

# **Arkadiusz Kaczmarek**

## **Gry stolikowe jako sposób na spędzanie wolnego czasu**

Gry są zrobione na drewnie a zawodnikami i piłkami są guziki. Uczniowie grają trzymając w ręku tzw. patyczek. Gry zostały wymyślone i zrobione przez mnie. Reguły do każdej gry powstały na bazie prawdziwych zasad danej dyscypliny sportowej, ale wymyślone zostały przeze mnie i mogą być modyfikowane przez osoby korzystające z mojego pomysłu. Dzięki nauce w gry stolikowe uczniowie rozwijają myślenie logiczne. W gry stolikowe dzieci uczęszczające do świetlicy szkolnej grają właściwie cały rok szkolny. Od początku września uczę dzieci grać w piłkę nożną i hokeja, a potem odbywają się zawody w tych dyscyplinach. Następnie kolejne dwie dyscypliny(curling i koszykówka) i nauka gry i potem zawody. Na koniec siatkówka i piłka ręczna. Kolejność nie jest przypadkowa, ponieważ zaczynam od gry najłatwiejszej do nauczenia się przez dzieci kończąc na najtrudniejszej. Zawody w sześciu grach stolikowych kończą się w mojej szkole gdzieś do końca kwietnia, ale dzieci grają jeszcze w te gry w maju a nawet w czerwcu, szczególnie jeśli na dworze jest gorąco.

Laureaci zawodów otrzymują na apelu dyplomy i medale ufundowane przez Radę Rodziców. Zauważyłem też, że dziewczęta najbardziej lubią curling i siatkówkę. Informację o rozegranych turniejach przesyłam wraz ze zdjęciami na stronę internetową naszej szkoły, do lokalnej prasy a także na stronę internetową [rawicz24.pl](http://rawicz24.pl).


## ZASADY GIER STOLIKOWYCH

Dyscyplina	Rozgrywka	Liczba ruchów	Faul
<p style="color: red; font-weight: bold;">HOKEJ NA LODZIE</p> 	<p>Na początku zawodnicy ustawiają się po przeciwnych stronach na środku przy czarnej linii. Piłka przed rozpoczęciem meczu stoi na środku na czarnej linii. Zawodnicy wykonują naprzemiennie po jednym ruchu uderzając patyczkiem (który trzymają w ręku) w zawodnika (guzik) a zawodnikiem w piłkę. Celem gry jest zdobycie ustalonej przez obu graczy liczby goli. Zwycięża ten zawodnik, który dokona tego jako pierwszy. Gol jest wtedy, gdy piłka</p>	1	<p><b>Faul</b> jest wtedy, kiedy zawodnik jednej drużyny dotknie zawodnika drugiej drużyny nie dotykając przy tym piłki (guzika) albo dotknie piłki (guzika), ale najpierw zawodnika drużyny przeciwnej, a dopiero potem piłki (guzika).</p> <p>Jeśli jest faul to mecz jest wznawiany w polu faulującego, polu środkowym wyznaczonym dwiema niebieskimi liniami albo w polu atakującego w</p>

	<p>przekroczy linię bramkową narysowaną kolorem zielonym w bramce.</p>	<p>zależności od tego, gdzie został popełniony faul.</p> <p>I tak:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- jeśli zawodnik fauluje przeciwnika w swoim polu bramkowym (przy swojej bramce), które wyznacza niebieska linia, to faul odbywa się w jego polu w specjalnie do tego narysowanym, zielonym kole. Zawodnik faulujący ustawia się na bramce (na linii bramkowej), a zawodnik faulowany wykonuje ruch, przy czym piłka jest ustawiana na znajdującej się w kole kropce, a zawodnik ma prawo ustawić się jak</li></ul>
--	--	--


		<p>chce i może oddać strzał na bramkę, ale nie musi tego uczynić.</p> <p>- jeśli zawodnik fauluje przeciwnika w jego polu bramkowym (przy jego bramce), które wyznacza niebieska linia, to faul odbywa się w polu bramkowym (przy bramce) zawodnika, który faulował w specjalnie do tego narysowanym, zielonym kole. Zawodnik faulujący ustawia się na bramce (na linii bramkowej), a zawodnik faulowany wykonuje ruch, przy czym piłka jest ustawiana na znajdującej się w kole</p>
--	--	--

