

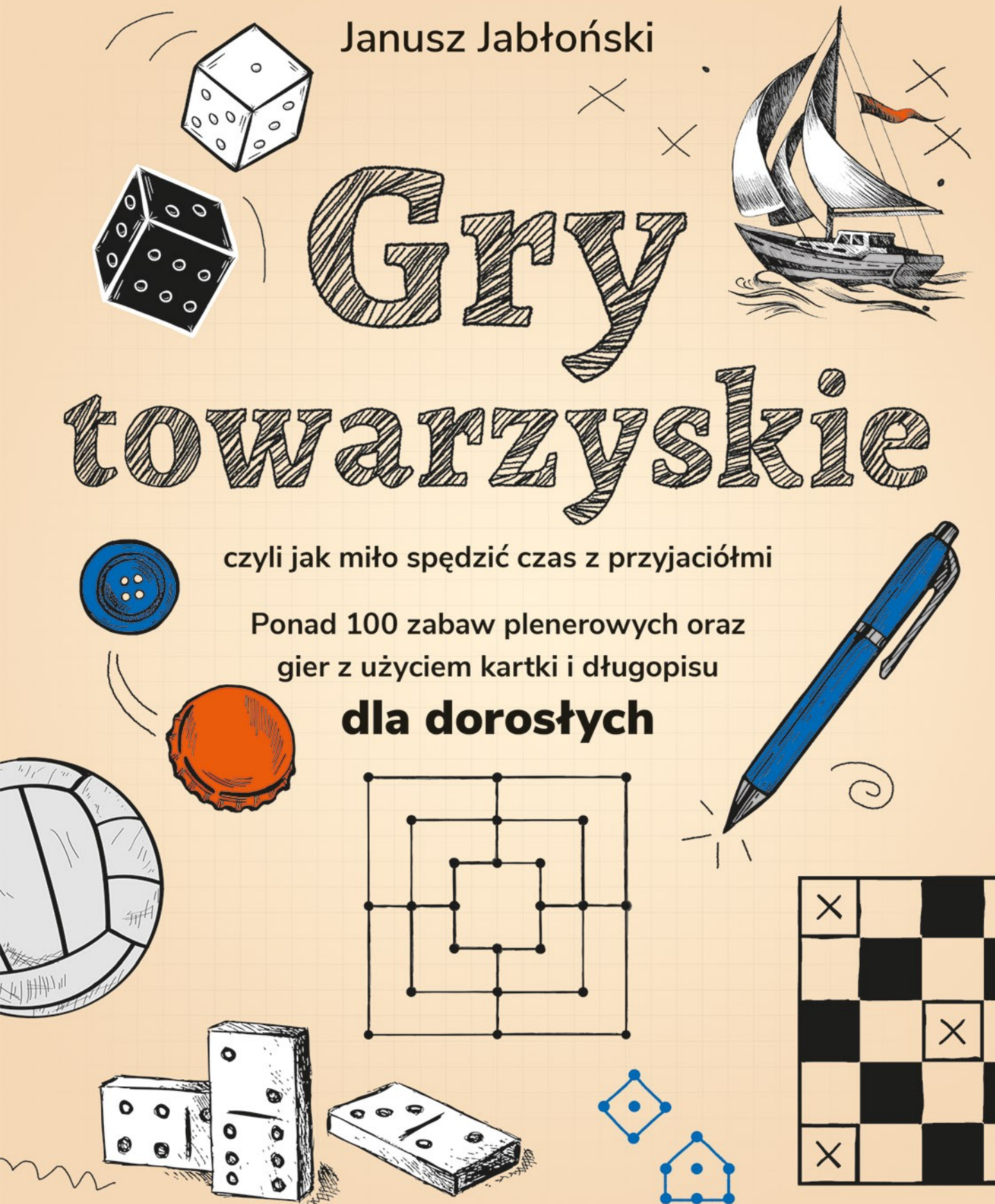
Janusz Jabłoński

Gry towarzyskie

czyli jak miło spędzić czas z przyjaciółmi

Ponad 100 zabaw plenerowych oraz
gier z użyciem kartki i długopisu

dla dorosłych



Janusz Jabłoński

Gry towarzyskie

czyli jak miło spędzić czas z przyjaciółmi

Ponad 100 zabaw plenerowych oraz
gier z użyciem kartki i długopisu

dla dorosłych



Autor: Janusz Jabłoński

Redakcja: Monika Wróbel

Korekta: Agnieszka Marekwica

Projekt makiety, skład i opracowanie graficzne: Anna Witwicka

Projekt okładki: Anna Witwicka

Zdjęcia na okładce | Dreamstime.com: © Anastasiya Alforova, © Roman Bykhalov,

© Lar01joka, © Muuraa, © Yevgen Kravchenko, © Oleksandr Melnyk.

Pozostałe zdjęcia | Dreamstime.com:

ramki, strzałki: © Zdenek Sasek; żarówki: © Yael Weiss; pozostałe: © Psartdesignstudio (5, 88); © Yevgen Kravchenko (5, 180); Natalyalevish (5, 74, 167, 154, 196); Elena Akifeva (6–7, 51); © Zdenek Sasek (8, 9, 11, 22, 23, 24, 25, 29, 35, 36, 37, 38, 39, 45, 50, 57, 58, 61, 62, 121, 126, 128); © Mvogel (8); © Raisa Muzipova (10); © Bilderschorsch (12); © Aputin308 (12, 39, 53, 70, 75, 76, 136, 160); © Liliia Khuzhakhmetova (15); © Toxitz (15); © Mikateke (16); © Muuraa (17, 18); © Tatiana Kuklina (18); © Kittisak Jaitieng (20); © Solargaria07 (23); © Lnmstuff (25); © Roman Bykhalov (26); © Lar01joka (26); © Kamenuka (28, 116, 87); © Lhfgraphics (29); © Vladimir Yudin (30); © Denys Holovatiuk (31); © Anastasiya Alforova (33, 35, 156); © Sonyaillustration (33); © Tawatchai Khid-arn (34, 136, 198); © Anastasiia Komarova (39); © Berdsigns (41); © Alexander Pokusay (43); © Macrovector (43); © Andre Adams (43, 44); © Lhfgraphics (46); © Potysiev Denis (52); © Terriana (53); © Akhilesh Sharma (55); © Olena Skokan (56); © Visual Generation (56); © Artex67 (58, 100); © Sergeypykhonin (59); © Channarong Pherngjanda (64); © Nadiia Oborska (65); © Drawlab19 (65); © Boldurevaol (66); © Seamartini (67); © Konstantin Nikiteev (68); © Netsign33 (69); © Chuhail (71, 77); © Thanit Kanjananoppawong (73); © Alexander Pokusay (75, 136); © Nadiia Oborska (77); © Rada Covalenco (77); © Aleksei Selivanov (79); © Jeneses Imre (80); © Moneti (81); © Potysiev Denis (83); © Prapasiri Amornchaiwuttikul (83); © Knstart (84); © Natalyalevish (84); © Bokicai (84); © Ahmad Safarudin (85); © Potysiev Denis (86); © Undrey (87, 100); © Vanda Vasilevskaya (88); © Maart (89); © Betelgejze (94); © Solargaria07 (95); © Kydriashka (102); © Hanna Lipchynska (103); © Olgastockdesign (105); © Aleksei Lagunov (106); © Zzayko (107); © Paprikaa (112); © Makar (114); © Undrey (115); © Anton Kubalik (117); © Dmitrii Nikiforov (122); © Sergeypykhonin (124); © Macrovector (126, 131); © Zhanna Millionnaya (132); © Alla Leonova (137); © Anna Maglyak (138); © Ilonitta (138); Andii Stepaniuk (140); © Mcherevan (143); © Svetlana Shamshurina (143); © Seamartini (149); © Olha Pohorielova (150, 153); © Alexander Pokusay (154); © Asmakar (160); © Tankas (163); © Mayya Abdullayeva (165); © Chotwitnote (165); © Leyasw (167); © Vladlena Horbunova (172, 173); © Tatiana Murzina (174); © Irina Trofimova (176); © Olha Turchenko (185, 187); © Sentavio (189); © Netsign33 (192); © Drawlab19 (196).

