

1252

EVGENIY Z PIASECKI
ZABAWY I GRY
RYCHOWE
dla dzieci i młodzieży



492

WYDAWCA
KSIĘGARNIA - POLSKA - TŁUMACZ



KSIĄŻNICA POLSKA

TWA NAUCZYCIELI SZKÓŁ WYŻ.

LWÓW — CZARNECKIEGO 12

WARSZAWA — NOWY ŚWIAT 39

POLECA NASTĘPUJĄCE WYDAWNICTWA:

PIASECKI E. i SCHREIBER M.: *Hasło młodzieży polskiej*. Wyd. trzecie. Znaczenie wychowania i poprawione na podstawie 8-go wydania dzieła generała Rob. Baden-Powell'a p. t.: „Scouting for Boys”. 8°, str. XVI + 468.

POLLAK R.: *Wyprowadzenie Skautów Śląskich w Tatrzy i na Spiszę*. Z przedmową Prof. Romana. Okładka rys. W. Witwickiego.

PABŁOWSKI STAN.: *Geografia Polski*.

SIEMIŃSKI J.: *Ustępy Rzeczypospolitej Polskiej*.

SOSNOWSKI P.: *Geografia Polski*.

WERESZCZYŃSKI A. i KUCHARSKI W.: *Wiedomości o Polsce współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem stosunków politycznych, gospodarczych i społecznych*.

11103 ZABAWY I GRY RUCHOWE

106
111

DZIECI I MŁODZIEŻY

ZE ŹRÓDEŁ DZIECIĄCYCH I LUDOZNAWCZYCH,
PRZEWAŻNIE RÓDZIMYCH I Z TRADYCYI USTNEJ

ZESTAWIŁ

DR. EUGENIUSZ PIASECKI
PROF. UNIW. POLSKIEGO

WYDANIE TRZECIE

WARSZAWA 1930



LWÓW — WARSZAWA

NAKL. KSIĄŻNICY POLSKIEJ TOW. NAUCZ. SZK. WYŻ.

100000

2.50

301
111

EDM

KURATOR
Okręgu Szkolnego
Cieplice
1927

PAMIĘCI
HENRYKA JORDANA

Z DRUKARNI LUDOWEGO SPÓŁDZIELCZEGO TOWARZYSTWA
WYDAWNICZEGO WE LWOWIE, ULICA LEONA KAFKASY L. 11

SŁOWO WSTĘPNE DO I-go WYDANIA

W dziełku niniejszem zużytkowuję część materiału, jaki zbieram od roku przeszło w pracach naszych etnografów i w utworach dawnych autorów polskich, chcąc bodaj urywkowo odtworzyć bardzo mało znane tradycje nasze w dziedzinie ćwiczeń cielesnych. Ważne uzupełnienie uzyskałem przez poszukiwania tradycji żywej, prowadzone wśród dzieci wysiedleńców polskich w Kijowie, z ofiarną pomocą nauczycielstwa. Plan pracy, rozłożony na kilka lat, obejmował, po zebraniu możliwie zupełnego materiału swojskiego i obcego, zestawienie jego krytyczne i porównawcze w dziele większem. Potem dopiero małej znanej pierwiastki, nadające się do zastosowania wychowawczego, miałem poddać próbom praktycznym i na podstawie ich wyniku ocenić i ugrupować (obok zdawna wypróbowanych już) w podręczniku szkolnym. Potrzeby naszego szkolnictwa wywołały dziś odwrócenie tego właściwego porządku, tak, że książka szkolna

ukazuje się przed opracowaniem maskowem. Niech to zatem nie dziwi czytelnika, jeśli doświadczenie szkolne nie zawsze potwierdzi odpowiednią kwalifikację dla tego lub owego typu szkół jakiegokolwiek gry, znanej dotąd tylko ludowi i etnografom. Nie kiedy też szczególnie niejasny dał się sprawdzić w obecnych niezwykle trudnych warunkach. Nie można było marzyć nietylko o kontroli na podstawie żywej tradycji na miejscu, ale nawet o korespondencji z żyjącymi jeszcze autorami. W takich wypadkach woląłem nieraz opis powtórzyć dosłownie (w cudzysłowie), niż stwarzać zamieszanie przez domysły. W obu rzadach myślący nauczyciel dojdzie łatwo do własnej interpretacji. Nie zawsze wreszcie udało się odszukać melodie pieśni, towarzyszących grom. Nauczyciele, którym nie powiedziało się znaleźć je w tradycji żywej, zrobią najlepiej, podkładając jakąś odpowiednią (byle swojską) melodię.

Niedogodności te, sądzę, nie niweczą korzyści zasadniczej, jaką szkolnictwo nasze powinno odnieść ze zbliżenia się w tym dziele ku ideałowi wychowawstwa narodowego. Miarą tego zbliżenia niechaj będzie fakt, że na 102 gier i zabaw, zawartych w niniejszej książce, 10 tylko nie wzięto z tradycji rodzinnej.

Co do podziału na grupy, spróbowano w tej

książce po raz pierwszy (o ile mi wiadomo) konsekwentnie przeprowadzić zasadę fizjologiczną, dzieląc materiał według postaci ruchu, która przeważa w danej grze lub przynajmniej stanowi jej najwybitniejszą cechę.

Kończąc, niech mi wolno będzie wyrazić gorącą podziękę tym, którzy mi pomagali w uzupełnieniu materiału, szczególnie zaś pani Gmuscowej, za szczególne notowanie melodii z ust dzieci i kilkakrotne przejrzenie części muzycznej książki.

AUTOR.

Kijów, w maju 1916.

SŁOWO WSTĘPNE DO II-go WYDANIA

Dodano w tem wydaniu kilka ustępów w Części ogólnej, uwzględniając dalsze postępy badań porównawczych autora nad genezą gier naszych. Nadto włączono tu rozdział o Ogrodach Jordanowskich. Część szczegółową uzupełniono 17-tu zabawami i grami, niemal wyłącznie swojskimi; nadto zredagowano ściślejszy opis kilku gier, dotychczas nieco rycina i msłodyj i zmieniono tu i ówdzie słowa pisał według odmianek piękniejszych lub bardziej charakterystycznych.

Serdeczne dzięki składam Zarządowi Księgarnicy T. N. S. W. za ulepszenie zewnętrznej szaty książki, prof. Lenkiewiczowi za rycinę, prof. Leśń Jaworskiemu za pomoc w dziele muzycznym, wreszcie X. Dr. K. Lutostawskiemu za opis „Krugli polskich”.

Oby tej skromnej książeczce danem było przyczynić się do wzmożenia u naszych wychowawców zamiłowania do swojszczyzny!

AUTOR.

Lwów, w lipcu 1918.

SŁOWO WSTĘPNE DO III-go WYDANIA

Wobec szybkiego wyczerpania drugiego wydania, pośpiech konieczny nie dozwolił mi dokonać wszystkich zmian, jakie uważałem za pożądane. Żdaje mi się jednak, że wprowadziłem wszelkie niezbędniejsze ulepszenia.

I tak, w Części ogólnej, zmieniono zasadniczo znaczną część rozdziału I, stosownie do wyników studiów porównawczych autora nad zabawami różnych plemion i narodów. W części szczegółowej usunięto trzy mniej przydatne gry, a natomiast wprowadzono szesnastę innych, wyłącznie rodzimych, czerpanych bądź z rękopisów, bądź ogłoszonych świeżo w „Wychowaniu fizycznym”. Zmieniono też opisy niektórych gier, a tu i ówdzie nuty i rycinę.

Wśród motywów nowo wprowadzonych, większość przypada na proste, typowe właśnie gry posikowe. Jestem bardzo rad wzbogaceniu tego właśnie działu; wprowadziłem też uwzględnienie potrzeb szkół wiejskich przy określaniu zastosowania gier. Tę tylko

drogą możemy trafić „pod strzechy”: rozrywki, wymagające wymyślnej i kosztownej aparatury, odstraszały dotąd nauczyciela wiejskiego.

Dziękuję serdecznie składam pp.: W. Cichowiczównie (Poznań), insp. S. Udzieli Kraków) i Drowi B. Wysockińskiemu (Międzyrzec podlaski) za dostarczenie cennych materiałów, oraz p. maj. Sikorskiemu za wypróbowanie w praktyce gier.

Powodzenie dotychczasowych wydań świadczy, jak się zdaje, że wśród nauczycielstwa polskiego myśl zasadnicza ksiątki — oparcie tego działu wychowania przeważnie na tradycji rodzinnej — znalazła oddźwięk. Tem mniej zatem uważałem za wskazane wprowadzanie więcej motywów obcych, niż poprzednio. Wechodzący w modę w czasach ostatnich nadmiar gier obcych nie daje bowiem nic lepszego od naszych elementów rodzinnych i tych kilku dawniej przejętych, które uwzględniliśmy już w poprzednich wydaniach.

AUTOR.

Poznań, w lutym 1922.

ŹRÓDŁA

M. Rej. Wizerunek własny żywota człowieka poczciwego (wyd. warsz. 1881—8).

Ł. Górnicki. Dworzanie polski (wyd. krak. Turowskiego 1858).

M. Bielski. Kronika (wyd. Turowskiego, Sanok 1856).

X. Kłosewicz. Opis obyczajów i zwyczajów za pan. Augusta III.

Ł. Gołębiewski. Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach. Warszawa 1831.

Wacław z Olęcka. Pieśni pol. i rus. ludu gal. Lwów 1833.

K. W. Wójcicki. Pieśni ludu etc. Warszawa 1836.

Ż. Pauli. Pieśni ludu polskiego. Lwów 1838.

J. J. Lypiński. Pieśni ludu wielkopolskiego. Poznań 1842.

O. Kolberg. Pieśni ludu polsk. Warszawa 1857; Lud, 23 tomy; Pokucie, 4 t.; Mazowsze, 5 t.; Chełmskie, 2 t.; Przemyskie; Wołyń.

Zbiór wiadomości do antropologii krajowej.
Kraków, Akademia Umiej., t. 1—18.

Materiały do antropol., etnogr. etc. Kra-
ków, Akad. Um., t. 1—13.

Więta, Warszawa, t. 1—19; *Biblijoteka Wi-
sty*, t. 1—15.

Luś, Lwów, t. 1—19.

Dr. Nadmorski Kaszuby i Kociewie. Po-
znań 1892.

Świętok. Lud nadrebski. Kraków 1893.

Dr. Śr. M. Tokarski. Zabawy i gry ru-
chowe, Kraków 1902.

Gry i zabawy... w ogrodach Rawa. War-
szawa 1911.

J. Nowicki. Polskie zabawy śpiewne. Po-
znań 1921.

Wychowanie fizyczne. Poznań 1920—21.

Pozatem: słowniki Lindaga, Karłowicza
i wiele innych.

A. Część ogólna

I. Istota i znaczenie zabaw i gier ru- chowych

Teoria zabawy posiada już dziś obszerną
literaturę i należy do działów bardzo zawężonych,
wymagających, dla należytego rozwiązania, uję-
cia wszechstronnego, przy pomocy wielu róż-
norodnych gałęzi wiedzy. Tu możemy pokusić
się jedynie o wskazanie momentów zasadni-
czych.

1. *Fizjologicznym* rozważania dały nam teorię
nadmiaru energii (*H. Spencer*), oraz pozo-
stałe przeciwną jej — teorię wypoczynku (*M. Laza-
rusz*). Zwłaszcza, czy człowiek, bawiąc się, bez-
względnie częstokroć wyładowuje nadmiar ener-
gji. W innych, a nieraz i tych samych przy-
padkach, zabawa bywa względnym wypoczyn-
kiem. Osobnik, zmęczony czynnością, poprzedza-
jąca zabawę, (a zatem nie posiadający nad-
miaru energii), znajduje w niej wypoczynek,
o ile zabawa daje znaczenie mniej zmęczenia
ogólnego. Lecz tam, gdzie tak zabawa, jak po-
przedzająca ją zajęcie nie powodują znaczniej-
szego zmęczenia ogólnego, a wywołane nim

znużenie lokalne dotyczy różnych zarządów, moglibyśmy przyjąć nawet działanie obu powyższych motywów równocześnie. Jakkolwiek bądź, zasady te są dalekie od obejmowania całości zjawisk badanych: tak np. nie wyjaśniają nam zachowania się małego dziecka, któremu zabawy wypełniają cały czas poza snem i pobieraniem pokarmu.

2. *Psychologia* przyczyniła się wolnie do rozszerzenia naszego widnokręgu w danej dziedzinie. Stało się to głównie dzięki jej poszukiwaniom w zakresie instynktów i popędów. Gdy chodzi o człowieka, ostrożniej będzie mówić wyrazu „instynkt”, albowiem to, co pod tem nazwem rozumiemy u zwierząt, występuje tu w czystej, odziedziczonej postaci tylko wu wczesnym niemowlęctwie, potem zaś mamy już zawsze do czynienia z zawiłą mieszaniną elementów wrodzonych i nabytych — instynktów i przyzwyczają, które wolimy nazywać ogólniej — popędami.

Wśród popędów tych cały szereg posiada wybitne znaczenie dla wyjaśnienia naszego problemu. Istnieje osobnego popędu ruchowego nie doznało dotąd wprowadzie uznania u ogółu psychologów, lecz trudno zamykać oczy na spostrzeżenia niekiedy wprowadzane, niemniej jednak przekonujący, gdzie ruch młodego zwierzęcia lub dziecka nie da się wytłumaczyć niczem prócz przyjemności, płynącej z samego ruchu. Gdy przyjmujemy istnienie takiego popędu, należałoby przypuścić jego współdziałanie w mniejszym lub większym

stopniu przy zabawach ruchowych wszelkiego rodzaju. W większości przypadków jednak mamy tu zapewne do czynienia z kombinacją zawiłą działania większej liczby popędów. I tak, popęd towarzyski trzeba przyjąć za niezbędną podstawę psychiczną większości zabaw, zwłaszcza gromadnych. Z nim łączy się prawie zawsze popęd naśladowczy, którego istotą bodaj najsluszniej sąją *Claparède* jako dążność do upodobnienia się spostrzeganemu wzorowi. Gdzie radość z dośnięcia wzoru nie wystarcza, dąjemy do jego prześcignięcia: odś i popęd współzawodnictwa, którego dalszy rozwój zamienia pierwotne zabawy i igrzyska na sporty nowoczesne. Od niego należy odróżnić popęd bojowy, u zwierząt mający swój wyraz najdobitniej w walkach samców o samice, u człowieka zaś również rozwinięty silnie jedynie w płci męskiej i w złagodzonej postaci znajdujący ujście w szermierce, zapasach, niektórych grach (piła nożna) i t. p. Popęd łowiecki daje nam znów szereg gier w rodzaju kółka i myszki, zajęczków, przepiócki i in., nie bez tego jednak, że łowy bywają tu często-stokroć symbolem załotów, co nas prowadzi do popędu pólowego, jako czynnika potężnego przy powstawaniu i rozwoju zjawisk tu rozpatrywanych. Wreszcie popęd manipulacyjny (eksperymentacyjny), kierujący znaczną częścią czynności dziecka od najwcześniejszego niemowlęctwa, tworzy podstawę nie tylko tak ulubionych zabaw budowlanych i konstrukcyjnych, (a także destrukcyjnych-analitycznych!), lecz

i powstawania nowych pomysłów i kombinacji ruchowych drogą prób (eksperymentów). Poza tym popędem manipulacyjnym dopatrywano się (na głębszego pod nazwą poszukiwania przyrody, zaś we wszystkich przypadkach także wskazywano na popęd zajęciowy uwagi, na wyobraźnię, silnie stangabowaną przez przyjęcie na siebie pewnej roli w zabawie.

3. *Biologiczny* punkt widzenia wyrył dotąd w sposób najbardziej konsekwentny K. Groos, wychodząc z założenia, że popędy powyższe zjawiają się wcześniej, niż potrzeba ich zaspokojenia na drodze czynności poważnych, t. j. posiadających niewątpliwą i widoczną cel, i dlatego torują sobie drogę ujścia w formie pozornie bezcelowej — zabawy. Że bezcelowość zabawy jest tylko pozorną, że za nią kryje się niezbędne ćwiczenie wszystkich zdatnych organów, które przyniósłimy ze sobą na świat w postaci niedoskonałej, przeczuwano już w starożytności. Zasięg Groosa jest hipotezą biologiczną, tłumaczącą nam w sposób zadowolający rozwój tego skomplikowanego zjawiska, zwanego przez niektórych autorów popędem czy instynktem zabawowym. W myśl zasady Darwina doboru naturalnego, G. także w walce o byt zwyciężał tym osobnikom i gatunkom, które posiadają ową biologicznie korzystną właściwość wykorzystania okresu młodości dla ćwiczenia mięśni, ośrodków nerwowych i innych narządów drogą zabawy. Hipotezę jej przeciwstawiał Stanley Hall swoją — rekapitulacyjną, według której w zabawach dziecka, czy

młodego zwierzęcia, odzwierciedlają się, w skrócie, stadia rozwoju rodowego zwiastka („zasadnicze prawo biogenetyczne” Haeckla). I tak, w zabawach dzieci dopatrywano się kolejno stadium zwierzęcia, człowieka dzikiego, korzownika, pasterza i t. p. Dużo słodni jesteśmy ten punkt widzenia uważać raczej za uzupełnienie, niż za wykluczenie teorii Groosa.

4. *Etnologia i nauki historyczne* zajęły się, z natury rzeczy, przede wszystkim tą częścią omawianych zjawisk, która, w pewnej ustalonej formie, przechodzi drogą tradycji z pokolenia na pokolenie, posiadając zabawy spontaniczne, improwizowane, stanowiące szczególnie interesujący temat dla psychologa. Niestety, olbrzymi materiał, jaki zgromadzili dotąd folklorysty i inni badacze w tej dziedzinie, czeka jeszcze na szersze opracowanie porównawcze: najlepsze monografie tego przedmiotu nie wykraczają poza granice jednego narodu, czasami zaś prowincji. Nadto posiadamy dotąd tylko składowe studia porównawcze, dotyczące pewnych odosobnionych motywów.

Wniosek, jakie wyprowadzano z tych materiałów, streszczają się głównie we wskazaniu na obrzędy religijne i magiczne, jako na źródło powstania znacznej części zabaw, przekazanych tradycją. Na dowód przytaczano liczne przykłady gier ludów cywilizowanych, które do niedawna jeszcze odbywały się we formie obrzędowej w pewnych określonych dniach, wybitnie obrzędowy charakter większości gier i igrzysek ludów starożytnych, również jak dzi-

slejszych Indian amerykańskich — wreszcie odbywający się w naszych oczach proces przemiany takich obrzędów, jak nasza sobótka przedstawiająca w różnych okolicach Polski wszystkie stadia przejścia od obrzędu do zabawy dziecięcej).

Badacze obrzędów ze swej strony zaś przypuszczają proces odwrotny u kolebki badanych wrzedeł — przemianę zabaw w obrzędy (*Irving King, E. S. Hartland i in.*), drogi powstawania w umyśle człowieka pierwotnego przekonania, że powtarzające się stale w pewnych porach roku zabawy wpływają korzystnie na przebieg zjawisk w przyrodzie (np. spowodują pożydany deszcz, wspomogą słońce w jego walce z chłodem zimowym i t. p.) skąd już krok tylko do obowiązkowego stosowania ich w charakterze niezbędnych czarów. Jeśli się ta hipoteza potwierdzi, będziemy mieli do czynienia z bardzo ciekawym cyklem przemian: zabawa — obrzęd zabawa, przyczem należy pamiętać, że pierwsza przemiana odbywa się w mrocznych stadiach pierwotnego plemienia ludzkiego, druga zaś w znacznej części w naszych oczach u społeczeństw cywilizowanych, a czwartem stadiem bywa aż następny cykl zupełny zanik zabawy.

Postawiam wniosek że, jak wspomnieliśmy, opierają się dotąd na materiale zbyt szczupłym, rzecz domagała się szerszych zestawień porównawczych. Poniżej spróbujemy dokonać takiego zestawienia na podstawie poszukiwań, czynionych od lat siedmiu blisko, a obejmują-

cych, prócz nieopublikowanych jeszcze materiałów, przeważnie polskich, bardzo znaczną już część spostrzeżeń, ogłoszonych dotąd w językach europejskich, a dotyczących ludów i plemion różnych zakątków kuli ziemskiej.

Wyniki tych poszukiwań, w postaci szczegółowych opisów i zesłań, wyjdą niebawem w druku nakładem Książnicy Polskiej T. N. S. W. w Warszawie. Tu ograniczymy się do podania wniosków bardziej ogólnej natury¹⁾.

Pochodzenie zabaw od obrzędów, o ile chcielibyśmy je rozumieć jako zjawisko mniej lub więcej powszechne, powinno być w konsekwencji dać urodzaj form zabawowych u ludów pierwotnych, jako takich, które, zatrzymane na niskim stopniu rozwoju, przeszły mało zmian połączonych z zanikiem starych wierzeń i obrzędów i powstaniem nowych. I istotnie, za całego szeregu plemion dalskich lub barbarzyńskich zasób rozrywek bywa zadziwiająco ubogi. Niepodobna jednak zapomnieć, że stosunek ten tłumaczy nam też teoria rekapsulacji (patrz wyżej), według której młodzież człowieka pierwotnego streszcza znacznie mniej urozmaiconą historję rodową, postawiając ją zatem uboższą w zabawy, jako reminiscencje życia dawnych pokoleń. Dalej, u wielu plemion tego rodzaju stosunki klimatyczne, gleba i pierwotny stan kultury sprawiają, że życie

¹⁾ Obszerniejszą opracowanie tych wniosków wyszło w Wydawnictwach Uniwersytetu Poznańskiego, *Szkolny czasop.* — przył. N. 4, 1922.

działwy i młodzieży jest zbyt ciężkie, aby dozwolić na szerszy rozwój zabaw. Wreszcie, co najważniejsze, dość tych plemion może jeszcze bardzo stopnieć w miarę postępu badań, które już nieraz wykryły bogactwo motywów tam, gdzie obserwator zbyt pobieżny nie lub prawie nie dostrzegł.

Na tej drodze zatem trudno się dopatrzeć potwierdzenia rzeczonyj teorii. Ale naodwrot, fakta pozytywne, stwierdzające nieoczekiwaną obfitość elementów omawianych u niektórych ludów pierwotnych (co prawda, zawsze u stojących na nieco wyższym stopniu kultury), mają siłę dowodową znacznie większą. Tak np. wykazano u Czernosińskich Ameryki północnej mądztwo wysoko nieraz rozwiniętych gier i igrzysk, o formie częstokroć wyraźnie obrzędowej, a uprawianych wyłącznie przez dorosłych, i również liczne zabawy dziecięce, w znacznej części identyczne z zabawami dzieci europejskich. Podobną identyczność okazują też opisy *Bartona* z N. Gwinei i wiele innych.

Czy te analogie daleko idące mamy tłumaczyć wędrownką pewnych motywów z jednego źródła ku różnym zakątkom kuli ziemskiej? Nie można zaprzeczyć, że i w tej dziedzinie wzajemne zapożyczenia odgrywają pewną rolę. Materiały nasze jednak każą przypuszczać, że zapożyczenia bywają tu raczej zjawiskami wtórnymi, drugorzędnymi i rzadko dotyczą zasadniczej treści zabaw. Jeżeli włoskie legendy średniowieczne o *Wirgiliuszu* dały

u nas zabawę dziecięcą tejże nazwy, wszelkie pseudopodobieństwo przemawia za tem, że importowaną jest tylko fabuła, a formę tej prostej zabawy naśladowczej podzieliłamy z licznymi tego rodzaju motywami u różnych narodów, które będąc rzeczą daleko prostszą uważać za powstałe niezależnie od siebie w wielu miejscach dzięki wspomnianym wyżej popędom: manipulacyjnemu i naśladowczemu. Podobnież zbędniemi muszą się wydać kunsztowne dociekania, usiłujące wykazać drogi wędrowek, jakie miał odbywać „hak”, zabawka również prosta i łatwa powstająca z manipulacyjnych prób dziecięcych. Także nasz *Zelman*, jakkolwiek nazwą (zwłaszcza w odmianie podlaskiej „Zielencze”) przypomina wyraźnie szwedzkiego „Simon i Sille”, lecz w formie i treści nie odbiega od typu tak kosmopolitycznego korowodów załotnych agronomicznych, że trudno przypuszczać, aby import szwedzki w danym przypadku musiał obejmować wiele więcej ponad nazwę.

Wyraźniej jeszcze występuje charakter wtórny zapożyczeń przy naszym palancie, gdzie po pierwotnej nazwie „galka” następuje latinizm „piłka”, a nazwą „piłatyk” później wypiera „palant” pochodzenia włoskiego, potem, w okresach wpływów francuskich i niemieckich, nie brak takich naleciałości, jak „metr”, „fanga” i t. p.

Dane te, które datyby się przytoczyć w znacznej liczbie, przemawiają więc na korzyść spontanicznego powstawania pierwotnych, prostszych postaci zabaw w wielu punktach

kuli ziemskiej niezależnie od siebie, na podstawie działania tych samych właściwości psychicznych, a przedewszystkiem popędów. W ten sposób powstał pewien zasadniczy zgrub, wszędzie jednak, kosmopolityczny. Odrębności lokalne, plemienne, czy narodowe dotężyły się z biegiem czasu głównie drogą różnego w różnych miejscach kojarzenia tego zgruba z motywami wziętymi z innych zgrubów, lub z obrzędów, mitów, wierzeń i t. p.

Proces ten będąc najlepiej zilustruje nam przykład tak powszechnej i tak wszędzie jednako grywanej „habki”, która jednak w nazwach i odmawianych przy niej formach, czy piosenkach, przedstawia rozmaitość ogromną, obejmując liczne gatunki zwierzęce (owady, ptaki, ssaki), postaci ludzkie i demonologiczne. Nie inaczej z „wilkiem i gąskami”: w zachodniej Europie, czy w Kalmuków, na Madagaskarze, czy w Gujanie, gra ta wygląda jednako, choć nawet w obrębie jednego kraju coraz to co innego ma przedstawiać, sążąc po nazwach i dialogach. Trudno się oprzeć przypuszczeniu, że ustawienie i ruch graczy były tu rzeczą pierwotną, spontanicznie powstałą na tle popędu ruchowego, towarzyskiego i łowieckiego, wspólnych wszystkim rasom ludzkim, a różne fabuły i dramaty ludzkie, zwierzęce, czy demonologiczne, zabarwiły ją rozmaicie stosownie do warunków otoczenia i stopnia kultury. W tam świetle należy nam rozważać kwestję narodowego charakteru tradycyjnych ćwiczeń

cięższych, donoszą z punktu widzenia zachowania odrębności kultury rodzimej.

Wróćmy teraz do stosunku wzajemnego zabaw i obrzędów. Czy każda, lub przynajmniej większość zabaw w ciągu swej ewolucji przechodzi przez stadium obrzędu? Zebrany przez mnie materiał kaže wnosić, że niewątpliwie przykłady tego rodzaju (patrz wyżej) nieco zbyt pospiesznie sągólniano. Jest to zjawisko częste, lecz bynajmniej nie reguła. W każdym razie możemy przytoczyć poważną liczbę form znanych oddawna dokładnie i bardzo rozpoznażonych, gdzie niepodobna dopatrzeć się śladów przejścia takiego stadium. Dodajemy zaś, że ślady tego rodzaju, wykryte w pewnej odmianie lokalnej jakiejś gry, nie muszą nas przekonywać o pochodzeniu gry tej wogóle od tego lub owego obrzędu. Świadczą one jedynie, że w danej okolicy rzecz ta skojarzyła się była z jakimś obrzędem, lub sama w pewnym okresie nabrała znaczenia magicznego czy religijnego¹⁾.

5. Ze stanowiska estetyki, zabawy ludów pierwotnych należy uważać za związtek sztuk pięknych. W dalszych grach ruchowych moment estetyczny jest wyrażony głównie trzema drogami: przez piękno ruchu (równoczesne z jego doskonałą celowością), przez śpiew, towarzyszący ruchom i przez postać, ułamek

¹⁾ Powyższe wywody (1—5) są postawione, z naturalnie omisszonymi, względnie artykułami autora w „Wychowaniu fizycznym” (1925, zes. 5—8).

Centrum
Biblioteka Uniwersytecka
Kaz. Ukropki
Kaz. Ukropki

tkwiącą w samej myśli przewodniej, czy fabule zabawy.

6. Ze stanowiska społecznego (sociologicznego), zabawy wynikają z dwóch zasadniczych popędów: potrzeby zbliżania się i potrzeby udzielania się. Jako korzyści społeczne zaś zabawy rozwijają w nas: zdolność do podporządkowania siebie woli obranego przywódcy, oraz dobrowolnie uznanyim prawidłom; społeczną sympatię (solidarność); wreszcie stają się doświadczalnym dowodem korzyści, jakie daje zgodne działanie zbiorowe. Nadto, w grach, zwłaszcza gromadnych, mają pole do wyrobienia się przywódcy, których społeczeństwo nieubdanie potrzebuje, jako inicjatorów i organizatorów. Wreszcie, w postaci zabaw, naśladowanych zajęć dorosłych, są one ważnym (u ludów pierwotnych jedynym) sposobem przechodzenia z pokolenia na pokolenie przedmiotowego bogactwa kultury danego narodu. A więc u dzieci ludów pierwotnych będzie to zabawa w prymitywne łowy i również proste walki (chłopcy), lub zajęcia domowe (dziewczęta), gdy zaś o zabaw dzieci inteligentnego Europejczyka zawiera całe bogactwo udoskonalonych technicznych, od kolei żelaznych i parowców, do samolotów, telefonów, telegrafu bez drutu itp.

Prócz tych korzyści, które możemy nazwać pozytywnymi, mogą też gry służyć społeczeństwu na drodze negatywnej, przez dawanie bezpiecznego ujęcia popędom atawistycznym, odniedźdżonym po odległych przodkach. Popędy te, ujawniając w czynach poważnych,

przyniosłyby szkodę ogółowi, w grach zaś wyładowują się w sposób niewinny. Należy tu przedewszystkiem popęd bojowy, bardzo silnie rozwinięty zwłaszcza u chłopców.

7. Ze stanowiska wychowawczego należy się nam liczyć ocenić wartość gier, wynikającą już z rozwinął poprzednich. Zarazem jednak zapatrujemy się coraz sceptycznie na nieprzepartą chęć dawnych pedagogów (zwłaszcza Froebela i jego uczniów) „tworzenia” i „konstruowania” jak najbardziej „pouczających” zabaw. Wkraczanie niezgrabnej ręki dorosłych w ten misterny światek zabaw dziecięcych, stworzonych, lub przerobionych przez umysł młodociany na własny użytek, musi być bardzo ostrożne i powściągliwe. Wystarczy usunąć to, co zbyt surowe, nieobyczajne lub niebezpieczne, tu i ówdzie prawdziwa ujął nieco ścisłej, a z licznych odmian dać pierwszeństwo najbardziej cennym pod względem wychowawczym, czy zdrowotnym.

8. Ze stanowiska zdrowotnego uznajemy zabawy i gry ruchowe przedewszystkiem jako potężny czynnik, wywołujący młodzień pod gołę niebo, jedyne miejsce, właściwe dla większości tych rozrywek. Dalej i sama postać ruchu, przeważająca w nich, to chód i bieg, posiadające ogromną wartość zdrowotną, jako ruch rytmiczny, zatrudniający kończyny dolne, a w nich bardzo znaczną część muskulatury ciała całego, z czego wynika silne, dodatnie, ćwiczące działanie na narządy krążenia, oddychania, wymianę materji i t. p. Co więcej, gry

do pewnego stopnia rozporządzają czynnikiem regulującym, który nie dopuszcza do przemęczenia. Swoistny ich charakter (w odróżnieniu od gimnastyki) pozwala na wyłączenie, gdy ono okaże się danemu dziecku potrzebnem. Wybitna zaś przyjemność, jaką gry sprawiają młodzieży, jest powodem, dla którego są one najulubieńszą postacią ćwiczeń cielesnych i najlepszą drogą do rozbudzenia zamknięcia do ruchu wogół.

II. Wskazówki wychowawcze

Wychowawca nowoczesny, któremu nie są obce zasady, wyłożone powyżej (punkt 7), nie zaczyna swej pracy w zakresie zabaw młodzieży narzucając jej choćby zawartości książki innej, lecz przedewszystkiem postara się zbadać, *jaką w tej mierze tradycję dzieci przyniosły z domu*. Osiągnie się przez to korzyść trojaką: 1) wzbogacenie zasobu zabaw, które dana szkoła będzie uprawiać, 2) dorucenie ogólnie do grzechu naszej wsiady w tym zakresie (o ile, co prawie pewna, przybędzie choćby drobna odmiana, dotąd nie opisana) i 3) wzmocnienie u dziecka urunku i powagi tradycji rodzinnych, a świadomości, że i ich wiązka, czy powiał, nie ostatnio. Takie uczucia są kamieniem budulcowym uczucia ogólniejszego, obejmującego całość Ojczyzny.

Oprócz tych zabaw, czerpanych wprost z tradycji żywej danej okolicy, wychowawca przystąpi do przyswojenia dzieciom ogółu za-

baw i gier, odpowiednich dla danego wieku. Pewne w nich szczegóły, będące na pierwszy rzut oka wątpliwością pedagogiczną, przy rozumem pokierowania mogą właśnie posłużyć do rozbudzenia zainteresowania ludem naszym, jego trybem życia i sposobem myślenia. Kilka uwag nauczycieli da np. dziesięciom latkom zrozumieć materializm wolański w „Zelmanie”, sprzeczności rytuału i istotnych uczuć w „Śwatach” i t. p. Przy pewnem znawstwie ze strony nauczyciela, można nawet w szkole średniej wprowadzić tu i ówdzie lokalne, gwarowe zabarwienie języka piosnek, czego jeszcze na ogół unikalem w tym podręczniku¹⁾.

Ponajmniej, rola nauczyciela będzie polegała na baczności, aby gry przyczyniały się do wyrabiania szeregu cech społecznych, co istotnie jest w ich mocy przy należytem pokierowaniu. Należy tu: solidarność wobec współtowarzyszy danego obozu, wyzbycie się samolubstwa i chęci popisu, posłuch wobec „matki” i „sędziego”, rzetelność wobec przeciwnika. Aby tego celu dopiąć, nauczyciel nieraz będzie musiał się uciekać do wprowadzenia *prawał dodatkowych* na czas pewien, lecz usanie [c. gdy staną się zbędne] (n. p. w Palancie: zakaz kucia ku tyłowi pola; w Nożnej: zakaz „wózka” lub trącania przeciwników — jeśli chłopcy skłonni są do nadużywania tych sposobów).

¹⁾ Jakaś wieńcowa krawiecowa zamieszkała w miejscowości (proza szkole), może nam służyć narady skandynawskie.

Niezmiernie ważnem w wychowaniu chłopców jest powściągnięcie popędów brutalnych. Należy to do najcięższych zalet Nożnej, że daje ona sposobność, a nawet pewną pokusę do rozwinięcia tych popędów — prawidłami swemi jednak je poskramia. Pod warunkiem ścisłego przestrzegania prawideł, *ale też tylko pod tym warunkiem*, staje się też ona niezrównaną szkołą panowania nad sobą dla natur chłopców, skłaniających się ku brutalności. Nadzór nauczyciela powinien więc tu być szczególnie starannym.

Gry ruchowe przedstawiają też znakomitą sposobność do kształcenia innych jeszcze zalet duszy młodocianej: przytomności umysłu i odwagi. Pierwsza z nich ma tem większe pole do rozwoju, im szybszy przebieg gry, im częstsze w niej zmiany sytuacji, im bardziej złożone prawidła. Druga występuje wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z walką (choćby w postaci gonitwy); dochodzi jednak do znaczących stopni w grach chłopców starszych, gdy trzeba znieść z dobrą miną i silne uderzenie piłką i trąpać przeciwnika, chwycić poślisk idący prosto w twarz i t. p. Dzieci trwożliwe należy ostrożnym stopniowaniem powoli wprowadzać w gry tego rodzaju, przeznaczając im zrazu rolę najłatwiejsze, aby nie krzyżyły się na wstępie.

W jakiej formie wyrazi się udział nauczyciela w grach młodzieży? Od chwili, gdy dzieci już zapoznały się z prawidłami, należy im wstawić możliwą samodzielność. Nie zaszkodzi,

jeśli nauczyciel od czasu do czasu sam gra z uczniami. Zwykłą rolą jego jednak raczej będzie rola „sędziego”, strzegącego zastosowania się do prawideł. A i tę funkcję, gdy tylko już można, należy powierzyć jakiemś uczniowi, samemu zaś jedynie sprawować kontrolę nad graczami i nad sędzią, udzielać uwag i rozstrzygać spory. Nie znaczy to bynajmniej, żeby nauczyciel był zwolniony od bardzo pilnego śledzenia przebiegu gry. Przeciwnie, tem większą ciężką na nim odpowiedzialność, aby ani w postępowaniu graczy, ani w czynności młodocianego sędziego nie wkradło się nic, co by zalety wychowawcze gry mogło obmążyć, a tem bardziej obrócić w wady.

III. Wskazówki zdrowotne

Najważniejszem bodaj posłannictwem nauczyciela w dziedzinie zdrowotnej jest rozbudzenie u młodzieży zamiłowania do przebywania na wolnem powietrzu — zamiłowania wrodzonego, utraczonego jednak już nieraz przez zły wpływ obozowania i zwyczajów miejskich. Jest to zresztą zdanie bardzo wdzięczne. Gry podniebne same tak młodzież podlegają, że po kilku próbach nieraz te same dzieci, którym przedtem było za zimno na dworze, pierwsze wybiegają z ochotą.

Granice ciepoty, w których można uprawiać gry pod gołym niebem, są szersze, niż się ogólnie przypuszcza. Anglicy grywają

w Noznej przez całą zimę, w lesie przechodzącą do gier mniej rozprzewających. I w nas można śmiało stosować grę tę (lub inną równie rozprzewającą) w dni, odpowiadające ciepłocie zimy angielskiej, tj. nie poniżej -2° R., zwłaszcza, gdy nie ma wiatru; przy suchem powietrzu i lekkim wietrze, granica ta podnosi się do 0° , przy bardzo wilgotnem powietrzu i pochmurnem niebie do $+3^{\circ}$ R. W lesie zaś grywać można przy miernie suchem i spokojnem powietrzu do $+22^{\circ}$ R., przy miernie suchem powietrzu i lekkim wietrze do $+25^{\circ}$ R., przy wilgotnem i jarnym powietrzu do $+20^{\circ}$ R. (F. A. Schmidt).

Myślący nauczyciel zdola zawsze uczynić należyty wybór między grami, stosownie do warunków klimatycznych. W dni chłodne wprowadzi dla chłopców Noznej, dla dziewcząt Koszykową, a dla dzieci mniejszych Czarnego Łada, Węła, Wilka i gąskł, gry taseczne i inne, gdzie wszyscy są w ciągłym i żwawym ruchu. W upały przeciwnie (lub gdy działa zmęczona) zarządzi gry mało ruchliwe (korowody; gry bieżne takie, w których naraz biega tylko jeden lub dwóch graczy; Palant prosty; Pięściówka i. t. p.).