		<p>kropce, a zawodnik ma prawo ustawić się jak chce i może oddać strzał na bramkę, ale nie musi tego uczynić.</p> <p>- jeśli któryś z zawodników fauluje swojego rywala w polu środkowym wyznaczonym dwiema niebieskimi liniami, to faul odbywa się na wyznaczającej środek boiska czarnej linii, a piłka zostaje ustawiona na środku tejże linii.</p> <p>Zawodnik faulujący ustawia się na bramce (na linii bramkowej), a zawodnik faulowany wykonuje ruch, przy czym</p>
--	--	--

			<p>piłka jest ustawiana na środku na czarnej linii, a zawodnik ma prawo ustawić się jak chce i może oddać strzał na bramkę, ale nie musi tego uczynić.</p>
<p><b>PIŁKA NOŻNA</b></p> 	<p>Na początku zawodnicy ustawiają się po przeciwnych stronach na środku boiska w specjalnie do tego wyznaczonym czarnym kole. Piłka przed rozpoczęciem meczu stoi na czarnej kropce znajdującej się w czarnym kole. Zawodnicy wykonują naprzemiennie po dwa ruchy uderzając patyczkiem (który trzymają w ręku) w zawodnika</p>	<p><b>2</b></p>	<p><b>Faul</b> jest wtedy, kiedy zawodnik jednej drużyny dotknie zawodnika drugiej drużyny nie dotykając przy tym piłki (guzika) albo dotknie piłki (guzika), ale najpierw zawodnika drużyny przeciwnej, a dopiero potem piłki (guzika). Zawodnik faulujący ustawia się na bramce (na</p>


	<p>(guzik) a zawodnikiem w piłkę. Celem gry jest zdobycie ustalonej przez obu graczy liczby goli. Zwycięża ten zawodnik, który dokona tego jako pierwszy.</p> <p>Rzut wolny tzw. piątka - jest wtedy gdy zawodnik oddający ruch trafi piłką w przeciwnika a ta wyleci za bramkę gracza wykonującego ruch albo jak gracz wykonujący ruch tak uderzy piłką, iż wyleci ona za bramkę jego rywala.</p> <p>Wykonując rzut wolny piłkę ustawiamy w kącie prostym małego prostokąta narysowanego przy bramce.</p> <p>Rzut różny - jest wtedy gdy zawodnik oddający ruch trafi</p>	<p>linii bramkowej), a zawodnik faulowany wykonuje ruch, przy czym piłka jest ustawiana w miejscu przewinienia, a zawodnik ma prawo ustawić się jak chce i może oddać strzał na bramkę, ale nie musi tego uczynić tym bardziej, że ma dwa ruchy do wykonania, więc może np: sobie piłkę wysunąć, a drugim ruchem wykonać strzał na bramkę.</p> <p>Jeśli zawodnik atakujący przeciwnika zostanie przez niego sfaulowany w jego polu karnym (pole karne zawodnika jest oznaczone</p>
--	--	--

	<p>piłką w przeciwnika, a ta wyleci za bramkę gracza, który został trafiony. Wykonując rzut różny piłkę oraz zawodnika (siebie) ustawiamy w lewym lub prawym półkole w zależności od tego po której stronie boiska doszło do wybicia piłki poza linię oznaczającą koniec boiska.</p> <p>Aut – jest wtedy, gdy któryś z zawodników wybije piłkę poza boisko, ale w inny sposób niż opisany przy rzucie wolnym i rzucie różnym. Piłka jest ustawiana w miejscu, w którym została wybita i grę rozpoczyna ten zawodnik, który nie wybił piłki, a zawodnik drużyny przeciwnej stoi w miejscu,</p>	<p>czarnym, dużym prostokątem na którym jest narysowane czarne półkole) następuje rzut karny. Podczas jego wykonywania piłka jest ustawiona na czarnej kropce znajdującej się w polu karnym, a zawodnik ustawia się gdzie chce i dokonuje strzału na bramkę z możliwością tzw. dobitki (powtórny strzał), ponieważ zgodnie z regulaminem ma dwa ruchy.</p>
--	---	--

