

48.

NASZE GRY I ĆWICZENIA

# NASZE GRY I ĆWICZENIA

PRACA ZBIOROWA

POD REDAKCJĄ  
JANINY TWORKOWSKIEJ



WARSZAWA 1936  
NAKLADEM „NA TROPIE”



W opracowaniu książeczki niniejszej wzięły udział druhný Duchiewiczowa, Duchniakowa, Gniadkowska i Tworkowska oraz Namithiewiczówna, Chelmińska, Chmielowska, Słamińska i Sawczukówna.

Korzystano częściowo ze zbioru p. t. „Ćwiczenia i Gry” Grodeckiej i Zwolakowskiej, materiałów programowych ze Zjazdu Jubileuszowego w Spale, Chorągwi Śląskiej, opracowań kursu starsziny karcerkiej z Francji na Bacz w 1934 oraz doświadczeń Ciszowego Dworcu w zakresie pracy harcerskiej z młodzieżą wiejską Podhala.

Wszystkim, którzy zechcieli przejrzeć książeczkę i udzielić roych cennych rad, z zakresu rzeczowego i metodycznego, składa na tym miejscu Komitet Redakcyjny serdeczne podziękowania.

Marzec — październik 1936 roku.

## W S T Ę P.

*„Młazicie się przy pracy;  
tycie jest wielką grą, której należy  
zagrać uczciwie i radośnie”.*

Baldon-Powell

Harcerstwo polskie wnosi w życie młodych pierwiastki tężyny, radości i szlachetnej zabawy. Te elementy są w wychowaniu równie ważne w Polsce, jak i po za jej granicami.

Dzieci, które nie lubią naogół mozolnego zdobywania wiedzy, muszą, młazekając zagranicą uczęszczać do szkół micjcowych i wkładać wiele czasu w pamięciowe opanowanie materiału naukowego o kraju, dziejach i kulturze ojczystej oraz języku i literaturze polskiej w specjalny sposób.

Zwalczanie przeszkód i przewyciężanie trudności sprawia dzieciom i młodzieży przyjemność, czego dowodem są zdawane w harcerstwie stopnie, gwiazdki zachowe i sprawności, wytyczające pewien wszechstronny program. Otrzymanie ich jest sprazdzianem nabytej wiedzy, zdobytych umiejętności i usprawnienia i w pewnej mierze nawet postępu w pracy nad charakterem.

Podobnie też wiadomości o Polsce można dać naszej działwie i młodzieży zagranicą swoistą metodą: a) wplatając je jako tak zwane punkty polonistyczne w program stopni harcerskich,

b) tworząc specjalne sprawności: dobrego czytania, miłośniczki książki, recytatorki i dobrego pisania oraz orłęcia (historia i kultura rodzima) i ludoznawczyń dla młodszycy, a miłośniczki porzji lub prozy polszkiej, recyzerki, znawczyń krain Polski i miłośniczki dziejów ojczyztych i ziem dla starszej młodziezcy oraz

c) dając cały szereg różnego typu zabaw, gier i ćwiczeń z tego zakresu.

Te właśnie rozmaite zabawy towarzyskie ruchowe i siedzące, jedne nadające się do stosowania w ciasnej izbie, inne w większej sali albo na boisku, są wszystkie środkiem do opanowania wiedzy o Polsce dawnej i współczesnej w sposób, który dzieciom i młodziezcy nie ciąży, który nie mażąc rozwija ich inteligencję i zdolności myślenia. Można je stosować w małej grupie i w większym zespole dzieci, młodziezcy lub dorosłych, dobierać gry łatwiejsze albo trudniejsze, przerabiając określony w danym czasie zakres wiadomości z różnych dziedzin z elementem mniej lub więcej wyszkolenym uprzednio. Niektóre gry nadają się także jako ćwiczenia sprawdzające nabyty już poziom umiętności i osiągnięto usprawnienie, np. w poprawnym pisaniu.

Przy opracowywaniu zbiorowo lub indywidualnie różnego typu sprawności polonistycznych niniejszy podręcznik gier i ćwiczeń podaje materiał zgrupowany w trzech działach, t. j. język polski z literaturą, dzieje i geografia kraju tak, że nie trudno czerpać stąd pomysły na zbiórki harcerskie, posiedzenia samokształceniowe i zebrania towarzyskie.

Przy szkoleniu w zakresie stopni harcerskich (punkty polonistyczne) można także dobierać ste-

ownie do potrzeby gry, zabawy, ćwiczenia, wywiady i t. zw. biegi harcerskie. Na przykład przy przygotowaniu się do stopnia ochotniczki (młodszka) zastosujemy następujące gry i zabawy: „Szept pieśni”, „Szukaj portretu”, „Łańcuch dziejów Polski”, „Dopływy”, „Literka i opowiadanie” i t. p.; w związku ze stopniem pionierki (wywiadowcy) inne, jak: „Wielki mówią”, „Bogactwa Polski”, „Lud polski pracuje”, „Pomyłone przysłowia” i t. d.; przy przeprowadzaniu pracy na poziomie stopnia samarytanki (śwetka) „Frontem do Polaków Zagranicą”, „Bibliografia pism”, „Zbiórka sławnych”, „Zebranie Akademii Literatury” i inne.

Gry te dadzą się zastosować do różnych okoliczności, to też stosunek każdego do zbioru gier winien być zawsze twórczy: drużynowa czy zastępowa, kierownicza świetlicy, czy innej placówki kulturalno-olwiatowej może je przekształcać, zmieniać częściowo materiał i, ułatwiając lub utrudniając przepisy gry, może tworzyć nowe odmiany, dostosowane do warunków miejscowych i potrzeb chwili, jak: wiek, wyrobienie grających, lokal, para roku i t. p.

Śetka podanych tu gier nie wyczerpuje wszelkich możliwości w tej dziedzinie, a praktyka w drużynach i świetlicach może wykazać nawet pewne błędy, nieścisłości i przoczenia, których nie udało się uniknąć przy pierwszym wydawnictwie tego rodzaju. To też autorki zwracają się z prośbą do wszystkich, którzy będą korzystali z książki, o nadrylanie nowych pomysłów, ewentualnie opracowanych już projektów ćwiczeń i z prawdziwą wdzięcznością przyjmą krytyczne uwagi-odnośnie koniecznych do przeprowadzenia zmian w przepisach gier, które zapewne wypadnie poczynić w następnym wydaniu podręcznika.

## GRY POLONISTYCZNE

### 1. UKŁADANKA LITEROWA.

Gra drużyna. Każdy zastęp ma komplet kartek z literami alfabetu. Drużynowa wywołuje wyraz lub zdanie. Zastęp, który je pierwszy ułożył, wygrywa.

### 2. ZADANIA

Gra drużyna. Każdy zastęp ma wszystkie litery alfabetu wypisane na osobnych kartkach. Drużynowa wywołuje jakiś wyraz, np.: Wilno, Łysica. Wyraz musi mieć tyle liter, ile jest dziewcząt w zastępie i te same litery nie mogą się w nim powtórzać. Wygrywa zastęp, który pierwszy wybierze z podród swoich kartek odpowiednie litery i ustawi się, trzymając kartki w wyciągniętych rękach tak, aby można było wyraz przeczytać.

### 3. POKŁÓCONE LITERY

Gra zastęp. Prowadząca wybiera kilka wyrazów i litery ich dowolnie przedstawia, np. a k e h a e e r — harcerka. Kartki z wyrazami kładzie na ziemi w szereg; dziewczęta stają naprzeciw w pewnej odległości od nich. Na dany sygnał mają one dobiec do kartek i uporządkować tak litery, by tworzyły żą-

dane wyrazy, i biegiem odnieść kartki prowadzącej grę. Wygrywa ta, która to uczyni najprędzej.

Odwołana: Zastępowa sygnalizuje litery, z których należy ułożyć wyraz np. y i a d g n (Gdynia) albo x i r t m l e (trzmieł). Wygrywają te dziewczęta, które najprędzej utworzą wyraz bez błędów.

### 4. ŁAMIGŁÓWKA SYLABOWA

Gra zastęp. Prowadząca pisze na kartkach dla każdej harcerki po jednym ze znanych zdań lub punkty prawa harcerskiego. W zdaniu tym wyrazy muszą być podzielone na sylaby, a sylaby różnie poprzestawiane np. „kochaj swoją ojczyznę” dzielony: cha j — nę — O j — j a — czyz — swo — ko. Wygrywa ta harcerka, która pierwsza ułoży swoje zdanie.

Uwaga: gra ta może być przeprowadzona podobnie jak poprzednia z uwzględnieniem biegu.

### 5. TWÓRZMY WYRAZY

Gra zastęp. Zastępowa podaje dziewczętom grupę liter, np. a, b, c, d, u, w, y, z, ó, e, j, k. (12 liter) i poleca ułożyć możliwie największą ilość wyrazów, a więc: cud, buda, wóz, woda, zje, kawa i t. p. Wygrywa ta z grających, która ich ułoży najwięcej i najpoprawniej pod względem pisowni.

### 6. LITERACKIE MNOŻENIE

Gra zastęp. Prowadząca grę dyktuje dziewczętom jeden, dość długi wyraz np.: niepodległość i poleca z tworzących go liter utworzyć jak najwięcej wyrazów, np.: odległość, nieść, godło, podłość,

cel, lep, pion, gość i t. p. Wygrywiają te dziewczęta, które po głośnym odczytaniu swoich kartek i wykreśleniu wszystkich słów wspólnych posiadają najwięcej wyrazów.

## 7. POMYŁKI W DRUKU

Gra zastęp. Prowadząca rozdaje harcerkom kartki, na których uprzednio wypisała tekst jakiegoś wiersza czy jedną zwrotkę piosenki, opuszczając litery lub przedstawiając je. Dziewczęta mają spostrzec pomyłki i obliczyć ich ilość. Wygrywa ta, która poprawi największą ilość pomyłek.

## 8. POMYŁONE PRZYŚLOWIE

Gra zastęp. Jedna z grających wybiera kilka przyśłów, które pisze na tyłu kartkach, ile jest dziewcząt w zastępie. Pisząc opuszcza w każdym słowie samogłoski, lub czasem po kilka liter. Wygrywiają te dziewczęta, które pierwsze odczytają swoje przysłowia, dosiugając brakujące litery.

## 9. PRZECIWIENSTWA

Gra zastęp. Prowadząca sygnalizuje przymiotnik np. długi, niski i t. p. Dziewczynka, która pierwsza go odczyta i napisze wyraz o znaczeniu przeciwnym, wygrywa (długi — krótki, niski — wysoki).

Omówia: Przy pewnej sprawie gra nadaje się do zastosowania w drużynie jako współzawodnictwo między zastępami. Otrzymują wtedy punkty dla zastępu te, które po odczytaniu podanego przymiotnika, pierwsze wymienia głośno jego przeciwieństwo.

## 10. BILETY WIZYTOWE

Gra zastęp. Zastępowa daje każdej z dziewcząt kilka bilecików wizytowych z nazwiskami, polecając ułożyć z liter tworzących nazwisko nazwę zajęcia, np. Worwacka — krawcowa. Która to pierwsza wykona, wygrywa.

## 11. ZIARNKO DO ZIARNKA

Gra zastęp. Jedna z dziewcząt, stojąca w środku koła, sygnalizuje ręką, chorągiewką lub gwizdkiem pierwszą literę obmyślonego przez nią dowolnego wyrazu, mającego tyle liter, ile jest dziewcząt w kole, reszta odczytuje. Następna sygnalizująca wychodzi na środek i podaje drugą literę dowolnego wyrazu, składającego się z wymaganej ilości liter i zaczynającego się na podaną poprzednio literę itd., aż w końcu gry powstanie wyraz z sensem. Ta, która nie potrafi dodać odpowiedniej litery, odchodzi od gry albo daje fant.

## 12. POWIEDZ TO SAMO INACZEJ

Gra drużyna. Jedna z druhen sygnalizuje słowo np. izba. Kto pierwszy wymieni wyraz jednoznaczny, a więc: pokój, świetlica, wygrywa punkt dla zastępu. Ustawienie grających dowolne.

## 13. ROZKAZ

O ile gra drużyna, zastępy są ustawione rzędami obok siebie. Sygnalizująca wydaje rozkaz, który ma być przez dziewczęta przeczytany i natychmiast wykonany, np. czapki odejm, setandarowi czelść, bra-



terazie koło zwiat i t. p. Wygrywa zastęp, który pierwszy rozkaz wypelnił.

*Odwołania:* (rozkaz okolicznościowy) gra nadaje się na zbiorowe występy drużyny lub hufca w dni obchodów, uroczystości i t. p. Drużynowa wydaje wtedy rozkazy, jak: bohaterom cześć, miach żyje x! Całód podchwytuje ókryk, na chwilę nieruchomieje w pozycji bacznej albo klaszcze lub w inny sposób — z góry ustalony — manifestuje swą radość. Przy masowych wystąpieniach na boisku sygnalizować może także kilka lub nawet kilkanaście osób, stojąc np. w szereboku i podając rozkaz czterem drużynom. Sygnalizacja musi być wtedy dobrze wyćwiczona i prowadzona w odpowiednim, umiarkowanym tempie.

#### 14. TRUDNE SŁOWA

Gra drużyna. Zastępy stoją obok siebie rządami. Wszystkie dziewczęta z wyjątkiem pierwszej są odwrócone tyłem do sygnalizującej, która podaje depeszę o tylu literach, ile jest harcepek w każdym zastępie. Pierwsza czyta pierwszą literę i biegnie na koniec zastępu, dotykając ramienia następczej; ta odwraca się wtedy, czyta drugą literę i też jak poprzednia biegnie na koniec rzędu i t. d. Zastęp, który pierwszy ułoży wyraz, wygrywa.

Uwaga: należy wybierać wyłącznie wyrazy, których pisownia nastrocza pewne trudności, np. chaos, górzysta, chruszcza, trzcina oraz nazwy historyczne i geograficzne trudne do zapamiętania, jak Bieszczady, Grunwald i t. p.

#### 15. WYSCIG WYRAZÓW:

Gra kilka zastępów, stojących obok siebie rządami. Każda zastępowa staje na kilka kroków przed swoim zastępcem. Wszystkie zastępowe sygnalizują jednocześnie (każda dla swego zastępu), dowolny wyraz o porządnie ustalonej ilości liter, poczem idą na koniec rzędów. Wszystkie dziewczęta odczytują

• • • zastępowe

o o o

o o o

o o o zastępowe

o o o

o o o

sygnalizację. Numery drugie po przeczytaniu tego wyrazu biegną na miejsce zastępowych i sygnalizują następnym nowy wyraz o tej samej ilości liter. Trzecie robią to samo i t. d. Wygrywa zastęp, który pierwszy skończy, unikając błędów pisowni.