Do gier w izbie uciekamy się tylko wtedy, gdy nie można ich prowadzić na dworze. A i wtedy, w miarę możności, zwłaszcza gdy działa biega, należy otworzyć bodaj górne okienko, dla uniknięcia zaś kurzu, podłoga winna być przed grami wytarta mokrą ścierką. Ostrożności te są tem bardziej wskazane, jeśli

wymiary ławy są poniżej normalnych (t. j., dla klasy z 30—50 dziećmi, 10 razy 20 m., przy 4 m. wysokości).

Każda szkoła w mieście powinna mieć do rozporządzenia dwa boiska: jedno przy budynku szkolnym, drugie za miastem, w możliwie zdrowym położeniu. Boisko szkolne wtedy należy spełnia swoje zadanie, 1) jeśli nie sąsiaduje bezpośrednio z klasami (aby hałas, wpadanie piłek w okna i t. p., nie przeszkadzały w nauce), 2) jeśli ma należyte wymiary (wogóle 3 m.² dla każdego dziecka w szkole; dla szkół średnich najmniej 30 razy 60 m.), i jeśli produkuje jak najmniej kurzu. Na małych i bardzo uczęszczanych boiskach ten ostatni punkt uwzględnić się najlepiej przez asfaltowanie, bruk drewniany, lub (taniej, lecz mniej skutecznie) przez pokrycie żwirem i staranne skrapianie. Na boiskach dużych i mało uczęszczanych można liczyć na utrzymanie krótko strzyżonej murawy. Brzozi boiska obsadza się drzewami.

Boiska zamiejskie (w miastach większych z koczującą skupianą w Ogródy Jordanowskie) winny posiadać położenie w miarę możności w pobliżu lasu, a przynajmniej poszczególnie boiska od siebie należy poprzegradzać ścieżkami alejami. Dobra woda do picia jest konieczną, bliskość kąpielni zaś (rzeka, staw z wodą bieżącą, natrysk) pożądaną. Ziemia, pokryta często koszoną lub strzyżoną murawą, jeśli nie należy do gleb przepuszczalnych, powinna być starannie zdrenowana. Wymiary

boiska, dla małych gier dziecięcych, oblicza się na 3 m² dla dziecka. Dla starszych uczniów i uczesie wymiary te wzrastają ogromnie, zależnie od rodzajów uprawianych gier (Koszykowa, Pięciówka — 50 m², Palant — 75 m², Nożna ang. — 240 m²). Średnio więc, przy większych masach uczniów, trzeba liczyć dla niższych klas szkół 4r. męskich i dla szkół żeńskich po 50 m² na głowę, dla najstarszych chłopców po 150 m² (o ile różne oddziały grają równocześnie w różne gry, jak to jest pożądane).

Nawet dzieci szkół początkowych powinny choćby raz na tydzień grywać na boisku zamiejskiem, oddychając powietrzem pól i lasów.

Gry ruchowe stanowią jeden z najważniejszych i niezbędnych działań wychowania cielesnego i zasługują na postawienie co najmniej na równi z gimnastyką, wycieczkami pieszoimi i pracą ręczną w polu. Główne sposoby wcielania ich w program zajęć szkolnych są następujące:

a) Gry uprawiane samodzielnie, w czasie wolnym od nauki popołudn., 1—3 razy na tydzień, na boisku zamiejskiem (w Ogrodzie Jordanowskim). Dla każdej grupy młodzieży przeznaczają się po 1^{1/2}—2 godziny. W czasie tym (za przykładem śp. Wł. R. Koszowskiego) należy pierwsze pół godziny poświęcić najlepszym grom, środkowe 1/4—1 g. — grom najbardziej nęcącemu, a końcowe 1/4 g. znów grom najlepszym i ćwiczeniem oddychowym.

b) Gry na boisku szkolnem, w czasie lekcji

gimnastyki. Mogą one albo wypełniać większą część lekcji (w lesie bywa to regulą), albo (w izbie) być tylko krótkim jej epizodem. W tym ostatnim wypadku wybieramy małe, szybko kończące się gry chodne, taneczne, lub bieżne.

c) Gry na boisku szkolnem w czasie przerw między lekcjami. Higjens uczy, że w czasie przerwy uczeń winien mieć sposobność do odpoczynku zupełnego dla umysłu, wszelki zatem przymus i rygor zbytek nie są tu na miejscu. Zachęcić należałoby działalność do gier bardzo prostych, nie wymagających organizacji, jak Łapanka, Wąż, Wilk i Gąski, Klasy, Kowal i t. p. Chłopców starszych, którzy dla swych gier ulubionych nie znajdują miejsca podczas przerwy, można zachęcić do biegów dookoła boiska z mierzeniem czasu. Nadto (o ile szkoła średnia rozporządza osobnem boiskiem dla klas wyższych, w odpowiednim oddaleniu od budynku) można, za wzorem angielskim, zajęć i piłą nożną w postaci zabawy „Podaj dalej”.

d) Gry na wycieczkach mogą mieć charakter o tyle odmienny, że zmęczenie pochodem wymaga rozrywki mało ruchliwej. Wtedy możemy użytkować gry, które krótkim czasie pominiemy, jako dające zbyt mało ruchu (większość gier chodnych, rzutne proste, z bieżnych np. Przerwane wojsko i t. p.).

Odzież graczy musi stosować się do rodzaju gry i do ciepłoty powietrza; a nawet, czasami, do specjalnej roli danego gracza:

„beankarza” np. przy nożnej widzimy zwykle w dzianocie (sweterze), gdyż tylko od czasu do czasu miewa on okres większej pracy. Na ogół, dla chłopców wskazaniem jest przywdzianie koszuli miękkiej, mikrochłonnej i porowatej, z kołnierzem wykładanym; w lecie rozpinąć ją należy na szyi i piersiach, a rękawy zakasać poza łokcie. Spodnie do prania, szerokie i sięgające powyżej kolana. Skarpetki i lekkie sandały, lub chodaki (o ile zaś boisko pokryte murawą i nie ma niebezpieczeństwa skaleczenia się, najlepiej grać boso). Tylko Nożna stanowi wyjątek, wymagając specjalnego obuwia i pończoch (a nawet napełnianików, dla uchronienia od przypadkowych kopnięć).

Dziewczęta grywają w stroju gimnastycznym (bluza wykładana z kołnierzem marynarskim, szerokie szarawary, pończochy, u małych dziewcząt też skarpetki); obuwie jak wyżej.

Pięte wody, zwłaszcza w lecie, jest koniecznym w czasie gier i dlatego studnia, źródło, czy beczka z dobrą wodą musi się znajdować w pobliżu boiska. Nauczyciel będzie tylko baczyć, aby dzieci po wypiciu wody nie sponżywały.

Kąpiel określiliśmy już wyżej, jako pożądaną okrażeń gier. Ogrody Jordanowskie, zakłada się też zawsze w sąsiedztwie wody płynącej, lub urządzeń w nich natryski. Przestrzec należy przed wodą zbyt zimną (zbiornik natrysków z korycielką będzie otwarty u góry i wystawiony na działanie słońca), oraz baczyci,

aby młodzież należyście ostrożnie ze znużenia przed wejściem do wody, i aby po kąpieli zaraz znów oddawała się ruchowi.

Przemęczenie stanowi poważne niebezpieczeństwo dla młodzieży. Mimo wspomnianego wyżej (patrz rozdz. I, punkt 8) regulatora, zapal do gier urasta nieraz w namętność, która nie daje spocząć, gdy tego zdrowie wymaga. Musi tu więc wrócić nauczyciel ze swymi wskazówkami i radami, a czasem nawet z usunięciem czasowym z gry ucznia widocznie przemęczonego.

Najłatwiejszym do sprawdzenia objawem przemęczenia jest niemożność oddychania przez nos wskutek wzmocnionej potrzeby tlenu (Dr. St. M. Tokarski). Aby ten sprawdzian istotnie mógł działać, trzeba łpić zły zwyczaj niepotrzebnego oddychania ustami, a dzieci, które nie mogą nosem oddychać z powodu zmian chorobowych (w jamie nosowej lub nosogardłowej), posłać do lekarza. Również bładość niezwykła bywa oznaką przemęczenia.

Często powtarzane przemęczenie prowadzi do stałych zmian, przedewszystkiem w mięśniach sercowym, w postaci jego przerostu. Zmiany te są uleczalne, wymagają jednak dłuższego wstrzymania się od zwykłej gimnastyki, gier igrzysek i leżenia (głównie gimnastyką leczniczą).

Z pośród opisanych w tej książce gier, najłatwiej do przemęczenia mogą doprowadzić Polowanie (Bieg na przesłaj) i Nożna angielska. Dlatego to do gier tych należy przypuszczać

tylko chłopców starszych, należycie przygotowanych innymi grami i gimnastyką, silnych i zdrowych (przy Polowaniu nawet tylko po uprzednim zbadaniu przez lekarza, które i co do Nożnej jest bardzo pożądané).

Ważnem w unikaniu przemęczenia jest też baczenie, aby młodzież nie grała zbyt długo najwyżej 1½—2 godzin dziennie) i aby nie odawiała się wyłącznie jednej, należącej grze, jak to często bywa co do Nożnej.

Na boisku zawsze powinny się znajdować *przybory do pierwszej pomocy* w nieszczęśliwych wypadkach.

Zapobieganie chorobom zakaźnym wymaga przedewszystkiem czystości. Prawidła gier zalecają do częstego stykania się z rękami towarzyszy, z ich odzieżą, z piłkami, pałkami i t. p. Wskazane jest zatem umycie rąk przed zabawą i po niej, częste oddawanie do prania ubiorów ćwiczebnych, również jak utrzymywanie w czystości (np. przez zmywanie formaliną i t. p.) przyborów do gier. Również rozumie się samo przez się, że tam, gdzie stara tradycja każe w grze odwołać towarzyszkę, dziewczynka zaznaczy tylko ten pocałunek w powietrzu.

IV. Ogrody Jordanowskie.

Zbyt skłonni do podziwiania tylko wzorów zagranicznych, zawsze jeszcze za mało sobie zdajemy sprawę ze znaczenia dzieła, jakiemu

r. 1883 dał początek Henryk Jordan. Stwierdził tu przeto trzeba, że, co stwierdzono i uznano wielokrotnie za granicą¹⁾, że Ogrody Jordanowskie są organizacją w swej całości oryginalną i w wielu szczegółach nigdzie indziej niedosięgniętą.

Oto, jak autor niniejszego scharakteryzował pokrótce instytucję Jordanowską²⁾ na kongresie paryskim, wskazując na 1) rolę wybitną działania osobistego założyciela parku, który oddawał swemu dziełu cały majątek i wszystkie wolne chwile aż do śmierci; 2) troskliwe zabiegi, któremi Jordan uczynił je prawdziwą cieplarnią dla roślinki gier wychowawczych, wówczas bardzo wąblej; uczeń znajduje tam należycie wyszkolonych przewodników, wszelkie przyrządy i przybory, sztalnie, natryski, wielką halę do schronienia w razie niepogody, skromne posiłki po zmierzonych cenach i t. p.; 3) bogatą rozmałość gier, uzupełnianych posztem gimnastyką, śpiewem chóralnym, ćwiczeniami wojskowemi, pracą ogrodniczą; 4) młodzież rzemieślniczą otoczoną szczególną opieką, oddając jej wyłącznie park w każdą niedzielę; 5) boiska rozłożone w pięknym parku, uczęszczanym tłumnie przez publiczność, która znajduje tam sposobność do poznania gier ruchowych i przekonania się o ich wartości.

Przykład, stworzony przez dra Jordana na

¹⁾ M. i. na kongresach międzynarodowych higieny szkolnej w Norymberdze 1904 i w Paryżu 1906.

²⁾ Les écoles polonaises etc. Lwów 1906.

bloniach krakowskich, niedługo też pozostał odosobnionym. Zwłaszcza po roku 1905, kiedy to lwowski Towarzystwo zabaw ruchowych wprowadziło do gier młodzieży naszej pierwiastek współzawodnictwa sportowego, dotąd jej obcy, wzrosło wielokrotnie zamiłowanie do gier, a wraz z nim i ilość Ogrodów Jordanowskich. Dużo osób tych instytucji, rozsiadanych po wszystkich częściach Polski, wynosił dwadzieścia kilka (między z lat ostatnich brak dokładnych danych). Wszystkie one poszły w głównych zajęciach za swym pierwowzorem. Tylko działalność osobista założycieli mało gdzie tak silnie się zaznaczyła: byli nimi coraz częściej nie ludzie prywatni, lecz zrzeszenia (głównie sokolskie, specjalne towarzystwa i t. p.). Wyjątki pod tym względem stanowią m. i. działalność szlachetnych pedagogów w rodzaju dyr. Skupiewicza w Kołomyi i Kowalskiego w Nowym Sączu. Ofiarność osobista wyraziła się też w zapisach, z których największy (K. Baasa) zapewnił naszej stolicy, Warszawie, sieć znakomicie wyposażonych i prowadzonych Jordanówek.

Pod innym jeszcze względem późniejsze Jordanówki różnią się od pierwowzoru i to na swą korzyść. Park krakowski (patrz rycinę) nie miał potrzeby, w czasie swego założenia, wyzyskiwać dokładnie powierzchnię: toteż boiska zajmują tu stosunkowo niewielką jej część, reszta zaś służy jako ogród przechadzkowy. Te stosunki zmieniły się z rozwojem zamieszkania do gier i z przyrostem ludności, tak, że

oddawna już młodzieży za ciasno w parku i część jej zajmuje błonia sąsiednie. We wszystkich nowszych urządzeniach tego typu liczone się z tem z góry, a ilustrowane tu wzory (lwowski i cieszyński) mogą posłużyć za typowe przykłady oszczędnego szafowania terenem.

Sposób postępowania przy zakładaniu Ogrodów Jordanowskich zależy przedewszystkiem od rozmiarów danego miasta. W mieście małym (przykład: Cieszym — patrz rycinę) wystarczy jeden ogród, w którym skupią się cała młodzież. W miastach ponad 100.000 mieszkańców należy założyć co najmniej dwie instytucje tego rodzaju (wedle możności na przeciwnych krańcach miasta), a ewentualnie jeszcze nadto w innych punktach obwodu miasta dodać boiska (przykład: Lwów, ze swojemi dwiema Jordanówkami: Sokółka na Łyczakowie i Tow. zabaw ruchowych na Stryjskiem). Miasto wielkie wymaga zupełnej decentralizacji — tak też postąpiła Warszawa ze swojemi dziewięcioma Ogradami Baasa, rozmieszczonemi w różnych częściach miasta. Mimo to zarząd w Warszawie pozostał jednolitym dla wszystkich ogrodów.

W poprzednim rozdziale omówiliśmy już ogólne warunki położenia i urządzenia boisk. Teraz dodamy, że najpierwszą troską przy planowaniu ogrodu musi być zapewnienie dostatecznego obszaru dla gier „wielkich”, t. j. wymagających dużej przestrzeni. W tym celu starano się przedewszystkiem o założenie dosta-

tecznej ilości boisk Nożnej, ofiarowując pod nie wszystkie części terenu, które nadają się do tego bez zbyt kosztownej niwelacji. Roztropnie też będzie pozostać zapas odpowiednich na ten cel przestrzeni na przyszłość, wobec szybko warstwiającej ludności miast większych (przykład: przestrzenie oznaczone „7” na planie parku Tow. zsb. ruch. we Lwowie). Boiska te mogą służyć także grom „mniejszym”, np. 4 boiska palantowa mieszczą się uspostrzek jednego boiska Nożnej, podczas gdy odwrotnie, przestrzeń taka rozbita stała na małe boiska nie dałaby się już użyć dla Nożnej.

O ile teren zawiera też przestrzeń pagórkowatą i zadrzewioną, może ona służyć zunkomicie *ćwiczeniom karcerskim* (oboznictwo, podchodzenie, tropienie i t. p.; przykład: Turów). Tam, gdzie stosunki terenu nie pozwalają na pomieszczenie boisk Nożnej, zakładamy boiska szcuplejszych rozmiarów, służące grom mniejszym i *ćwiczeniom lekkim* (szermierka, rzut, skok) oraz gimnastyce. Na brzegach boisk sadzimy szeregi drzew, tam zaś, gdzie się boiska ze sobą stykają, należy je przegrodzić alejami cielistymi (jak to widać na planie parku lwowskiego). Ponadto nie jest dobrze zbyt spiesznie się z zadrzewieniem terenu, aby nie trzeba niszczyć drzew w razie potrzeby zakładania nowych boisk.

Na zagonki dla pracy ogrodniczej możemy przeznaczyć przestrzenie, które z powodu trudności niwelacyjnych i t. p. mniej się nadają na boiska.

PARK MIEJSKI DUMORDANA

W KRAKOWIE

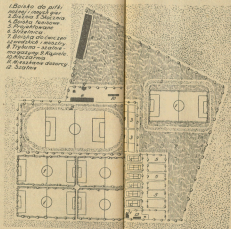
1. Budynki główne
2. Boiska
3. Boiska terenowe
4. Kioski
5. Ogrody przydomkowe
6. Pola pomidorowe
7. Stawiska
8. Stawiska
9. Płocizna między
10. Kioski
11. Pomnik Dumordana
12. Stawiska
13. Stawiska główne
14. Ter. wydzielony
15. Stawiska podziemne
16. Drogi
17. Stawiska między



BIRK TOWARZYSTWA RUCHOWYCH

1911

1. Bieżnia do piłki nożnej i koszykówki
2. Bieżnia 100 metrów
4. Bieżnia 400 metrów
5. Projektowane
6. Szklarnia
7. Bieżnia do jazdy na łyżwach i narciarstwa
8. Rybnik - sztuczny
9. Kuchnia
10. Kuchnia
11. Kuchnia
12. Kuchnia



Przynajmniej jedno z tych boisk okalamy *Nieżwą* o obwodzie 400 m. a szerokości 4 m.

Jeśli niema w sąsiedztwie rzeki stosownej do kąpiel i wioślarnia, zakładamy staw o wodzie przepływającej (przykład: Cieszyn, patrz rysunek — i Sambor).

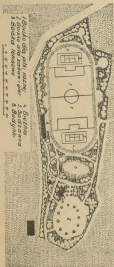
Wodne uzupełnienie całokształtu ćwiczeń daje też strażnica (przykłady: Kraków, Lwów); wraz z kąpielą, pływaniem i wiosłowaniem; zastąpi ona w czasie upałów letnich wiele zabaw bardziej ruchliwych. Jeśli zaś jest kryta, pomoże do wykorzystania czasu nie pogody.

Z budynków, jakich wymaga dobrze urządzone *Jordanówka*, wymienimy przedewszystkiem pawilon dla pomieszczenia młodzieży w czasie deszczu. Powinien on zawierać szatnię, schronienie na przybory, halę gimnastyczną i natryski. W tymże budynku można pomieścić i mleczarnię, gdzie młodzieży korzystającej z parku wydaże się posiłki skromne po cenach niższych. Jeżeli środki i stosunki miejscowe pozwalają pomyśleć o trybunie dla widzów zawodów publicznych, wówczas najlepiej ją również połączyć z tym budynkiem, a całość umieścić przy jednym z dłuższych boków boiska *Notowej*, oboczonego bieżnią.

Nadto w pobliżu wejścia należy wznosić domek dozorczy, a pawilony ustępowe tak rozmieścić, urządzić i utrzymać, aby mimo niewielkiej odległości od boisk, nie zanieczyszczały ich powietrza.

O konieczności dostarczenia młodzieży bawiącej się wody do picia pisaliśmy już w po-

PIRZE IMIENIA ADAMA JEROPY W SIRICY POD CIESZYNEM



przednim rozdziale. Nakłada ona na założycieli Jordanówek obowiązek niezbyt rzadkiego rozmieszczenia kranów wodociągowych, lub studzien z dobrą wodą. Hydranty dla skrapiania boisk i ścieżek są również niezbędne.

Obok urządzenia Jordanówki, niemniej ważną jej cechą jest nabyta organizacja. W większych ośrodkach rzecz może wiać w ręce gmina (przykład: Kraków) lub specjalne stowarzyszenie.

W mniejszych najkorzystaliej ją oprzeć o gminną szkołę lub inne instytucje o celach pokrewnych. W pracy organizacyjnej jedną z najważniejszych rzeczy jest wyszkolenie przewodników zabaw. W tym celu corocznie na wczesną wiosnę (w czasie feryj wielkanocnych) należy odbywać pod wytrawnym kierownictwem kurs prowadzenia gier, trwający co najmniej tydzień, a obejmujący treściwe wykłady o higienie i pedagogice gier, o zastosowaniu i prawidłach poszczególnych gier i o ratownictwie, a dalej ćwiczenia w grach samych i ich prowadzeniu. Do kursu należy dopuszczać młodzież z wyższych klas szkół średnich, a zwłaszcza z seminarjów nauczycielskich i tak urobinym przewodnikom poruczyć potem kierowanie zespołów działwy pod nadzorem naczelnym dobrego specjalisty. Gdzie obfite środki na to pozwalają (np. w Warszawie), program ten rozszerza się znacznie, z wielką dla sprawy korzyścią.

V. Technika prowadzenia gier

a) Losowanie

Przez zwykłego sposobu losowania (moneta), używanego przy Nożnej, Koszykowej i t. p., są inne, tradycyjne, z których wskazyjemy tylko najczęściej używane.

1) Przy niektórych grach dzieci, chcąc oznaczyć, kto z graczy ma objąć szczególną jakąś rolę* (kryć się, iść w środek, łapać towarzyszy i t. p.), czynią to za pomocą formulek, zwanych *wyśłowianami*³⁾. Przy każdym słowie mówienia, przywódca dotyka jednego z graczy; na jego przepodnie oznaczony wyraz (zwykle ostatni), temu wyznacza się odpowiednią czynność. Z wielkiego mnóstwa mówian przytaczamy tu tylko małą część. Pochodzą one prawdopodobnie ze starych zamawiań i formuł obrzędowych.

1. Entliczki, pętliszki, Czerwone stoliczki, Na kogo wypadnie, Na tego śp.

2. Kite, pekite, cukite me, Abel, fabel, domine, Eko, peko, kostka gra (prawdopodobnie z łaciny: Angite, pangite, cingite me, Habbis, labilis domine).

3. Janie, Janie, Fabtjanie, Pasie konie na wygonie, W czerwonym kabacie; Zapytała pani matka: Jutro święto macie?

4. Eno, duo, raka, Czwarte, finter, seks;

³⁾ Wskazywano: zastawanie (od wyrazu *meta*). W innych okolicach zowią je „karzymi podziemem”, „złobkowaniem” i t. p.

Ense, duo, raba, Czwarte, finter, zaka (z liczebników hac. unus, duo, tres, quattuor, quinque, sex).

5. Inki, piński, Ludowinki, Kacy Klas, Paterwas, Ty zajączku biegaj w las! (lub: Ty jastrząbku leć no i t. d.).

2) **Włupu** używa się przy prostszych grach w piłkę (Kasza, Szparzony i t. d.). Przywódcza ciska piłkę o ziemię (lub o ścianę). Kto ją chwyci po odbiciu w locie, jest wykupiony i cisnąwszy się podobnie o ziemię (ścianę), odstępuje na bok. Tak rzecz idzie dalej, aż przy piłce zostanie jeden tylko gracz. Ten musi iść przy grze do środka (lub pod ścianę), jako okupiony.

3) **Wymierzanie** jest zwykłym sposobem losowania przy Palancie, Kacze i grach pokrownych. Odbywa się ono albo między obiema „matkami”, albo (w grze bez matek) biorąc w niem udział wszyscy uczestnicy. W pierwszym wypadku, matka „białych” rzuci palant drugiej („czwornych”), ta chwyci go za górny koniec, obraca ręką i, nie zmieniając chwytu, ustawia palant pionowo wolnym końcem ku górze. Tuż ponad chwycem czwornych chwyci znów matka białych, potem znów czwornych i tak idą chwytami w górę, aż któraś chwyci koniec górny. Wtedy musi jeszcze, bez zmiany chwytu, dowieść jego siły, oprowadzając palant 3 razy wokół głowy, podrzucając i chwytając w powietrzu (albo przeciwnik próbuje go 3 razy wybić z ręki).

Wymierzanie bez matek odbywa się po-

dobnie, tylko chwytają wszyscy po kolei, jeden nad drugim. Kto chwyci za górny koniec, idzie podbić.

4) Przy Śwince używają też innego losowania palantem: Wszyscy chłopcy stawiają swe palanty na podbicia stopy i rzucają. Kto najbliżej rzuci, idzie poza koło jako „pasters”.

b) Podział na obozy

Przy grach, wymagających podziału na obozy, postępujemy w sposób jak najbardziej salwujący samodzielność uczniów. Ci nam sami wskazują dwie „matki” (w razie potrzeby — głosowaniem). Potem matki losują między sobą (monetą lub „wymierzaniem”) o pierwszeństwo wyboru. Potem kolejno wybierają one najlepszych graczy, tak, że powstają dwa obozy, możliwie równe co do liczby i siły.

Lepiej jeszcze podział na obozy uczynić stałym (zwłaszcza dla gier obowiązkowych, więc np. prowadzonych na lekcjach gimnastyki) i wykonać np. raz na półroczu, na pierwszej lekcji, potem zaś jedynie przeprowadzić pewne zmiany lub podział powtórzyć, jeśli siły okazały się zbyt nierównymi. Przytem klasę, licząc do 30 uczniów, podzielimy na 2 obozy; licniejsze klasy na 4 obozy. W tym ostatnim przypadku wybierają zrazu uczniowie 4 matki; z tych dwie dzielniejsze dzielą najpierw (jak wyżej) między siebie połowę klasy, resztę zostawiając do podziału dwóm drugim. Tak po-

wstają dwie pary obozów, każda o mniej więcej równej sile.

Odwagi dla odróżnienia graczy stałych są zbędne przy codziennych grach szkolnych, gdyż uczniowie doskonale pamiętają, kto gdzie należy. Przy zawodach mniej lub więcej publicznych, dobrze jest jedną przynajmniej stronę odznaczyć szarfami (lub taśmami) barwnymi, zarzuconemi przez ramię. Przy Lapance, Czarnym ludzie i t. p., obywatelom odznaczają się obróceniem czapki do tyłu w tył, taśmą barwną, chusteczką na ramieniu i t. p.

c) Zawody

Zawody przyczyniają się ogromnie do rozbudzenia zamiłowania ku gróm a co więcej, są znakomitym bodźcem doskonalenia się w nich i ścisłego przestrzegania prawideł. Będzie też korzystnem, począwszy od pierwszych klas szkoły średniej, nie tylko dozwalać na zawody, ale i zachęcać do nich. W obrębie klas (między obozami danej klasy) zawody można prowadzić stale na lekcjach gimnastyki w porze cieplejszej, w zakresie gier, dla których starczy miejsca na boisku szkolnem. Od zwykłych gier będą się one różnić tylko tem, że nauczyciel zapowie zawody i każde ściśle zapisywać wyniki. O przewadze obozu rozstrzygną suma wyników za dłuższy okres (najlepiej całą porę roku, odpowiednią dla danej gry). Sumę tę oblicza się dwójako: na kreski i na wygrane. Przy pierwszym sposobie, dodaje się kreski,

uzyskane przez dany obóz we wszystkich grach. Przy drugim dodaje się liczby następujące: każda wygrana — 2, nierozegrana — 1, przegrana — 0.

Ku końcowi pory (sezonu) danej gry można urządzić, dla klas niższych, zawody międzyklasowe, dla wyższych zaś, prócz tego, zawody międzyszkolne. Obóz, mający walczyć z daną klasą (jej obóz „przestawicielski”) wybiera się z graczy, którzy odznaczyli się w stałych zawodach między jej obozami. Podobnie i przedstawicielami szkoły będą wybitni gracze zawodów międzyklasowych. Inicjatywę zostawiamy uczniom; walczą ze sobą klasy i szkoły, których uczniowie wyzwali przeciwników. Gdzie zamiłowanie i wprawa większa, tam dla zawodów międzyklasowych (a jeśli można, i międzyszkolnych) najlepiej zaleca się następujący porządek: Gra każda klasa (wyższa) z każdą po raz (lepiej po 2 razy) i sumę wyników oblicza się „na wygrane” (patrz wyżej). Oczywiście tego rodzaju szereg zawodów wymaga wiele zachodu i dobrej organizacji, a pierwsze zawody muszą się odbywać już z początkiem sezonu.

Co do pór roku, dla Pałania np. i Piłki odpowiednią będzie wiosna, dla Pięstówki — lato, dla Nożnej angielskiej i polskiej — jesień. Zwykłe gry szkolne nie wymagają wcale ścisłego trzymania się sezonów, tylko warunków ciepoty danego dnia. Przy zawodach jednak na większą skalę jest to koniecznem.

Sposób prowadzenia gier nowoczesny, t. j. zawodniczy (bardziej sportowy, czyli igrzyskowy) spotyka się z wieloma, często słusznymi zarzutami. Nie dotyczą one jednak istoty rzeczy, tylko błędnego zastosowania. Zawody źle kierowane mogą prowadzić do roznamiętania młodzieży i do jednostronności w wyborze gier (najczęściej do wyłącznego uprawiania Nożnej ang.).

Nie dojdzie do tego nigdy, jeśli wychowawcy nie wypuszczą steru z rąk i będą czuwać nad zawodami. Objawy zbyt namiętane i bezwzględne współzawodnictwa uda się wtedy stłumić w zarodku. Co zaś do jednostronności, unikniemy jej, jeśli warunkiem przystąpienia do zawodów dla danego obozu będzie konieczność współzawodniczenia nie tylko w Nożnej, ale np. i w Palancie i Piąstówce (z obliczeniem wyniku ostatecznego według sumy wyników z tych wszystkich gier).

Przy trudniejszych grach zawodniczych musimy ściśle rozróżnić trzy odrębne pojęcia, które w mniejszych grach nie tak jasno występują: *prawidła gry*, jej *technikę i taktykę*.

Do przestrzegania prawideł jest gracz zobowiązany wobec obozu przeciwnego, aby gra mogła doprowadzić do niewątpliwego wyniku. Kontrolę nad obozami obozami w tej mierze obejmuje bezstronny sędzia.

Oba pojęcia pozostałe dotyczą obowiązków gracza wobec własnego obozu. Powinien nabyć pewnej wprawy w technice gry (biegu, rzutach, podbiciach i t. p.), a dalej staraniem

jego będzie stosowanie się do pewnych zasad, ustalonych doświadczeniem, zasad taktyki, które rozumnym podziałem pracy między towarzyszy obozu prowadzą do zwycięstwa. Kontrolę tu znów prowadzi wódz obozu, zwany *matką*.

d) Kary i nagrody

Przy zawodach, prowadzonych na nowoczesny sposób igrzyskowy, najlepszą formą nagród dla zwycięzców są nagrody „wędrownie”. Są to trwałe przedmioty wartościowe (szkandar, tarcza, puchar, posąpek i t. p.), ofiarowane na ten cel przez osoby lub organizacje. Nagrodę taką, po skończonych zawodach, oddaje się w przechowanie szkole zwycięskiej, która ją umieszcza na miejscu widocznym (w sali, czy sali aktowej) aż do końca zawodów następnym. Nazwy szkół zwycięskich i daty zwycięstw uwidacznia się na nagrodzie, która przechodzi na własność szkoły tylko wtedy, gdy ta ją zdobydzie trzy razy z rzędu.

Obok nagród istnieją jednak u boha i kary, uświęcone dawną tradycją. Chłopiec, który przegrał, odbiera taką karę w różny, zawsze jednak dotkliwy sposób: jestto poprostu bicie („lanie”), lub „czapkowanie” (kućcie czapkami przez wszystkich innych), czy wreszcie „rozstrzelanka” (czyli „koronacja”). O tej ostatniej nieco pomówimy, gdyż jest ona bardzo rozpowszechniona wśród młodzieży szkolnej i można ją tolerować, jako niezłe cwi-

czenia w rzutach piłką. Używa się w grach, gdzie uczestnicy otrzymują kreski ujemne (Dolki, Wakatus i t. p.). Chłopiec, który pierwszy doszedł do umówionej liczby kreszek, np. 10, staje twarzą do sąsiady, lub parkanu, a tyłem do towarzyszy. Ci kolejno kują go w plecy piłką (z odległości 5 kroków), przyczem każdy ma prawo do tylu rzutów, ile kreszek mu braknie do dziesięciu. Karą bywa też gra, zwana łapą.

e) Wykupno fantów

Przy wykupnie fantów „sędzia” może zatrudnić od właściciela wykonania którejs z następujących igraszek, rozpowszechnionych między dziećmi polską różnymi okolic:

a) dla dwójki pól obojęt: 1. *Dymy*. Dwoje dzieci staje naprzeciw siebie i, chwytwszy się za obie ręce, a stopy wysuniwszy wprzód, nachyla się wstecz. W tej postawie wirują szybko w jedną i drugą stronę. 2. *Kaszę wleć*. Dwoje dzieci podaje sobie ręce, np. prawo, i wiruje, biegnąc wprzód dookoła. Gdy zaproszą do towarzystwa więcej dzieci, powstaje wirujący krzyk, lub gwizda (jak „krzyk” w marzecie). 3. *Pycak*. Dwoje dzieci staje plecyma do siebie i, ująwszy się nawzajem ramionami w przegubach łokciowych, każde z nich podnosi kolejno swego towarzysza, nachylając się wprzód. 4. *Przebrać się*. Dziecko wjmuje oburącz podchwytem kij postawiony (lub wbiły) pionowo, w wysokości np. 30 cm. od ziemi

i przeprowadza głowę i tułów pod rękę na drugą stronę, nie dotykając ziemi niczem prócz stóp. 5. *Wziąć się*. Huśtanie dwójki dzieci, siedzących na końcach deski, podpartej w środku. 6. *Zwałowy most*. „Most” tworzą dwa rzędy dzieci, obrócone twarzą ku sobie, przyczem każde podaje obie ręce swemu vis-à-vis. Drugi partja dzieci, w szeregu, trzymając się za ręce, podchodzi pod most, który się „wał”, t. j. udziela im lekkich uderzeń. Potem role się zmieniają.

b) Dla chłopców: 1. *Baryłkę toczyć*. Chłopiec siada na ziemi z nogami skrzyżowanymi, pochyla się wprzód i chwytą prawą ręką lewą nogę koło kostek i nadwrót, potem szybko toczy się wprzód. 2. *Dęba stanąć*: stanie na rękach. 3. *Krygle bć*. Chłopiec staje w rozkroku, ramionami wznosząc w górę wskaz i ramię się w bok, tocząc koło i dotykając ziemi kolejno ręką np. lewą, potem prawą, nogą prawą, lewą i t. d. 4. *Chleb piec*. Jeden z dwóch chłopców kładzie się na wznak i wyciąga ramiona po ziemi wzdłuż tułowia. Drugi staje na dłońach pierwszego (twarzą ku jego twarzy) i oparłszy się rękami o podłokiesione i wyciągnięte ku niemu nogi towarzysza, przeskakuje przeczem wprzód. 5. *Wziąć (wziąć)*. Jeden chłopiec staje na przedzie jako wódz. Drugi, nachylwszy się za nim, chwytą go za pas; na kark tego drugiego wskakuje trzeci i siada konno; za nimi czwarty, nachylony, trzyma za pas drugiego, na karku dźwigając też jedźdźca (piątego chłopca) i t. d., póki chłopców starczy.

Tem szereg jeźdźców harcuje pod przewodem wodza. *U. Kocury*. Dwaj chłopcy ustawiają się na czworakach, twarzami w przeciwne strony, stykając się z sobą podszwami. Na ich plecy wskakują i siadają konno dwaj inni, też tyłem do siebie i zamępiją się pod łokcie (jak powyżej przy „pętku”). Potem dolni pękają w przeciwne strony, a jeźdźcy, trzymając się mocno, przeciwdziałają temu. Po bokach stoją dwaj jeszcze chłopcy, chroniąc jeźdźców od upadku.

f) Przybory

Dla oznaczenia granic boiska, met i t. p. używamy *chorągiewek barwnych*, wbijanych dołnym, okutym końcem w ziemię. DREWCE chorągiewki powinny mieć przynajmniej 1¹/₂, m długości; górny koniec tępy; proporczyk barwy jaskrawej. Prócz tego, przy grach igrzyskowych, a zwłaszcza przy zawodach, oznaczamy dokładnie granice i inne linje, polewając (z koneweczki ogrodowej, bez sitka) murawę pod sznur, na szerokości decymetra, mlekiem wapiennem.

Piła dęta dla nożnej ma około 20 cm. średnicy, kształt kulisty; składa się z duszy gumowej i okrywy skórzanej. Młodzież powinna się nauczyć nadymać piłę (osobną pompką), uprawiać pękniętą „duszę” i utrzymywać skórę w dobrym stanie (przez napuszczanie jej tłuszczem). Do pęstówki i koszykowej używa się takież piły, lecz o okrywie cieńszej. Piła jest

dziś wyrobem fabrycznym; na wsi można ją zastąpić pęcherzem, obszytym skórą.

Piłka polska ma średnicę około 7 cm. Najpraktyczniej sporządza się ją w ten sposób: korek z butelki (lub mały balonik) obwiąza się krajką sukieną, a następnie kula pożądaną wielkości. Teraz krajkę się obszywa nicią i dla trwałości opłata barwą bawełną, jeśli piłka przeznaczona dla dziewcząt, lub młodszych chłopców. Aby była przydatną dla chłopców starszych, posyła się ją do szewca, który opatrzy piłkę pokrywą skórzaną z 4 lub 8 kawałków. Młodzież wiejska zwykle sporządza piłkę z sierści bydłowej, którą zwilża i „pił” (łoczy między dłońmi), dodając coraz nową warstwę.

„Lanki” i „półlanki” fabryczne są droższe i gorzej, gdyż za daleko lecą, zbyt łatwo się gubią i trudniej je chwycić, bo odskakują od ręki. W jeszcze wyższym stopniu posiadają te wady piłki kauczukowe, sporządzone w domu (przez nawijanie skrawków kauczuku na cukier i wygotowywanie w mleku). Piłka dęta (tenisowa) też nie nadaje się do gier u nas opieszalszych.

Palant jest to kij z drewna miękkiego dla chłopców młodszych, z twardego dla starszych, długości 80—100 cm., o przekroju kołistym (3 cm. średnicy), albo prostokątnym z zaokrąglonymi krawędziami (3 × 4 cm.). Palantów powinno być zawsze kilka pod ręką, aby grzeze mogli je dobrać wedle upodobania. Używanie (dla początkujących) łopatek zamiast palantów

do niezago nie prowadzi: lepiej, gdy chłopiec odrzuci próbuje podbić własciwem narzędziem. Najbardziej dla dziewcząt koniecznem jest użycie do podbijania np. starej rakiety tenisowej.

Pałki (spyzniczki) do Krągu są to kije o średnicy 4 cm., długości 1 m., u dołu nieco zakrzywione.

Opis innych przyborów znajduje się przy grach poszczególnych.