	<p>w którym stał przed wybiciem piłki na aut.</p>		
<p><b>PIŁKA RĘCZNA</b></p> 	<p>Na początku zawodnicy ustawiają się po przeciwnych stronach na środku zielonej linii. Piłka przed rozpoczęciem meczu stoi na środku na małej zielonej, pionowej linii. Zawodnicy wykonują naprzemiennie po trzy ruchy uderzając patyczkiem (który trzymają w ręku) w zawodnika (guzik) a zawodnikiem w piłkę. Celem gry jest zdobycie ustalonej przez obu graczy</p>	<p><b>3</b></p>	<p><b>Faul</b> jest wtedy, kiedy zawodnik jednej drużyny dotknie zawodnika drugiej drużyny nie dotykając przy tym piłki (guzika) albo dotknie piłki (guzika), ale najpierw zawodnika drużyny przeciwnej, a dopiero potem piłki (guzika). Zawodnik faulujący stoi tam, gdzie sfaulował przeciwnika (tak, żeby nie</p>

	<p>liczby goli. Zwycięża ten zawodnik, który dokona tego jako pierwszy. Gol jest wtedy, gdy piłka przekroczy linię bramkową narysowaną kolorem zielonym w bramce. W tej grze w przeciwieństwie do pozostałych gier jest tzw. stały bramkarz, którym jest gwóźdź wbity na środku zielonej linii bramkowej.</p> <p>Rzut wolny tzw. piątka – występuje wtedy, gdy piłka z różnych przyczyn znajdzie się w zielonym półkole (tym mniejszym, który jest narysowany ciągłą, zieloną linią i są na nim wbite gwoździe czyli obrońcy) . Ruch wykonuje wtedy zawodnik, w którego</p>	<p>przeszkadzać w wykonaniu ruchów swojemu rywalowi), a zawodnik faulowany wykonuje ruch, przy czym piłka jest ustawiana w miejscu przewinienia, a zawodnik ma prawo ustawić się jak chce i może oddać strzał na bramkę, ale nie musi tego uczynić tym bardziej, że ma trzy ruchy do wykonania.</p>
--	---	---


	<p>polu bramkowym (wspomniane półkole) znalazła się piłka.</p> <p>Piłka jest ustawiana na małej, narysowanej na zielono poziomej linii (znajdującej się między trzecim a czwartym gwoździem), a zawodnik ustawia się, gdzie chce i zaczyna wykonywać swoje ruchy.</p> <p>Rzut wolny tzw. piątka jest też wtedy, gdy zawodnik oddający ruch trafi piłką w przeciwnika, a ta wyleci za bramkę gracza wykonującego ruch albo jak gracz wykonujący ruch tak uderzy piłką, iż wyleci ona za bramkę jego rywala (wtedy tzw. piątkę ma przeciwnik)</p> <p>Gdy zawodnik oddający ruch</p>		
--	---	--	--

	<p>trafi piłką w przeciwnika, a ta wyleci za bramkę gracza, który został trafiony również jest rzut wolny, ponieważ w piłce ręcznej nie ma tzw. rzutu różnego.</p>		
<p><b>PIŁKA KOSZYKOWA (KOSZYKÓWKA)</b></p> 	<p>Na początku zawodnicy ustawiają się po przeciwnych stronach na środku przy czarnej linii. Piłka przed rozpoczęciem meczu stoi na środku na czarnej linii a dokładnie na narysowanej czarnej kropce. Zawodnicy wykonują naprzemiennie po trzy ruchy uderzając patyczkiem (który trzymają w ręku) w zawodnika (guzik) a zawodnikiem w piłkę. Celem gry jest zdobycie ustalonej przez obu graczy liczby</p>	<p><b>3</b></p>	<p><b>Faul</b> jest wtedy, kiedy zawodnik jednej drużyny dotknie zawodnika drugiej drużyny nie dotykając przy tym piłki (guzika) albo dotknie piłki (guzika), ale najpierw zawodnika drużyny przeciwnej, a dopiero potem piłki (guzika). Każdy faul (czyli dokonany obojętnie w której części boiska) oznacza tzw. dwa rzuty osobiste wykonywane</p>

