miejsce gry: pole, na którym zbierano kartofle

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: patyki, kartofle

1. Niech każdy z graczy znajdzie sobie niewielki patyk lub kijek oraz kilka małych kartofli
2. Narysujcie na polu linię, z której będziecie oddawali rzuty
3. Ustalcie kolejność rzutów. Wykorzystajcie do tego wylicznkę np.:

**Entliczek, pętliczek
czerwony stoliczek,
na kogo wypadnie
na tego bęc.**

4. Nadziejcie kartofel na kijek i wykonując jeden zamach oddajcie rzut tak, aby kartofel poleciał jak najdalej
5. Zabawę wygrywał ten, czyje kartofle wylądowały najdalej.

„Zabawa ta odbywała się najczęściej po wykopkach, kiedy to rodzice zabierali dzieci na pole, aby pomogły zbierać odkryte po bronowaniu drobne kartofle. Ta dość żmudna praca szybko nudziła się dzieciom i wówczas zaczynały one bawić się w tę grę. Ponieważ zazwyczaj w pobliżu pola rosły jakieś drzewa, to ze znalezieniem patyka nie było problemów. Jedynymi minusami tej zabawy było to, że niejednokrotnie kartoflem trafiony został rodzic (a wtedy dzieciom nie było już do śmiechu) oraz to, że przegrani uczestnicy zabawy musieli pozbierać porozrzucane kartofle.”

