



**Wychodzą z cienia dawne
wspomnienia – zabawy
z tamtych lat**

KLASY



Uczestnicy rysują kształt klas. Każdy wrzuca szkiełko w „pierwszą klasę”, staje na jednej nodze i wskakuje w nią. Podnosi szkiełko, przeskakuje resztę pól i wyskakuje na zewnątrz. W ramiona (5 i 6) i do głowy (8) wskakuje się obunóż. Na końcu wykonuje się obrót w powietrzu i skacze z powrotem. Jeśli gracz skusi, kolejkę rozpoczyna następna osoba.



**Na ziemi rysujemy tor kredą.
Może on zakręcać
w różne strony. Ustawiamy
kapsle na starcie, pstrykamy,
przesuwając je do przodu.**

**Wypadnięcie kapsla
poza linię toru
oznacza stratę kolejki.
Wygrywa ten gracz,
którego kapsel jako
pierwszy przekroczy
metę.**



fol. Wiesław Str

KAPSLE

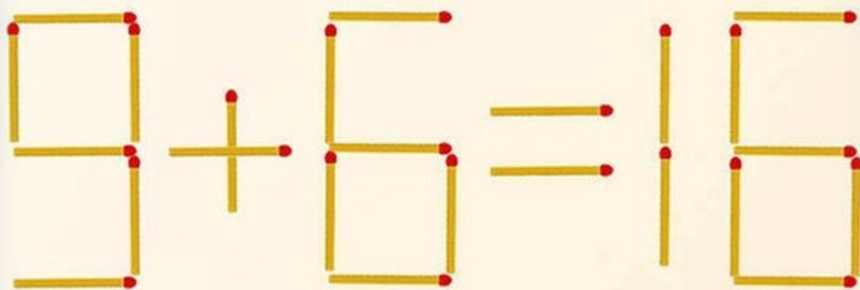
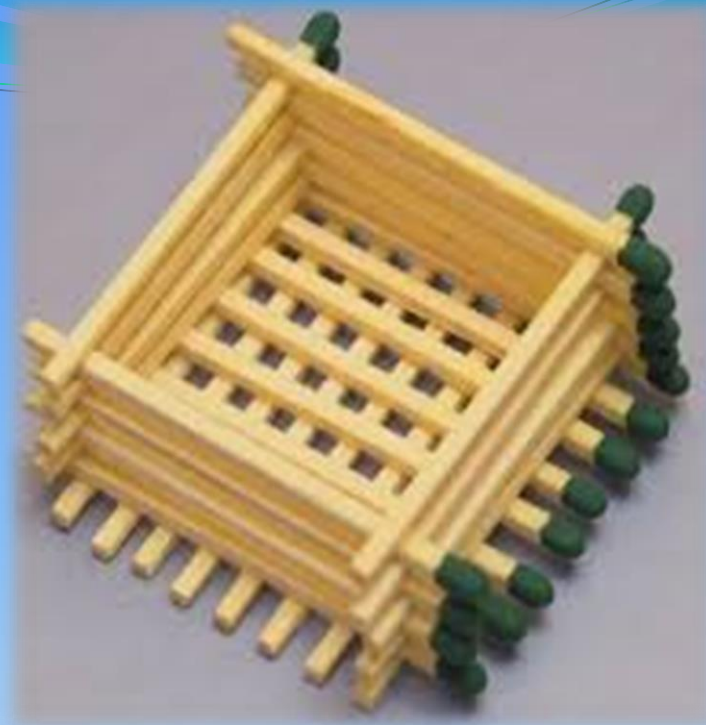
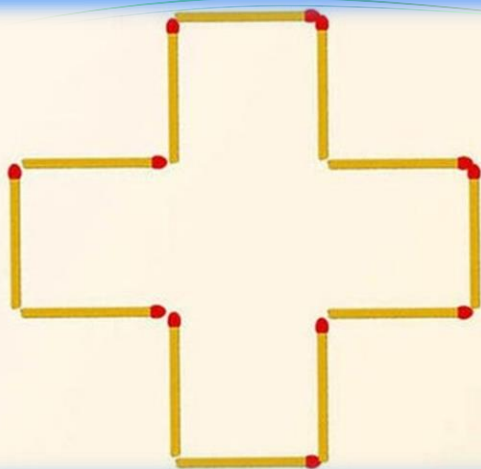


Od wyobraźni posiadacza skakanki zależy, jak będzie skakał - obunóż, lajkonikiem, na jednej nodze (prawej lub lewej), krzyżakiem, do przodu lub do tyłu.

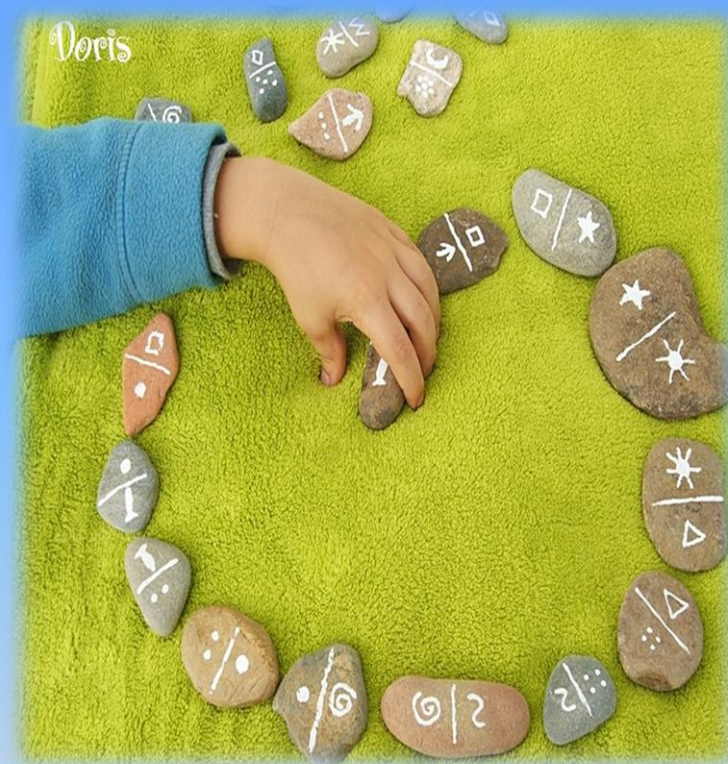
GRA W DUCE



Na linii w równym rzędzie stoją gracze. Każdy pomiędzy kciukiem jednej ręki i palcem wskazującym drugiej trzyma monetę i stara się ją dorzucić jak najbliżej dołka wykopanego w ziemi. Rzadko trafia się od razu, dlatego dalsza część, to przesuwanie monety pstryknięciami. Wygrywa ten gracz, który pierwszy umieści pieniądz w dołku.



**UKŁADANIE
LUB BUDOWANIE
Z ZAPALEK**



**RÓŻNORODNE GRY I ZABAWY,
W KTÓRYCH WYKORZYSTUJE SIĘ
KAMYKI**