VI. Niektóre nazwy, znaki i skrócenia

Gołębiowski cenny zbiór gier i zabaw (1881) nie podaje rozpowszechnienia poszczególnych gier, ani okolic, z których one pochodzą. Dlatego uwaga: „gra opisana u Gołębiowskiego” zwalnia nas od podania tych szczegółów.

Igrzysko — sport.

Kop. — kopnięcie.

Maz. — Mazowsze.

Małop. — Małopolska.

Piąk i piłką używano w dawnej Polsce przybory, które nowi autorowie zwią „piłką dużą i małą” (germanizm).

Rząd, według utartego słownictwa gimnastycznego, jest ustawienie graczy w jednej linii obok siebie.

Szereg — to samo, tylko gracze stoją jeden za drugim. Skupienie dwóch szeregów w odstępie pół kroku od siebie, daje *dwuzząd* i *dwuszereg*.

Wielkop. — Wielkopolska.

(:) Słowa ujęte w takie znaki (:) śpiewa się dwa razy.

B. Część szczegółowa

1. Zabawy i gry chodne

(Kawady)

Za męz, za męz, piękna baba!
Opłakują mi wesoło:
A ty się ciesz, ciesz, ciesz!
Nie masz mił, wyślij wesoł.
J. Kochanowski.

1. Ptaszek

Gra bardzo rozpowszechniona w Polsce; odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci, w liczbie parzystej, tworzą koło, trzymając się za ręce; jedno (lub pary) zostaje w środku koła. Wszystkie chodząc, śpiewają:

Wesoło!
La-la piaszka w ci-oty! Zdradzacie parzystym
A ja sobie stoję w kole! Wyprzedzam kroki wasze!

(Marsz)

*La - ta piosen - ki po u - ś - ty
Zbiwa so - bie poróżnia - cy Go u - stwa
dobierano i ja do - bra Co - bie u - sta Co - bie u - sta*

Lata piosenek po ulicy,
Zbiwa sobie garść piosenki!
A ja sobie staję w kole
I wybieram tego wódy.
(Lub: Co wybieram, doświadczeń kole,
A ja sobie ciebie wódy).

Po tych słowach środkowy dobiera sobie parę, w czym go naśladują natychmiast wszyscy uczestnicy. Kto został bez pary, idzie do środka i gra zaczyna się na nowo.

2. Bąk

Gra dzieci wiejskich pow. biadostockiego, odpowiednia dla ogródków dziecięcych (jako wstęp do poprzedniej).

Jak „Piosenek”, tylko dzieci, zamiast piosenki, wotują na środkowego: „bąka, myj się i pacierzę mów”. Ten ruchami naśladuje te czynności, potem nagle dobiera sobie parę.

3. Chusteczka jedwabna

Gra dziewcząt wiejskich na Mazowszu i w Wielkopolsce, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta tworzą kóło, trzymając się za ręce; jedna stoi w środku kóło. Wszystkie krążą, śpiewają:

*Mam chusteczkę jedwabną, komatę podaruję!
Kogo lubię, kogo kocham, tego poszukaj.*

Mam chusteczkę, mam jedwabną, komatę podaruję?
Kogo lubię, kogo kocham, tego poszukaj.

Potem środkowa kładzie chusteczkę przed jedną z towarzyszek; obie przyklekają na niej i całują się (w powietrzu!). Wreszcie zamieniają się na miejsca i gra idzie dalej.

4. Stoł rózycaka

Gra dziewcząt wiejskich niektórych okolic Małopolski i Mazowsza, znana też w Wielkopolsce p. n. „Jaszczur” lub „Dzięcioł”; odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Ustawienie jak w grach poprzednich. Dziewczęta, krążąc w kóło, śpiewają:

*Stół rózycaka, stoł rózycaka, stoł rózycaka
Jęst sie kóło, ja, gdyby kóło, ja, gdyby kóło*

Stół rózycaka, stoł rózycaka, stoł rózycaka

Stoi rzyńska w mirtowym wieńcu,
 Jej się kłaniają, gdyby księżycu.
 (!) Ty rzyńsko, dobieś wiesz,
 Kogo kochasz, tego bierz! (!)

Przy słowie „kłaniają”, wszystkie składają ułkon środkowej, która po skończonej zwrotce wybiera jedną z towarzyszek i zamienia z nią miejsca, potem gra zaczyna się na nowo.

5. Juljanka

Gra dziewcząt wiejskich w Krakowskiem, zastosowanie, jak poprzednio.

Koło dziewcząt krąży, w środku „Juljanka”.
 Chór śpiewa:

Moja Juljanko,
 Kłękaj na kolanko,
 Podprzyj się boczki,
 Chwyć się za workoczeki,
 Kogo chcesz,
 Tego bierz!

W czasie śpiewu Juljanka kolejno wykonywa zalecane jej czynności; na koniec wstaje i wybiera jedną z uczestniczek, która zostaje Juljanką — i tak dalej.

6. Naokoło wędruje

Zabawa młodzieży wiejskiej i miejskiej na Mazowszu i w Lubelskiem, odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich żeńskich.

Koło dziewcząt wiruje w takt pieśni, intonowanej przez uczestniczkę, stojącą w środku i poszukującą kogoś dla zamiany na miejscu:

Naokoło wędruje, wszystkich szuka, je.
 Czy pan rad, czy pani rada
 Ze swego sąsiada? —

Naokoło wędruje,
 Wszystkich szuka, je.
 — Czy pan rad, czy pani rada
 Ze swego sąsiada? —

Jeżeli zapytana chce zostać na swoim miejscu, odpowiada (a chór jej wtórnie):

— Owszem, owszem, bardzo rada
 Ze swego sąsiada;
 Proszę dalej iść i szukać,
 Miejsca sobie szukać!

W przeciwnym zaś razie:

— Nie chcę, nie chcę tego sąsiada,
 Niechaj miejsca szuka;
 Proszę dalej i t. d.

Stosownie do powyższych odpowiedzi, następuje albo dalsze poszukiwanie, albo zamiana miejsc środkowej z zagadniętą, potem zabawa idzie dalej tak samo.

7. Ogrodniczka

Zabawa dziewcząt wiejskich w Krakowskim, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich żeńskich.

Koło dziewcząt wiruje, w środku „ogrodniczka”. Śpiew (na nutę „Chusteczki“):

A ja sobie ogrodniczka,
Białe róże sadzę,
Która panna najgracielniejsza,
Ta ją wyprowadzę.

Po tem ogrodniczka wybiera jedną z koła i zabawa trwa dalej, póki wszystkie nie zostaną wybrane z koła.

8. Konopki

Zabawa działy wiejskiej i wiejskiej w Małopolsce i na Mazowszu, znana też u Kaszubów pod nazwą „dórnwi”; odpowiednia dla ogrodników dziecięcych i niższych klas szkół początkowych.



Bawiliśmy się w konopki,
Ale były małe konopki;
(2) Małe ma, małe ma,
Więc ty (np.) Bawia, chodź do nas! (2)

Po tych słowach dzieci, krążące w kole, dobierają jednego uczestnika, a następnie znów krążą i śpiewają i t. d., aż wszystkie wejdą w skład koła. Wtedy zaczynają śpiewać tę samą piosenkę z tą zmianą, że w miejscu wyrazów „małe” i „mało” wstawiają „duże” i „dużo”, a zamiast „chodź do nas”, śpiewają: „chodź od nas”; po każdej też zwrotce wydalają z koła po jednym dziecku, aż zmniejszy się do rozmiarów pierwotnych.

W powiecie sierpekim (Maz.) zaczynają zabawę dwie osoby, podają sobie ręce prawe (lub lewe) i wirują koło osi, przechodzącej przez ręce złożone. Uczestnicy przybywający kładą prawą (lewą) rękę na złożone ręce poprzedników i tworzy się wirująca gwiazda o wzrastającej (a potem malejącej) ilości promieni (jak figura, zwana „krayłem” w mazurze).

9. Zameczek

Zabawa działy wiejskiej pow. krakowskiego i stanisławowskiego (Małop.), odpowiednia dla szkół żeńskich początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dziewczęta tworzą dwa rzędy naprzeciw siebie, postępujące wpród i wtył, śpiewając naprzemiennie:

(szeptó-f) Mamy piękny zameczek,
(słysz) Pani Bata z różami (lub: Pani Irzina).

A nasz jeszcze piękniejszy, Panu i t. d.	
Ale czy go sburzymy,	" "
A oszede go sburzycie?	" "
A wędziemy kamieniem,	" "
A jakiego kamienia?	" "
A białego (Człowieka,	" "
starego, czerwonego	" "
(t. p.) kamienia,	" "

Wymieniwszy barwę sukienki jednej z uczestniczek drugiego rzędu pierwszy rząd przyłącza narwaną do siebie. Powtarza się to tak długo, aż drugi rząd zniknie.

10. Jawor

Gra dziatwy miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce (tu i ówdzie pod nazwą „Mestu”); odpowiednia dla szkół początkowych.

Dwoje dzieci staje osobno, jako „jaworowi ludzie”, i umawiają się w tajemnicy przed resztą uczestników, które z nich ma być „aniołem”, a które „czartem”. Potem ustawiają się obok siebie i podają sobie ręce za pośrednictwem wstęgi lub chustki, tworząc w ten sposób bramy. Koniec wstęgi, ukryty w ręce „czarta”, jest związany w węzeł. Pozostali uczestnicy stają naprzeciw bramy i zadają szereg pytań, na które jaworowi ludzie odpowiadają:

Wzrostający

Ja-wo-ro-wi lu-dzie, czy-go tam sta-

I- cie! Ja-wor, ja-wo-rowi lu-dzie

1. Jaworowi ludzie, czego tam stoicie? Jawor, jaworowi ludzie!
2. Stoicie, stoicie, nasyt badajemy. Jawor i t. d.
3. Z czego badajecie, z czego ja pleciecie? Jawor i t. d.
4. Z dębowego liścia, z brzoźowego kłosa. Jawor i t. d.
5. Dajcie nam tam, dajcie stało kamiepragne, jawor, kawią przyszedł!
6. Damy chętnie, damy, jedno zatrzymamy. Jawor i t. d.

Po tych słowach dzieci szeregiem, trzymając się za ręce, przechodzą pod bramą. Jaworowi ludzie przepuszczają wszystkie, prócz ostatniego, które odcinają od reszty wstęgą, zapytując: „do kogo przystajecie — do Kasi, czy do Marysi?” lub: „do jabłka, czy do gruski?”. Dziecko wybraną i stosownie do tego staje po stronie anioła lub czarta. Potem znów piosenka, podchodzenie i odcinanie po jednym dziecku tak długo, aż zostanie tylko dwoje ostatnich (które przy następnej grze są jaworowymi ludźmi). Wtedy wyjaśnia się tajemnica. Czart rozpedza swą gromadkę razami szarfy, związanej w węzeł, anioł zaś ze swymi reduje się i tańczy.

11. Liwu gąski

Zabawa dziatwy wiejskiej w Wielkopolsce, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta stają w dwuszeręgu, chwytając się parami za ręce. Ostatnia para (6 na rycinie), odszedłszy z boku dwuszeręgu, przechodzi pod rękami pierwszej, wywijając rękami nad głową.

Potem okrążyą znów dwuszerą drugą stroną i przechodzi z tyłu pod ręce wszystkich par po kolei, aby wreszcie ustawić się przed pierwszą.



To samo powtarzają kolejno inne pary (a więc 5, 4, 3, 2, 1 na rycinie). Przytem śpiewają:

*Liwu, liwu, gąski moje, /
Fajdabany przez oboje, /
Boć moje gąski szkody nie uczynią, /
Słabówka spój, wody się napją, /
Liwu, liwu, gąski moje!*

*szkodzawa czy ona /
wody się na pi je /
Liwu, liwu, gą- sk- i mo- je!*

1. Liwu, liwu, gąski moje,
Fajdabany przez oboje,
Boć moje gąski szkody nie uczynią,
Słabówka spój, wody się napją,
Liwu, liwu, gąski moje!
2. Liwu, liwu, gąski moje i t. d.
O mój Jasieńczku, bądźże dla mnie łaskaw,
Nie zajmij mi gasek, kiedy idę na staw,
Liwu, liwu i t. d.

3. Liwu, liwu, gąski moje i t. d.
Boć moje gąski nie uczynią szkody,
Idę do staweczka, napją się wody,
Liwu, liwu i t. d.

12. Zelman

Zabawa, rozpowszechniona wśród dźiatwy i młodzieży wiejskiej różnych stron Polski; odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta, wzięwszy się za ręce, stają w dwóch rzędach naprzeciw siebie; rzędy te śpiewają naprzemiennie, przyczem rząd śpiewający idzie naprzód, drugi zaś cofa się. Jeden z nich (A) przedstawia orszak Zelmiana, drugi (B) orszak dziewczęcia na wydaniu.

Jedzie, jedzie Łab man Jedzie, odwiec je do brat

*Je dzie, jedzie /
wspierającego ro- dzin- na.*

- Śpiew: A. Jedzie, jedzie!) Zelman,
Jedzie, jedzie jego brat,
[1] Jedzie, jedzie wszystkie jego rodziny! [1]
B. Czego chce Zelman,
Czego chce jego brat,
[2] Czego chce wszystkie jego rodziny? [2]
A. Grzesznie!) panny Zelmna,
Grzesznie! panny i t. d.

) Łab: pomaga[ł]óg [podrowienie staropolskie]
) Grzesznie po starop. zsm. piętna.

[:] Panna nie gotowa, [:]
 [:] Wypasła nie uszyła, nie uszyła [:]
 Pójdź przez Zelman i t. d.

- A. Ogródzaj panny Zelman i t. d.
 B. Na jaki chleb Zelman? i t. d.
 A. Na cygański Zelman i t. d.
 B. (:) A my panny nie mamy, (:)
 (:) Na taki chleb nie damy, nie damy (:)
 Pójdź przez Zelman i t. d.
 A. Ogródzaj panny Zelman i t. d.
 B. Na jaki chleb Zelman? i t. d.
 A. Na pański chleb Zelman i t. d.
 B. (:) A my panny mamy, (:)
 (:) Na taki chleb damy, panny damy (:)
 Wróć się, wróć się, Zelman i t. d.

Po kutłej zwrotce orszak Zelmiana podchodzi szeregiem pod wzniesione ręce stojącego naprzeciw rządu; ten przepuszcza wszystkie dziewczęta przez ostatniej, którą przyłącza do siebie. Zabawa kończy się, gdy orszak Zelmiana zmniejsza do dwóch osób. Liczbę zwrotek można zmieniać stosownie do liczby uczestniczek, dodając szczegóły wyprawy (sakienka, chusteczka, bukiłki i t. p.) lub różne rodzaje chleba (chłopski, ksiądzęcy, królewski i t. p.).

13. Ogroduszek

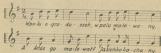
Zabawa działwy wiejskiej w Łemżyńskiem, odpowiednia dla szkół początkowych i średnich żeńskich.

Dzieci, wzięwszy się za ręce, ustawiają się rzędem w półkole (linja pełna na rycinie). Potem jedno ze skrzydłowych zaczyna pochód po linii wężykowej (linja kropkowana na rycinie),

prowadząc za sobą linie, przychem drugie skrzydło zostaje na miejscu. Obszedłszy półkole od tyłu, dzieci przechodzą pod bramę z rąk dru-



giej skrzydłowej i jej sąsiadki i wracają w ustawienie pierwotne. Potem drugie skrzydło zaczyna taki sam pochód i t. d. Przez cały czas śpiewają:



W pole ogroduszek, w pole malowany,
 A kto go malował? Jasioniek kołnary.
 A w tym ogrodusku czerwone gwóźdźki,
 Zaproszę, Jasionku, ciasto kostki!
 A jak ja nakładę, kiedy się płatują?
 Ciętki też dziewczynko, kiedy jej kłob dają!
 Jeszcze nie dawali, nie będą dawali,
 Wszystkie przyjaciółki będą na nią płakać!
 A gdy będą dawali, pójść ja też na nią,
 Traśna się przypatrzeć, czy jej ładnie pania.

14. Nawlekanie igły

Zabawa działwy wiejskiej w Krakowskiem, zastosowanie jak popra.

Dzieci trzymają się za ręce i stoją obok siebie, tworząc łuk. Dwoje ostatnich dzieci z jednego końca łuku podnoszą ręce, tworząc bramę; pytają one towarzysza z drugiego końca łuku: — Masz klucze? — Mam. — Oweż do stolic? — Dam. — Przepuść bramę przez moją oborg! — Po tym dialogu dzieci, trzymając się ciągle za ręce, biegną pod przewodnictwem pierwszego pod bramą i gdy się wszystkie przewinę, stają znów w półkole i zabawa powtarza się, jak wyżej, tak długo, dopóki wszystkie następane pary nie utworzą z rąk bramy i nie przepuszczą przez nie następnych dzieci. W ten sposób wkrótce utworzą dzieci łanouch przewijany tak, że stoją wszystkie dwoma rękami naprzeciwko siebie; każde, mając ręce skrzyżowane przed sobą, trzyma dwoje innych stojących naprost i nieco na ukosa.

15. Ojciec Wirgiljusz

Gra powszechna wśród działwy miejskiej i wiejskiej, pod różnemi nazwami (O. Migoljusz, Jaceoty, Gerginje i t. p.), odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce; wewnątrz koła znajduje się jeden z graczy (ojciec Wirgiljusz). Wszystkie, krążąc wokół, śpiewają:

Ojciec Wir-gi-lusz wy-szy-dawie swo-ja
A ma-łeś-ty ig-ły -ko sta-łe-ż-dawieś-ty-ko-ja
Wy-szy-dawieś-ty-ko-ja -ko-ja-łe-ś-ty-ko-ja-łe-ś-ty-ko-ja

Ojciec Wirgiljusz wyżył dzieci swoje,
A miał ich tylko do ostrości trzoje:
1) Nigdy dzieci, hajto, ha,
Róbisz to, co i ja? 1)

Po tych słowach środkowy wykonywa jakiś ruch (nachyla się, skacze t. l. p.), a wszystkie dzieci go naśladują. Kto się spóźni, lub niezręcznie naśladuje, zamienia się na miejsca z O. Wirgiljuszem.

16. Adam i Ewa

W Krakowskiem grają odmiankę gry po przedniej, która różni się tylko płoseczką:

Adam i Ewa po raju chodili,
Aż jedli, aż piili,
Tylko tak robili.

Podobną jest odmianka wielkopolska p. n. „Adam siedm synów miał”.

17. Rzemiosła (Muzykanci)

Gra działwy wiejskiej powiatów ropczyńskiego i rzeszowskiego (Mabop.), odpowiednia

dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci stają dokoła towarzysza, którego wybrały na „sędziego”. Ten nadaje każdemu z nich jakieś rzemiosło; potem zaczyna modelować ruchy, właściwie np. kowalowi, stojąc naprzeciw szewca. Jestto hasło dla każdego do zajmowania się swoim rzemiosłem. Jeśli np. szewc zmyli się i powidrzy ruchy kowala, daje fanf. Trwanie gry jak poprzedz.

Pod nazwą „Muzykant” opisuje Gółbiewski grę podobną, w której jednak miejsce sędziego obejmuje kapelmistrz, a każdy z graczy stojących na obwodzie koła, otrzymuje, w miejsce rzemiosła, grę na jakimś instrumencie. Zresztą jak wyżej.

18. Mak

Zabawa dość powszechna, zwłaszcza po miastach; odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło i krąg, trzymając się za ręce. W odpowiednich chwilach wyrażają ruchami czynność wspomnianą w pieśni:

O ty biały, gólbiewsku O ty mały, piasku
Czy widziałeś, czy słyszałeś, jak to mazurek się je?
O to tak się je mak o to tak się je mak

1. Oj, ty biały gólbiewsku,
Oj, ty mały piasku,
Czy widziałeś, czy słyszałeś,
Jak to mazurek się je?
(O to tak się je mak !)

(Dzieci ruchami naśladują siebie).

2. Oj, ty biały gólbiewsku,
Oj, ty mały piasku,
Czy widziałeś, czy słyszałeś,
Jak to mazurek się je?
(O to tak sobie mak !)

(Podnoszą ręce w górę).

3. Oj, ty i t. d.
Jak to mazurek kwitnie?
(O to tak kwitnie mak !)

(Wznoszą ręce, składają i rozstawiają dłonie)

4. Oj, ty i t. d.
Jak to mak dojrzewa?
(O to tak stoi mak !)

(Składają ręce w pięść i pokazują, jak stoją makówki).

5. Oj, ty i t. d.
Jak mazurek zbierają?
(O to tak bierią mak !)

(Odpowiednie ruchy łamiące).

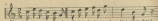
6. Oj, ty i t. d.
Jak to mazurek jedzą?
(O to tak jedzą mak !)

(Naśladują wytrząsanie makówek na dłoń i jedzenie maku).

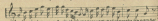
19. Królewna

Gra dziewcząt wiejskich w niektórych okolicach Małopolski, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dziewczęta tworzą koło, obracając się w łuk śpiewu. W środku koła znajduje się królewna, która po każdej zwrotce pieśni wydaje swym dworzanom rozkaz albo słowny, albo gwizdkowy, albo cichy (stosownie do wyświeżenia następni). Kto rozkaz mylnie wykona, lub się spóźni, zamienia się z królewną na miejscu. Rozkaz błędnie wydany jest nieważny.



A, wiem ci to ja, wiem C) Jedną chadajkę, Hej, hej, hej!



A w tej chadajce... Sę dwa okieneczka, Hej, i t. d.

- (1) A, wiem ci to ja, wiem C)
Jedną chadajkę, Hej, hej, hej!
- (2) A w tej chadajce C)
Sę dwa okieneczka, Hej, i t. d.
- (3) Przy jednem okienku C)
Wizanka ruciana, Hej, i t. d.
- (4) Przy drugim okienku C)
Dziewczyzna kocharna, Hej, i t. d.
- (5) Co ona tam robi? C)
Szyje za pawłocem, Hej, i t. d.

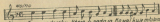
1) Pawłocem — materia jedwabna.

- (6) Komu ona szyje? C)
Królewny niebiosa, Hej, i t. d.
- (7) A co jej tak za to C)
Królewna daruje? Hej, i t. d.
- (8) Złoty pierścieniec C)
Ruciany wianuszek, Hej, i t. d.

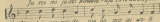
20. Wybór

Zabawa dziewcząt wiejskich w niektórych okolicach Wielko- i Małopolski, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta tworzą koło, które obraca się przy śpiewie. Gdy pieśń opisuje czynności lub właściwości różnych zawodów, uczestniczki ilustrują je odpowiednimi ruchami, potem znów koło wzięją i wirują.



Tam w sadeczku liście opadają, Jutki są, jutki kawała tejaj!



Kawał kawał... Nie chce, nie pójdę, Nie po mojej woli.

Tam w sadeczku liście opadają,
Jutki są, jutki kawała tejaj!
Kawał kawał...
Zabawa się potera,
Nie chce, nie pójdę,
Nie po mojej woli.

Tam i t. d.
Jutki są, jutki rymarka tejaj!
Rymarka słagacie dołry

Zębami do góry,
Nie chce, nie pójdę i t. d.

Tam i t. d.
Już mi, już biedaczka rają:
Biedaczka siedzi w dżurze
I obręca strudę,
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.
Już mi, już swowarza rają:
Swowarza pędzi owce,
Obija go, kto chce,
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.
Już mi, już ci szusara rają:
Szusara robi klucze
I lub sobie klucze
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.
A już mi, już grajka rają:
Grajek szybko wstaje,
Na dźwięk dobry graje,
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.
Już mi, już ci oracza rają:
Oracz kłose w pole,
Oj to, to ja wola,
Chcę go i pójdę,
Na po mojej wola.

21. Wdowa na wydaniu

Gra dziewcząt wiejskich niektórych okolic
Małopolski, odpowiednia dla szkół średnich
żeńskich.

Dziewczęta tworzą koła, obracające się
wśród śpiewu; w środku koła wdowa, na ob-
wodzie jej córki. Śpiewają naprzemiennie:

— Przyjechali do nas kuznie
Matko nasza!
Przyjechali i t. d. Duszko nasza!
— Pocz ci przyjechali,
Dzieci moje?
Pocz i t. d. Duszki moje?
— Czy nie pójdziesz za którego
Matko nasza!
Czy nie i t. d. Duszko nasza!
— Jakże ci wyglądal
Dzieci moje?
Jakże i t. d. Duszki moje?
— Stary, stary, starosteczki,
Matko nasza!
Stary i t. d. Duszko nasza!
— Ja nie mogę już na nogi
Dzieci moje!
Ja nie mogę i t. d. Duszki moje!

Podobnie śpiewają: głuchcy, chromy,
dodając za każdym razem odpowiednie rzeczy;
potem młody. Wtedy wdowa, która kulasa
przy poprzednich zwrotkach, poskakuje, śpie-
wając:

— Już ja mogę, już na nogi,
Dzieci moje!
Już ja i t. d. Duszki moje!

Wreszcie wyskakuje z koła ponad ramię
swych córek; ta z nich, której prawą ręką
wdowa przeskokczyła, idzie na jej miejsce
w środku.

W Małopolsce tu i ówczas też jako krawiak :

(Lubelskie)

Uciekła mi w praso przepióreczka w praso

A ja za nią z łuski nieboraczek be-so

Tylko by się, przepióreczko, po-ci dostał spy-taj

Czy parwał, czy parwał przepióreczko schwytał

- Uciekła mi przepióreczka w praso
- A ja za nią nieboraczek be-so ;
- Tylko by się po-ci dostał spy-taj,
- Czy parwał przepióreczko schwytał ?
- A schwytało, mój syneczku, schwytał,
- Tylko się jej pióreczek nie tykał,
- A jakże ja, pani matko, schwytał,
- Kiedy się jej pióreczek nie tykał ?
- Traś nastawia, mój syneczku, siwe,
- To ci sama przepióreczka włoca.

Gdziekolwiek śpiewają słowa bardziej kar-
tobilwe :

- Uciekła mi przepióreczka w żyto,
- A ja za nią z łuski nabita,
- Uciekła mi przepióreczka w praso,
- A ja za nią, depra, depra, be-so.

II. Zabawy i gry taneczne

Tam trójeć piosn i sliśny,
Tam cwał, tam i gomyś,
Jan Kochanowski.

22. Przepióreczka

Gra rozpowszechniona w całej Polsce, naj-
częściej jako część składowa obrzędów wese-
lnych, w wielu odmianach Odpowiednia, w po-
siadaniach prostszych, dla szkół początkowych
i najniższych klas szkół średnich, w trudniej-
szych zaś warjantach — dla kl. III — VIII szkół
śr. żeńskich.

Tuższą ją najczęściej krokiem mazuro-
wym, np. :

(Poznańskie)

Uciekła mi w praso przepióreczka w praso. A ja za nią

włoca cwałek be-so Tylko by się po-ci dostał

spy-taj Czy parwał, czy parwał przepióreczko schwytał

Ucieka mi przepióreczka w las, w las,
 A ja za nią, depa, depa, hen, hen.
 Ucieka mi przepióreczka w kartofle,
 A ja za nią pogabił pastusko.

a) Najbardziej rozwinięty sposób tańczenia Przepióreczki polega na tem, że wszyscy uczestnicy, prócz dwu, ustawiają się w dwa rzędy naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Rzędy te wykonują niewielkie posunięcia wprzód i wtył, podczas gdy jeden z oddzielonych tancerzy („myśliwy”) śledzi drugiego („przepióreczkę”) pomiędzy i poza rzędami. Gdy myśliwy złapie przepióreczkę, występuje druga para i t. d. aż do końca. Do tańca przystępuje chór obu rzędów.

b) W powiecie Łukowskim (Max.) każda para, przed gonitwą, tańczy wzdłuż obu rzędów (które się wtedy zbliżają ku sobie) tak, że myśliwy biegnie po jednej ich stronie, przepióreczka zaś po drugiej, a oboje trzymają połączone ręce nad głowami stojących w rzędach towarzyszy. Przy gonitwie rzędy przeszkadzają myśliwemu, a pomagają przepióreczce, która, uciekając, klaszcze w dłonie. Gdy myśliwy chwyci swą zdobycz, role się zmieniają: przepióreczka staje się myśliwym i naodwrot.

c) W powiecie Sierpeckim (Max.) tańczą znów inaczej: Przy śpiewie pierwszego wiersza pieśni wszyscy uczestnicy ustawieni są w dwa rzędy, które posuwają się ku sobie i cofają. Przy drugim wierszu każdy tancerz łączy się w parę ze swym vis-à-vis i tańczą para za parą; przy trzecim wierszu, jak przy pierwszym i t. d.

aż do końca. Przepióreczka przestaje już tu być grą, a jest zabawą, czy figurą taneczną.

23. Gąsienka

Gra opisana przez Ł. Gołgiewskiego w r. 1831, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziwożęta, w liczbie parzystej, tworzą koło, trzymając się za ręce, i wirują krąkiem tanecznym. W środku znajduje się jedna (nieparzysta), której zadaniem jest obmyślenie figury tanecznej. Gdy wszyscy wykonaniem figury zajęci, środkowa dobiera sobie parę, a za nią czynią to inne; kto został bez pary, idzie w środek (por. I. „Płaszcz”).

Do tańca śpiewają pieśń (m.in. jak „Cha-ber”):

Kto mi rękę gąsienki ukradł,
 Jest złodziej,
 A kto mi ją zaraz odda,
 Dobrodziej.

24. Pasterz

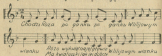
Gra weselna włościan pow. Kutnowskiego (Max.), odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i dla szkół średnich żeńskich.

Pary tańczą wkoło jedna za drugą, w środku zaś stoi (nieparzysta) „pasterz”, z kijem w ręku, którym od czasu do czasu uderza po 3 razy w podłogę. Na to hasło tancerze posuwają ręce i szukają innych par; czyni to i pasterz. Kto zostaje bez pary, jest pasterczem w grze następną.

25. Róża

Zabawa dziewcząt wiejskich, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich, znana w dwóch odrębnych postaciach.

a) Na Mazowszu dziewczęta tworzą koło, trzymając się za ręce, jedna zaś zostaje wewnątrz koła. Wszystkie śpiewają:



1. Wysła Róża [:] do tańca [:]
(tut: Chodzi Róża po polsku)
[:] W Malowym wianku [:]
Różowy kwiat na jej głowie,
Ma kwiatunki — jak jej dobieć
[:] W Malowym wianku! [:]
2. A komuż mara [:] się skłonić [:]
[:] W Malowym wianku? [:]
Różowy kwiat i t. d.

Róża wybiera sobie jedną z tańczących na obwodzie koła i składa jej ukłon. Koło obraca się dalej przy zwrocie:

1. A kogóż mam [:] poznać [:]
[:] W Malowym wianku? [:]
Różowy kwiat i t. d.

Róża całuje (w powietrze) tę samą, którą się kłaniała; koło obraca się dalej przy śpiewie:

1. A z kimże mara [:] poznać [:]
[:] W Malowym wianku? [:]
Różowy kwiat i t. d.

Róża tańczy z towarzyszką, którą całowała. Potem zamieniają miejsca i gra idzie dalej. Krok krakowiakowy.

b) W Krakowskiem zabawa zaczyna się jak pod a). Po prześpiewaniu pierwszej zwrotki jednak Róża dobiera sobie towarzyszką do środka koła, potem znów śpiew pierwszej zwrotki, druga zaś dobiera trzecią i t. d. tak, że wewnątrz koła tworzy się drugie koło. Gdy w kole wewnątrz jest już dziewcząt tyle, co w pierwotnym, przechodzi ono na zewnątrz (pod rękami towarzyszek koła pierwszego), tak, że są dwa koła obok siebie. W drugim (nowym) kole śpiewają dziewczęta:

Toczy nam się, toczy
Kół naszych osu
Prześcimy ją;
Jabym się cieszyła,
Żeby Baska miała
Przyśła do nas w kółko,
Polańczy w ośółko,
Pójde, pójde przyświółko,
Pójde, pójde do nas w kółko
Polańczy w ośółko.

Wrywno w ten sposób dziewczęta wchodzić pokolei w środek nowego koła.

26. Księżni.

Zabawa dziewcząt wiejskich niektórych okolic Małopolski, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Z początkiem gry tworzą się dwa koła: jedno wielkie z „ksienią” w środku, a jej córkami na obwodzie, obraca się wolno (chodem) mniejsze, z 2–3 „weselniczek”, wiruje krokiem tanecznym. Ksieni i weselniczki śpiewają naprzemiennie (na nutę „Zelmana”):

- Pomagaj bóg ksieni! sama ty córek wiele;
 [!] Czy nie możesz żadnej dać nam na wesele? [!]
 — O! to ładniejsza sukienka, że sama córek wiele;
 [!] Ja nie mogę żadnej dać na wasze wesele [!]

Ta weselniczki odrywają jedną z córek ksieni i przyłączają do swego kółka:

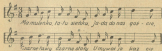
- Oj widział ty, ksieni! twoja córka z nami,
 [!] Lepiej potanuje, niżli ty z córkami [!]

Po tem powtarza się od początku i tak dzieje się dopóty, aż ksieni zostaje sama.

27. Śwaty

Zabawa młodzieży wiejskiej, niegdyś rozpowszechniona w wielu okolicach Polski, dziś zachowana niemal tylko w postaci pieśni; odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczyna staje w dwóch rzędach naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Jeden rząd — to swaty, posuwający się naprzód i w tył krokiem tanecznym (mazurowym). Drugi — to dziewczę na wydaniu wraz z swoją rodziną; cofa się on krokiem chodnym, gdy swaty się zbliżają i odwrotnie, idzie naprzód, gdy się cofają. Orszak dziewczęcin śpiewa:



- Mamuleńko, tatuleńko,
 Jadą do nas goście!
 Czarne lasy, czarne stędy,
 Długość je kubań.
 — Czaruleńko, czaruleńko,
 Długość je sama,
 Będą mówić kawalerzy,
 Że jest grzeszna dama.
 — Mamuleńko, tatuleńko,
 Pociąg przyjechali?
 — Czaruleńko, czaruleńko,
 Zabyłszy się dali.
 — Mamuleńko, tatuleńko,
 Nie dajcieś mnie jaszcz
 A niech wam się pokłaniają,
 Wy się z tego cieszcie.
 A ja pójdę do komory,
 Że to było pięknie!
 A ja będę po komorze
 Od rodziców szukać.

Przy ostatniej zwrotce oba rzędy łączą się w koło i tańczą. Po tem role zmieniają się. Dawniejsi swatowie są orszakiem dziewczęcin i naodwrot.

28. Dyna

Zabawa weselna włościan pow. kutnowskiego (Max.), odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Tancerki ustawiają się parami w dwóch rzędach naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Tańczą przy śpiewie:

Jedna dyna, druga dyna, druga dyna, druga dyna, druga dyna

A szaty się szaty dyń, do dziewczyny do jej dyń

tańcz

Jedna dyna, dyna, dyna, dyna,
 Druga
 A szaty się szaty dyń
 Do dziewczyny, do jej dyń (tańcz)

Rzędy schodzą się razem i cofają naprzód. Gdy się schodzą, kłaniają się. Wreszcie, przy śpiewie: „A szaty się szaty dyń”, każda tancerka robi kilka obrotów, wzięwszy się za ręce (tour de mains) ze swem vis-à-vis, a potem ze swoją parą. Potem znów cofają się w rzędzie. Krok mazurowy.

29. Kokoszka

Zabawa dziewcząt wiejskich pow. sierpeckiego (Maz.), gdzie indziej znana tylko w postaci piosenki lub wierszyka; odpowiednia dla niższych klas szkół początkowych (a z pewnymi uproszczeniami i dla ogródków dziecięcych).

Dziewci tworzą wirującą gwiazdę (jak „krzyż” przy mazurze; patrz 6. Konopki, odmiana z tego powiatu sierpeckiego). Przy odpowiednich słownych piosnki puszczają ręce i ruchami nadsładują kokoszkę, lub zajęci jej „dziatek”. Krok mazurowy.

Petra kokoszka, petra *Jedno a - ra*

Troje dziatek ma

no u go ra *dra - go ra* *do - ra*

Dziewci szaty na kamyczku / takichu gra

Drugie szaty na kamyczku

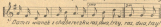
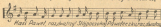
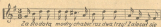
tańcz

Petra kokoszka, petra
 Troje dziatek ma;
 Jedno ora na ogorze,
 Drugie pagania;
 Trzeci szaty na kamyczku,
 Trzyna szaty na kamyczku
 I tak sobie gra: (tańcz).

30. Chaber

Zabawa dziewcząt wiejskich pow. sierpeckiego (Maz.), odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewięćta dzielą się na pary (z oznaczeniem, która jest „tancerzem“, a która tancerką). Pary te ustawiają się w dwóch rzędach naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Śpiewając pierwszy wiersz (i następujący po nim refren: raz, dwa, trzy), oba rzędy suną naprzód krokiem mazurkowym aż do odległości pół kroku od siebie. Przy drugim wierszu cofają się na pierwotne miejsca. Przy trzecim idą znów naprzód ku sobie, aby przy czwartym odstańczyć hołubca z tancerką (tancerzem) pary przeciwnej. Przy piątym (t. j. przy powtórzeniu czwartego) wierszu tancerze wracają z zamienionemi tancerkami na miejsce pierwotne. Potem zabawa się powtarza od początku, aż każdy tancerz wróci ze swoją tancerką.



Za stołecą miodry chaber, raz, dwa, trzy!

Zawsze się Kasi Paweł, raz, dwa, trzy!

SM; pancerka, Pawełczka, raz, dwa, trzy!

[1] Dama z wianek z chaberczku, raz, dwa, trzy! [2]

III. Gry błędne

a) Z kryciem i odnajdywanem

31. Zajączki

Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych. Miejsce: pole, tu i ówdzie porośnięte krzewami, lub las.

Przywódca zabawy („myśliwy“ lub „pan“) mętowaniem (patrz oddzielny rozdział Cząści ogólnej) oddziela kolejno połowę graczy jako „zajączki“; reszta — to „psy“. Potem wysyła zajączki i baczny, aby psy nie widziały, gdzie zajączki się kryją (najczęściej w ten sposób, że przykrywa im głowę kurtką lub płachtą). Wreszcie daje znak psom, które wybiegają na poszukiwanie. Po jakimś czasie przywołuje psy, które przychodzą kolejno ze zdobyczą, lub bez. Wtedy między przywódcą a psom taka rozmowa: Gdzieś bywał? — Za górami. — Coś widział? — Zajączka z pazurami. — Złapałeś go? — Złapałem. — Toś zuch! (lub: — Nie złapałem — Toś kłopot!) Potem złapano zajączki zostają psami i gra idzie dalej.

Tu i ówdzie, przed rozpoczęciem gry, dzieci śpiewają:

Siedzi sobie są - jąc podmień - tając, podmień - tając,
A myśli - wi o nim nie wie - dzie, nie wie o nim;
By kochał się roz - biegał, A! by o - ja
ca - pchał - ta - ci, Nie - te - nie, for - te - ium.

1. Siedzi sobie sąjąc [1] pod miastem [2]
A myśliwi o nim [3] nie wiedzą [4]
Po kniei się rozbiegali,
Aby sąjaca schwytał
[1] Fortissim [2]
2. Jeden na drugiego [3] strągają [4]
Srodem na sąjaca [5] czuają [6]
Wszystkie słoty rozgnęli,
Kryk i kłosa uczyli,
[1] Jest to kot [2]
3. Już gęsiy pies śladem [1] dochodzi [2]
Kotkowi kłose w gęsy wchodzi [3]
Siedzi samotny, rozmyślając,
Testament sobie składając
[1] Śmiertelny [2]
4. Co ja tym myśliwym [3] zwinął [4]
W ciemnym jaką szkodę [5] uczynił [6]
Choć czuwał w kapuście śladem,
Po listeczku tylko sąjadem,
[1] Nie jak wół [2].

Przy zakończeniu zaś gry, zwrotki następują:

5. Ej, wszystko by chłopskie [1] udanie [2]
Był to stary sąjca, [3] mospanie [4];
Dobrzeż rano siedział w łynie,
A dopiero usłoki skrycia
[1] Coim przędzi [2]
6. Skoro sąjca trępi [3] usłoczy [4]
Zarzuć się w woyim dachu [5] usłoczy [6],
A myśliwi sa sa, sa sa,
A sąjaczek wtem do lasa,
[1] Już ja pan [2]
7. Stańdź myśliwi [1] w gromadzie [2]
Zarzuć się dajwają [3] swoj radzie [4],
Między sobą się wadli,
Ze szumochę opusli
[1] Sąjaca [2]

Zwrotki 3, 4 i 7 można też śpiewać na smętną nutę:

Już gęsiy pies śladem [1] dochodzi [2]
Kotkowi kłose w gęsy wchodzi [3]
Siedzi samotny, rozmyślając, [4] testament [5] sobie [6] składając
[1] Śmiertelny [2] my, [3] śmiertelny [4] my.

32. Bóbr

Gra dzieci wiejskich w niektórych okolicach Małopolski, odpowiednia dla szkół początkowych i ogródków dziecięcych. Bardzo zbliżona do poprzedniej.

Dzieci obierają jedno z pomiędzy siebie za bohra, drugie za strzelca, a inne zostają charłami, przyczem śpiewają:

A mój miły bohro,
Schowaj się dobrze,
Od siedzieli do niedzieli,
By się charci nie widzieli.

Strzelec naznacza charłom miejsce, gdzie zostają, dopóki bóhr się nie ukryje. Potem szukają ukrytego i chwytają. Charł, który pierwszy wykrył bohra, zostaje bohrem w grze następnej.

33. Krycie

Gra dziatwy miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce (tu i ówdzie pod nazwą „Chewnego“, lub „Gosiawki“); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i niższych klas szkół początkowych.

Jestto prosta odmiana „Zajęczków“, grywana zwykle w izbie. Wybrana (zapłowanem) połowa graczy idzie kryć się; druga połowa, na hasło „ju!“ wbiega z izby sąsiadującej i szuka.

Na Mazowszu grywa się i tak, że jedno z dzieci szuka, a reszta kryje się. Szukający musi po odczekaniu spieszyć do moty, gdzie znajduje się kij, stuknąć nim trzy razy i wywołać imię wykrytego, który jednak może go wyprzedzić i kij opasać. W pierwszym przypadku następuje zmiana ról, w drugim nie.

34. Zbójcy i hajducy

Ulubiona gra chłopców, zwłaszcza miejskich, odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Za boisko służy pewna dobrze ograniczona część lasu; powien zakątek lasu przeznaczony na „zamek“, dokąd hajducy sprowadzają schwytanych zbójców. Uczestnicy, w liczbie 12—50, dzielą się na dwa obozy: hajduków pod wodzą starosty i zbójców pod wodzą hetmana. Hajducy mają widoczną odznakę (np. chustkę na ramieniu).

Z początkiem gry hajducy nie opuszczają zamku w ciągu czasu, umówionego z góry między starostą i hetmanem (nie ponad 10 minut), dając zbójcom sposobność do ukrycia się. Po upływie tego czasu starosta wysyła hajduków na różne strony w kilku oddziałach. Zbójca, uderzony dlonią trzykrotnie raz po raz, jest jeńcem i musi iść do zamku, gdzie zostaje pod strażą. Uwolnić jeńca może tylko wolny zbójca, który przekradnie się do zamku nie schwytany i uderzy go trzy razy; udaje się to najlepiej, gdy kilku zbójców wpada równocześnie w celę wyzwolenia swych.

Gra trwa umówioną z góry ilość czasu (np. godzinę). W połowie tego czasu następuje zmiana ról obu obozów. Wygrywa obóz, który wziął więcej jeńców.

4) Ze zmianą miejsca

A tak jakoby two wstała sika grał.
Marcin Dłubiak.

35. Sitko

Gra działawy wiejskiej w Krakowskim, odpowiednia dla szkół początkowych.

Na obwodzie koła znaczy się miejsca wszystkich graczy (w odstępach po kilka kroków od siebie) kółkami, kamyczkami, lub (w izbie) kredą. Wszyscy śpiewają:



Pano sit, pano sit Tylko nieśmiesz oba-
Potyczka, ni sitka. Kocz ja-rego ty-ka.

Potem opuszczają swe miejsca i biegną kółka razy dokoła. Na dany znak każdy ma stanąć przy swoim kółku (kamyczku, znaku). Kto się pomyli, lub spóźni, daje fant. W niektórych wsiach nazywają tę grę „Zórwie”.

36. Cztery kąty

Gra powszechna w Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Uczestników pięcioro; stają w czterech rogach izby (lub na boisku, przy ustawionych w kwadrat kółkach, chorągiewkach i t. p.), piąty zaś, na środku, woła: Cztery kąty, a pód piątą! — Na to hasło następuje zmiana miejsca, z której korzysta środkowy i stara się jedno z nich zająć. Kto bez miejsca, idzie w środek.

37. Kółko

Gra opisana u Gołębiowskiego, podobnie, jak następne, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Kreśli się na obwodzie koła (na boisku brzołą, w izbie kredą) o jedno małe kółko mniej, niż uczestników gry. Gracze stoją w kółkach, jeden wewnątrz koła. Na jego wezwanie: „do kółka!”, zmieniają miejsca; kto został bez kółka, idzie w środek.

38. Komórka

Jak poprzednia — tylko środkowy pyta się jednego ze stojących na obwodzie: — Czy niema komórki do najęcia? — Wpadła, na go-miętla, bezmi odpowiedź; tymczasem gracze zmieniają miejsca, a kto go nie znalazł, idzie szukać komórki.

39. Krawiec

Jak poprzednia, tylko środkowy („krawiec”) szuka noży; jeśli ich żadną miarą znaleźć nie może, może szukać całej czeladce. Wszyscy wtedy zmieniają miejsca.

40. Wesoly ogrodnik

Od poprzednich różni się tem, że rozstawił po miejscach uczestnicy przybierają nazwy różnych kwiatów. Ogrodnik woła: — Ach! Zapytują go: — Co ci to? — Serce mnie boli. — Za czym? — Za różą (tulipanem, i t. p.). Wtedy róża śpiączy na miejsce ogrodnika. Gdy ktoś zawoła: — Boli mnie serce za wesolym ogrodnikiem — wszyscy zmieniają miejsca.

41. Poczta

Jak poprzedz., z tą różnicą, że gracze (przez środkowego) przybierają nazwy miast. Rozmowa: Tararam! — Kto jedzie? — Poczta! — Skąd? — Z Warszawy. — Dokąd? — Do Lwowa!

„Warszawa“ zmienia miejsca ze „Lwowem“ a środkowy („podróżny“) stara się jedno z nich ubiec.

42. Gospoda

Gracze stojący na obwodzie koła na miejscach oznaczonych, przybierają nazwy różnych osób i przedmiotów, które gospoda zawiera (gospodarz, gospodyni, chleb, woda, mleko, mięso, siano, owies i t. p.). Przychodzi „podróżny“ i wymienia kolejno te nazwy, przyczem wszyscy wstają i zmieniają miejsca. Na hasło „gospoda gure“, wszyscy zmieniają miejsca.

43. Gotowalnia

Jak 42, tylko nazwy szczegółów gotowalnianych (szczołka, grzebień, mydło, lustro etc.), a hasło ogólnej zmiany miejsc: — cała gotowalnia do Jejmości!

44. Pani starościna

Środkowa (p. starościna) wzywa pokoleń graczy, zajmujących miejsca na obwodzie, wymieniając nazwy czynności dworskich, jakie im nadała (marszałka, komiuszaga, szatnego, panny respektowej, służebnej i t. p.), mówiąc: — Pani starościna jedzie w drogę i bierze ze sobą np. marszałka. Każde z wymienionych podąża za starościna. Gdy już wszyscy chodzą, wagle starościna woła: — Pani starościna przyjechała — i zajmuje jedno z miejsc oznaczonych. Wtedy wszyscy czynią to samo; kto został bez miejsca, jest p. starościna.

45. Dzwonek

Jak poprzedz., tylko bez nadawania nazw, a miejsca oznaczone w linii prostej w środku izby, osoba zaś bez miejsca ma dzwonek w rękę. Wzywawczy wszystkich pokoleń, wie dzie ich za sobą w szeregu, a gdy daleko od miejsc odeszli, dzwoni i zajmuje jedno z miejsc.

46. Garnuszek

Ustawienie jak 45. Gracz bez miejsca wzywa jednego z towarzyszy, poczem biegną,

każdy w przeciwną stronę, dokoła rzędu gra-
czy. Kto prędzej dopadnie miejsca, zostaje na
niem.

47. Pary

Gracze stoją w dwuszerogu (para za parą).
Przed parami stoi gracz nieparzysty. Ostatnia
para rozłącza się i bieży po bokach dwuszerogu,
aby się złączyć przed stojącym osobno. Ten
stara się ułcić któregoś z nich i stanąć w par-
ze. Jeśli mu się to uda, spóźniony biegacz
staje samotnie z przodu.

48. Gąsior

Gra działy wiejskiej w Sieradzkim, od-
powiednia dla ogródków dziecięcych i szkół po-
czątkowych.

Dzieci stoją w szeregu jako „gąski”; je-
dno z nich obchodzi szereg, pytając się: — Gą-
ski, czemu nie jecie? — Bo się boimy. —
A czego? — Wilka. — Gdzie on jest? — Za
górami. — Co robi? — Gęś skubie. — A jaką?
— Siódlatą.

Po tych słowach dzieci rozbiegają się,
a które nie wóci na swoje miejsce w szeregu,
musi obchodzić, pytając się.

c) Z przerywanem tańczeniem graczy

49. Koło

Gra działy wiejskiej w Krakowskim,
znana też w pow. ropczyckim (Małop.) pod

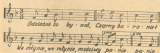
nazwą „Bańaj”, w Wielkopolsce zaś jako „Za-
jęczek”. Odpowiednia dla szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce.
W środku koła gracz, który biega na wszystkie
strony, starając się uderzeniem tułowia roze-
wać koło tam, gdzie ręce słabiej trzymają się.
Gdy mu się to uda, zamienia miejscem z tym,
który go przepędził po swojej prawej stronie.

50. Baran

Gra niegdyś powszechna w Polsce, obec-
nie prawie zupełnie zapomniana. Odpowiednia
dla ogródków dziecięcych i szkół ludowych.

Dzieci tworzą półkoło, trzymając się za
ręce. W środku jeden z uczestników, jako
„baran”. Półkoło obraca się w takt śpiewu,
skłodzonego z zapytań dzieci i odpowiedzi barana.
Po każdej zwrotce baran stara się rozzerwać
półkoło uderzeniem tułowia (jak w grze poprz.).
Gdy się to uda, baran ucieka, a inni gonią go.
Kto chwyci barana, jest baranem w grze na-
stępnej.



Odsiadam to bywał [] czarnej baranie? []

[] We tylaie, we tylaie, maikawy panie []

- Cóż tam robił, ca. h. ?
 Miał wątek, miał wątek m. p.
 Cóż tam jadł, ca. h. ?
 Kluski z majonezem, m. p.
 Cóż tam pisał, ca. h. ?
 Miód, miód, miód, miód, m. p.
 Gdzieś tam sypiał, ca. h. ?
 Na piachu, na piachu, m. p.
 Jakże się bili, ca. h. ?
 Łap, łap, łap, łap, łap, łap, m. p.
 Jakżeś urósł, ca. h. ?
 Najwyż do łosa, m. p.

51. Przerywane wojsko

Gra chłopców wiejskich i wiejskich, powiechna w Polsce; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich miejskich. (Inne nazwy: Parcie, lub przecznane wojsko, Przerywany król i t. p.).

Chłopcy dzielą się na dwa obozy, równe co do ilości i siły, każdy złożony z „rycerzy” pod wodzą „króla”. Oba wojska stoją naprzeciw siebie w odległości 20-30 kroków; każde tworzy rząd, trzymając się silnie za ręce. Każdy z królów naprzemian wysyła jednego ze swych rycerzy, który rozpędza się i stara się uderzeniem łokcia rozzerwać ręce przeciwników. Gdy mu się to uda, cała część łokcia graczy po prawej ręce przerywanego idzie do niewoli i powiększa łokcie zwycięzców. Gdy się nie uda, napastnik sam idzie w nie-

wolę. Jeśli król zostanie sam, ma prawo do trzech prób przerwania. Gra kończy się, gdy któryś z królów dostał się do niewoli.

d) Z gościną i chętnością lub bliźni

Legia w babki posiadają jedynie -
 Irena Świeżalska.

52. Babka

Gra powiechna w całej Polsce (nazwy inne: Ślepa babka, Ciuciubabka, Kuciubabka); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

„Babce” zawiązują oczy, potem zadają jej szereg pytań: — Skądżeście babko? — Z Pa-canowa. — Co tam słychać? — Boskie słowa. — Wielki tam chleb? — Jak wasza głowa. — Będziecie jeść grejki? — Będę. — Co wolicie: czy klaskanki, czy buchanki, czy ciuchanki? — (Jeśli wybór babki padnie na klaskanki, dzieci, uciekając przed nią, klaszczą w dłonie; przy buchankach — uderzają ją lekko w plecy, ciuchanki oznaczają ciche bieganie na palcach). Babka puszcza się w pogodę kogo schwyci, ten zostaje babką.

53. Ciuciubabka

Pod tą nazwą opisuje Golebiowski grę, przy której babka ma ręce z tyłu związane, lecz zło oczy zamazane.

54. Derkacz

Gra również opisana u Gołgbiowskiego, odpowiednia dla szkół początkowych i najmniejszych klas szkół średnich.

Dzieci tworzą koło, do którego środka wchodzi dwaj gracze z zawiązanymi oczyma. Jeden z nich — to derkacz; uderzając o siebie dwoma drewniankami, wydaje jakby głos tego ptaka i daje znać o sobie. Drugi — myśliwy, stara się derkacza uderzyć.

55. Gąski

Gra działwy wiejskiej w Kaliskiem i w Małopolsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najmniejszych klas szkół średnich.

a) Działwa wybiera z pomiędzy siebie „matkę” (lub „babkę”), która staje w „gnieździe” (koło o kilku krokach średnicy, nakreślone na ziemi) i „wilka” (lub kilka wilków). Reszta jest „gąskami”. Między matką a gąskami nawiązuje się rozmowa: — Idźcie gąski w pole! — Boimy się! — Czego? — Wilka! — A gdzie jest? — Za płotem! — Co robi? — Drze kopy. — Siła nadzi! — Trzy kopy. — Co pije? — Pomyje. — Co je? — Suchy ser. — Czem się przykrywa? — Wilczym ogonem. — Huzia go, wilku! (lub: — Gąski w pole!)

Gąski wybiegają z gniazda (gdzie ich wilkowi chwycić nie wolno); wilk łapie po jednej, aż wyłapie wszystkie. Wtedy gra się kończy,

a w następnej grze ostatnia schwytana gąska jest wilkiem.

b) W innych okolicach gąski są za gniazdem z początku gry, a matka przywołuje je do siebie, wilk zaś zabiega im drogę i wyłapuje. Tu zatem początek i koniec rozmowy brzmi: — Gąski do domu!

56. Jastrząb i gołąb

Gra dzieci miejskich i wiejskich, dość rozpowszechniona w Małopolsce; odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najmniejszych klas szkół średnich.

Dzieci wybierają jastrzębia (mągowaniem, np. l. 5. Cz. ogólna); reszta graczy obejmuje rolę gołębi. Na boisku (lub w łazie) namalczają „gołębnik” (lub „gniazdo”), najczęściej w postaci koła o kilku krokach średnicy. Jastrząb czatuje na gołębie i łapie je, lecz tylko poza gołębnikiem, dokąd mogą zawsze schronić się przed podejściem lub dla wytękania. Gołębie złapane wychodzą z gry, lub (w innych okolicach) zamieniają się w jastrzębia. W następnej grze jest jastrzębiem gołąb, złapany na ostatku.

57. Łapanka

Gra dzieci miejskich i wiejskich, dość popularna w Małopolsce; na Mazowszu znana pod nazwą „Berok”. Zastosowanie jak 54.

Bardzo podobna do poprzedniej. Grywa się ją z „gniazdem” lub bez. Jeden gracz goni,

inni uciekają. Gdy złapie kogoś (tj. uderzy go dłoń w plecy), zaraz sam ucieka, a łambon goni. Przytem rozróżnia się łapankę „z oddawanką”, gdzie wolno uderzenie natychmiast powetować, i „bez oddawanki”, gdzie tego nie wolno.

58. Krasnoludek

Gra dziatwy wiejskiej na Mazowszu pruskim; zastosowanie jak 54 i 55.

Podobna do poprzedniej — tylko goniący („krasnoludek”) jest uzbrojony w pytkę (chustkę z wężem).

59. Topieć

Gra dziatwy wiejskiej w pow. łancuckim (Małop.); zastosowanie jak poprzed.

Gracz wybrany na „topca” siedzi w rowie (lub w miejscu na boku ograniczonym jako „staw”) i udaje śpiącego. Dzieci podchodzą i drieżą go. Kogo złapie, ten zostaje topcem.

(Grę tę mogą też grać w wodzie podczas kąpiel dzieci starsze, pod stosownym nadzorem).

60 Strzygón

Gra dziatwy wiejskiej w Krakowskim; zastosowanie jak poprzed.

Gracz wybrany na „strzygonia” leży na ziemi, udając śpiącego. Inni krążą wokół niego,

wolując: — Pierwsza godzina, strzygón śpi. Druga godzina, strzygón śpi i t. d. aż do dwunastej, przy której wzywają: — strzygón wstaj, kluski daj! — Strzygón zrywa się w pogon, a wszyscy inni uciekają. Kogo złapie, ten zostaje strzygoniem.

61. Król

Gra dziatwy miejskiej i wiejskiej niektórych okolic Małopolski, Mazowsza i Podlasia, odpowiednia dla szkół początkowych.

„Król”, wybrany męgowaniem, staje na uboczu. Reszta graczy umawia się w tajemnicy przed królem, jakie czynności będzie przed nim naśladować, poczem zbliżają się i mówią: — Dzieńdobry królu! — Król odpowiada: — Dzień dobry! — A gdzieście byli? — (np.) W ogrodzie. — A coście robili? (Tu dziatek naśladowuje umówioną wprzód czynność, np. kopanie, płożenie, rąbanie drzew, pływanie lub t. p. Król nazywa tę czynność; jeśli zgadł, wszyscy uciekają, ścigani przez króla. Schwytany jest królem w grze następczej. Gdy król nie zgadnie, gra powtarza się z tym samym podziałem ról.

62. Kuchareczka

Gra dziewcząt wiejskich w Krakowskim, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych (żeńskich).

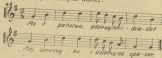
Dziewczyna tworzą koło, trzymając się za

ręce. W środku „pani“, szukająca swej kucharzki. Pani nawiązuje rozmowę: — Nie wdziałycie mojej kucharzki? (Odpowiada ta, która poczyna się do wina): — Cóż ona pani zrobiła? — Groch spaliła, mleko wypita, kmiśnem uciekła! Na to „kucharzka“ ucieka, a „pani“ ją ściga: gdy schwyci, zamieniają się na miejsca.

63. Szewczyk

Gra dziewcząt włojskich pow. stanisławowskiego (Małop.); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początk.

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce. W środku — „szewczyk“, śpiewa naprzemiennie z chórem pozostałych dzieci:



- Mój państwo, gdzie ty tak idziesz?
- Mój szewczyku, kłószony na spacer.
- Mój państwo, kłószony podzwania.
- Mój szewczyku, a ty nam naprawiasz.
- Mój państwo, a kto ci zapłaci?
- Mój szewczyku, kogo sobie zapłacisz.

Po odśpiewaniu piosenki, dzieci rozbiegają się, szewczyk je ściga. Kogo schwyci, ten jest szewczykiem w grze następną.

64. Kot i mysz

Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Najpowszełtsza postać gry polega na tem, że dzieci, z wyjątkiem dwojga, tworzą koło, trzymając się za ręce. Wewnątrz koła „myszka“ (która zresztą ma zupełną swobodę ruchów, gdyż gracze ją przepuszczają), zewnątrz „kot“, którego nie puszczają do środka. Gdy kot złapie myszkę, wybierają drugą parę.

b) W pow. sierpekim (Maz.) gracze ustawiają się w dwa rzędy naprzeciw siebie; między i poza nimi odbywa się gonitwa.

c) W pow. kutnowskim (Maz.) gracze też w dwóch rzędach, lecz stoją one zupełnie blisko siebie i każdy gracz podaje obie ręce swemu vis-à-vis. W ten sposób powstaje „dziura“, do której puszczają tylko myszkę.

Podczas całej gry chór dzieci śpiewa:



1. W stodoła wyszła, w stodoła.
Wzgląda dostrzaję na pola.
Do dziury, myszko, do dziury,
Bo się tu ślapię kot bary.
2. A jak się ślapię kot bary,
To się śledzisz ze skóry.
Nie ładny kotek, się ładny.
Nie ślapię wyszła mi ładnej.

65. Trzeciak

Gra opisana u Gołbiewskiego; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych szkół średnich.

Litoba graczy parzysta, 10—20. Wszyscy stają w 2 koła, jedno wewnątrz drugiego, o równej ilości uczestników, tak, że każdy z koła zewnętrznego kryje się za jednym z koła wewnętrznego. Potem posuwają się wstecz tak, aby między poszczególnymi dwójkami powstały odstępy po kilka kroków. Wreszcie (mówianiem) wydziała się jedną dwójką, z której przedni gracz ucieka, a tylny ściga. Uciekający stara się stanąć przed jakąś dwójką, przez co gracz stojący z tyłu staje się „trzeciakiem”, narażonym na uderzenie (dotknięcie w plecy) ścigającego, jeśli nie spostrzeże się szybko i nie ucieknie przed dwójką sąsiadną, lub dalszą. Trzeciak, uderzony, gdy stoi jeszcze tyłem, lub nim stanie przed dwójką, zamienia się na rolę ze swym przesładowcą. Nie może mu jednak oddać uderzenia natychmiast, lecz dopiero po przbiegnięciu przed jedną z dwójek osaczającej.

Uciekającemu nie wolno zwodzić, t. j. stanąć przed jakąś dwójką i znów ucieknąć. Nie wolno mu też w ucieczce obieć więcej, niż pół koła. Natomiast może zmasami (dla większej niespodzianki) skoczyć przed tę samą dwójką, za którą stał, przyczem nowemu trzeciakowi bywa bardzo trudno uniknąć razu.

66. Lis

Gra powszechna w Polsce (tu i ówdzie pod nazwą „Pytki”), odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

a) Najpospolitszą odmianką gry tej opisuje Gołbiewski: „Wszyscy stają w koło, ale każdy ręce w tył trzymaj, jeden chodzi z pytką, dopóki jej komu nie poda mistrzynie; ten bje sąsiada i ściga go bijąc na prawo, pęki obiegłszy w koło, na miejscu, skąd przyszedł, nie stanie, oddaje znów pytkę, komu się podoba, i tak dalej gra się ciągnie”.

b) W Sieradzkim grają jak wyżej, lecz gracze ustawiają się nie w koło, tylko w rząd.

c) W pow. sierpeckim i kutnowskim (Max.) „lis” nie podaje pytki, lecz ją podrzuca poza jednym z graczy. Ten, jeśli się spostrzeże, chwytą pytkę i „napędza lisa do nory”, t. j. ściga go i uderza pytką, a lis, obiegłszy wkoło, zajmuje miejsce po ścigającym, który obchodzi koło jako lis. Gdy gracz podrzucenie przoczy, lis wypędza go pytką, oddaje mu ją i zmieniają miejsca¹⁾.

¹⁾ W Krakowskim grają tu i ówdzie tę odmianę pod nazwą „Soko”, w Kutnowskim pod nazwą „Fisery”.

Wszędzie lis ma prawo uderzyć pytką gracza, który się obejrzy (przy odmianie c: który obejrzy się naprzedno, gdy pytki ma nie podracono).

Podczas obchodzenia lisa dzieci wołają:

Chodzi lis koło drogi,
Nie ma ręki, ani nogi,
Chwosta Boga, trzy niedzielo
Myśny lisa nie widzieli!

lub

Kogo pytki przydaje,
Ten się ani nie spodaje.

67. Klapanka

Gra opisana u Gołbińskiego, zastosowanie jak 66.

„Osoby stojące wkoło, trzymają oboma rękami taśienkę związaną, jedna, będąca w kole, dopóty w niem chodzi, póki komu klapsa się da po rękę, wszakże te umykają spiesznie: kto umknąć nie zdołał, miejsce uderzającego zastępuje”.

68. Obrączka

Gra dość powszechna w Polsce, zwłaszcza po miastach; zastosowanie jak 66.

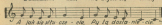
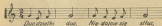
Od poprzedniej ta różnica, że dzieci posuwają jedno ku drugiemu nawłoczoną na taśienkę obrączką. W otych rękach środkowy ją przychwyci, ten idzie do środka.

69. Wąż

Gra dziatwy wiejskiej w pow. ropczyckim (Małop.); zastosowanie jak 66.

Dzieci tworzą szereg, przyczem każdy, przez pierwszego, chwytą swego poprzednika za barki lub biodra. (Ustawienie takie sowią *kluczem*). Przy różnych wykrętach tego klucza, pierwszy stara się chwycić ostatniego. Gdy to się stanie, wybierają innych na te miejsca.

W Łomżyńskiem zabawę podobną nazywają „Ducem”. Prowadzący, z pytką w ręce, uderza nią dzieci, które upadną przy nagłych zakrętach węża. Wszystkie przytem śpiewają:



Duc, dziatki, duc. A jak się straszcie,
Nie dajcie się strasz, Pytką dostaniesz!

70. Wilk i gąski

Gra dziatwy wiejskiej i miejskiej, powszechna w Polsce; odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początk. i najmniejszych klas szkół średnich. (Nazwy, prócz podanej: Gąski, Gąska, Dzikie gęsi, Wileczek, Gąsior i lis, Kruk).

Dzieci ustawiają się w klucz (patrz 56) pod przewodem „gysiora“ (lub „matki“). Na boku „wilk“ niby to grzebie dółek w ziemi. Między nim a gysiosem zawija się rozmowa: — Na co ten dobieczek? — Na ogienieczek. — A ten ogienieczek? — Na wody grzanie. — A to woda? — Na talerzyków umywanie. — A to talerzyki? — Na gąsek krajanie. — A gdzie je masz? — U ciebie za pasem. — Tu wilk rzuca się na klucz gęsi i stara się oderwać ostatnią, a gysior broni jej nogami zwrotami klucza. Gra idzie dalej, aż wilk wytlapie wszystkie gąski. W następnej grze gysior jest wilkiem i naodwrot.

W niektórych okolicach kończy grę scena następująca: Gąski schwymane udają, że wilk je okulał, tj. skaczą na jednej nodze po boisku. „Matka“ robi wyrzuty wilkowi: — Poodręś, wilku, popsuł gęsi, pokulał? — (Wilk odpowiada) — Poodręście mi zjadły stajanie owsa, stajanie prosa i staw wody wypłył? — Ja sam szkody zapląc, wy gęsi posaprawiajcie. — Wtedy wilk uderza gąski pytką po nogach, „aby nie kulaly“.

71. Płótno

Zabawa działwy wiejskiej niektórych okolic Mazowsza i Małopolski; odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci wybierają (mętowanłem) „gospodynię“, „praczkę“, „psa“, „kura“ i „słodziałę“. Reszta — to „płótno“: rząd dzieci, wzięwszy

się za ręce, staje w półkola. Gospodyni „zwija“ to płótno (dłuch dzieci zwija się, jak przy znanej zabawie salomonowej w „bukiet“) i idzie spać (odchodzi na bok i udaje, że śpi). Wtedy przychodzi słodzie, odrywa „koleś płótna“ (jedno dziecko) i ucieka z nim do kryjówki. Kur pieje, pies szczeka; gospodyni przychodzi i „mierzy“ płótno (liczy dzieci). Pyta się kura: — Gdzie koleś płótna? — Praccka prala, nie doprała, w studnię wruciła. — To samo pytanie do praczki — ta odpowiada: — Pralam niedoprałam, w studnię wrzuciłam, kamieniem przyłożyłam. — Potem gospodyni zwija płótno i idzie spać i kradzież powtarza się na nowo itd. Przy kradzieży ostatniej, praczka mówi: — Nie wiem. — Wtedy pies wpada na trup słodziałę; dzieci uciekają z kryjówki, a gospodyni ściga je i sprowadza do domu.

72. Ptaki (Farby)

Gra dość powszechna w Małopolsce; zastosowanie jak poprzedz.

a) Dzieci, z wyjątkiem dwójga, stają w rzędzie (w niektórych okolicach w kole). Przed rzędem stają: „ptaszczak“ i „kupiec“. Ptasznik (szepcem) nadaje dzieciom nazwy różnych ptaków. Przychodzi kupiec i łądzi jakiegoś ptaka. Wymieniony ptak zrywa się i ucieka, kupiec ściga go. Jeśli ptak, obiegłszy wkoło rzędu dzieci, skronił się na swe miejsce, zostaje w rzędzie, (otrzymałszy od ptaszczaka inną nazwę). Jeśli go

kupiec schwył po drodze, odprowadza go na bok. Gra trwa, aż kupiec wyłowí wszystkie ptaki.

b) W innych okolicach poza rzedem stoi trzech graczy: ptaków łudają naprzemián „anioł” i „djabel”. (Anioł mówi: — Dajś, dajś! — Kto tam? — Anioł z nieba. — Czego chce? — Ptaka. — Jakiego? — Wilgi (sroki i t. p.). — Rozmowa z djabłem podobna, tylko wstóp inny: — Kut, kula! — Kto tam? — Czarny but.

c) Do tej, czy owej postaci gry dodają w niektórych okolicach zakończenie, polegające na walce dwóch obozów: a) dzieci nie wywoływane przy płaszczku, reszta przy kupcu; b) obóz anioła i djabła. Walka ta w Buczniekiem (Małop.) polega na tem, że między oboma obozami kreśli się granicę, dzieci zaś, podawczy sobie ręce, starają się przeciągnąć przeciwników przez tę granicę. Zwycięża obóz, który przeciągnął choćby jednego z przeciwników.

d) Pod nazwą „Farby” grywają prawie powszechnie odmianę tej gry, w której miejsce ptaków zajmują różne barwy.

73. Fabjan

Gra dziatwy wiejskiej w pow. rzeszowskim i ropezyckim (Małop.), odpowiednia dla chłopców najniższych klas szkół średnich.

Chłopcy wybierają (młotowniem, patrz Cz. ogólna) „starszego” i „Fabjana”. Pozostali stoją w rzedzie, a starszy nadaje im nazwy różnych zwierząt. Potem woła: — Przyjeżdź Fabjanie!

Nie mam na czem. — Na jakie zwierzę siodasz? — Na konia (woła i t. p.). Wymienione „zwierzę” ucieka. Fabjan ściga je i, złapawszy, siada konno na jego barkach i przyjeżdża przed starszego, który zapytuje: — Coś przywiódł? — Igły. — A w tych igłach? — Złoto. — Ciąnij go w błoto. — „Kof” potrząsa swym jeźdźcem, (który zeskakuje) i zostaje sam Fabjanem; bylemu zaś Fabjanowi starszy szepce do ucha nazwę jakiegoś zwierzęcia i posyła na miejsce, opróżnione przez konia — i gra idzie dalej. Jeśli Fabjan nie chwyci ściganego „zwierzęcia”, to wraca na swe miejsce, Fabjan zaś zostaje nadal w swej roli.

74. Wójt i kuropatwy

Gra dziatwy wiejskiej małopolskiej, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci siadają szeregiem (w izbie — okrzkiem na niskiej ławeczce; w polu — na murawie, z tyłu „wójt”, między kolanami jego drugie dziecko), między tegoż kolanami trzecie itd. Ten szereg obchodzi jeden z uczestników, zapytując: — Daleko wójt? — Na końcu. Gdy dojdzie do wójta: — Tyś to, panie wójcie? — Ja. — Podryczcie mi łopaty. — Siedzą na niej kuropatwy. — Wolno je zegnać? — Wolno. Tu wójt zrywa się, podobnież i inne dzieci. Wójt ucieka, tancerz zaś ściga go. Kto schwył wójta, jest wójtem w grze następnej, dawny zaś wójt zostaje „kuropatwą” i siada przed wójtem.

75. Żóraw

A ciężej, powiem na cię, jakże... gra w żórawa.
Zabawa Dzieci.

Gra chłopców wiejskich w Krakowskiem, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dzieci wybierają z pośród siebie „żórawia”, który, z pytką w ręce, strzela stożek czapek (piłek lub t. p. przedmiotów). Reszta graczy tworzy kolo i krąży dookoła żórawia, śpiewując:

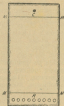
Żórawie, żórawie na zielonej dąbrowie,
A wy, Dąbrowianko, czego tu stoicie?
Nie ma pana w domu, pojedź do Rzymu,
Po baryłkę szkła i po drugą miód,
Żeby Dąbrowianie nie zatyli głodu. Łap, cup!

Przy tych słowach dzieci wbiegają do środka i każde stara się zabrać jak najwięcej czapek i uciec z nimi od rąk żórawia. Kogo żóraw uderzy, ten musi oddać zdobyte. Gra kończy się, gdy czapek zabraknie, żórawiem zaś w grze następnej zostaje ten, kto ich zabrał najwięcej.

76. Czarny lud

Gra działwy wiejskiej w Wielkopolsce i na Mazowszu (inne nazwy: Cz. chłop, Cz. człowiek); odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich. Hość graczy 10—50. Na boisku prostokątnym, mierzącym 40 kroków wzdłuż, a 20 szerokość, oznaczają się dwie mecie liniami, odległymi na 3—4 kroków

od krótszych boków. Za jedną metą staje gracz, wybrany na „czarnego luda”, za drugą wszyscy pozostali. Na hasło, dane przez czarnego luda: — Boicie się czarnego luda? — dzieci odpo-wiadają: — Nie! — i biegną w stronę mecie przeciwniej (wracać nie wolno); to samo czyni i czarny lud, sturając się po drodze schwytać jak najwięcej dzieci. Schwytani pomagają cz-ludowi. Gra idzie tak długo z ciągłą zmianą meci, aż wszystkie dzieci dostaną się w niewolę. Ostatni schwytany jest cz. ludem w grze następnej.



A. A. Boja i Czarny lud. A. Boja i gracz.

77. Na granicy

Gra młodzieży wiejskiej i miejskiej w Poznanskiem (gdzieśniedzie pod nazwą „Czarnego człowieka”); odpowiednia dla niższych klas szkół średnich.

Hość graczy i wymiary boiska jak poprzed. Tu jednak nie znaczy się mecie w pobliżu krótszych boków boiska; natomiast na jego środku odznacza się dwiema liniami poprzecznymi „pas graniczny” o szerokości 4 kroków, podzielony linią, idącą wzdłuż boiska, na dwie połowy.

Na całym tym pasie granicznym porusza się swobodnie „król”, wybrany z pośród graczy (młotowanica). Reszta uczestników dzieli się na dwa obozy („białych” i „czarnych”, „maurów” i „kujawiaków” i t. p.); każdy z nich pod wodzą „księcia” obchodzi przed początkiem gry jedną z połów boiska poza pasem granicznym. Na znak dany przez króla, księżę wyślą po jednym ze swych poddanych przez prawą połowę pasa granicznego na stronę przeciwną. Gdy wszyscy, wraz z księciem, przebiegną, zaczyna się bieg odwrotny, zawsze



A. Biały B. Czarny C. Czarny.

przez tę samą połowę pasa granicznego i również na hasło króla. Podczas tych biegów król, zwracając się to na prawo, to na lewo, stara się schwycić w obrębie pasa granicznego któregoś z biegaczy (uderzając go pytką, lub dłonią w plecy). Schwytany zostaje królem, dawny król zaś zajmuje jego miejsce w jednym z obozów; następnego królowie wracają każdy do swego obozu, gdy się dadzą schwycić. Wygrywa obóz, który w określonym przeciągu czasu (np. 1/4 godziny) dostarczył mniej królów.

78. Wójt

Gra chłopców wiejskich na Podhalu, odpowiednia dla szkół początkowych (jako wstęp do gry poprz.).

Boisko jak poprz., uczestnicy (5–20) nie dzielą się na obozy, lecz wszyscy przebiegają to w tę, to w ową stronę przez pas graniczny, gdzie ich chwytą „wójt”. Schwytany zamienia się z wójtem na miejsce.

79. Lis fantowy

Gra chłopców wiejskich w pow. stanisławowskim (Małop.); zastosowanie jak poprz.

Dzieci w liczbie 10–50, wybierają „lisa” (młotowanica: He miecki, Czerwone guziczki, A hado mare, Lisie, idź do nory!); reszta jest „psami”. Boisko jak przy „Czarnym ludzie”. Jedna z meł jest „jamą” lisa, za drugą stoja „psy”.

W odległości od meły psów, na jaką lis się zgodzi, lecz zawsze bliżej tej meły, niż środek boiska, umieszczają się (na chorągiewce (l. t. p.) jakiś lekki przedmiot (czapka, szarfę, l. t. p.). Lis wybiega z jamy, porwa ów przedmiot i ucieka napowrót, ścigany przez jednego lub kilku psów (którym wolno wybiegnąć z za meły dopiero, gdy lis dotknie zdobycy). Pies, który przed jamą dosięgnie lisa (uderzy dłonią w plecy), zamienia się z lisem na miejsce.

Prócz tego, lis schwytany, jakoteż pies, który lisa nie dosięgnął, dają fanty (stąd nazwa gry), a gra kończy się ich wykupnem (p. Część ogólna).

80. Plinje

Gra pospolita w dawnych szkołach polskich: (też pod nazwami: Obóz, Gonitwa o więźnie, Captivus), grywana do dziś dnia przez młodzież wiejską niektórych okolic Małopolski (pa. Król lub Król klaskany); odpowiednia dla szkół średnich.



A. Szranki. B. Węzłownia
B-C. Mety białych
C-C. Mety czerwonych
Z. Węzłownia.

bocznymi boiska — są to szranki. W tych szrankach, w połowie granic bocznych boiska, kręci się promieniem 3 m. dwa półkola — węzłownia przeznaczona dla jeńców.

Liczba graczy przy zawodach 22; przy grze ćwiczebnej może wahać się od 12 do 50. Dzielą się oni na dwa obozy, białych i czer-

Opierając się głównie na opisie Gołębiowskiego, można odtworzyć obraz tej pięknej, a niestety w nie-pamięć poszczonej gry, jak następuje:

Boisko jest prostokątem 40 m. długim, 30 m. szerokim. Równoległe do jego krótszych boków a na 3 m. ku środkowi boiska, kręci się obie mety i granicami

wznych, każdy pod wodzą króla gromadzi się za swoją metą. Przed początkiem gry królowie rzucają los; na kogo los padnie, ten ma prawo, według upodobania, albo wyboru mety albo zagrania, zostawiając drugi z tych przywilejów przeciwnikowi. Po wyborze met biali zatykają za prawym końcem swej mety chorągiew białą, czerwoni zaś czerwoną. Zawody trwają godzinę; gry ćwiczebne częstokroć krócej (od 20 minut).

Król obozu zagrywającego zaczyna grę, wysyłając jednego lub dwu swoich poddanych ku metce przeciwników, celem wyzwania ich. Ci stoją każdy z jedną ręką wyciągniętą wpród, dłonią do góry, tak, aby przeciwnik mógł się jej dotknąć. Czyjej ręki dotknął wyzywający, ten ściga wyzywającego, który ucieka ku swoim. Jeśli wyzwany uderzy przeciwnika dłonią w plecy przed jego metą, bierze go do niewoli i prowadzi do więzienia, znajdującego się naprost własnej chorągwi. To jednak rzadko się udaje, gdyż ściganemu wybiegną jego towarzysze na odsiecz, zagrabiąjąc przedkładowcy więźniem do niewoli. Wtedy ścigający częstokroć musi czem prędzej zawrócić ku swojej metce i pokładnąć nadzieję w podobnej odsieczy. Przytem obowiązują przepisy:

1. Będąc jeńcą ma prawo tylko ten, kto półmiej od niego wybiegnął z poza swojej mety.
2. Po wzięciu jeńcy kończy się ustęp gry i wszyscy wracają za swoje mety (a jeńcy idzie do więzienia).

3. Równocześnie z uderzeniem jeńca należy głośno zawołać: stój!
4. W jednym ustępie gry może tylko jeden jeńiec być wziętym. Ważne zatem jest tylko pierwsze uderzenie, wszystkie późniejsze są nieważne. Jeśli oba obozy wozną równocześnie jeńców, żaden z nich nie idzie do więzienia, lecz wracają za swoje maty. Jeśli ten sam obóz weźmie równocześnie dwóch jeńców, ma prawo wybrać jednego z nich.
5. Jeńcem zostaje też: a) gracz, który wybiegnie za granicę boiska lub za matę przeciwników; jeśli uczyni to kilku graczy, do niewoli idzie pierwszy z nich; b) kto uderzy przeciwnika, którego nie miał prawa brać w niewolę (p. praw. 1).
6. Każdy następny ustęp gry zaczyna t. j. wyrywa obóz, który wygrał w ustępie poprzednim (wziął lub uwolnił jeńców).
7. Podczas każdego ustępu gry można uwolnić jeńców z więzienia uderzeniem dłoni i okrzykiem równoczesnym: wolny! Jeśli uczyni to król, uderzeniem jednego uwalnia wszystkich. Uwolnienie jeńca kończy ustęp gry podobnie, jak jego wzięcie w niewolę. Wzięcie jeńca równoczesne z uwolnieniem jeńca obozu przeciwnego, znoszą się nawzajem. Tak uwalnijący, jak uwolnieni, mogą być wzięci w niewolę przed powrotem za swoją matę.

8. Podczas każdego ustępu gry można też pokusić się o porwanie chorągwi przeciwników. Gdy powiedzie się ją zanieść za własną matę, stanowi to również koniec ustępu gry, a chorągiew wbija się w polowie granicy boiskowej. Staniąd może ją zanieść z powrotem do swoich każdy jeńiec uwolniony.
9. Wygrywa obóz, który po upływie określonego czasu gry posiada więcej jeńców, przyczem chorągiew bierze się za dwóch jeńców, króla zaś za trzech.
10. Przy zawodach wyznacza się sędziego, który rozstrzyga ostatecznie wszelkie spory. Sędzia ma prawo wykluczać gracza za uparte naruszanie prawideł, lub za grę niebezpieczną (np. nachylenie się, lub padanie rozmyślane przed biegującym przeciwnikiem, aby go obalić).

Plinie dostarczają sposobności rozwinięcia się, u starszej zwłaszcza młodzieży, pewnej taktyki, której nabyć można jedynie przez doświadczenie. Mistrzem w taktyce gry powinien być król. On bada właściwości cielesne i duchowe swych poddanych i stosownie do nich wyznacza odpowiednie role, widząc, kto najlepiej nadaje się do wyrywków, kto do odseczy, uwalniania jeńców, porwania chorągwi i t. p. Przechytność królewska też nie powinna zawieść co do zadań obronnych. Nigdy ani na chwilę nie można pozostawić chorągwi ani jeńców bez powierzenia ich spe-

sjalnej opiece odpowiedzialnych do tego zadania graczy.

Niemniej ważnym zadaniem króla jest uprzywilejowanie właściwej chwili dla każdego przedsięwzięcia. Odnosi się to przede wszystkim do uwalniania jeńców i porywania chorągwi, które trzeba wykonać w chwili, gdy przeciwnicy najmniej się tego spodziewają, lub gdy uwaga ich jest odwrócona w inną stronę.

Poddani winni są ulegać królom bezwzględnie, gdyż inaczej niweczą najlepiej nawet obmyślany plan gry. U początkujących musi król wypełnić nawycką bezmyślnego wybiegania przed metą. Nie ma nic szkodliwego ponad to, gdyż gracz taki, wśląsający się bezcelowo w szrankach, wobec prawidła i nie ma prawa nikogo uderzyć, a przeciwnie każdy, kto śmiało wybiegł z za swej mety, może go wziąć do niewoli. Po spełnieniu zatem każdej czynności gracz natychmiast spieszy z powrotem za swą metę i tam oczekuje sposobności do powtórnego wystąpienia.

Dla uczniów młodszych wprowadza się z pożytkiem szranki pewne uproszczenia i ułatwienia. Prócz mniejszych rozmiarów boiska, należy tu usunąć odsiecz, uwolnić jeńców i porywanie chorągwi, tak, że pozostaje tylko wyścig wyzywającego i wyzwanego. Brak odsieczy wyrównywa się prawidłem, że wyzywający, który nie zdołał schwytać przeciwnika przed metą, idzie sam w niewolę. Grę taką można nazwać: Plinie bez odsieczy, lub krótko: Plinka.

c) Gry wyścigowe

81. Polowanie

Gra ta, wzmiankowana pokrótce u Gótyńskiego, w czasach nowszych, na wzór angielski, zwie się grą w „Zajęce i charty”, lub biegiem na przelaj. Odpowiednia tylko dla doświadczonej młodzieży męskiej, a uczestnicy powinni być uprzednio zbadani przez lekarza; jest bowiem bardzo męcząca i niebezpieczna dla słabszych i mniej sprawnych.

Udział w grze biorą dwa obozy po 5 uczestników. Każdy obóz wybiera po jednym „zajęcą”. Zajęce wyruszają (z domku wiejskiego lub podmiejskiego, dogodnego dla przebrania się, kąpieli i przyjęcia posiłku) na przelaj polami i lasami, nie unikając przeszkód, jak wągorza, rowy, płoty i t. p. Ślady swoje znaczą dość gęsto „tropami”, który stanowią skrawki papieru, wyrzucane z przytroczonego do pasa woreczka. Od czasu do czasu jeden z nich zbiera dla założenia tropu fałszywego na krótkiej przestrzeni (w miejscach, gdzie dopiero na końcu tropu można się przekonać o jego fałszywości). Biegają tak po linii krzywej, wracającej do punktu wyjścia, a mierzącej 5—8 kilometrów. W kwadrans po „zajęciach” wybiegają oba obozy „chartów”. Muszą oni być cały czas po tropie. Chartem, przybywającym do mety, nadaje się liczbę, odpowiadającą porządkowi, w jakim przybył. Wygrywa obóz, u którego suma tych liczb jest mniejsza: np. jeśli grzeze obozu białego przy-

byli jako 1, 3, 4, 8 (suma = 16), ob. czerwonego zaś 2, 5, 6, 7 (suma = 20), obóz biały wygrywa.

82. Bieg rozstawny (Wiel).

Gra ta naśladuje ulubiony u ojców naszych sposób słania wieści rozstawnemi końmi. Odpowiednia dla szkół średnich.

a) Właściwa, pierwotna jej postać wymaga dużej przestrzeni i odbywa się na (mało uczęszczanym i nie zakurzonej) gościńcu. Jeśli



Biali. Czerwoni.

mają być o lepsze dwa obozy po 10 uczestników na przestrzeni kilometra, rozstawiany obóz biały na lewym, czerwony zaś na prawym brzegu gościńca, oba pierwsze na miejscu wyruchu, innych zaś w odstępach po 100 metrów — ostatnich na 100 m. od mety. Obaj pierwsi otrzymują „wie” (list w rurce teksturowej, wstęgę lub chorągiewkę) i wyruszają z nią równocześnie, aby podać drugim,

ci trzecim i t. d. Wygrywa obóz, którego więc przódziej znajdzie się u mety.

b) Na boisku szkolnem grę tę prowadzi się w sposób następujący: Obozy „białych” i „czerwonych” zajmują miejsca obok siebie na dłuższych bokach boiska (na rysunku np. biali po lewej, czerwoni po prawej stronie). Gracze każdego obozu ustawiają się parami naprzeciw siebie na oznaczonych miejscach — 1 od 3 na 3—5 m., 1 od 2 zaś na 30—50 m. Na znak dany wybiegają równocześnie jedynki (biała i czerwona) i oddają dwójkom, pierwsza białą, drugą czerwona chorągiewkę lub wstęgę. Dwójki biegną natychmiast ku trójkom, te ku czwórkom i t. d. Wygrywa obóz, który przódziej zdolał znak swój przenieść do mety; tu zaś znajduje się naprzeciw ostatniego biegacza (na rysunku prostą ósemką).

84. Klasy

Gra rozpowszechniona zwłaszcza wśród dlatwy miejskiej, w bardzo licznych odmianach; odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Klasy proste. Każda z dzieci (może być ich dwoje, lub więcej), pokolei staje u podstawy figury, nakreślonej poyczkiem na ziemi, lub kredą na podłodze (długość boku każdego kwadratu — krokowi) i nie pochylając się, wrzuca mały kamyczek do „klasy” 1. Potem wskakuje do tejże klasy na jednej nodze, podnosi kamyczek i wyskakuje tak samo. Jeśli kamyczek nie trafi do klasy 1, stopa dotknie linii, lub gracz stanie na obie nogi, próba lixy się za słudną i następnym razem należy powtórzyć klasę 1 (zamiast 3). Gdy wszyscy spróbują klasę 1, pierwszy razca kamyczek do kl. 2, potem tak samo do 3 . . . 8. Przytem obowiązuje prawidło, że do każdej klasy skacze się od podstawy figury przez wszystkie klasy poprzednie po kolei i wraca się tak samo w porządku odwrotnym. Wygrywa dziecko, które w danej kolejce pierwsze dosięgło klasy 8. Często jednak potem dodają dalsze próby: 1) obejść wszystkie klasy z kamyczkiem położonym na palcach stopy tak, aby

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Klasy proste.

IV. Gry słeczne

83. Żaby i bocian

Gra opisana w Gołębiowskiego — grywana też przez dlatwę pow. przemyskiego (Małop.); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Osoby grające dzielą się na dwie strony, jedna bocianów, druga żab przydomek bierze; jest wyznaczona meła z każdej strony. Prawie do samej meły bocianów dochodzą żabki, dwie u nich, najodważniejsza, nieco występują napród, zaczyna się między nimi taka rozmowa, naśladująca żabek odzywianie się. — Hi, hi, krum, krum! — Hi, hi, krum, krum! — Drach-szczko! — Czego? — Masz męża? — Nie mam. — Gdzieś go podziela? — Wziął go Pan. — Co za Pan? — Pan bocian. — Na te słowa czubujące bociany wstają: Rudi, radi, i rzucają się na bładne żabki, ale gość im nie wolno inaczey, tylko na jednej nodze. Gra się ciągnie, póki bociany żabek nie wylapią, albo też żabki bocianów, bo jeśli który za mełą się zapędzi, jest ich własnością*.



kamyk nie spadł, 2) obejść klasy z zamkniętymi oczyma, 3) przeskakać wszystkie klasy obunóż.

b) Klasy z „miechem”, „piektem” i „morzem”. Podobnie jak a), tylko skacze się częścią obunóż (w rozkroku), częścią jednocość. Mianowicie do klasy 2, wskakuje się tak, że lewą nogą staje w 1, prawą zaś w 2. klasie, wyskakuje zaś półobrottem wstecz w poskokku, a potem poskokiem obunóż wprzód. Podobnie do klasy 4, wskakuje się, trzymając nogę lewą w trze-

ciej, do 7, zaś, stawiając lewą w 6. Po klasie 8, następuje „piekto”, (skok jednocość) potem „miecho”, (obunóż) wreszcie „morze” (jednocość).

c) Klasy „żydowskie”. Jak a), tylko skoki trudniejsze, wskutek innego rozkładu kwadratów, zmuszającego często do przeskakiwania przez kwadraty pośrednie. (Miecho nazwa pochodzi z tego zawilego uporządkowania klas?).

d) Zegar (Warszawa), czyli Ślimak (Lwów). Gra-cze stoją kolejno u wejścia do ślimacznicy nakreślonej do ślimacznicy nakreślonej do ślimacznicy nakreślonej po 1 skaczą jednocość po wszystkich przegródkach spiralnie aż do środka; potem tak samo z powrotem. Komu uda się odbyć



Klasy „żydowskie”

prawidłowo (tj. na jednej nodze i bez nadopięcia 5-uz) tę całą podróż, ma prawo na jednej z przegródek napisać swoją literę. Jest to jego „dom”, w którym przy następujących razach wolno mu wypocząć na obu nogach, inni zaś muszą przeskakiwać ten dom. Gra kończy się, gdy domów jest tyle, że skakać nie można. Wygrywa, kto ma najwięcej domów.



85. Zajęczek

Gra opisana u Gołębiewskiego; odpowiednia dla szkół początkowych żeńskich.

Na podłodze, lub ziemi, kreśli się koło i wypoczuje w nie krzyż. Dziewczątka śpiwają pieśń (mał. jak „Chaber”, p. Gry tańczone):

Na górce siedzi zajęć,
Nóżkami podrażając;
I jakym tak podrażała,
Obychym także odciąć miała,
Jak zajęć.

Przytem jedna z nich wskakuje do koła i obracając się ciągle w takt piosenki skacze to prawą, to lewą nogą, a zawsze w coraz to inny wycinek koła. Gdy się pomylł w tańcu, stanie na obu nogach, wreszcie skoczy na

krośkę albo poza koło, ustępuje miejsca następnemu. Wygrywa, kto bez błędu wyskocznie największą ilość zwrotek.

86. Przeskok

Zabawa chłopców w różnych okolicach Polski, odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich męskich.

a) Z oparciem. Chłopcy ustawiają się w szereg w odstępach kilku kroków jeden od drugiego; wszyscy, z wyjątkiem ostatniego, pochylają się naprzód i stają w wykroku, opierając ręce o kolano nogi, wysuniętej wprzód. Potem ostatni bierze rozpęd i przeskakuje rozkrocznie, z oparciem rąk, swego poprzednika, po nim zaś wszystkich następujących. Dokonawszy tego, sam staje przed wszystkimi w takiejże, jak oni, pozycji. Tymczasem już zaczyna tę samą czynność jego dawniejszy poprzednik (obecnie ostatni w szeregu) i t. d. Szereg w ten sposób postępuje zwolna wprzód. Zamiast szeregu, można też ustawić się w kole.

b) Bez oparcia. Wprawniejsi chłopcy skaczą bez oparcia rąk przez towarzyszy mniej lub więcej nachylonych, obróconych do skutącego boku. Ustawienie bywa przytem podobne do poprzedniego, tylko odstępy większe.

V. Gry kopne

—A tłucz się po ścianach, byś usłysiał piłę,
Która mi rozlecie, co ją więc łozia,
Kopnij i kopnij, kogo popychaj ty.

Małotaj Ref.

87. Nożna w kole

Gra odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Przybór: piłka duża kulista, obityta skórą, o średnicy 20 cm. Dzieci ustawiają się w kole, jedno od drugiego w odległości 2—4 kroków. W środku znajduje się gracz, który stara się się wykopać poza koło, inni, również kopaniem starają się temu przeszkodzić. Gracz, który przepuścił piłę po swojej prawej stronie, idzie do środka. (Od czasu do czasu dobrze jest zarządzić, dla wprawy lewej nogi, żeby do środka szedł ten, kto przepuścił po lewej).

Zresztą graczom nie wolno wbiegnąć do środka, a w bok wolno podbiec tylko dla ochrony pustej przestrzeni po prawej (lewej) ręce. Piłę wolno dotykać rękami tylko, gdy wyjdzie z koła.

*) Z przytoczonego wrywka można wnosić, iż piłka została nie tylko obec naszymi przedkami XVI w. Później jednak tradycja zmieniła, tak, że w dziale tym dość często podległwał się wzorami obcymi.

88. Nożna z wiedzą

Zastawienie jak poprz. Do przyborów przybývá „wieża“ (3 kordzie wysokości 1½, do 2 m., zwiazane w pobliżu górnych końców sznurkiem i ustawione wolno na ziemi na kształt piramidy), stojąca w środku koła. Gra-cze obwodowi starają się obalić wieżę, kopiąc piłę ku niej, środkowy zaś biegał wieży, zastępijąc ją swym ciałem i odkopując piłę, lub odbijając ją tułowiem. (Co do uścycia rąk, prawdziwie jak poprz.). Gdy piła wyjdzie za koło, przynosi ją gracz, któremu przeszła nad głowę lub po prawej ręce, kładzie na swym miejscu i kopie ku wieży. Gdy wieża padnie, na miejsce strażnika idzie ten, który ją obalił.

89. Podaj dalej

Zabawa uczniów angielskich szkół średnich, używana w czasie przerw na boisku szkolnem.

Wymaga boiska, nie sąsiadującego bezpośrednio z oknami klas i podzielonego tak, aby klasy wyższe bawiły się osobno, niższe zaś osobno (dla zapobieżenia wypadkom).

Puszcza się w ruch (sposobem dowolnym, byle natychmiast z początkiem przerwy) po jednej piłę na 20—25 uczniów. Każda piła winna być w ustawicznym ruchu i przechodzić do coraz to innych uczestników, aby wszyscy ucyli ruchu do woli. Gdy piła wyleci poza boisko, biegnie po nią ten, co ją wykopał

i ma obowiązek natychmiast po podjęciu wrzucić ją między graczy. Nie wolno: 1) zatrzymywać piłki (lecz należy ją kopnąć dalej w locie); 2) prowadzić „wózkami“ (patrz poniżej). Nożna ang., Wskazówki techniczne); 3) podbiegać do piły, gdy bliżej znajduje się inny gracz; 4) kopać lub trąpać towarzyszy; 5) wykopywać piłę rozmyślnie poza boisko; 6) ręk wolno użyć jedynie do wrzutu piłki na boisko, lub do wyniesienia jej po drzewku.

90. Nożna z bramą

Gra odpowiednia dla szkół średnich męskich. Na boisku, mierzącem najmniej po 30 m. szerokości i wszcz, ustawia się w środku bramę, złożoną z dwu kordzi, wbitych w ziemię w odległości 7 m. od siebie, a połączonych w górze, w wysokości 2½ m., poprzeczką drewnianą (lub iną). Do każdego obozu należy część boiska, ograniczona linią, przechodzącą przez oba kordzie.

Po obu stronach bramy ustawiają się obozy, każdy złożony z 4—6 chłopców. W pierwszym rzędzie każdego z nich w odległości 11 m. od bramy staje 3—5 graczy, w odstępkach 4—10 m. od siebie („napad“); o tyleż za nimi staje gracz, przeznaczony do podawania piły pierwszemu rzędowi, gdy ta poszła daleko w tył („odwódt“). Grę zaczyna oznaczony losem obóz w ten sposób, że jeden z jego graczy kładzie piłę naprost bramy w odległości 11 m. i (mogąc użyć rozbiegu) kopie ją w bramę.

Jeśli trafił, idzie bronić bramy („bramkarz“) a obóz jego uzyskuje kreskę; jeśli nie, próbuje zdobyć bramę obóz przeciwny i t. d., póki ktoś nie trafi. Z chwilą, gdy w bramie staje bramkarz, zdobycie jej staje się trudniejszym; za to jednak niema ograniczenia odległości, z której brama może być wzięta. Piłę bierze w posiadanie obóz, na którego pole ona przeszła; gracie „napadu“ podają ją sobie nawzajem boczniemi posunięciami, myląc bramkarza. Wtem jeden z nich, upatrzawszy chwilę odpowiednią, kopie („strzela“) w bramę.

Porządku przy grze strzela „sędzia“, nie należący do żadnego z obozów. Boczy on: aby tylko bramkarz używał rąk do zatrzymania, schwytania lub odbicia piły (a i temu wolno uchylić z piłą w ręku tylko 2 kroki) i aby bramkarz nie odbijał piły, przechodzącej obok bramy na pole przeciwników. Za przekroczenie tych prawideł sędzia oddaje piłę obozowi przeciwnemu. Wreszcie nie przyznaje kreski, ani zmiany bramkarza, jeśli jego zdaniem bramkarz rozmyślnie nie bronił bramy przed strzałem z własnego obozu. Wygrywa obóz, który po upływie danego czasu (np. godziny) zdobył więcej kreszek.

91. Nożna angielska

Gra ta od pierwszych lat bieżącego stulecia zyskała sobie ogromne rozpowszechnienie u nas. Jest dziś najpopularniejszą grą młodzieży miejskiej, z krzywdą dla gier innych, nie mniej-

szej wartości. Odpowiednia dla silnych i zdrowych uczniów wyższych klas szkół średnich.

Prawidła¹⁾

1. W grze bierze udział po 11 graczy z każdej strony.

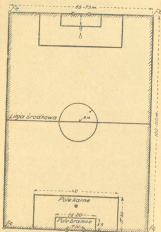
Wymiary boiska powinny być następujące: długość 90—120 m., szerokość 45—60 m.

Całe boisko winno być ograniczone linjami. Krótsze granice nazywają się tylnymi, dłuższe boczniemi. Granice winny być proste. W kątach tych powinny być wbić chorągiewki o drzewach nie krótszych od 1½ m. W połowie długości boiska przeprowadza się linię poprzeczną, „środkową“. Środek boiska ma być wyraźnie oznaczony i z niego zakreślone koło o promieniu 9 m.

(Linje nie powinny być wgłębione, lecz znajdować się w jednej płaszczyźnie z boiskiem. Drzewce chorągiewki nie może być zaostrome u góry).

Brama składa się z dwu słupków, wbitych pionowo w granice tylne, w równych odległościach od kątów boiska i w odstępie 7,50 m jeden od drugiego; na nich umieszcza się poprzeczkę w wysokości 2,40 m od ziemi; szerokość słupków i poprzeczki nie może przekroczyć 12 cm.

¹⁾ Ustanowione przez Międzynarodowy Związek Nożnej (Football Association). Zmiana w nawiasy ujęte są uwzględnione rozstrzygnięciami tegoż Związku w sprawach spornych.



Plan boiska piłki nożnej angielskiej.

W odległości $5\frac{1}{2}$ m. od słupków bramnych należy poprowadzić, równoległe do granic bocznych, linje $5\frac{1}{2}$ m. długości; końce tych linii łączy linja równoległa do granic tylnych; obszar między temi linjami nazywa się „polem bramnym”. Podobnie prowadzi się linje $16\frac{1}{2}$ m. długości w odstępie $16\frac{1}{2}$ m. od słupków bramnych, a końce ich łączy się też linja. Ograniczają one „pole karne”. W odstępie 11 m. od bramy odznacza się wyraźnie na boisku miejsce, z którego wykonywa się kop karny.

Piła powinna mieć w obwodzie 67—70 cm. Zewnętrzna pokrywa piły ma być skórzana i wogóle do wyrobu piły wzbrania się używać jakiegokolwiek materiału, mogącego być niebezpiecznym dla grzechy.

Długość boiska winna wynosić 100—110 m., szerokość 65—75 m.

Piła powinna ważyć 400—450 gr.

2. Gra trwa 90 minut, jeśli nie postanowiono inaczej za zgodą obu stron.

Los rozstrzyga albo o prawie wyboru bramy, albo o prawie rozpoczęcia gry.

Grę zaczyna się kopem z miejsca ze środka boiska w kierunku bramy przedwilków.

(Kopem z miejsca nazywa się kopnięcie piły wtedy, gdy ona leży nieruchomo na ziemi. Piła jest w grze od chwili, gdy uczyniła obrót zupełny, lub przebiegła, czy przeleciała odległość równą swemu obwodowi.)

Podczas zagrywania przeciwnicy nie powinni zbliżać się do piłki bardziej, niż na 9 m., ani też żaden z nich nie może przekroczyć linii

środkowej ku granicy tylnej swych przeciwników.

3. Po upływie 45 minut gry zarządca się przerwa, trwająca 5 minut, jeśli sędzia nie postanowi inaczej; po przerwie przeciwnicy zamieniają miejsca i zagrywa, według przepisu 2, obóz przeciwny temu, który zaczynał grę z początku. Po każdym zdobyciu bramy (gdy piłka weszła w bramę) grę zaczyna strona przegrująca tę bramę.

(Jeśli gra nie dała wyniku po upływie 45 minut, uważa się ją za nierozgraną; w wypadkach, gdzie otrzymanie wyniku jest koniecznem, gra się jeszcze 2 razy po 15 minut ze zmianą bram w połowie czasu. Jeśli i wtedy niema wyniku, gra się do pierwszej bramki zdobytej. Przed początkiem pierwszych 15 minut losuje się na nowo).

4. Z wyjątkiem przypadków, oznaczonych osobno w przepisach, bramę uważa się za wziętą, gdy piłka weszła między słupki i pod poprzeczką, przyczem napastnicy nie mogą rzucać, podbijać, ani wnosić piłki rękami. Jeśli poprzeczka spadnie z jakiegokolwiek powodu podczas gry, sędzia może uznać bramę za zdobytą, o ile, jego zdaniem, piłka przeszłaby pod poprzeczką, gdyby ta była na miejscu.

(Piłka przechodzi przez bramę tylko wtedy, jeśli znajduje się w całości za granicą).

Piłka pozostaje w grze, jeśli odskoczyła z powrotem na boisko od słupków bramnych, od poprzeczki, lub od drzewca chorągiewki. Piłka pozostaje w grze, jeśli dotknęła sędziego lub podopiecznego, gdy ci znajdowali się na boisku.

Piłka wychodzi z gry, gdy przeleci lub poleci się poza granicę tylną lub boczną.

(Piłka powinna być w całości za linią, aby być poza grą).

5. Jeśli piłka przeszła granicę boczną, gracz strony przeciwnej tej, która piłkę wyprowadziła z gry, wrzuca ją rękami na boisko z tego punktu granicy, ponad którym piłka wyszła. Gracz, wrzucający piłkę, powinien stać na granicy, dotykając jej oboma stopami, twarzą ku boisku i powinien wrzucić piłkę oburącz z za głowy w dowolnym kierunku. Piłka jest w grze, gdy tylko ją rzucano. Rzutem takim brama nie może być wzięta, a rzucający nie może powtórnie dotknąć piłki, póki jej nie dotknie jakiś inny gracz.

6. Gdy którykolwiek z graczy uderza piłkę, każdy gracz tego samego obozu, znajdujący się bliżej granicy tylnej przeciwników, niż kopiący (wrzucający), jest poza grą, dopóki ktoś inny piłki nie dotknie; gracz taki nie może ani dotknąć piłki, ani przeszkadzać przeciwnikom, ani w jakikolwiek sposób brać udziału w grze; gracz jednak nie może być poza grą: 1) na swojej połowie boiska, 2) jeśli między nim a bramą przeciwników było przynajmniej trzech przeciwników, 3) jeśli ostatni raz dotknął piłki przeciwnik, 4) przy kopie bramnym, 5) naroztąym, 6) przy wrzucie z granicy bocznej.

(Główną rzeczą dla zrozumienia tego przepisu jest uświadomienie sobie, iż gracz wychodzi z gry nie w chwili, gdy sam kopie piłkę, lecz w chwili, gdy ją kopnął ku niemu gracz

jego obozu; jeśli piłę uderzył przeciwnik, gracz w żadnym razie nie może być poza grą: 1) gdy przed nim jest trzech przeciwników i 2) gdy piłę strzymuje z przodu; innymi słowami, gracz nigdy nie może być poza grą, znajdując się za piłą.

7. Jeśli piłę przeszła za granicę tylną, trącając przez obóz napadający, wprowadza się ją do gry kopem wolnym jednego z obozu broniącego; w tym celu kładzie się piłę na ziemię w tej połowie pola bramnego, która znajduje się bliżej miejsca, gdzie piłę wyszedł z boiska.

Jeśli zaś piłę wytrącił za granicę tylną jeden z obrońców, to jeden z napadających kopie ją z dowolnego punktu pola w odległości metra od najbliższego rogu boiska. W obu przypadkach przeciwnikom nie wolno zbliżyć się ku piłe bardziej, niż na 5 i pół m., dopóki kopu nie wykonano.

(Przy kopie narzućmy nie wolno usuwać chorągiewki narzućmy).

8. Bramkarz może używać rąk na swej połowie boiska, lecz nie wolno mu nosić piłę w rękach.

(Za „unoszenie w rękach“ uważa się, gdy bramkarz uczyni więcej, niż dwa kroki z piłą w rękach, lub podtrzymując ją w powietrzu).

Bramkarz nie wolno trącać, z wyjątkiem tych wypadków, gdy trzyma piłę w ręku, gdy przeszkadza przeciwnikom i gdy wyszedł poza granicę pola bramnego.

(Jeśli o zmianie bramkarza nie wiadomo uprzednio sędziemu, a nowy bram-

karz wziął piłę w ręce w granicach pola karnego, należy za to zarządzić kop karny).

9. Trącanie jest dozwolone, lecz nie powinno być brutalnem i niebezpiecznem, nie wolno gracza kopać, podstawić nogę, ani skatnąć nań.

(Wogóle zakazana jest wszelka gra brutalna i usiłowanie obalenia przeciwnika podstawieniem nogi, nachyleniem się przed nim, lub za nim i t. p.).

Graczowi (z wyjątkiem bramkarza) nie wolno rozmyślnie dotykać piłę rękami.

Nie wolno zatrzymywać i trącać przeciwnika z tyłu, chyba, że on, zwrócony twarzą ku swojej bramie, rozmyślnie przeszkadza przeciwnikowi.

(Ręką w myśl tego przepisu nazywa się każda część kożuski górnej, która w chwili trącenia piłę lub przeciwnika odstała od tułowia).

Jeśli gracz zwraca się twarzą ku swojej bramie, wiedząc, że napada nań, uważa się to za rozmyślnie przeszkadzanie przeciwnikowi).

10. Jeśli zarządził kop wolny, przeciwnikowi kopiącemu nie wolno znajdować się bliżej, niż na 5 i pół m od piłę. Piłę jest w grze, gdy uczyniła zupełny obrót, tj. powinna potoczyć się, lub polecieć na odległość równą swemu obwodowi. Kopiący nie może dotknąć się piłę powtórnie, póki jej nie dotknął inny gracz. Za granicę, kop karny i bramny liczą się za kopy wolne i podlegają temu przepisowi.

(Żadnego kopu wolnego nie wolno zaczy-

nać przed gwizdem sędziego. Gracz może znajdować się bliżej, niż 5 i pół m od piły, jeśli stoi na swojej granicy tylniej).

11. Brauna może być wzięta kopem wolnym, przyznanym za przekroczenie prawidła 9, lecz żadnym innym rodzajem kopu wolnego.

12. Obuwie nie powinno mieć żadnych wystających części metalicznych; główki gwóźdźi podszewki muszą być w jednej płaszczyźnie z nią; zakazuje się wszelkich metalicznych, lub gutapertowych płytek na trzewikach i nagolenikach; wysterki skórzane na podszewkach nie mogą być wyższe nad 1 cm.; okrągłe wysterki muszą mieć najmniej 1 cm średnicy i nie mogą być zaostrome, ani stożkowate; listwy zaś nie mogą być wyższe, niż 1 cm i muszą zajmować całą szerokość podszewki. Każdy gracz, którego obuwie okaże się nieodpowiadającym temu prawidłu, winien ustąpić z gry. Sędzia może, w razie potrzeby, obejrzeć trzewiki graczy przed grą lub w czasie przerwy.

13. Przy każdych zawodach powinien być sędzia, obowiązany przestrzegać wypełnienia prawideł i rozstrzygać wszelkie kwestje sporne; jego rozstrzygnięcia, dotycząca faktów gry, są ostateczne. Sędzia mierzy czas i układa sprawozdanie z gry. W razie nieodpowiedniego zachowania któregoś z graczy, sędzia ostrzega go, w razie zaś powtórnego przekroczenia lub jakiegokolwiek innego uchybienia, a w wypadku brutalnego zachowania się także bez uprzedzenia, sędzia ma prawo usunąć winowajcę z boiska, o czem winien zawiadomić Związek. Sędzia

może przedłużyć grę, jeśli uważa to za niezbędne, zakończyć ją z powodu ciemności, wzmieszania się widzów i wogóle, gdy mu się to wyda konieczne; lecz o wszystkich przypadkach, kiedy grę przzerwano, w wiadomiam Związek, który rozstrzyga rzecz ostatecznie. Sędzia może przyznać kop wolny we wszystkich przypadkach, gdzie zachowanie graczy wyda mu się niebezpiecznym, lub mogącem stać się niebezpiecznym, lecz nie może nieprawidłowo dla zarządzenia środków ostrzejszych. Władza sędziego rozciąga się na cały czas, w którym grę chwilowo przzerwano, a piłka znajduje się poza grą.

(Uparte przekraczanie prawideł należy uważać za nieodpowiednie zachowanie się. W wypadku usunięcia gracza z boiska można udzielić nadto kopu wolnego).

Obowiązki i prawa sędziego rozciągają się na czas przerwy i również na czas po ukończeniu gry.

Sędzia udaje Związkowi sprawę w ciągu trzech dni po grze.

Gracz, opuszczający boisko bez dostatecznej przyczyny i bez zezwolenia sędziego, popełnia przekroczenie).

14. W każdych zawodach powinni być pod-sędźkowie; obowiązkiem ich jest rozstrzygać, kiedy piłka wyszła z gry, któremu obozowi należy dać prawo wykonania wrzutu z granicy bocznej, kopu bramnego i narożnego; pod-sędźkowie pomagają sędziemu przestrzegać wypełnienia prawideł, lecz zdanie ich wymaga za-

twierdzenia sędziego. W razie zbytelnego wtarcania się i nieodpowiedniego zachowania podania sędki, sędziemu przysługuje prawo usunięcia go z boiska i mianowania następcy; o tem winien sędzia donieść Związkowi.

15. W razie mianowanego naruszenia prawidła, piłka jest w grze aż do rozstrzygnięcia sędziego.

16. Jeśli grę przzerwano z jakiegokolwiek powodu, przyciem piłka nie wyszła z granic boiska, sędzia winien w tem miejscu, gdzie grę przzerwano, rzucić piłkę o ziemię i ta jest w grze, gdy tylko dotknie się ziemi. Jeśli w takim wypadku piłka wyszła poza boisko niedotknięta przez żadnego z graczy, sędzia znów rzucić piłkę o ziemię. Graczom nie wolno dotknąć piłki, póki ta nie dotknie się ziemi.

17. W razie przekroczenia prawidła 6, 8, 10, lub 15, sędzia przyznaje kop wolny przeciwnikom obozu winnego, w miejscu przekroczenia.

W razie rozmyślnego przekroczenia prawidła 5, 6, 8, 10 lub 15, lub po usunięciu gracza z boiska w myśl pr. 13, sędzia przyznaje przeciwnikom kop wolny; w razie zaś rozmyślnego naruszenia pr. 9 ze strony obrońców w obrębie pola karnego, sędzia daje przeciwnikom kop karny, który wykonywać się z wyznaczonego dlań miejsca i z przestrzeżeniem następujących warunków: wszyscy gracze, z wyjątkiem wykonywającego kop i bramkarza przeciwników, winni znajdować się poza polem karnym; bramkarz winien stać na granicy tylnej.

Piłkę należy kopnąć wprzód. Piłka jest w grze, gdy tylko kop wykonano, i kopem takim można bezpośrednio wbić bramę, lecz kopający nie może dotknąć piłki powtórnie, póki jej nie dotknie inny gracz. Jeśli potrzeba, można czas gry przedłużyć dla wykonania kopu karnego. Jeśli piłka otrzyma kierunek nie wprzód, lub jeśli kopający dotknie piłki powtórnie, obrońcom przyznaje się kop wolny. Sędzia nie powinien zastosowywać pr. 17 w tym wypadku, gdy to daje korzyść obozowi winowajcy. Gdy przy kopie karnym piłka weszła w bramę, kopu nie należy uważać za niedokonyany wskutek jakiegos przekroczenia ze strony obrońców.

Wskazówki techniczne

Prawidłowego kopania piłki nauczy się początkujący przy grach 87-90, będących przygotowaniem do gry niniejszej.

Jeżyny sposób kopania, jaki posiada każdy nowicjusz — to kop końcem stopy. Sposób ten jednak w nożnej odgrywa rolę niewielką; posyła wprzódzie piłkę daleko, lecz za to, wobec niewielkiej powierzchni uderzającej, trudno bardzo nadać jej kierunek pożądanym. Aby jego celność zwiększyć, obrwie graczy ma nosy ścięte poprzecznie. Z tem wczystkiem, w grach 87 i 88 będzie go używać tylko środkowy dla odbicia piłki daleko, a w grach 90 i 91 — w takimże celu — bramkarz i strażnik. Stopa powinna przylem uderzać nieco poniżej środka

piły, a oś stopy ustawia się w kierunku, który chcemy nadać lotowi.

Daleko większe zastosowanie mają uderzenia większemi powierzchniami stopy. Powierzchni bocznych używamy najczęściej, gdy chcemy piłę podać towarzyszowi w bok. Często jednak zdarza się i wzięcie bramy takim sposobem. Łatwiejszym i pewniejszym, oraz silniejszą jest kop powierzchnią stopy wewnętrznej. Dla zmylenia jednak przeciwnika, bywa bardzo cennem dobre wstąpienie powierzchnią zewnętrzną.