#### 16. KŁOPOTY Z PISOWNIĄ

Gra zastęp siedząc w kole. Każda z dziewcząt pisze znakami Morse'a sześć słów (po jednym rz — ż, ch — h, ó — u) i następnie napisane kartki po sprawdzeniu podaje sąsiadce z prawej strony, która je głośno odczytuje. Wygrywają te, które napisały swe słowa poprawną polszczyzną.

#### 17. KTO PIERWSZY

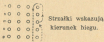
Gra zastęp ustawiony w półkole. Zastępowa wymienia lub sygnalizuje początkową literę miasta, góry, rzeki i t. p. Harcerka, która pierwsza dobie-

gnie do mapy lub obrazu wiskącego na ścianie, wskaże co potrzyma i jednocześnie nazwie głośno, wygrywa i podaje następną literę.

*Odpowiedź:* można stosować tę grę w związku z portretami wybitnych osób z historii i literatury polskiej.

## 18. WYSCIGI LITER

Gra drużynowa. Zastępy ustawiają się obok siebie rzędami, a drużynowa rozdaje wszystkim grającym po literze, przy czym wszystkie kolejne numery w zastępach mają te same litery. Gdy drużynowa poda ustnie, ręką, gwizdkiem lub chorągiewką znak danej litery, wywołane w ten sposób dziewczęta



(po jednej z każdego zastępu) jaknajprędzej wymieniają nazwę geograficzną, nazwisko osoby z historii lub literatury polskiej, zaczynające się od tej litery, potem wybiegają z rzędów i okrążają swój zastęp. Ta, która pierwsza wróci na swoje miejsce wygrywa punkt dla zastępu. Gra trwa do zdobycia umówionej ilości punktów.

## 19. PIĘCIOMINUTÓWKI

Gra zastęp. Zastępowa daje dziewczętom pięć minut czasu na sporządzenie listy zwierząt albo jarzyn i owoców, narzędzi lub przedmiotów codzien-

nego użytku i t. p., zaczynających się na daną literę. Po pięciu minutach każda dziewczynka odczytuje głośno swój spis, zaś pozostałe wykreślają ze swoich list wyrazy wspólne. Wygrywa ta, która po wykreśleniu słów jednakowych u wszystkich, posiada na swojej liście najwięcej wyrazów.

## 20. IMIONA WŁASNE

Gra drużynowa. Drużynowa daje zastępom pewien temat, a p. Unia Lubelska, odzyskanie niepodległości Polski, Pan Tadeusz, Polska i morze, powstanie harcerstwa i t. p. i poleca spisać imiona i nazwy związane z tematem. Wygrywa zastęp, który przedstawi najdłuższą listę imion, nazw i nazwisk istotnie związanych z tematem.

## 21. PODARTY SPIEWNIK

Gra zastęp. Zastępowa pisze na osobnych kartkach słowa różnych pieśni polskich, rozdiera kartki na kawałki i ukrywa poszczególne ich części w sali, na boisku, czy w terenie, w określonym niewielkim promieniu. Dziewczęta mają odnaleźć wszystkie kartki i złożyć w całość poszczególne pieśni.

*Odpowiedź:* Zastępowa pisze na kilku kartkach po jednym wyrazie z Hymnu Narodowego, ukrywa kartki, poczem zastęp je wyszukuje i składa w całość.

## 22. REKLAMY

Gra zastęp. Zastępowa bierze kilka jednakowych ulotek lub reklam polskich, tnie każdą kartkę w ten sam sposób na kilkanaście kawałków i rozdaje

dziewczętom. Która pierwsza ułoży z tych skrawków całość, — wygrywa.

### 23. POŁOWA LISTU

Grają dwa zastępy. Drużynowa składa na polewę przygotowany list (wyraźnie napisany) i rozdiera go. Jedną połowę daje jednemu zastępowi, drugą drugiemu. Wygrywa zastęp, który pierwszy odtworzy trafnie treść rękopisu na podstawie podzielanej połowy.

### 24. PRAWDZIWA DEPEZA

Gra drużyna. Zastępy stoją obok siebie rządami, a drużynowa przed nimi w pewnej odległości pokazuje zastępowym napisaną depezę. Gdy te już zapamiętały jej brzmienie, stają przed zastępami na 5-10 kroków. Na znak, dany przez drużynową, podbiegają do swoich zastępowych pierwsze dziewczynki z każdego zastępu. Zastępowia powtarza treść depezy, dziewczynki obiegają swój rząd i stają na miejscu zastępowych; podbiegają do nich drugie, dowiadują się, jakie jest brzmienie depezy, biegną do koła swego rzędu i t. d. Wygrywa zastęp, którego ostatnia dziewczynka najdokładniej powtórzy drużynowej tekst depezy. Oto przykłady depezy: „Miejscę zbiórki w lesie sto kroków na północ-wschód od starego dębu”, „W dzień święta Niepodległości spotkajmy się o 9-ej godzinie rano w kościele” i t. p.

### 25. LOGICZNE ZDANIA

Gra drużyna, zastępy stoją obok siebie rządami. Na kilka kroków przed każdym zastępem leży na

krześle kartka papieru i słówek. Na gwizdek pierwsze biegną, piszą jakiś wyraz, wracają na koniec, dotykając po drodze następnego na znak wyrażenia. Te z kolei biegną, piszą drugie słowo i t. d., — aż całość utworzy zdanie. Wygrywa zastęp, którego zdanie ma najwięcej sensu i jest najlepiej ułożone.

### 26. UKŁADANIE OPOWIADANIA

Gra drużyna. Każdy zastęp dostaje listę tych samych wyrazów w liczbie 20 — 50 rzeczowników, czasowników, zaimeków, przymiotników; zaś spółniki, przysłówki i przyimki dobiera zależnie od potrzeby, celem ułożenia logicznego opowiadania. Wygrywa zastęp, który pierwszy przedstawi najlepiej ułożone opowiadanie.

### 27. LITERKA I OPOWIADANIE

Gra drużyna. Drużynowa poleca zastępom napisać opowiadanie i podaje literę, od której mają się zaczynać wszystkie w nim wyrazy. Wygrywa zastęp, który pierwszy przedstawi opowieść najdłuższą i najlepiej ułożoną.

### 28. DOBRA DEPEZA

Gra drużyna. Prowadząca dyktuje 12 liter. Zastępy mają ułożyć depezę, których każde słowo będzie się zaczynać na jedną z podyktowanych liter. Można dla utrudnienia określić z góry typ depezy n. p. do konsula, imieninowa do komendantki Harcerstwa, zapotrzebowanie obozowe i t. p. Wygrywa zastęp, który ułoży najlepszą depezę.

### 29. TYLKO 50 SŁÓW

Gra drużyna. Prowadząca grę poleca zastępom napisać w 50 słowach opowiadanie na żądany temat, np. o Piaście Kołodzieja, obrońcy Lwowa, polskich górach, albo list do Polki zamieszkałej w innym kraju i t. p. Wygrywa zastęp, który w danym czasie napisze zwięzłe opowiadanie, najlepsze pod względem stylistycznym i najbogatsze w treść.

### 30. ZAGUBIONA MYŚL

Gra zastęp. Zastępowa wybiera jakiejś znane przysłowie polskie, pisze je na karteczkach tak, by każdy wyraz był na osobnej kartce, mieszka wszystkie i poleca dziewczętom ułożyć z kartek przysłowie. Wygrywa ta, która najprędzej odgadnie swoje przysłowie i zestawi je odpowiednio.

Uwaga: wszystkie członkinie zastępu mogą dostać jednakowe lub też rozmaite przysłowia względnie podobnej długości.

### 31. PO NITCE DO KŁĘBKA

Gra kilka lub kilkanaście osób, jedna z nich wychodzi z pokoju. Reszta dziewcząt wybiera jakiejś przysłowie i rozdziela między siebie jego wyrazy. Potem tańta osoba wraca i po kolei zadaje wszystkim różne pytania. Każda odpowiada tak, aby w odpowiedzi mieć się kolejny wyraz przysłowia. Osoba zadająca pytania musi na tej podstawie odgadnąć przysłowie.

### 32. DUŻO HAŁASU

Gra zastęp. Jedna z harcerzek wychodzi, pozostałe wybierają sobie (każda innej jedno ze znanych

przysłów polskich, — potem wprowadzają tamtą drużnę, a zastępowa daje trzy gwizdki. Po trzecim gwizdku wszystkie jednocześnie mówią swoje przysłowia. Z chaosu przysłów, słuchająca musi rozpoznać przynajmniej jedno. Jeżeli zgadnie wychodzi ta, której przysłowie rozpoznała; jeśli nie, — ona wychodzi po raz drugi.

Odmiana: Zastępowa przydziela każdej z grających po jednym wyrazie wybranego przysłowia, który po gwizdku każda ma trzykrotnie wykrzyknąć. Następna zgadująca jest ta, której wyraz poślyszany ułatwił odgadnięcie przysłowia.

### 33. INSCENIZACJA PRZYSŁÓW

Gra drużyna lub dwa zespoły. Jeden z nich wychodzi, drugi umawia się, jakie przysłowie będzie inscenizował. Potem, jeśli pierwszy zgadnie, następuje zmiana ról. Zastępem można stawiać punkty za ładne i pomysłowe wykonanie oraz za srybkie odgadywanie.

Odmiana: Utrudnieniem gry będzie inscenizacja właściwej treści (intencji), a nie słownej formy przysłowia. Inszenizować można także sceny z powieści i innych znanych utworów literackich.

### 34. SZEPT PIĘŚNI

Gra zastęp. Prowadząca cichośtko nuci melodię kilku pieśni, np. Rota, Hymn Bogu-Rodzica, Kto się w Oplekę i t. p. Zastęp musi odgadnąć tytuły i autorów pieśni.

Uwaga: można dobiierać inne różne piosenki, np. ludowe, dziecięce, harcerskie i żądać tylko tytułów

lub napisania z pamięci pierwszej zwrotki. Melodie można zagrać na jakimś instrumencie: skrzypcach, mandolinie, organkach, a nawet na grzechotkach.

*Odegiata:* Ćwiczenie to staje się odmianą gry „Kima”, jeżeli po wysłuchaniu jednej zwrotki kilku pieśni, każda drużyna spóźnie w kolejności co słyszała. Wygrywa ta, która poda najwięcej pieśni w jaknajlepszym uszeregowaniu.

### ✓35. KIM KSIĄŻKOWY

Gra następ. Rozrzucaamy na stole 10 do 12 książek z uwidoczniczonymi tytułami. Pozwalamy przyglądać się dziełeczkom w milczeniu przez 2-3 minuty i po zabraniu ich żądamy spisu wszystkich książek. Starszym każemy dodać jeszcze autorów lub postacie bohaterów.

### 36. KWARTET LITERACKI

Gra następ. W danej grze używa się kartek o wymiarze kart do gry. Imię i nazwisko każdego pisarza z czterema jego utworami umieszcza się na czterech kartkach (kwartet), tak by na każdej kartce inny stał na początku i był podkreślony np.:

1. Irydion	2. Niebaska Komedia
Niebaska Komedia	Przedświt
Przedświt	Pałany
Pałany	Irydion
3. Przedświt	4. Pałany
Pałany	Irydion
Irydion	Niebaska Komedia
Niebaska Komedia	Przedświt

Takich kwartetów przygotowuje się tyle, by każdy z grających mógł mieć ich co najmniej cztery. Wszystkie karty tasuje się i rozdaje grającym kolejno grzebietami do góry. Gracz, siedzący po lewej stronie rozdającego, rozpoczyna grę, zwracając się na chybił trafił do kogoś i prosząc o kartę, której mu brak do kompletu. „Posiada się” dzieła, które są na karcie umieszczone na pierwszym miejscu i podkreślone. Wolno prosić o dzieła tylko tych pisarzy, których choć jedną kartę otrzymało się przy rozdawaniu. Jeżeli zinterpelowana przez nas osoba nie posiada brakującej mu karty, w takim razie ona ma teraz głos. Jeżeli posiada to, o co prosimy, daje nam żądaną kartę i wówczas możemy prosić ją samą czy kogoś innego o co nam trzeba tyle razy, dopóki się nie pomylimy. Wygrywa ten, kto pierwszy skompletuje swoich pisarzy.

Uwaga: przy tej grze trzeba dobrze uważać, kto o co prosi i wykorzystywać to, gdy na nas przyjdzie kolej pytania.

*Odegiata kwartetów:* a) kwartet sławnych ludzi na kartce u góry wypisane jest imię i nazwisko oraz data urodzin i śmierci sławnego człowieka w Polsce, poniżej cztery najważniejsze fakty z życia danej osoby z datami. Przy grze należy wymagać, by wymieniane dokładnie oprócz żądanego faktu z odpowiednią datą to wszystko co jest w nagłówku. Chodzi bowiem o dokładne osłuchanie się z tymi rzeczami.

b) kwartet historyczny: u góry wick, poniżej cztery fakty historyczne, które zaszły w tym czasie wraz z nazwiskami „głównych aktorów” np.:

Wielka wojna.

Wymiarz Kadrówki — Józef Piłsudski 1914 r. (sierpień).

Traktat Wersalski — Wilson 1918 r. i t. d.

c) kwartet regionalny: u góry kraina Polski, poniżej cechy charakterystyczne danej miejscowości: budownictwo, stroje, zdobnictwo, przemysł;

d) kwartet geograficzny: u góry miejscowość, poniżej cztery cechy geograficzne, a więc: powierzchnia t. j. góry, niziny, wody (rzeki, jeziora lub morza), roślinność albo świat zwierzęcy, bogactwa mineralne lub inne.

### 37. KIM KWARTETOWY

Gra zastęp. Prowadząca grę składa na stole po jednym egzemplarzu z kilku kwartetów wyżej opisaney gry. Zastęp przechodzi, przez parę minut przygląda się w milczeniu, i po przykryciu kartek każda dziewczynka spisuje brakujące części składowe wszystkich kwartetów, które były uprzednio wyłożone. Wygrywa ta, która to wykona najlepiej.

