

Wakacyjne gry zręcznościowe

W pogodne dni letnie, gdy upał nie usposabia do gier i zabaw wymagających długiego wysiłku fizycznego, miłą rozrywką mogą być gry zręcznościowe, polegające na rzucaniu do celu krążków lub kótek.

Rzucanie pierścieni

Na boisku (rys. 1) w odstępach 60-centymetrowych wbijamy 5 kołków nachylonych pod kątem 45° w kierunku rzucającego, tak by wystawały one nad powierzchnię boiska na 10—15 cm.

Z odległości 10—15 m, odpowiednio powiększonej w miarę opanowania rzutów, rzucamy pierścienie (rys. 2) w ten sposób, by wycięciem wpadały na kołek. Za trafny rzut na kołek środkowy zdobywamy 5 punktów, na kołki skrajne zaś 1 punkt. Ilość rzutów ustalają grający, np. 10, 20 lub więcej. W grze mogą brać udział 2 osoby lub też dwa zespoły. Do gry bierzemy dwa komplety pierścieni po 5 sztuk, każdy komplet innego koloru. Wygrywa osoba lub zespół, który zdobył więcej punktów przy tej samej ilości rzutów.

Pierścienie (rys. 2) robimy ze sklejki grubości 7—10 mm. Wypilujemy z niej piłą włósnicą kwadraty o boku 200 mm stosując brzeszczot nr 3 lub 4. Następnie czyszcimy powierzchnię i krawędzie papierem ściernym nr 2, a potem nr 0. Na tak oczyszczonych deseczkach, po wyznaczeniu środka, rysujemy cyrkiem koło i przy pomocy linijki ścięcia

kątów zgodnie z rys. 1b. Odpiłowujemy naroża piłą włósnicą, a po rozbiciu otworu świderkiem lub szydłem i przełożeniu przez niego brzeszczotu, wycinamy koło. Miejsca przecięcia wygładzamy papierem ściernym. Malujemy pierścienie emaliami szybkoschnącymi lub też farbami plakatówkami, pokrywając je następnie lakierem bezbarwnym.

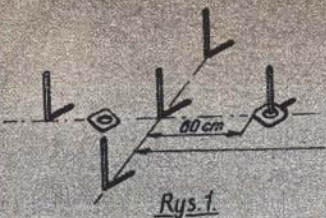
Kołki długości około 400 mm robimy z gałęzi leszczynowych o średnicy 20—25 mm, zastrzając jeden ich koniec tak, jak podano na rys. 3.

Rzucanie krążków

Krążki (rys. 4), wycięte przy robieniu pierścieni do gry poprzedniej, po oszlifowaniu krawędzi papierem ściernym, malujemy barwnie po dwa, kolorem żółtym, czerwonym, zielonym, niebieskim i białym.

Gra polega na rzucaniu z odległości 10—15 m krążków do bramki, wkopanej na boisku (rys. 5) 10 cm powyżej jego powierzchni. Za trafny uważamy rzut, gdy kółko pozostanie w siatce bramki. Za rzut trafny kółkiem koloru żółtego liczymy 1 punkt, czerwonego — 2 punkty itd. Zwycięża ten gracz lub zespół, który przy tej samej ilości rzutów zdobył więcej punktów. Rzucamy kolejno seriami po 10 krążków. Grać mogą 2 osoby lub 2 zespoły.

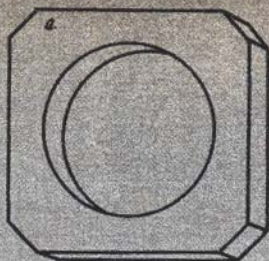
Ramkę bramki, jak na rys. 6, wykonamy z listwy drewnianej o przekroju 25×50 mm lub zbliżonym. Według wymiarów podanych na rys. 7 odpiłowujemy dwa wsporniki (a) oraz poprzeczki (b) i (c), łączymy elementy na styk zbijając gwoździami długości 50—60 mm. Dla wzmocnienia połączeń zastosujemy bandaż z blachy, jak pokazano na rys. 8. Wy-



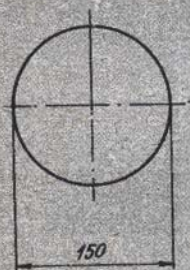
Rys. 1.



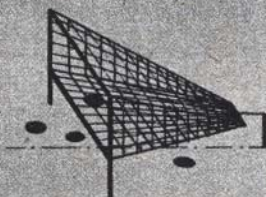
Rys. 3.



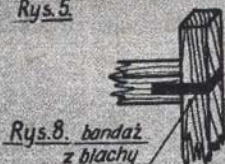
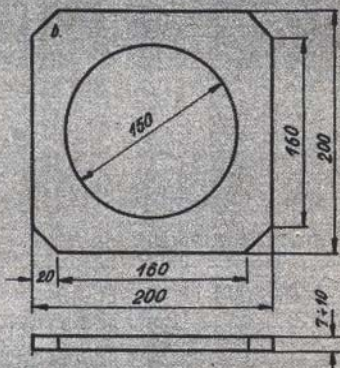
Rys. 2.



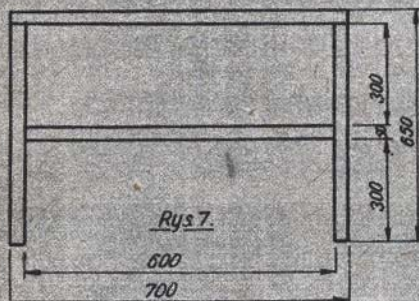
Rys. 4.



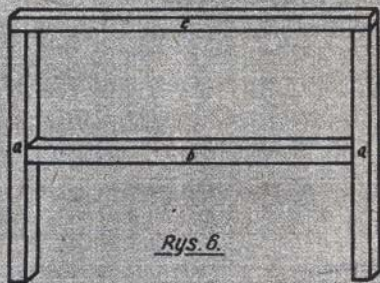
Rys. 5.



Rys. 8. bandaż z blachy



Rys. 7.



Rys. 8.

konamy go z odciętych nożyczkami pasków z puszki po konserwach.

Tak wycięte paski blachy przybijamy gwoździkami długości 20—25 mm, uprzednio zrobiwszy w blasze otwory na gwoździe stalowym przebijakiem.

Siatkę do bramki uszyjemy z worka lub jakiegokolwiek kawałka kretonu czy płótna, przybijając ją do

ramki gwoździkami tapicerskimi, a z tyłu siatki mocujemy listewkę ze sznurkiem służącym do przywiązania siatki do kołka napinającego.

Sprzęt do gier mamy gotowy. Pamiętajmy jednak, żeby przy zabawie nie używać tylko prawej ręki, lecz stosować również rzuty i lewą ręką.

Lubomir Packiewicz