

4 w 2026 (46)

# “Wyścig pokoju”, czyli pomysł na zbiórkę rodem z osiedla z wielkiej płyty

**Data publikacji: 28.01.2026 / Autor: Karolina Czarnecka**

Bądźmy szczerzy – już niewielu harcerzy pamięta jeszcze PRL, a nowi znają te czasy jedynie z opowieści rodziców lub stron szkolnego podręcznika. Ten okres w dziejach Polski skończył się przecież ponad 30 lat temu, jednak sam temat kultury i życia codziennego społeczeństwa w Polsce Ludowej budzi często niemałą ciekawość, wśród przedstawicieli obecnego pokolenia. Sama chętnie poznaję tamte czasy, więc pewnego dnia, kiedy byłam jeszcze zastępową, postanowiłam zorganizować zbiórkę na ten temat dla mojego zastępu. I to nie było jakąś. Taką, na której przeniosłyśmy się w czasie i wylądowałyśmy w latach 80-tych. Jesteście ciekawi, jak to zrobić? Proszę bardzo, chętnie podzielę się pomysłem na zbiórkę rodem z osiedla z wielkiej płyty.

## Klasy, guma i inne gry podwórkowe

Największą furorę podczas zbiórki wzbudziły zdecydowanie zabawy podwórkowe, w które w poprzednim stuleciu bawiły się dzieci. Nie dość, że harcerki poznały nowe formy spędzania czasu ze znajomymi, to tak mocno wkręciły się w zabawy, że niektóre z nich na stałe zagościły na zbiórkach zastępu.

Oto kilka przykładów dawnych, podwórkowych aktywności:

### Wyścig pokoju

Zwany również “Kapslami”, to bardzo prosta zabawa. W ramach przygotowania na ziemi rysujemy tor dla tytułowych, uprzednio odpowiednio przygotowanych kapsli. Wewnętrzną część nakrętki wyklejamy plasteliną, a następnie na niej umieszczamy flagę wybranego państwa. Kiedyś flagi wycinało się z atlasów, ale teraz lepiej tego nie praktykować. Następnie wszyscy gracze umieszczają swoje kapsle na linii startu i po kolei pstrykają w nie tak, aby doprowadzić je do mety. Trzeba jednak uważać, żeby nie wypaść kapslem poza linię toru, ponieważ wtedy trzeba wrócić na sam początek i dogonić resztę graczy.

### Klasy i guma

To chyba dwie najbardziej znane i do dziś uwielbiane zabawy. Potrzebna jest w nich zręczność, gibkość i umiejętność utrzymania równowagi. Klasy to bardzo prosta gra polegająca na przeskakiwaniu ponumerowanych pól narysowanych kredą na chodniku. Nie można jednak nadepnąć na linię. Gdy to się wydarzy należy wrócić na początek i zacząć od nowa w następnej kolejce. O ile klasy wciąż znają niemal wszyscy, tak guma nie jest już taka popularna. Cała radość z tej gry polega na skakaniu przez gumę zaczepioną o nogi dwóch stojących naprzeciwko siebie osób i wymyślaniu coraz bardziej skomplikowanych układów i konfiguracji w zależności od poziomu trudności. Istnieje wiele wariacji tej zabawy, jednak wszystkie opierają się na tej samej zasadzie. Z każdą turą układy są coraz bardziej wymagające, a gumę podnosi się coraz wyżej – do kostek, kolan, ud, a na koniec do pasa. Pomylenie choreografii lub nadeptanie na gumę równa się z utratą kolejki i zmusza osobę do powtórzenia całego układu na tym samym poziomie, na którym się pomyliła. W PRL-u na każdym podwórku grało się inaczej, więc możliwych wierszyków, które wypowiada się podczas skakania jest bardzo wiele. Wasi rodzice, czy dziadkowie z pewnością pamiętają chociaż jeden z nich.

### **Piwko naprzeciwko**

Ta gra jest chyba najbardziej skomplikowana i rozbudowana. Na początek rysujemy na ziemi duże koło i dzielimy je na tyle równych części, ilu mamy uczestników zabawy. Następnie każda osoba wybiera sobie jedną część koła i pisze na niej nazwę państwa, jakim chce grać. Jeden z graczy stoi na środku i kręcąc nad głową patykiem, mówi: “Wywołuję wojnę piwko na przeciwko...” i podaje nazwę państwa. Następnie rzuca patyk jak najdalej, wszyscy biegną w przeciwną stronę, ale właściciel wywołanego kraju szybko musi dobiec do patyka i krzyknąć “STOP!”. Wtedy wszyscy się zatrzymują, a osoba z patykiem mówi, ile kroków chce zrobić, by dojść do wybranego gracza. Kiedy już pokona drogę, rzuca w niego patykiem (tylko ostrożnie!). Jeśli trafi, może zabrać kawałek jego terytorium i włączyć go do swojego państwa. W przeciwnym razie to ona traci swój teren na rzecz nietrafionej osoby. W “Piwko naprzeciwko” można grać w nieskończoność, trochę jak w “Monopoly”. Istnieje oczywiście system odpadania z gry, jednak z doświadczenia wiem, że jest to praktycznie niemożliwe. Teoretycznie odpada osoba, która straci całe swoje pole, jednak istnieje duża szansa, że w którejś rundzie zdobędzie kawałek innego państwa. Można założyć, że kiedy gra nam się znudzi, podliczamy wszystko i osoba z najmniejszym polem przegrywa.

