



# Szakmai beszámoló

## „Generációs-híd program – Beszélgetés a múlttól” tevékenység



## Előzmények

### Projekt adatai:

<b>Kedvezményezett</b>	<b>Alsómocsolád Község Önkormányzata</b>
<b>Projekt címe</b>	<b>Mintaprogram a minőségi időskorért</b>
<b>Projekt azonosítója</b>	<b>HU11-0005-A1-2013</b>
<b>Projekt kezdő időpontja</b>	<b>2016.05.02.</b>
<b>Projekt tervezett befejezése</b>	<b>2017.04.30.</b>
<b>Konzorciumi partner</b>	<b>Őszi Fény Alapítvány</b>

Az Alapítvány Alsómocsoládért szervezet és az Őszi Fény Alapítvány 2016. június 02-án Vállalkozási szerződést kötött a „Generációs-híd program – Beszélgetés a múlttól” tevékenység keretében ellátandó feladatokra. A Vállalkozó részéről a kapcsolattartásra kijelölt személy: **Dávidné Varga Rózsa kuratóriumi elnök.**

**Teljesítési időszak: 2016. október 1. – 2016. október 31.**



## Gyerekkor, gyerekkori játékok

**Helyszín:** Őszi Fény Idősek Otthona  
7345 Alsómocsolád, Rákóczi u. 74.

**Időpont:** 2016. október 06.

### Elvégzett tevékenység:

A program résztvevői a bemutatták hol születtek, hol nőttek fel és hogy kerültek kapcsolatba az Őszi Fény Idősek Otthonával. Nagyon sok érdekes, megható és vicces történet részesei lehettek a résztvevők. A programon előkerültek a régi idők gyerekjátékai és azokhoz a „szabályok”.

Csak néhány az elhangzott és így újra életre kelthető játékok közül:

**Golyózás:** Elővesszük az üveggolyókat a kincsesládából, igazságosan elosztjuk, majd egyikünk gurít úgy, hogy a golyó minél közelebb álljon meg a falhoz. Utána a másikunk gurít, és akinek a golyója közelebb van a falhoz, az begyűjtheti mindkettőt. Az nyer, aki elnyeri a másik összes üveggolyóját.

**Bigézés:** bigézés néven emlegették azt az egyszerű játékot, ami kedvelt időtöltése volt régen a gyerekeknek. Szükséges hozzá 1db 20-25 cm hosszú, hüvelykujjnyi vastag, mindkét végén kihegyezett pálca (bige), valamint egy másfél méter hosszú bot. A játék menete: Kikapartak egy 15 cm átmérőjű kis gödröt. A bigét ferdén behelyezték a lyukba. Ráütöttek a hosszú bottal, s amilyen messzire repült, azt a távolságot lemérték. Ügyeskedni kellett, hogy pöccintés után fölfelé repüljön a pálca, és még a levegőben is megüssék azt a bottal.

**Méta:** A méta egy hagyományos magyar labdajáték, amelyet két, tíz-tizenöt főből álló, ütőkkel felszerelkezett – többnyire gyerekekből, diákokból álló – csapat játszott.



Az általános szabályok szerint a 20-30 méter hosszú, két rövidebb végén vonallal (métavonal) határolt pálya közepén található a különféleképpen megjelölhető - krétával felrajzolt, kövekből vagy fákból kirakott - cél (vár, tilos hely, méta). Az egyik csapatot az ütők, a másikat pedig a kapók vagy fogók alkotják. A játék során a 60-70 centiméteres ütővel, tulajdonképpen bottal vagy husáanggal (métabot, métaütő, kámpa, kampaverő, mángorló) felszerelkezett csapatok tagjai a vonal mögött felsorakoznak. A kapók egyike az ütőknek sorra adogatja (vagy az ütőjátékosok dobják fel maguknak), a rongy-, bőr- vagy nemezlabdát, akik azt a lehető legerősebben és a legtávolabbra igyekeznek elütni a métabot. Az elütést követő pillanatban az ütő elrohan a tilos helyre, ahol nem lehet a labdával megdobni, és ezt követően - ha a helyzetet úgy méri fel - ugyancsak szaladva igyekszik visszaérni a vonal mögé, ahol csapatának többi tagja várakozik. Mindeközben, ha valamelyik fogó elkapja az általa elütött labdát, és még visszaérkezése előtt eltalálja vele a soros ütőt, a két csapat helyet cserél: az ütőkből lesznek a kapók, és fordítva, a kapókból az ütők vagy az éppen futó játékosból fogoly lesz. Ha a fogók egyike még röptében elkapja a labdát, ugyancsak szerepet cserél a két csapat.

Gombozás: a gombozásnál kis lyukat ásnak a földbe, s a sorsolással megállapított sorrendben a lyuk felé dobnak 1-1 gombot. Akié a legközelebb kerül a lyukhoz vagy beleesik, az a legügyesebb, ő kezdi a pöckölést! A lyuktól legtávolabb lévők kezdve sorban mindegyik gombon pöcköl egyet: amelyik a lyukba esik, az az övé. Ha marad gomb, akkor a második legügyesebb játékos folytatja. Amikor minden gombot a lyukba pöcköltek, újra dobnak. Nemcsak gombbal, hanem pénzzel vagy golyóval is lehet ezt játszani: a lényeg mindig az, hogy célba találjanak! Olyan változata is van, hogy nem lyukba kell dobni, illetve pöckölni, hanem vonalat húznak a földre és arra céloznak; ennek még nehezebb formája, hogy falra dobják, és az elé rajzolt vonalra kell visszaesnie. Akié a vonalra esik vagy a legközelebb van hozzá, azé az összes gomb vagy pénz.

De elhangzottak a még általunk is ismert játékok is, mint a „mesterségem címere”, „Csön-csön gyűrű”, „ugróiskola”, „lánc, lánc, eszterlánc”, „adj király katonát”.

A program résztvevői meghatottan, de kellemes emlékekkel térhettek vissza szobáikba.



Alsómocsolád, 2016. október 31.

Dávidné Varga Rózsa  
elnök

Beszámolót elfogadta és ellenjegyezte:

