

Gra pokoleń

Babciu, a co Ty robiłaś, będąc w moim wieku, gdy zaczynały się wakacje? Zbierałaś Pokemony, czy grałaś w Minecrafta? – zagadnął kiedyś Babcie Bożenę mały Maksymilian... Dziecko drogie – westchnęła Babcia – z rana skakałam na gumie i na chodniku, grając w klasy, jeszcze przed obiadem siłowałyśmy się z chłopakami, przeciągając linę, potem skakanka, a wieczorem grałam w kapsle. Hm... - zaniemógł wiecznie żywy Maksio – a w tych kapslach, to na którym levelu byłaś? Uśmiech Babcia oznaczał, że chyba na najwyższym...

Pomysłowość naszych babć i dziadków była niesamowita. Szkoda byłoby, gdyby wszystkie zabawy, które zajmowały im całe, długie, letnie dni, odeszły w zapomnienie. Dlatego koszaliński Pałac Młodzieży pragnie przypomnieć Państwu niektóre z nich, niejako dając propozycję do wspólnej międzypokoleniowej zabawy.

1. Gra w chowanego – jedna z najpopularniejszych gier dzieciństwa, znana także jako Ciuci-Babka. Jedna osoba kryje, reszta się chowa, tak, by znalezienie jej zajęło trochę czasu. Gdy jednak zostaje znaleziona, musi pierwsza dobiec do bazy. W tym samym czasie, reszta schowanych dzieci również może zaskoczyć kryjącego i dobiec do bazy. Ten, kto jako ostatni zostaje złapany, kryje jako kolejny.

2. Gra w zbijaka – popularna do dziś zabawa, również podczas zajęć WF-u. Drużyny stają naprzeciw siebie na własnych częściach boiska. Wybierają matkę (osobę, która nie może zostać zbita), zajmującą miejsce na końcu boiska, na własnym polu. Celem gry jest zbitcie piłką gracza przeciwnej drużyny. Możliwe są różne warianty gry – można np. przerzucić piłkę ponad drużyną przeciwną do matki, by ta zbita gracza przeciwnej drużyny.

3. Przeciąganie liny – wystarczy kawałek liny i już można próbować swych sił – kto jest silniejszy: dziewczyny czy chłopaki?

4. Gry skoczne, tj. skakanka i guma. Do tej zabawy potrzeba niewiele. Skakanka albo zawiązana w pętlę guma. Na skakance można skakać solo, albo w trio. Dwie osoby machają skakanką, trzecia zaś wskakuje do środka i bije rekordy podskoków. Guma natomiast to kolejne etapy trudności i precyzji. W gumę można grać dniami, zapamiętując, na którym levelu skończyliśmy wczoraj.

5. Gra w palanta – piłka do tenisa ziemnego i kije są niezbędne. Drużyna serwująca stara się poprzez odpijanie piłeczki między graczami utrzymać ją jak najdłużej na swoim polu. Drużyna traci serw, zaś przeciwna zyskuje punkt, gdy piłka zostanie przez nią złapana.

6. Podchody – jedna z ulubionych zabaw harcerskich, a ostatnimi czasy spotykana również w wersji miejskiej. Jedna z drużyn wyrusza na szlak z wyprzedzeniem, druga zaś ją śledzi, rozpoznając zostawione przez poprzedników znaki i wykonując narzucone przez nich zadania. Jeśli łowcy przygód dobrze wykonają wszystkie zadania i rozpoznają trop, spotkają się z uciekinierami na końcu trasy i może urządzić wspólne ognisko...

7. Gra w klasy – znana na całym świecie zabawa, w Polsce modyfikowana również do gry w chłopka. Szkolną kredą rysuje się na chodniku pola, numerując je od 1 do 10. Następnie rzuca się kamyk, puszkę, albo woreczek z grochem na kolejne pola. Najpierw 1, gdy się to uda skaczemy przez wszystkie pola i wracamy na start. Potem 2, 3 itd. Wygrywa ten, kto pierwszy zaliczy wszystkie klasy.

8. Gry na deszczowe dni – w domowych warunkach również możemy się świetnie bawić. Gra w szachy, warcaby, chińczyka (do tych gier potrzebujemy planszy), bierki, cymbergaja (wystarczy stół, moneta i grzebień), czy pchełki są świetną metodą na nudę. Gdy nie mamy tych gier, gra w statki, kółko-krzyżyk czy w państwa-miasta wymagają jedynie kartki i ołówka.

9. Gry z najmłodszymi – przedszkolaki nie powinny się nudzić poznając zabawy swych dziadków, takie jak śpiewanki: Stary niedźwiedź mocno śpi, Chodzi lisek koło drogi, Mam chusteczkę haftowaną, Gąski, gąski do domu. Drodzy dziadkowie, kochane babcie – do boju!

10. Gra w wojnę – rywalizacja między państwami. Każdy gracz wybiera ulubiony kraj. Rysujemy kredą duży okrąg, niczym mapę świata. Wydzielamy w nim granice państw. W centrum staje jedna osoba, która rzuca piłkę najwyżej jak się da. W tym momencie pozostali gracze, którzy dotychczas nie opuścili swych granic, uciekają czym prędzej, ale tylko do chwili, gdy gracz z centrum złapie piłkę. Wtedy wybiera sobie osobę, przeciwko której wytacza wojnę. Dając trzy duże kroki, zbliża się do przeciwnika i rzuca w niego piłką. Jeśli trafi, zabiera część jego terytorium – tak dużo na ile zdoła się wyciągnąć i zaznaczyć kredą, nie opuszczając terytorium swego państwa.