Również niezbędne jest nabycie wprawy w uderzeniach podbiciem stopy. Najczęściej stopę wtedy silnie wyprzedamy. Czynimy tak, gdy chcemy piłę kopnąć silnie wprost przed siebie, w ściśle określonym kierunku; tak więc wygląda większość strzałów w bramę.

Ale i podanie piły towarzyszowi w bok na większą odległość zwykle skutecznia się podbiciem stopy, nie mówiąc już o podaniu wprzód. Jeśli piłę zbliża się w locie do gracza powyżej kolana, a ten chce ją podać poza siebie jednemu z towarzyszy, używa się wtedy często kopu podbiciem przy stopie skrzyżowanej: piłę przelatuje nad głową gracza w tył.

Jeżeli chcemy podać w tył piłę toczącą się po ziemi, lub lecącą nisko, używamy do tego pięty.

Tu należy też podanie piły z ziemi do rąk swojego bramkarza (używane często przy kopie bramnym). Wówczas gracz lekko „podbiera” piłę, wsuwając pod nią koniec stopy i unikając

wszelkiego uderzenia: nie jest to kop, lecz jakby rzut stopy.

Przy wszystkich tych sposobach kopania należy bacznie pilnie na dwa szczegóły: Po pierwsze, niezbędnem jest wyćwiczenie zarówno prawej, jak lewej nogi, nigdy bowiem nie można przewidzieć, której z nich piłę nawinie się w dogodnym dla kopu położeniu.

Po drugie, piłę trzeba umieć kopnąć nie tylko z ziemi, gdy ona leży spokojnie, gdyż na samo zatrzymanie jej traci się zbyt wiele drogiego czasu i zapewnia korzyść przeciwnikowi. Trzeba umieć nadawać piłę kierunek pożądanym natychmiast, bez względu na to, czy ona toczy się do nas wolno, czy błyskawicznie, czy leci w powietrze, czy robi kooly. Na to należy zwrócić uwagę już przy pierwszych grach wstępnych (87 i 88).

Czasami jednak warto nam wstrzymać piłę: np. jeśli przeciwnik daleko, lub jeśli chcemy go zwabić ku sobie, a potem podać piłę w kierunku najmniej spodziewanym. Gdy piłę idzie nisko, ustawiamy się w tym celu czółem do kierunku jej biegu i stojemy na palcach w kuczce, tak, aby piłę mogła się odbić tylko na małą przed nami odległość. Wyżej lecącą piłę „gasi” się (tj. strąca na ziemię) lekkiem uderzeniem podszewy z góry, lub trąceniem za pomocą kolana, uda, lub łokcia, skierowaniem ukośnie w dół.

Przy wszelkich odbiciach tułowiem początkujący powinien zwracać uwagę na

się do trzymania kończyu górnych przy tułowiu, wówczas bowiem nawet trącając niemi piłę, nie przekracza prawidła 9.

Wszyscy gracze (z wyjątkiem bramkarza) muszą o tem pamiętać, że piłę łocą w pewnej wysokości mogą odbić skutecznie tylko głową. Odbicia te też mają ogromne zastosowanie. Niezrz (zwłaszcza przy kopie narożnym, lub wysokim podaniu ze skrzydła) zdobywa się niemi bramę; bardzo często podaje się piłę swoim w bok, wprzód lub w tył i t. p. Odbicie należy skutecznie powierzoną głowę, zwróconą w stronę, ku której piłę ma polecieć — i dodać dość odpowiedni ruch karku, gdy ma chodzi o większą siłę, podskoczyć w kierunku zamierzonego lotu piły.

Prowadzenia piły, czyli „wózka” oczekującej gracza lubią nadużywać (patrz dalej we wskazówkach taktycznych). Lecz i gracz doświadczony ucieka się dość czasami (np. skrzydłowy, gdy jego skrzydło nie jest zagrożone i t. p.). Wówczas, biegając, popycha rączką i lekką, niż kopie piłę raz prawą, raz lewą nogą, tak, aby nigdy od stóp nie oddalała się. Z chwilą jednak, gdy widzi się zagrożonym, winien natychmiast zaprzestać wózka i podać piłę niezagrożonemu towarzyszkowi.

Wstrzymanie przeciwnika należy do trudniejszych zadań gracza, wobec silnej pokusy do przekroczenia prawideł. Jeśli przeciwnik przygotowuje się do kopu, możemy lekkiem stosunkowo trąceniem tułowia obalić go, lub zachwiał i „odebrać” piłę (tj. kopnąć ją ku

swoim). Gdy bowiem on stoi na jednej nodze, na równowagę gorszą, niż samostnik, stojący na obu.

Jeśli przeciwnik bierze piłę „wózkiem”, możemy ją wstrzymać stopą. I tu, nawet gdyby przez to wlecący upadł, nie ma przekroczenia prawideł, mierzyliśmy bowiem w piłę, a nie w gracza. W obu wypadkach upadek gracza bywa najczęściej lekkim i bez żadnych następstw.

Natomiast trzeba się wystrzec nie tylko podstawiania nogi, ale również nachylania się przed lub (przy cofaniu się) za graczem, kopania go, uderzenia kolannem, zatrzymywania ręką; wreszcie wszelkiego trącania z tyłu, chyba, że gracz, zwrócony ku swej bramie, przeszkadza nam rozmyślnie. Za wszelkie przekroczenia tego rodzaju sędzia bystri i sumienny karze surowo — często nawet usunięciem z boiska bez uprzedzenia.

Technikę gry bramkarza omówimy w rozdziale następnym.

Wskazówki taktyczne

Taktyka, panująca w grze tej, z biegiem czasu uległa zasadniczym i bardzo charakterystycznym zmianom. Zrazu przeważała gra osobnicza (indywidualna). Zręczny gracz brał piłę w swe posiadanie, bierzył ją wózkiem w pobliże bramy nieprzyjacielskiej i, wśród oklasków tłumów, często sam strzelał w bramę, szczególnie wymiatając zachodzących mu drogą przeciwników. Z chwilą jednak, gdy pojawiły

się kluby, które zarzuciły tę taktykę na rzecz zbiorowej, gdzie piłę przechodził od gracza do gracza, wszyscy zaś współdziałają zgodnie dla wspólnego celu, gra indywidualna zaczęła ponosić porażkę za porażką i szybko zanikła. Zarazem jednak wzrosła ogromnie wartość gry samej jako środka wychowawczego.

Prócz podziału pracy, danego w samych przepisach, które przewidują strażnika i wyposażają go przywilejem stywania rąk, doświadczenie nauczyło, że dobrze jest podzielić światło boisku na trzy linje. Pierwszą z nich stanowią pięciu graczy napadu (a to: *środek* napad, skrzydło prawe i lewe i między nimi dwaj łącznicy). W drugiej znajduje się trzech graczy odwodu (*środek* odw. o. prawy i lewy); w trzeciej — dwu strażników, prawa i lewa. Strażnik wraz z bramkarzem stanowią obronę; odwód zaś, stosownie do swej nazwy, pomaga to napadowi, to obronie, w miarę potrzeby.

Przydzielanie graczy do tych kategorii zależnie od ich uzdolnienia jest ważnym zadaniem wodza boisku („matki”). Byłoby jednak błędem zbytnio ustalać ten podział. Czasem, zmiany od czasu do czasu są konieczne, tak dla wszechstronniejszego wyrobienia graczy, jak i dla celów praktycznych i często wśród gry musi zastąpić gracza, który odniósł uszkodzenie, ktoś inny, który zwykle grywał na innym stanowisku.

Napad winien się składać z graczy lekkich i zwinnych, a zarazem śmiałych i stanow-



Ustawienie graczy z początkiem gry

czych. Wszyscy oni muszą doskonale oświedzać sztuką szybkiego a celnego dawania piły w bok; wszyscy, a najbardziej skrzydła, powinni umieć prowadzić wódkiem w razie potrzeby. Dla wszystkich wreszcie, a szczególnie trzech środkowych, niezbędnym warunkiem jest umiejętność celnego strzału w bramę z każdego położenia, w jakim im się może nawinąć piłą w chwili dogodnej.

Jeśli np. obóz białych zaczyna grę (jak na rysunku str. 151), środkowie posuwają piłę skoniem wprzód na odległość niewiele większą od przepisanej prawidłami (równą jej obwodowi); podbiega jeden z łączników i podaje piłę skrzydłowemu, który, jako najmniej zagrożony przez przeciwników, wiecie ją wódkiem wprost przed siebie. Inni gracze napadu biegną, zatrzymując pierwotne odstępy od siebie, lecz zawsze nieco z tyłu za skrzydłem, prowadzącym piłę (aby nie został „poza grę” w razie podania ze skrzydła w pobliżu bramy). W odległości, z której już można myśleć o skutecznym strzale (a jeśli zagrożony odebraniem piły, to wcześniej), podaje do środka, a wtedy trzej środkowi, biegnąc wlewną naprzód, podają sobie piłę, aż któryś z nich upatrzy chwilę, gdy jakaś część bramy nie jest bronioną i w nią kopnie piłę. (Początkujący skłonni są do fatalnego błędu strzelania w ręce bramkarzowi, zamiast w ką, którego ten nie może osiągnąć).

Jeśli bramkarz odbije piłę na niewielką odległość, skrzydło trzeba powtarzać aż do skutku. Jeśli zaś obronie czerwonych uda się piłę po-

dać swojemu napadowi, napad białych cofa się poza linię środkową, lecz tylko tak daleko, aby łatwiej móc odebrać piłę z powrotem (podając przez swoich z odvodu lub straży) i ponowić atak. Nigdy zaś gracz napadu nie powinien miewać się do obrony. Podczas całej gry napad biegnie rozprószony po całej szerokości boiska i każdy ścisłe pilnuje swego stanowiska, aby jego towarzysze, nie patrząc, wiedzieli, dokąd mu piłę podać. Pod bramą tylko przeciwników rząd napadu nieco skupia się.

Odwód składa się z graczy wytrwałych, obeznanych tak ze sposobami ataku (podawanie w bok i wprzód, strzały w bramę zdaleka), jak i obrony (zatrzymanie i odbieranie piły itp.), jednak ponadto najwytrwalszych w biegu. Trójka ta bowiem jest w nieustannym ruchu w ciągu całej gry, pomagając to napadowi, to obronie. Odwód musi zawsze być w pobliżu piły. Gdy linja napadu prowadzi atak, rzeczą odvodu wtedy, biegnąc za napadem w odległości kilkunastu metrów, podać mu piłę z powrotem natychmiast, gdy ją przeciwnik wytrącił. Przed bramą nierazko też odwód musi strzelać, zwłaszcza gdy gracz napadu są poza grę.

Gdy przeciwnicy nacierają, pierwszą linią obrony jest znowa odwód. Jeśli nie uda się piłę wytrącić od razu, gracz odvodu nie daje za wygraną i ciągle niepokoją napastników, w dalszych stadkach obrony kojarząc swe myślenia celowo z grą obu straży. Zawaze zaś pamiętają o tem, żeby piłę odebraną przeciw-

nikowi kopnąć jak najrychlej własnemu napadowi i umożliwić swoim nowe natarcie.

Odwód posuwa się po boisku, zatrzymując ustawienie graczy wobec siebie takie, jak na rycinie (str. 151). Gdy nacierający przeciwnicy podają sobie piłę w bok, odwód wraz z strażą może przeszkadzać każdemu z nich w posłaniu i odebraniu piły. Gdy zaś przeciwnik prowadzi piłę, najlepiej mu ją odebrać we dwójkę, przy czem jeden gracz trąca prowadzącego, a drugi zajmuje się piłą.

Gracze odwodu zwykle wykonują wraz z granicy bocznej, oraz kop wolny, gdy go sędzia zarządził w oddali od bramy.

Strzały składają się z graczy silnych, zdolnych tak do skutecznego zatrzymania napastnika, jak do odbicia piły w każdym położeniu na znaczną odległość (ile możności do linii własnego napadu). Ale nie obcą im winna być również umiejętność celnego podania (drugiej strzały, lub graczowi odwodu), które nieraz lepiej służy swoim, niż okazała „swieca”, zabierająca wiele czasu i mniej celna. Strzały muszą się dobrze zgrać ze sobą, z bramkarzem i z odwodem, tak, aby razem stanowić istotnie jedną całość — obronę.

Jedna ze straży nigdy nie powinna odchodzić zbyt daleko od bramy i w razie potrzeby (gdy bramkarz wybiegnie naprzód) nawet stanąć tymczasowo w niej. Druga jednak może z korzyścią trzymać się dalej, a zwłaszcza umieć pójść wpród wtedy, gdy można przez to graczy napadu przeciwnego wyprowadzić z gry. Żadna

straż zaś nie powinna żadną miarą trzymać się kurczowo bramy i zasłaniać bramkarzowi widoku na piłę.

Bramkarz zajmuje najtrudniejsze stanowisko z całego obozu. Powinien być wysokim, aby móc odbijać wysokie strzały; niezmiernie ruchliwym i zwinnym, aby nigdy nie stracił części sekundy, w której jeszcze może podbić w kąt bramy zagrożony; przytem zaś odważnym i wytrzymałym, a niemniej i silnym, aby znieść ostre trącenia przeciwników. Musi też umieć trafnie ocenić kierunek lotu i szybkość podziału.

Ze swego przywileju używania rąk bramkarz winien czynić użytek, kiedy tylko czas mu na to pozwala i odkopywać, czy zatrzymywać piłę stopami tylko w ostateczności. O ile zaś zwód czas pozwoli, piłę należy chwycić w rękę, a nie odbijać. Najlepszym sposobem oczenia bramy na czas dłuższy, jest podrzucenie piły chwycanej i kop w locie ku skrajdłom. Jeśli napastnicy w tem przeszkadzają, rzuca się piłę rękami. Strzał wysoki, którego nie można złapać, uda się jeszcze czasem odbić pięścią (lub pewnie — obciema pięściami). Jeśli strzał idzie tuż pod poprzeczkę, można bramę ocalić lekkim trąceniem piły w górę: piłka leci ponad poprzeczkę, a sędzia wyznacza kop narodny, który jednak przedtę niezawsze bywa niebezpieczny dla bramy. Strzał niski w kąt bramy można odeprzeć błyskawicznie rzucając się na ziemię. Bramkarz obserwuje pilnie ruchy na-

pastników i stara się zawsze odgadnąć, jaki będzie kierunek pościku.

Tylko wyjątkowo i na chwilę może bramkarz opuścić bezpośrednio sąsiedztwo bramy. Zwykle jego miejsce jest na 1—1½ m przed bramą. Gdy wyjdzie dalej wprzód, może być wyminiętym przez napastnika z piłą. Stojąc zaś w samej bramie, naradza ją na walce, gdy sp. chwytając, lub odbijając celnie ręce zbytło wtył, tak, że piłka znajdzie się na chwilę poza linią bramną.

Bramkarz ma więcej sposobności do wytechnienia, niż straż. To też on powinien wykonywać kop bramny, albo wprost z ziemi, albo (po „podebraniu” z ziemi przez straż) z ręk (po „podebraniu” z ziemi przez straż) z ręk.

Matka (kapitan) jesto grać dostateczony i znający sztukę nakazywania drogi posłuchu. Dowodzi on całym obozem, wymusza miejsca graczem, kieruje ich przygotowaniem do zawodów i czuwa nad tem, aby się należycie zgrali ze sobą. Układa wreszcie pewne formacje i niespodzianki dla przeciwników i wogóle szczegóły taktyki, najbardziej odpowiadające stosunkowi sił obu obozów. Najkorzystaliej dla całości, jeżeli matka znajduje się w linii drugiej graczy (odwódt); wtedy bowiem ma najlepszy pogląd na grę, tak w czasie natężenia, jak obroty.

Matka czuwa starannie nad tem, aby gracje nie poświęcałi dobrą swego oboza dla chwilowej przyjemności osobistej. Kard więc niepodrzecze zatrzymywanie piłki w swym posiadaniu i zbyt długie jej prowadzenie; kied

popieranie się przed publicznością efektownemi „sztucami” i siłą kopu, gdy nieraz niepożądane podanie piłki na małą odległość przyniosłoby większą korzyść.

Sędzia ma również stanowisko bardzo trudne i odpowiedzialne. O ile można, powinien się należeć do żadnego z grających obozów, w każdym zaś razie pamiętać dobrze, że z chwilą objęcia obowiązków sędziego staje ponad swemi osobistymi uczuciami przyjaźni, czy niechęci. Poza tem, należy go wybrać wśród ludzi, mających nie tylko doskonale wiadomości gry, ale i wszelkie szczegóły praktycznego ich zastosowania, a nawet, co szczególnie ważne, częściej używane sposoby objęcia lub trudno dostrzegalnego pogwałcenia prawideł. Bystre oko, przytomność umysłu, stanowczość, spokój i takt — oto dalsze przymioty, potrzebne sędziemu.

Sędzia powinien biegać tylko prawie, co i gracz. Obowiązkiem jego bowiem jest znajdować się zawsze jak najbliżej piłki, aby grę mógł ocenić samemu, nie polegając na zdaniu podopieczników, a tem mniej graczy, lub widzów. Gdy piłka zbliża się do pola karnego, baczny uwagę musi on zwrócić na możliwe wyjście napastników poza grę. Gdy zaś zaczyna się strzelny w bramę, dokładnie ich oczom wymaga zajęcia stanowiska obok bramy.

Okazując choćby najmniejsze wahanie, sędzia obraża swą powagę. Rozstrzygnięcia jego muszą być szybkie, jasne i stanowcze. Wszelkie błędne rozmowy i spory z graczami, a tem-

bardziej z publicznością, są wykluczone. Tylko gwizdek sędziego może gry przerwać i tylko nim może być pifa na nowo w gry wprowadzona.

Zadanie obu podsejdków jest znacznie prostsze. Biegając (równy z piłą) po granicach bocznych, dają (podniesieniem chorągiewki) znać sędziemu, kiedy pifa wyszła za linję. Prócz tego sędzia może osiągnąć ich zdania, jeśli jakiegóś szczegóły gry nie dojrzał.

Podsejdków najczęściej dostarczają po jednym oba obozy. Lepiej jest oczywiście, gdy i oni są wzięci z poza stron walczących.

92. Nożna polska

Nożna angielska ma wiele powatnych zalet, o których już mówiliśmy w Części ogólnej (patrz rozdział: „Wskazówki wychowawcze”), prócz tego, ze zachowaniem jej w szeregu ćwiczeń naszej młodzieży w powyższej, ogólnie przyjętej postaci, przemawia jeszcze ten wzgląd, iż jestto jedyna gromadna gra igrzyskowa, rozpowszechniona w całym świecie cywilizowanym. Daje więc możność naszej młodzieży zmierzenia swych sił z obcymi.

Trudno jednak nie widzieć i stron ujemnych tej gry. Z tych, na które godzą się wszyscy, wymienimy zakaz zupełny używania ręk. Prowadzi on za sobą z jednej strony brak ćwiczenia kołeczyn górnych przy nadmiarze pracy dla dolnych; z drugiej zaś powoduje ru-

chy nienaturalne i nieestetyczne przy kopaniu piły loczącej wysoko.

Co prawda, istnieją w Anglii i Ameryce odmiany nożnej, połączone z użyciem rąk. Są to jednak gry brutalne i niebezpieczne i dlatego bardzo mało znalazły rozpowszechnienia poza swą ojczyznę.

Te rozważania zachęcają do wprowadzenia, obok nożnej angielskiej, takiej gry tego działu, któraby, posiadając jej zalety, nie dzieliła wad. W tej myśli w r. 1907 autor niniejszego ogłosił w „Ruchu” warszawskim projekt „Nożnej polskiej”. Dział powtarza go w zmienionej postaci, stosownie do poczynionych od tego czasu prób i doświadczeń.

Ulepszona postać gry poprzedniej, odpowiednia dla wszystkich klas szkół średnich męskich.

Zmiany prawideł

W prawie 4 opuścić część pierwszego zdania od słów: „przyczem napastnicy”...

Praw. 8, ustęp pierwszy, brzmi: Bramkarz może podnosić piłę rękami z ziemi na swojej połowie boiska.

Ust. 2-gi (określenie „noszenia w rękach”) przenosi się do praw. 9.

Ust. 3-ci bez zmian.

Ust. 4-ty: zamiast „wziął piłę w ręce” — wstać „podjąć piłę z ziemi”.

Praw. 9: ust. 1-szy i 2-gi bez zmian.

W ust. 3 ciał zamiast „rozmyślał dotykać

piły rękami* — wstawić „podnosić piłę z ziemi i dodać: „Żadnemu graczowi nie wolno nosić piłę w rękach“. Następnie tu umieścić ust. 2-gi praw. 8 (określenie „noszenia w rękach“).

Ust. 4-ty bez zmian, potem dodać: „Nie wolno wyrwać, ani wytrącać piłę z rąk przeciwnika“.

W ust. 5-tym opuścić wyrazy „piły lub“.

Ust. 6-ty bez zmian.

Zmiany w technice i taktyce gry

Jak widzimy z powyższego, zasadniczą zmianą w przepisach jest przyznanie wszystkim graczom tej swobody i wszechstronności ruchów, którą przy nożnej angielskiej posiada tylko bramkarz. Stąd i do wszystkich, z małymi zmianami, będą się stosować zasady używania rąk, jakie powyżej opisailiśmy dla bramkarza. Ponieważ jednak graczom, z wyjątkiem bramkarza, nie wolno podnosić piłę z ziemi, zagranic i kop wolny (często i wśród gry pochwycenie piłę w ręce) będzie wyglądać tak, że jeden z graczy „podbierze“ (patrz technika n. ang.) stopą piłę w ręce towarzysza, i odład ją, półk metra, piła będzie przechodzić z rąk do rąk. Oczywiście przy natarciu każdy gracz będzie biegał tylko dwa kroki z piłą w rękach, potem musi ją podać towarzyszowi. „Przewodzenie“ zaś najczęściej polega na biegu z rzucając piłą o ziemię i chwytaniem powtórnem co dwa kroki (sposób używany często przez bramkarzy przy n. ang.). Kopanie piłę po ziemi

ogranicza się do tych wypadków, gdy niema czasu na „podchrzenie“ jej do rąk, lub gdzie przeciwnicy przeszkadzają w chwytach lub rzutach.

Dla podania piłę na znaczną odległość najlepszym będzie kop z rąk, dalej podbiecie piętą (niepewne, gdy piła mokra!) Na bliższą odległość użyjemy — znacznie odniejszych — rzutów. To samo dotyczy i strzelów w bramę.

Za gry przygotowawcze do Nożnej polskiej należy uważać: Nożną w kole i z wieżą, Nożną z bramą (ze zmianami w myśl powyższych). Pięstówkę (patrz niżej).

VI. Gry z mocowaniem

93. Pietruszka (Pani Róża)

Gra dziatwy miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce, pod różnemi nazwami (Pani Róża, Rzepa, Buraczek, Marchew); odpowiednia dla ogródków dziesięcych i szkół początkowych.

a) Krakowskie: „Najstarsza dziewczyna — Pani Róża” — sioda na ziemi, wyciągając nogi między jej kolanami drugą(s) i t. d. i opasując się rękami, przyjmują każde nazwę jakiegoś jarzynu. Na boku chłopiec „posłaniec” (czasem w towarzystwie swego „pana”, „plebana” i t. p.) podchodzi do siedzącego na przedzie, puka w jego głowę trzykroć i pyta: — Gdzie jest pani Róża? — Tam dalej, za mną. — Teraz pyta następnego i t. d., aż dojdzie do niej samej; wtedy pyta: — Czyś ty pani Róża? — Ja sama; czego potrzebujesz? — Przysłały jestem od mego pana po siłery (marchew i t. p.). Jeśli taka jarzyna jest pośród siedzących, wskazuje na nią pani Róża, a poseł wyciąga ją z pośród towarzyszy (whrew eporowi) i osadza na boku, oznajmiając „panu”. Ze ładną rośliną otrzymał. Jeśli zaś jej nie ma, a poseł upiera

się, że powinna być, pani Róża mówi: — Kop dziadu z kołca, Nie psuj mi zagońca. — Wtedy poseł idzie do siedzącego na przedzie i, siby kopiąc kijkiem obok niego: — Kop, kop! Jest tu chłop — Nie mogą go wykopać. Muszę czapkę zdejmować! — Potem rzuci czapkę, chwytą daleko za nogi, bije jedną nogą o drugą (jakby chciał korzenie oczyścić z ziemi), przetrząsa niem na wsze strony i ciągnie whrew jego i całego łańcucha eporowi. Gdy oderwie, ciska na bok i oznajmia pana. Jeśli łańcuch przerwie się w innym miejscu, poseł tam doskakuje i odrywa jakieś dziecko, gdy pozostali garną się „do kupy” i „nazad” łańcuch wiążą. Tak idzie dalej, aż do pani Róży. Na tem gra się kończy.

b) Kujawy: Ustawienie jak a), tylko dzieci, siedzące przed panią Różą, są nie „jarzynami”, lecz „gęśmi”. Poseł obchodzi i puka: — Puk mała, puk duża, Gdzie tu mieszka pani Róża? — Tu podle. — W kołcu otrzymuje odpowiedź: — Ja sama. — Wtedy oznajmia: — Proszę pani, są gęsi w ogrodzie, na polskiej szkodzi! — A to wypędź na jedną (dwu... pięciu) nodze (na pięciu znaczy na czworakach i głowie). — Obszedłszy w przepisaney postawie cały szereg, poseł targuje się o gęś: — Czy po desce, czy po drabce? — i stosownie do odpowiedzi, wyciąga ją za nogi, lub za głowę i odstawia na bok. Wykupwszy w ten sposób od pani Róży wszystkie gęsi, zaprasza ją na kwę. Tu wymawia się, że pogryzą ją psy lub wilki i t. p.); wreszcie przystaje. Wtedy szczerze ją

wszystkimi gębami; Róża schwytna zastępuje miejsce posła w grze następującej.

94. Złota kula

Gra powszechna w Polsce (inne nazwy: Pierścień, Skryj, nie ukazuj, Gadulica i t. p.); zastosowanie jak poprz.

Dzieci dzielą się na dwa obozy (równa co do ilości i sily) i chwytają równocześnie (każdy obóz z jednego końca) długi drążek, lub linkę. Zwycięża obóz, który przeciągnie przeciwników w swoją stronę. Potem oba obozy stoją naprzeciw siebie w dwóch rzędach. Zwycięzcy stają się właścicielami „złotej kuli” (pieniądza, pierścień, kamyczek i t. p.) i podają ją sobie szybko z ręk do ręk. Pokonani zaś, na pytanie łaskawych: „Zgaduj, zgadula, gdzie moja złota kula? Czy u mnie samego, czy u brata mego?” — wysyłają po jednym (który, w pewnych okolicach, skacze na jednej nodze) dla odzyskania kuli. Odpowiedź jego: — Radabym gadała, gdybym o niej wiedziała. — A potem: — Ma kózek (Kasia i t. p.). — Wywołany otwiera dłonie. Jeśli jest w nich „kula”, gra zaczyna się na nowo od przeciągania. Jeśli nie, pokonani wysyłają drugiego i t. d.

95. Anioły i Djabły

Gra działwy wiejskiej i miejskiej, znana w różnych okolicach Polski (inne nazwy: Flekło i niebo, Kasiciel, Djabolek, Suszyć sół); zastosowanie jak poprz.

Dzieci tworzą koło, w środku którego staje przywódca i stara się różnymi żartami i mianami pocieszeniem rozśmieszyć wszystkich pozostałych towarzyszy. Kto się rozśmieje, idzie na bok jako „djabeł”, kto nie, zostaje „aniołem”. Wreszcie przywódca ustawi aniołów w szereg („klucz”), w którym każdy trzyma poprzednika za biodra. Tak samo ustawiają się naprzeciw niego „djabły”. Pierwsi z obu szeregów chwytają się za ręce i starają się, każdy z pomocą swoich, przeciągnąć obóz przeciwny na swoją stronę. Obóz zwycięski wybiera przywódcę dla gry następującej.

Wygrywa, kto w określonej ilości kolejek schwytał prawidłowo najwięcej kamyczków.

97. Bierki

Prastara gra polska, zachowana dotąd najlepiej wśród chłopców wiejskich pow. lubartowskiego, znana też na Podlasiu i Podhalu; odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Znacznie doskonalsza od poprzedz. (ukształtowana nie bez wpływu szachów), daje również mało rachy, lecz wiele sposobności do urznięcia miary w oku i precyzji w ruchach ręki. Nadaje się np. podczas deszczu w obozie lub w pawilonie boiskowym.

Bierki są to figurki płaskie, strugane z drzewa, długości $1\frac{1}{2}$ —8 cm., szerokości $\frac{1}{2}$ —2 cm. Wszystkie bierki, używane przy danej grze, stanowią „sypę”. W skład sypy wchodzi: po jednym „króla”, „królowej”, „podkróla” i „podkrólowej” — i na każdego gracza po jednym „popie”, „popicy” i po 4 „bydła” (lub „liszki”).

Gracze (w liczbie 2—10) grają w określonej zgóry kolei. Każdy z nich kładzie na dłoń całą sypę (lub tyle z niej, ile się zmieści), podrzuci ją w górę i chwytając część bierek na grzbiet ręki. Podrzuciwszy je powtórnie, chwytając na dłoń jedną lub kilka figur. Przytem jednak nie

VII. Gry rzutne

a. Gry rzutne proste

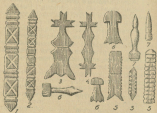
96. Kamyczki

Gra powszechna w całej Polsce (inne nazwy: birki, birki, kości, kury); odpowiednia dla dziatwy szkół początkowych.

Pięć kamyczków wielkości orzechów laskowych (ziaren fasoli, skorupek i t. p.) kładzie się na dłoń, potem podrzuci się je w górę i chwytając na grzbiet tejże ręki szybko obrócić. Przytem albo obowiązuje stałe prawidłowe chwytania (na grzbiet ręki) do pary, albo też określonej liczby kamyczków. W ostatnim wypadku liczbą tą jest przy pierwszym rzucie 5, przy drugim 4 i t. d., aż do 1. Przy obu rodzajach gry po chwycie nieudanym (gdy nie schwytno nic, lub nie do pary, lub nie określonej liczby) kamyczki przechodzą do rąk gracza następnego, według zgóry ustalonej kolei. Gracz, na którego kolej przechodzi powtórnie, zaczyna od powtórzenia sztuki, która mu się nie udała poprzednim razem. Po przejściu opisanych rzutów, bywają też w użyciu różne odmiany, jakoto: rzut odwrotny (z grzbietu ręki na dłoń) i t. p.

*) U Gótyńskiego figury to: soseny, szachy, króla, królowa, para, wójta, gospodarza, parobka itd.

wolno mu chwycić razem figur różnogatunkowych (n. p. króla z królową, popa z królem i t. p.), a liszki wolno chwycić tylko w liczbie parzystej. Po każdym chwycie prawidłowym na prawo grę powtóżyć, odłutywszy na bok schwyte bierki. Gdy jednak nie schwyte nie,



1. Król, 2. Podkrólowa, 3. Król, 4. Podkrólowa,
5. Pop, 6. Pop, 7. Bystek, As.

lub wbrew podanym warunkom, miejsce jego zajmuje następny z kolei gracz. Przy obliczaniu wygranej król i królowa liczą się po 12, podkrólowa i podkrólowa po 7, pop i popica po 4, liszki po 1.

Technika chwytów jest trojaka; albo po schwyteciu kilku bierki pochyla się dłoń, aby

niepotrzebne figury zsunęły się; 2) albo chwyci się upatrzoną figurą palcami w powietrzu; lub wreszcie 3) łowi się ją w „czub”, t. j. bejsek utworzony z palców.

98. Na losy

Gra chłopców wiejskich pow. bukowskiego (Wielkop.), odpowiednia dla starszej działywoi szkół początkowych męskich, zabawia wiejskich.

Gra 5—6 chłopców. Na większym, płaskim kamieniu polnym, kładą mniejszy. Oddalwszy się o 20 kroków od kamienia, kreślą na ziemi metę, której przekroczeń nie wolno. Każdy chłopiec wybiera sobie kamyk, którym rzuci, jakby niechcący za metę. Gracz, którego kamyk padnie najbliżej owego większego kamienia, zostaje „strómem” i ustawia się w jego pobliżu. Reszta graczy staje za kreską z kamykami w ręku. Zaczyta chłopiec, którego kamyk padł najdalej od wielkiego kamienia. Stara się on strącić, celnym rzutem kamień mniejszy z większego. Gdy mu się to uda, biegnie po swój pocisk. W tym czasie stróż kładzie mniejszy kamień z powrotem na wielkim i biegnie też po pocisk owego chłopca. Kto go dopadnie, bierze kamyk i staje za metą, drugi zaś zostaje strómem. Gdy który z graczy nie strąci górnego kamienia swym pociskiem, wówczas zazwyczaj nie spieszy się z jego odzyskaniem, boby go stróż wyprzedził. (Stróżowi wolno iść po pocisk tylko równocześnie z jego właścicielem). Dla-

tego zabierają się chłopcy do tej czynności ukradkiem, czatując się manowcami do miejsca z podskolem. Gdy to stróż zoczy, pędzi też po pocisk.

99. Kulanie

Rozpow szechnienie i zastosowanie jak poprzednio.

Dwaj chłopcy wybierają mełą (śrzcwo, piśń, rów) i umieszczają w jego pobliżu mniej więcej kulisty kamień polny, poczem z odległości około 20 kroków rzucają kolejno kamykami, starając się trafić w kamień kulisty tak, aby się potoczył ku mecie. Każdy z graczy ma po dwa kamyki pociskowe. Kto nie trafi, traci pocisk; gdy straci oba pociski, przegrywa.

100. Duzza¹⁾

Gra chłopców w zaściankach szlacheckich na Podlasiu, odpowiednia dla starszych chłopców szkół początkowych, zwłaszcza wiejskich.

Każdy z grających ma palanta równej miary: długość dziesięciu palantów stanowi odległość od słupka, mocno utkwionego w ziemi, do którego następnie chłopcy ciskają swe palanty celem obalenia, a przynajmniej trafienia. Kto trafił, ma prawo na długość palanta skrócić mełą i od niej drugi raz rzuci swój pocisk; kto nie trafi, tyle wtył się cofa, ile

¹⁾ Podobną grę opisuje Gajdosiowski pod nazwą „Greś” lub „Kreś”.

przeniknął lub nie dorzucił do celu. Obalający słupek wygrywa.

101. Pikier

Gra chłopców miejskich i wiejskich różnorodnych okolic Mazowsza, Podlasia i Wileńszczyzny (inne nazwy: Piekarz, Palant, Pałki, Djabel, Pop), zastosowanie jak poprzednio.

Podobna do poprzedniej, tylko meta rzutu wynosi 20 kroków, zaś przy słupku wbitym w ziemię stoi gracz, który przy losowaniu palantem najbliższej go rzucił (zwany pikrem, piekarzem i t. p.). Każdy gracz rzuca kolejno po raz, aż któryś obali słupek. Wtedy pikier stawia słupek, wszyscy zaś chłopcy, którzy już rzucali, biegną po swoje palanty. Kogo pikier po postawieniu słupka dotknie swym palantem, ten zostaje pikrem. Liczy się jako kreskę każde obalenie.

102. Katarynka

Gra chłopców wiejskich pow. Bukowskiego (Wielkop.), zastosowanie jak poprzednio.

Chłopcy wtykają gałądkę wierzbową długości mniej więcej 24 cm. z trzema odnogami w ziemię. Tuż przed tą „katarynką” sadykają na krzyż dwa kije metrowej długości. Gracze stają w odległości 20—30 kroków i naznaczają kreską mełą, której przekroczyć nie wolno. Stamtąd rzucają kijami długość 60 cm do katarynki. Jeśli kto w nią zręcznie uderzy, wów-

czas owa trójdziesiąta gałązka odsłakuje daleko wtył. Przestrzeń stąd do jej pierwotnego stanowiska mierzy się kijami pooliskowemi. Jeśli zrówna się lub przewyższy odległość metryczną od katarynki, chłopiec, który obalił katarynkę, wygrywa i usuwa się z gry. Między pozostałymi graczami walka trwa dalej. Jeśli zaś spamięta sobie liczbę „łokci” i „dorzucą” resztę ich, gdy znówu nas przyjdzie kolej. Ostatni, ich, gdy znówu nas przyjdzie kolej, podnosi prawą nogę i otrzymuje od pierwszego wygrywającego tyle ruzów, ile ma łokci brakuje.

103. Kręgle polskie

Gra powszechna w dworach polskich w infantach, znana też tu i ówdzie w Małopolsce. Odpowiednia dla szkół średnich.

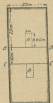
O kręglach wspominają autorowie staropolscy (np. Rej w Wizerunku), przepisy szkolne zaś (np. Akademii chełmińskiej) zalecają ją na równi z piłką na czas wolny od nauki. Opisano tu gra pod względem bogactwa kombinacji należy do miejsc wśród najlepszych obok Palania, Piła i Nożnej; pozostaje za niemi w tyle jedynie co do ilości i różnorodności ruchu i dlatego nadaje się najlepiej w dni upalne. Kręgle niemieckie nie wytrzymały z nią żadnego porównania. Boisko winno być równe, długości około 60, szerokości 25 m. Zresztą, zależnie od wprawy grających, długość boiska może być powiększona. Boisko jest rozdzielone

na trzy pola dwiema linjami poprzecznymi obejmującymi między sobą przestrzeń „niczyją” 10 metrów szeroką.

Linje stanowią metę przednią dla każdego z obozów.

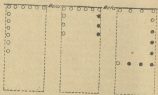
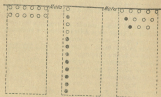
Każdy oboz posiada 12 kręgli, o kształcie stożka ściętego wysokości 30 cm, u podstawy 6, u szczytu 1 cm średnicy; kręgle jednej strony są oznaczone obwódką barwą, albo gładkim rowkiem (szyjką). Do gry służy 8 kul drewnianych o średnicy 18 cm. Każdy oboz liczy przy zawodach 8 uczestników; w grach ćwiczebnych liczba jest dowolna, bo miarą równości obozów jest liczba kul, ktoromi po raz tylko w każdej kolei rzucają. Kręgle ustawia każdy oboz na swoim polu, wedle swojej woli, pilnując tylko, aby: 1) przynajmniej jednym, a nie więcej niż 6 kręglami stało na nodzie, 2) by całe ustawienie nie było niedźsie szersze od 3 m, ani głębsze od 6,60 m i 3) by odległość między kręglami wynosiła nie ponad 60 cm. (podwójna wysokość kręgla). Zależnie od umiejętności i sposobu rzucania przeciwników różne ustawienia mogą być wskazanemi.

W każdym obozie ściśle oznacza się kolej



A. Miejsca na kręgle z po = kręgiem przy B-B. Metę dla graczy C-C. Metę dla obozów.

grających tak, aby wykluczyć przewagę jednego gracza w trudniejszych położeniach.



Przykłady ustawień.

