

ZABAWY PODWÓRKOWE

Dawna Warszawa, podobnie jak obecna, składała się w dużej mierze z podwórek. A podwórka, rozciągające się między blokami lub ukryte za fasadami kamienic, były królestwem dzieci. Kiedyś, kiedy nie było jeszcze komputerów ani smartfonów, a nawet nie w każdym domu był telewizor, dzieci spędzały czas po szkole głównie na zewnątrz, wymyślając razem różne gry i zabawy. A ponieważ rodzice nigdy nie pozwalali zanadto oddalać się od domu, miejscem wspólnej zabawy było właśnie osiedlowe podwórko. To tutaj toczyło się życie towarzyskie nie tylko dzieci, ale też dorosłych i osób starszych.

Do niedawna na wielu podwórkach oprócz ławki, chodnika, piaskownicy, asfaltowego placu czy trawnika musiała znaleźć się jeszcze jedna bardzo ważna rzecz – trzepak. Czy wiecie, do czego kiedyś służył? Nie tylko do trzepania dywanów! Trzepak bywał sceną, drabinką do wspinania i kręcenia fikołków, miejscem spotkań, bazą w zabawach drużynowych, bramką w grze w piłkę i wieloma, wieloma innymi. Trzepak stał się symbolem podwórkowych przyjaźni i rozrywek, ale nie zawsze był niezbędny, aby ciekawie spędzić czas na podwórku. W wielu przypadkach można było spokojnie obejść się bez niego! Część z tych zabaw na pewno znacie – ale czy wszystkie?

Berek

Zabawę w berka znają chyba wszyscy. To jedna z najstarszych i najbardziej lubianych zabaw dzieci w każdym wieku i z różnych stron świata, a równocześnie jedna z najprostszych: wybrana w wyniku losowania lub wyliczanki osoba próbuje schwytać uciekających kolegów i koleżanki. Gdy uda jej się kogoś dotknąć, wówczas złapany staje się berkiem i zaczyna łąpać kolejne dzieci. W ten sposób następuje ciągła zmiana berków i można grać bez końca!

Krowa

Berek pewnie nie ma przed wami tajemnic, ale czy znacie odmianę berka zwaną krową? Podobnie jak w klasycznym berku, wybiera się jedną osobę, która w tym przypadku staje się właśnie „krową”. Ta osoba staje na środku z wyciągniętymi na boki ramionami i rozłożonymi palcami obu rąk. Reszta uczestników łapie ją za palce – każdy za jeden! Uczestnicy chórem zadają krowie pytanie: „Krowo, krowo, jakie mleko dajesz?”, na co krowa odpowiada, wymieniając różne kolory. Dopóki krowa podaje inne kolory niż biały, uczestnikom nie wolno puścić trzymanego palca i muszą zadać pytanie jeszcze raz. Gdy padnie w końcu odpowiedź „białe”, dzieci puszczały palce i uciekają przed próbującą je złapać krową. Osoba złapana przez krowę musi stanąć bez ruchu w rozkroku. Wówczas inny, niezłapany jeszcze przez krowę uczestnik zabawy może spróbować przejść między nogami złapanego – w ten sposób uwalniając go. Zabawa trwa, dopóki krowa nie schwyta wszystkich, a wtedy ostatni złapany

uczestnik sam staje się krową i zaczyna się kolejna runda. Ale uwaga! Krową może zostać też nieuważna osoba, która podczas zadawania pytań o kolor mleka puści palec słysząc inny kolor niż biały.

Kapsle

Inną popularną kiedyś grą, spokojniejszą i niewymagającą biegania, ale również pełną sportowej rywalizacji, były kapsle, zwane także wyścigiem pokoju. Ta nazwa wzięła się od słynnego wyścigu kolarskiego, który gra miała naśladować. Kiedyś bardzo łatwo można było zdobyć kapsle – miały je wszystkie szklane butelki z sokiem, oranżadą, wodą gazowaną czy coca-colą. Dzisiaj większość butelek jest plastikowych i ma plastikowe korki, więc jeśli nie uda wam się zdobyć kapsli na przykład od butelek z oranżadą, możecie poprosić kogoś dorosłego, aby odłożył wam kapsle po piwie. Zasady gry są bardzo proste – na chodniku lub na ziemi trzeba narysować zarys toru, po którym będą poruszać się nasze kapsle-rowery. Im tor dłuższy i bardziej skomplikowany, o większej liczbie zakrętów, tym lepiej! Każdy zawodnik może pomalować swój kapsel w kolory flagi wybranego państwa. Jeśli nie śledzicie na co dzień wyścigów kolarskich, możecie sprawdzić w internecie jak wygląda aktualny ranking kolarzy i wybrać swojego ulubieńca! Kapsle przesuwają się pstryknięciem – każdy zawodnik ma jedno pstryknięcie na turę. Kapsel nie może wyskoczyć poza linię, a wygrywa oczywiście ten, kto pierwszy dotrze do mety.