Wydanie I, Warszawa 2020

Copyright for text, cover and layout © Wydawnictwo SBM, 2020



Wydawnictwo SBM Sp. z o.o.

ul. Sułkowskiego 2/2

01-602 Warszawa

www.WYDAWNICTWO-SBM.pl

ISBN 978-83-8222-177-0

SPIIS TREŚCI

WSTĘP..... 5

GRY PLENEROWE 7

Berek 8

Berek ganiany 9

Berek żelazny, drewniany,
szklany lub plastikowy 9

Berek kucany 10

Berek figurowy 10

Berek sierota 10

Berek mrożony 10

Berek ranny 11

Berek łańcuchowy 11

Ciupy 12

Zośka 15

Pikuty 18

Państwa 20

Podchody 22

Dwa ognie 26

Cymbergaj..... 29

Trójkąty..... 31

Kapsle..... 33

Wyścig Pokoju..... 34

Kapslowy zbijak 35

Kapslowa piłka nożna 36

Monety 37

Pasterz 39

Tejo 41

Klipa 43

Palant 46

GRY DOMOWE 51

Mafia 52

To, co widzę 55

Zgadnij, kim jestem? 56

Nigdy, przenigdy..... 58

Kalambury 60

Głuchy telefon 64

Gorące krzesła 65

Memory 67

Mora 69

Nim 70

Marienbad 71

Wyhoff 72

Kayles 73

Taktix..... 73

Kubo 74

Chomp 75

Pudełko 77

Trzy karty – trzy kubki 79

Trzy 81

Wielka Pardubicka 83

GRY PISANE85

Kalambur	86
Kiełki	89
Kropki	92
Krzyżówka	94
Wersja I	94
Wersja II	97
Kwadraty	99
Labirynt	102
Lap	105
Łańcuch ze słów	107
Mastermind	109
Pajęczyna	112
Pangram	115
Piłkarzyki	117
Wersja I	117
Wersja II	119
Wersja III	120
Rzędy i kolumny (sumy)	122
Słowa	124
Statki	126
Trójkąty	129
Wyścig Formuły 1	131
Wersja I	131
Wersja II	135

GRY PLANSZOWE 137

Lis i gęsi	138
Forteca	140
Młynek	143
Mały młynek	146
Młynek na pięć, sześć lub siedem pionów	147
Morabaraba	147
Ślimak	148

Pentagon	148
Heksagon	148
Neutron	149
Teeko	150
Neutreeko	153
Piramidy	154
Queach	156
Reversi	158
Samotnik	160
Skoczki	163
Kono	165
Five field kono	167
Lau kata kati	169
Kowwu dunki (inaczej dash guti)	170
Egara guti	171
Pretwa	171
Gol skuish	171
Walczące węże	172
Fanorona	174
Kercheck	176
Alquerque	178
Warcaby	180
Warcaby tureckie	182
Warcaby polskie	183
Croda	185
Dameo	187
All queens chess	189
Kratkownica	190
Mosty	192
Nonaga	194
Quartetto	196
Seega	198
Yonmoque	200
Black hole: escape	202

