

LETNIE GRY

Gra w kręgłe

Gra polega na rzucaniu piłką (wielkości piłki tenisowej) do kręgły ustawionych na boisku lub innej wolnej przestrzeni w umówionych przez graczy zgrupowaniach. Zwycięża ten zespół lub gracz, który osiągnie większą ilość punktów przy umówionej przed rozpoczęciem gry ilości rzutów, np. 10—15. Za wyrócenie kręgła z czerwonym czubkiem liczy się 3 punkty, z niebieskim 2 punkty, z bezbarwnym 1 punkt.

Dla ustawienia kręgły wyznacza się poza linią rzutów 9 punktów oddalonych od siebie o 300 mm (rys. 1), na których umieszcza się kręgły w różnych układach. Linie rzutów oddalone są od siebie od 10 do 15 m. Zespoły lub gracze indywidualnie losują stanowiska i na zmianę rzucają piłką po pięć razy.

Kręgły (rys. 2) można wykonać ze sklejki grub. 10 mm lub z odpadów desek o zbliżonych grubościach. W ten sposób unika się trudnego i pracochłonnego wytaczania ich na tokarce. Dla zaoszczędzenia czasu przy wyznaczaniu kształtu i wymiaru kręgły na materiale drzewnym można sporządzić sobie z cienkiej

tekturki preszpanowej lub innej odpowiednie wzorniki (rys. 3). Posługując się wzornikami można wyznaczyć w bardzo krótkim czasie 10 szt. kręgły i 10 podstawek. Po narysowaniu konturów kręgły i podstawek przystępuje się do wycięcia ich z materiału piłą włósnicową o grubszym brzeszczocie (nr 2 lub 3).

Otwory prostokątne w podstawkach wyrzyna się piłą po uprzednim wywierceniu w jednym z naroży otworu 3—4 mm, przez który przewleka się brzeszczot piły i mocuje się go następnie w oprawie.

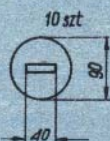
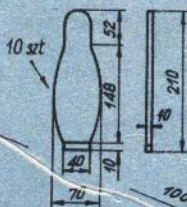
Przy wyrzynaniu otworu trzeba zwracać uwagę, aby jego szerokość nie była większa od grubości kręgła u podstawy. Zamiast wyrzynania otworów piłą można zastosować wycinanie ich dłutem płaskim.

Po wycięciu otworów wyrównujemy kręgły i podstawki (na przekrojach) pilnikiem i wygładzamy ich powierzchnie papierem ściernym nr 1. Następnie sprawdzamy dokładność połączeń i po dopasowaniu ich, smarujemy gniazda i czopy klejem, po czym skleamy je. Po wyschnięciu kleju malujemy kręgły lakierem szybkoschnącym, bezbarwnym lub barwnym, i wysuszamy je. Po wyschnięciu lakieru czubki dwóch kręgły malujemy farbą czerwoną, a czterech niebieską. Czubki pozostałych kręgły pozostawiamy bezbarwne.

Do rzucania użyjemy piłek gumowych, tzw. lanek lub półlanek. Mo-



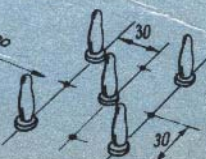
Rys. 1.



Rys. 3.



Rys. 2.



gą też być użyte piłki tenisowe. W braku i jednych, i drugich sporządzamy sobie piłki z pasków gumy odpadowej sklejanym specjalnym klejem do gumy.

Gra w kule

Gra jest podobna do bardzo popularnej w południowej Francji gry w kule, którą prowadzi się w następujący sposób.

Z linii rzutu (rys. 4), której nie wolno przekroczyć ani nastąpić, gracz, który wylosował pierwszeństwo rzutu albo wygrał poprzednią partię, rzuca na odległość 10—15 metrów małą kulę, nazywaną świnką. Następnym gracz rzuca kulę większą (oznaczoną jego barwą), starając się umieścić ją jak najbliżej świnki. Gracz poprzedni rzuca znowu kulę (też większą) o swojej barwie, by ułożyć ją jeszcze bliżej świnki. W ostatecznym rozrachunku wygrywa ten gracz, którego kula po umówionej ilości rzutów znalazła się najbliżej świnki. W grze tej, na pozór prostej, istnieje wiele kombinacji polegających na tym, że gdy kula przeciwnika znajdzie się blisko świnki i nie ma on możliwości umieszczenia swojej kuli jeszcze bliżej, celnym rzutem stara się albo odbić kulę przeciwnika dalej, albo też wybić z jej sąsiedztwa samą świnkę.

Rzuty wykonuje się ręką wyprostowaną, poruszając ją wahadłowo i trzymając w niej kulę nachwytem (objętą dłonią z góry, a palcami

od dołu). Rzut nie powinien być zbyt silny, a tor, po którym leci kula, powinien być stromy, by po zetknięciu się z ziemią kula nie toczyła się po ziemi, lecz zatrzymała się na niej nieruchomo.

Grę tę można uprawiać prawie że wszędzie — na podwórku, wolnym placu, alei, byleby teren ten był równy i dość twardy. Zmiana terenu w czasie gry doskonale ją urozmaica, gdyż w zależności od ukształtowania gruntu kula inaczej reaguje przy zetknięciu się z ziemią.

W grze może brać udział 2 graczy lub dwa zespoły graczy mających prawo do rzutów na zmianę. Ogólną ilość rzutów ustalają gracze przed rozpoczęciem gry, jednakże po wyczerpaniu zapasu kul, gracz, na którego przypada kolejność rzutu — bierze kulę oznaczoną jego znakiem, leżącą najdalej od świnki.

Do prowadzenia gry trzeba mieć jedną kulę o średnicy 40—50 mm i 6—10 kul o średnicy 100—130 mm (rys. 5).

Kule najlepiej wytoczyć z suchego drewna liściastego na tokarce (najlepsze byłoby drewno bukowe). Połowę kul o większej średnicy oznaczamy pasami kolorowymi malowanymi lakierami szybko schnącymi lub farbą pokostową powierzchnią.

Można też wykorzystać do gry kule krokietowe, kręglowe lub inne — nawet metalowe, odpowiednio je znakując.

Lubomir Packiewicz

