

Dawne gry pomorskie

Dôwné pòmòrszczé grë



# 1. Teterete

Ilość graczy: 2 – A i B

**Przebieg gry:** Gracz A i B mają pewną ilość ziarenek grochu. Gracz A bierze kilka do zamkniętej garści i pyta: Teterete na Wonete, ile grochów mam?

Jeżeli Gracz B zgadnie, to dostanie wszystkie ziarenka. W przeciwnym razie, musi Gracz B oddać Graczowi A tyle ziarenek, ile różnica między podaną liczbą, a ilością rzeczywistych ziarenek wynosi. Kto pierwszy swoje ziarenka straci, ten wygra.

# 1. Teterete

Wielëna grającëch: 2 – A i B

**Przebieg grë:** Grôczë A i B mają gwônsną wielënã zôrenków grochù. Grôcz A bierze czile do zamknięti gôrsce i pitô: „Teterete na wônete, wiele grochów móm?”. Jeźlë Grôcz B wëzgôdnie, tedë dostónie wszëtczë zôrenka.

W procëmnym razu mùsi Grôcz B ôddac Grôczowi A tëlë zôrenków, jakô je różnica midzë pòdónã, a facticzną wielënã zôrenków. Chto rëchli stracy swòje zôrenka, nen dobiwô.



## 2. Świnka

Ilość osób: Trzy lub więcej.

**Przebieg gry:** Każda z osób zaopatruje się w pałkę o długości 1 m. Robi w ziemi głęboki dół- „chlew dla świni”. W odległości dwóch lub trzech metrów wykonuje się mniejsze dziury, jednak o jedną mniej niż jest uczestników. Przez los naznacza się jednego z graczy na „świniarka”. „Świnią”, jest okrągła piteczka palantowa, który przed rozpoczęciem gry jest poza kołem. „Świniarek” ma za zadanie napędzić świnkę do chlewa, co biciem pałką w piteczkę załatwia. Grający usiłują nie dopuścić do tego i gdy „świnka” przekroczy koło, pałkami ją wypędzają. Lecz każdy gracz musi przy tym na swój kociotek uważać, bo „świniarek” ma prawo w próżny kociotek swą pałkę wsadzić, wtedy ten gracz zostaje „świniarkiem”. Gdy uda się pastuchowi „świnkę” dostać do chlewa, to następuje ogólna zmiana miejsca, pozostający jest „świniarkiem”.

## 2. Swinka

Wielena grających: 3 abò wiacy

**Przebieg grë:** Kòzdi mùszi miec pòtkã długã 1 méter. W zemi grający robiã głąbòci dół, to mdze „swini chléw”. Wkót, w promieniu dwóch abò trzech métrów òd dołu, grający kòpiã mniészë durë, a reszta stówò przë swòjich dółkach. „Swiniã” je palantowò bala, chtërna przed rozpòczãcym grë je pòza kółã. „Swiniòrk” mò za zadanië zagònic „swinkã” do chléwa, co òdbiwò sã przez bicé ji pòtkã. Jinszi gròcze starajã sã do tegò nie dopùscëc, czedë swinka wpòdò do kòła, pòtkama jã wégóniãjã. Leno kòzdi przë tim mùszi bòczëc na swòjã durã, bò „swiniòrk” mò prawò wetknãc swòj czij w kògòs durã, a tedë nen chtos je nowim „swiniarkã”. Czëj ùdò sã pastuszkòwi doprowadzëc „swinkã” do chléwa, tej wszëtcë zmieniajã swòje mòle, a nen, chtëren òstónie bez mòla je nowim „swiniarkã”.



### 3. Klipa (klósk)

Ilość osób: od 3 do 8 graczy w wieku od 8 lat.

Wymagania terenu: taki, na którym są dobrze widoczne rysunki pisane patykiem lub na którym możemy rysować miękkim kamieniem czy kredą.

Niezbędne akcesoria:

- klipa, czyli drewnienko w kształcie prostopadłościanu o podstawie ośmiokąta, zaostrome klinowato na obu końcach, mówiąc prościej ołówek zatemperowany z dwóch stron. Na każdym z ośmiu boków klipy wycięte lub wypalone są cyfry od 1 do 4 (dwukrotnie w kolejności: 12341234). Wystarczy, jeśli wystrugamy kołek o podstawie kwadratu – będzie wtedy miał cztery ścianki a wydrążone cyfry nie będą się powtarzać.

Przybliżone wymiary klipy to: długość 11 cm (2 cm od zaostzonego czubka do ścianki, 7 cm ścianka, 2 cm od ścianki do zaostzonego czubka), obwód 7 cm.

- balas, czyli kijek lub wystrugana z drewna łopata służąca do podbijania i uderzania klipy.

Przybliżone wymiary balasu to:

długość: 37 cm (12 cm rączka, 25 cm część do odbijania),

szerokość: rączka 2,5 cm, część odbijająca 8 cm. Część odbijająca balasu zwęża się od grzbietu w dół: od 2 cm do 0,7 cm w najwyższym punkcie. Jeśli nie mamy możliwości wykonania wyżej

opisanych akcesoriów, wystarczy poszukać na podwórku opadłych na ziemię gałęzi, patyków, z których wystrugamy klipę i balas. Balas nie będzie wtedy miał kształtu „tasaka”, a będzie jedynie długą gałęzią zaostromioną na jednym końcu o długości około 1 metra – trzymając taki długi kij, podbijamy krótszy (klipę).

**Reguły gry:** Uczestnicy rysują na ziemi kwadrat o boku 60-70 cm. Ustalają kolejność „chodzenia” w drodze wyliczniki. Każdy z graczy na początku swojej kolejki umieszcza klipę w środku kojty

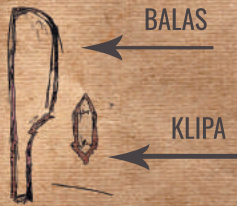
(kwadratu) i delikatnie ją podbija, uderzając balasem w koniuszek (klipa nie może wyskoczyć poza kojte, a jeśli tak się stanie, oznacza to „skuczę” i grę przejmuje kolejny gracz. Klipa po „podskoku” wskazuje liczbę możliwych dla gracza podbić w danej kolejce (1, 2, 3 lub 4). Teraz uczestnik

rozpoczyna zdobywanie punktów. Każde z uderzeń wykonuje w ten sam sposób: podbija klipę ze środka kojty, uderzając w jej zaostromiony koniec i gdy ta jest w locie, uderza w nią balasem umiejętnie i z taką mocą, aby nadać jej jak najdłuższy lot.