Z informacji Mariana Kośmidra ze wsi Szóstka

Zabawa wielkanocna

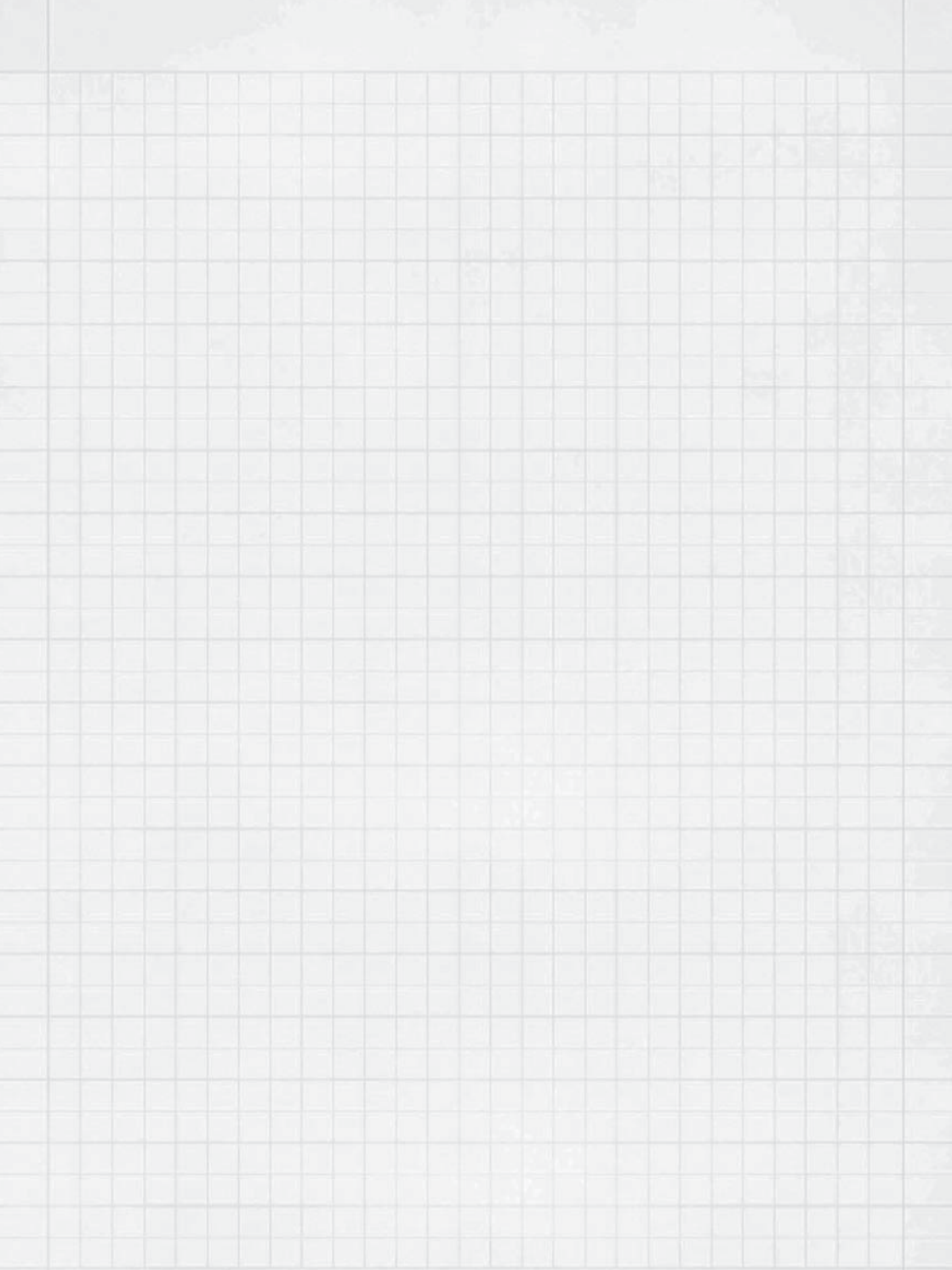
Liczba graczy: dowolna

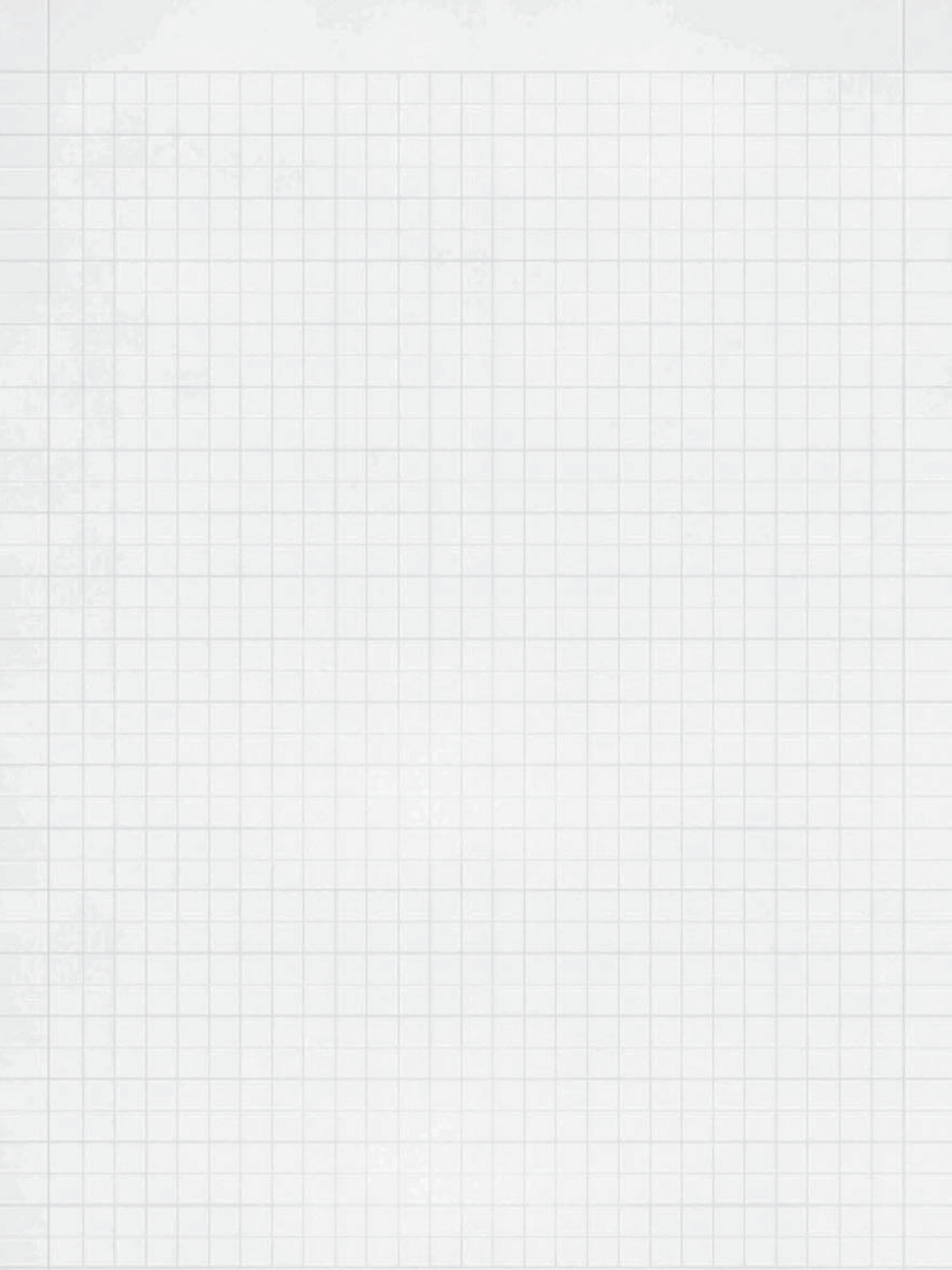
Rekwizyty: pisanki wielkanocne

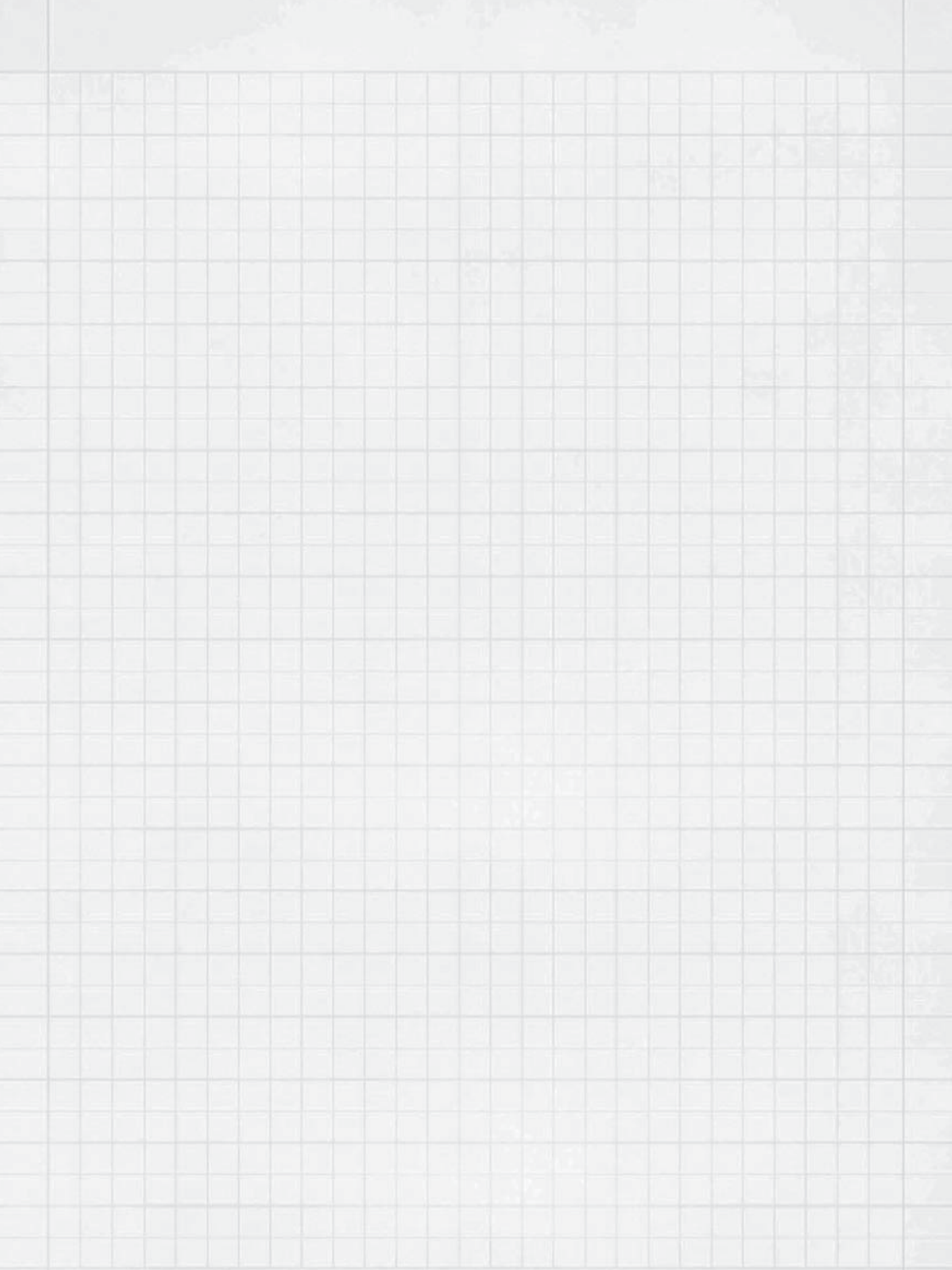
1. Narysujcie na ziemi dwie linie oddalone od siebie o 6 kroków.
2. Na jednej linii ułóżcie przyniesione pisanki, zostawiając sobie po dwie (największe lub najładniejsze)
3. Waszym zadaniem będzie zabicie jak największej ilości pisanek, które odtąd staną się waszą własnością.
4. Ustalcie kolejność oddawania rzutów (turlania pisanek po trawie)