Jedna strona zaczyna i rzuca kolejno wszystkie kule (jeden gracz po drugim po je-

dnej kuli), starając się zbliżyć jak najwięcej kęgli przeciwnika. Rzucić można z poza własnych kęgli albo z boiska, ze swej strony. Dla dalszego ciągu gry co do miejsca, skąd wolno rzucać, rozstrzyga stanowisko najbliższej strony stojącego kęgla własnego; zbliżyć zatem przeciwnikowi najbliższych kęgli odsuwa jego stronę.

Następuje druga strona gra. Zanim jednak przystąpi do rzucania kulami, rzuca kęglami, które zostały obalone, z tej odległości, w której dany „trup” leży, starając się zbliżyć jak najwięcej kęgli przeciwnikowi (a zatem rzut płaski, koszący). Kęgla w ten sposób kęglami trafione wychodzą z gry razem z temi, któremi je zbito. Gdy natomiast kęgiel chybi — stawia się go tam, gdzie się zatrzymał; przechodzi on na własność przeciwnika i naci miano „kozaka”. W dalszej grze „kozaków” się już nie odrzuca. Odrzucanie „trupów” nazywa się „benieniem”, albo „parzeniem” kęgli (bo się trafione i trafiające parami wyrzuca z gry).

Jeżeli kęgiel odrzucony nie doleci do strony przeciwnika, to kolejny gracz z partji przeciwniej kopie go płcią ku swojej stronie tak daleko, jak to dla siebie za korzystne uważa; mocne kopnięcie zabezpiecza „kozaka” przed trafieniem, ale też w braku innych kęgli, zawsze pod koniec gry, odsuwa stronę do rzutu kulami.

Ten sam wzgląd kato także miarkować się rzutu kęglami: gdy się trafi, to mocny rzut więcej kęgli zmiecie; gdy się jednak chybi to — można rzucać kęgiel tak daleko

odleci, że utrudni trafianie go kulą; z drugiej strony, przy końcu gry, taki rzut odsunąć może stronę przeciwnika.

(Można także umówić się, że się i „kozaków” będzie odrzucało, co jednakże zasadko przeciwną grę, bo wychodzą tylko kreggle zbite kregglami.)

Po odrzuceniu wszystkich „trupów” strona wyrzaca kule, przytem kolejność graczy osobno się liczy do rzutu kregglami i do rzutu kulami, a osobno także do „kopania”.

Gra się kończy z chwilą, gdy jedno pole jest puste, a przeciwna strona nie ma już trupów do odrzucenia. Po końcu gry trzeba stać się jak najsilniej rzucić kulami, aby jak najmniejszą liczbą rzutów grę zakończyć, co wpływa na obniżenie stopnia wygranej.

Do pustego pola kul się nie rzuci, ale „trupa” odrzuca się i na puste pola: można go drugim z kolei trupem zbici, oszczędzając kul. Natomiast z pustego pola rzucić się jeszcze kule do stojących kreggli przeciwnika z odległości końca boiska, o ile się kule posiada.

Wygraną oblicza się, licząc: jeden punkt za „kozaka” stojącego po stronie wygrywającej, dwa punkty za własny kreggiel jeszcze stojący, i jeden punkt za kulę jeszcze nie wyrzuconą. Jeżeli oba pola są puste (np. ostatnie kreggle zbite „kozakami” i wychodzą z gry bez odrzucenia) wygrywa ta strona, która jest przy rzucie, tylna punktami, ile ma jeszcze kul. Jeśli więc ostatni kreggiel („kozak”) został zbity pierwszą zaraz kulą — wygrana wynosi

7, jeśli ósmą dopiero, wynosi 0 i gra jest nierozegrana. Jeśli wygrywający ma jeszcze kreggle, a ostatniego kreggla zbije przeciwnikowi pierwszą zaraz kulą — to ostatni rzut przeciwnika ma tylko jedną kulę do rozporządzenia; jeśli zbije nią ostatniego również kreggla wygrywającego, to ta wygrana liczy się 8: strona wygrywająca przy pustym boisku jest przy rzucie, ale nie ma do czego rzucić, ma natomiast wszystkie 8 kul.

Jeśli jedna strona (biała) posiada jeszcze jednego kreggla, zbije przeciwnikowi ostatniego również kreggla nie-„kozaka” nie ostatnią kulą, ale ten odrzucony, oczyści jej pole nawzajem — to wygrywa ta strona, która ma więcej kul, i tylna punktami, o ile ich ma więcej; gdyby rzuciła biała ostatnią kulę — to wygrywa ta strona, która jest przy rzucie (czarowni).

104. Kolbiki

Gra chłopców wiejskich w pow. międzyrzeckim (Podlasie), odpowiednia dla starszych uczniów szkół początkowych, zwłaszcza wiejskich.

Każdy z chłopców układa dla siebie „kolbik”, składający się z 5 drewniek długości 30 cm., ułożonych w 3 kondygnacje. Pierwsze 2 drewnienki leżą na ziemi równoległe do siebie, druga para na poprzek na końcach poprzednich, a piątą na samym wierzchu, prostopadła do drewnienek warstwy drugiej. Wszystkie kolbiki tworzą rząd w odstępach 3 m je-

dan od drugiego; każdy z nich jest obwieszony rowkiem.

Chłopcy stają każdy w odległości 5 m od swego kołbika i starają się stąd rzutami kija („pałki“) wybić wszystkie drewnianka aż poza rowek, obaczający kołbik. Komu to uda się, ten zyskuje prawo przejechania się na plecach przegrzającego od jednego do drugiego kołbika.

105. Skowronek (cz. Kanarek)

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio.

Na górzym, klinowato ściętym kołku kija, pionowo w ziemię wetkniętego, umieszczają widełkowatej formy drewnianko, zwane skowronkiem, podczas obwodzą kij dokola rowkiem, tworząc „klatkę“. Chłopcy rzucają następnie kolejno z 5 m, metrowej odległości swymi pałkami, a trafne uderzenie w kij strąca skowronka. Odległość, na jaką skowronek pada, mierzoną pałką, daje punkty na korzyść rzucającego. 100 punktów stanowi wygraną, zwycięzca zostaje skowronkiem (kanarkiem) i zabiera z pałk wszystkie orzechy lub ziarna kłosa, a czasem i pieniądze. Pozostali gracze muszą na jego komendę skakać na jednej nodze wokół klatki.

106. Śnieżki

Śnieżki są z dawien dawna ulubioną zabawą dzieci i młodzieży we wszystkich kra-

jach strefy umiarkowanej i chłodnej. Tu znajmiemy się jedynie doskonalszą ich postacią, odpowiednią jako gra dla szkół średnich.

Pora dogodną dla śnieżek są dni umiarkowanie mroźne, lub początek odwilży (gdy śnieg jest nieco lepki, lecz przy ugniataniu w rękach nie twardnieje na 104). Śnieżka powinna mieć średnicę piłki palantowej, nie być zbyt twardą i pod żadnym warunkiem nie zawierać obcych domieszek (piasek, kamienie, błoto i t. p.).

a) Śnieżki w polu. Gracze w liczbie 20—50, dzielą się na dwa równe obozy pod dowództwem matek. Wyznacza się (chorągiewkami i t. p.) dwie metry w odległości 10 m. od siebie, a długości po 20—50 m. (zależnie od ilości uczestników). Poza te metry nie wolno wykroczyć ani wprzód (ku przeciwnikom), ani w bok. Przed grą przelicza się pewną ilość czasu (np. 10 min.) na nagromadzenie zapasu śnieżek. Na hasło dane przez sędziego, obu obozy zaczynają cisnąć śnieżki na przeciwników. Trafiony idzie jako „ranny“ wtył i może tylko zaopatrywać swych towarzyszy w śnieżki. Gdy liczba rannych po obu stronach zbliżeniu wzrośnie, sędzia przerywa grę i dopuszcza po równej liczbie „wylęczonych“ rannych napowrót na linie bojowe. Wygrywa obóz, którego po upływie oznaczonego z góry czasu (np. 15—20 min.) ma mniejszą ilość rannych.

b) Śnieżki w okopach. Przy dostatecznej lepkości śniegu można grę powyższą urzeczywistnić przez wzniesienie na obu metach wa-

łów, poza którymi graarze chronią się od kul przeciwników.

c) Twierdza śnieżna. Czwarła część uczestników buduje twierdzę z wałów śnieżnych (na co przeznaczają się kwadrans czasu) i obsadza ją. pozostałe zaś trzy czwarte są wojskiem oblężycielskim. Matki obu stron umawiają się przed grą, na czym ma polegać zwycięstwo, np.: twierdza jest zdobyta, jeśli w ciągu 30 minut połowa obrońców otrzyma „ranę”, lub jeśli do jej środka dostanie się tyłu napastników, lub jest nieraznych obrońców. W przeciwnym razie zwycięstwo przyznaje się obrońcom. Prawiła co do rannych jak wyżej. Napastnicy, którzy dostali się do wnętrza twierdzy, winni zaprzestać walki i nie przeszkadzać obrońcom i nawzajem, obrońcom nie wolno ich napastować. Za przekroczenie prawideł sędzia dolicza winowajcom po krocie („rannym”), graarze zaś szczególnie niesfornych wolno mu wykluczyć. Dotyczy to wszystkich trzech odmian gry.

Taktyka zblita się do wojennej. Przy ostrzeliwaniu przeciwników matka zwraca szczególną uwagę na kolejnemu uśrodkowaniu „ognia” na poszczególne, zwłaszcza najlepsze graarze. Przy zdobywaniu twierdzy odgrywają rolę poważną demonstracje (pozorny napad z jednej strony, po którym następuje właściwy atak skądinąd, gdy uwaga obrońców nań się skupiła) i dywersje (odciąganie części sił przeciwnika przez atak, wykonany z innej strony, aby zapewnić powodzenie na-

tarciu głównemu). Szyk jak najbardziej rozprowadzony, gdyż, mierząc w „kupa”, najgorszy nawet graarz kogós zrani.

107. Strzelac

Gra chłopców wiejskich w Krakowskiem, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dzieci ustawiają się w rząd i otrzymują od przywódcy („gospodarza”) nazwy różnych ptaków. Potem przychodzi graarz, który dotąd stał na boku, i zaczyna targ. — Puk, puk! — Kto tam? — Ja, diabeł z opalonym gurnikiem. — Cozego ci potrzeba? — Ptaków. — Jakichże chcesz? — Wilgi (sojki, bociana i t. p.). — Nie ma (jeśli nie zgodzi). Nadto, jeśli wskazał na niewłaściwego chłopca, ten mierzy weń piłką. Jeśli diabeł zgodzi, sam ciska piłką w upatrzonego ptaka. Gdy trafi, zabiera go sobie; gdy chybi, znów marała się na podskok z jego strony. Ptak, który chybił, idzie do niewoli diabełskiej. Gra kończy się, gdy wszystkie ptaki dostaną się do niewoli.

108. Meta (kucie)

Gra opisana u Odębińskiego, po dziś dzień znana na Mazowszu i w Małopolsce. Odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

a) Meta w odległości 10—12 kroków, przeciw sobie w odległości 10—12 kroków,

każdy oznaczając swe stanowisko wgniecionym w ziemię kamykiem, którego musi dotykać prawą stopą (lewą mogą wykraczać dowolnie). Jeden z nich (wybrany losem) stara się drugiego trafić piłką („skuć“, „zbić“); tamten zaś (stojący, jeśli można, w pobliżu ściany) usiłuje uchylić się od razów. Oba mają przy początku gry po umówionej liczbie „dusz“ (5, 10 i t. p.), z których kujący traci po jednej za każdy chybiony zamach, kuty zaś za każde skućcie.

Gra trwa tak długo, aż jeden z nich straci wszystkie dusze. Nadto, gdy kujący chybi, następuje zamiana stanowisk i ról obu graczy.

b) Meła w trójkę. Trzej gracze stoją w linii prostej w odstępach, jak a); środkowy z nich, wybrany losem, jest celem pocisków z nich; sprzeczian to jednego, to drugiego z graczy skrajnych. Zwyczaj jak wyżej. Na Podolu tę odmianę zowią kwankiem.

c) Meła z małkami (Kucie). Jestto gra chłopców wiejskich w Rzeszowskiem (Malop.).

Na boisku podłużnym wgniatamy w ziemię dwa małe kamyki w odległości 10—12 kroków jeden od drugiego, w celu oznaczenia stanowisk. Zastęp dzieci dzieli się na dwa obozy pod wodzą małego, które stoją rzędami naprzeciw siebie. Los rozstrzyga, który obóz ma pierwszy rzut; drugi obóz wybiera sobie stanowisko. Dwaj pierwsi ustawiają się naprzeciw siebie, trzymając prawą stopą na wgniecionym w ziemię kamyku, inni zaś stoją w pewnym oddaleniu, aby łapać rzuconą piłkę i podawać

ją stojącemu na stanowisku. Ten, którego obóz ma pierwszy rzut, stara się piłką trafić przeciwnika. Następny rzut ma drugi obóz, i tak naprzemian rzucają przeciwnicy piłkę do siebie. Trafiony tj. „skuty“ ustępuje, a na stanowisku staje drugi koleś. Ten obóz wygrywa, który wybije tj. skuje więcej przeciwników.

Ciekawemu wolno używać złud, czyli „zauk“ podobnie, jak we wszystkich następujących grach z „kuciem“ połączonej. Stojącemu na kamyku nie wolno ruszać za prawej stopy, lewą zaś wolno wykraczać i uchylić się.

109. Kacza

Gra opisana u Gołbłowskiego; zastosowanie jak poprzednie.

Uczestnicy, w liczbie 5—20, wybierają jednego z pośród siebie, aby stanął w środku z piłką w ręce, sami zaś ustawiają się w koło z odstępach po kilka kroków jeden od drugiego. Środkowy ciska piłkę o ziemię tak, aby odbiła się ku obwodowi koła. Kto piłkę chwyci w locie lub podejmie, mierzy ona w środkowego. Gdy bijący chybi, lub gdy środkowy piłkę złapie, zamieniają się na miejsca i nowy środkowy zagrywa, jak wyżej. Gdy bijący trafi, piłkę chwyci lub podnosi gracz, ku któremu ona odbiła się i zaś mierzy w środkowego. Wygrywa ten, kto w czasie umówionym nie był wezwany na środku, lub (jeśli wszyscy byli) najmniejszą otrzymał razów. Prowadzi: 1) środkowy może poruszać się tylko wewnątrz koła; jeśli

uchylił się przed piłką poza koło, uważa się go za skutego. 2) Gracze obwodowi zaszcą swe miejsca (kredą na podłodze, brzołą na ziemi): skucie, przy którym gracz nie dotykał choć jedną stopą tego znaku, uważa się za chybnego. 3) Również za chybnego liczy się skucie powyżej barków, lub poniżej kolana. 4) Gdy piłka padnie na ziemię po zagrzywo lub po skucie, podnosi ją środkowy, lub zwraca mu ją kłóczy z obwodowych, dla ponownego zagrania.

110. Sparzak

Gra młodzieży szkolnej w Królestwie Polskim (inne nazwy: Zbiżak, Żydok, Sparzony), odpowiednia dla niższych klas szkół średnich.

Jeden z graczy (wybrany mętowaniem, wкупem l. t. p.) staje przy ścianie, jako „sparzony” („tydek”); inni rozstawiają się w różnych od niej odstępach. Gracz przy ścianie rzuca piłką o ścianę tak, aby odbiła się jak najdalej, potem odwraca się ku przeciwnikom. Jeśli piłki odbitej nikt nie złapie, zwraca się ją „sparzonemu”. Jeśli zaś złapie, zwraca się ją „sparzonemu” z tego miejsca, gdzie złapał. Sparzonym zostaje: 1) kto chybił przy kucie, lub 2) kto dostał po palcach piłką, a nie złapał jej. Piłka złapana obracając daje prawo do jednego rzutu, prawą ręką — do dwóch, lewą — do trzech. Wygrywa ten, kto w ciągu umówionego czasu ani razu nie był sparzonym lub (jeśli wszyscy byli) najmniej otrzymał rżów.

111. Łapa (Ściana)

Gra zapisana u Gołębińskiego, odpowiednia dla szkół średnich. Jak poprzedz., tylko sparzony staje u ściany z ramieniem w bok wyprostowanym, dłonią zwróconą ku towarzyszom. Wzajem jest jedynie skucie w dłoń.

112. Kowal

Gra opisana u Gołębińskiego (pod nazwą tydka), po dziś dzień powszechna wśród dźwiaty miejskiej (najczęściej p. n. Klas); w pow. tarobrzeckim i niższym (Masop.) uprawia ją i młodzież wiejska. Odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Oto opis Gołębińskiego: „Była to gra wyższej doskonałości, okazać mogącą zręczność grających i przekonać widzów, co z sobą i z urządzeniem tej zabawy zrobić mogą. Z różnych sztuk składała się gra pomniejszona; sześć pierwszych było koniecznością niejako i wciągnięciem się do dalszych. Kto ich nie wybił z całą dokładnością, od początku zaczynać musiał; kto je przeszedł szczęśliwie, choć się pomylił dalej, już tylko od niedopiętej sztuki powtarzał i szedł w tym zakresie dalej, aż pokąd nie dostrzegł najwyższego doskonałości szachla.

1) Było zręczności próbą rzucić piłkę o podłogę tak, żeby się odbiła o ścianę, i dopiero ją złapać. 2) Też samo popod nogą. 3) Opiera się grający ręką o ścianę i pod nią rzuca o mur piłkę i łapie. 4) Sadzi się spuszczając, do czego

przystępując młodzian, opiera się, przechylając nieco w tył głowę o mur, rzuca piłkę nad sobą i łapie, nim spadnie na ziemię. 5) Pieczątka kładzie się na dłoń skupioną, t. j. na wielkim palcu i następnym w kółko spojenym, piłka uderza w nią, wierzchość się usuwa, i piłka odbija się łapie. Lecz każdą z tych sztuk nie raz tylko jeden zrobić należy, ale trzykroć, podobnie i następane, wyjąwszy, gdzie mniejsza liczba zakreślona ustawami; raz bowiem trafić, mogłoby dłużej być przypadku, trzykroć powtórzyć, a nie zmęczyć się, wprawy dowodem; koma się nie udało, ten drugiemu swej kolei ustępuje, sam ostatni z grających nowe czyni ustąpienia. Kto wykupnie wybił, spoczywał, aż inni dokonali, następnie wszystkim szła kolej do sztuk dalszych. 7) Nowego zawodu, rzucać piłkę, jak do kasaży i łapać ją z góry: 8) Chwytać z dołu. 9) Bochonek chleba: na kukułka piłka się uderza i łapie. 10) Półmisek, na otwartej dłoni. Wszakże te dwie sztuki powtarzać się muszą tak i naodwrot, to jest, kukułka i dłoń trzymając z wierzchu i obracając na drugą stronę. 11) Waza, na palcach w kształcie wazy podniesionych. 12) Nóż, na jednym palcu. 13) Widelce, podwójny, potrójny, czterech na tylnych palcach rozwartych. 14) Liczenie palców w jednej ręki, czyli na każdym kłacie piłkę. 15) Puszczanie krwi, ma zgięty łokieć z przegiętej dłoni mgnie się piłka i łapie z góry, albo 16) odbicia o ziemię z dołu. 17) Przybija się do ściany dłonią z góry, i z pod spodu 24 razy. 18) Wprost podrzuca

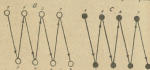
się piłka i podbija raz dłonią, drugi raz przewracając ręką 48 razy. 19) Ubióra się grający, umywn, kładzie buty, spodnie, kamizelkę, frak, czesze się, to jest, nim piłka od ziemi odskoczy, to wszystko udać powinien i piłkę złapać, trzykroć znowu to samo powtarzając. 20) Puszczanie wody pojedyncze, podwójne, aż do pozostałego; do tego podrzuca się piłka do ściany, odbija o ziemię i łapie. 21) Klaskanka, rzuca się piłka do góry, trzy razy kładzie, z przodu, z tyłu i znowu z przodu. 22) Obratanka górna i dolna, rzuć o mur, obrócić się i złapać z góry lub z dołu. 23) Rączka, tyłem od ściany obróciwszy się i zgiąwszy, ciska się piłka między nogi o ścianę, odbija o ziemię i chwytą z góry i z dołu. 24) Rzuca się piłka o ścianę, żeby na głowę spadała i potem była złapaną — kto wszystko to dokonał, okrzyknięty królem, pięcsetną dla niego przywilej, czyli pałą go koleją w łapę; jeśli który nie trafi, król go za to bije trzykroć monarzą swą dłonią. Rzadko się znajduje, aby królem został, jakiegżo to wymagało wprawy, a najzwyklejszemu nowel byto trudno każdą z tych sztuk wybić².

118. Wyścig piłek w dwóch rzędach

Gra wprowadzona do szkół naszych słowacko niedawno; zastosowanie jak poprzedz.

Dzieci dzielą się na dwa obozy, które ustawiają się obok siebie w dwóch rzędach, jak przy biegu rozstawnym, tylko tu odległość obu

rzędów nie przenosi kilku metrów. Graze, oznaczeni jako „jedynki” tak w „białych”, jak „czerwonych”, równocześnie (na znak dany) zagrywają, rzucając swoim dwójkom, pierwszy białą, drugi czerwona piłkę. Dwójki rzucają trójkom, to czwórkom i t. d. Chwytać piłkę



Brat C. Czernosi

Wysięg piłek w dwóch rzędach

wolno tylko stojąc na oznaczonym miejscu. Kto nie chwycił, musi ją podnieść i rzucić następcy stamtąd, gdzie podjął. Wygrywa ószo, którego piłka prędzej znalazła się u ostatniego; ten podnosi ją w górę i woła: biało! (lub czerwono!)

b. Gry rzucania-bieżące

114. Stółka

Gra chłopów wiejskich pow. tarnobrzezkiego i niemieckiego (Małop.), odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Dzieci tworzą koło; w środku jego staje przywódca i rzuca piłkę wysoko w górę. Podczas rzutu wszyscy inni rozbiegają się; muszą jednak stanąć na basie „stółki” zarazem przez przywódcę, gdy ten zdołał piłkę złapać. Wtedy mierzy on piłką w najbliższej stojącego. Gdy go trafi „zbije” lub „skuje”, zbiły chwytają piłkę lub zatrzymują ją, a wszyscy rozbiegają się znów, aby stanąć na rozkaz „stółki”, gdy piłka w rękach zbitego. Gdy nie trafi, sam musi to samo czynić tak długo, aż kogoś trafi.

115. Wokatus

Gra młodzieży szkolnej na Mazowszu, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich. (Inne nazwy: Piłka do dołka, Walka narodów i t. p.)

Dzieci stają zwarem kołem; w środku jest dołek, wykopany w ziemi, w którym złożono piłkę. Każde z dzieci przybiera nazwę jakiegoś narodu (Polak, Niemiec, Francuz, Anglik i t. p.). Na uboczu stoi „sędzia”, który wywołuje jedną z tych nazw, mówiąc: — Wokatur — np. Francuz! Wtedy „Francuz” czempionem porywa piłkę i mierzy w kogoś z towarzyszy, którzy się rozbiegają. Trafiony dostaje kreskę u sędziego; jeśli rzuć chybił, dostaje ją rzucający, potem gra zaczyna się na nowo. Gra się do umówionej liczby kreszek, np. do 10-ciu. Kto do niej pierwszy dojdzie, ulega „koronacji”, czyli „rozstrzelance”, otrzymując tyle ra-

ów piłką od każdego, ile danemu graczowi brakuje do 10 krósek (patrz Część ogólna).

116. Dółki

Gra młodzieży szkolnej w niektórych miastach Mazowsza; zastosowanie jak poprzednio.

Dzieci wykopują w ziemi (w odstępach po pół kroku jeden od drugiego) tyle dółków, ile uczestników. Dółki te leżą w linii prostej, a każdy może zmieścić piłkę. Potem każdy z graczy obiera sobie jeden z dółków i staje z boku przy nim. Najlepsi zaś gracze („matki”) stają na obu końcach, obierając dółki skrajne. Jedna z matek zagrywa, rzucając piłkę tak, aby toczyła się po dółkach ku drugiej matce. Jeśli piłka nie zatrzyma się w żadnym dółku, bierze ją druga matka i rzuca podobnie. Jeśli zaś piłka zatrzyma się w jakimś dółku, właściciel jego chwytą piłkę i mierzy w uciekających na wszystkie strony towarzyszy. Gdy nie trafi nikogo, wkładają ona do dółka kamyczek (widz. l. 1. p.) zwany „jajkiem” lub „dzieckiem”. Jeśli trafi, trafiony chwytą piłkę i stara się też kogoś sknuć i t. d., aż ktoś chybi. Wtedy grę na nowo zaczyna jedna z matek. Gra się, aż jeden z graczy ma umówioną liczbę (np. 10) „jajek”; wtedy następuje rozstrzelanka (jak poprzednio).

117. Trójmetki

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio.

Gra może czterech lub więcej chłopców, z których jeden staje w środku, reszta zaś na obwodzie koła w odstępach kilku kroków od siebie. Odwodowi trafiają w środkowego piłką; klęcy z nich chybi, zamienia miejsce ze środkowym.

Jestli przygotowanie do Ekstry.

118. Ekstra (Ekstrameta)

Gra opisana u Galębińskiego, po dzień dzień ulubiona przez młodzież szkolną na Mazowszu. Odpowiednia dla szkół średnich.

Gracze dzielą się na dwa obozy, każdy pod wodzą „matki”. Los rozstrzyga, który obóz idzie do środka, który zaś na obwód koła. Obwodowi podają sobie piłkę nad głowami środkowych i w dogodnej chwili starają się sknuć któregoś z nich. Gdy chybią, następuje zmiana stanowisk. Gdy trafią, sknuły chwytą lub podnoszą piłkę i mierzy w obwodowych, którzy się rozbiegają. Jeśli mu się to uda, również zmienia stanowisk; gdy chybi, gra idzie dalej przy pierwotnym ustawieniu. Wygrywa obóz, który w ciągu umówionego czasu uzyskał więcej krósek (za sknuć przeciwników).

119. Zbijany

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio. Stanowi przygotowanie do Palanta i w tym charakterze zaleca się zwłaszcza dla najmniejszych klas szkół średnich, gdy dzieci nie

niąją jeszcze wprawy w podbijaniu piłki. I starszym uczniom jednak może oddać usługi (np. w obwodzie, lub na wycieczce, w braku palanta, l. t. p.).

Boisko, przebieg gry, przepisy, technika i taktyka jak przy „Palancie z małkami, bez galonii” (patrz w rozdziale następnym). Jedynie zmiany polegają na tem, że 1) zamiast podbić używa się rzutów piłką; 2) każdy gracz (także „małka” i „wykupnik”) ma prawo do jednego tylko rzutu; 3) młodsi uczniowie wykupują się biegiem do półmetka, zamiast do mety.

120. Wyścig pił w dwuszeregu

Gra wprowadzona niedawno do szkół najszybszych; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Dzieci dzielą się na dwa obozy, które stoją obok siebie, tworząc razem dwuszereg. Pierwszemu obu szeregów („białych” i „czerwonych”) otrzymują po piłce (podanej); na znak dany, obaj równocześnie podają piłę wstecz (wypreżosami w górę rękoma) swym towarzyszom, a ci podają dalej. Gdy piłka dojdzie na koniec szeregu (kto ją upuści, musi podjąć, wrócić na miejsce i podać dalej), ostatni biegłe po zewnątrz stronie szeregu wprzód, staje przed pierwszym i znów podaje wstecz. To powtarza się, aż wszyscy wykonają bieg. Wygrywa obóz, który dokona tego prędzej.

121. Koszykowa

Gra amerykańska, wprowadzona do naszych szkół średnich żeńskich przed kilkoma laty.

Gra: Po obu stronach staje po 5, 6 lub 9 uczestniczek, stosownie do rozmiarów boiska (izby). Celem każdego z obozów jest wrzucić piłę do własnego koszyka, a zarazem przeszkodzenie przeciwnicom w osiągnięciu zwycięstwa tym samym sposobem. Koszyk zdobyty z pola liczy się za 3 kreski, z rzutu karnego zaś — za jedną.

Boisko, przybory: Boisko (na dworze lub w izbie) jest prostokątem o 15—30 m długości a 6—15 m szerokości, odgraniczone liniami, poza któremi leży przestrzeń wolna od wszelkich przeszkód, szerokości najmniej 1 m. Linje krótsze zowieśmy granicami tylnymi, dłuższe — bocznymi. W środku boiska kreśli się koło środkowe o promieniu pół m. Boisko dzieli się na trzy równe części pomocną linją działawych, równoległą do granic tylnych. (Boiska o 15 m. lub mniej długości, dzielimy natomiast na dwie połowy.) Linje karne, pół m. długości, kreśli się równoległe do obu granic tylnych i w odległości 3 m od nich, naprzeciw obu koszyków. Ze środka każdej linji karnej znaczy się promieniem 2 m. część obwołu koła, która ku koszykom łączy się z dwiema linjami, biegnącymi w odstępie 2 m, prostopadle do granic tylnych. Przestrzeń tak ograniczona jest polem karnym.



Pole boiska pole koszykowej.

Koszyki sporządza się z siatki sznurkowej, zwieszającej się z pierścieni metalowych o średnicy 45 cm w świetle. Koszyki zwężają się ku dołowi tak, że pisa, wpadłszy z góry, zatrzymuje się na chwilkę, potem spada przez dolny otwór. Umieszcza się je tak, aby płaszczyna pierścieni znajdowała się w poziomie 3 m nad ziemią, zaś ich brzość zewnętrzny był przytwierdzony w odległości 15 cm od słupka, ustawionego w środku tylnej granicy. Dobrze jest do słupka tego, za koszykiem, przytwierdzić tablicę 2 m długości i 120 m wysokości.

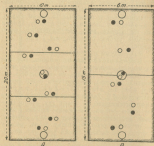
Pily używa się zwykle nożnej.

Uczestniczki każdego obozu, pod wodzą matki, zajmują stanowiska zgóry przez nią oznaczone i podane do wiadomości sądalego (i pisarza). W tym celu dzieli matka swój obóz na straż, środek i napad (patrz rycinę¹⁾). Żadna z tych kategorii nie ma prawa przekroczyć, w czasie gry, swojej trzeciej części boiska. Na boisku krótkim natomiast, podzielonem na dwie połowy, „środek” ma przywilej przechodzenia z jednej połowy w drugą. Na żadnem boisku środkowe uczestniczki nie mają prawa rzutu do koszyka.

Sędzia, nie należący do żadnego z obo-

¹⁾ Jak widać na rycinie, uczestniczki odwołują się parami, stającami każdej z dwóch przeciwników, np.: obrona czerwonych (przy własnym koszyku) i napad białych, środek czerwonych i białych, napad czerwonych i obrona białych. Przewodniczki każdej pary „pilnują się” nawzajem, przeszkadzając sobie wzajemnie ręką i łokciem.

zów, przestrzega prawidłowego przebiegu gry i rozstrzyga kwestje sporne. Do pomocy doбира sobie pisarza (zapisującego kreski i błędy) a przy ważniejszych zawodach i kilku pomocników.



Ustawienie 12(A) i 12(B) uczestniczek

Czas składa się z dwóch połów 15 minutowych, przedzielonych przerwą 10 minutową.

Jeśli popełniono błąd równocześnie z sygnałem końca gry lub przerwy, albo tuż przed

nim, sędzia przedłuża grę dla wykonania rzutu wolnego.

Obóz odwiedzający ma prawo wyboru koszyka w pierwszej połowie gry. Jeśli oba obozy są u siebie, matki losują o koszyki. W drugiej połowie następuje zmiana koszyków.

Chwytać piłę wolno tylko obiema rękami; trzymać zaś i rzucać — także jedną ręką. Błędem jest położenie ręki na piłę, posiadanej przez przeciwniczkę. Piłki sędzia nie rozstrzygnie, która z przeciwniczek pierwsza piłę dotknęła, nie może jej dotykać więcej, niż jedna z jednego obozu.

Zagrywka w kole środkowym odbywa się: a) z początkiem każdej połowy gry; b) po zdobyciu koszyka; c) po nieprawidłowym rzucie karnym; d) po ostatnim rzucie wolnym z powodu błędu podwójnego.

Sposób wykonania zagrywki: Obie środkowe stoją oboma stopami we własnej połowie koła środkowego, z jedną ręką położoną na plecach; ręka ta musi zostać w tej pozycji, piłki piły nie trąci jedna lub obie przeciwniczki. Rzucali uczestniczki nie może przekroczyć sędziemu ani środkowemu. Sędzia podtrząsa piłę w płaszczyźnie prostopadłej do granic bocznych, między obiema środkowymi, na wysokość większą, niż obie mogą osiągnąć skokiem, i tak, aby piłę spadała pomiędzy nimi. Gdy piłę dojdzie do najwyższego poziomu, sędzia daje sygnał gwłódkiem, poczem obie przeciwniczki skaczą i starają się trącić piłę. Jeśli piłę spadnie na ziemię nie trącona, zagrywkę

powtarza się. Żadna z przeciwniczek, biorących udział w zagrywce, nie może chwycić piły, dopóki jej nie dotknie inna uczestniczka.

Gdy piłą wyjdzie z gry (tj. dotknie ziemi lub jakiegokolwiek przedmiotu poza granicą boiska, albo uczestniczki będącej poza grą), sędzia zarządza wprowadzenie jej w grę. Przeciwniczka tej, która spowodowała wyjście piły, staje za granicą naprost miejsca, gdzie piłą opuściła boisko, i rzuca lub kładzie piłę ku jednej ze swoich.

Jeśli sędzia nie może określić, kto spowodował wyjście piły, wprowadza ją w grę w miejscu leżącym około 1 m od granicy na boisko, naprost miejsca wyjścia, w sposób takiż, jak przy zagrywce w kole środkowym.

Przerwy w grze może zarządzić sędzia najwyżej na 5 minut, na tydzień jednej z mek lub w razie uszkodzenia uczestniczek. Po takiej przerwie, piłę zagrywa się w miejscu, gdzie była przy zarządzeniu przerwy, zresztą zaś, jak przy zagrywce w kole środkowym.

Gdy dwie przeciwniczki równocześnie mają obie ręce na piłę, sędzia ogłasza ją jako nieczystą i wprowadza w grę między nimi oboma w tenże miejscu w sposób taki, jak przy zagrywce w kole środkowym.

Usterki i kary. 1) Jeśli wykonawczyni rzutu karnego dotknie lub przekroczy linię karną, zanim piłą dotknie koszyka (lub tablicy) — koszyk, o ile zdobyty, nie liczy się, w każdym zaś razie następuje zagrywka w kole środkowym.

2) Jeśli rzucono piłę „martwą” ¹⁾ do koszyka, lub

3) Jeśli użyto więcej, niż 10 sekund na wykonanie rzutu karnego — koszyk, o ile zdobyty, nie liczy się.

4) Gdy która z uczestniczek spowoduje wyjście piły z gry.

5) Wnieśli piłę na boisko z za granicy.

6) Dotknie piłę po wprowadzeniu jej w grę z za granicy, zanim dotknie jej inna uczestniczka.

7) Przeszkodzi nieprawiłowo przeciwniczkę, wprowadzającej piłę w grę z za granicy.

8) Zatrzyma piłę dłużej, niż 10 sekund za granicą, przed wprowadzeniem jej w grę — piłą przechodzi do przeciwniczki za granicą.

9) Jeśli uczestniczka dotknie ziemi poza linią działową jakiegokolwiek częścią ciała lub ubranis — obóz przeciwny zyskuje prawo do rzutu bez „pilnowania” (lecz nie do kosza). O ile przekroczenie dokonał obóz posiadający piłę, rzutu dokonywa ta, która ją ma w ręku; w przeciwnym razie piłę odbiera przeciwniczka, najbliższa miejsca przekroczenia.

10) Gdy podczas rzutu karnego ktokolwiek wejdzie na pole karne, dotknie linii karnej, lub

¹⁾ Martwą jest piłą: a) po zdobyciu koszyka, b) po wyjściu z granicy, c) po ogłoszeniu „nieczystej”, d) podczas przerwy w grze, e) po błędzie, f) po kładym z dwu karanych rzutów z powodu błędów podróbnego, g) po nieczystości gry, h) gdy piłą leży na podparciał kosza, i) po jednym z rzutów karanych z powodu dwu błędów tego samego obozu, j) po nieprawidłowym rzucie karnym.

usiłuje przeszkodzić wykonawcy rzutu, zanim piłę dotknie koszyka (lub tarczy) — a) o ile zawinił obóz wykonawcy rzutu, koszyka, gdy zdobyty, nie liczy się a w każdym razie następuje zagrywka w kole środkowym; b) o ile zawinił obóz przeciwny, koszyk zdobyty liczy się, a gdy chybił, zarządza się powtórny rzut karny.

11) Gdy ktoś rzuci piłę do kosza z poza granicy — koszyk, o ile zdobyty, nie liczy się; gdy chybił, piłę uważa się za będącą w grze.

Błędy techniczne i kary: Rzut karny przyznaje się obywateli przeciwemu uczestnikowi, która

1) Biegnie z piłą (tj. czyni kroki z piłą w rękę; wyrok jednosekundy nie liczy się, również parę kroków po schwytaniu piły w pełnym biegu), wyrwa lub wybija piłę z rąk przeciwnika, kopie piłę, podbija ją pięścią, łocz, wycię, niż raz kopuje ją lub podrzuca albo wręcza ją towarzysze.

2) Przewleka grę przez dotknięcie piły po przyznaniu jej przeciwnicze, przez opuszczenie boiska, przez usunięcie ręki z za pleców przy zagrywce, zanim piłę trącono, lub przez inne naruszenia prawideł zagrywki, przez niedość szybkie wstanie po upadku, lub przez jakikolwiek inny sposób zwłoki niepotrzebnej.

3) Trzyma piłę w ręku dłużej, niż trzy sekundy.

4) Podaje piłę towarzysze, wykonując rzut karny:

5) Wchodzi na boisko jako zastępczyni bez wiedzy sędziego.

6) Nieprawidłowo „pilnuje” przeciwniczki, nie rzucającej do koszyka. (Znaczą to, przekroczyć rękami lub tułowiem płaszczyznę pionową, przechodzącą przez oba biodra, albo dotknąć się przeciwniczki).

Kreskę przyznaje się obywateli, wykonującemu rzut wolny.

7) Jeśli jego przeciwniczki dotkną piłę lub koszyka, w chwili gdy piłę jest na brzegu koszyka lub w jego wnętrzu.

Dwa rzuty karne przyznaje się obywateli, którego przeciwniczka:

8) Nieprawidłowo pilnuje (patrz wyżej pod 6) uczestniczki, rzucającej do koszyka.

Kto popełni pięć błędów technicznych, ulega wykluczeniu z gry.

Błędy osobiste. Rzut karny dla strony przeciwnej, policzenie błędów osobistego winowajczyni, (a w razie uznania sędziego i wykluczenie jej) przyznaje się za:

11) Trzymanie przeciwniczki, przeszkadzanie jej ruchom, gdy ta nie ma piłę, trącanie jej lub pchanie.

12) Niepotrzebną surowość w postępowaniu.

Dwa rzuty karne, błąd osobisty dla winowajczyni (nadto, według uznania sędziego, ewentualnie wykluczenie jej z gry), przyznaje się za:

13) Pchanie lub trzymanie przeciwniczki, rzucającej do koszyka.