Szczur

Kolejna zabawa dla odmiany znowu jest ruchowa – to tak zwany szczur. Spokojnie, nie musicie do niej łapać żadnych zwierząt! Potrzebujecie tylko skakanki, udającej ogon szczura. Wybrana osoba staje pośrodku, a reszta uczestników tworzy wokół niej koło. Osoba w środku trzyma skakankę za jeden koniec i obracając się wokół własnej osi kręci skakanką tuż nad ziemią. Pozostałe dzieci starają się przeskoczyć ogon takiego „szczura”. Jeżeli się komuś nie uda, czyli zahaczy nogą o sznurek – zmienia środkowego i sam staje się szczurem!

Cybergaj

Możliwe, że kojarzycie grę w cybergaja, do której potrzebny jest specjalny stół, na którym odbija się płaski plastikowy krążek. Zanim jednak gra została tak unowocześniona, z powodzeniem grano w nią na podwórkach i w szkołach. Sama nazwa cybergaj pochodzi z języka jidysz, czyli języka Żydów żyjących w Europie Środkowo-Wschodniej, w tym w Polsce. „Ci mir gaj” oznacza dosłownie „do mnie idź”.

Do gry potrzebna jest tylko moneta (lub w innej wersji – trzy monety) i dwa grzebienie lub linijki. No i oczywiście płaska powierzchnia, czyli na przykład stół lub kawałek podłogi. Najpopularniejsza wersja cybergaja ma zasady bardzo podobne do zasad do piłki nożnej –

dwóch zawodników odbija grzebieniami lub linijkami monetę na wyznaczonym na stole lub podłodze „boisku”, tak aby moneta wpadła do bramki przeciwnika. Podobnie jak w prawdziwej grze w piłkę nożną są tutaj auty – jeśli jeden zawodnik wybije monetę poza granice boiska, przeciwnik rozpoczyna rozgrywkę od swojej bramki. Inna wersja cymbergaja polega na grze trzema monetami – dwie monety układa się w linii, a trzecia musi być popchnięta przez gracza za pomocą grzebienia lub linijki w ten sposób, by wpasowała się między pozostałe dwie i utworzyła trzeci wierzchołek trójkąta. Przesuwana moneta nie może przy tym dotknąć dwóch pozostałych i musi utworzyć z nimi jak najmniejszy trójkąt. Zawodnicy przesuwają monety na zmianę i w jak najkrótszym czasie. Przesuwać można dowolną monetę, tak aby utworzyć jak najmniejszy trójkąt i nie dotknąć po drodze pozostałych. Przegrywa osoba, która dotknie innej monety lub nie utworzy trójkąta.

Zośka

A czy znacie taką grę, jak zośka? Jej nazwa nie pochodzi wcale od żeńskiego imienia! Podobno przywędrowała do nas ze wschodu, z Rosji. Tam ta nazwa z kolei przyjęła się z języka kałmuckiego, jednego z języków mongolskich. Dosłownie oznacza ona grę drobną chińską monetą z otworem na środku. Tak też wyglądały pierwsze zośki, które później zmieniły się w pęczki kolorowej włóczki, przymocowane do ołowianego ciężarka o grubości kilku milimetrów. Dawniej do wykonywania zośki wykorzystywano ołowiane krążki, służące do plombowania (czyli zabezpieczania przed niekontrolowanym otwarciem) różnego rodzaju pojemników i pomieszczeń. Później zośki robiono z różnego rodzaju sznurków i szmatek, koniecznie równej długości, przyczepionych kółkiem wokół ołowianego lub metalowego ciężarka. W końcu zośka zmieniła się w szmacianą piłkę zszytą z kawałków różnych materiałów, wypełnioną piaskiem lub innymi szmatkami z obciążeniem. Gra w zośkę była bardzo prosta – najczęściej polegała na odbijaniu jej stopą jak największą ilość razy, póki nie spadła na ziemię. W innej wersji starano się odbić zośkę tak, aby wpadła do narysowanego na ziemi koła, bronionego przez innego uczestnika. Broniący swoich kół mogli zośkę podbijać – oczywiście tak, aby nie upadła na ziemię! – i starać się wrzucić ją do innego koła. W grze mogło brać udział do 5 graczy, każdy broniący swojego koła o średnicy około 2-2,5 metra. Jeżeli do koła jednego z graczy zośka wpadła określoną wcześniej ilość razy, ta osoba przegrywała i odpadała z gry. Zwycięzcą zostawał najsprawniejszy gracz, który obronił swoje koło przed zośką.

Podwórkowych gier i zabaw było oczywiście o wiele, wiele więcej, a oprócz tych ogólnie znanych, każde podwórko mogło mieć swoje własne. Zapytajcie swoich rodziców, dziadków, babcię, ciotkę i wujków o to, jak oni bawili się na podwórkach, gdy byli w waszym wieku. Może opowiedzą wam o zabawach, o których nigdy nie słyszeliście?

A teraz zapraszam was do zrobienia własnej zośki, którą będziecie mogli grać z kolegami, koleżankami, rodzeństwem, a może też z rodzicami i innymi dorosłymi? Spróbujcie! Obejrzyjcie filmik, żeby dowiedzieć się, jak zrobić ją własnoręcznie z tego, co prawdopodobnie macie w domu.

Materiał powstał w ramach projektu *Edukuj z antropologią!* realizowanego przez Stowarzyszenie „Pracownia Etnograficzna”.

Projekt finansuje m.st. Warszawa

