

WYCHODZĄ  
Z CIENIA  
PODWÓRKOWE  
WSPOMNIENIA



WYCHODZĄ  
Z CIENIA  
PODWÓRKOWE  
WSPOMNIENIA

SCENARIUSZE GIER I ZABAW




Redakcja: **Marlena Nowaczyk**






Opracowanie opisów gier i zabaw: **Dorota Zasina, Marlena Nowaczyk**

Konsultacje: **Małgorzata Świderek, Karolina Baranowska**

Korekta: **Ewa Kamińska**

Zdjęcia: **Marlena Nowaczyk, Konrad Jakubiak**

oprócz: str. 15 –  **pupismyname** (flickr.com/photos/pup/363152181)

str. 17 –      **cheerytomato** (flickr.com/photos/23881436@N05/3670168084)

Projekt okładki, skład: **Piotr Świderek, Kooperatywa.org**

Wydawca:

**Ośrodek Działań Ekologicznych „Źródła”**

90-602 Łódź, ul. Zielona 27

tel. 42 632 03 11, 42 632 81 18, fax 42 291 14 50

office@zrodla.org

[www.zrodla.org](http://www.zrodla.org)

ISBN: 978-83-932700-6-4

Wydanie pierwsze

Łódź 2011

Wydrukowano na papierze z makulatury.

Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons

„Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 2.5 Polska”

(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/pl/>).

Treści zawarte w książce wolno kopiować i rozpowszechniać w celach niekomercyjnych pod warunkiem podania ich źródła i autorstwa.

Internetowa wersja publikacji: [zabawy.zrodla.org](http://zabawy.zrodla.org)

*Pragniemy serdecznie podziękować Paniom i Panom, bywalcom łódzkich Domów Dziennego Pobytu:*

*Józefowi Burdelak, Genowefie Chałaśkiewicz, Halinie Drochlińskiej, Zenonowi Dudzie, Barbarze Dworakowskiej, Jerzemu Godek, Alicji Gola, Tadeuszowi Grzelakowi, Krystynie Grzeszczyk, Stanisławie Grzybowski, Irenie Jastrzębskiej, Gertrudzie Kacprzak, Władysławie Kubiak, Krystynie Laskowskiej, Henrykowi Laskowskiemu, Kazimierze Lipińskiej, Janinie Ludwisiak, Bożenie Markiewicz, Marii Mielko, Kazimierze Ołasi, Jerzemu Pacholczykowi, Alicji Perkowski, Władysławowi Respondek, Annie Rudnickiej, Janowi Rudnickiemu, Kazimierze Szymańskiej, Wandzie Waleszczyk, Jerzemu Wróblewskiemu*

*a także kierowniczkom Domów, Paniom*

*Annie Fronckiej i Krystynie Poradeckiej*

*za nieocenioną pomoc w realizacji projektu. Za to, że zechcieliście Państwo podzielić się z nami swoim czasem oraz wspomnieniami*

*Ośrodek Działań Ekologicznych „Źródła”*



## WSTĘP

Ośrodek Działań Ekologicznych „Źródła” od 18 lat zajmuje się szeroko rozumianą edukacją ekologiczną, przyrodniczą, globalną i obywatelską. Naszą misją jest stałe zwiększanie stopnia świadomości ekologicznej społeczeństwa poprzez aktywną edukację, realizowaną głównie poprzez warsztaty dla młodzieży, szkolenia, wyjazdy terenowe, projekty informacyjne.

Jako ośrodek promujący edukację i kulturę ekologiczną, pragniemy stworzyć dzieciom i młodzieży ciekawą alternatywę spędzania wolnego czasu – na łonie natury, z dala od komputera czy ekranu telewizyjnego. Właśnie dlatego w tym roku rozpoczęliśmy realizację projektu **„Wychodzą z cienia podwórkowe wspomnienia”**. Ma on na celu propagowanie tradycyjnej kultury regionu łódzkiego poprzez upowszechnianie dawnych gier i zabaw podwórkowych, piosenek i wylizanek związanych z Łodzią i okolicami.

Chcąc szerzyć ideę przywracania blasku tradycyjnym grom i zabawom podwórkowym, oddajemy w Państwa ręce książkę zawierającą opisy dwunastu tradycyjnych gier i zabaw podwórkowych naszego regionu. Opisy te wzbogacone są ilustracjami, wylizankami służącymi do rozpoczęcia zabawy lub ustalenia kolejności gry wśród uczestników, podwórkowymi wspomnieniami dorosłych mieszkańców województwa łódzkiego oraz fraszkami lokalnego twórcy.

Mamy nadzieję, że książka stanie się pożyteczną pomocą zarówno dla dorosłych, jak i młodych – pierwszym pozwoli odświeżyć wspomnienia i wyzwolić młodzieńczą energię, drugim pobudzi wyobraźnię i będzie skutecznym lekarstwem na nudę. Oby też stała się wiernym towarzyszem radosnych chwil spędzonych wspólnie w gronie przyjaciół czy rodziny. Okazuje się bowiem, że nie potrzeba stosu elektronicznych gadżetów – wystarczy towarzysz gry i kawałek przestrzeni, a dobra, pełna pozytywnych emocji zabawa gwarantowana. I nie obowiązują tu żadne granice wiekowe. Jedyną granicę wyznaczają nasze chęci.

Tak więc bawmy się – mali, więksi oraz najwięksi – i niech **„wychodzą z cienia podwórkowe wspomnienia”**!

Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej projektu: [zabawy.zrodla.org](http://zabawy.zrodla.org).

# WYLICZANKI

Wyliczanki,  
„cuda, wiązki”  
i z odpustu  
obwarzanki.

Witold Smętkiewicz

Onse madonse a flore,  
omade omade omadeo deo riki tiki,  
sprzedajemy naleśniki,  
naleśniki są gorące,  
i kosztują trzy tysiące,  
raz, dwa, trzy!



Aniołek, fiołek, róża, bez,  
konwalia, balia, wściekły pies.

Ene due rabe, bocian połknął żabę  
a żaba Chińczyka, co z tego wynika?

Ene due rike fake,  
torba borba ósme smake.  
Eus deus kosmateus,  
i morele baks.

Wpadła bomba do piwnicy,  
napisała na tablicy:  
SOS czarny pies,  
tam go nie ma, a tu jest.

Palec pod budkę, bo za minutkę  
zamykam budkę.  
Budka zamknięta, nie ma klienta,  
klient w Warszawie siedzi na ławie.

Chodzi lisek koło drogi,  
nie ma ręki ani nogi.  
Trzeba lisa pożałować,  
chleba z masłem podarować.

Entliczek-pentliczek,  
czerwony stoliczek,  
na kogo wypadnie,  
na tego – bęc!

Jeden, dwa, jeden, dwa,  
pewna pani miała psa.  
Trzy i cztery, trzy i cztery,  
pies ten dziwne miał maniery.  
Pięć i sześć, pięć i sześć,  
pies ten kości nie chciał jeść.  
Siedem, osiem, siedem, osiem,  
wciąż o lody tylko prosił.  
Dziewięć, dziesięć, dziewięć, dziesięć,  
kto te lody mu przyniesie?  
Może ja, może Ty?  
Licz od nowa: raz, dwa, trzy!

Pałka, zapałka, dwa kije,  
kto się nie schowa, ten kryje!

Ene due rabe, połknął bocian żabę,  
żaba Tadeusza, w brzuchu jej się rusza.

Triumpf, triumf, misia, bela.  
Misia, Kasia, konfacela.  
Misia a, misia be,  
Misia, Kasia, konface.

Siedzi baba na cmentarzu,  
trzyma nogi w kałamarni.  
Przyszedł duch, babę buch,  
baba fik, a duch znikł.

Siedzi anioł koło krzaka  
i gapi się na ślimaka.  
Raz, dwa, trzy – kryjesz ty!

Na wysokiej górze  
rosło drzewo duże.  
Nazywało ono się  
aplipaplibliteblau.  
Kto tego nie wymówi,  
ten nie będzie grał.

Siedzi zajączek na grochowej miedzy,  
my się kłaniamy a on sobie siedzi.  
Ty zajączku dobrze wiesz,  
i wybierzesz kogo chcesz.

Szły pchły koło wody,  
pchła pchłą pchła do wody,  
a ta pchła płakała,  
że ją tamta pchła wepchała.

Pan Sobieski miał trzy pieski:  
żółty, czerwony, niebieski!

Ekite pekite, cukite me.  
Abel fabel, domina ra.  
Echo pecho, kostka gra!



# ZABAWY

Mamy XXI wiek  
A jednak mi żal,  
że stopniowo wychodzi z mody  
dawnych podwórek czar  
i ginące zawody.  
Zresztą nie tylko zawody,  
również dawne zabawy.  
No cóż, takie czasy,  
nie biega się już za kółkiem  
i nie grywa „w klasy”...

Witold Smętkiewicz



## KLASY – CHŁOPEK

**Czas:**  
zależny od liczby uczestników

**Wymagania terenu:**  
chodnik, asfalt lub płaska ziemia

**Wiek i liczba uczestników:**  
co najmniej dwóch uczestników (ale można też się  
ćwiczyć w skokach indywidualnie) od około 7. roku życia

**Niezbędne akcesoria:**  
patyk do rysowania na ziemi lub kreda/kamień do rysowania na chodniku, szkiełko lub kamyk znalezione w pobliżu miejsca gry

**Reguły gry:**  
Uczestnicy rysują kształt klas – chłopka. Ustalają w drodze wyliczanek kolejność udziału w grze.

Gra polega na umiejętnym przejściu przez osiem pól chłopka tj. przez wszystkie osiem klas dawnej szkoły podstawowej, wrzucaniu szkiełka w kolejne pola „chłopka”, na zgrabnym podskakiwaniu i utrzymaniu się przez dłuższy czas na jednej nodze.

Każde dziecko prowadzi grę na własny rachunek.

Uczestnik wrzuca szkiełko w „pierwszą klasę”, staje na jednej nodze, wskakuje w pole, podnosi szkiełko, przeskakuje resztę pól i wyskakuje na zewnątrz chłopka. W ten sposób stara się zaliczyć wszystkie osiem pól. W ramiona wskakuje się obunóż, zarówno w drodze do celu, jak i w drodze powrotnej. Do głowy wskakuje się obunóż, wykonuje obrót w powietrzu i skacze z powrotem. Jeśli gracz skusi, kolejkę rozpoczyna następna osoba. Następnej kolejki nie zaczynamy od pierwszej klasy, ale od tej, na której skusiliśmy.

Skucha to wrzucenie szkiełka w nieodpowiednie pole lub na którąkolwiek z linii chłopka, to nieutrzymanie się na jednej nodze lub naskoczenie na linię oddzielające poszczególne pola.

Wygrywa uczestnik, który pierwszy ukończy szkołę (8 klas).

**Uwagi, komentarze:**  
Grę w klasy można dowolnie urozmaicać np. układając kwadraty z cyframi w kształt kopty, muszli ślimaka lub stosując różne utrudnienia jak np. kładzenie kamyka na udzie zgiętej podczas podskoków nogi. I tak dalej, i tak dalej...



## SERSO

### Czas:

Dopóki nie rozbolą ramiona :-)

### Wymagania terenu:

płaska powierzchnia

### Wiek i liczba uczestników:

z osoby, z krótszymi szpadami dostosowanymi do wzrostu mogą grać już nawet 5-latki.

### Niezbędne akcesoria:

Wykonane z wikliny lub innego materiału: dwie szpady oraz kółko. Kółko średnicy 30 cm, szpady długości ok. 90 cm. W zależności od wzrostu gracza kółko można wykonać mniejsze lub większe, a szpady krótsze..

### Reguły gry:

Gra polega na wzajemnym przrzucaniu kółka – ze szpady jednego gracza na szpadę drugiego gracza. W tym celu gracze stają w pewnej odległości od siebie, każdy trzyma w ręku szpadę. Pierwszy gracz nakłada kółko na szpadę i wyrzuca je w górę i do przodu, w ten sposób, by druga osoba „nabiła” kółko w locie na swoją szpadę i mogła odrzucić je z powrotem. Najlepiej wyrzucać kółko, robiąc zamach zza przeciwległego ramienia – wtedy kółko wybija się wysoko w powietrze i leci na większą odległość.

### Uwagi, komentarze:

Jest to bardzo odprężająca i wyjątkowa gra, ponieważ nie gramy na punkty – rzucając i odrzucając kółko naszemu kompanowi uczymy się współpracy, ćwiczymy zręczność i trafianie do celu. Oczywiście często zdarza się, że kółko zawisnie na drzewie albo poturla się w głąb wysokiej trawy, wówczas zwołujemy z podwórka „sztab do rozwiązywania sytuacji kryzysowych” i gra już angażuje więcej niż dwójkę uczestników :-)



## ZIEMNIAK

### Czas:

zależny od ilości i pomysłowości uczestników – bywają gracze dążący do urozmaicenia gry stosując przeróżne sztuczki z piłką

### Wymagania terenu:

płaski teren

### Wiek i liczba uczestników:

od około 9. roku życia, od czterech graczy

### Niezbędne akcesoria:

piłka

### Reguły gry:

Wszyscy uczestnicy stają w kręgu i odbijają jeden do drugiego piłkę obiema dłońmi (jak w siatkówce) tak, by jak najdłużej utrzymać ją w locie. Osoba, która nie odbije skierowanej do niego piłki (np. piłka jedynie otrze się o dłoń) lub która ostatnia dotykała piłkę, zanim spadła ona na ziemię, wchodzi do środka tworzonych przez graczy koła i przykuca. Osoby stojące na zewnątrz kontynuują odbijanie. Teraz jednak, kiedy już ktoś jest w środku, mogą zacząć zbijać, tzn. zamiast odbić piłkę do kogoś z kręgu, mogą „ściąć”, celując w osobę będącą w środku. Jeśli trafią, wówczas osoba będąca w środku otrzymuje literkę „Z”. I tak za każdym udanym „ścięciem”, a więc kiedy piłka choćby ją muśnie, otrzymuje ona kolejne litery – „I”, „E”, „M”, „N”, „L”, „A”, „K”. Jeśli uzbiera wszystkie litery, zostaje mianowana „ZIEMNIAKIEM” i odpada z gry.

Do środka wchodzi się też za nieumiejętne ścinanie (piłka nawet nie dotknie osoby w środku). Zauważmy więc, że liczba osób będących w środku i narażonych na otrzymanie etykiety „ZIEMNIAKA” wzrasta. Każda z tych osób zbiera litery „ziemniaka” na własne konto.

Tej niechlubnej etykiety można jednak uniknąć. Osoba w środku może „wybawić się”, czyli wrócić do kręgu graczy, ale tylko w jednym przypadku – jeśli przechwyci piłkę. A są na to dwa sposoby. Pierwszy polega na złapaniu piłki będącej w locie. W tym celu musi wstawać z kucków, kiedy osoby z zewnętrznego kręgu odbijają wzajemnie do siebie. Nie może jednak wstać na długo – podskakuje z kucków tylko po to, by przechwycić piłkę w locie. Jeśli się nie uda, kuca z powrotem i dalej wyczekuje dogodnego momentu, by po raz kolejny wybić się ku górze.

Drugi sposób na „wybawienie się”, to złapanie piłki, którą ktoś z zewnętrznego koła w nas celował. Wówczas następuje wymiana – osoba, która w nas celowała, wchodzi do środka, a my wybawiamy siebie oraz pozostałe osoby będące z nami w środku. Kiedy „wybawia-



my się”, anulowaniu ulegają wszystkie litery, które zgromadziliśmy na swoim koncie. Warto więc nie chować się przed uderzeniem, ale bacznie obserwować ruchy graczy i piłki, by wyjść z gry „z twarzą”.

A kto i kiedy wygrywa w „ZIEMNIAKA”? Kiedy zostało już tylko dwoje graczy (reszta kuca w środku), ma miejsce ostatni „serw” – kto skusi, ten wchodzi do środka, a wygrywa ta osoba, która jako jedyna została na zewnątrz w pozycji stojącej.

#### **Uwagi, komentarze:**

Im więcej osób gra, tym zabawa jest bardziej skomplikowana i bardzo często następują niespodziewane zwroty akcji. Bo może już zostaliśmy tylko we dwójkę, ostatnie odbicie i... ktoś ze środka łapie piłkę, wybawiając wszystkich! I musimy wejść do środka, a zwycięstwo przeszło nam koło nosa!

#### **Tak bywa**

Mężczyźni często  
chłopcami pozostają.  
Nic się w ich życiu nie zmienia,  
tylko zabawki się zmieniają.

*Witold Smętkiewicz*



## **CYMBERGAJ**

#### **Czas:**

Dopóki nie wyczerpią się nam zapasy monet.

#### **Wymagania terenu:**

stół lub płaska, gładka nawierzchnia

#### **Wiek i liczba uczestników:**

dwoch uczestników, od około 7. roku życia

#### **Niezbędne akcesoria:**

3 monety, 2 grzebień/linijki/deseczki, kreda  
lub miękki kamień do rysowania



#### **Reguły gry:**

Jeśli nie mamy wolnego stołu, rysujemy na podłożu boisko do piłki nożnej w wersji mini (prostokąt o wymiarach mniej więcej 100 cm x 70 cm) i zaznaczamy bramki na przeciwnych, krótszych bokach naszego boiska. Przygotowujemy 2 monety jednej wielkości (będą to nasi piłkarze) oraz jedną mniejszą (piłkę). Piłkę ustawiamy na środku boiska, a piłkarzy po obu jej stronach. Pierwszy ruch ma osoba wyznaczona w drodze wyliczanki. Jej zadaniem jest, trzymając w ręce grzebień, uderzyć jego grzbietem (nie ostrą stroną z zębami) w swoją monetę-piłkarza w ten sposób, by odbiła ona monetę-piłkę. Po jednym naszym odbiciu ruch ma nasz współzawodnik i tak na zmianę. W takim cyklu poruszamy się po boisku, aż dotrzemy w okolice bramki przeciwnika. Gol strzelony do bramki przeciwnika to oczywiście punkt na nasze konto. Po udanej akcji wracamy z piłką i graczami do pozycji wyjściowej (środek boiska) i kontynuujemy rozgrywkę. Gramy do ustalonej liczby punktów.

#### **Uwagi, komentarze:**

Podczas gry często w niewyjaśnionych okolicznościach giną monety – a to był out i monety nie udało się odnaleźć, a to komuś zabrakło akurat grosza na lizaka... ;-) Jeśli gracze nie posiadają „kieszeni bez dna”, lepiej grać starymi monetami, które wyszły już z obiegu. Cymbergaj to wbrew powszechnej opinii gra nie tylko dla chłopców – dziewczyny znakomicie poruszają się po boisku, niejednokrotnie ogrywając chłopaków. Chłopcy jednak nie pozostają dłużni i odgrywają się na koleżankach, dając popis umiejętności podczas gry w klasy.



## KAPSLE

### Czas:

Dopóki toru nie zmyje deszcz lub palce nie napuchną od pstrykania.

### Wymagania terenu:

powierzchnia łatwa do uformowania

### Wiek i liczba uczestników:

co najmniej dwóch graczy, od około 6. roku życia

### Niezbędne akcesoria:

kapsle od butelek

### Reguły gry:

Na ziemi rysujemy tor: kredą lubi kamieniem na chodniku, patykiem na ubitej ziemi lub wygładzając piasek na obrzeżach piaskownicy. Szerokość toru uzależniona jest od liczby 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 czy kamieni lub zbiorniki wodne (dołek w ziemi zabezpieczony folią i wypełniony wodą albo zwykła kałuża).

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. Wygrywa ten gracz, którego kapsel jako pierwszy przekroczy linię mety.

### Uwagi, komentarze:

W latach 80-tych na podwórkach bardzo popularną wersją gry był tzw. Wyścig Pokoju, czyli wyścigi na kapsle rozgrywane na wzór transmitowanych w telewizji zawodów kolarskich. Kapsel (kolarza) specjalnie przygotowywano do wyścigu – polerowano (zdzierano) o chodnik jego wierzch tak, by miał lepszy „poślizg”, a do wnętrza wklejano flagę państwa, które dany gracz reprezentował. Mocowano ją za pomocą plasteliny czy wosku, a samą mapę najczęściej wycinano z encyklopedii – ryzykując oszpeccenie wartościowej książki, choć groziło to nie lada burą od rodziców.

Dziś także możemy nasze kapsle ozdabiać i oznaczać np. naklejając flagi, miniaturowe obrazki z ulubionymi modelami aut, motocykli czy wizerunki sportowych idoli.

Kto okaże się być czarnym koniem naszych wyścigów? Gotowi... START!



## KURY NA GRZĘDZIE

### Czas:

Dopóki starczy tchu.

### Wymagania terenu:

podwórko z trzepakiem

### Wiek i liczba uczestników:

minimum dwóch uczestników, maksymalnie tyle osób, ile zmieści się na trzepaku, od 6.–7. roku życia

### Niezbędne akcesoria:

trzepak

### Reguły gry:

W drodze wyliczanki wybierana jest osoba, która będzie w grze pełnić rolę koguta. Reszta uczestników to kury, które rozsiadają się, stają, zawisają na trzepaku, robią inne akrobacje – wszystko, byle tylko nie dotknąć ziemi. Kogut staje kilka metrów od trzepaka, tyłem do kur. Zaczyna odliczanie np. do dziesięciu, a w tym czasie kury muszą ustawić się szybko wedle swoich upodobań na grzędzie (trzepaku). Gdy skończy się odliczanie, kogut z zamkniętymi lub przewiązаныmi chustą oczami zaczyna iść w kierunku trzepaka. Z wyciągniętymi rękami podąża naprzód, aż jego ręce nie napotkają na rurę trzepaka. Teraz jego zadaniem jest, nie podglądając, złapać którąś z kur – za nogę, za rękę, za brzuch, za sznurówkę, czyli za co tylko się uda. Kury jednak mają oczy szeroko otwarte i widząc usiłowania koguta, robią uniki – mogą dowolnie przemieszczać się po trzepaku, zmieniać co chwilę pozycje, ale zabronione jest schodzenie na ziemię. Kury muszą zachowywać się bardzo cicho – wszelkie śmiechy, brzdęki naprowadzają koguta na trop! Często zdarza się, że kogut zniechęcony sprawnością kur zaczyna podglądać – jeśli któraś z bystrzych kur to zauważy, może krzyknąć: „Filujesz!”. Wtedy kogut musi zawrócić kilka metrów przed trzepak i zaczynać swoje „polowanie” od początku.

W następnej kolejce kogutem zostaje pierwsza złapana kura lub osoba, która nie utrzymała się na grzędzie i dotknęła ziemi.

### Uwagi, komentarze:

Kogut musi podczas swojej wędrówki do kurnika zachować ostrożność – wystająca kostka chodnikowa, potknięcie i guz murowany.

Kogut czasem niechcący zbacza z trasy i szuka, i szuka, i szuka... Widok błędzącego po podwórku koguta jest dla kur całkiem zabawny i wtedy ciężko zachować powagę. Ale pamiętajmy, że kogut słyszący chichoty z łatwością wróci na dobry tor.



## GRA W ZDOBYTE

### Czas:

maksymalny czas trwania to około 2 godziny

### Wymagania terenu:

Wymagany jest duży obszar do zabawy, nawet 4 km<sup>2</sup>. Ponadto musi to być np. podwórkę, na terenie którego znajduje się jakiś strategiczny punkt (słup, latarnia, drzewo).

### Wiek i liczba uczestników:

Minimum 8 osób (po 4 w każdej z drużyn) w wieku, który pozwala na samodzielne poruszanie się po dużych obszarach.

### Niezbędne akcesoria:

niepotrzebne

### Reguły gry:

Dzielimy się na dwie drużyny i wyznaczamy obszar do zabawy np. kilka podwórek plus okoliczny park lub sad albo las i łąka. Możemy się poruszać tylko w granicach tego obszaru, a przyłapanie kogoś na niedozwolonym obszarze jest równoznaczne z dyskwalifikacją i wygraną przeciwnej drużyny.

Decydujemy również o tym, jaki punkt obieramy za nasz cel – będziemy musieli go zdobyć, czyli dotknąć. Może to być słup, latarnia, drzewo lub inne strategiczne miejsce na podwórku.

Jedna drużyna to zespół uciekający, druga – ścigający.

Drużyna uciekająca chowa się, ale jej zadaniem jest zdobyć, czyli dotknąć wyznaczony punkt – cel. Chować można się wszędzie, gdzie dostęp ma każdy gracz, ale preferowane jest granie wyłącznie na dworze. Należy korzystać z naturalnych kryjówek, takich jak krzaki, pagórki i zagłębienia terenu.

Gdy pierwsza drużyna ucieka, druga czeka około 10 minut, po czym zaczyna pogoń – goni, szuka członków drużyny pierwszej, ale i broni słupa. Przeważnie jedna osoba wyłączona jest z gonitwy i pełni rolę strażnika – broni słupa przebywając w pewnej odległości od niego. Odległość tę ustalamy przed rozpoczęciem gry (najczęściej około 100 m). Jest to przywilej strażnika, ponieważ kompani z jego drużyny nie mają prawa przebywać tak blisko celu. Mogą oni wejść w „pole ochronne” dopiero, gdy w ten obszar wejdzie drużyna przeciwna.

Tak więc drużyna uciekająca przemieszcza się w kierunku celu – po drodze musi się jednak kamuflować i chować. Drużyna szukająca goni przeciwników i jeśli kogoś zauważy,

wystarczy dotknąć tę osobę, aby została wyeliminowana. Często zaczyna się wtedy długi pościg. Nie trzeba poruszać się grupowo – członkowie obu drużyn mogą się rozłączać. Jest to nawet wskazane.

Wystarczy, że jednej osobie z drużyny uciekającej uda się sprytnie ominąć strażników, by dotknąć celu i... zdobyte! Jeśli jednak strażnik wypatrzy zbliżającą się do celu osobę z drużyny przeciwnej, musi dotknąć przeciwnika, zanim ten dotknie cel. Wtenczas eliminuje rywala.

Powinno się wyznaczyć też maksymalny czas gry, np. około dwóch godzin. Jeśli do tego czasu nasz cel nie zostanie zdobyty, wygrywa drużyna przeciwna.

Po takim jednym starciu możemy zamienić się rolami (drużyna szukająca teraz będzie uciekać i na odwrót), by spróbować rewanżu.

### Uwagi, komentarze:

Choć musimy się zmieścić w wyznaczonym czasie gry, to pamiętajmy, że dobry strateg potrafi odpowiednio zarządzać czasem – nie przeciąga, ale gra na zwłokę i w ten sposób osłabia czujność strażników pilnujących celu.



## KLIPA

### Czas:

Czas zależny od liczby uczestników, możliwe dokończenie gry kolejnego dnia. Póki mama nie zawoła.

### Wymagania terenu:

Ubita ziemia – taka, na której są dobrze widoczne rysunki pisane patykiem, lub beton, na którym możemy rysować miękkim kamieniem czy kredą.

### Wiek i liczba uczestników:

Od 3 do 8 graczy w wieku od 8 lat, ale ćwiczyć odbijanie klipy można od młodości.

### Niezbędne akcesoria:

- klipa, czyli drewnienko w kształcie prostokąta o podstawie ośmiokąta zastrzone klinowato na obu końcach, mówiąc prościej ołówek zatemperowany z dwóch stron. Na każdym z ośmiu boków klipy wycięte lub wypalone cyfry od 1 do 4 (dwukrotnie w kolejności: 12341234). Wystarczy też jednak, 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 zastrzonego czubka do ścianki, 7 cm ścianka, 2 cm od ścianki do zastrzonego czubka), obwód 7 cm;

- balas, czyli kijek lub wystrugana z drewna łopatką służąca do podbijania i uderzania klipy. Przybliżone wymiary balasa to: długość: 37 cm (12 cm rączka, 25 cm część do odbijania), szerokość: rączka 2,5 cm, część odbijająca 8 cm. Część odbijająca balasa zwęża się od grzbietu w dół: od 2 cm do 0,7 cm w największym 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, zastrzoną na jednym końcu gałęzią 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 wyliczanki.

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 „skuchę” i grę przejmuje kolejny gracz. Klipa po „podskoku” wskaże 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 zastrzony 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 do 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 szczęśliwiec, któremu się to udało.

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 sto, a czasem nawet dwieście punktów w jednej kolejce.

#### **Uwagi, komentarze:**

Według Słownika Języka Polskiego klipa to gra chłopięca polegająca na umiejętnym podbijaniu kijkiem drewnianka zaostrego na obu końcach.

W pamięci obecnych pięćdziesięciolatków to gra pasjonująca także dla dziewczynek. Z klipą przemierzało się ziemiste uliczki. Opisywane w słowniku drewnianko nazywaliśmy klipą, rysowany na dróżce kwadrat – kojtą. Ważnym słowem towarzyszącym emocjom była skucha: skucha, bo klipa tylko podskoczyła, skucha, bo klipy nie udało się wybić z kałuży czy dołka, skucha, bo... reszta wyda się podczas gry!



## **PAŃSTWA, MIASTA, czyli WOJNA**



#### **Czas:**

Od świtu do zmierzchu, dokąd starczy chęci i zapału.

#### **Wymagania terenu:**

Ubita ziemia – taka, na której są dobrze widoczne rysunki pisane patykiem, lub beton/asfalt, na którym rysujemy kredą lub kawałkiem cegły.

#### **Wiek i liczba uczestników:**

Dzieci od ok. 7. roku życia, co najmniej 4 uczestników, ale maksymalnie tylu graczy, by po podziale kuli ziemskiej wyłoniły się na tyle wystarczające terytoria państw, by grający mogli ustać na swoim polu.

#### **Niezbędne akcesoria:**

Patyk na tyle duży, aby łatwo było nim rzucać, kreda lub miękki kamień do narysowania kuli ziemskiej i granic państw, jeśli gramy na betonie (lub patyk jeśli gramy na ziemi), tekst dowolnej wylczanki.



### Reguły gry:

Uczestnicy zabawy rysują na ziemi wielkie koło (co najmniej 3 m średnicy) 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 wycieczki. Stojąc w kole i trzymając w ręku patyk, mówi głośno tekst:

„Lemoniada, oranżada, wywołuję wojnę przeciwko... (tu wymienia nazwę państwa, które wzywa do walki, np. Chiny). 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.



Teraz uczestnik wywołany do wojny (Chiny) wybiera państwo, któremu chce wywołać wojnę, mówiąc: „Wywołuję wojnę przeciwko Rosji”. Teraz musi ocenić swoją odległość do wybranego przeciwnika, aby znaleźć się jak najbliżej i dotknąć go patykiem. Odległość wyznaczają kroki:

- tzw. słońowe (jak największe kroki),
- normalne,
- stóпки (przykładamy piętę prawej stopy do czubka palców lewej i tak na zmianę),
- parasolki (obrot wokół własnej osi).

Uczestnik, który trzyma patyk, musi głośno podać, ile jakich kroków wykona (np. 10 słońowych, 3 parasolki i 7 stópek) i zaczyna iść w kierunku przeciwnika. W trakcie pozostali gracze liczą razem z nim kroki, pilnując, by ten nie oszukiwał i ciągle wykonywał kroki jednego rozmiaru – nie można zmniejszać np. słońowych, im bliżej celu. Oznacza to, że gracz, jeśli przeszacował, minie Rosję. Po wykonaniu wszystkich kroków zatrzymuje się. Jeśli z tej odległości dotknie przeciwnika patykiem (przed grą ustalamy, czy patyk można rzucić, czy trzeba stać na prostych nogach), ma prawo zabrać część jego terytorium. Jeśli nie zdoła dotknąć, to przeciwnik zyskuje część terytorium.

### ZABIERANIE TERYTORIUM:

Czynność tę należy wykonać stojąc na swoim terytorium obiema nogami i maksymalnie się wychylając, kolistym ruchem narysować patykiem nowe granice swojego państwa. Po tej czynności zawodnik, któremu „zabrano” ziemię, zaczyna kolejną rozgrywkę. Z gry odpadają uczestnicy, którym nie pozostanie nawet skrawek własnej ziemi. Dopuszczalne jest wspaniałomyślne dzielenie się posiadanym terytorium, ale wtedy wyłonienie zwycięzcy trwa dłużej.

### Uwagi, komentarze:

Można także zastosować pewne utrudnienie: zabrać terytorium można dodatkowo państwu, którego „władca” przez nieuwagę wszedł na pole innego państwa:

- np. gdy Polska, podczas zagarniania pola przegranej w danym starciu Anglii, weszła na terytorium Włoch i stamtąd chciała odebrać trochę ziemi Anglii (z Włoch ma bowiem większy zasięg). Jeśli Polska nie uzyskała wcześniej zgody od Włochów na skorzystanie z ich pola, mogą oni odebrać ziemię Polsce;
- gdy gracz nadepnął na obce terytorium w dowolnym innym momencie gry, np. wracając po gonitwie za patykiem, przeszedł po obcym polu albo mając tylko skrawek swojego pola, stoi na jednej nodze i podparł się drugą nogą o pole sąsiada.

Władca, na którego terytorium nieopacznie wkroczone, może oczywiście wykazać się łaskawością i odpuścić karne zagarnięcie ziemi „gapom” ;-). Recytując „Oranżada, lemoniada, wywołuję wojnę...”, można do woli wymyślać rymy np. czekolada, marmolada i inne, tak by budować napięcie i zdekoncentrować przeciwników.

## HALO HALI

### Czas:

Dopóki starczy nam pomysłów na to, co może się zapalić.

### Wymagania terenu:

przestrzenne podwórko lub ogród

### Wiek i liczba uczestników:

od około 7. roku życia, minimum trzech uczestników

### Niezbędne akcesoria:

piłka

### Reguły gry:

Jeden z uczestników jest prowadzącym, który dzierży piłkę, a reszta staje w rzędzie naprzeciwko niego. Prowadzący musi rozejrzeć się po podwórku i wybrać (w myślach!) jakąś rzecz, roślinę itp., która znajduje się w miejscu zabawy, a którą pozostali będą musieli odgadnąć. Kiedy już zdecyduje, wypowiada formułę: „Halo hali, miasteczko się pali, a w tym miasteczku pali się coś na literę... (tu pada pierwsza litera nazwy przedmiotu, który wybrał)”. Rzuca piłkę do pierwszej osoby w rzędzie, co oznacza, że daje jej szansę na odgadnięcie, co się pali. Ma na to kilka sekund – prowadzący odlicza na głos np. do pięciu, po czym uczestnik musi odrzucić mu piłkę z powrotem. I tak po kolei każdy z graczy daje swoje propozycje. Prowadzący nie ujawnia, czy komuś udało się odgadnąć aż do końca kolejki. Dopiero wtedy postępuje następująco:

- jeśli nikt nie trafił, dopowiada drugą (w następnej kolejce trzecią) literę tajemniczego palącego się przedmiotu i procedura się powtarza;
- jeśli komuś udało się odgadnąć (jeszcze o tym nie wie), prowadzący wypowiada znów formułę: „Halo hali, miasteczko się pali, a w tym miasteczku pali się...! Tu pada nazwa przedmiotu, prowadzący rzuca piłkę wysoko w górę i ucieka. Natomiast osoba, która przedmiot odgadła, musi szybko się zorientować w sytuacji, złapać piłkę i krzyknąć „Stop!”. Wtedy prowadzący zatrzymuje się, wyciąga przed siebie ręce i na wysokości żeber łączy je, tworząc z nich jakby kosz. Z kolei osoba z piłką będzie musiała się do niej zbliżyć i spróbować wrzucić piłkę do koszyka. Aby móc się poruszyć, musi najpierw wylosować kroki, jakimi będzie się posługiwać. Do wyboru są ogromne słoniowe, parasolki (obrót wokół własnej osi), żabki (skoki w przód) i małe stópkie. Nie mamy tu jednak dowolności – każdy krok ma przyporządkowaną liczbę, a liczby te w myślach w kółko powtarza osoba, która uciekała. My wybieramy jedynie moment, w którym powiemy „stop” – wtedy dowiemy się jakie kroki wylosowaliśmy. Wykonujemy ich tyle, z ilu liter składał się odgadnięty przez nas przedmiot. Oczywiście kroki muszą być tej samej wielkości od początku do końca – zdarzyć się więc może, że albo miniemy drugą

osobę, albo do niej nie dotrzemy. Ale musimy spróbować rzut. Przed nami najbardziej „palący” moment: jeśli uda się nam trafić do kosza utworzonego z rąk, zostajemy prowadzącym w następnej rundzie. Jeśli chybimy, pozostali uczestnicy wymyślają nam jakieś zadanie do wykonania, a prowadzący pozostaje ten sam.

### Uwagi, komentarze:

Jeśli braknie nam już pomysłów na wyrazy zaczerpnięte z naszego podwórkowego otoczenia, musimy wyruszyć na poszukiwania nowych terenów i możemy zacząć wywoływać przedmioty znajdujące się w domu lub w innych miejscach. Wtedy wystarczy tylko zmienić formułę z „Halo hali, miasteczko się pali” na „Halo hali dom/miejsce, w którym się jest się pali, a w tym... (miejsce) pali się coś na literę...”.





## CIUPY, czyli KAMIENIE

### Czas:

zależy od liczby graczy i wytrwałości osób początkujących w ćwiczeniu umiejętności potrzebnych w grze

### Wymagania terenu:

Gramy na piasku, ziemi lub betonie, kocu – byleby nie zedrzczyć sobie dłoni o twarde podłoże.



### Wiek i liczba uczestników:

od około 6. roku życia, od dwóch uczestników

### Niezbędne akcesoria:

5 kamyków nieznacznej wielkości

### Reguły gry:

Zabawa polega na podrzucaniu jednego kamienia w górę i jednoczesnym zgarnianiu reszty z ziemi i łapaniu wszystkich w dłoni.

W tym celu rozsypujemy kamyki na podłożu. Wybieramy jeden z nich i trzymamy w dłoni. Musimy podrzucić go do góry i w tym czasie zgarnąć kolejnego spośród rozsypanych na ziemi – łapiemy kamień leżący na ziemi tak, by zdążyć złapać kamień, który podrzuciliśmy. Podrzucamy i łapiemy tą samą dłonią!

Mając już dwa kamienie w ręku, podrzucamy jeden z nich i łapiemy kolejny (trzeci) z ziemi. Powtarzamy czynność, aż złapiemy wszystkie pięć kamieni w jedną dłoń.

Gdy przejdziemy ten etap, zaczynamy łapać parami. Rozsypujemy cztery kamyki z powrotem na ziemi i znów podrzucamy piątego w górę. Tym razem jednak, podczas gdy jest on w górze, tylko przysuwamy z kamyki z ziemi bliżej siebie (będzie nam łatwiej je złapać niż kiedy są w rozproszeniu) i łapiemy kamień będący w powietrzu. Dopiero teraz ponownie podrzucamy kamień i zgarniamy dwa kamienie z ziemi, łapiemy wyrzucony kamyk. I znowu po kolei – podrzucamy kamień, przysuwamy bliżej siebie z pozostałe kamyki, łapiemy kamień. Pamiętajmy, że cały czas trzymamy w dłoni wszystkie zgarnięte kamyki, a wyrzucamy z niej tylko jednego.

Potem analogicznie łapiemy trójkami, a na końcu wszystkie cztery.

Ostatni, najtrudniejszy etap polega na tym, aby wyrzucić i złapać kamienie z grzbietu dłoni: wysuwamy przed siebie dłoń, złączamy i prostujemy palce, kamienie kładziemy na grzbiecie dłoni na śródręczu, wyrzucamy wszystkie w górę, tak by złapać je w tą samą dłoń.

Oczywiście ćwicząc się w łapaniu kamieni, nie mamy niezliczonej ilości prób – jeśli nie złapiemy, kolejną przejmuje następny gracz.

### Uwagi, komentarze:

Gra wymaga dużej zwinności i koncentracji. Doświadczeni i wprawieni gracze nie potrzebują układać sobie leżących na ziemi kamieni bliżej siebie – zgarniają je w mgnieniu oka!

**Dawne zabawy dzisiaj**  
Kiedy ogarnia nas nuda  
i nie cieszą zakupy  
w Tesco lub u Geanta,  
trzeba pomyśleć  
o grze w „palanta”  
lub stać się dawnych zabaw  
prezenterką  
i pobiegać za fajerką.

*Witold Smętkiewicz*



## **PALANT**

### **Czas:**

minimum 40 minut (po 20 minut dla zespołu odbijających i łapiących)

### **Wymagania terenu:**

Beton, na którym kredą lub kamieniem rysujemy linie pola gry, o wielkości co najmniej 20 m × 40 m.

### **Wiek i liczba uczestników:**

od około 8. roku życia, minimum 10 osób (po 5 osób w każdym zespole).

### **Niezbędne akcesoria:**

piłka tenisowa, kij do odbijania piłki (palant)

### **Reguły gry:**

Zaznaczamy pole gry – prostokąt, którego bliższy krótszy bok nazywamy linią „NIEBA”, a drugi przeciwległy bok linią „PIEKŁA”. Równo pośrodku obu linii zaznaczamy tzw. „linię środkową”. Do linii „nieba” przylega półokrąg, czyli „gniazdo”, z którego wybijamy piłkę w dal. Gra polega na odbijaniu piłki przez drużynę „nieba” i zdobywaniu punktów za bieg zawodnika. W tym czasie drużyna „piekła” łapie i odrzuca piłkę z powrotem w kierunku gniazda.

Na początku spośród wszystkich uczestników wybierani są dwaj kapitanowie obu drużyn – matki. Warto również wybrać sędziego, który będzie nadzorował przebieg gry, bacznie obserwował zawodników i liczył punkty. Pomiedzy matkami następuje losowanie pól gry, a odbywa się to za pomocą palanta. A mianowicie będą one na zmianę dłońmi łapać kij „w garść”, zaczynając od jego nasady aż po szczyt – czyja ręka znajdzie się na szczycie, ta matka zdobywa dla swej drużyny pole nieba. O tym, która matka kładzie rękę pierwsza u nasady, decyduje wcześniej mała rozgrywka: osoba trzecia (np. sędzia) podrzuca piłkę wysoko w górę i matka, która pierwsza ją złapie, ma pierwszeństwo ruchu.

Po tym wstępie, matki wybierają skład swoich drużyn – zaczyna matka nieba, potem matka piekła i naprzemiennie wybierają po jednym zawodniku z pozostałych graczy. Wzbogacają w ten sposób swój skład aż do ostatniego zawodnika.

Teraz zajmujemy pozycje na polu gry – drużyna nieba staje za linią „niebo” a drużyna piekła rozstawia się za linią środkową.

Rozpoczynamy grę. Każdy zwykły zawodnik ma jedną próbę odbicia, uprzywilejowane są tylko matki – przysługują im trzy próby. Wszyscy stoją w kolejce wzdłuż linii nieba czekając na swoją kolej, a tylko zawodnik odbijający staje w gnieździe. W jednej ręce trzyma piłkę, w drugiej kij. Podbić piłkę może z dołu lub od góry – ważne, że podbicie jest



zaliczone tylko wówczas, jeśli piłka przeleci nad linią środkową pola lub przeturla się po ziemi za tę linię. Zostawia wtedy kij w gnieździe i biegnie – jego celem jest dobiegnięcie w linii prostej do linii „piekła” i z powrotem do „nieba”. Jeśli za jednym odbiciem nie uda mu się przebiec całego cyklu (linia środkowa – piekło – niebo), kontynuuje on bieg po odbiciu kolejnego gracza – biegnie razem z nim. Na naszej trasie możemy więc zrobić sobie przerwę na linii środkowej (półmetek). Przy czym, jeśli przebiegniemy bez przerwy, zdobywamy aż dwa punkty, a nie jeden, jak w przypadku biegu „ze stacją”.

Jednak wbrew pozorom nie jest tak łatwo zacząć bieg, a tym bardziej z sukcesem go ukończyć. Możemy bowiem zostać „spaleni”. Kiedy? Na przykład:

- jeśli przy próbie odbicia nie trafimy w piłkę;
- uda nam się odbić piłkę, ale polecą na out, czyli na ukos jeszcze przed linią środkową;
- będziemy w ruchu, kiedy drużyna piekła odrzuci piłkę z powrotem i przekroczy ona linię środkową. Innymi słowy, kiedy nie zdążymy dobiec do półmetka, piekła lub nieba, a piłka wróci już za linię środkową;
- zostaniemy ubici (o tym niżej).

Spalenie oznacza, że jesteśmy przez moment wykluczeni z gry – nie możemy ani odbijać, ani biec. Stajemy wtedy obok drużyny „w poczekalni” i czekamy, aż ktoś z naszej drużyny nas wybawi – czyli wróci szczęśliwie z biegu po boisku. Jeden biegnący wybawia jednego spalonego, który wraca do drużyny i może dalej odbijać.

Żeby uniknąć spalenia, trzeba w trakcie biegu obserwować położenie piłki i oszacować ryzyko – jeśli wydaje nam się, że nie zdążymy dobiec do następnej linii, bezpieczniej jest przystanąć i kontynuować bieg dopiero po odbiciu kolegi czy koleżanki z drużyny. Nasz bieg będzie wtedy wart jeden punkt, ale nie ryzykujemy spalenia.

Podczas gdy drużyna „nieba” gra w najlepsze, drużyna „piekła” ma dość niewdzięczną rolę – rozstawiona za linią środkową, biega za piłką, chwytając ją najczęściej z ziemi i odrzuca. Piłkę można sobie przekazywać wewnątrz drużyny – np. osoba, która ją złapie, odrzuca ją do osoby mającej silne ramię i daleki rzut i dopiero ta odrzuca ją w stronę „nieba”. Nie należy jednak zbyt przeciągać akcji – im dłużej piłka nie wraca, tym zawodnik „nieba” ma więcej czasu na bieg i zdobycie punktów. A przypomnijmy – jeśli odrzucimy piłkę za linię środkową, zanim zawodnik nieba dotrze do którejś z linii, wtenczas jest spalony. Pilnowanie tego leży w naszym interesie!

Ale drużyna „piekła”, zajmując się tylko gonieniem piłki i obserwowaniem, nie ma możliwości zdobycia punktów na swoje konto. Stąd też priorytetowym jej dążeniem jest zmiana pól gry.

A ta następuje, gdy:

- zawodnik „piekła” złapie w jedną lub obie ręce piłkę w locie (tzw. kampa);
- palant znajdzie się poza gniazdem, bo np. zawodnik nieba wybiegnie z gniazda z kijem lub zamiast odołożyć, rzuci go na ziemię i palant wypadnie z gniazda;
- w drużynie „nieba” za linią nie będzie już nikogo do odbijania (wszyscy spaleni, na półmetku lub na linii piekła);
- minie 20 minut od początku rozgrywki i nie nastąpiła jeszcze ani jedna zmiana pól.

Ponadto drużyna „piekła” może ograniczać zapędy drużyny „nieba” w zdobywaniu punktów i „ubijać” jej zawodników. Ubicie to dotknięcie piłką gracza drużyny nieba będącego w ruchu – kiedy znajduje się on pomiędzy liniami, zawodnik „piekła” może dotknąć piłką biegnącego (jeśli jest dostatecznie blisko) lub rzucić w niego piłką. Wtedy „spalony” wraca do wspomnianej już „poczekalni”. Ale ubicie jest nieważne w przypadku, gdy:

- piłka odbije się najpierw od ziemi i następnie dotknie gracza;
- gdy biegnący został umyślnie zatrzymany pomiędzy liniami przez graczy piekła, którzy uniemożliwili mu bieg;
- gdy biegnący celowaną piłkę złapie. Wtedy piłkę odrzuca do „nieba”, a sam cofa się na linię, którą zdobył, zanim spróbowano go ubić.

Wygrywa drużyna, która w określonym wcześniej czasie gry zgromadzi większą liczbę punktów.

#### Uwagi, komentarze:

Możemy także grać na ubitej ziemi lub na trawie. W pierwszym przypadku linie pola wydrążamy w ziemi, w drugim przypadku linie zaznaczamy np. odblaskowym, wyróżniającym się sznurkiem. Ponadto zamiast „zdobywania linii” możemy zdobywać bazy (np. 4 bazy rozstawione w równej odległości od siebie dookoła pola gry). Bazy można usypać z piasku lub oznaczyć dużymi kamieniami. Punkty przyznajemy analogicznie jak w powyższym opisie, tyle że po każdym okrążeniu.



# WSPOMNIENIA Z PODWÓRKA

Idzie „nowe”  
Trzeba na nie  
popatrzeć krytycznie  
dlatego,  
że często jest gorsze  
od „starego”.

Witold Smętkiewicz



Marcin Joachimiak, Łódź  
i miejsce w konkursie na „Wspomnienie z podwórka”

## Państwa-miasta na betonie, czyli podbój Świata

Wszystkich miłośników podwórkowych gier i zabaw zapraszam na podbój Świata. Musimy najpierw odbyć podróż w czasie i przestrzeni. Kto chętny? Zapraszam! Startujemy...

Jesteśmy na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku na łódzkim osiedlu Radogoszcz Wschód. Oho! Już widzę grupkę dzieciaków na podwórku. Dochodzę do nich. Szykują się do gry w państwa-miasta. To moja ulubiona gra. Ruchowa i strategiczna zarazem. Wiek nie ma znaczenia. Młodzi mogą grać ze starszymi. Ma też walor integracyjny. Choć nie wiem, dlaczego tak ją nazywamy. Jest to raczej podbój świata. Ale kogo obchodzi nazwy, gdy ma się dziewięć lat.

Najważniejsze przybory są, czyli piłka i kreda. Kreda oczywiście ze szkoły. Zdobyta w nieistotny sposób. Ważne, że jest. Betonu też pod dostatkiem. Choć Radogoszcz jest w miarę zielonym osiedlem, to jak na każdym blokowisku asfaltu i betonu nie brakuje. Możemy zaczynać.

Najstarszy gracz (a grać może od 2 do 10 osób) rysuje na betonie duże koło o średnicy w granicach 2–4 metrów (w zależności od liczby graczy). Koło dzielimy na tyle równych części, ilu jest graczy. Dzielimy w ten sposób, że wyznaczamy środek i kredą kroimy tak, jak się kroi tort. Części muszą być równe. Każdy wybiera teraz swoje pole, czyli część tortu, a raczej część Świata. Zwykle robimy tak, że ten, kto rysował granice (dzielił tort), wybiera jako ostatni swoją część. I gdy już każdy jest na swoim polu, wybieramy nazwy dla swoich państw. Wybieramy szybko, bez kłótni, bo każdy chce już zacząć ekspansję. Ja wybieram Niemcy. Inni Francję, Włochy, USA, Japonię, Rosję itd.

Grę zaczyna najmłodszy właściciel państwa. Bierze piłkę i mówi rymowankę. Chyba w mojej machinie do podróży czasoprzestrzennych wysiadł jeden bezpiecznik, bo nie wiem dokładnie, jakie padają słowa rymowanki. Coś mniej więcej takiego: „piwko, piwko, na przeciwko oranżada, lemoniada wywołuję ...” i tu chwila napięcia. Wreszcie pada: „Rosję” i wywołujący rzuca piłkę. Łatwiejsza wersja polega na rzucie w górę, ale my zwykle gramy tak, że rzuca się jak najdalej przed siebie. Władca wybranego państwa rzuca się w pogoń za piłką a pozostali biegną w przeciwnym kierunku.

– STOP! – krzyczy władca wywołanego państwa, bo złapał już piłkę. Wszyscy się zatrzymują. I teraz następuje walka. Car Rosji z piłką w ręku wybiera państwo, na podbój którego się wybiera. Wskazuje jego władcę i szacuje odległość, w jakiej są od siebie. Jest to niezwykle ważne. Mamy już na naszym podwórku określone różne miary odległości. Podstawowe to kroki i stopki, ale są też np. kroki słońcowe.

Niestety, padło na Niemcy. Rosja mnie atakuje. Jestem dość daleko, ale i tak nie czuję się bezpieczny. W dodatku inni, choć nie ruszają się ze swoich miejsc, podpowiadają odległość. Wreszcie car Rosji powiada: 30 kroków zwykłych, 5 stopek i 2 kroki słońcowe. I idzie na mnie z piłką. Na szczęście nie oszacował zbyt dokładnie, bo pomaszzerował kilka metrów za daleko. Gdy stoi już w miejscu, do którego dotarł, robiąc 30 kroków zwykłych, 5 stopek i 2 kroki słońcowe, odwracam się do niego twarzą, wyciągam do przodu ręce złęczone dłońmi, tworząc jakby kosz, i czekam. Jeśli trafi, to bitwę wygra Rosja, jeśli spudłuje, wygram ja, czyli Niemcy. Nie mogę się ruszać. Rzuca. Nie trafia. Niemcy górą!

Wszyscy wracamy do swoich państw. Ja biorę kredę i dokonuję ekspansji. Będąc na swoim polu, zakreślam jak największy fragment z terytorium Rosji. Gdyby Rosja była sąsiadem Niemiec, nie byłoby z tym problemu, ale, jako że na naszej kuli ziemskiej Rosja jest oddalona aż o kilka pól, to mam kłopot. Nie mogę wejść na teren innego państwa. Jedyne, co mi pozostaje na początku gry, to stanąć jak najbliżej środka kuli ziemskiej (punktu styczności dla wszystkich państw) i od tamtej strony dokonać grabieży terytorium. Na szczęście ręce mam długie i udaje mi się odkreślić całkiem spory „stożek” z terytorium Rosji.