### 38. HASŁO I ODZEW

Gra zastęp. Zebrane siedzą w kole. Grę rozpoczyna jedna z uczestniczek, rzucając do którejś z siedzących chusteczkę ze słowami: „Dla ciebie piasek”, łapiąca chusteczkę pyta: kto? Pierwsza odpowiada np.: Mickiewicz, i w dalszym ciągu pyta inną: co? Ostatnia trzymająca chusteczkę wymienia utwór np. „Dziady”, „Księgi Narodu i Piętnicy grzywny Polskiego”, „Pójście o dziatki” lub

t. p. Kto nie potrafi wymienić żadnego utworu, daje fant. Przy wykupywaniu fantów pożądana jest deklamacja wierszy.

### 39. ZEBRANIE AKADEMII LITERATURY

Gra zastęp. Zebrane siedzące w kole przedstawiają zespół poetów.

Kabła obiera sobie nazwisko jednego ze znanych jej i lubianych poetów. W środku staje przewodniczący i rozpoczyna zebranie słowami: „Na dzisiejsze zebranie Akademii Literatary przybyli: autor „Smutno mi Boże”, autor „Dziadów” i t. p. Wymienieni autorzy odpowiednich utworów wstają. Jeśli nie wstana, dają fant. Gdy przewodniczący wymieni większą część zebranych pisarzy i poetów, ogłasza kilkuminutową przerwę, podczas której grające mają zmienić miejsca. Osoba pozbawiona miejsca zostaje następnym przewodniczącym i powtarza grę.

Uwaga: gry nie należy powtarzać więcej niż dwa, trzy razy, żeby nie stała się nudna. Przy wykupywaniu fantów przewodniczący wymienia nazwisko, a wywołana osoba dodaje tytuł swego utworu. Utrudnieniem gry będzie, gdy właściciel fantu wygłasza urywek swego utworu.

### 40. WYSCIG PISARZY

Gra kilka zastępów o jednakowej ilości dziewcząt. Grające ustawiają się rzędami obok siebie. Przed każdym rzędem stoi krzesło lub ławka, na której leży ołówek i kartka. Grę rozpoczynają zastępowe. Na gwizdek z rzędu wybiegają pierwsze drużyny i zapisują nazwisko znanego sobie pisarza

polskiego; wracając na mecie oddają odówek następnej, ta biegnie zrobić to samo, a pierwsze idą na koniec. Wygrywa zastęp, który najprędzej wypisał wszystkie nazwiska znanych pisarzy (t. zn. tyle, ile jest dziewcząt w zastępie).

*Odmiana I.* Pierwsze wybiegające dziewczęta piszą nazwisko pisarza, a następnie wpisują po jednym tytule jego utworów.

*Odmiana II.* Pierwsze piszą nazwisko autora, a następnie dodają po jednym krótkim zdaniem o jego życiu. W ten sposób powstaje życiorys pisarza.

#### 41. KTO JEST AUTOREM

Gra jeden lub dwa zastępy. Grające otrzymują od zastępowej kartki z wrywkami utworów i mają podpisać autora tego wyjątku oraz tytuł całego utworu. Wygrywa jednostka lub zastęp, który pierwszy podpisał autorów.

#### 42. BIBLIOGRAFIA PISM

Ćwiczenie zespołowe dla zastępów drużyny, wyruszających po kolei z punktu wyjściowego co 10 minut; jeżeli gra tylko zastęp, współzawodniczą ze sobą poszczególne drużyny. Przebieg ćwiczenia jest następujący. Po kilku tropach zastęp napotyka kartkę — bilet wizytowy, z którego liter należy ułożyć tytuł pisma harcerskiego lub innego pisma polskiego. Takich kartek dziewczęta znajdują na swej drodze kilka. Prowadząca grę określa z góry czas na znalezienie tropów i odczytywanie tytułów pism w zależności od przestrzeni do przebycia. Wreszcie zastęp dochodzi do posterunku, gdzie otrzy-

muje pisma, których tytuły odgadł; w przeciągu 10 minut przegląda otrzymany materiał i w następnych 10 minutach daje odpowiedzi pisemną, jakie wiadomości o danym piśmie zdobył w tym czasie. Należy uwzględnić charakter pisma, t. j. dla jakiego wieku i zespołu ludzi jest przeznaczone. W dalszym ciągu zastęp otrzymuje szereg wycinków z pism, zawierających charakterystyczne rysunki i treść, ale nie zawierające tytułu. Wycinki są numerowane. Należy na kartce dać odpowiedzi, co to za pismo. Czas trwania 15 minut. Przy ocenie ćwiczenia rachuje się 5 punktów za punktualność, 5 za postawę harcerską, 10 za znalezienie tropu, 5 za odnalezienie kartek, 5 za odczytanie nazw pism i za maximum wiadomości o piśmie.

#### 43. LITERATURA REGIONALNA

Gra zastęp w zawodach indywidualnych lub drużyna między zastępami. Prowadząca przed rozpoczęciem biegu wychodzi w teren, zestawia tropy kolorową nitką, wreszcie w pewnym miejscu rozrzuca kartki różnych kolorów (inne dla każdego zastępa, zespołu, lub harcerek), zawierające imię lub nazwisko jednego z pisarzy np. śląskich; o 50 kroków dalej rozrzuca kartki tych samych kolorów, zawierające datę urodzenia, miejsce i datę śmierci pisarza podanego na tym samym kolorze, co kartki poprzednie. Drużny wychodzą na tropienie, znajdują najpierw po jednej kartce, potem szukają drugiej tego samego koloru. Po znalezieniu natychmiast biegiem wracają do punktu wyjściowego.

Po powrocie drużny siadają dokoła stołu, na którym leżą rozrzucone kartki w posiadanych przez

drużny kolorach, zawierając bliższe szczegóły z życia danego pisarza. Prowadząca poleca wysyłać jaknajprędzej pozostałe kartki w swoich kolorach. Po dokonaniu czego zgłasza się każda do prowadzącej, która wyznacza 10 minut na zapoznanie się z treścią kartek, zawierających życiorys. Wreszcie w 10 minut następnych drużny mają napisać z pamięci treść kartek. Wygrywa jednostka lub zastęp, który najlepiej wykorzystał zdobyte wiadomości.

#### 44. KONKURS DZIENNIKAREK

Gra zastęp. Drużynowa ogłasza konkurs dziennikarek. Termin oddania prac po upływie 45 minut lub innego ustalonego przez prowadzącą okresu czasu. Każda z dziewcząt przedstawi następujące dzieła: 1) wzmiankę kronikarską z życia swojej drużyny, 2) tytuły kilku artykułików o Harcerstwie do pisma lub tygodników kobiecych, 3) wzmiankę o najważniejszych wydarzeniach politycznych w Polsce w przeciągu ostatniego miesiąca, 4) praktyczny przepis gospodarczy do działu „Kącik kobiety”, 5) recenzję dowolnej książki, którą poleca się do przeczytania. W rozstrzygnięciu konkursu biorą udział wszystkie zastępowe w drużynie.

#### 45. ĆWICZENIA CZYTELNICTWA

Gra zastęp lub drużyna przez półtora do dwu godzin. Prowadząca ćwiczenie rodaje harcerkom lub zastępom przygotowane przez nią uprzednio książki, na podstawie których poleca opracować pewne zagadnienia, określając czas, w którym ma to być wykonane. Tematy mogą być różne, np.: udział

harcerek w walkach o niepodległość Polski, postaci historyczne polskie, nadające się na patronów drużyn i t. p. Każda dwójka ćwiczących lub zastęp (o ile w ćwiczeniu bierze udział drużyna) na podstawie otrzymanej książki stara się zapoznać ogólnie z jej typem i treścią, a następnie „tropić” zagadnienie, poleczone do opracowania. W pierwszym przykładzie stara się więc dowiedzieć, jakie nazwiska harcerek autor wymienił jako uczestniczki w walkach o niepodległość, rodzaj i zakres pracy przez nie pełnionej, miejscowości walk historycznych, tło życia polskiego w tym okresie i t. p. Zebrane wiadomości należy ująć w skrócie możliwie pełnym notując je na kartkach. Po upływie określonego czasu uczestniczki ćwiczenia zbierają się celem wspólnego omówienia tematu i ustalenia, która dwójka ćwiczących lub zastęp zdołał (w stosunku do danej książki) zebrać najwięcej materiału i podać go do wiadomości ogółu.

Uwaga: w ćwiczeniu należy zwrócić uwagę zarówno na ilość zdobytych wiadomości, jak i organizację pracy ćwiczących oraz sposób opracowania tematu.

Odmiana: Podobne ćwiczenie z czytelnictwa można przeprowadzić na podstawie pism harcerskich lub polskiej prasy codziennej. Wówczas można polecić zwrócić uwagę na następujące zagadnienia: metody pracy harcerskiej w Polsce lub życie polskiej prowincji albo stosunki Polski z zagranicą i t. p. Ćwiczenia tego typu przyczyniają się do wzbudzenia potrzeby czytelnictwa oraz uczą umiejętnego korzystania z literatury.



#### 46. SEKRETARKA

Gra zastęp. Drutynowa ogłasza konkurs sekretarek. Każda uczestniczka gry ma w przeciągu krótkiego okresu czasu (np. 15 minut), napisać list na żądany temat, na przykład do urzędu z prośbą o wydanie paszportu. Wygrywa ta z grających, która napisze list najlepszy pod względem treści i stylu i odpowiadający zwyczajom korespondencji urzędowej.

*Odmiana:* przy większym wyrubieniu dziewcząt można przedłużyć czas ćwiczenia i dać kilka typów listów do napisania.

Poza tym do działu polonistycznego dadzą się zastosować odmiany gier:

##### A. Z działu historycznego:

- 1) Szukanie portretu.
- 2) Kim obrazkowy.
- 3) Szukanie dat.
- 4) Twórzmy daty.
- 13) Kronikarz Króla Jęgotności (pod nazwą Krytyk Pisarzy).
- 14) Poszukiwanie pereł historii.
- 15) Łańcuch dziejów Polski.
- 16) Ratowanie współzyczących.
- 17) Pary.
- 18) Zgodnij kto jestem.
- 19) Charakterystyki.
- 21) Z czego słynie.
- 23) Dobieranie sławnych.
- 25) Ośno na świat.
- 30) Plebiscyt historyczny.
- 31) Co było najważniejsze.

##### 32) Wieki mówią.

##### B. Z działu historycznego:

- 6) Tajemnicza wędrówka po mapie Polski.
- 18) Honorowe obywatelstwo.
- 28) Podróż po krainie węgla.
- 37) Lud polski pracuje.

## GRY HISTORYCZNE

### 1. SZUKANIE PORTRETU

Gra zastęp. Zastępowa rozkłada na stole lub wisza na ścianie portrety, fotografie lub pocztówki bohaterów, zasłużonych Polaków i t.p.; potem poleca przyjrzeć się dokładnie, odnaleźć np. osobę stojącą na czele Państwa Polskiego, napisać jakiś fakt z jej życia i zaznaczyć położenie fotografii. Wygrywa uczestniczka gry, która najprędzej dała najlepszą odpowiedź.

### 2. ILUSTRACJE DZIEJÓW

Grają dwa zastępy lub dwa zespoły drużyny. Jedna grupa inscenizuje słownie lub mimicznie momenty z dziejów Polski, np.: wyłowienie zwłok królowej Wandy, wrzucenie pierścienia do kopalni soli przez królową Kingę i t. p. Druga połowa grających zgaduje, potem sama inscenizuje. Wygrywa zespół, który więcej razy zgadł i lepiej, bardziej pomysłowo inscenizował. W grze tej niezbędny jest bezstronny sędzia.

*Odmiana:* W młodszym zespole może zgadywać jedna osoba, która będzie gonila inscenizującą w momencie rozpoznania treści, podobnie jak w zabawie, zwaną pod nazwą: król i jego dzieci.

### 3. KIM OBRAZKOWY

Gra zastęp. Zastępowa pokazuje dziewczętom 5 kart, przedstawiających obrazy z historii polskiej. Dziewczęta przyglądają się im w milczeniu przez 2 minuty i po zastąpieniu ich każda notuje oglądane karty z zaznaczeniem wszystkiego, co wie o każdym obrazku.

*Odmiana:* 1. Można po upływie paru minut usunąć kilka pocztówek i żądać opisu treści brakujących kart lub zamienić niektóre z nich i zarządzić sporządzenie spisu tego, co było wyłożone za pierwszym i drugim razem.

*Odmiana:* 2. Można pokazać widoki Polski, karty z dziedziny literatury, sztuki, (malarstwo i rzeźba) lub obrázky znanych bajek, żądając tytułów autorów, ewent. opisu treści.

### 4. CO WIESZ O TEJ DACIE

Gra zastęp. Zastępowa rozdaje dziewczętom kartki, na których jest wypisana jakaś data historyczna; dziewczęta mają szybko napisać fakt z historii polskiej lub imię króla panującego w tym czasie.

*Odmiana:* Na kartkach są wynotowane fakty, a dziewczęta mają dopisać daty.

Uwaga: Grę tę można również stosować do utrwalenia wiadomości z historii Harcerstwa Polskiego.

### 5. JAKI TO FAKT

Gra drużyna. Dziewczęta stoją lub siedzą po turku rzędami luźno, w odstępach. W zastępach musi być jednakowa ilość grających. Wszystkim pierwszym przydziela się pewien fakt historyczny.

np. bítwę pod Grunwaldem, drugim — powstanie listopadowe, trzecim — Konstytucję 3-go Maja, czwartym — chrzest Polaki i t. p. Przed grającymi stoi prowadząca grę, która sygnalizuje odnośne daty (cyframi). Gdy drużny poznają datę, np. 1831 daty (cyframi). Gdy drużny poznają datę, np. 1831 cyfry: *.....*, wszystkie drugie wybiegają: *.....*, wszystkie drugie wybiegają: *.....* prowadząca grę.



Strzałki wskazują kierunek biegu.

gają na prawo do przodu, obiegają sumiennie swój rząd dokola, wołając w momencie wyruszenia — „powstanie listopadowe”, i podnosząc rękę do góry w chwili przybycia na miejsce. Wygrywa zastęp, który najprędzej rozpoznał datę i najszybciej obiegł swój rząd. Po powtórzeniu gry kilka razy można zmienić przydzielony faktów historycznych i z nimi związanych dat.