	<p>punktów. Zwycięża ten zawodnik, który dokona tego jako pierwszy. Punkt(y) jest (są) wtedy, gdy piłka stanie (zatrzyma się) w narysowanym na boisku czarnym kole. Jeden punkt przyznajemy, jeśli uderzenie zawodnikiem piłki zostało wykonane z narysowanej na czarno małej, poziomej linii czyli doszło do rzutu osobistego. Dwa punkty są wtedy, gdy uderzenie zawodnikiem piłki zostało wykonane z narysowanego na czarno półkola. Trzy punkty przyznajemy, gdy uderzenie zawodnikiem piłki zostało wykonane spoza czarnego półkola czyli gdy piłka podczas</p>	<p>z wyznaczonego do tego celu miejsca czyli z narysowanej na czarno małej, poziomej linii.</p>
--	--	---

	<p>strzału znajdowała się dalej niż narysowane czarne półkole.</p>		
<p><b>PIŁKA SIATKOWA (SIATKÓWKA)</b></p> 	<p>Celem gry jest zdobycie ustalonej przez obu graczy liczby punktów. Zwycięża ten zawodnik, który dokona tego jako pierwszy.</p> <p>Na początku zawodnicy ustawiają się po przeciwnych stronach boiska wyznaczonych przez narysowaną na zielono na środku boiska siatkę. Mecz zaczyna się od serwu jednego z zawodników, który wykonuje się z pola oznaczonego trzema X (iksami). Przeciwnik stoi po przeciwnej stronie siatki na X (iksie). Podczas serwu należy przebić piłkę (guzik) przez</p>	<p><b>2 lub 3</b></p>	<p><b>Nie ma fauli.</b></p>

	<p>narysowaną siatkę na pole przeciwnika. Aby odebrać serw przeciwnika należy stanąć swoim zawodnikiem (guzikiem) w kwadracie, w którym stoi piłka przebita przez serwującego. Po prawidłowym odbiorze serwu należy przebić piłkę (guzik) przez narysowaną siatkę na pole przeciwnika. Można tego dokonać zaraz po odbiorze serwu, albo najpierw wysunąć sobie piłkę na dogodne miejsce, a następnie (czyli trzecim i ostatnim swoim ruchem) przebić ją na drugą stronę boiska. Punkt jest wtedy, kiedy jeden z zawodników nie odbierze prawidłowo serwu, wbije piłkę w siatkę (czyli piłka</p>		
--	---	--	--

	<p>po jego uderzeniu dotykać będzie siatki) albo tak uderzy piłkę, iż opuści ona boisko, które wyznaczone jest przez czarne linie.</p>		
<p><b>CURLING</b></p> 	<p>Celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów. Zawodnik ma umieścić piłkę (guziki) w odpowiednich polach oznaczonych 1, 2, 3. Najmniejsze kółko, które jest zamalowane oznacza pięć punktów. Ruchy wykonuje się z linii oznaczonej kolorem zielonym tzn. zawodnik ustawia sobie po kolei piłki, gdzie chce, byle nie bliżej niż narysowana linia zielona (ta która jest bliżej pól punktowanych). Gracze wykonują np.: pięć serii</p>	<p><b>Np: 5 serii po 5 ruchów</b></p>	<p><b>Nie ma fauli.</b></p>

	<p>po pięć ruchów (czyli pięcioma piłkami), co daje w sumie w tym przypadku 25 prób umieszczenia piłki na pola punktowane. Wygrywa ten zawodnik, który po ustalonej przed zawodami liczbie serii i ruchów uzyskał największą sumę punktów.</p>		
--	--	--	--

## PRZYBORY POTRZEBNE DO GRY:

PIŁKI DO GRY



PATYCZKI DO PORUSZANIA ZAWODNIKIEM,  
które trzyma się w ręku



PRZYKŁADOWE PIŁKI (GUZIKI) DO CURLINGU



PRZYKŁADOWI ZAWODNICY(GUZIKI), którymi  
uderza się w piłkę (guzik)



**Przykładowe linki z zawodów z gier stolikowych:**

1. <https://www.spmiejskagorka.pl/index.php/galeria-event/event/SZKOLNYTURNIEJWPICERCZNEJSTOLIKOWEJ2018>

2. <https://www.spmiejskagorka.pl/index.php/galeria-event/event/SZKOLNYTURNIEJWSIATKWCESTOLIKOWEJ2018>

3. <https://www.spmiejskagorka.pl/index.php/component/content/article?id=135>

4. <https://www.spmiejskagorka.pl/index.php/component/content/article?id=134>