



ŚLĄSKI FOLKLOR DZIECIĘCY

świat graczek i bawidołków



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

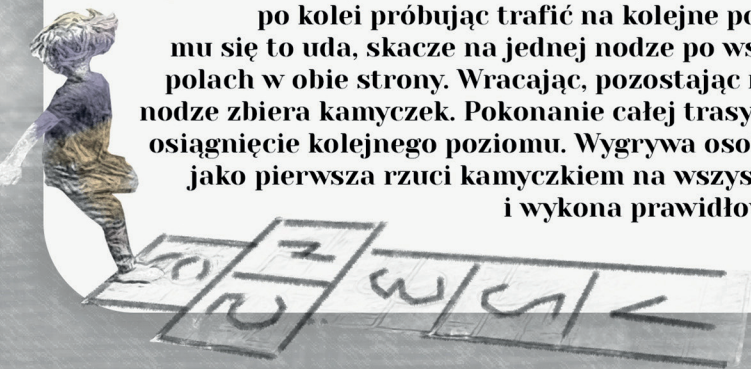


KLASTER
INNOWACJI
SPOŁECZNYCH

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
w ramach programu Narodowego Centrum Kultury Etno Polska. Edycja 2022

GOGI

Zabawa polega na rzucie kamyczkiem na odpowiednie pole w celu wykonania skoku. Każdy uczestnik rzuca po kolei próbując trafić na kolejne pola – jeśli mu się to uda, skacze na jednej nodze po wszystkich polach w obie strony. Wracając, pozostając na jednej nodze zbiera kamyczek. Pokonanie całej trasy oznacza osiągnięcie kolejnego poziomu. Wygrywa osoba, która jako pierwsza rzuci kamyczkiem na wszystkie pola i wykona prawidłowe skoki.

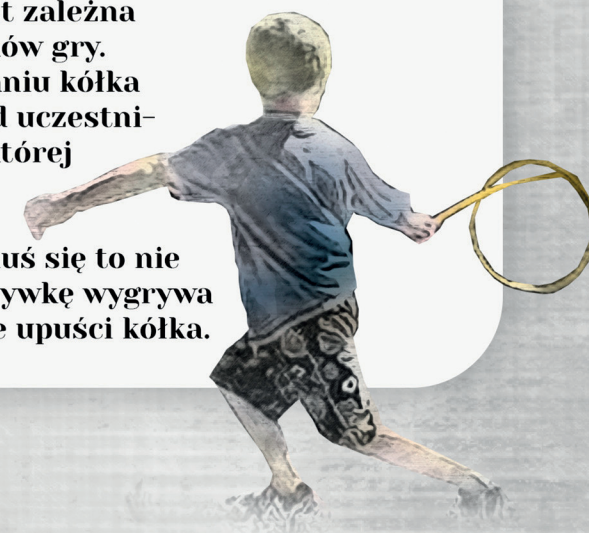


ŚLĄSKI FOLKLOR DZIECIĘCY

świat graczek i bawidołków

SERSO

Zabawa w serso jest niezwykle prosta, a jej długość trwania jest zależna od preferencji uczestników gry. Gra polega na przerzucaniu kółka za pomocą szpady wśród uczestników zabawy. Osoba, do której zostaje rzucone kółko próbuje je złapać na swoją szpadę – jeśli komuś się to nie uda, odpada z gry. Rozgrywkę wygrywa osoba, która ani razu nie upuści kółka.



GRA W ZDOBYTE

W ramach zabawy, uczestnicy zostają podzieleni na dwie drużyny – uciekających i szukających. Drużyna uciekających chowa się przed przeciwną drużyną, próbując jednocześnie zdobyć cel określony na początku zabawy. Z kolei drużyna szukających ma za zadanie znaleźć uczestników przeciwnej drużyny, pamiętając jednocześnie o obronie wyznaczonego celu. Warto zaznaczyć, że druga drużyna powinna zacząć rozgrywkę po upływie minimum 20 minut, aby dać czas pierwszej drużynie na ukrycie się. Wygrywa drużyna, która z powodzeniem zrealizuje swoje zadania bądź będzie najbliżej ich zakończenia.



KAPSLE Z SALETRĄ

Kapsle z saletrą to gra pirotechniczna, która polega na odpaleniu kapsli z wypełnieniem w postaci mieszanki saletry i cukru. Odpalony "bączek" kręci się wokół własnej osi, wydając świst. Zabawa nie należy do najbezpieczniejszych, natomiast z pewnością zapewnia ogrom rozrywki.



GRA W NOŻA

Grę w noża nazywano również pikuty. Zabawa nie należy do najbezpieczniejszych gier, gdyż do jej zrealizowania potrzeba noża lub scyzoryka. W ramach rozgrywki uczestnicy zabawy rzucają nożem z różnych pozycji i wysokości próbując wbić nóż w ziemię. Wygrywa osoba, która jako pierwsza przejdzie wszystkie, wcześniej ustalone poziomy.



KAPSLE

Gra w kapsle to zabawa, której głównym celem jest dotarcie do mety za pomocą kapsla. Każdy z uczestników strzela kapslem w taki sposób, aby przechodzić kolejno po każdym polu. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do mety.



PALANT

Zabawa w palanta jest grą drużynową. Przed jej rozpoczęciem, uczestnicy zabawy rysują pole do gry i dzielą się na dwie drużyny, a następnie wybierają linię "nieba" lub linię "piekła". Warunkiem zwycięstwa w zabawie jest prawidłowe odbijanie piłki oraz sprawny bieg wzdłuż linii. Wygrywa drużyna, która w określonym czasie przebiegnie największą ilość razy wzdłuż odpowiedniej dla drużyny linii.



KLIPA

Głównym celem w grze jest wybić za pomocą balasu (dłuższego kija) klipa (krótszego kija) w białego na środku pola do gry na jak najdłuższą odległość, która mierzona jest za pomocą balasu – cała długość balasu to jeden punkt dla uczestnika. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



KLASTER
INNOWACJI
SPOŁECZNYCH