## 6. KIEDY ON ŻYŁ

Grają dwa zastępy lub dwie drużyny, stojąc osobno w rzędach po dwóch stronach sali lub boiska. Pierwszy rząd — to wybitne postacie historyczne, drugi — wieki. Jedną z drużyn staje na środku sali plecami do reszty grających i wywołuje postać historyczną. Wywołana i z nią razem, odpowiedni „wiek”, wybiegają naprzód, by się chwycić za ręce. O ile to im się uda, wracają na swoje miejsce pierwotne, a niefortunnie goniąca wywołuje nowe

postacie. W przeciwnym razie szlerlapana staje na środku sali i gra rozpoczyna się na nowo.

Ta zaś, która poprzednio wywoływała, przyjmuje nazwę nieschwytanej i staje na jej miejscu. Wygrywa ta dziewczynki, które nie były ani razu schwytane, ewent. zastęp, który takich zręcznych i szybkich biegaczy posiada najwięcej. Po kilku biegach należy oba zastępy zamienić rolami.



Uwaga: „wiek” musi wybiegając, wykrzyknąć swoją liczbę. Goniącej nie wolno oglądać się wstecz i winna ona puszcząć się w pogon dopiero z chwilą, gdy wyprzedzi ją jedna z uciskających (podobnie jak w zabawie: ostatnia para naprzód).

Uwaga: „wiek” musi wybiegając, wykrzyknąć swoją liczbę. Goniącej nie wolno oglądać się wstecz i winna ona puszcząć się w pogon dopiero z chwilą, gdy wyprzedzi ją jedna z uciskających (podobnie jak w zabawie: ostatnia para naprzód).

## 7. TO BYŁO RAZEM

Grają trzy zastępy o jednakowej ilości dziewcząt. Rząd środkowy — to królowie, lewy — fakty z ich panowania, prawy — odnośne wieki. Prowadząca grę, stojąca z boku, wywołuje jakiś fakt historyczny, np. odsiecz Wiednia, powstanie kościuszkowskie i t. p. Stojące w jednym rzędzie z wywołaną dwie inne drużyny orientują się szybko, że to ich dotyczy także i dwie brzońce mają się chwycić za ręce przed roztawną kolumną trójkową, król

zół goni je. Fakty i wieki biegną narzuwając kolumny, król jednym z korytarzy środkowych. Po pewnym czasie rachujemy ilość wygranych punktów królewskich oraz ilość jego przegranych czyli wy-



podków schwywania się za ręce biegnących par. Wywołuje się „fakty historyczne”, stojące w różnych miejscach kolumny. Każda trójka staje razem po biegu na proździe przed wszystkimi.

### 8. SZUKANIE DAT

Gra zastęp. Prowadząca grę umieszcza kartki z datami w różnych widocznych punktach izby na różnej wysokości. Dziewczęta w cisy szukają wzrokiem kartek, starając się w określonej ilości minut znaleźć ich jak najwięcej. Potem każda z osobna spisuje nie tylko zauważone przez siebie daty, ale także fakty historyczne, jakie się wtedy zdarzyły, zamierzając, gdzie dana kartkę widziała. Następny raz chowa daty ta drużyna, która była najbardziej sprostrzegawcza (ilość i położenie kartek) i najlepiej zna historię.

*Odmianna:* W ten sam sposób można przeprowadzić szukanie dzieł literackich i ich autorów.

### 9. TWORZMY DATY

Gra zastęp. Na stole leży 30 — 40 małych karteczek z cyframi. (Po jednej cyfrze na każdej kartce). Uczestnicy gry szybko układają z tych cyfr daty z historii i literatury polskiej. Wygrywa ten, kto potrafi ułożyć najwięcej dat i o każdej z nich powiedzieć z jakim ważnym wypadkiem jest związana.

### 10. CO, GDZIE I KIEDY

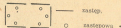
Gra zastęp, siedząc lub stojąc w kole. Jedna osoba zaczyna grę, rzucając do innej chusteczkę i wołając imię jednego z królów polskich. Wywołana podaje fakt z okresu panowania danego króla i rzuca chusteczkę do innej osoby, pytając: gdzie to było? Ta rzuca do innej dalej, pytając o wiek lub datę i znova wywołuje inną osobę. Zapytana, która nie wie co odpowiedzieć, długo myśli lub odpowiada źle, otrzymuje kreskę ujemną. Wygrywają te dziewczynki, które takich kreszek nie dostały wcale. Gra musi iść żywo.

*Odmianna:* O ile gra osób więcej, np. dwa zastępy lub drużyna, można się umówić, że siadają obok siebie trzy drużyny z jednego zastępu. Chustkę rzuca się do środkowej, natychmiast po podaniu przez nią faktu historycznego lewa sąsiadka wymienia miejscowość, a prawa datę, które się z tym wiążą. W ten sposób współwzodniczą ze sobą trójki z różnych zastępów i rachują się punkty: dodatnie za każdą dobrą odpowiedź, ujemne za każdą złą lub brak odpowiedzi, oraz dodatkowo jeden plus za prawidłową odpowiedź wszystkich trzech łącznie występujących druhen. Można też ustalić, że wygrywa zastęp, ma-

jący najwięcej punktów dodatnich, a najmniej ujemnych, co otrzymamy, licząc wszystkie plusy i minusy trójek z każdego zastępu, biorąc go udział w grze.

## 11. CO SIĘ WTEDY DZIAŁO

Drużyna ustawia się w szeregu według wzrostu. Zastępowe są królami, których panowanie obfitowało w wydarzenia historyczne lub specjalnie różniło się od innych, np. Kazimierz Wielki, Władysław Jagiełło, Batory, Stanisław Poniatowski i t. p. Należy przygotować z góry tyle kartek z napisanymi faktami, ile jest szeregowych, przetasować je i dać zastępowym do readania. Po czym ogłasza się, kim zastępowe i zarządza zbiórke „faktów historycznych” przy swoich królach. Odnosne fakty winny wziąć się za ręce i otoczyć go kołem. Wygrywają dwa pierwsze ustawione „panowania”.



**Odmiata:** Można też określić procentowo, które zastępy zwyciężają w zakresie znajomości historii polskiej za pomocą kresek, dawanych członkiniom zwyciężskich zespołów (panowań). O ile grają początkujące historyczki, dobrze by miały na sobie kartki z napisami: czym są, co reprezentują. Wtedy ustawianie jest wskazane inne: wszystkie fakty danego panowania stają szeregiem pod ścianami sali z zastępową przed każdą grupą.

## 12. DOBIERANIE KARTEK

Gra zastęp. Na stole leżą rozsypane kartki z kartonu lub tekturki wielkości 6×9 cm. Są one pięciu rodzajów: 1) imię króla, 2) fakty historyczne, 3) nazwiska osób, które się wiążą z danymi faktami, 4) odnośne miejscowości, 5) odnośne daty lub wieki. Dziewczeta dobierają sobie pięć kartek, wiążące się historycznie w jedną całość. Wygrywa harczerka, która w określonym czasie dobierze prawidłowo najwięcej kompletów po pięć kartek.

## 13. KRONIKARZ KRÓLA JEGOMOSCI

Gra zastęp, siedzący w kole. Zastępowa zaczyna grę, pisząc na kartce imię jednego z królów polskich, np. Zygmunt August lub nazwy dynastii i okresu dziejów Polski, jak Jagiellonowie. Następne osoby dopisują kolejno na tej kartce ważne wypadki, jakie się za panowania danego króla zdarzyły (ewent. z datami). Nikt z piszących nie zadania tego co napisał (odwrotnie niż w zabawie zwanej sekretarz). Kto dwukrotnie nie umiał nic napisać, gdy kartka do niego doszła lub też napisał rzecz błędne, — daje fant. Gdy kartka obiegnie koło, odczytuje się jej treść, po czym następną siedząca obok zastępowej zaczyna znowu grę, wywołując nazwisko nowego króla i t. d. Grę należy prowadzić tyle razy, ile jest dziewcząt w zastępie. Kto dwukrotnie nie umiał nic napisać, gdy kartka do niego doszła lub też opisał rzecz błędnie, daje fant.

**Odmiata:** Każda z siedzących w kole dziewcząt ma kartkę i ołówek. Na życzenie zastępowej pisze na niej najpierw imię króla, potem wszystkie odda-

ją swoje kartki sędziacze z lewej strony i dopisują na otrzymanej kartce odpowiednią datę potem znowu odają kartki w lewo i dopisują na nich odpowiednie fakty i t. p.

*Odmiana II.* Grę „Kronikara króla jagomości” można zastosować do wiadomości z literatury polskiej pod nazwą „Krytyk pisarzy”, zaczynając obieg kartki od nazwiska jakiegoś pisarza lub okresu z dziejów literatury.

#### 14. POSZUKIWANIE PEREL HISTORII

Gra dla drużyny. Uczestniczkę gry podzielone są na dwie grupy o równej ilości osób. Grupy te ustawiają się krzyżem rozwartym w dwa rzędy lub inną formację równoległą. Prowadząca grę staje o kilka kroków przed pierwszą dwójką. Na dany znak dwie pierwsze dziewczynki z obydwu zastępów podbiegają do prowadzącej grę, a ta wymienia imię jakiegoś króla polskiego lub nazwę okresu z dziejów Polski. Każda z zastępowych biegnie do następnej dziewczynki z swego zastępu, mówiąc jej imię lub nazwę okresu oraz jakiś fakt wiążący się z tym. Druga z kolei biegnie do trzeciej i powtarza jej to wszystko co usłyszała, dodając od siebie nowy fakt i tak aż do ostatniej. Ostatnie dziewczynki biegną do prowadzącej grę i powtarzają jej wszystkie usłyszane fakty, dodając jeszcze od siebie fakty i wydarzenia. Jeżeli zastępy liczą po 6 dziewczynek, prowadząca grę winna otrzymać po 6 odpowiedzi. Wyrzyna zastęp, który przed jej podaniem swojej odpowiedzi i wszystkie były prawidłowe.

*Odmiana:* tę grę można stosować do geografii, historii, literatury i przeczytanych książek.

#### 15. LANCUCH DZIEJÓW POLSKI

Gra drużyna. Prowadząca grę rozdaje dziewczętom po jednej kartce, na każdej jest wypisane imię panującego lub charakterystyczne wydarzenie z danego okresu historii (każdy panujący musi mieć tyle kartek, ile ważnych wydarzeń było w jego okresie). Grające siedzą z kartkami w kole, na zewnątrz koła chodzi drużynowa i spojrzeniem wywołuje którąś harcerkę. Wywołana wstaje, dochodzi do drużynowej i po drodze czyta głośno, co ma w swej kartce napisane. W tej chwili musza wstać i dołączyć się do niej wszystkie dziewczęta, mające kartki z tego okresu. Prowadząca wywołuje je w porządku chronologicznym. Zebrane z jednego okresu dziewczynki biorą się pod rękę i stają poza kołem. Każdy następny okres podaje rękę ostatniej z poprzedniego. W ten sposób tworzą wszyscy grający łańcuch dziejów Polski. Kto wyjdzie niepotrzebnie lub nie ruszy się wcale w chwili wstąpienia, daje fant.

*Odmiana:* można w ten sposób wiązać w łańcuch postacie z różnych utworów literackich jednego autora.

Uwaga: obie te odmiany w zastosowaniu strojów lub dekoracji nadają się do inscenizacji na scenie podczas uroczystości narodowych.

#### 16. RATOWANIE WSPÓLZYJĄCYCH

Drużyna bawi się w berka, wszystkie biegną, a jedna łapie. Przed rozpoczęciem gry każda dziewczynka obiera sobie imię dowolnej postaci historycznej i ogłasza, czyje imię przybrała. Berka nie

na prawa łapad tych dziewczynek, które chwyciły się za ręce jako postacie historyczne, żyjące sobie współcześnie np.: Jagiello, Jadwiga, Zawisza Czarny i t. p.

Uwaga: dla mniej znających historię Polski należy wybierać osoby z jednego okresu dziejów. Dla ułatwienia przebiegu gry można przypisać kartki z napisanymi nazwiskami, imionami i t. p.

Odmiana: grę można zastosować do postaci z utworów literackich.

## 17. PARY

Gra drużyna. Po sali spacerują dziewczęta parami. Każda wybiera jakąś postać z historii lub literatury. Pary, spotykają się i zapytują wzajemnie: np.: „Kogo wolisz, Emilię Plater czy Pustowójtównę, Skrzetuskiego czy Wołodyjowskiego? — Dlaczego?“. Po czym następuje zmiana par.

## 18. ZGADNIJ KTO JESTEM

Gra drużyna lub zastęp. Połowa grających siedzi w kole, a druga połowa staje za ich plecami. Siedzące dziewczynki obierają sobie po jednej postaci historycznej i każda kolejno, nie mówiąc kim jest, wymienia owe cechy najbardziej charakterystyczne, które się wiążą z tą postacią i t. p. Stojące fakty, które się wiążą z tą postacią i t. p. Stojące dziewczęta zgadują, kim ona jest; która zgadnie pierwsza, w nagrodę zamienia się z nią na miejsce.

Odmiana I. Wszyscy siedzą w kole, dwie osoby za drzwiami umawiają się kim one są, wracają do towarzystwa i rozmawiają ze sobą. Pozostali mają

zgadnąć, jakie postacie z historii lub literatury one reprezentują. Po czym dwie inne na ochotnika wychodzą z pokoju.

Odmiana II. Uczestnicy gry, siedzący w kole, decydują kim mają być dwie osoby, które wyszły na chwilę z pokoju. Każda z nich nie będzie wiedziała, jaką jest postacią z historii lub literatury; poinformują ją tylko, kim jest jej towarzysząca. Zadaniem każdej z nich jest doprowadzić w rozmowie towarzyszącą do odgadnięcia przydzielonej jej roli.

## 19. CHARAKTERYSTYKI

W grze bierze udział kilka lub kilkanaście osób. Jedna z nich wybiera sobie narowę, jakiejś postaci historycznej lub innego sławnego człowieka i wychodzi na chwilę z pokoju. Ktoś z pozostałych zbiera wtedy od wszystkich obecnych opinie o danej postaci, po czym zaprasza nieobecnego gracza z powrotem i opowiada mu wszystko, co o nim słyszał. Zastępujący na „czaurowanym“ wybiera opinię, która mu się najbardziej podoba, a ten kto ją wygłosił, zajmuje jego miejsce i gra rozpoczyna się na nowo. Kto o danej postaci nie umie nic powiedzieć, daje fant.

Uwaga: opinie muszą być zgodne z prawdą historyczną.