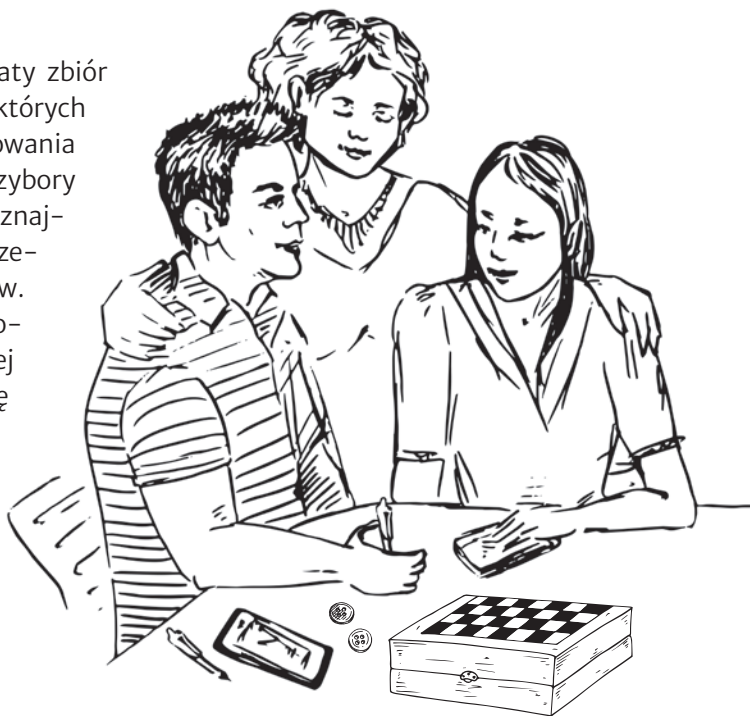
WSTĘP

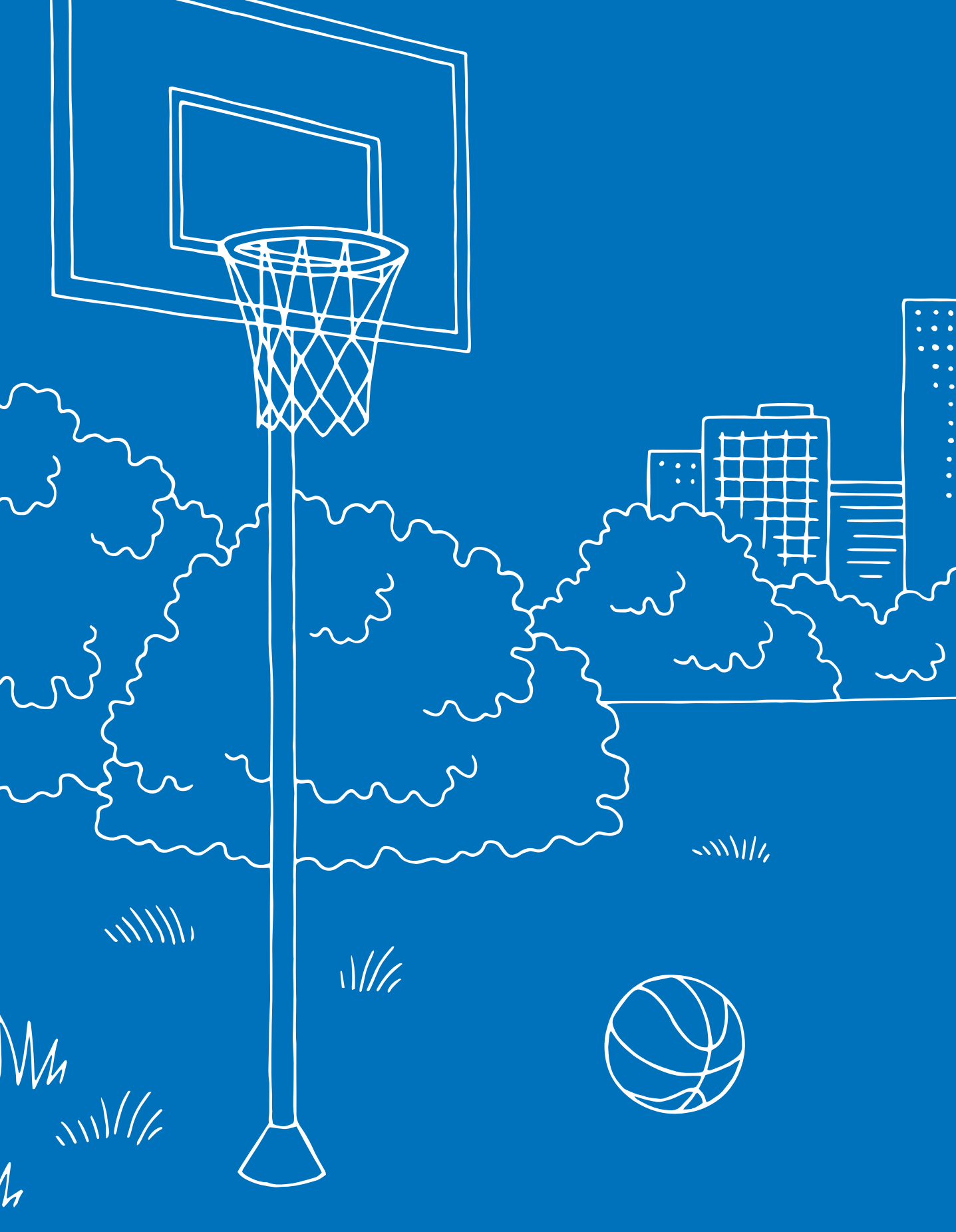
Statystycznemu posiadaczowi komputera, PlayStation czy choćby zwykłego smartfona słowo „gra” kojarzy się zwykle z grą komputerową. Zapytany o to, czy potrafi wyobrazić sobie bez niej świat, z pewnością odpowie: nie. Tymczasem historia gier komputerowych, stanowiących obecnie jedną z najważniejszych gałęzi przemysłu rozrywkowego, sięga zaledwie połowy ubiegłego stulecia, a o ich popularyzacji i udostępnieniu szerszemu gronu odbiorców można mówić dopiero od lat 70. XX wieku.

Co było wcześniej? Mroki średniowiecza i nudna egzystencja przerywana co jakiś czas wojną, epidemią lub spaleniem na stosie lokalnej wiedzy? Niezupełnie. Okazuje się, że gry towarzyszyły człowiekowi od zarania jego dziejów. Potwierdzają to badania archeologiczne, w których nawet pośród artefaktów pochodzących z epoki brązu, a więc z lat 3400–700 p.n.e., odnajdywane są plansze oraz kości i pionki do gier, również do tych, w które gramy z przyjemnością do dziś.

Dobra gra nie potrzebuje ośmiordzeniowego procesora czy konsoli najnowszej generacji – wystarczy zwykła kartka papieru albo karton, kilka guzików i długopis, a czasami jedynie para zwinnych rąk...

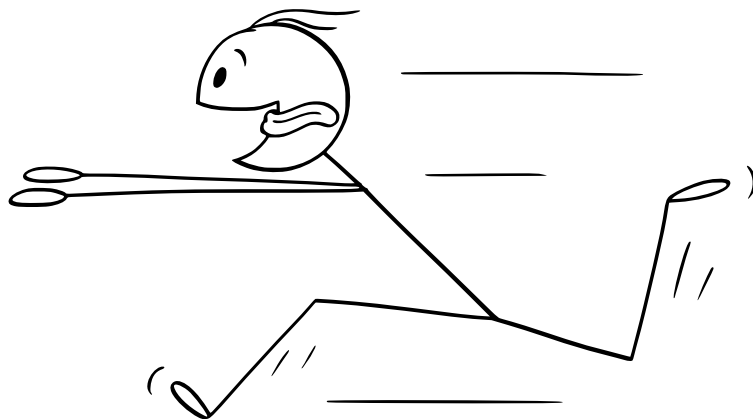
Książka, którą trzymasz w ręku, to bogaty zbiór starannie wyselekcjonowanych gier, których wspólną cechą jest łatwość przygotowania w warunkach domowych. Wszystkie przybory oraz akcesoria do gry z całą pewnością znajdziesz w szafie lub na podwórku, bez potrzeby odwiedzania profesjonalnych sklepów. Pośród zebranych gier znajdują się propozycje dla samotników, par lub większej liczby uczestników, które sprawdzą się zarówno podczas domowej imprezy, jak i firmowego wyjazdu integracyjnego czy w czasie podróży i na wakacjach. Opisy zawierają dokładne wskazówki dotyczące przygotowania oraz przebiegu rozgrywki. Reszta zależy tylko od zaangażowania i wyobraźni graczy.