5. Wybrany uczestnik zabawy staje na przeciwległej linii i tak „wypuszcza” swoją pisanke, aby tocząc się zbiła jak najwięcej pisanek innych graczy. Tracone pisanki może zabrać i wystawić w kolejnej rundzie. Jeżeli pisanka nie zbije żadnej innej pozostaje na miejscu, w którym się zatrzymała i w nią również może celować kolejny uczestnik zabawy.
6. Gra może zakończyć się po dwóch rundach (każdy ma dwa rzuty) lub gracze mogą zdecydować, że chcą grać dalej. Ustawiają więc ponownie swoje pisanki.
7. Zwycięża ten, kto zdobędzie jak najwięcej pisanek.

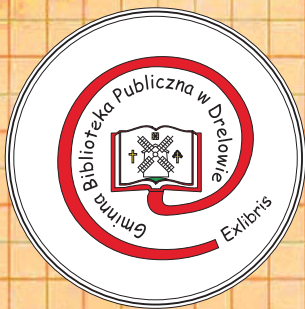
Ta zabawa popularna była na wsi w czasie Świąt Wielkanocnych. Zazwyczaj babcie malowały dużo pisanek i rozdawały je swoim wnuczkom, zwłaszcza tym, które przyjeżdżały na święta z innych miejscowości. Po świątecznym obiedzie dzieci brały pisanki i wszystkie spotykały się na jednym podwórku. Tam wtajemniczano nowych graczy w szczegóły gry. Dzieci, które znały się wcześniej, były sprytniejsze i często najładniejsze lub największe pisanki zostawiały na zbijanie. Tym sposobem potrafiły szybko wyeliminować z zabawy nowych graczy, zyskując ich pisanki. Zdarzało się i tak, że dzieci płakały z powodu utraconych pisanek i wówczas dzielono się z nimi wszystkimi ocalałymi pisankami.

Z informacji Jana Smala ze wsi Strzyżówka









Gminna
Biblioteka Publiczna
w Drełowie

Drełów 2012