Odmiana: tę grę można także stosować: a) do literatury polskiej, znanych utworów literackich: postaci z powieści lub innych utworów i t. p. albo b) do geografii, gdzie wybierać można miasta, góry, rzeki, kraje polskie i t. p.





*Odmiana:* Tę samą grę można stosować do bohaterów powieści, lub innych utworów literackich.

#### 24. POLSKIE LOTNICTWO

Gra zastęp. Ze stosu leżących na stole karteczek, na których napisane są nazwiska sławnych polskich lotników, ważne wypadki w lotnictwie polskim, daty, narwy samolotów, uczestnicy gry dobierają odpowiednio cztery kartki (czasem trzy, jeśli nazwa samolotu mało znana), takie, jak: 1) Żwirko i Wigura, 2) Zwycięstwo Challenge'a, 3) 1932 r., 4) na R. W. D. 6;

albo 1) Kapitan Skarżyński, 2) przelot Atlantyka, 3) 1933 r., 4) na R. W. D. 5 i t. p.

Każdą taką odpowiednio dobraną grupę kartek należy głośno odczytać i w miarę możliwości powiedzieć o tych faktach bliższe szczegóły. Za każdy błąd w dobieraniu kartek daje się fant. Wygrywa ten, kto największą ilość grup, kartek dobierze, najwięcej o nich opowie i ma najmniej błędów. Przy wypytaniu fantów można śmiało zaśpiewania piosenki lub powiedzenia wiersza, dotyczącego lotnictwa lub choćby opowiedzenia czegoś o lotnictwie polskim.

#### 25. OKNO NA ŚWIAT

Gra zastęp. Prowadząca grę rozmieszcza w pokoju, w którym odbywa się ćwiczenie, kilkanaście podobian różnych królów polskich, oraz innych postaci z dawnych dziejów i czasów współczesnych i poleca grającym spisać te z nich, które odegrały rolę w dziejach Pomorza i w jakikolwiek sposób przyczyniły się do rozwoju znaczenia Polski na morzu.

np. Bolesław Chrobry, Batory, minister Kwiatkowski i t. p. Wygrywa ta z uczestniczek gry, która trafnie wybrała najwięcej postaci i o każdej z nich umie coś powiedzieć.

*Odmiana:* Tę grę można zastosować przy zapoznawaniu się z postaciami historycznymi, które wyróżniły się w dziejach innych krain i miast Polski.

#### 26. DZIEJE POLSKIEGO MORZA I POMORZA

Gra zastęp. Prowadząca grę rozkłada na stole jednakową ilość kartek trzech rodzajów. Na jednych są napisane nazwiska postaci historycznych, związanych z historią polskiego morza (walki o Pomorze i dostęp do Bałtyku, pokojowa rozbudowa polskiego stanu posiadania na wybrzeżu morskim i na morzu), na drugich — czyny, wykonane przez te postacie, na trzecich — odmienne daty, na przykład: 1) Kazimierz Jagiellończyk, 2) odzyskanie Gdańska, 3) 1454-1460;

albo 1) generał Orlicz-Dreszer, 2) organizacja Ligi Morskiej i Kolonialnej i t. d.

Dziewczęta mają dobierać komplety po 3 kartki i układać je w porządku chronologicznym. Wygrywa ta, która w określonym czasie ułoży prawidłowo najwięcej kompletów.

*Odmiana:* W podobnie monograficzny sposób można zapoznawać dziewczęta z historią innych krain Polski albo ważniejszych miast, jak Kraków, Warszawa, Lwów i t. p.

#### 27. ZBIÓRKA ZASŁUŻONYCH WIEKAMI

Gra drużyna. Prowadząca mianuje każdą drużynę jakąś słynną postacią historyczną, starając się, by

w każdym wieku była jednakowa ilość słownych; następnie daje sygnał na zbiórkę. Wygrywa zespół, który najprędzej się zbierze i spis swój poda prowadzącej grę. Drużyny mogą mieć dla łatwiejszej orientacji kartki z napisem logo reprezentują.

*Odmiana:* gra potoczy się łatwiej, gdy zastępowe lub inną wyznaczoną drużyną okrzykniesz: „X wiek domnie!” i do niej zbliżną się na zbiórkę dziewczęta „sławne” z danego okresu dziejów Polski.

## 28. USZEREGOWANIE KRÓLÓW POLSKICH

Gra zastęp. Każda para dziewcząt dostaje kartki z wypisanymi imionami wszystkich manych i królów polskich. Wygrywa para, która pierwsza ułoży w porządku chronologicznym swoje postacie historyczne.

*Odmiana:* Jeżeli gra drużyna, wówczas każdy zastęp dostaje kartki do uszeregowania.

## 29. LATA W GWIEZDZIE

Gra drużyna. Każda zastępowa dostaje dla swoich dziewcząt na odrębnych kartkach notatkę, jaki fakt każda z nich reprezentuje (wszystkie zdarzenia historyczne w danym zastępie są z jednego wieku); dla mniej zaznajomowanych podaje się na kartkach także i daty. Koperty z kartkami otwierają zastępowe jednocześnie. Chwila namysłu w zastępach — i na gwiazdek każdy zastęp ustawia się promieniście przy prowadzącej grę tak, by daty wcześniejsze danego wieku stawały bliżej środka. Wygrywa zastęp, który stanął najprawidłowiej i najprędzej.

## 30. PLEBISCYT HISTORYCZNY

Gra zastęp. Każda drużyna pisze na kartce: 1) jaki jest jej zdaniem najpiękniejszy fakt z dziejów Polski, 2) jaką postać historyczną najbardziej ceni i szanuje, 3) jaką najbardziej lubi, 4) do której chciałaby być podobną? Przy odczytywaniu kartek sprawdza się, czy jakieś fakty lub nazwiska powtarzają się i na zakończenie tego plebiscytu wykrzykuje się: w pierwszym wypadku potrójnie „czść!”, w drugi — „Czuj, Czuj, Czujaj!”, w trzecim — „hip, hip, hurra!”, a w czwartym robi się rakiotę, ogłaszając za każdym razem, na czyją cześć wiwatują grające. Można także zaśpiewać pieśń o danym zdarzeniu historycznym lub sławnej osobie albo wypowiedzieć o tym chóralnie wiersz.

*Odmiana:* w podobny sposób można również stosować „plebiscyt” literacki.

## 31. CO BYŁO NAJWAŻNIEJSZE

Gra zastęp. Zastępowa rzuca pytanie: „Co w X okresie było najważniejsze dla Polski?” lub „Co najbardziej doniosłe”, albo „Z czego dany okres słynął”. Dziewczęta mają napisać swoją odpowiedź w określonej ilości słów (10-20). Po czym odczytuje się treść kartek. Wygrywa ta, która dała najlepszą odpowiedź pod względem treści i stylu.

## 32. WIEKI MOWIĄ

Gra zastęp lub drużyna. O ile gra zastęp, każda jednostka obiera sobie dowolny wiek lub panowanie jednego z królów i przez ustaloną ilość minut (2-5 lub 10 minut) ustala sobie pamięćowe, co po tym

w przeciągu jednej lub dwóch minut treściwie powie najwadniczego o historii polskiej w danym okresie. Gdy minie okres przygotowawczy, każda drużyna wypowiada, co przygotowała. Wygrywa jednostka, która w krótkich słowach ujęła sprawę najpełniej, najpoprawniej i najładniej pod względem językowym.

*Odmiana I.* Dla utrudnienia prowadząca grę może wyznaczyć każdej wiek lub króla.

*Odmiana II.* Można także polecić przygotować materiał na piśmie i potem odczytywać go. Jeżeli jeszcze każda drużyna dostaje ten sam wiek w przydziale, to porównanie jest łatwiejsze, a ocena sprawiedliwsza. W tym ostatnim wypadku chodzi o ujęcie treści punktami, nie zaś pełnymi zdaniami.

*Odmiana III.* O ile gra drużyna, to poszczególne zastępy przygotowują się na spółkę piśmiennie lub ustnie i po upływie czasu, poświęconego na opracowanie materiału, wybrana przez zastęp kronikarka historyczna wygłasza króciutki referatki albo też każda drużyna po kolei mówi o jednym fakcie, dotyczącym danego okresu dziejów Polski.

### 33. POLSKIE PAMIĄTKI ZAGRANICĄ (T. zw. „POLONICA“).

Gra-ćwiczenie dla starszego zespołu harcerek w większym środowisku miejskim zagranicą, np. Paryż, Monachium, Dorpat, Liège, Olaszyn i t. p. Zastępowe otrzymują od drużynowej list, pisany alfabetycznie Morza, wysłany pocztą miejską i zawierający polecenie zorganizowania zastępu w trójki, które będą usiłowały w ciągu kilku niedziel zdobyć możliwie najwięcej wiadomości o zasłużonych Polakach, którzy dane miasto zamieszkiwali i pamiątkach, jakie po sobie w nim zostawili. List określa również miejsce, dzień i godzinę zbiórki całego zespołu, na której nastąpi omówienie zebranych danych.

Zastępy winny podzielić się materiałem zebrałym według działów np: pamiątki historyczne, groby emigrantów polskich, nazwy w mieście, związane z imionami zasłużonych rodaków i t. p. Na podstawie dokonanego ćwiczenia wygrywa zastęp, który zebrał najobszerniejszy materiał rzeczowy, oraz najlepiej zorganizował podział pracy trójek przeprowadzających wywiad.

Poza tym wygrywa też zastęp, który przedstawi drużynowej najlepszy pomysł gry-ćwiczenia dla drużyny, na podstawie którego zastępy przyczynią się do zebrania wiadomości o przeszłości historycznej Polaków, przebywających w danym mieście i śladów, pamiątkach, jakie po sobie zostawili.

(Przykład w Paryżu: Jan Kazimierz, Krassowski, Z. Węglerska, Mickiewicz, Słowacki, Krasiński, Tuwalski, Norwid, Chopin, Klementyna z Tułskich-Hoffmanowa, Niemcewicz, Kniaziewicz, A. Czartoryski, Wł. Zamoycki i t. p.).

Poza tym do działu historycznego dadzą się zastosować odmiany gier:

A. Z działu polonistycznego:

- 14) Trudne słowa,
- 17) Kto pierwszy,
- 19) Wyciągi liter,
- 20) Imiona własne.

- 29) Tylko 30 słów,  
 36) Kwartet literacki (odmiana o sławnych b-  
 dziach) — a) i historyczny b),  
 37) Kim kwartetowy,  
 45) Ćwiczenie z czytelnictwa oraz  
 B. Z dzieła krajoznawczego:  
 7) Podróż po...  
 15) Loteryjka krajoznawcza,  
 16) Pomóż mi poznać,  
 17) Województwa i miasta,  
 18) Honorowe obywatelstwo,  
 19) Werwancie.

## GRY KRAJOZNAWCZE

### 1. WICI Z KRAJU

Gra zastęp, stojąc na obwodzie koła, w którym narysowane są po środku strony świata. Każda z uczestniczek gry ma z góry ustalony teren zagraniczny, zamieszkały przez Polaków, którym nieświe wici. Na hasło, dane przez prowadzącą grę, np.: Śię wici do Kanady, Bośni lub Limburgii Belgijskiej... wywołana dziewczynka wybiega w kierunku danego terenu. W kole obok prowadzącej grę stoi jedna z uczestniczek, sprawdzająca dokładnie kierunek biegu; w razie zmylenia jego, uderza ona wybiegającą piłeczką. Wygrywają te, które nie były ani razu trafione.

### 2. ZŁĄCZENI WĘZŁEM BRATERSTWA

Gra drużyna. Zastępy stoja w kole przy swoich zastępowych, a każda wysebrana Polaka z innego kraju. Każda z dziewcząt dostaje kawałek linki i na znak dany przez zastępową puszcza jeden koniec linki z lewej strony, a chwytając koniec linki swojej sąsiadki z prawej strony. Na sygnał prowadzącej grę dziewczęta wiążą, trzymając w ręku końce węzłem płaskim lub tkackim (zależnie od grubości sznurków). Wygrywa zastęp, który pierwszy zwiąże się węzłem braterstwa, unosząc prawidłowo zrobione koleczko do góry i wotując „Kochajmy się”.

### 3. FRONTEM DO POLAKÓW ZAGRANICĄ

Gra drużyna lub hufiec. Zastępy stoją obok siebie rzędami, zwrócone na północ. Prowadząca grę wywołuje państwo, w którym mieszkają Polacy, np.: „Do Polaków w Niemczech — zwrot!”, uczestniczki gry muszą się natychmiast odwrócić w tę stronę; kto pomylił się w kierunku, odchodzi od gry. Wygrywa zastęp, którego przedstawicielka została do końca na stanowisku.

Uwaga: przed grą trzeba przećwiczyć strony świata.

Gra w pewnych okolicznościach (uroczystości i pokazy) może być odżywiona okrzykami w rodzaju: „Witajcie Polacy we Francji!”, „Czerwajcie Polacy w Czechosłowacji” i t. p.

**Odmienna:** Prowadząca grę wywołuje kierunki świata, np. północ, północ-wschód, uczestniczki gry wykonują zwroty, wywołując nazwę państwa, leżącego w tej stronie i zamieszkałego przez Polaków.

### 4. WYJAZDY DYPLMATYCZNE

Gra zastęp. Zebrane stoją po jednej lub dwie w różnych kierunkach świata, narysowanych na ziemi jako gwiazda. W środku, w Warszawie staje zastępowa jako zawiadowca stacji i ogłasza: „Hallo, hallo! za minutę miną się pociągi, wiozące dyplomatę rumuńskiego do Łotwy i odwrotnie!”.

W tej chwili stojący na północno-wschodzie dyplomata rumuński zmienia miejsce ze stojącym na północno-wschodzie dyplomatą Łotwy i odjąd stają się tymi, na czyje miejsce przybyli. Kto pomyli kierunek, odchodzi od gry. Wygrywa ta, która pozosta-

nie do końca po prawidłowej zmianie szeregu placówek.



Uwaga: w grze należy wybierać państwa ościenne, gdyż chodzi o zapoznanie się z sąsiadami Polski.

### 5. CO ZNALAZŁAŚ POLSKIEGO

Gra zastęp lub drużyna. Prowadząca ćwiczenie poleca dziewczętom rozciąć się na pół godziny i poszukać: co jest polskiego w tym mieście, czy wiosce, ile i jakie są sklepy polskie, ilu rzemieślników, domów, szkół, właścicieli majątków, czy są w sprzedaży jakieś materiały polskie (płótno, wełna, skóry i t. p.), artykuły spożywcze (jajka, masło, mąka i t. p.). Wygrywają te, które zdobyły największą ilość wiadomości i przybyły punktualnie w określonym czasie.