GRY PLENEROWE



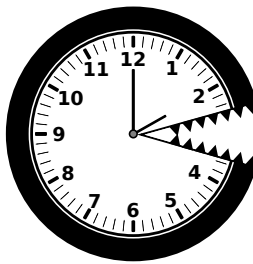
BEREK

Berek to nazwa całej grupy gier ruchowych przeznaczonych dla dzieci, ale nie tylko – to świetna zabawa dla całej rodziny, a także podczas firmowych wyjazdów integracyjnych. Ich wspólną zasadą jest dogonienie i dotknięcie przez gracza nazwanego berkiem jednej z pozostałych osób biorących udział w grze. Dotknięty gracz sam w takim przypadku staje się berkiem, a osoba będąca berkiem wcześniej bierze udział w dalszej rozgrywce jako zwykły gracz.

LICZBA GRACZY: od kilku do kilkunastu osób

MIEJSCE: Rozgrywka powinna być prowadzona na zamkniętym bądź ograniczonym naturalnymi granicami lub umownymi liniami terenie, np. na boisku szkolnym, podwórku lub leśnej polanie.

CZAS: Wszystkie odmiany berka to gry nieograniczone czasowo. Każda rozgrywka może trwać po prostu do chwili, kiedy gracze znudzą się nią lub poczują zmęczenie.

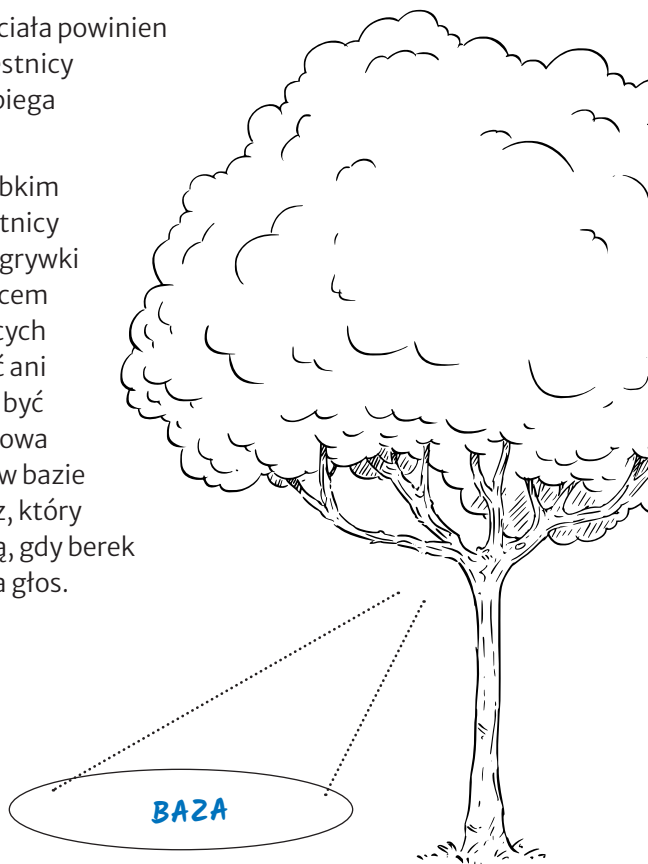


Aby zwiększyć emocje i wprowadzić dodatkowy element rywalizacji, grę można ograniczyć czasowo dla każdego berka i wprowadzić punktację za każdego schwytanego gracza.



BEREK GANIANY

- W klasycznej odmianie gry uczestnicy ścigani są przez berka na ograniczonym terytorium (nikomu nie wolno opuszczać terenu gry). Podczas ucieczki muszą wykonywać zwody, aby jak najdłużej unikać dotknięcia przez berka.
- Gracz dotknięty przez berka w dowolną część ciała powinien zatrzymać się i unieść rękę, aby pozostali uczestnicy widzieli, że nastąpiła zmiana. Dalsza gra przebiega w analogiczny sposób.
- Jeśli gracz będący berkiem jest wyjątkowo szybkim sprinterem, w związku z czym pozostali uczestnicy mają nikłe szanse ucieczki, do regulaminu rozgrywki można wprowadzić tzw. bazę. **Baza** jest miejscem stanowiącym schronienie dla graczy uciekających przed berkiem – nie może on do niej wchodzić ani dotykać znajdujących się w niej osób. Może to być narysowany na podwórzu okrąg, klatka schodowa albo cień rzucany przez drzewo. Przebywanie w bazie powinno być ograniczone czasowo – np. gracz, który znalazł w niej schronienie, powinien opuścić ją, gdy berek oddali się od niej na 10 kroków, odliczając je na głos.
- Jeśli podczas rozgrywki gracz uciekający przed berkiem wbrew zakazowi przekroczy granice pola, gra zostaje wstrzymana i berkiem zostaje osoba, która złamała reguły gry.



BEREK ŻELAZNY, DREWNIANY, SZKLANY LUB PLASTIKOWY

- Kolejna odmiana berka dającego większe szanse osobom uciekającym to berek żelazny, drewniany, szklany lub plastikowy. Drugi człon nazwy zależy od rodzaju materiału, którego dotknięcie ratuje gracza przed berkiem. W przypadku berka żelaznego musi to być jakiś przedmiot z metalu, w berku drewnianym ratunkiem może być drzewo, w szklanym – szyba w oknie, natomiast w plastikowym – elementy wykonane z tworzywa sztucznego.
- W berkach tego rodzaju materiał, który ratuje przed złapaniem, musi być związany z podłożem lub stanowić stały element placu, na którym toczy się gra. W przypadku berka żelaznego może to być np. trzepak czy piłkarska bramka. Niedopuszczalna jest sytuacja, w której gracz dotyka metalowej klamry swojego paska od spodni lub wyciągniętego z kieszeni scyzoryka.

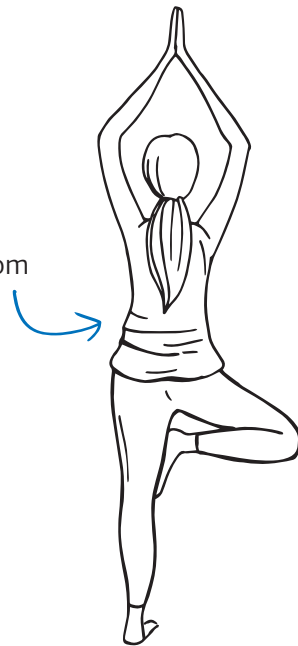


BEREK KUCANY

- ❏ Berek kucany to odmiana gry, która daje większe szanse osobom uciekającym przed berkiem. W takiej rozgrywce obowiązuje reguła bezpieczeństwa dla gracza, który widząc zbliżającego się berka, zdąży kucnąć – wówczas nie może być złapany. Gracz powinien przestać kucać natychmiast po tym, jak berek oddali się od niego.