Gdy gracz wykorzysta wszystkie szanse (1, 2, 3 lub 4) odmierza w asyście pozostałych dzieci uzyskaną odległość od miejsca, w którym klipa wylądowała do środka kojty. Odległość mierzy się balasem (długość jednego balasa to jeden punkt).

Pozostali gracze czuwają nad prawidłowością podbić, nad sumowaniem zdobytych punktów i przez cały czas czyhają na okazję przechwycenia klipy w locie. Gdy im się to uda, mają szansę zmniejszyć dorobek gracza, odrzucając klipę w kierunku kojty. Jeśli przechwycenie klipy nastąpi w trakcie pierwszego podbicia, to do gry przystępuje ustalona przed rozpoczęciem gry liczba punktów.

Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie ustaloną przed rozpoczęciem gry liczbę punktów. Nasi rodzice i dziadkowie grali zazwyczaj do tysiąca a wprawiony gracz odbijał na imponujące odległości, gromadząc nawet sto, czasem dwieście punktów w jednej kolejce.



### 3. Klipa (klósk)

Wielena grajácëch: òd 3 do 8 graczów w wiekù òd 8 lat.

Wëmòdži dlò placu grë: mùsi bęc taczi, na chtërnym są bëlno widoczne cëchùnczi robioné czijkã abò taczi, na chtërnym mòże malowac miãtczim kamã abò krédã.

#### Kònieczné akcesoria:

- klipa, to je dREWienkò w sztòłce prostopadłoscianu ò òsmënórtowi pòdstawie, na òbadwùch kùncach klinowato zaòstrzoné, a prosy gòdajacë to je òstrzony z dwùch strón „òtówk”. Na kòzdim z òsem bòków klipë chtos wëcynò abò wëpòliwò cyfrë òd 1 do 4 (kòzdzã dwa razë, tak tej: 12341234). Kò sygnie, jezlë miast „òtówka” mdze kòfk ò kwadratny pòdstawie – tedë mdze miòł sztëre scanczi, a cyfrë nie mdã sã pòwtòrzałë. Przëbliżoné wëmiarë klipë to: dlugòsc 11 cm (2 cm òd zaòstrzonégò kùńca do scanczi, 7 cm scanka, 2 cm òd scanczi do zaòstrzonégò kùńca), òbijim 7 cm.

- balas, to je czijk abò wëcãtò z drewna szëfelka, sluzãcò do pòdbijaniò i ùderzaniò klipë.

Balas sztòftã przëbòdcziwò drzewionã seczërkã. Przëbleżoné wëmiarë balasa to:

dlugòsc 37 cm (12 cm rãczka, 25 cm dzël do òdbijaniò); szerokòsc rãczczì 2,5 cm; szerokòsc dzëlu do òdbijaniò 8 cm. Òdbijajãcò czãsc balasa je profilowónò- bliżi chrëbztu, na przedłuzënim rãczczì mò 2 cm grëbòscë, a przë „òstrzim” ju leno 0,7 cm. Żelë ni ma mòzlewòscë zrobieniò wëzi òpisónëch akcesoriòw, sygnie wëszëkac na pòdwòrzim òpadłëch na zemiã wietwi, knëpelków, z chtërnëch nòlezi wëcãc klipã i balas. Balas tedë nie mdze miòł sztòftu seczërczi, a mdze blòs dlugã kòle 1 mètra wietwiã na jednym kùncu zaòstrzonã. Trzëmajãcë taczi dluzi czij, pòdbijómë nen kròtszi (klipã).

**Regùłë grë:** Uczãstnicë risëjã na zemi kwadrat ò bòku dluzim na 60-70 cm. Ùstaliwajã pòrzãdk „chòdzeniò” w drodze wëliczònczi. Kòzdi z gròczów na zòczãtkù swòji kòlejczì kladze klipã w samim wëstrzòdkù kòjtë (kwadratu) i delikatno jã pòdbijò, ùderzajãcë balasã w sòm kòniuszk (klipa ni mòże wëskòczëc z kòjtë, a zlë to sã stónie, to òznòczò „skùchã” i grã przejimò pòstãpny gròcz). Klipa, czëj spadnie, wskòze lëczbã mòzlwëch dlò gròcza pòdbiców w dóny kòlejce (1, 2, 3 abò 4). Terò ùczãstnik zaczinò dobëwaniò pònków. Kòzde z ùderzeniów robi tak samò: balasã pòdbijò klipã z wëstrzòdka kòjtë, ùderzajãcë w jì òstri kùnc i czëj òna je w loce, tej ùderziwò w niã balasã ùmiejãtno i z takã mòcã, cobë dac jì jak nòdtëgszi lot. Czëdë gròcz wëkòrzëstò wszëtczë szanse (1, 2, 3 abò 4). Tedë òdmierzò w asysecë pòdstãtëch dzeczy ùzwëskónã òdległòsc òd mòla, w chtërnym klipa wëlãdowãta, do wëstrzòdka kòjtë. Òdległòsc mierzì sã balasã (jedna dlugòsc balasa to jeden pònk). Reszta gròczów pilëje prawidłowòscë pòdbiców, sëmòwaniò zdobëtëch pònków i przez cafi czas dulczã na spòsobnosc przëchwëceniò klipë w loce. Czëj jim sã to ùdò, tej majã leżnosc zmniészëc dobëtã gròcza, òdrzucajãcë klipã w czerënkù kòjtë. Żlë przëchwëceniò klipë nastãpi w trakce pierszégò pòdbicòw, to do grë przëstãpiwò szczëtlëwc.

Dobiwò nen, chto pierszi zdobãdze ùstalónã na zòczãtkù grë lëczbã pònków. Naji starszi i starkòwie grëlë colemało do tësãca, a wprawiony gròcz òdbijòł na pësnë òdlegòscë, gromadzãcë nawetka sto, czasã dwasta pònków w jedny kòlejce.