### 6. TAJEMNICZA WĘDRÓWKA PO MAPIE

Gra zastęp. Dziewczęta śladają przed wielką mapą Polski zawieszoną na ścianie i zastępowa zaczyna mówić: „Wyjeżdżam z miasta, które zdobyło sławę ośrodka narciarskiego i płynę rzeką do miasta, w którym przez długi czas mieszkała królowa Kinga... i t. d.”. Dziewczęta wyznaczają jednocze-

śnie na konturowych mapkach lub wykonywanych własnoręcznie szkicach przebytą drogę, zaznaczając nazwy miast, gór i rzek. Wygrywa harcarka, która to najlepiej wykonała.

Uwaga: o ile gra drużyna, dziewczęta notują nazwy na kartkach i wygrywa zastęp o największej liczbie dobrych odpowiedzi.

*Odmiana I.* Prowadząca grę opuszcza w swym opowiadaniu umyślnie pewne miejscowości, a dziewczęta, śledząc warskiem na mapie przebieg wędrówki, zapisują ważniejsze znane im opuszczone obiekty. Wygrywa ta, która ich zanotowała najwięcej.

*Odmiana II.* Opowiadacz o Polsce może towarzyszyć pokazywanie widokówek. Po skończonym opowiadaniu młodzież, prowadząca grę, pocztówki i pocła dziewczętom, użyć je we właściwym porządku i po kolei odtwarzać treść kart. Wygrywa ta, która najładniej i najpełniej opowie o swych pocztówkach.

## 7. PODRÓŻ PO...

Gra dla zastępu. W danej grze używa się planu miasta, mapy województwa lub całego kraju, wyrysowanych albo naklejonych na dużych arkuszach tektury. Ważniejsze obiekty na planie, a miasta i inne miejscowości na mapie zaopatrzone są liczbami porządkowymi i połączone liniami, przedstawiającymi sieć tramwajową i autobusową oraz ullice lub drogi wodne i lądowe. Wycięte z drzewa lub z tektury krodki lokomocji (auta, koleje, łodzie i t. p.) odgrywają rolę pionków. Poza tym potrzebna jest jeszcze do gry drewniana kostka z wypalonymi na każdej stronie punktami — od 1-6. Każdy

gracz po kolei posuwa się o tyle punktów dalej, ile „oczek” wyrzuci na kostce. Ale wolno mu stanąć na odpowiedniej liczbie tylko w takim wypadku, jeżeli dobrze poda historyczne czy geograficzne szczegóły, dotyczące tego miejsca. W przeciwnym razie cofa się z zajmowanego dotąd miejsca o tyle punktów, ile oczek wyrzucił.

Uwaga I: Na osobnym arkuszu wypisane są obszernie wyjaśnienia (dane historyczne, etnograficzne czy geograficzne) dla każdego z ponumerowanych obiektów.

Uwaga: Jeśli chodzi o znajomość Polski, to doskonałe się do tej gry nadają ściemne mapy, barwnie ilustrujące: a) budownictwo w różnych częściach Polski, b) ubióry ludowe i c) przemysł oraz zajęcia mieszkańców w różnych stronach kraju.

## 8. ŻYWA MAPA POLSKI

Gra drużyna. Każdy zastęp rysuje granicę państwa oraz kontur Wisły (zgodnie ze stronami świata) na podłodze lub na ziemi. Dziewczęta, wyobrażające poszczególne dopływy Wisły, stają na odpowiednich stanowiskach, na sygnał prowadzącej grę. Wygrywa zastęp, który prawidłowo zajął miejsca dopływów i wymienił więcej ich nazw.

Uwaga: zastępowi trzeba dać czas do wyrysowania konturów, obrania sobie nazw dopływów i zorientowania się w miejscach oraz stronach świata.

*Odmiana:* na tak przygotowanej mapie mogą potem ustawiać się jeziora, góry miasta Polski, ośrodki przemysłowe, lub parki natury (parki narodowe).

## 9. SZCZYTŁY GÓRSKIE

Gra drużyna. Każdy zastęp dostaje kartki z nazwami kilku szczytów górskich Polski i po chwili namysłu rodzicela szczyty pomieścił siebie w zależności od wzrostu dziewcząt. Na znak dany przez prowadzącą grę każdy zastęp ustawia się w szeregu z przypiętymi z przodu kartkami. Wygrywa zastęp, który swoim ustawieniem dowiódł, że zna wysokości szczytów.

*Odmianna:* można zarządzić, by szczyty ustawiły się nie w zależności od wysokości gór, lecz według pasm górskich, w skład których wchodzi.

## 10. POZNAJMY WISŁĘ

Gra dla drużyny. Dziewczęta ustawiają się w trzy rzędy równoległe. Przed nimi na ławce lub krzesłach leżą kartki i ołówki. Rząd pierwszy stanowią lewe dopływy Wisły, drugi — miasta, leżące nad nad Wisłą, a trzeci — prawe dopływy Wisły. Na sygnał prowadzącej grę wybiega pierwsza dziewczynka z każdego rzędu i na kartce pisze: lewa — np. „Breda”, środkowa — „Kraków”, prawa — „Bug”. Rzędy zmieniają się trzy razy rotami. Zwycięża rząd, który najprędzej i najlepiej napisał nazwy miast i dopływów.

## 11. DOPŁYWY

Gra dla drużyny. Dwa rzędy stoją do siebie tyłem. Prowadząca grę staje przed nimi i wyznacza, że lewy szereg — to lewe dopływy Wisły, prawy — prawe dopływy, np.: Breda, Bzura, Pilica.

Bug, San, Dunajec.

Rozpoczyna grę prowadząca wywołaniem któregoś z dopływów Wisły, np. Buga. Dziewczęta muszą się zorientować, jakim dopływem jest Bug. W tym wypadku (ponieważ Bug jest prawym dopływem Wisły) cały szereg prawy ucieka, a lewy go goni. Dziewczęta złapanie odchodzą na bok. Zawsze szereg wywołany ucieka. Wygrywa ten, w którym zostało najwięcej dziewcząt.

*Uwaga:* prowadząca grę ma na kartce wypisaną jednokrotną ilość prawych i lewych dopływów, aby ocena wypadła sprawiedliwie. Może też wymienić zupełnie inną rzekę np.: Wartę, a wtedy dziewczynki powinny stać nieporuszone.

## 12. RZĘKI POLSKI

Gra drużyna. Dwa zastępy ustawiają się tyłem do siebie, przyciem każda dziewczynka prawego szeregu jest dopływem rzeki głównej lewego szeregu, np.:

rzeki główne: Wisła, Przypeł, Warta, Dniestr,  
ich dopływy: Bug, Horyń, Prosa, Strypa.

Na hasło prowadzącej grę, np. Wisła, dopływy muszą się szybko zorientować, który z nich jest dopływem Wisły i w tym wypadku Bug odwraca się i goni Wisłę. Zawsze rzeka czy dopływ wywołany ucieka. Zastępy zmieniają się: raz są rzekami, a raz dopływami. Wygrywa zastęp, którego więcej dziewcząt zostanie na placu w końcu gry.

## 13. WYCIECZKA KAJAKIEM

Gra dla jednego lub dwóch zastępów. Uczestniczki gry, stojące lub siedzące w kole, wybierają sobie nazwy miast polskich, leżących nad rzekami. Stojąca

po środku koła wywołuje nazwy dwóch miast, położonych nad tą samą rzeką lub jej dopływami, np.: wola: „Płynę z Krakowa do Torowa”. Wtedy te dwa miasta zmieniają miejsca, mówiąc równocześnie, jakimi rzekami trzeba płynąć. Jeżeli wywołane zostaną dwa miasta, leżące nad różnymi rzekami, z których żadna nie jest dopływem drugiej i obie nie są dopływami jednej rzeki, — miasta nie powinny zmieniać miejsc. Jeśli się poruszą, wtedy dają fant. Stojąca w kole stara się w czasie zmiany miejsc zająć jedno z nich, i wtedy przyjmuje nazwę miasta, którą nosiła uczestniczka, pozostająca obecnie w kole.

Uwaga: przy małej znajomości geografii należy wybierać miasta najbardziej znane, leżące nad głównymi rzekami. Przy bardzo dobrej znajomości tego przedmiotu natomiast można nawet uwzględnić połączenie kanałami między dorzecznymi. Wtedy mogą zmieniać miejsca miasta leżące np. nad Wisłą i Prypcią.

#### 14. CZYM JECHAĆ

Gra drużyna. Na ziemi narysowana jest wielka mapa, wraz ze znanymi dziewczętom miejscowościami. W każdym takim punkcie umieszcza prowadząca grę po kilka dziewczynki: jedna z nich przedstawia autobus, druga koleję, trzecia wózek konny i t. p. Po czym wola: „Podróżny jadąc z Wilna do Grodna statkiem!”, Jeżeli pomiędzy wymienionymi miejscowościami kursują statki, to drużna nosząca nazwę statku przebiega z Wilna do Grodna, po czym schodzi z mapy i staje po stronie zwycięzców. Jeżeli jednak taka droga dla statków nie istnieje, to powin-

na zostać na miejscu, a gdy drużynowa zaczyna wywoływać coś innego, wolno jej również przyłączyć się do zwycięzców. Jeżeli natomiast a) grająca nie usłyszy, że ją wywołują, b) trafi nie do właściwego miejsca, c) wybiegnie, chociaż nie jest wywołana, albo d) ruszy z miejsca, choć wywołanym sposobem lokomocji nie można w danym razie podróżować, — to we wszystkich tych wypadkach przechodzi na stronę zwyciężonych (przegrywających). Po wywołaniu wszystkich miejscowości i wymienieniu wszystkich sposobów podróżowania oblicza się, który zastęp ma najwięcej osób po stronie zwycięzców.

#### 15. LOTERYJKA KRAJOZNAWCZA

Gra zastęp. Każda dziewczynka dostaje kilka tekturek z naklejonymi czterema obrazkami, fotografiami lub pocztówkami, wyobrażającymi widoki Polski, pozbawione napisów. Drugi egzemplarz każdego widoku przedstawia dany obiekt krajoznawczy z innej strony, np. 1) z przodu, 2) z boku. Przebieg gry jest następujący. Prowadząca grę, reprezentująca los, wyciąga ze stosu, leżącego na stole (ilustracjami do dołu) jakikolwiek obrazek i pokazuje go zebrany. Kto rozpozna wtedy swój obiekt krajoznawczy i nazwie go prawidłowo, przykrywa nim swój obrazek na tekturce. Dla mniej zorientowanych prowadząca odczytuje głośno napisy. Wygrywa ten, komu pierwszemu uda się przykryć wszystkie pola jednej ze swoich tablic. Potem gra trwać może dalej, aż do chwili, gdy zostaną przykryte wszystkie tablice z wyjątkiem jednej — przegrywającej osoby.

*Odnośna 1. Loteryjka wydarzeń historycznych*



z datami zrobiona jest w ten sposób, że na kartkach nakleja się opisy historycznych faktów, ujęte w krótkich zdaniach, a na luźnych kartkach pisze się daty. Drużynowa czyta datę, a kto poda odnośny fakt, ten ma prawo przykryć go ową datą.

*Odwołania II.* Dajemy dzieciom do przyjrzenia się po jednej tekturce, na których naklejone są obrazki typowych strojów ludowych, charakterystycznych roślin lub zwierząt, występujących w Polsce. Po chwili na sygnał wszystkie zostawiają swoje tekturki na miejscu i biegną do dużego stołu, na którym są ułożone w rozsypek wszystkie egzemplarze wzórne. Każda dziewczynka ma z nich wybrać te, których potrzebuje do przykręcenia swojej tekturki. Wygrywa drużyna, która to uczyni pierwsza i bez błędów.

#### 16. POMÓŻ MI POZNAC

Gra zastęp lub drużyna, siedząc w kole. Jedna z osób rusza chusteczkę do kogoś z grających, mówiąc „Pomóż mi poznać Kraków”. Łapiąca odpowiada: „Leży nad Wisłą” albo „Jest tam piękny, stary Wawel” lub t. p. i rusza chusteczkę dalej z nowym pytaniem. Kto nie umie nic powiedzieć na dany temat, daje fant.

#### 17. WOJEWÓDZTWA I MIASTA

Zastęp tworzy kole i porusza się w lewo lub w prawo. W środku jedna dziewczynka z zawiązanymi oczyma dotyka kogoś palcem, wyznaczona wymienia szybko jakiej województwo, — pytająca winna jeszcze szybciej podać jej miasto danego województwa. Albo wskazana wymienia miasto,

a pierwsza musi podać jego położenie geograficzne i znaczenie historyczne. Jeśli jej się uda, zamienia się na miejsce z tą, którą wskazała; jeśli nie, kole kręci się dalej i stojąca po środku musi próbować szczęścia na nowo.

#### 18. HONOROWE OBYWATELSTWO

Gra zastęp w kole. Każda wybiera sobie ulubione miasto, województwo, (ewentualnie postać historyczną) i zgłasza zastępowej. Po czym uczestniczkami gry pytają się nawzajem: „Dlaczego wybrałaś” i dają odpowiednio uzasadnienie swego wyboru. Po obronie przez wszystkie członkinie zastępu swych wybranych miast lub województw zapada decyzja: kto bronil i uzasadniał najlepiej wybór (najtrafniej sze podawał przyczyny i największą ich ilość) ten otrzymuje honorowy tytuł obywatela miasta, dający np. prawo noszenia jego herbu.

Uwaga: gra ta nadaje się na konkurs, którego celem jest zdobyć jak największą ilość wiadomości o miastach polskich.

#### 19. WEZWANIE

Gra drużyna. Dziewczęta tworzą jaknajszersze kole i każda chwila sobie nazwę miasta. Stojąca w środku trzyma dużą tyczkę. Kole kręci się powoli. Środkowa paszcza kij, wywołując jednocześnie nazwę miasta. Dziewczynka, nosząca to imię, winna dobiec i chwycić tyczkę nim całkiem upadnie na ziemię, a jednocześnie wymienić coś mieszkańcom, herb miasta lub inną jego cechę charakterystyczną. Kto się pomyli albo nie chwyci kija w porę, odcho-

dzi od gry. Kto schwyci, zamienia się na miejsca ze stojącą w środku.