BEREK FIGUROWY

- ❏ Berek figurowy to odmiana gry, w której ratunkiem przed berkiem jest przyjęcie ustalonej wcześniej figury. Może to być np. pozycja żurawia (stanie na jednej nodze z rozłożonymi szeroko rękami) albo telemark – figura znana chyba wszystkim miłośnikom skoków narciarskich. Dla młodszych graczy można wybrać łatwiejsze do wykonania figury, np. stojący na baczność żołnierz.
- ❏ Jeśli któryś z gonionych graczy przyjmie figurę ratującą go przed złapaniem, berek nie może stanąć przy nim i czekać, aż gracz zmęczony szczególnie trudną figurą w końcu się poruszy. Nawet gdyby do tego doszło, dotknięcie w takim przypadku będzie nieważne.



BEREK SIEROTA

- ❏ Gra w berka sierotę może być przeprowadzona w przypadku nieparzystej liczby uczestników. Po wybraniu w drodze losowania berka pozostali uczestnicy dzielą się równo na dwie grupy. Aby się odróżnić, gracze jednej z drużyn np. podwijają rękawy lub zawiązują na ramionach chustki. Grupy mogą też dzielić się pod względem płci czy wieku.
- ❏ Gra początkowo przebiega tak samo jak w wersji klasycznej, jednak tym razem gracze mogą uratować się przed złapaniem poprzez złapanie za rękę gracza drugiej drużyny. Jeżeli gracz ratujący się przed berkiem przez pomyłkę chwyci za rękę osobę ze swojej drużyny, obydwaj odpadają z gry. Zawodnicy muszą więc uważać, kogo łapią i komu podają dłoń.

BEREK MROŻONY

- ❏ Berek mrożony jest jedyną wersją gry, w której złapany gracz może być uwolniony przez innego. Rozgrywka początkowo przebiega tak samo jak w wersji klasycznej, dotknięty uczestnik nie staje się jednak berkiem, lecz zostaje zamrożony – musi stanąć w rozkroku i nie ruszać się.



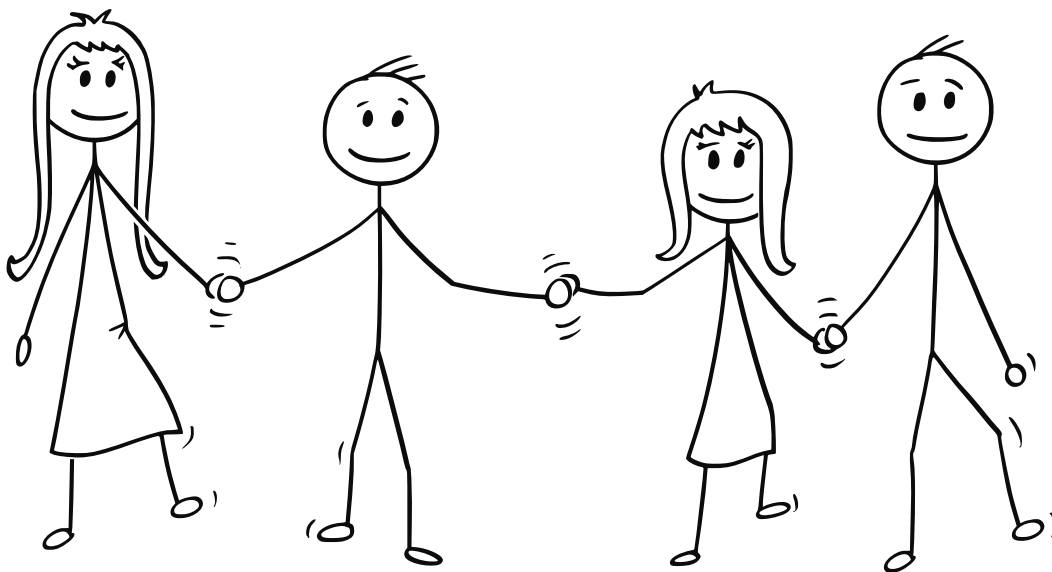
- ❏ Berek goni w tym czasie pozostałe osoby, jednak musi ciągle zwracać uwagę na zamrożonego gracza, ponieważ może on być odmrożony przez innego zawodnika. Odmrożenie gracza polega na przejściu pomiędzy jego rozstawionymi nogami przez innego uczestnika gry. Odmrożony zawodnik bierze udział w dalszej rozgrywce, jak gdyby nie był wcześniej złapany.

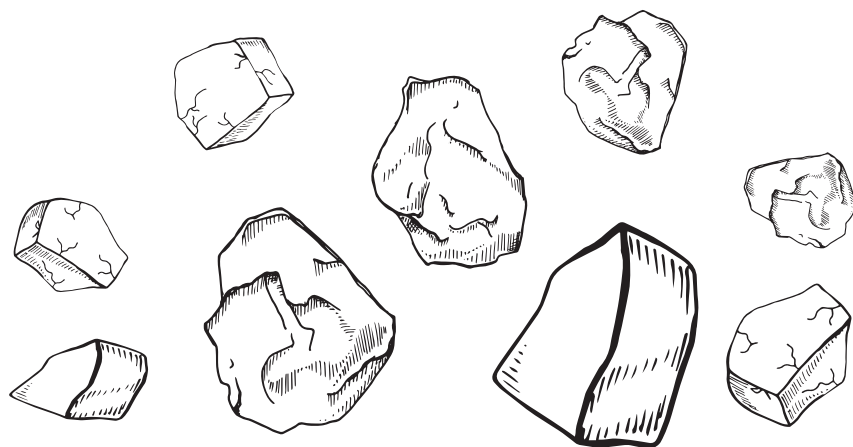
BEREK RANNY

- ❏ W berku rannym gracz, który goni za innymi, ma szczególnie utrudnione zadanie. Zgodnie z regułami tej gry musi trzymać się jedną ręką za miejsce, które zostało dotknięte przez poprzedniego berka, jakby był ranny i odczuwał w tym miejscu ból. Nie jest to łatwe zadanie, zwłaszcza gdy musi się trzymać za kolano lub łydkę. Rana gracza „goi się” w chwili, kiedy dotknie on innego zawodnika. Przed nowym berkiem gracz może uciekać już w normalnej pozycji.

BEREK ŁAŃCUCHOWY

- ❏ Berek łańcuchowy to odmiana gry, w której z każdym dotkniętym graczem wzrasta liczba berków. Rozgrywka początkowo przebiega tak samo jak w wersji klasycznej, jednak pierwszy schwytany gracz nie zostaje berkiem na miejsce wcześniejszego, lecz razem z nim. Berki gonią teraz wspólnie pozostałych graczy, trzymając się za ręce. Kolejni złapani gracze przyłączają się do łańcucha.
- ❏ Z biegiem czasu łańcuch berków staje się coraz dłuższy i w końcu dochodzi do sytuacji, w której na placu gry zostaje tylko jeden gracz niebędący jego ogniwem. Gra dobiega wówczas końca. W kolejnej rozgrywce berkiem zostaje ostatni nieschwytany wcześniej uczestnik zabawy.





