



## **Gry i zabawy opuszczają karty wspomnień**

*Projekt Młody Obywatel – „Kronika sportowa”*

*Publiczne Gimnazjum im. Ks. Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Choroszczy*

*Wybrane gry i zabawy spisane przez uczniów.*



**Guma.** Gra polega na wykonaniu skoków przez gumę bez skuchy. Dwoje graczy stoi w gumie, 1 gracz skacze, po czym następuje wymiana. Skoki są na wysokości kostek, kolan, ud, bioder, pasa, pach, szyi i głowy. Możliwe są różne kombinacje skoków. Pomyłka lub zaczepienie gumy powoduje zamianę graczy. Wygrywa ten, który jako pierwszy przeskoczy wszystkie wysokości bez skuchy.

### Skucha-pomyłka

**Kapsle.** Na ziemi rysujemy tor: kredą lub kamieniem na chodniku, patykiem na ubitej ziemi, ewentualnie wygładzając piasek na obrzeżach piaskownicy. Szerokość toru uzależniona jest od ilości uczestników – im więcej graczy, tym szerszy powinien być tor. Zaznaczamy linię startu i linię mety a pomiędzy nimi może „dziać się” wszystko tzn. tor może zakręcać, można robić nasypy i wyrzutnie z piasku, przeszkody z gałęzi, kamieni lub zbiorniki wodne, przeszkody można też

narysować kredą. Ustawiamy kapsle na starcie, jeden obok drugiego, wierzchnią stroną na spód i pstryknięciem w falowany bok kapsla przesuwamy się do przodu. Pstrykamy na zmianę i w ten sposób ścigamy się do mety. Wypadnięcie poza linię toru oznacza stratę kolejki. Wejście na przeszkodę powoduje powrót na start. Wygrywa ten gracz, którego kapsel jako pierwszy przekroczy linię mety.

Kapsle- wypełniamy kolorową plasteliną, możemy zrobić ozdobne karteczki z nazwami graczy m.in. flagi państw, imiona kolaży, pseudonimy zawodników.

**Ringo.** Stojąc w kole rzucamy ringo tak, by nie spadło na ziemię. Ten z zawodników, który nie złapie ringo przez co upadnie ona na



ziemię, odpada. Wygrywa ten, kto jako ostatni zostanie w kole. Grę można modyfikować w różny sposób.



**Chłopek (zabawa w klasy).** Kredą na chodniku rysujemy chłopka następnie w drodze wyliczanek ustalamy kolejność udziału w grze. Gra polega na umiejętnym przejściu przez osiem pól chłopka tj. przez wszystkie osiem klas dawnej szkoły podstawowej. Pudełko po paście do butów lub kamień wrzucamy w kolejne pola „chłopka”, następnie podskakujemy na jednej nodze

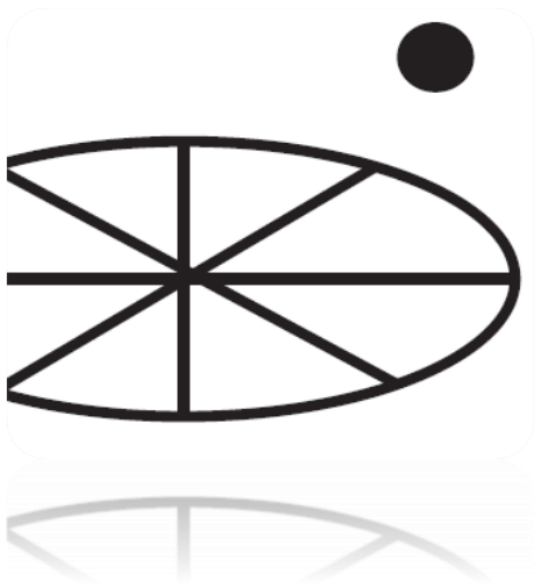
przechodząc kolejne pola, w drodze powrotnej zabieramy pudełko. Każde dziecko prowadzi grę na własny rachunek. Uczestnicy skaczą kolejno, zaczynają od pierwszego pola, wejście na linię, pomyłka wyklucza uczestnika.



**Szczur.** Dzieci stają na obwodzie koła, w środku stoi gimnazjalista, który kręci liną tak, aby „szczur” przebiegał tuż pod nogami dzieci. W momencie zbliżania się szczura do nóg, dzieci podskakują celem uniknięcia trafienia. Dziecko dotknięte przez „szczura” odpada z zabawy.

**Gra w kolory.** Stojąc w kole podaje się piłkę jednocześnie wypowiadając nazwę wybranego koloru. Osoba łapiąca musi uważać na wywołanie koloru czarnego lub białego, gdyż wtedy nie może złapać piłki. Jeśli ją złapie, to obiega koło i wraca na miejsce, uczestnicy w tym czasie podają piłkę z rąk do rąk. Jeśli zdąży wrócić na miejsce zanim piłka obejdzie cały krąg pozostaje w grze, jeśli nie zdąży-odpada.

**Państwa - miasta czyli wojna.** Uczestnicy zabawy rysują na ziemi wielkie koło i dzielą je na tyle równych części, ilu jest uczestników (podział promieniami od środka koła). Promienie koła to granice państw. Każdy zawodnik przyjmuje nazwę wybranego kraju i wpisuje w swoje pole. Zabawę rozpoczyna uczestnik wybrany w drodze wyliczanki. Stojąc w kole i trzymając w ręku patyk mówi głośno: "Lemoniada, oranżada, wywołuję wojnę przeciwko..." bądź inną wyliczankę (tu wymienia nazwę państwa, które wzywa do walki) np. Dania! W



tym momencie wyrzuca patyk jak najdalej przed siebie i zaczyna uciekać w odwrotnym kierunku. Wszyscy uczestnicy rozbiegają się, ale za patykiem musi pobiec tylko wywołany przeciwnik. Gdy znajdzie i przydepnie lub podniesie patyk krzyczy: "STOP!" - wtedy wszyscy muszą się zatrzymać. Następnie wybiera jednego z uciekających, robi w jego stronę 3 kroki i próbuje go trafić patykiem. Jeśli trafi, zabiera przeciwnikowi kawałek państwa - stoi na prostych nogach na terenie swego państwa i zakreśla kredą tyle ile zdoła z państwa pokonanego.

*Grę wygrywa ten, kto przejmie wszystkie terytoria.*

*Patyk można zastąpić piłką.*

**Król skoczków.** Gracze stają jeden za drugim naprzeciwko ściany. Po kolei odbijają piłkę o ścianę, po czym muszą ją przeskoczyć. Osoba, która nie przeskoczy piłki, odpada z gry. Zwycięzca zostaje **Królem skoczków.**



*Młodzi Obywatele*

**CEO**  
CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ

FUNDACJA  
BGK