*Odmiemy:* Można jako werwanie wymieniać a) miasto przemysłowe, odpowiadając jego przemysłem, b) bogactwo naturalne — miejscowość, c) kraina Polski — charakterystyczne zwierzę lub roślinę, d) imię króla — okres jego panowania, e) imię króla — najważniejsze wydarzenie tego czasu, f) autor — jego dzieło, g) tytuł książki — główny bohater.

## 20. LAMIGŁÓWKA GEOGRAFICZNA

Gra zastęp. Lamigłówka składa się z tekturki z naklejonym konturem mapy Polski oraz z oddzielnych części wyobrażających: a) odrębne krainy, b) krajobrazy, c) dorzecza, albo d) województwa. Każda uczestniczka dostaje kontur wraz z kompletem kartoników. Rozwiązanie lamigłówki polega na jak najszybszym pokryciu mapy Polski zestawionymi krainami, krajobrazami, czy dorzecziami. Wygrywa ten, kto pierwszy zamelduje prowadzącej o wykonaniu zadania.

## 21. WYSCIG GEOGRAFÓW

Gra zastęp. Dziewczęta stoją lub siedzą w kole z kartkami i ołówkami w rękach. Każda z grających wybiera to, co najbliższej lubi czy zna w Polsce, np. jedna bierze góry, druga rzeki, trzecia miasta, czwarta kanały i t. p. Na sygnał zastępowej każda spisuje to, co sobie wybrała. Wygrywa drużyna, która najdokładniej swój dział wypełniła.

## 22. ZWIERZĘTA KRAJOWE

Gra zastęp. Prowadząca ćwiczenia rozdaje dziewczętom kontury mapki Polski, polecając wyznaczyć

na mapie w odpowiednich miejscach nazwy zwierząt żyjących w Polsce w danej krainie, np. Polesie — bobry, Karpaty — niedźwiedzie i t. p. Wygrywa ta, która wykona najlepiej zadanie.

*Odmiemy:* Gra drużyna. Każda dziewczynka otrzymuje nazwę zwierzęcia lub zastęp kilka nazw zwierząt dzikich albo domowych n. p.:

I zastęp — niedźwiedzie, borsaki, konice, świstaki.

II zastęp — bobry, dziki, lisy, kuny.

III zastęp — bobry, tchórze, zajace, sarny i t. d.

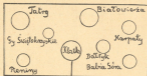
Na sygnał zastępy biegną i ustawiają się na narysowanej na sali lub boisku mapie Polski w miejscach, w których dane zwierzęta zamieszkują. Wygrywa zastęp, który się najlepiej i najprędzej ustawił.

## 23. MYSLIWY NA POŁOWANIU

Gra drużyna na boisku, gdzie narysowany jest kontur mapy Polski, a obok tak duże koło, by pomieściło grupę grających. Prowadząca grę daje każdej uczestniczce nazwę dzikiego zwierzęcia, spotykanego w Polsce. Na sygnał „Myśliwy na polowaniu!” — dziewczęta stojące w kole uciekają w takim kierunku, który odpowiada miejscu zamieszkania danego zwierzęcia np. łos w Polesie, pstrąg do Dunajca i t. p. Dziewczynka, która jest myśliwym, stara się uderzyć piłką któregoś z uciekających. Trafiona zawraca z miejsca, w którym została uderzona, i skacząc na jednej nodze, wraca do zwierzęcia (koła). Gra powtarza się parokrotnie. Wygrywa ta drużyna lub ten zastęp, który dobrze uciekł ze zwierzęcia i miał najmniej trafionych przez myśliwego osób.

## 24. OCHRONA PRZYRODY

Gra drużyna na dużej sali lub boisku. Każda z grających staje się podczas gry jakimś zwierzęciem, np. żubrem, białostakiem, zającem. Na placu jest narysowana klatka oraz parki natury i rezerwaty, np. Ta-



Duży prostokąt — sala lub boisko,  
duże koło — klatka,  
linia obok koła — rok,  
małe koła — Parki Narodowe, czyli parki natury i rezerwaty.

try dla kosicy i białostaka. Myśliwy goni zwierzyńcę po całym placu: pospolite zwierzęta uciekają wszędzie (zając, kurapatwa, przepiórka, królik), rzadsza zwierzyńca może chronić się do swoich rezerwatów i parków natury (ale tylko do swoich!). Złapane zwierzęta idą do klatki. Na początku gry myśliwy zapowiada, ile sztuk złapie w ciągu np. trzech lat. Wolno mu wtedy tylko trzy lata polować, czyli trzykrotnie przekroczyć granicę roku obok klatki, — pustego dużego koła, dokoła którego myśliwy zwykle goni zwierzyńcę; za trzecim razem musi natychmiast złapać jakiś zwierzę, potrzebne do osiągnięcia zapowiedzianej cyfry — lub przegrywa i innego wy-

bierają na jego miejsce. Zwierzyńca może dowolnie przebiegać linię lat. Jeżeli myśliwy złapie zapowiedzianą ilość zwierząt „w krótszym okresie czasu”, wtedy on jest zwycięzcą. W tej grze konieczny jest sędzia, obserwujący przekroczenie linii i chronienie się zwierzyńcy do własnych rezerwatów.

## 25. CO ŻYJE W BAŁTYKU

Gra drużyna. Każdy zastęp dostaje inny przydział: jedne są ptakami i zwierzętami ssącymi, drugie rybami, trzecie mięczakami i rakami, czwarte roślinami. Na sygnał dany przez prowadzącą grę każdy zastęp spisuje znane okazy, żyjące w Bałtyku lub na wybrzeżu morskim. Potem następuje zmiana ról (kilkakrotnie). Wygrywa zastęp, który wypisał prawidłowo najwięcej nazw z grup, które miał przydzielone.

Uwaga: W podobny sposób można zorganizować dziesięć z charakterystycznym światem zwierząt i roślin Polesia, Tatr, Podola i t. p.

## 26. BOGACTWA POLSKI

Gra zastęp. Na boisku narysowany jest kontur Polski zgodnie ze stronami świata. Pośrodku leżą woreczki lub pacuszki z solą, węglem, płótnem, sukniem i t. p. Drużyny stoja poza granicami Polski. Każda na dany sygnał biegnie do środka, bierze jedną z paczek i zależnie od jej zawartości szuka sobie miejsca na mapie; robi na ziemi koło i wola nazwę miejscowości, gdzie się ten produkt wydobycia lub wyrabia. Rozstrzyga o wygranej: kto przedtę i lepiej nazwał miejscowość i znalazł jej położenie na mapie.

## 27. GDZIE MOJE SKARBY

Gra zastęp lub dwa. Każda dziewczynka przypina sobie kartkę z napisem swej miejscowości przemysłowej, np. Borysław, Dąbrowa Górnicza, Wieliczka, Chęciny i t. p. Każda drużna dostaje w kopercie trochę węgla, kredy, smółki z naftą, lub coś innego; można też dać koperty z wypisanym w środku skarbem: miedziana ruda, marmur i t. p. Trzeba tak rozdawać koperty, by żadna z grających nie dostała swego produktu. Wszystkie drużny jednocześnie otwierają swe koperty i, wiedząc czego potrzebują, zamieniają się z koleżankami, podchodząc do nich i pytając cicho: „Czy masz sól, kredę do zamiany ze mną?“, a otrzymując skarby oddają tym, które o to proszą. Wygrywa ta drużna lub ten zastęp, który na podstawie zamiany uzyska przedź tej, czego potrzebuje.

**Odmiata:** Dziewczynki dostają skarby, jak wyżej, zaraz dopisują nazwy miejscowości, przypinają je na sobie i ustawiają się w szereg przed prowadzącą grę. Wygrywa pierwsza połowa ustawionych dziewczynek lub też zastęp, który ma przewagę lepszych odpowiedzi.

## 28. PODRÓŻ PO KRAINIE WĘGLA

Gra drużyna podzielona na zastępy lub nawet hufce, podzielony na drużyny. Prowadząca rozstawia na przestrzeni jednego kilometra kwadratowego cztery placówki. Na 1-szej placówce zgromadzone są albumy, mapy, dzieła literackie i sztuka Śląska. Tu zespół ma w przeciągu pół godziny zapoznać się z całością Śląska (ziemia, lud, praca, opieka społecz-

na, kultura). Na 2-giej placówce, „bieda-szyb“ śląski — będą umieszczone wycinki z gazet, albumy i obrazki, zapoznające z życiem górników i bezrobotnych, a jednocześnie może być wypadek skałczenia, złamania, zatrucia gazem i zespół musi prawidłowo ratować. Na 3-ciej placówce zespół otrzymuje od ukrytej na drzewie harcerki alfabetem Morse'a polecenie wytopienia i ujęcia ukrytych w promieniu 100 kroków przemyślników. Na 4-tej placówce każda drużna, biorąca udział w biegu musi nauczyć się jednej z piosenek śląskich lub wiersz o Śląsku. Wreszcie zespoły wracają na miejsce, skąd wyszły i składają raport prowadzącej.

**Uwaga:** Kierunki placówek winny być wskazywane tropami, kierunki świata kawałkami węgla; pierwszą placówkę należy wyznaczyć według stron świata w istnym kierunku Śląska.

W podobny sposób można prowadzić bieg harcerski, zamajaniający z inną krainą Polski.

## 29. PORT — GDYNIA

Gra jeden lub dwa zastępy. Prowadząca grę przygotowuje uprzednio wycinki z pism lub karty, ilustrujące urządzenia portowe w Gdyni z napisami, np. olejarnia, buszarnia, stocznia, baseny, latarnia morska, dźwigi, hangary, spichlerze i t. p. Ilustracje te rozkłada na stole, ławce, podłodze lub przypina na tablicy czy kartonie, zawieszonym na ścianie. Na sygnał pierwszy dziewczęta, stojące w pewnym odległości przebiegają i w czasie oznaczonym przegladają się, zachowując zupełny spokój. Na sygnał 2-gi wracają na poprzednie miejsca i tam zapisują

zapamiętane budynki. Wygrywa drużyna, która najczęściej zapamiętała nazw i pierwsza oddała kartkę.

*Odmiana:* W ten sam sposób można zaznajamiać dziecięctwa z innymi, ważnymi miastami lub krainami Polski (Śląskiem, Wilnośczyzną i t. p.).

## 30. CZYM OKRĘT NAŁADOWANY

Grają 1 lub 2 zastępy. Prowadząca grę rozkłada na stole towary wywołane z Polski, a więc: kawałek węgla, drzewa, trochę cukru, soli, zboże, ziemniaki i t. d. oraz wwożone, np.: tytoń, ryż, bawełnę, oliwę itp. Te zaś produkty, które trudno zdobyć lub które niewygodnie zastosować w ćwiczeniu, można napisać na kartkach. Chodzi np. o śledzie, naftę, smary, maszyny. Olicz grupy towarów są ze sobą pomieszane. Dziecięctwa, stojące w pewnej odległości od tych przedmiotów, na sygnał biegają do stołów i w czasie oznaczonym przez prowadzącą grę przyglądają się im, nie porozumiewając się ze sobą. Na drugi sygnał wracają do swoich miejsc i na kartkach, przygotowanych z góry i podzielonych na działy: przywozu i wywozu, wypisują nazwy towarów, które oglądały. Wygrywa jednostka lub zastęp, który najprawidłowiej wypełnił te dwie grupy i pierwszy oddał kartki prowadzącej ćwiczenie.

Uwaga: przy tej grze byłby przydatny Mały Rocznik Statystyczny (cena 1 zł.).

## 31. BURZA NA MORZU

Gra drużyna. Wszyscy siedzą na krzesłach, ustawionych w 2 szeregach plecami do siebie. Jedna osoba chodzi naokoło i mówi np. „Jedzie okręt z Gdyni

ni do Londynu, załadowany na literę J”. Siedzący orientują się według nazwanych portów, czy chodzi o towar eksportowany z Polski, czy przeciwnie przywożony. Kto pierwszy narwie towar na daną literę, dopędza prowadzącą grę i chodzi z nią naokoło sali, opowiadając z kolei o ładunku okrętu na inną literę. Gdy już wszystkie osoby dołączyły się do maszerującego węża, prowadząca grę ogłasza: „Burza na morzu!”. Wszystkie drużyny prędko zajmują miejsca na krzesłach. Ta zaś, dla której zabrakło miejsca zaczyna znova grę. Kto nie umie narwać żadnego towaru, nie bierze udziału w chodzeniu naokoło i gorączkowym szukaniu miejsca.

## 32. POD POLSKĄ BANDERĄ

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami lub siedzą grupkami, przygotowywały poprzednio kartki i ołówki. Na sygnał, dany przez prowadzącą grę, dziecięctwa wypisują kraje, do których płyną polskie okręty, ewentualnie także i porty, w tych krajach, ważne ze względu na kontakty z Polską zagraniczną lub też na stosunki handlowe (import i eksport) Polski ze światem, np. Stany Zjednoczone — New York, Francja — Marsylia, Dania — Kopenhaga, Nizkowsk Id. Wygrywa zastęp, który wypisał prawidłowo największą liczbę krajów i portów i pierwszy oddał kartki prowadzącej grę.

*Odmiana:* Prowadząca grę rozkłada dla każdego zastępu pomieszane razem jednakowe ilości kartek z nazwami krajów i portów, do których dojeżdżają polskie okręty. Na sygnał zastępy, stojące w pewnej odległości, dobiegają do kartek i rozkładają je tak, by po lewej stronie były kraje, a po prawej

odnośne porty. Wygrywa zastęp, który najlepiej uszeregował kartki i pierwszy zgłosił się u prowadzącej grę, a ta z kolei sprawdza zadanie, wykonane przez zastęp.

*Odmiana II:* Zastępy stoją obok siebie rzędami w pewnym odleganiu od stołów, czy ławek, na których poprzednio zostały przygotowane kartki i ołówki. Na sygnał podbiegają kolejno po jednej z zastępów i na kartkach, leżących na stole, zapisują nazwy zapamiętanych portów (nie liczy się dwa razy napisanej nazwy). Potem wracają do zastępów, stając na końcu rzędów, a wtedy wybiegają następną. Po skończonym wyścigu w pisaniu, prowadząca grę zbiera kartki. Wygrywa zastęp, który najwięcej nazw zapamiętał, najprawidłowiej napisał i pierwszy wrócił na miejsce.