## 4. Ptaszek

Przebieg gry: Dzieci w liczbie parzystej tworzą koło, trzymając się za ręce; jedno (bez pary) zostaje w środku koła.

Wszyscy, chodząc, śpiewają:

*Lata ptaszek po ulicy,*

*Zbiera sobie garsć pszenicy.*

*A ja sobie stoję w kole*

*I wybieram kogo wolę.*

Po tych słowach środkowy dobiera sobie parę, w czym naśladują go natychmiast wszyscy uczestnicy. Kto został bez pary, idzie do środka i gra zaczyna się od nowa.

## 4. Ptôszk

Przebieg gry: Dzietci w pòrzèsti lèczbie twòrzà koło, trzimającë sã za rãce; jedno (bez pòrè) òstòwò wë wëstrzòdkù kòła.

Wszètcë, chòdzącë, spiewają:

*Lòtò ptôszk pò darżècë*

*Zbierò so gòrsc pszénicë;*

*A jò stojã w kòle*

*I wëbiéróm kògò wòlã.*

Pò tèch słowach wëstrzédny dobierò so pòrà, w czim za nim jidã wszètcë bëtnicë. Chto òstòł bez pòrè, jidzc do wëstrzòdka i gra jidzc òd zòczątkù.



## 5. Król i jego dzieci

**Pole gry:** Prostokąt o długości 20 metrów, szerokość zależna od ilości grających. Kwadrat przy jednym z krótszych boków przedstawia tron królewski.

**Przebieg gry:** Król zasiada na tronie. Wszyscy inni, tzn. jego dzieci, gromadzą się poza przeciwną granicą. Mają zdać sprawę ojcu i królowi z tego, gdzie byli i co robili. Umawiają się zatem po cichu, że byli np. w Chinach i rąbali drzewo. Idą potem do króla i stają jak najbliżej tronu. Król pyta się: „Gdzieście to byli moje dzieci”? Odpowiadają wszyscy razem: „W Chinach, ojcze i królu!”. „A coście tam robili”? Wtedy nic nie odpowiadają, tylko ruchami naśladują rąbanie drewna, a król zgaduje, co to było. Jeżeli zgodnie, wszystkie dzieci rzucają się do ucieczki, a król łapie. Kto zostanie złapany, zanim dobiegnie do przeciwnej granicy, musi królowi pomagać (ale tylko w łapaniu, nie w zgadywaniu). Pozostałe dzieci obmyślają inny kraj, inną czynność i gra powtarza się w ten sam sposób, a król ma coraz więcej pomocników. Ustawiają się oni poza granicą, po obu stronach tronu. Kto najpóźniej zostanie złapany, jest królem w następnej grze. Należy dzieciom zwrócić uwagę, żeby nie wymyślały zbyt trudnych czynności, bo to niepotrzebnie grę przeciąga. Król zgaduje trzy razy, jeśli nie zgodnie, muszą wymyślić coś nowego.

## 5. Król i jego dzieci

**Plac gry:** prostokąt o długości około 20 metrów; szerokość zależna od wielkości grających. Kwadrat przy jednym z krótszych boków przedstawia królewski tron.

**Przebieg gry:** Król siedzi na swoim tronie. Wszyscy inni (jego „dzieci”) zbiegają się za przeciwną granicą. Oni mają zdać ojcu i królowi sprawę z tego, gdzie byli i co robili. Oni się umawiają po cichu, że byli np. w Chinach i rąbali drewno. Potem idą do króla i stają jak najbliżej tronu. Król pyta: „Gdzież to wa bęte moje dzótczi?” Wszyscy raz gódują: „W Chinach, ójczce i królu!”. „A co wa tama robile?”. Tęde nick nie gódują, leno ruchama szlachują za rąbanim drewna, a król zgadiwó, co to je. Jeżle wézgódnie, wszétczé dzieć łucékają, a król je łapie. Chto óstónie złapóny, nigłe dotrze do przeciwny granicé, musí pomagac królowi, le blós w łapanim, nie w wézgódkach. Póóstaté dzieć óbmiešliwają jiny kró jiny robótá i gra pówtórzó sá na nen sóm órt, tak, że król mó coróz wiácy pómocníkóv. Ustówiają sá, póza granicá, pó prawi i lewi stronie tronu. Chto nópózní óstónie złapóny, nen je królá w póstápnny grze. Musi dziecóm dac óóczenié, cobé nie wéméšlaté za baro dráždich robótóv, bó to niepótrzebno przecygó grá. Król zgódiwó trzé razé, czej nie wézgódnie, tej dzieć musí wéméšléc co jinszegó.



## 6. Klasy proste

**Przebieg gry:** Każde z dzieci (może być ich dwoje lub więcej) po kolei staje u podstawy figury narysowanej patyczkiem na ziemi lub kredą na podłodze (długość boku każdego kwadratu jest równa krokowi) i nie pochylając się rzuca mały kamyczek do „klasy” 1. Potem wskakuje do tejże klasy na jednej nodze, podnosi kamyczek i wyskakuje tak samo. Jeśli kamyczek nie trafi do klasy 1, stopa dotknie linii lub gracz stanie na obie nogi, próbę traktuje się jako nieudaną i następnym razem należy powtórzyć klasę 1b (zamiast 2). Gdy wszyscy spróbują klasę 1, pierwszy rzuca kamyczek do kl. 2, potem tak samo do 3...8. Przy tym obowiązuje правило, że do każdej klasy skacze się od podstawy figury przez wszystkie klasy poprzednie – po kolei i wraca się tak samo w porządku odwrotnym. Wygrywa dziecko, które w danej kolejce pierwsze dosięgło klasy 8. Często jednak potem dodają dalsze próby:

1. obejść wszystkie klasy z kamyczkiem, położonym na palcach stopy tak, aby kamyczek nie spadł;
2. obejść klasy z zamkniętymi oczyma;
3. przeskakać wszystkie klasy obunóż.