Teraz mój ulubiony moment: Na świeżo zdobytym kawałku wpisuję nazwę mojego kraju – Niemcy. W następnej rozgrywce będę mógł już na nim stanąć (jeśli mi się noga zmieści). Lub np. podeprzeć się ręką przy zaznaczaniu kolejnych zdobyczy. Ale ten mój nowy kawałek może też paść łupem innego państwa, jeśli będę rzucał, a nie trafię, lub jeśli ktoś trafi do mojego kosza. Kolejną rundę zaczynam ja – bo zdobyłem teren obcego państwa. Rund czy bitew jest wiele.

Z gry odpada się po utracie całości swojego terytorium. Zwycięża ten, kto zdobędzie cały Świat, ale nie pamiętam, kiedy się tak zdarzyło. Zwykle finał był taki, że trzeba było iść do domu. I tak jest i tym razem. Wracamy do teraźniejszości. Szkoda. Znowu zabawa ledwo się rozkręciła, a trzeba kończyć. Uczucie z dzieciństwa: niedosyt!

**Magdalena Lasocka, Łódź**

|| miejsce w konkursie na „Wspomnienie z podwórka”

## Wspomnienie z podwórka

Wakacje... Świadectwo – to takie najpopularniejsze, czyli bez czerwonego paska, cieszy. Cieszy przede wszystkim dlatego, bo oprócz wydrukowanej formuлки: „otrzymała promocję do klasy piątej” zawiera treści niedrukowane: „laba”, „zabawa”, „odpoczynek” i takie tam podobne.

Godzina siódma rano – jak miło o tej porze się obudzić i nie mieć w głowie nakazu pójścia do szkoły – aż chce się wstać! I co tu dalej robić? Śniadanie? Na szybko, nie ma czasu, jest tyle spraw do załatwienia. Kartka od mamy przypięta do korkowej tablicy zdaje się nieco krzyczeć: „Jak zjesz śniadanie, możesz wyjść na dwór, tylko klucze zostaw u cioci. Mama”. Dlatego tym szybciej pochłaniam trzecią kanapkę z dżemem, w jakimś bliżej niewytłumaczalnym pośpiechu zamykam drzwi, klucze oczywiście zostawiam u cioci (zaprzyjaźniona sąsiadka) i zbiegam ze schodów tak szybko, jak tylko potrafię – a ostatnio nauczyłam się zbiegać po 3 schody naraz! Brama. Kolejna klatka schodowa. I tu już tak szybko sobie nie radzę – muszę tylko wejść na trzecie piętro. To nic, że trudno złapać oddech (wbiegam bez chwili zatrzymania, po dwa schody!), to nic, że jestem czerwona jak burak, to nic... bo jestem u mojej przyjaciółki Karoliny.

- Gotowa? – pytam nieco zmienionym głosem, stale próbując uspokoić oddech.
- No. Masz gumę? – pyta Karola.
- Nie mam, gdzieś wsadziłam, weź swoją.

\*\*\*

OK, przyznaję, do dziś jestem totalną bałaganiarą! Mnie to nie przeszkadza, a mąż się przyzwyczaja...

\*\*\*

I już zbiegamy na dół, na dwór... Jeszcze jest chłodno – ogólnie w naszym podwórku zawsze jest chłodno, bo słońce praktycznie tu nie zagląda – ot, podwórko jakich wiele w łódzkim śródmieściu, czyli typowa studnia : z każdej strony trzy piętra plus strych. Dobrze, że po środku jest duży trawnik, a na nim wielki kasztanowiec, lipa, dzika jabłoń i głóg, który stroi ten nasz śródmiejski kawałek zieleni w różową kokardę. Oprócz tego na podwórku mamy kilka zdrowych krzewów dzikiego bzu, wątlę ligustr i niewiele większą od niego kalinę. Wśród tych drzew stoi nieco zniszczona, lecz cały czas spełniająca swoją rolę huśtawka-równoważnia. Są jeszcze wkopane w ziemię opony, piaskownica, dwie ławki (jedna zielona, z oparciem, druga bliżej nieokreślonego koloru – może brązowego? – bez oparcia, tej nie lubimy!) i wędrujący po całym podwórku trzepak. Naszym ulubionym miejscem jest huśtawka, zawsze siadamy tak, by złapać równowagę i... siedzimy i gadamy.



Wspominamy wczorajszą szkolną akademię, opowiadamy o tym, co działo się w naszych klasach; Karola jest młodsza ode mnie o rok. Jak zwykle nie możemy się nagadać. Postanawiamy, że zagramy w gumę. W sumie to dobrze, że mamy tę Karoli – jest dłuższa, a jak jesteśmy tylko we dwie. Ta dłuższa jest lepsza, bo możemy ją zaczepić o rynnę (moją gumę, krótszą, zaczepiamy o głóg, tylko że niewygodnie skacze się na piasku...).

- W co gramy? – pytam stając w gumie, naprzeciwko rynny.
- Rzymskie.



I tak Karola skacze jedyńki, dwójki, trójki, czwórki, piątki (te są dość trudne, zwłaszcza jak się ma sandaalki zapinane na kostce), szóstki i tak do dziesiątek. Mogłaby skusić... Teraz idzie męczko z bambinem. To jest jazda – od jedynek do dziesiątek i od dziesiątek do jedynek – bez przerwy, cały układ! Jest! Skusiła na piątkach, mimo że ma tenisówki! To teraz ja – Karola wchodzi w gumę. Kosteczki? Pikuś, od dawna jestem w tym niepokonana – pierw podstawa, powoli, potem męczko z bambinem. I co teraz? Łydki? OK, to samo na łydkach. Kapituluję na trójkach. Teraz kolej na Karolę. Przechodzi! Przechodzi też łydki, choć tu ustalamy, że po męczku jest odpoczynek. Bambino też ma zaliczone. Oczywiście i tak cały czas plotkujemy. Uwielbiamy w ten sposób spędzać czas, razem, na podwórku. Kolanka – no tu już nieco trudniej, wiadomo. Samo męczko. Skucha! Na dwójkach! Wskok i wyskok – pokonują Karolę! Ja przechodzę kolanka bez zająknięcia, ale zatrzymuję się na udach. Trójki. Naskok na obie gumy jednocześnie, jedna noga na jednej gumie. Trudne! Karola też tu dochodzi. Ba – nawet dochodzi do dychy. Opuuszczamy męczko. Pas. W pasie jest już nieco inaczej; przeskok przez obie gumy, wskok i wyskok bokiem – na inne ewolucje już się nie decydujemy. Paszki, czyli jakaś kosmiczna przekładanka gumy pod pachami, która wygląda co najmniej dziwnie! Szyjka – to jest proste! Guma pod brodą, przejście z jednej strony na drugą i powrót – chociaż jak się czasem okazuje, wcale nie takie proste i nie do przejścia za każdym razem! A Karola przechodzi. I ostatnia partia – powietrze. Łapki w górę i klaskanka: *Tydzień ma siedem dni, są to takie dni, jak: (skakanie wkoło, guma pod pachami) poniedziałek, wtorek, środa, czwartek, piątek, sobota, niedziela.* Dobra, kończymy, Karola wygrała. Tak naprawdę nie liczymy tych naszych wygranych i przegranych. Najfajniejsze jest to, że nie musimy kisić się w domu, mamy doskonale zajęcia podwórkowe. Czasem dołącza do nas Justyna – wtedy nie musimy zaczepiać gumy o nic. Jak jeszcze wyjdzie lza, to dobieramy się w pary i „robimy debla”. Zgadnijcie – z kim zawsze jestem? I która para wygrywa?

- Gramy jeszcze w greckie? Albo popularne? – pytam.
- Nie, chodź na huśtawkę.

I tak niemal codziennie. Guma to jest fantastyczny wynalazek!

\*\*\*

Kto dziś gra w gumę? No kto? Rzymskie, greckie, popularne... Brzmi dość znajomo, choć to zupełnie inna bajka, jakże odmienna od tej, w której dziś żyjemy. A może to już baśń...?



**Agnieszka Przybylak, Ozorków**

III miejsce w konkursie na „Wspomnienie z podwórka”

## PODWÓRKO a podwórko

Parking, zawsze radośnie wypełniony po brzegi symbolami luksusu, struktur rodzinnych, freudowskich ujęć męskości, kipiące bogactwem różnorodności kontenery na śmieci – cud stymulacji polisensorycznej, czerwono-niebieskawe dywany muskające miękkością bruku, domofony z kodami, podwójne wrota do podziemnych spiżarni, zieleń z regularną wizytą „fryzjera-minimalisty” – tak to wygląda dzisiaj – moje podwórko, mój kawałek (na) Ziemi(?).