### 33. POLSKA FLOTA.

Gra drużyna. Zastępy stoją obok siebie rzędami lub siedzą grupkami, uprzednio przygotowawszy papier i ołówki. Na dany znak zapisują znane sobie nazwy polskich okrętów: towarowych, handlowych, pasażerskich i wojennych. Wygrywa zastęp, który w określonym czasie napisał najwięcej nazw.

### 34. WYJAZD NA KURACJĘ.

Gra drużyna. Dziewczęta siedzą zastępami i każda ma przed sobą karteczkę. Prowadząca grę układa opowiadanie o jakiejś chorej osobie, np.: „Cała nasza drużyna jedzie do Polski na wyznaczone, ale każda w inną okolicę kraju. Kasia w góry, by się leczyć na

pluca”. Wtedy dziewczynki wymieniają miejscowość leczniczą: „Zakopane” itd. Albo odwrotnie, prowadząca grę zaczyna od miejscowości leczniczej, a dziewczęta podają jej wartość zdrowotną. Wygrywa zastęp, który dał najwięcej trafnych odpowiedzi.

*Odmiana:* Gra prowadzona na konturze Polski, narysowanym na podłodze lub na ziemi. Prowadząca grę ustawia zastępy rzędami, z góry przeznaczając, gdzie który zastęp jedzie np.

I zastęp	II zastęp	III zastęp
Zakopane	Krynica	Zaleszczyki
Czorsztyn	Zegiestów	Kosów
Krościenko	Truskawiec	Worochta
Bukowina	Morzyn	Zabie

Na dany znak dziewczęta wybiegają i ustawiają się w odpowiednich miejscach na konturze Polski. Zastępy zmieniają swe przydziały miejscowości leczniczych. Wygrywa zastęp, który najdokładniej i najprędzej się ustawił.

### 35. UZDROWISKA POLSKIE.

Gra dla 2 zastępów, ustawionych naprzeciwko siebie w 2 szeregach mijanego. Zaczynająca grę rzuca do swej towarzyski, stojącej lub siedzącej naprze-

○ ○ ○ ○ ○ I. zastęp.  
 √ √  
 ○ ○ ○ ○ ○ II. zastęp.

ciwko, chusteczkę lub jakiś inny przedmiot, mówiąc: „Jadę do K...”. Łapiąca chusteczkę ma przedko odpowiedzieć „Krynica” i rzucając dalej szybko wymienia pierwszą literę innej miejscowości leczni-

czej. Kto nie odpowie prędko na wyraz zaczęty i nie wymyśli nowej miejscowości, odchodzi od gry. Wygrywa zastęp, w którym zostało najwięcej harcerów.

### 36. KIM JESTEŚMY

Zastępy przedstawiają mieszkańców jakiejś krainy polskiej. Każda z dziewcząt tego zastępu stara się w jakiś sposób (każda w inny) dać do zrozumienia zgadującemu, jakiej krainy polskiej mieszkańcami jest jej zastęp. Może to zrobić za pomocą odpowiednich ruchów, mających inscenizować zajęcia ludności, za pomocą szczegółów ubrania, tańca, śpiewania piosenki, deklamowania wiersza o danej krainie — bez wymienienia oczywiście jej nazwy. Inne zastępy zgadują, a potem zmieniają rolę. Punkty oblicza się zastępom za pomysłowość inscenizacji i za największą ilość dobrych odpowiedzi w zgadywaniu.

*Odwiana:* W podobny sposób za pomocą inscenizacji można zaznajomić drużny z polskimi obyczajami, zwyczajami i obyczajami, jak sobótki, andrzejkki itp.

### 37. LUD POLSKI PRACUJE.

Gra dla drużyny. Dziewczęta albo ciagna losy albo same wybierają dowolne krainy Polski (na ziemi lub podłodze jest narysowany kontur Polski), np. I zastęp ma w swoim składzie Wileńskie, Polesie itd., II-gi — Śląsk, Huculszczyznę itp., III-ci — Pomorze, Mazowsze i inne. Na dany sygnał dziewczęta biegną do konturu Polski, ustawiają się na terenach poszczególnych krain, które sobie obrały i naśladują rękami zajęcia ludności danej okolicy, np. Wileńskie uprawę lnu, Polesie — rybołówstwo, Śląsk —

prace w kopalniach, gólskie rejony — pasterstwo i t. p. Zastępy muszą kolejno zmieniać krainy. Wygrywa zastęp, który najlepiej zorientował się w mapie Polski i w sposób najbardziej charakterystyczny naśladował prace ludności.

*Odwiana:* Dziewczęta siedzą, mając przed sobą kartki. Prowadząca wymienia kilka charakterystycznych krain Polski, np. Wielkopolską, Wołyń itp., a dziewczęta wypisują odpowiednio zajęcia ludności. Wygrywa zastęp, który dał najwięcej prawidłowych opisów.

### 38. WIES POLSKA

Gra drużyna. Prowadząca grę rozdaje dziewczętom motywy ludowe: hafty, kawałki tkaniny, wycinanki, pociotówki, pisanki, lalki w strojach regionalnych i t. p. Dziewczęta ustawiają się obok siebie rzędami:

I zastęp	II zastęp	III zastęp
Nowogródzyczna	Kujawy	Krakowskie
Kaszuby	Kurpie	Huculszczyzna
itp.	itp.	itp.

Na dany znak dziewczęta biegną i stają na narysowanej na ziemi mapie Polski w miejscach, odpowiadających danym wycinankom, haftom itp., wołając nazwę swojej krainy. Wygrywa zastęp, który najlepiej się ustawił.

### 39. KONKURS ZDOBNICZY

Gra drużyna lub zastęp. Ćwiczenie to trwa 30 minut, godzinę, dobę albo tydzień zależnie od tego, jak trudne zadanie jest dane zastępom czy jednostkom do wykonania, jednakowe dla wszystkich czy róż-

nych rodzajów oraz jakimi wzorami i materiałem drziny rozporządzają. Można więc polecić wykonanie dowolną zabawkę, ozdobę choinkową, pisankę lub krasnankę, wycinankę, haftowaną serwetkę albo zakładkę do książki itp. Zastęp może zbiorowo robić szlak na ścianę albo pajak do łyby. Wygrywa jednostka lub zastęp, który na termin wykona prace najporządniciej i najładniej (połączane według prawdziwych wzorów ludowych, jak kurpiewskie, łowickie, kaszubskie).

#### 40. PROJEKT WYCIECZKI PO POLSCE.

Gra dla starszych dziewcząt, trwa kilka dni. Zastępy współzawodniczą między sobą w obmyśleniu wycieczki drużyny: ustalają czas trwania, środki lokomocji, miejscowości które zwiedzą i dlaczego te właśnie noclegi i miejsca dłuższych postojów (kwaterek, przygotowanie wymagane od uczestniczek, bibliografię czyli jakie książki powinna przedtem przeczytać każda, z jakie tylko przewodniczka, podział pracy (przewodniczka, rysownicza, fotografka, kronikarka, kasjerka, gospodyni itd.). Wygrywa zastęp, który opracował wycieczkę najlepiej interesująco, tanio, w należytych stosunku do wieku i sił dziewcząt itp.

Poza tym do działu krajoznawczego dadzą się zastosować odmiany gier:

A) z działu polonistycznego:

- 14) Trudne słowa,
- 17) Kto pierwszy,
- 18) Wylęgi liter.

- 20) Imiona własne.
- 29) Tyłko 50 słów,
- 36) Kwartet literacki (odmiana regionalna c) ( odmiana geograficzna d),
- 37) Kim kwartetowy,  
B) z działu historycznego:  
8) Kim obrazkowy,
- 14) Poszukiwacze pereł historii,
- 19) Charakterystyki,
- 20) Abecadło

#### SPIS GIER TOWARZYSKICH

istniejących w handlu.

1. Polska.
2. Loteryjka dziejowa.
3. Zwiedzajmy Wawel.
4. Zwiedzajmy Warszawę.
5. Szlakiem legionów.
6. Obowiązek Polaka: Kopiec na Sowińcu.
7. Wycieczka w Tatry.
8. Samochodem po Polsce.
9. Spływ kajakiem do polskiego morza.
10. Polska zjednoczona.
11. Gra wojenna morską.
12. Turniej lotniczy.
13. Mosaika ludowa.
14. Domina.
15. Płomyczaki: gra ludoznawcza.
16. Debunki (rozróżnianie kształtów).





## SPIS RZECZY

	str.
Przedmowa . . . . .	5
Wstęp . . . . .	7

### GRY POLONISTYCZNE:

#### A. Gry z zakresu historii słownictwa oraz naszej przeszłości.

1. Układanka literowa . . . . .	10
2. Zadania . . . . .	"
3. Pełnione ilary . . . . .	"
4. Łamigłówka sylabowa . . . . .	11
5. Twórczy wyrazy . . . . .	"
6. Literackie mnóstwo . . . . .	"
7. Pomyłki w druku . . . . .	12
8. Pełnione przysłowia . . . . .	"
9. Przeciwności . . . . .	"
10. Bilety wizytowe . . . . .	13
11. Ziarno do ziarnka . . . . .	"
12. Powiedź to samo inaczej . . . . .	"
13. Bohas . . . . .	"
14. Trudne słowa . . . . .	14
15. Wyścig wyrazów . . . . .	15
16. Kłopoty z pisownią . . . . .	"
17. Kto pierwszy . . . . .	"
18. Wyścigi liter . . . . .	16

19. Pięćminutowki . . . . .	16
20. Inskrypcja własna . . . . .	17

B. Gry z zakresu literatury w różnicach  
i pisania (styl).

21. Podarty spółwiniak . . . . .	17
22. Hełkamy . . . . .	"
23. Polowa lista . . . . .	18
24. Prawdziwa depesza . . . . .	"
25. Logiczne zdanie . . . . .	"
26. Układanie opowiadania . . . . .	19
27. Literka i opowiadanie . . . . .	"
28. Dobra depesza . . . . .	"
29. Tylko 50 słów . . . . .	20
30. Zagubiona myśl . . . . .	"
31. Po śnie do kłębka . . . . .	"
32. Duro halasa . . . . .	"
33. Inscenizacja przysłów . . . . .	21

C. Gry z zakresu pisownictwa polskiego  
(literatura i proza).

34. Szept pędzi . . . . .	21
35. Kim kolegowski . . . . .	22
36. Kwartet literacki (z odmianami) . . . . .	"
37. Kim kwartetowy . . . . .	24
38. Hasło i odzew . . . . .	"
39. Zebranie Akademii Literatury . . . . .	25
40. Wyścig pisarzy . . . . .	"
41. Kto jest tego autorem . . . . .	26
42. Bibliografia pism . . . . .	"
43. Literatura regionalna . . . . .	27
44. Konkurs dziennikarski . . . . .	28
45. Ćwiczenia czytelnictwa . . . . .	"
46. Sekretarka . . . . .	30

GRY HISTORYCZNE:

1. Szukanie portretu . . . . .	32
2. Ilustracja dziejów . . . . .	"
3. Kim obrazkowy . . . . .	33
4. Co wiesz o tej dacie . . . . .	"
5. Jaki to fakt . . . . .	"
6. Klędy on tył . . . . .	34
7. To było muzeum . . . . .	35
8. Szukanie dat . . . . .	36
9. Twórzmy daty . . . . .	37
10. Co, gdzie i kiedy . . . . .	"
11. Co się wtedy działo . . . . .	38
12. Dobieranie kartek . . . . .	39
13. Kronikarz Króla Jagomości . . . . .	"
14. Poszukiwanie pereł historii . . . . .	40
15. Łączuch dziejów Polski . . . . .	41
16. Ratowanie współżyjących . . . . .	"
17. Pary . . . . .	42
18. Egzuduj kto jestem . . . . .	"
19. Charakterystyki . . . . .	43
20. Abecadło . . . . .	44
21. Z czego słynie . . . . .	"
22. Czerwkami szibetka . . . . .	45
23. Dobieranie sławnych . . . . .	"
24. Polskie lotnictwo . . . . .	46
25. Okno na świat . . . . .	"
26. Dzieje polskiego morza i Pomorza . . . . .	47
27. Zbiórka zasłużonych wiekami . . . . .	"
28. Uszeregowanie królów polskich . . . . .	48
29. Lata w gwieździe . . . . .	"
30. Pięćscyt historyczny . . . . .	49
31. Co było najważniejsze . . . . .	"
32. Wielki mówca . . . . .	"
33. Polskie pamiątki zagranicą . . . . .	50

GRY KRAJOZNAWCZE:

1. Wzrost kraju . . . . .	53
2. Złączeni węzłem braterstwa . . . . .	54
3. Frontem do Polaków zagranicą . . . . .	54
4. Wyjazdy dyplomatyczne . . . . .	55
5. Co znalazła polskiego . . . . .	55
6. Tajemnica wędrowca po mapie . . . . .	56
7. Podróż po . . . . .	56
8. Żywa mapa Polski . . . . .	57
9. Szczyty górskie . . . . .	58
10. Pomajmy Wisłę . . . . .	58
11. Depływy . . . . .	59
12. Rzeki Polski . . . . .	59
13. Wypisanka kajakiem . . . . .	60
14. Czym jest . . . . .	60
15. Loteryjka krajoznawcza . . . . .	61
16. Pomóż mi poznać . . . . .	62
17. Województwa i miasta . . . . .	62
18. Honorowe obywatelstwo . . . . .	63
19. Wzwanie . . . . .	63
20. Łamigłówka geograficzna . . . . .	64
21. Wycieczki geografów . . . . .	64
22. Zwierzęta krajowe . . . . .	65
23. Myśliwy na polowaniu . . . . .	65
24. Ochrona przyrody . . . . .	66
25. Co było w Bałtyku . . . . .	67
26. Bogactwa Polski . . . . .	67
27. Gdzie moje skarby . . . . .	68
28. Podróż po krainie węgla . . . . .	68
29. Port - Gdynia . . . . .	68
30. Czym okręt załadowany . . . . .	70
31. Burza na morzu . . . . .	71
32. Pod polską banderą . . . . .	71
33. Polska Flota . . . . .	72

34. Wyjazd na kurację . . . . .	72
35. Urodziska polskie . . . . .	73
36. Kim jesteśmy . . . . .	74
37. Lud polski pracuje . . . . .	75
38. Wzrost polski . . . . .	75
39. Konkurs robotniczy . . . . .	76
40. Projekty wycieczki po Polsce . . . . .	76

Spis gier towarzyskich, istniejących w handlu . . . . . 77