## 6. Proste klasē

**Przebieg gry:** Kòždē z dzecy (mòže jich bēc dwòje abò wiācy) za régą stòwò u pòdstawē figurē, chtērna je nakreslonò czijaszkā na zemi abò krédą na pòdłodze (długòsc bòkù kòždégò z kwadratów je równò krokòwi) i nie pòchilajācē sā, cēsčkò mòti kamùszk do klasē 1. Pòtemù wskakiwò do ny klasē na jedny nodze, pòdnòszò kamùszk i weskakiwò tak samò. Żelē kamùszk nie trafi do klasē 1, stopa dotknie linii abò gròcz stònie na òbiedwie nodzi, próba rechuje sā jakno nieudònò i pòstāpnym razā nòlezi pòwtòrzec klasā 1b (miast 2). Czede wszētccē spròbujā klasā 1, pierszi rzucò kamùszk do 2 klasē, pòtemù tak samò do 3, jaz do 8. Przē tim òbwiāzēje prawidło, że do kòzdi klasē skòtce sā òd pòdstawē figurē przez wszētccē klasē pòprzēdnē i wròcò sā tak samò, le w òpacznym pòrzādkù. Dobiwò dzeckò, chtērno w dóny rēdze pierszē sygło 8 klasā. Nieròz pòtemù dodòwò sā dalszē próbē:

1. òbēric wszētccē klasē z kamùszkā pòłożonym na palcach stopē tak, bē nen nie spòdł;
2. òbēric klasē z zamkniātima òczama;
3. przeskakac wszētccē klasē na òbēdwùch nogach.





## 7. Sitko

**Przebieg gry:** Dzieci tworzą kółko i każde znaczy swoje miejsce kamyczkiem, kotkiem lub kredą w odstępach po kilka kroków. Wszyscy śpiewają piosenkę.

Potem opuszczają swe miejsca i biegną kilka razy dookoła. Na dany znak każdy ma stanąć przy swoim kółku (kamyku, znaku). Kto się pomyli lub spóźni, daje fant. (W niektórych wsiach nazywają tę grę "Żórawie").

## 7. Sëtkò

**Przebieg grë:** Dzecë tworzą kółkò i kòżdë znaczy swój mòl kamùszkã, kòtkã abò kredã (w rozstãpach czile kroków). Wszëtcë śpiëwają spiëwònkã.

Pòtemù òpuszcziwają swòje mòle i biegają czile razy dokòła. Na dóny znak kòzdi mò stanãc przë swòjim kółkù (kamùszkù, znakù). Chto sã zmili abò spòzni, dówò fant. (W niechtërnëch wsach nã grã nazëwają „Żórawie”).



## 8. Strażak

**Przebieg gry:** Dzieci stają na obwodzie koła i znaczą swoje miejsca np. kamykami. Jeden tylko „strażak” nie ma mieszkania. Chodzi on poza kołem i w dowolnym porządku uderza współgrających lekko po plecach. Każdy uderzony idzie za strażakiem, przy czym muszą postępować w tym porządku, w jakim zostali uderzeni. Skoro strażak już wszystkich zabierze, prowadzi ich różnymi drogami, tak, że oddalają się od swoich mieszkań. Wszyscy muszą iść dokładnie tamtędy, którą przechodzi strażak, choćby miejsca były niewygodne. W pewnej chwili, dla siebie dogodnej, strażak woła: „Gwaŭtu, gore”! Na ten okrzyk wszyscy jak najprędzej, już bez zachowania porządku, biegną do koła i zajmują którekolwiek oznaczone miejsca. Jeden zostaje, oczywiście bez miejsca, i ten jest w następnej grze strażakiem.

## 8. ògniowi

**Przebieg grë:** Dzecë stówają na òbjimie kòta i merkają swòjé mòle, np. kamùszkama. Jeden leno „ògniowi” ni mò mieszkaniò. Òn chòdzy za kòtã i w równo jaczim pòrządkù letkò klepie współgrającèch pò plecach. Kòzdi ùderzony jidze za „ògniowim”, przè tim mùszã jic w ny rédze, w jacji òstelè ùderzony. Skòrno „ògniowi” ju wszètczich wezmie, prowadzy jich wszèlejaczima drogama tak, że są coròz dali òd swòjich chèczy. Wszètcè mùszã jic dokładno tam, gdzie przechòdzy „ògniowi”, nawetka, jezlè to są baro niewègòdné placè. W jednym sztòce, dlò se nòbèlnièszym, „ògniowi” wòtò: „Gwòttu, gòre!” . Na nen krzik wszètcè jak nòrèchli, ju bez trzimaniò pòrządkù, biegną do kòta i zajmują bëlejacji namerkòny mòl. Jeden òstòwò bez placu i nen je w pòstãpny grze „ògniowim”.



## 9. Niedźwiedź

Liczba grających: 10-20.

**Boisko:** równe, dowolnej wielkości. W kącie boiska oznacza się legowisko (matnię) niedźwiedzia. Losowanie, ustawienie: wybiera się niedźwiedzia, który staje w matni, inni pozostają na boisku i skręcają z chustek pytki.

**Cel gry:** Dla niedźwiedzia: wyłapać wszystkich grających, a dla innych: nie dać się złapać.

**Przebieg gry:** Zaręczawszy po trzykroć, opuszcza niedźwiedź swoje schronienie i upatruje, kogo by schwytać, by go uczynić swoim współnikiem. Dopóki niedźwiedź jednego nie schwyta, nie może być przez nikogo atakowany, a mimo to drażnią go śmielsi. Gdy niedźwiedź i schwytany biegną do legowiska, biegnie za nimi cała rzesza, krzycząc i bijąc ich pytkami. Po krótkim odpoczynku w legowisku niedźwiedź ponownie wyrusza na łowy, tym razem już w towarzystwie poprzednio schwytanego. Obaj, trzymając się za ręce, polują na nowych współników, którzy przy ponownym wyruszeniu zwiększają szereg coraz bardziej tak, że w końcu wszyscy grający stają się niedźwiedziami.

**Odmiany:**

1. Niedźwiedzie ruszają na łowy parami lub trójkami, nigdy całym szeregiem.
2. Na łowy wyrusza zawsze tylko jedna para niedźwiedzi, która schwytanego zanoszą na rękach do matni. Przy tym jednak nie wolno bić pytką.