CIUPY



W ciupy można grać zarówno na wolnym powietrzu, np. by umilić sobie pobyt na kempingu, jak i w domu w deszczowy dzień czy długi zimowy wieczór. Gra polega na podrzucaniu kamyków oraz zbieraniu ich z podłoża w ustalonych sekwencjach, różnych dla każdego poziomu gry.

LICZBA GRACZY: dowolna

MIEJSCE: Rozgrywkę można przeprowadzić zarówno na podwórzu, jak i w domu. Ważne, żeby do gry wybrać teren o w miarę miękkim podłożu, np. dywan, piasek na plaży, piaszczyste podwórko lub trawnik.

AKCESORIA: 5 kamyków (najlepiej sprawdzają się kamienie mniej więcej równej wielkości, o średnicy 1–1,5 cm, które łatwo mieszczą się w dłoni), kartka papieru oraz ołówek lub długopis



Jeżeli gra ma być prowadzona na betonowym lub asfaltowym placu, na polu gry należy położyć koc, aby podczas dynamicznej rywalizacji nie zetrzeć sobie skóry na dłoniach.



ZASADY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy w drodze losowania ustalić kolejność graczy, a następnie przygotować tabelę z imionami uczestników, w której będą zapisywane zaliczone poziomy i punkty po zakończonych etapach gry. Punkty zdobywa się na ostatnim, siódmym poziomie, po uprzednim zaliczeniu wcześniejszych sześciu.

Poziom 1 (1 x 1)

- Gracz rozsypuje na polu gry pięć kamieni – rzuca nimi tak jak kośćmi do gry. Następnie wybiera kamień–matkę, podrzuca go do góry, tą samą ręką zabiera jeden z leżących obok kamieni i łapie spadającą matkę. Kamyk zabrany z podłoża gracz odkłada na bok.

Zarówno rzut matki, zabranie kamienia z pola, jak i złapanie spadającej matki muszą być wykonane tą samą ręką.



- Jeśli graczowi uda się zebrać po kolei wszystkie cztery kamyki, zalicza poziom i przechodzi do następnego. Jeżeli nastąpi skucha, czyli graczowi nie uda się złapać spadającego kamienia–matki, przerywa on zaliczanie poziomu i do gry przystępuje kolejny uczestnik.

Osoba, której na jakimkolwiek etapie gry przytrafi się skucha, następną kolejkę rozpoczyna od poziomu, którego nie udało się jej zaliczyć. Każdy zaliczony poziom zapisywany jest w tabeli.



Poziom 2 (2 x 2)

- Poziom drugi rozpoczyna się tak samo jak pierwszy – od rzucenia wszystkich kamieni na pole gry i wybrania kamienia–matki. Następnie gracz podrzuca kamień–matkę i przed jej ponownym złapaniem zabiera z pola **dwa kamyki**. Odkłada je na bok i ponawia rzut matką, zabierając pozostałe dwa.

Poziom 3 (1 x 3 – 1 x 1)

- Gra na poziomie trzecim przebiega tak samo jak na poprzednim, przy czym zawodnik w pierwszym rzucie zabiera z pola **trzy kamienie**, a następnie pozostały jeden kamień.



Poziom 4 (1 x 4)

- Na tym poziomie gracz po podrzuceniu kamienia – matki jednym ruchem zabiera wszystkie cztery leżące na polu kamienie i tą samą ręką łapie spadający kamień – matkę.

Poziom 5 (1 x 5)

- Na poziomie piątym gracz rozrzuca pięć kamieni, wybiera matkę, podrzuca go i zabiera jeden kamyk z pola. Po złapaniu matki gracz nie odkłada jednak na bok zabranego kamyka, lecz trzymając go cały czas w dłoni, wykonuje drugi rzut kamieniem – matką, zabierając drugi kamień z pola. Tak samo postępuje z resztą kamieni. W chwili udanego ukończenia serii rzutów gracz powinien trzymać w ręce wszystkie pięć kamyków.
- Na tym poziomie skucha następuje zarówno wtedy, kiedy gracz nie złapie spadającej matki, jak i wtedy, kiedy nawet przy złapaniej matce wypadnie mu z dłoni zabrany wcześniej kamień.

Poziom 6 (odwrócone 4)

- Gracz trzyma w ręce pięć kamieni, podrzuca jeden z nich (matkę), a następnie pozostałe cztery kamyki kładzie na podłoże na tyle szybko, żeby zdążyć złapać spadającą matkę. W kolejnym rzucie gracz podrzuca matkę, jednym ruchem zabiera z pola cztery kamyki i tą samą ręką łapie matkę.
- Skucha poza przypadkami wymienionymi wyżej następuje także wówczas, kiedy gracz podniesie mniej niż cztery kamienie z pola.

Poziom 7 (przewrotka)

- Poziom siódmy jako jedyny pozwala zbierać punkty, a jednocześnie jest najtrudniejszy. Jednak w miarę zaliczania dotychczasowych poziomów gry zawodnicy nabierają coraz większej wprawy, więc jego przejście dla większości graczy nie stanowi większego problemu.
- Grę na tym poziomie gracz rozpoczyna od podrzucenia wszystkich pięciu kamyków. Kiedy znajdują się one w powietrzu, gracz odwraca otwartą dłoń i stara się zatrzymać wszystkie (a przynajmniej jak najwięcej) na jej grzbiecie. W dalszej kolejności podrzuca wierzchem dłoni leżące na niej kamienie i łapie – już w zwykły sposób, zaciskając dłoń – jak najwięcej z nich.
- Liczba złapanych kamyków jest jednocześnie liczbą zdobytych przez gracza punktów. Jeśli graczowi uda się złapać wszystkie pięć kamyków, otrzymuje premię, którą jest przyznanie dwóch punktów za każdy złapany kamień. Mistrzowie mogą więc zdobyć w jednej partii gry aż 10 punktów.



ZOŚKA

Zośka to nazwa gry zręcznościowej polegającej na podbijaniu nogą specjalnej piłeczki lub lotki nazywanej właśnie zośką. Może w nią grać zarówno jedna osoba, jak i większa grupa zawodników. Ich maksymalna liczba zależy wyłącznie od wyobraźni uczestników określających zasady gry oraz miejsca, jakim dysponują.

LICZBA GRACZY: dowolna

MIEJSCE: rozgrywkę można przeprowadzić zarówno na podwórzu, jak i w domu

AKCESORIA: piłeczka lub lotka (tzw. zośka)



Piłeczka zośka wykonana jest zwykle z miękkiego, ale mocnego, syntetycznego materiału, który w dotyku przypomina zamsz. Ma średnicę około 5–6 cm i w połowie objętości wypełniona jest sypkim granulatem, żwirem, piaskiem, ryżem lub grochem. Zośką może być też specjalna lotka wykonana z pęczka kolorowej włóczki przymocowanej mocną nicią lub miękkim drutem do metalowego ciężarka. Oprócz lotek lub piłek niezbędnym wyposażeniem graczy powinno być wygodne obuwie. Najlepsze do zośki są sportowe trampki lub tenisówki na płaskiej gumowej podeszwie. Należy unikać butów skórzanych, ponieważ zośka może się na ich powierzchni ślizgać.



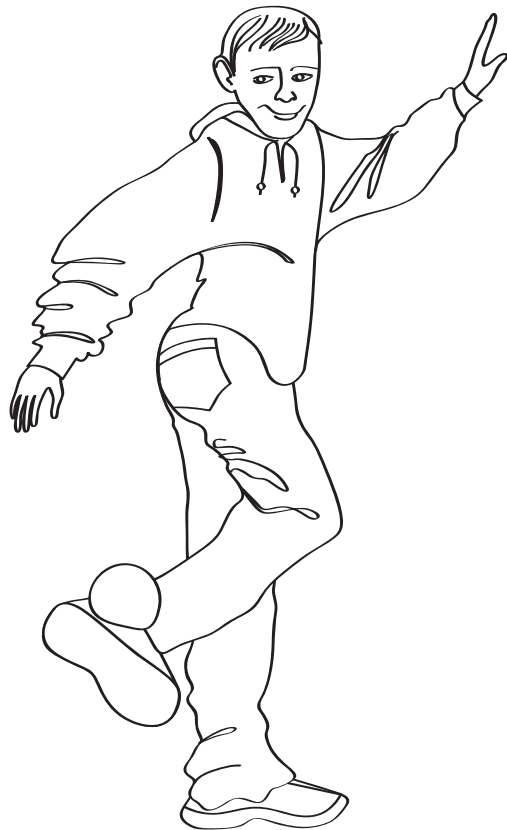
ZASADY

1 GRACZ

- ❖ Gra w wersji jednoosobowej polega na biciu własnych rekordów i odbijaniu zośki tak długo, jak to możliwe. Zawodnik może odbijać zośkę wszystkimi częściami ciała z wyjątkiem rąk – kolanem, klatką piersiową i głową.

KILKU GRACZY

- ❖ Zośka może być również grą wieloosobową. Najprostsza rozgrywka polega na odbijaniu zośki na przemian przez graczy ustawionych w kole. Zawodnicy przyjmują i podają sobie zośkę w dowolnej kolejności, wykonując po przyjęciu najwyżej dwa podbicia. Gracz, który upuści zośkę, odpada z gry. Zwycięzcą rozgrywki jest ostatni zawodnik, który pozostanie na placu gry.
- ❖ Inną wersją gry wieloosobowej jest podbijanie zośki przez kilku zawodników jednocześnie. Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy powinien narysować koło o średnicy około 2,5 m. Na dany sygnał gracze podbijają swoje zośki, starając się nie opuszczać narysowanego okręgu. Ten, który upuści zośkę lub wyjdzie poza wyznaczony okrąg, odpada z gry. Podobnie jak wcześniej, zwycięzcą zostaje ostatni gracz na placu.



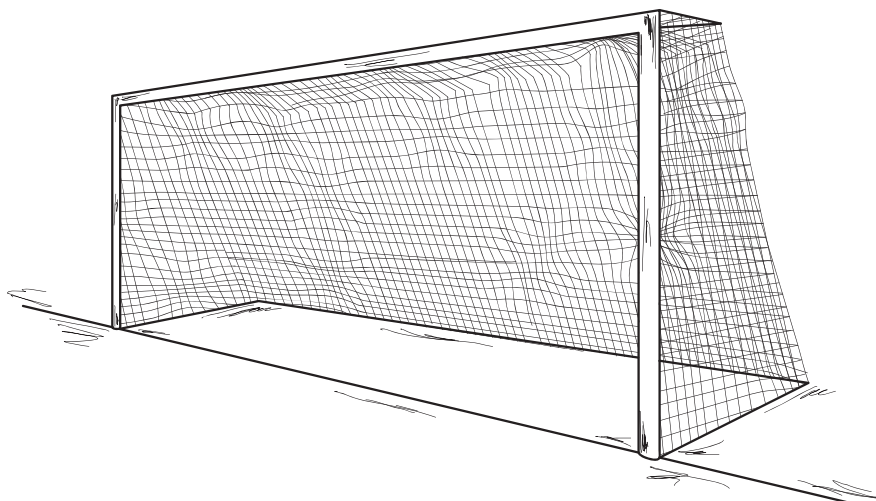
WERSJE DRUŻYNOWE

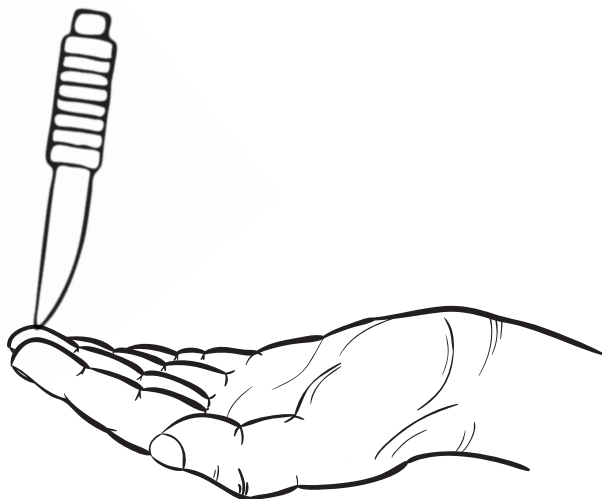
- ❖ Mecze w zośkę mogą rozgrywać także miłośnicy gier drużynowych. Ciekawą opcją jest **zośka-siatkówka**. Przed rozpoczęciem rozgrywki na podłożu należy narysować boisko – jeśli gra toczy się na asfalcie, można to zrobić przy użyciu kredy albo kawałka cegły, a jeżeli boisko znajduje się na plaży lub ubitej ziemi, linie można zaznaczyć patykiem lub po prostu nogą. Wyznaczony plac do gry powinien być przedzielony pośrodku linią, nad którą będzie można na wbitych patykach rozciągnąć sznurek pełniący funkcję siatki. Jeżeli gracze nie dysponują sznurkiem lub nie mają go na czym powiesić, można ustalić, że zośka musi przekraczać linię środkową na wysokości nie niższej niż np. pas lub barki zawodników. Reguły gry są analogiczne do siatkówki. Każda drużyna na swojej połowie boiska może odbić zośkę trzy razy, a następnie przerzucić ją na połowę rywala. Drużyna zdobywa punkt, kiedy zośka upadnie na polu przeciwników lub wtedy, gdy po odbiciu przez rywala spadnie poza linią wyznaczającą boisko.