Jak w ogóle można było bez tego wszystkiego funkcjonować? Zamiast parkingu – trawnik, właściwie mini łąka i poletka bez chwastów – od biedy budowało się z tego brudzącego piasku miasta przyszłości, sieci nawadniającej, próbował się człowiek dokopać do Chin albo chociaż do jakiegoś skarbu z poprzedniego lata. No szło się z tym kraciastym kocykiem i symulowało perypetie rodzinnego ogniska, ogrywało koleżanki w „wojnę”, czy też zarabiano się swoje pierwsze zielone... liście sprzedając 15 deko magicznego pyłu na roztrajające się końcówki. A co potem? Potem to osa użądliła, a to wiatr zawiął nie w tą stronę i akurat żwirek, trzymany w lekka niezdarnej rączce, utkwiał w oku średnio lubianego kolegi czy też Kaśka ustawicznie odgrywająca rolę ojca rodziny poczuła się nagle kobietą i już nie chciała...

Zamiast pomników eko czy logicznego życia stały, tak nie wiadomo po co komu, drągi, huśtawki, zjeżdżalnie. Niby człowiek czuł się na nich, pod nimi, przy nich jak gwiazda, czasami na lodzie, ale jednak gwiazda i w duchu, raz w raz, krzyczała: „Mam talent!”, fikając, kręcąc się i zwisając bez trzymanki, ale jaki był tego finał? Siniaki, guzy, przyśpieszona eksmisja mleczaków i ogólnie wstyd, wstyd, że koszulka bez silikonowych wstawek znowu pokazała za dużo...

Piwnice i ich mroczne korytarze otwarte, a raczej niezamknięte. Właściwie to już nawet trudno przypomnieć sobie, jakie reguły rządziły tamtą zabawą, ale takich emocji to chyba w żadnym horrorze nie da się zasmakować – ciemność, chłód, wilgoć, woń kiszzonej i przekiszonej kapusty, ogórków i do tego wszystkiego tropiący sąsiad-psychopata, który zawsze korzystał z okazji, by napomknąć, że od naszych motyli skoków po klatce schodowej budynek niebawem runie – nie runął...

Blokowa suszarnia – w erze automatów nieefektywny pustostan. Na co dzień niby cztery ściany, sznurki pod sufitem, tony kurzu i pajęczyn, ale wtedy – maksymalnie dwa razy w jedne wakacje (czyt. w przestrzeniach czasowych umożliwiających sąsiadom powrót do stanu pogody ducha i optymizmu) – pierwszy i chyba najlepszy klub pod słońcem, a właściwie pod żarówką jedną, czasami zamalowaną na pomarańczowo :-). Tam nie tylko muzyka była najlepsza, jeśli oczywiście udało się załatwić jakiś magnetofon i do tego

kontakt działał, wystrój, aranżacje rodem z królewskich lochów, ale i ekstremalne rozrywki samozwańczych animatorów.

Kiedyś to nawet słupki czerwone przy chodniku miały swój wyższy cel, poza oczywiście funkcją popielniczki dla kreatywnie usposobionych dorosłych, pełniły bowiem rolę brakującego przyjaciela, który zawsze chętnie powstał w gumie, gdy chciało się zostać mistrzem w łódzkie, rzymskie czy greckie skoki w bok i do środka. Teraz do takich skoków to raczej już tylko gumę się wykorzystuje...

Bujnie pnące się ku niebu drzewa i krzaki nie raz okazywały się niezastąpionymi sprzymierzeńcami w grze w chowanego – nieo(d)klepanego. Pusty, piaszczysty plac w szczycie bloku był wymarzoną przestrzenią do „państw i miast”, które wprowadzały w tajniki brutalnej walki o własne terytorium, nie tylko psychologiczne. Szare płyty chodnikowe już ze swej istoty stanowiły planszę do gry w klasy i (przy)kłaśnięcia, gdy irytacja w grupie nadmiernie wzrastała.

Niby codziennie ten sam obszar, ten sam poziom, nawet ta sama broń i skarby, tylko pośrednio edukacyjnie, średnio higienicznie i nie zawsze pokojowo – realnie, twórczo i grupowo – czyli w dużym skrócie: moje podwórko wspomnień.



**Paweł Jezierski, Zduńska Wola**  
wyróżnienie

Wśród wielu gier i zabaw z dzieciństwa mile wspominam dzisiaj zapomniane lub zakazane. W erze gier komputerowych, gdzie zwykle wymaga się od uczestnika szybkiego strzelania czy zawrotnego kręcenia kierownicą (pomijam gry strategiczne, zwykle będące ulubioną formą rozrywki trochę starszej „młodzieży”), podwórkowe zabawy są niepopularne z uwagi na brak podwórek lub dzieciaków chcących się z bawić.

Jedną z takich gier były kapsle, często połączone z wyścigami resoraków. Idea prosta – w fazach turowych należało przeprowadzić kapsel z obowiązkową flagą państwa (relikt wyścigów pokoju) przez krawężnik do wyrysowanej mety. Wersja z metalowym samochodzikiem była trudniejsza, ponieważ auto było cięższe i łatwiej wypadało z trasy po pstryknięciu palcem. Czy dzisiaj gra w kapsle byłaby możliwa? Nie wiem, pewnie dzieciaki zostałyby przegonione przez sąsiadów...

Dzieciaki w wieku poważnie męskim zafascynowane były grą w noża, rzucanie nożem w piasek z najróżniejszych pozycji. Formalnie nazywało się to grą w pikuty. Dziwna sprawa, nóż w ręku dziecka albo scyzoryk i nikt nie robił problemów.

Wybitnie męską zabawą była klasyczna gra w kulki i rozbijanie banku w wersji dla starszych chłopców. Mieliśmy połączenie zręcznościówki z hazardem, gdy ktoś przegrał kieszonkowe. Kulki były wyciągane z łożysk – mniejsze i większe. Małe ustawiało się w rzędek trójkątny – łącznie było ich dziesięć, a dużą z określonej odległości toczyło się po ziemi niczym w bilardzie czy w grze w kręgle :-)

Na prywatkach, dzisiaj zwanych dla niepoznaki imprezkami, grało się w butelkę niczym w rozbieranego pokera. Oczywiście, trzeba było wykonywać dziwne sztuki, a jeśli ktoś miał pecha, zostawał w skarpetkach, goły prawie niczym przysłowiowy turecki.

Połączeniem berka z instynktem myśliwego była gra w rzepy, czyli zrywanie „dziadów” i obrzucanie ofiar dookoła. Ofiary miały także dziwną skłonność do oddawania darów rzepnych, więc kończyło się często płaczem, gdy rzep przyczepił się do włosów...

Patrząc z perspektywy dzisiejszej, aż trudno uwierzyć, że będąc malcami skakaliśmy z górek usypanych przez miłych panów robotników kończących bloki. Górki często miały sporą wysokość, gdzieś do drugiego piętra a skacząc w piach niewątpliwie rozwijaliśmy własną kondycję.

**Anna Dwornicka, Młynisko**  
wyróżnienie

## Wspominanki

Gdy życie mnie nie rozpieszcza  
i zsyła niepowodzenia,  
wtulam się ciepło w mój fotel  
i przywołuję wspomnienia.

Wspomnienia mego dzieciństwa  
są smaku świeżego chleba,  
mleka prosto od krowy  
i jabłek z sąsiadów drzewa.

Znów starych przyjaciół zgraja  
przybiegnie na podwórze,  
będziemy grać w „dwa ognie”  
i w deszczu mierzyć kałuże.

Nie będzie trzeba drabiny,  
by ganiać po płotach i drzewach,  
i chociaż tato nas skrzyczy,  
z pewnością nie będzie się gniewał!

Ubrani w złociste mleczce,  
będziemy ślub brać na łące,  
a w moim ślubnym bukietcie  
dostanę maków tysiące!

A kiedy nie będzie rodziców,  
zrobimy ze stołu scenę,  
będziemy śpiewać i śmiać się,  
aż nam zabraknie piosenek!

Przy odrobinie starań  
namówię na spacer tatę,  
a gdy wrócimy zziębnięci,  
mama nam zrobi herbatę.

I wezmą mnie na kolana,  
przytulą mocno do siebie  
...tak niewiele potrzeba,  
by poczuć się jak w niebie...

## SPIS TREŚCI

Wstęp 5  
Wyliczanki 6

### ZABAWY

Klasy – chłopek 9  
Serso 10  
Ziemniak 11  
Cymbergaj 13  
Kapsle 14  
Kury na grzędzie 15  
Gra w zdobyte 16  
Klipa 18  
Państwa, miasta, czyli wojna 21  
Halo hali 24  
Ciupy, czyli kamienie 26  
Palant 29

### WSPOMNIENIA Z PODWÓRKA

Marcin Joachimiak 33  
Magdalena Lasocka 35  
Agnieszka Przybylak 38  
Paweł Jezierski 40  
Anna Dwornicka 41





Projekt jest współfinansowany ze środków budżetu Województwa Łódzkiego.

Patronat medialny:



Projekt jest współfinansowany ze środków budżetu Województwa Łódzkiego.



[zabawy.zrodla.org](http://zabawy.zrodla.org)