## 9. Miedwiędz

Wielość grających: 10 - 20.

**Plac:** Równy, równo jacy wiółgoscé. W nórce placu óznóczo są legówiszczce (matniã) miedwiędza. Cygniãcé kawłów, ùstówianié: dzecé wébiérãją miedwiędza, chtéren óstówów w matni, jiny óstówãją na placu i krãcã z chùstków „pétci”.

**Cél gré:** Dla miedwiędza: wéłãpac wszétczich grającéich; dló reszté: nie dac sã złãpac.

**Przebiég gré:** Zaréczawszë trzë razé, ópúszcziwó miedwiędz swójà matniã i zdrzi, kógó bë schwétãc, cobé zrobic gò swójjim wespółnikã. Pókãdka miedwiędz jednégò nie schwétó, ni mózë béc atakówóny, le nimò tégò drażniã gò smielszi. Czëj (miedwiędz i schwétóný) biegãją jak nórëchli do legówiszczã, biégò za nima całó ùrma, krzéczącé i bijãcé jich „pétkã”. Pò krótszim ódpócniénim w legówiszczu wérësziwó miedwiędz znówú na łowé, tim razã ju w kamrócznie chùdzy schwétónégò, óbãji trzëmãjącé sã za rãce, pólujã na nowéich wespółników, jacy przë zósným rëszenim pówiãkszãją miedwiędzowé karno coróz barzi, tak, że na óstatk wszétcé grający stówãją sã miedwiędzãma.

**Otmiané:**

1. Miedwiędzë jidã na łowé pôrama abò trójkãma, nigdë całã régå.
2. Na łowé wérësziwó wiedzno leno jedna pôra miedwiędzów, chtérna schwétónégò zãnószó na rãkach do matni. Bóczenk: przë tim ni mózë bic „pétkã”!



## 10. Wyciąg piłek w dwurzędzie

Liczba grających parzysta.

Ustawieni w dwóch szeregach w odległości 8-10 kroków od siebie.

Droga po której przebiega piłka, widoczna jest z rysunku.

**Przybory:** dwie palantowe lub dwie duże piłki dęte.

**Przebieg gry:** Gdy piłka dojdzie do ostatniego, ten natychmiast odrzuca ją i z powrotem rzuca temu, od którego ją dostał. Tą samą drogą, lecz w przeciwnym kierunku wraca piłka do pierwszych, którzy grę rozpoczęli. Ci podnoszą ją do góry i wołają: „raz”, bo zdobyli pierwszy punkt (za drugim razem wołają „dwa”). Bezpośrednio potem znowu piłkę odrzucają. To samo czyni druga partia. Wygrywa ta partia, która pierwsza zdobędzie umówioną ilość punktów. Po zdobyciu ostatniego punktu partia zwycięska „daje świecę”, tj. podrzuca piłkę prostopadle w górę.

**Reguły gry:** Grający muszą stać na swoim miejscu przynajmniej jedną (lewą) nogą. Jeżeli piłka upadnie, podnosi ją szybko najbliższy z partii, ale bezwarunkowo musi ją oddać temu, który ją upuścił.

## 10. Miónczi balów w dwurzędach

Liczba grających parzysta.

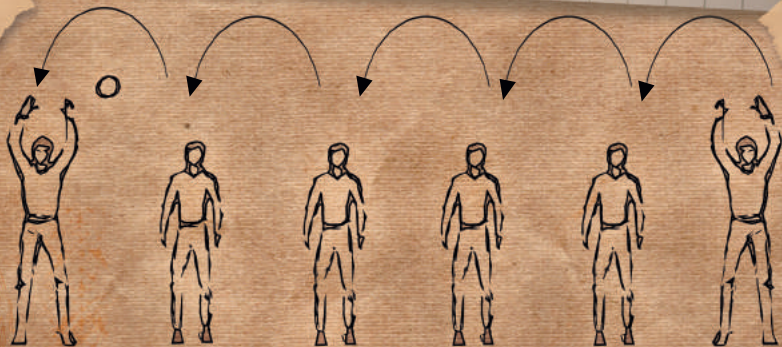
Gracze są ustawieni w dwóch rzędach w odległości 8-10 kroków od siebie.

Drogą, po której przebiega bal, widzieć na malunku.

**Przebieg gry:** Dwie palantowe albo dwie wióldzje nadmúchóny bala.

**Przebieg gry:** Czej bala duńdze do slédnégò, ten na nen sztòt cèskò já nazòd temù, òd jaczégò já dostòł. Tą samą drogą, le w procémnym czerènkù wrócò bala do pierszych, co rozpòczàlè grã. Oni pòdnòszajà já do górè i wòłajà „ròz!”, bò zdobèlè jeden pòntk (za drédzim razà wòłajà „dwa!”). Bezpośrednio pòtemù znòwù balà cèskajà nazòd. To samò robi drègò partió. Dobiwò no karno, chtèrno pierszè dobàdze ùgòdòną wielènà pòntków. Pò zbobècym slédnégò pòntku dobètnò partiò „dòwò swiècé”, to je podrzucò balà prosto w górà.

**Regle gry:** Grający muszą stojąc na swójjm mólu bènòmni jedną (lewą) nogą. Żelè bala spadnie, pòdnòszò já chùtkò nòblèższì z karna, le, jak bè nie bèłò, mùszì òddac já temù, chtèren já ùpùscył.



## 11. Kto prędzej dookoła

Liczba zawodników: 10-20.

Boisko: równe, dowolnej wielkości.

Losowanie i ustawienie: wszyscy tworzą koło, czotem do środka; do wyścigu wybiera się po dwóch, równych wzrostem.

Przebieg gry: Dwójka wyznaczona do wyścigu staje na zewnątrz koła, twarzą do linii biegu, plecami do siebie. Na dany rozkaz puszcza ją się obaj w wyścig (pieszy, bieżny lub skoczny), okrążają koło w przeciwnych kierunkach. Kto pierwszy stanie w kole, zwycięża. Celem uniknięcia zderzeń przy spotkaniu się należy naprzód wyznaczyć, którą stroną ścigający mają się wymijać.