Zośka jest grą uniwersalną. Znajdą w niej coś dla siebie także miłośnicy lekkoatletyki. Na większym podwórku lub na boisku można bowiem zorganizować wyścigi zawodników odbijających zośkę na dystansie na przykład 50 m albo – jeśli chętnych jest więcej – sztafetę, w której zamiast pateczki przekazywana będzie piłeczka lub lotka, oczywiście odbijana nogami.

- ❏ Jeżeli do gry chętnych jest **tylko dwóch** graczy, na nieznacznie mniejszym boisku można rozegrać mecz w zośkę-tenisa. Punkty zdobywa się tu tak samo jak w meczu w zośkę-siatkówkę. Każdy z graczy może na swoim polu uderzyć zośkę maksymalnie dwa razy.
- ❏ Propozycja dla **drużyn trzyosobowych** to mecz w zośkę-piłkę nożną lub w zośkę-koszykówkę. Tym razem boisko powinno być trochę większe, a na środku linii końcowej w zależności od wybranej wersji gry należy ustawić bramki lub kosze. Rolę bramek mogą odgrywać skrzynki albo kartony, można je też zbudować z patyków albo z cegieł, wyznaczając za ich pomocą słupki. Jako kosze znakomicie nadadzą się dwa garnki, wiadra lub po prostu okręgi narysowane patykiem albo kredą. W trakcie gry zawodnicy na zmianę podbijają zośkę, przesuwając się z nią w kierunku bramki lub kosza drużyny przeciwnej. Każdy z zawodników może odbić zośkę maksymalnie trzy razy. Później musi podać ją do partnera albo wrzucić do bramki lub kosza. Jeśli zośka upadnie na podłoże, przejmuje ją drużyna rywali. Przeciwnicy przejmują też zośkę po umieszczeniu jej w bramce lub koszu, a wówczas rozpoczynają swoją akcję od dowolnego punktu na linii końcowej po swojej stronie boiska. Jeżeli zośka wypadnie poza pole gry, rywale wznowiają mecz od linii autowej. Mecze można rozgrywać na czas lub do chwili zdobycia przez jedną z drużyn ustalonej liczby bramek czy koszy.





PIKUTY



Pikuty znane w niektórych regionach Polski pod nazwą dziobanego to jedna z niewielu gier w niniejszym zestawieniu, która powinna być oznaczona jaskrawym symbolem z napisem „tylko dla dorosłych”.

A to za sprawą noża, niezbędnego rekwizytu, bez którego jej przeprowadzenie byłoby niemożliwe. Prawda jest jednak taka, że przez dziesiątki lat w pikuty grały całe rzesze nieletnich graczy, którzy zwykle wychodzili z podwórkowej rywalizacji bez szwanku lub co najwyżej z drobnymi zadrapaniami i skaleczeniami. Dużo więcej ofiar pochłaniała zapewne gra w podwórkową piłkę nożną.

LICZBA GRACZY: 2–8

MIEJSCE: podwórko lub przydomowy ogródek

AKCESORIA: nóż, deska przycięta z miękkiego drewna (w przypadku braku deski grę należy przeprowadzić na ubitej ziemi)

Nóż do pikutów może być dowolnego rodzaju. Do gry nadają się zarówno scyzoryki, noże myśliwskie, sprężynowce rodem z gangsterskiego filmu, harcerskie finki czy zwykłe noże kuchenne – oby tylko nie były zbyt dużych rozmiarów.



ZASADY

- ❑ Kolejność zawodników w grze wyznacza się drogą losowania.
- ❑ **Celem gry** jest zaliczenie całej serii rzutów noża docięniętego do różnych części ciała w taki sposób, żeby ostrze wbiło się w podłoże. Rzut z każdej części ciała jest odrębnym poziomem, który musi zaliczyć gracz. Właściwa kolejność poziomów podana jest w dalszej części tekstu.
- ❑ Miarą udanego rzutu są co najmniej dwa palce, które muszą się zmieścić pomiędzy podłożem a rękojeścią noża. Tyko wtedy rzut uznawany jest za zaliczony, a gracz może wykonywać następny. W przeciwnym wypadku, jeśli nóż nie wbił się w podłoże lub pomiędzy nim a rękojeścią nie mieszczą się dwa palce, gracz przerywa swoją serię, a rzut wykonuje następny w kolejności zawodnik.
- ❑ Gracz, który z powodu niezaliczonego rzutu przerwał serię, wraca do gry po wykonaniu serii przez pozostałych uczestników. Kolejne rzuty rozpoczyna od poziomu, którego nie udało mu się zaliczyć wcześniej.
- ❑ Poziomów gry jest kilkanaście. Ich nazwy oraz miejsca, w których należy umieścić czubek noża przed wyprowadzeniem rzutu, podane są w poniżej tabeli

Poziom 1	Matka	Środek dłoni od strony wewnętrznej
Poziom 2	Ojciec	Środek dłoni od strony zewnętrznej
Poziom 3	Mały palec	Koniec małego palca
Poziom 4	Palec serdeczny	Koniec palca serdecznego
Poziom 5	Palec środkowy	Koniec palca środkowego
Poziom 6	Palec wskazujący	Koniec palca wskazującego
Poziom 7	Kciuk	Koniec kciuka
Poziom 8	Łokieć	Czubek ostrza na łokciu
Poziom 9	Ramię	Czubek ostrza na ramieniu
Poziom 10	Broda	Czubek ostrza znajduje się na kciuku przyłożonym do brody
Poziom 11	Nos	Czubek ostrza znajduje się na kciuku przyłożonym do nosa
Poziom 12	Czoło	Czubek ostrza znajduje się na kciuku przyłożonym do czoła
Poziom 13	Czacha	Czubek ostrza znajduje się na czubku głowy

- ❑ Zwycięzcą gry zostaje gracz, któremu jako pierwszemu uda się zaliczyć wszystkie poziomy.



PAŃSTWA

Państwa to druga obok pikutów gra z użyciem noża popularna w ubiegłym stuleciu. Nie mogą w niej brać udziału młodsze dzieci, natomiast w przypadku nastolatków zabawa powinna się odbywać pod opieką osób dorosłych.

LICZBA GRACZY: minimum 2, w zależności od powierzchni „kuli ziemskiej”

MIEJSCE: płaski, piaszczysty teren, z ubitą nawierzchnią, o powierzchni minimum dwa razy tyle metrów kwadratowych, ilu uczestników bierze udział w grze

AKCESORIA: nóż

W historii gier podwórkowych znane były przypadki rozgrywania państw na dużo mniejszych powierzchniach.

ZASADY

- Grę rozpoczyna się od narysowania np. patykiem okręgu symbolizującego kulę ziemską, który należy podzielić na tyle równych części – państw – ilu jest uczestników gry. Każdy gracz zaznacza swoją część inicjałem lub innym znakiem. Następnym krokiem jest losowanie kolejności graczy w rozgrywece.