### **“Kolejka” live action**

“Kolejka” to popularna gra planszowa, która świetnie pokazuje realia życia codziennego w PRL-u. Polega ona na staniu w tytułowych kolejkach w celu zrealizowania swojej listy zakupów. Wbrew pozorom, nie jest to takie łatwe, jak mogłoby się wydawać, ponieważ wszystko rozgrywa się w czasach, kiedy w sklepie

można było dostać jedynie ocet, a produkty kupowało się za specjalne kartki z przydziału.

Punktem kulminacyjnym pewnego biwaku, którego fabułą była historia Polski od Piastów, aż po Okrągły Stół, była właśnie “Kolejka”, jednak zorganizowana z dużym rozmachem. Uczestnicy stali w prawdziwych kolejkach, realizowali swoje listy zakupów, a towarów, jak to w PRL-u, brakowało. Nie obyło się bez kolejkowych przepychanek, spekulacji, pożyczania dzieci od sąsiadek i słynnych powiedzonek “Pan tu nie stał”. Była to świetna lekcja historii i życia w tamtych czasach, a do tego okazja do integracji. Aby przeprowadzić taką grę należy rozstawić blisko siebie kilka punktów, z których każdy będzie innym sklepem. Harcerze podzieleni na patrole muszą ustawiać się w kolejkach, w celu zdobycia potrzebnych towarów z ich listy zakupów. Przy organizacji można posłużyć się kartami z prawdziwej planszówki lub wymyślić zupełnie inne. Tutaj jesteśmy ograniczeni tylko przez własną kreatywność. W internecie bardzo łatwo można znaleźć dokładną instrukcję tej gry, jak i filmiki z przykładowymi rozgrywkami.

## Dlaczego właśnie PRL?

Nie należy podawać w wątpliwość, że czasy PRL-u są uznawane za epokę słusznie minioną. Mimo że niektórzy z łezką w oku wspominają kulturę drugiej połowy XX wieku, to komunizm, który panował wtedy w Polsce, nie powinien już nigdy wrócić do naszego kraju. Dlaczego? Władza znajdowała się w rękach jednej partii (PZPR), własność prywatna nie istniała, a wszyscy obywatele mieli obowiązek pracować na rzecz państwa. Na półkach w sklepach brakowało podstawowych towarów, a żeby cokolwiek kupić, trzeba było posiadać specjalne kartki na żywność. W dodatku 13 grudnia 1981 roku, kiedy wszystkie dzieci jak zawsze rano chciały obejrzeć “Teleranek”, zobaczyły jedynie przemówienie Wojciecha Jaruzelskiego o wprowadzeniu stanu wojennego. Na ulice wyjechały czołgi, zaczęły się aresztowania, ludzie byli inwigilowani przez MO, SB czy ZOMO. Została wprowadzona godzina policyjna, podczas której nie można było opuszczać domu.

Jednak pomimo wielu obostrzeń, kultura wciąż kwitła, a życie codzienne miało również pozytywne strony. Oprócz zabaw na podwórku, młodzież oddawała się innym aktywnościom. Popularne były czasopisma, takie jak “Świat młodych”, “Świerszczyk” czy “Na przelaj”, które zawierały między innymi teksty popularnych autorów, komiksy i poradniki. Jako że nie istniały jeszcze telefony komórkowe oraz gry komputerowe, młodzi ludzie zdecydowanie częściej sięgali po książki. Oczywiście nie była to literatura podobna do popularnych dzisiaj tzw. “Young adults”, a raczej powieści przygodowe, detektywistyczne i obyczajowe – do najbardziej znanych i lubianych autorów należeli Edmund Niziurski, Hanna Ożogowska, Alfred Szklarski oraz Adam Bahdaj. Ich twórczość była naprawdę bardzo wartościowa i myślę, że w obecnych czasach zasługuje na swój renesans. Mimo, że

sam PRL pozostawia wiele do życzenia, to nad niektórymi jego aspektami warto się pochylić i zaczerpnąć inspirację z życia kulturalnego społeczeństwa tamtych czasów.

### Polecajki

Na koniec trochę materiałów, z których można dowiedzieć się dość sporo o czasach Polski Rzeczpospolitej Ludowej. Cała fabuła zbiórki opierała się na książce “Kaktus na parapecie” Magdaleny Zarębskiej, która opisuje czasy Edwarda Gierka z perspektywy współczesnego chłopca. Natomiast gra “Kolejka” będzie świetną opcją na zbiórkę ZZ-tu, integrację kadry czy nocny maraton planszówek na zimowisku. A jeżeli są tu wielbiciel wielkich gier na obozach, mogą pokusić się nawet o zorganizowanie manewrów, których celem będzie obalenie władz komunistycznych w Polsce Ludowej.

#### [Karolina Czarnecka](#)

Przyboczna w 52 GDH-ek “Rzeka” im. Elżbiety Zawackiej “Zo”. Miłośniczka musicali i starych książek. Obecnie pisarka-amatorka, a pojutrze? Zobaczymy...