Odmiany:

1. Zawodnicy przy spotkaniu podają sobie ręce i podskakują obunóż w kółko (lub przysiadają 3 razy, toczą młynka itp.), potem puszcza ją ręce i biega dalej w kierunku poprzednim.
2. Zawodnicy podczas wyścigu przewijają się wężykowato pomiędzy ćwiczącymi, których w takim razie ustawiamy w oddaleniu dwóch kroków od siebie.
3. Zawodnicy - zamiast biegać - cwałują albo podskakują jedno - lub obunóż.
4. Zawodnicy biegań pót drogi po zewnętrznej linii koła, drugą połowę drogi wewnątrz.

## 11. Chto chůdzny dokółã

Wielena zawodników: 10-20.

Plac: równy, równo jacji wiólgoscã.

Losowanie i ustawienie: wszęcã tworzą koło, przódka do wěstrzódka; do miónek wěbierõ sã pò dwóch, równy wiżë.

Przebieg grë: Dwójka, wěznaczonõ do miónek, stówõ bűten kòta, gãbã do linii biegu, plecama do se. Na dóny rozkòz pùszczajã sã òbaji do gònbë (piechti, biegnãcë abò skòkajãcë), òkrãżajã kòto w procëmnëch czerënkach. Chto pierszi stónie w kole, dobiwõ. Bë nie bëtò zderzaniõ przë pòtkanim, przódë nòlëzi wěznaczcë, w jakã stronã scygajãcy mają sã mijãc.

Otmianë:

1. Zawódnicë przë zéńdzenim pòdówajã sobie rãce i pòdskakiwajã na dwóch nogach w kótkò (mògã téż przësadac 3 razë, tozcëc młinczi abò jész co jinszégò robic), pòtemù pùszczajã rãce i biegnajã dali w pòprzédnym czerënkù.
2. Zawódnicë òb czas gònbë biegnajã slalomã miedzë cwiczącymã, jacji w takim razu muszą stojëc w òdległoscë dwóch kroków òd se.
3. Zawódnicë - miast biegać - nëkajã abò pòdskakujã na jedny abò téż dwóch nogach.
4. Zawódnicë biegnajã pót drodzi bűten, a drëdzi pót bënë kòta.



## 12. Wilk brytany (Podrywka ścigana)

Ilość grających 16-30.

Pole gry: Prostokąt o długości 50 m.

**Przebieg gry:** Grający dzielą się na dwie równe partie, a los rozstrzyga, którzy mają tworzyć partie podrywających, a którzy partie ścigających. Podrywający ustawiają się na jednej mecie, ścigający na drugiej w rzędach. Odległość między pierwszym podrywającym a pierwszym ścigającym dzieli się na dwie części w stosunku 2:3, tzn., że jeżeli długość boiska wynosi 50 m, odległość znalezionej punktu od podrywającego będzie 20 m, od ścigającego 30 m.

W tym miejscu wbija się w ziemię kij, a na nim zawiesza się czapkę, chustkę lub tym podobny przedmiot, łatwy do zdjęcia. Skoro któryś z podrywających zaczyna bieg, wybiega również ścigający. Podrywający ma dobiegnąć do kija, porwać przedmiot i jak najprędzej wracać z nim do swoich. Ścigający ściga go, a jeżeli go złapie przed metą, podrywający idzie do niewoli. Jeżeli zaś podrywający ucieknie, do niewoli dostaje się ścigający.

Podrywającemu wolno uciekać w granicach boiska we wszystkich kierunkach, jeśli te granice przekroczy, uważa się go za złapanego. Również wtedy idzie do niewoli, jeżeli nie przyniesie do swej mecy zrabowanego przedmiotu.

**Odmiana:** (Kozak). Ustawienie grających - jak w grze poprzedniej. Jakikolwiek przedmiot, łatwy do ujęcia, kładzie się na środku boiska. Z jednej i drugiej strony wybiega kozak i strażnik i zatrzymują się w odległości 1 kroku przed przedmiotem. Strażnik musi naśladować wszystkie ruchy kozaka, który korzystając z tej zasady wymyśla najrozmaitsze ruchy i pozycje, byle tylko odwieść uwagę strażnika od przedmiotu.

W stosownej chwili porywa przedmiot i ucieka do swoich. Strażnik go ściga. Z resztą obowiązują te same reguły, co w podrywce ściganej.



## 12. Wilk britany (scygónô pòdriwka)

Wielëna grającëch: 16-30.

Plac grë: prostonórt ô dlugòscë 50 métrów.

**Przebieg grë:** Grający dzelą sã na dwie równé partie, a kawel rozstrzìgò, jaczi mają twórzec partiã pòdriwajacëch, a jaczi partiã scygajacëch. Pòdriwający ùstòwiają sã na jedny mece, scygający na drédzi, w régach. Odległosc miedzë pierszim pòdriwającym a pierszim scygającym dzeli sã na dwie czàsë w stosënkù 2:3, to òznòczò, że jezlë dlugòsc placu mò 50 métrów, to òdległosc òd pònkù dlò pòdriwajacëgò mdze 20 métrów, a òd scygajacëgò 30 métrów. W nym môlu wbjì sã w zemiã czij, a na nim zawieszò czòpkã, chùstkã abò jinszi, szlachùjący za nima przedmiot, letczy do zdjãcò. Skòrno jeden z pòdriwajacëch zacinò biég, wëbiégò téz scygający. Pòdriwający mò dobiegnãc do czija, pòrwal przedmiot i jak nôchùdzy wracac z nim do swòjich. Scygający gòni za nim, a jezlë złapie gò przed metã, pòdriwający jidze do niewòlë. Jezlë zòs pòdriwający ùceknie, do niewòlë dostòwò sã scygający. Pòdriwajacémù wòlno ùcecac w grańcach placu we wszëtczich czerënkach, le skòrno ne grańce przejdze, ùwòzò sã gò za złapónégò.

Juwerno jidze do niewòlë, jezlë nie przëniese do swòji metë ùkradli rzeczë.

**Òtmiana:** („Kòzòk”). Ùstawienië grającëch – jak w przedny grze. Równò jakò rzecz, letkò do ùjãcò, kładze sã na westrzòdkù placu. Z jedny i drédzi stronë wëbiégò jedna osoba (kòzòk i wachtòrz) i stòwają w òdległoscë 1 krokù przed przedmiotã. Wachtòrz mùsi nasladowac wszëtczë ruchë kòzaka, jaczi, kòrzistajacë z ti zasadë, wëmësliwò nôrozmajszë ruchë i pòzycje, bële òdwrócëc bòczënk wachtarza òd przedmiotu.

W pasownym sztòce pòriwò przedmiot i ùcèkò do swòjich. Wachtòrz scygò gò. Pòstãpnë regùlë sã juwerné, jak w scygóny pòdriwce.



### 13. Dzień i noc

**Przebieg gry:** Grających dzieli się na dwie równe partie, z których jedna otrzymuje nazwę „Dzień”, druga „noc”. Wzdłuż linii środkowej boiska, w odstępach wynoszącym 4 kroki, ustawiają się obie partie w dwóch rzędach plecami do siebie, a twarzami do swych meczów zwrócone. Przewodnik staje między rzędami i woła: „dzień” lub: „noc”. Partie wywołana obraca się i goni przeciwną, która ucieka do swej meczy. Kto zostanie dotknięty ręką lub złapany przed meczą, zostaje wziętym do niewoli i przyłącza się do partii, która go złapała, po czym obie partie powracają na miejsce i gra trwa dalej. Ta partia wygrywa, która wytapie wszystkich przeciwników lub w końcu gry okaże się liczniejsza.

### 13. Džén i noc

**Przebieg grě:** Grających dzieli się na dwa równe karna – jedno je „dniã”, a drëdžé „nocã”. Wedle strzedny linii placu, w rozstãpiu wënoszącym 4 kroczki, ùstòwiałã sã òbãdwa karna w dwóch rëgach, zwróconë plecãma do se, a twarzãma do swòjich meczów. Prowadnik stówòw miedžë rëgãma i wòłò àbò „džén”, àbò „noc”. Wëwòłóné karno òbròcò sã i gòni procëmne, chtërno ùcëkò do swòjò mecz. Chto òstónie dotkniãtò rãkã àbò złapóny przed swòjã meczą, je wžãtò do niewòlë i przëłãcziwò sã do karna, jacžë gò złapało, pò czim òbãdwa karna wròcãjã na mòl i gra dërëje dali. No karno dobiwò, jacžë wëtapie wszëtczich z drëdžëgò karna àbò na òstãtkù grë je wielniëszë.

### 14. Wyścigi o miejsce

**Przebieg gry:** Dzieci tworzą koło. Jedno biegnie na zewnątrz koła i po drodze uderza którekolwiek. Wówczas uderzone dziecko biegnie w przeciwną stronę. Które z dzieci pierwsze wróci na miejsce, z którego wybiegło uderzone dziecko, zostaje tam, a drugie biegnie znów na zewnątrz koła w wyżej opisany sposób.

Dla dzieci małych można tę grę ułatwić: wybiera się dwoje dzieci stojących obok siebie i te biegną w przeciwnie strony na zewnątrz koła. Różnica polega na tym, że nie jedno, lecz oboje wracają na miejsce. Potem biegnie następna para.

### 14. Miónczi ò miescé

**Przebieg grě:** Dzecë tworzą kòłò. Jedno biegò bütën kòłã i pò drodze letkò ùderziwò jacžës jinšë. Wnenczas ùderzoné dzeckò biegò w procëmne strònã. Chtërno z dzecy pierszë wrócy na mòl, z jacžëgò wëbiegò ùderzoné dzeckò, òstówò tam, a drëdžë biegò znówù bütën kòłã w wëži òpisóny spòsòb. Dlò mòfëch dzecy mòže nã grã ułatwic: wëbiërò sã dwòje dzecy stojãcëch kòle se i te biegãjã w procëmne strònë bütën kòłã. Jinosc je takò, że nié jedno, le òbãdwa wròcãjã na swòj mòl. Pò nich biegò pòstãpnò pòra.



## 15. Kot i mysz

**Przebieg gry:** Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce, prócz dwojga, z których jedno jest myszką, a drugie kotem. Kot goni myszkę. Dla myszki przejście wszędzie jest wolne, kot zaś może przebiegać pod rękami dzieci tylko wtedy, kiedy mu się uda. Koło jest w jednym miejscu przerwane, tj. zostawiona bramka dla kota, przez którą ten może się dostać do koła bez przeszkody. Aby ułatwić myszce przejście, dzieci unoszą nieco ręce: kota zaś nie powinny wpuszczać. Gdy kotu uda się złapać myszkę, wówczas wszystkie dzieci klaszczą w ręce. Następnie biegnie inna para.

**Uwaga:** jeżeli jest większy zastęp dzieci, mogą być dwie lub trzy myszki i tyleż kotów: w tym wypadku każdy kot ściga swoją myszkę.

## 15. Kòt i mész

**Przebieg grë:** Dзецë robią kòło, trzëmającë sã za rãce, bkróm dwóch, z chtërnëch jedno je mészka, a drëdzë kòtã. Kòt gòni mészka. Dlò mészci przeńscë wszãdze je wòlné, zòs kòt mòże przebiegac pòd rãkama dzeczy leno tedë, czej mù sã to ùdò. Kòło je w jednym mòlu przerwóné, tam je òstówiónò dlò kòta brómka, przez jakã nen mòże dostac sã do kòta bez przeszkòdë. Bë ùłatwic mészce przeńscë, dzecë ùnòszajã përnã rãce: zòs kòta nie pòwinë wpuszczac. Czej kòtowi ùdò sã złapac mészka, tej wszëtczë dzecë klòskajã w rãce. Pò nich biegò jinò pòra.

**Bòczënk:** jezlë dzeców je wiele, mògã bëc dwie abò trzë mészci i tëlë kòtów; tedë kòzdi kòt gòni swòjã mészka.



## 16. Podcinanka (szczur)

**Przebieg gry:** Uczestnicy gry dzielą się na dwie grupy. Wszyscy ująwszy się za ręce zataczają szerokie koło i opuszczają ręce. Dwaj skrajni uczestnicy drużyn, stojący w miejscu zetknięcia się drużyn (obok siebie), nakładają na rękawy opaski. W środku koła staje prowadzący z linką długości 3-4 metry, z uwiązaniem na końcu woreczkiem piasku lub piłką palantową (szczur). Na sygnał prowadzący zaczyna się obracać w miejscu i stopniowo wydłużać trzymaną linkę, puszcza „szczura” tuż przy ziemi tak, aby przedmiot uwiązany na końcu sięgał stóp stojących na obwodzie koła. Ci zaś, podskakując obunóż, chronią się od ugryzienia przez szczura. Drużynie, której grający został „ugryziony” przez „szczura”, zalicza się punkt karny. Gra trwa 2-3 minuty. Wygrywa ta drużyna, która ma najmniej punktów karnych.

## 16. Pòdcynanka (szur)

**Przebieg grę:** Uczestnicë grë dzelą sã na dwa karna. Wszëscë, trzëmajacë sã za rãce, robiã szeroczé kòło i òpuszczajã rãce. Dwaj ùczãstnicë z bòków, stojãcy w mòlu zetkniãcò sã karnòw, nakłòdajã na rãkòwé òpasczi. We wëstrzòdkù kòła stòwò prowadzãcy z linkã długóscë 3-4 mètrów, na jaczì kùncu je ùwiãzòny miész k piòskù abò palantowò bala („szur”). Na sygnal prowadzãcy zacznò sã obracac w placu i stãpniowò wëdłużajacë trzimónã linkã puszczò „szura” zarò przë zemi, tak, żebë przedmiot ùwiãzòny na kùncu sygòt stóp stojacëch na objimie kòła. Oni zòs, pòdskakujacë na òbëdwùch nogach, chròniã sã òd ùgrëzeniò przez „szura”. Karno, chtërnégò gròcz òstòt kãszony przez „szura”, dostòwò karny pònk. Gra dërëje 2-3 minutë. Dobiwò no karno, jaczé mò nòmni karnëch pònkòw.



## 17. Rybak

Ilość grających: 20 – 40

Pole gry: Boisko kwadratowe lub prostokątne, 40 – 50 kroków szerokie.

Przebieg gry: Jeden z grających jest rybakiem. Stoi on poza „stawem”, tzn. poza wyznaczonym polem gry, w którym pływają ryby. Z rozpoczęciem gry wbiega pomiędzy ryby i stara się którąś złapać. Schwytana ryba staje się rybakiem i pomaga mu. Jednak najpierw musi z nim wyjść poza staw, tam podają sobie ręce, znowu idą na połów i wolnymi rękami łapią tyle ryb, ile zdołają równocześnie utrzymać. Każdy nowy rybak tworzy łańcuch z poprzednimi aż do chwili, kiedy ich jest sześć. Wtedy łańcuch dzieli się na 2, które osobno łapią, aż każdy z nich wzrośnie do 6. Środkowi rybacy nie mogą wprowadzić łapać, ale mogą zamknąć rybę w sieć i nie pozwolić jej uciec, aż skrajny złoda ją uderzyć. Jeżeli podczas gry łańcuch się przerwie, nie wolno łapać, zanim nie zostanie ponownie spojony. Najpóźniej złapana ryba jest pierwszym rybakiem w nowej grze.

## 17. Rėbók

Wielėna grającėch: 20-40

Plac grė: kwadratowi abò prostonórtny, 40-50 kroków szeroczni.

Przebieg grė: Jeden z grającėch je „rėbóká”. Ón stoi za „błotká”, to je za placã grė, w chtėrnym „ptiwajã rėbė”. Na zóczãtkù grė wbiėgò midzė „rėbė” i mó starã jakãs złapac. Złapónò „rėba” stòwò sã „rėbóká „i pómògò pierszėmù „rėbókòwi”, le nòpieri mùszã razã wińc za „błotkò”. Tam pòdajã sobie rãce. Znòwù jidã łowic i wòlnyma rãkama łapiã tėli rib, wiele pòradzã w jednym czasie. Kòzdi nowi „rėbók” twòrzi lińcuch z jinszima jaz do czasu, czedė je jich szesc. Tedė lińcuch dzeli sã na dwa, chtėrne łapiã ósobno, jaz kòzdi z nich mdze miòt pò szesc „rėbóków”. Westrzėdny rėbòcė ni mògã pò pròwdze łowic, le mògã zamknãc rėbã w sėc i nie dac ji ùceć, jaz skrajny dò radã jã ùderzėc. Jezłė ób czas grė lińcuch sã przerwie, nie wòlno łapac, nim nie óstónie znòwù zrzeszony. Nòpòzni złowionò rėba je pierszim rėbókã w nowi grze.



## Publikację opracowali uczniowie klasy Va Zespołu Szkół

### Publicznych nr 3 w Kościerzynie:

Paweł Ciupka, Anna Formella, Dominika Gończ, Mateusz Literski, Dawid Lorek, Marcin Majewski, Ziemowit Pindera, Katarzyna Pirsch, Filip Plutowski, Monika Przeperska, Kasper Rolbiecki, Kacper Rzepka, Maciej Sulej, Aleksandra Szal, Roksana Szulist, Arkadiusz Wronikowski, Katarzyna Zwara  
Opiekun – Beata Jankowska



Gry opracowane na podstawie książek:

1. „Zabawy i gry ruchowe”, Eugeniusz Piasecki wyd. III poprawione i rozszerzone, Lwów – Warszawa 1922r.
2. „Gry i zabawy ruchowe stosowane w ogrodach im. W. E. Rau’a”, pod red. J. Gebethnerówny, Z. Karasiówny, A. Filipowicza, wydawnictwo ogrodów im. W.E. Rau’ a, wydanie drugie dopięnione, Warszawa 1916r.
3. „Gry. Zabawy i imprezy plenerowe”, Janusz Pęksa, Romuald Frey, Wydawnictwo COK, Warszawa czerwiec 1976r.
4. „Gry i zabawy towarzyskie”, Mieczysław Rościszewski, Warszawa 1900 r.