Kto popełni cztery błędy osobiste, ulega wykluczeniu z gry.

We wszystkich przypadkach nie przewidzianych prawidłami, sędzia (i jego pomocnicy) postąpią według własnego uznania, zgodnie z ogólnym duchem prawideł.

VIII. Gry z podbijaniem

122. Świnka

Gra chłopców wiejskich, powszechna w całej Polsce; odpowiednia dla starszych uczniów szkół początkowych, zwłaszcza wiejskich.

Wszystkie dzieci z wyjątkiem jednego („pasterza”) stają w kole, w odstępach 2 lub więcej kroków jedno od drugiego. Każde wykopaje przed sobą mały dołek i chowa weń konicę trzymanego w ręku kija (palanta). We środku robi się większy dołek („chlew”, „browarek”, „kociółek”), tak, aby mogła się w nim zmieścić „świnka” t. j. piłka, lub mały krępek drewniany. Pasterz, stojąc za kołem, stara się świnkę uderzeniami palanta zagnąć do browarka; przeszkadzają mu w tem wszyscy inni, odbijając ją w kierunku przeciwnym. Każdy jednak musi baczyć, aby nie odejść za daleko od swego (małego) dołka, gdyż w przeciwnym razie pasterz może dopaść dołka i włożyć weń swój palant, a wtedy nieostrożny idzie na miejsce pasterza.

Zmiana taka może też nastąpić, gdy się pasterzowi uda zagnąć świnkę do browarka. Wówczas wszyscy śpieszą na środek i „kolę”

świnie, t. j. podbierają ją palantami. Jestto chwila dogodna dla pastora do zajęcia dołka, którego właściciel wczas się nie spostrzeże i nie wróci.

123. Krąg

Gra obłopców i parobków wiejskich różnych okolic Polski, odpowiednia dla szkół średnich męskich.

Chłopcy dzielą się na dwa obozy, które ustawiają się naprzeciw siebie w odległości 40—50 m. na równym polu (lub drodze nieuczęszczanej). Każdy ma „pałkę” („spyniaczkę”) t. j. silny palant, o dołu nieco zakrzywiony. Gracz wybranego losom obozu zagrywa, rzucając („kulając”) krąg drewniany (najczęściej bukowy; z grubej deski wycina się koło o średnicy około 30 cm.), tak, aby toczył się jak najdalej w stronę, gdzie stoją przeciwnicy. Gdy jednemu z tych ostatnich uda się pałką odbić krąg tak, aby potoczył się z powrotem do zagrywających, liży się to za jeden „odbit”.

Gdy zaś krąg, silnie pałką odbity, podskoczy w górę i potem wróci do miejsca wyjścia, zwołany to „górką”: górka równa się trzem odbitom. Po pierwszym odbiciu idzie następne (obozy, który zagrywał) i t. d., aż zdarzy się błąd, t. j. albo krąg nie dobiegnie do mety albo nie zostanie odbity. W obu razach biorą go w posiadanie i rzucają przeciwnicy winowajców.

Oprócz gry na odbity i górki, gra się też

w kręgu na „wyganiszenie”. Wówczas gra toczy się po przestrzeni większej na prostej drodze i polega na wyganianiu przeciwnika jak najdalej. Krąg można nie tylko odbijać ale i zatrzymać. Lecz jeśli krąg niezatrzymany podnie, to z tego miejsca rzucają go dalej w tymże kierunku ci, którzy go rzucili przedtem, a niezdolni przeciwnicy muszą się szybko cofać, aby zatrzymać go tym razem. Wygrywa obóz, który po upływie oznaczonego czasu pozostaje się naprzód.

124. Kiczka prosta

Na przykład wsi powiatowej Chrościszowa, polski, w wioskach (wieś Chrościszowa) kiczka w ten, iż albo wyjechać, nie widnie
Młodych (2).

Gra powszechna w Polsce (podobnie, jak następna) wśród obłopców wiejskich i miejskich. Odpowiednia dla starszych roczników szkół początkowych, zwłaszcza wiejskich.

Grają ją w licznych odmianach o różnych nazwach (kiczka, Kot, Płiszka lub Cyrka w Małopolsce, Pehła na Kaszubach, Stręk w Wielkopolsce, Czyż, Krypsa lub Klipsa na Mazowszu, Szpak na Wołyniu. Uwzględnimy tylko 2 zasadnicze odmiany:

a) Kiczka z metalami (Małopolska środkowa). Chłopiec wybrany metowaniem, lub wymierzaniem, staje przy dołku podłużnym, wykopanym w ziemi i kładzie na poprzek dołka kiczkę (pałkę z miękkiego drewna, dług. 20 cm., a średnicy 2 cm.); miejsce to nazywa się „wy-

graną", „domem" lub „królestwem". Rzeczka chłopców ustawia się na „przegranej", (czyli idzie „paść świnię") w różnych odległościach, odmierzywszy wprzód, w prostej linii od dołka, odstępy 10, 15, 20... 50 kroków i oznaczający je kamyczkami, tak, że pierwsza meta znajduje się w 10 krokach od dołka, druga o 5 kr. od pierwszej, trzecia 5 kr. od drugiej. Gracz na wygranej zagrywa, podkładając palant pod kieszkę i wyrzucając ją ku towarzyszom. Jeśli kto z nich złapie kieszkę w powietrzu, idzie na wygraną. Jeśli nie, podbijający kładzie palant na poprzek dołka, jeden zaś z przeciwników „puszcza" kieszkę (rzucił po ziemi) ku palantowi.

Gdy weś trafi, podbijacz jest „skuty" i ustępuje miejsca rzucającemu. Gdy nie trafi, podbijacz zaczyna właściwą grę. Kładzie kieszkę w dołek tak, że jeden jej koniec wystaje ponad brzeg dołka, zwrócony ku przeciwnikom. Potem uderza w ten koniec wystający, tak, że kieszka podskakuje, i w locie podbija go palantem. Gdy ją teraz ktoś chwyci w locie („złapie kamykę"), liczy sobie 100 i idzie podbijać. Gdy kieszka nie chwyciona padnie na ziemię, podbijacz liczy sobie tyle kreszek („kieszek"), na ile kroków od dołka padła. Podbijacz liczy się na „skutego" także wtedy, gdy 3 razy z rzędu nie podbije kieszki, lub podbije ją bliżej, niż meta i (10 kroków).

Gra trwa, aż któryś z graczy uzyska umówioną liczbę (np. 1000 lub 2000).

δ) Kieszka bez met (Krakowskie, Ma-

zowsze). Różnica od a) polega na tem, że kieszkę „puszczoną", która nie trafiła palanta, podbija się z tego miejsca, gdzie się zatrzymała. Ponieważ zaś tam nie ma dołka, więc albo kieszka bywa stożkowo zastrugana na obu końcach¹⁾ i odwrócona w koniec podskakuje, albo (w Lemotyńskim) chłopcy umieją ją „pociągnąć" palantem po ziemi, a gdy się toczy, „podebrać" (podłożyć pod nią koniec palanta i podrać go w górę) i podbić. Jeśli kieszka podbita padnie nie złapana, podbijacz mierzy palantem odległość jej od dołka i liczy sobie tyle kreszek, ile palantów wymierzył.

(Odmiana α) bardzo interesuje chłopców swym sposobem liczenia; odmiana β) znów daje więcej ruchu, gdyż podbijać można w dowolnym kierunku i gracze muszą dość biegać dla złapania kieszki).

125. Kieszki z matkami

rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio.

Tak odmianę α), jak i β) gry poprzedniej można też traktować jako grę dwóch obozów pod dowództwem matek. Wówczas po „wymiaraniu" palantem (patrz Część ogólna, V α), jeden z obozów staje na „wygranej" i gracze jego zagrywają i podbijają po 3 razy według określonej zgóry kolei (najlepiej z początku).

¹⁾ Dla bezpieczeństwa chwytających, same końcówki wszystkich stożków należy posmarować igierami (olejkiem).

Zmiana met (tj. przejście podbijaczy na „przegraną” i naodwrot) następuje: 1) po chwycie kieszki przez gracza obozu przeciwnego; 2) po „skuciu” wszystkich podbijaczy (przez niepodbite 3 razy, lub przez trafienie kieszką w palant, patrz grę poprz.). Kreski („kieszki”) liczy się oczywiście nie graczom poszczególnym, lecz obozom.

126. Kieszka rzymska

Gra młodzieży wielkopolskiej i niektórych miast Mazowsza; zastosowanie jak poprz.

Jak 124 b), tylko kieszka ma przekrój kwadratowy, na ścianach zaś bocznych wycięte cyfry I, III, V i X; końce stożkowe. Jeśli gracz na „przegraną” nie trafił „puszczoną” kieszką palanta, podbijacz zyskuje tyle podbit, ile wyraża cyfra na kieszce, zwrócona ku górze, gdy kieszka padła. Te podbita wykonywa się tak, że drugie robi się z tego miejsca, gdzie tak kieszka padła przy pierwszym i t. d., a po wszystkich podbitach mierzy się odległość od dołka do końca w ego położenia kieszki palantem (jak 124 b). Kieszki podbitej nie chwytają się.

127. Stręka

Gra chłopców wiejskich pow. bukowskiego (Wielk.), zastosowanie jak poprz.

Gra czterech chłopców. Dwa z nich, uzbrojeni w palanty, trzymają je oparte końcami w dołkach, wykopanych w ziemi naprzeciw

siebie w odległości 30 kroków; dwaj inni stoją po bokach. Z tych bocznych jeden ma stręka (kieszkę) i rzuca nim na jednego ze stojących przy dołkach, który stara się stręką odbić w powietrze palantem. Po odbiciu obaj chłopcy z palantami biegną zmienić swe miejsca, przy spotkaniu krzykną palanty i biegną dalej. Jeden z bocznych, stojący bliżej miejsca, gdzie stręka upadł, biegnie po niego, potem ma prawo zająć jeden z wolnych obecnie dołków, o ile go prędzej dopadnie. W takim razie tancerz obaj oddają palanty i stoją po bokach, a gra idzie dalej. Jeśli zaś napadnięty nie odbije stręką, niema zmiany miejsc obowiązkowej, a tylko w razie, gdy stręka daleko poleciała, chłopcy zmieniają dołki. Każde prawidłowe zajęcie dołka liczy się jako krok.

128. Matka i córka

Gra chłopców wiejskich w pow. międzyrzeckim (Podlasie); zastosowanie jak poprz.

Chłopcy (zwykle w liczbie 2, rzadziej więcej) rozstrzygają („wymierzaniem” na palantem, lub rzucaniem go ze stopy), który ma stanąć przy „matce”. Matką stanowi kij długości 1 m 20 cm, pionowo włożony w ziemię, a u góry równo napoprzek ścięty. Na wierzchu jego kładzie się „córka” — patyczek długości 15 cm, grubości 2 $\frac{1}{2}$ cm, ze czterech stron wzdłuż w paski ostrugany. Grę zaczyna stojący przy matce, uderzając palantem w koniec córki z góry lub zdołu. Córka zatacza w powietrzu

luk w stronę przeciwnika, koczolując, ten zaś stara się ją odbić, nim upadnie, jak najbliższej matki. Z miejsca, gdzie padła odbita córka, wolno odbijającemu dorzucić ją do matki: jeśli ją dorzucił (mimo usiłowań stojącego przy matce, który stara się córkę odbić) na odległość nie większą od długości kija, którą może pomieścić w swym gardle, zajmuje miejsce przy matce.

Gdy, przeciwnie, odrzucanie da gorszy wynik, odległość córki od matki wymierza się palantem, a każda długość palanta stanowi 1 punkt na niekorzyść odrzucającego. 100 takich punktów decyduje o przegranej, po której zwycięzca podbija córkę palantem i z miejsca jej upadku na plecach przeciwnika dojeżdża do matki.

129. Wieko

Gra chłopów wiejskich w Rzeszowskiem i Brodzkiem (Małop.); zastosowanie jak poprzednie.
„Do gry tej służy „palarka” (palant) czyli „palka śmigła”, deszczuszka około 80 cm długości, ukośnie pod kątem pół prostym wbita w ziemię i „wiko” (—wieko), drewnienko, które się z deszczuszką palarką strąca. Wieko jesto patyk 10 cm długi, o 2 cm średnicy, w $\frac{1}{2}$ swojej długości zręzany płasko z jednej strony aż do osi. Kładzie się je tą płaszczyzną na płaszczyźnie deszczuszki, zwróconej skośnie ku górze, opierając o koniec deszczuszki kąt między grubszą i cieńszą częścią wieka. Przy podbiciu

palant śmigła się zdoła po deszczuszce i uderza w dolny koniec wieka. Grają we dwóch; przeciwnik łapie podbite drewnienko a gdy mu się to uda, idzie „na plac” („wygraną”). Gdy nie złapie, rzuca drewnienko ku deszczuszce, starając się, aby jak najbliższej nie padło; będący na placu stara się je odbić w locie jak najdalej. Od miejsca, gdzie drewnienko padło, mierzy do deszczuszki odległość długością kija, łącząc sobie za każdym razem 10; jeśli drewnienko (—wieko) trafi w deszczuszkę, idzie na świnie (na przegraną).



Wieko

130. Palant prosty

Palant, w swoich licznych odmianach, z których tu pod 130—132 podajemy tylko najważniejsze, ma w Polsce bardzo dawną tradycję i był wstawać najulubieńszą rozrywką naszej młodzieży szkolnej. Opisują go Gołtyński i Kitowicz. Celowali w nim szczególnie Polacy i Ślązacy na dworze praskim według relacji Guarinoniego (1610), który też uważa palanta za grę polską. Nazwa gry dzisiejsza sięga prawdopodobnie epoki wpływów włoskich (XVI

w.); gra sama jednak jest o wiele starszą u nas. W w. XIV kij do podbijania piłki (piłatyk, z łac. pilatus) widzimy wspomniany w Album Wszechnicy Krakowskiej. Piłkę jednak dawniej jeszcze nazywano gałką, o czem świadczą wyraz „gałki” (podrzucić piłkę do podbicia). Język staropolski obfituje w zwroty, porównania i przysłowia, wzięte z tej gry.

Gra powszechna wśród chłopców miejskich, w wielu okolicach też i po wsiach; odpowiada dla niższych klas szkół średnich (jako przygotowanie do Palanta z matkami, lub gę do tego ostatniego gryczy za mała).

a) Bez wykupu. Wybrany („wymierzaniem”, p. Ciepł ogólna, V a) gracz zajmuje „królestwo” („mieję wygrają”); inni idą na „pole” („przegraną”, „pość świnię”) i stają w różnych odległościach od podbijacza. Ten ostatni podrzuci piłkę lekka lewą ręką ku górze i przodowi i w locie podbija ją końcem palanta, trzymanego w ręce prawej. Podbijacz traci królestwo: 1) jeśli 3 razy z rzędu nie podbije piłki, lub podbije ją tak, że ta toczy się po ziemi jako „szczur”; 2) jeśli któryś z przeciwników chwyci piłkę w locie („kampe”), a młodszymi graczami oburącz, a starszymi tylko jednorącz. W drugim wypadku zastępuje podbijacza ten, co schwycił; w pierwszym, następuje w umówionej zgóry kolej.

b) Z wykupem. Jak a, tylko w odległości 20 kroków od królestwa oznacza się (kamieniem, chorągiewką l. t. p.) „mieję”, podbijać zaś, chcąc mieć prawo do dalszych traci

podbić, musi choćby raz podbić tak daleko, aby mógł bezpiecznie „wykupić się”, tj. pobiec do meły, dotknąć jej ręką lub nogą (gdzieśniedzie — uderzyć 3 razy palantem) i wrócić na królestwo. Podczas tego biegu przeciwnicy mogą go albo „zbić” („skud”) piłką albo odrzucić ją tak na królestwo, że piłka wyprzedzi wracającego podbijacza. W obu wypadkach (oprócz przytoczonych pod a) podbijacz traci królestwo i idzie w pole, a następuje po nim ten, który go skud, lub wyprzedził piłką.

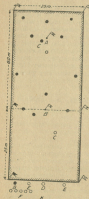
131. Palant z matkami, bez galenia

Sędzi bóg, sędzi gę,
Przykłada z w XIX.

Rozpowiadał jako popr. Odpowiedni dla szkół średnich.

Prawidła

1) Pole gry jest prostokątem, którego krótszy bok wynosi 25 m., dłuższy 60 m. Przestrzeń, ograniczoną z przodu jednym z krótszych boków pola gry, oraz przedłużeniami jego w obie strony, zowie się królestwem. Z tyłu królestwo jest nieograniczone. W odległości 25 m od środka granicy królestwa i pola gry znajduje się półmetek, w odległości 50 m zaś meła. Stanowią je słupki wysokości najmniej 1 $\frac{1}{2}$ m., silnie wkopane w ziemię. Chorągiewki graniczne muszą być białe na 4 rogach pola gry, oraz na linjach bocznych w odległości 25 m. od królestwa. Granice



A. Matka, B. Półmetek,
C. Wykupnik, D. Królestwo,
E. Gracze niewykupieni, F. Gracze wykupieni.

nałeży oznaczyć na ziemi również linią poprzeczną, idącą przez półmetek.

2) Palant ma być 80—100 cm. długości, sporządzony z silnego drzewa. Jego przekrój albo okrągły o 3 $\frac{1}{2}$ cm. średnicy, albo prostokątny (z dobrze zaokrąglonymi krawędziami) o 3×4 cm. Piłka ma mieć średnicę 7 cm. i wagę 80 gr.

3) Liczba graczy wynosi po 11 po każdej stronie, jeśli nie umówiono się inaczej. Wymiaraniem¹⁾ na palancie rozstrzyga się, który obóz podbija z początkiem gry.

4) Między graczami każdego obozu odróżnia się matkę, wykupnika i 8 dzieciaków. Gdy obóz dany jest na królestwie, podbijają

najpierw dzieciaki po raz, według stałego porządku, zgóry określonego przez matkę; potem wykupnik 2 razy; wreszcie matka 3 razy. Następnie wykupnik bije poza koleją, jeśli na królestwie nie ma ani jednego gracza z prawem bicia. Gdy mimo to nikt się nie wykupi, obóz traci królestwo. Po każdym zdobyciu królestwa na nowo, podbijanie zaczyna się od gracza, na którego przychodziła kolej w chwili utraty królestwa. Obóz traci królestwo: a) gdy gracz puści palant z ręki przy podbiciu; b) gdy z palantem w ręce wyjdzie lub wybiegnie poza królestwo.

5) Podbicia skończone, z których piłka, nie dotknąwszy ziemi ani żadnego z przeciwników, przeszła za linię boczną, są nieważne; również nieważne są podbicia, z których piłka, nie dotknąwszy przeciwnika, spada na ziemię przed linią półmetka lub na niej (podb. bilskie). Nieważne są wreszcie podbicia, przy których podbijacz choćby częścią stopy znajduje się poza granicą królestwa.

6) Prawo do następnego podbicia (u wykupnika: 2 podbić, u matki: 3) przysługuje graczowi tylko wtedy, gdy wykupił się biegiem w granicach pola gry do mety i z powrotem, zanim ona przyszła powtórnie kolej bicia. Bieg można dowolnie przerywać i wracać do królestwa lub mety. Zaczynać go jednak lub prowadzić dalej; wolno tylko od chwili ważnego podbicia do powrotu piłki na królestwo. Wykupować się nie wolno: a) graczowi lub wykupionemu i b) gdy piłka zgu-

¹⁾ Patrz Cz. ogólna, V a.

hiena. Gdy piłka wróci na królestwo lub zgubi się, gracz nie może poruszać się w biegu dalej, niż miejsce, w którym był w chwili powrotu piłki na królestwo lub w chwili jej zgubienia. Aby bieg był ważny, gracz musi dotknąć ręką słupka mełowego. Jeśli gracz w czasie biegu przekroczy granicę bożną lub tylną pola gry, bieg jest nieważny i musi być powtórzony. Biegacz jednak wolno skoczyć w takim nieważnym biegu. Jeśli gracz w czasie biegu doznał rozmyślnej przeszkody ze strony przeciwnika, bieg uznaje się za odbyty.

7) Jeśli któryś z przeciwników trafi piłką („skuja”) gracza wygranego (t. j. obozu bijącego), gdy ten jest poza królestwem i nie dotyka słupka mełowego, cały obóz traci królestwo. Skucie jest nieważne: a) jeśli piłka przed trafieniem gracza odbiła się od czegośkolwiek; b) jeśli mu przeciwnicy rozmyślnie przeszkadzali podczas biegu; c) jeśli kujący przedtem biegł z piłką w ręce lub trzymał ją dłużej, niż 2 sekundy. Nadto skucie dzieciska jest nieważne, jeśli ten w czasie skucia dotykał słupka półmełkowego, zatrzymawszy się w drodze ku meciu.

Za skutego uważa się też wygranego, który poza granicami królestwa dotknie rozmyślnie piłką jakąkolwiek częścią ciała.

8) Jeśli którykolwiek z przegranych chwycił jednocześnie piłkę podbił przez wygranego, zanim ta dotknie ziemi, liczy się to jako chwyt. Trzy chwytów, dokonane w czasie jednego pobytu na polu, powodują zmianę meł.

podczas chwytania doznaje rozmyślnej przeszkody ze strony przeciwnika, piłkę liczy się za schwytaną.

9) Czas trwania zawodów wynosi godzinę. Jeśli obóz, któremu losem przypadło królestwo z początkiem gry, utracił się na niem do chwili upłynięcia połowy tego czasu, zmienia się zmianę meł. Zwycięstwo odnosi obóz, który w ciągu zawodów zdobył więcej kresiek obywateli, jak następuje. Gdy wszyscy gracze obozu podbijali i wykupili się, obóz zdobył meł, za którą liczy się jedną kreskę. Jeśli zaś meł jest suchą, t. zn. zdobyto ją jedynie ciałem bez utraty królestwa, liczy się dwie kreski.

Zawodami kieruje bezstronny sędzia, który strzeże ściślego stosowania się do prawideł. Rozstrzyga on nieodwołalnie wszelkie sprawy sporne. W razie potrzeby sędzia dobiega sobie do pomocy dwóch podsejdków: jednego dla śledzenia gry na królestwie, liczenia podbić i biegów, drugiego zaś dla zwracania uwagi na tylną część pola gry.

Wskazówki techniczne

Przy podbijaniu gracz staje lewym boczkiem ku polu gry, w rozkroku, bacząc, aby lewa noga nie przekroczyła granicy królestwa. Piłkę podbiera lewą ręką tak, aby palant mógł ją ugryźć końcem, wtedy bowiem piłka polci najdalej. Ramiętem prawem, ułożonem w palant, wykonywa zamach jak najobszer-

nijszy wstecz i nieco w górę, przy łokciu wyprostowanym, dodając do tego energiczny zwrot tułowia. Potem ramię wraca wód i wprzód, tułów zaś skręca się w lewo; palant uderza piłkę nieco poniżej jej środka.

Sposób lotu, jaki nadajemy piłce, winien być pośredni między „świetcą”, idącą wysoko w górę, zbyt łatwo chwytaną przez przeciwników, a niewybitnym „szczurem”, łączącym się po ziemi. Gracz wprawny posyła piłkę tak, że pada ona z dużą siłą tuż nad głowami przeciwników, tak, że chwycić ją trudno, bo rękę „parzy”. Nadto stara się skierować ją przez nieobsadzone chwilowo miejsca pola, tak, że niema jej kto schwytać.

Wyciągając rękę po piłkę, oddaną z pola, podbijacz wystrzega się wysunięcia jej poza królestwo; gdy tak chwyci piłkę, jest „skuty” (str. 7).

Przy wykupnie gracz musi baczyć nie tylko na szybkość biegu. Nie wolno mu spuszczać z oka piłki i każdej chwili powinien być gotowym do przerwania biegu, cofnięcia się, lub wymknięcia się piciskowi. To ostatnie (zwane często przez naszych chłopców „gintawaniem”) wymaga dużej wprawy. Gdy piłka mierzy w stopy lub podudzia, gracz podskakuje; gdy w górną część tułowia lub głowę — nachyla się lub przyspada; gdy w dolną część tułowia, uskakuje w bok, pada na ziemię lub t. p. Czasem wystarczy skręcić tułowia.

Z czynności obozu „przebranego”, chwytów wykonywa się jednoraz tylko wtedy, gdy tego

wymagają prawa, tj. gdy chodzi o piłkę podbitą. Piłkę podaną przez towarzysza chwytą się zawsze oburącz, aby jej nigdy nie uronić (nie „spluć”). Przytem zwraca się ku lotowi piłki dłoń ręki, np. prawej (jeśli piłka idzie z tej strony), a przytrzymuje ręką lewą. Dla chwytów piłki podbitej nieodzownem jest wywieszenie obu rąk zarówno, gdyż często piłka leci dogodniej dla ręki lewej.

Wstrzymaniae piłki toczącej się po ziemi („szczura”) należy wykonać zawsze ręką (nie nogą, co jest mniej pewne i zabiera więcej czasu, bo i tak potem trzeba piłkę podnieść). Natychmiast po podjęciu piłki (bez prostowania się) należy ją podać towarzyszowi (do kucia) lub oddać na królestwo.

Podawanie piłki nigdy nie rozumie się dostownie: jest to rzut piłki w ręce towarzysza. (Stannący się piłkarz wogóle, stojąc nawet dość blisko, piłki ani palanta nie przyjmie i nie odda inaczaj, niż przez chwyt lub rzut). Podawać trzeba szybko (lecz nie tak silnie, aby „sparzeniem” ręki utrudnić chwyt); chwyt piłki, zatraczającej lek w powietrzu, zabiera za wiele czasu. Drugi warunek — to celność podania. Piłka powinna przyjść tak, jak ją najdogodniej będzie chwycić; najlepiej mierzy w pierś towarzysza. Gdy odległość nie przekroczy 3-4 m., miotamy piłkę, wyprostowawszy ramię w dół. Przy większych odległościach ciskamy ją z wysokości barku ramieniem skrzyżnem.

Przy oddawaniu piłki na królestwo cel-

ność nie odgrywa roli, natomiast należy nieraz bardziej na szybkości: piłka, wyprzedzając biegacza, zmusza go do przerwania biegu. Tu więc będzie na miejscu rusz z zamachem ramienia wstecz i wzdłuż, silny i prawie poziomy.

Kucio prowadzi do zwycięstwa, jeśli jest celny; gdy chybi, może spowodować dużą stratę czasu i korzyść dla przeciwników. To też gracz wprawny będzie kuł daleka tylko, mierząc wprawy będzie wracającego tak, że piłka w razie chybiaenia idzie na królestwo i przynajmniej wyprzedza biegacza. We wszystkich innych wypadkach lepiej podać piłkę towarzyszowi stojącemu bliżej biegacza. Najcenniejszy bowiem nawet rzut daleki daje biegaczowi czas do uchylenia się. Mierzyć należy w tułów biegacza przy kuciu z przodu lub z tyłu; kując z boku, trzeba mierzyć nieco przed jego tułów.

Wskazówki taktyczne

Porządek bicia, ustanowiony przez matkę, winien uwzględniać przede wszystkim umiejętność dobrego podbijania i zręcznego wykupywania się. Matka bierze, aby ładun z „dzieciaków” nie podbijał zbyt słabo i aby wykupno ich nie polegało wyłącznie na wykupniku i matce. Podbija najpierw dzieciak najslabszy, potem następni coraz wprawniejsi, z tem jednak, że zawsze między dwóch słabszych ustawia się silniejszego. Matka zachęca do biegów, gdy one tylko są bezpieczne, tak, aby na koniec nie pozostało zbyt wielu biegaczy.

Z podbić, jakie może wykonać wykupnik i matka, nie zawsze korzysta się w całej pełni. O ile pierwsze podbicie jest tak dalekie, że można wykupić bezpiecznie czekających na nie biegaczy, ci biegają a gdy się wykupią, reszta podbić odpada.

Dla uniknięcia nieszczyśliwych wypadków, należy zważyć brzydki zwyczaj początkujących riskania palantem na siebie po podbiciu; ma on być lekko puszczonej na ziemię. Dla tego powoda miejsce na królestwie za podbijaczem i po jego bokach w szerokości 3 m. powinno być wolne.

Biegaczy posyła się w miarę możności po bokach boiska, bo im im trudniej skuć (tylko dzieciak, wykupujący się po niezbyt silnem podbiciu i korzystający z przywileju przystanku u półmetka w drodze ku mecie, musi biec środkiem). Przytem dobrze jest biegi tak kojarzyć, że równocześnie biegało kilku w różne strony i po obu bokach boiska; to rozstrzeła uwagę przeciwników i utrudnia skuć. Unikać jednak trzeba biegów gromadnych, przy których przeciwnik bez żadnej trudności skuje, mierząc w „kupę” biegaczy.

Co do taktyki „przeigranych”, ta jest bardziej złożona. Matka, między innymi, musi zyskać trudną umiejętność należytego rozstawienia graczy na polu. Ustawienie, wskazane na rycinie (str. 214), jest typowe, nie może jednak być prawdziem bezwzględnem. Musi bowiem stosować się do sily podbić i wogóle poziomu gry przeciwników, a nieraz nawet należy je

zmienić, gdy palant przechodzi w ręce innego gracza. Naopół jednak będzie racjonalnym (jak na rycynie) ustawić kilku graczy (słabszych) w okół półmetka. Ci będą oddawali blisko podbijaną piłkę i skują nieraz „dzierciaka”, biegnącego do półmetka. Lepszymi graczami obstawia się sąsiedztwo meły (dla skuć) oraz boki i tył boiska (głównie dla chwytów). Całość daje obraz nieco nieprawidłowej szachownicy, z większymi skupieniami kolo meły i półmetka. Tych stanowisk powinni gracze trzymać się, tylko w razie koniecznej potrzeby podbiegając po piłkę t. t. p., nigdy jednak nie wchodząc w drogę swoim towarzyszom.

Przy kuciu, wspomnieliśmy już, że najbezpieczniej jest kierunek ku królestwu. Jeśli jednak musimy kuć w bok, lub w tył, można to zrobić tylko pod warunkiem zabezpieczenia przez towarzysza, który staje po drugiej stronie biegacza i chwytą piłkę, gdy ta chybi ośła. Bez tej ostrożności piłka leci doleko poza boisko, gdzie jej nie ma kto zatrzymać; daje to czas do wykupna nie tylko chybiłemu biegaczowi, lecz nieraz i wielu innym. Czasem będzie skutecznem osaczenia biegacza przez kilku graczy, którzy zreszcie podają sobie piłkę, aż któryś uprzysz stosowną chwytę i skują. Potrzebne tu jednak duże „zgranie” tj. zgodne współdziałanie, po którym najlepiej poznać można graczy wytrawnych.

Grając przeciw słabszym podbijaczom, można też spróbować gry „na wygłodzenie”. Nie dąży się wtedy do zdobycia królestwa chwytami czy

skuciem, lecz oddaje się piłkę za każdym razem jak najprędzej na królestwo, co, skracając lub uniemożliwiając biegi, szybko doprowadza słabszych podbijaczy do „wygłodzenia” (cz. przyjęcia na pole wskutek braku gracza, sprawniejszego do bicia).

132. Palant z galeniem

Jak ten pal, tak ma odbijać.
Przypadek szachownic.
Wtedy piłka grzeje, nie ten bija,
połym pal ośła pada.
Podbijaczowi.

Trudniejsza, lecz zarazem doskonalsza postać gry, dawniej bardzo powszechna w Polsce, dziś niesłusznie zaniedbywana na korzyść gry poprzedniej. Zastosowanie jak 131.

Prawidła

Jak 131, z następującemi zmianami:

W praw. 4 na wstępie dodać: Gracze obozu wygranego biją piłkę, podrażoną (galczą) przez przeciwnika, zwanego podgalnym. W tym oślu podgalny, stojąc na królestwie obok podbijacza, podrażca piłkę pionowo na wysokość głowy i uskakuje w bok. Galenie musi być powtórzone, jeśli, zdaniem sędziego, było nieprawidłowe.

W praw. 7, zdaniu ostatniem, opuszcza się słowa: „poza granicami królestwa”.

Technika i taktyka.

Podbijanie jest tu trudniejsze, niż w grze poprzedniej, lecz przy prawidłowem galeniu

różnica nie jest zbyt wielka. Ważnem jest zajęcie stanowiska w takim odstępie od podgalnego, aby piłkę ugodzić końcem palanta.

Przy biegach trzeba pamiętać, że skutek ciska biegać ewentualnie i ze strony królestwa, gdy piłka znajdzie się w rękach podgalnego. Powrót do mety bywa wtedy jedynym celem. Wszyscy wygrani muszą biec, aby wogóle (nawet na królestwie) nie dotykać piłki (praw 7).

Podgalnym bywa jeden z lepszych graczy obozu przegranego (małka lub wykupnik). Staje on po prawej stronie podbijacza na $\frac{1}{2}$ kroku od granicy królestwa i prawym bokiem do niej, czyni wypad prawą nogą wprzód i, trzymając piłkę w ręce prawej, wypręta ramię tak, aby piłka trafiła na koniec palanta. Potem podrzuci ją (patrz przepisy) i szybko odskakuje wstecz, aby uchronić się od uderzenia palantem.

W ustawieniu graczy zaleca się ta zmiana, że z przegranych staje dwóch na królestwie: za podgalnym jeden jeszcze (starszy) gracz, który podaje podgalnemu piłkę oddaną z pola zbyt silnie.

Oddawanie piłki na królestwo jest to właściwie podaniem do rąk podgalnego, musi być zatem i celne i nie zanadto silne.

133. Pięstówka

Gra, wprowadzona do szkół naszych około 30 lat temu; odpowiednia dla wyższych klas szkół średnich męskich.

Boiska wymaga równego, w kształcie prostokąta o wymiarach 20×40 m. mniej więcej. W połowie boków dłuższych wbija się słupki, między którymi w wysokości 2 m. rozciąga się taśma barwną, dzielącą boisko na 2 połowy.

Uczestnicy dzielą się na 2 obozy po 5—11 graczy i ustawiają się w szachownicę, biali po jednej, czerwoni po drugiej stronie taśmy. Obóz, wybrany losowaniem, np. biały, zagrywa w ten sposób, że jeden z graczy staje w środku swojej połowy boiska, podrzuci piłę (jak nożem, tylko okrywa z cięższej skóry), na wysokość głowy i, gdy ta spada, podbija ją pięścią lub przedramieniem tak, aby przeszła ponad taśmę na pole czerwonych. Ci starają się odbić piłę (też pięścią lub przedramieniem) z lotu lub po pierwszym uderzeniu (odbić od ziemi) znów nad taśmę na pole przeciwnie, co leży się za kreską. Ważne będzie także odbicie i wtedy, jeśli przed niem piłę podbijano kilkakrotnie na tem samym polu, byle po każdym podbiciu piłka nie uczyniła więcej, niż jednego kosza.

Jeśli odbicie się uda, biali starają się piłę znów odbić i t. d. tak długo, aż któryś z obozów popełni błąd. Błędem zaś jest: 1) gdy gracz uderzy piłę z góry lub oburącz, użyje



Pięstówka

dłoni zamiast pięści, lub kopnie ją nogą. 2) gdy złapie piłę, 3) gdy wejdzie na pole przeciwników, 4) gdy piłę przy zagrywaniu spudnie na to samo pole, 5) gdy piłę dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia gracza, 6) gdy piłę uderzy na danem polu dwa kości lub potoczy się, 7) gdy piłę przejdzie pod taśmą lub dotknie się jej, 8) gdy przejdzie poza granicę boiska.

Obóz winien błędnie zagrywać. Piłkę do zagrania oddaje się dobrem; odbijać jej nie wolno.

Wygrywa obóz, który zdobył więcej krosek w określonym czasie (2.—1 g.).

KURATORJUM
Okregu Szkolnego Lubelskiego
CENTRALNA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA

8827

SPIS ROZDZIAŁÓW

	Str.
Słowo wstępne do 1-go wydania	5
Słowo wstępne do 2-go wydania	8
Słowo wstępne do 3-go wydania	9
Zesła	11

A) Część ogólna

I. Istota i znaczenie zabaw i gier ruchowych	15
II. Wskazówki wychowawcze	20
III. Wskazówki zdrowotne	23
IV. Ogrody Jordanowskie	34
V. Technika prowadzenia gier	43
a) Losowanie	43
b) Podział na zespoły	45
c) Zawody	46
d) Kary i nagrody	49
e) Wykupno lustów	50
f) Przebory	52
VI. Niektóre nazwy, zwaki i skrótowce	54

B) Część szczegółowa

I. Zabawy i gry chodzą (szachy):	
1. Szachy	55
2. Szach	56
3. Chusteczka jednolita	56
4. Stoł różyczka	57

	Str.
3. Juljanka	58
6. Na około wstaj wyduj	58
7. Ogrodniczka	60
8. Kocopl	60
9. Zaruszek	61
10. Jaszcz	62
11. Lilia gąsli	63
12. Zelman	63
13. Ogrodzimek	64
14. Nasłokanie igły	64
15. Ojciec Wirgiliusz	65
16. Adam i Ewa	69
17. Hamisko (Muzgloni)	69
18. Mak	70
19. Królewna	72
20. Wędze	73
21. Włosa na wydaniu	74
II. Zabawy i gry taneczne:	
22. Przypiółka	75
23. Gąsle	79
24. Pieterz	79
25. Róża	80
26. Kosiak	81
27. Szwaty	82
28. Dyna	83
29. Kocuszka	84
30. Chaber	85
III. Gry wieśniacze:	
a) Z kryciem i odnajdywaniem	
31. Zajączki	87
32. Bóbr	89

	Str.
33. Krycie	90
34. Zbójcy i hajdary	91
b) Ze zarzaską szóstec	
35. Siłka	92
36. Ctery kąty	92
37. Kółko	93
38. Koniarka	93
39. Krawiec	94
40. Wesoły ogrodnik	94
41. Poczta	94
42. Gaspoda	95
43. Golowalnia	95
44. Paul Starostina	95
45. Dzwonek	95
46. Garmaszk	96
47. Fary	96
48. Gąsior	96
c) Z przerywaniem tańców graczy	
49. Koko	96
50. Baran	97
51. Przerywane wojsko	98
d) Z goniwą i chwytaniami lub bitiem	
52. Babka	99
53. Ciuciubabka	99
54. Derkacz	100
55. Gąsli	100
56. Jastrząb i gołębiec	101
57. Lapanka	102
58. Krasnoludek	102
59. Topiec	102
60. Strzygoc	102

61. Kotł	90
62. Kuchareczka	101
63. Szewczyk	104
64. Kot i myś	105
65. Trzeciak	106
66. Lis	107
67. Kłapanka	108
68. Obrączka	108
69. Waj	109
70. Wisk i guski	109
71. Piłtno	110
72. Pnaki (Parby)	111
73. Fajjan	112
74. Waj i karopatwy	112
75. Zóraw	114
76. Ciuray ład	114
77. Na granicy	115
78. Waj	117
79. Lis ławowy	117
80. Piłtno	118
a) Gry wyciągowe	
81. Polowanie	120
82. Bieg rasławowy (Wiel)	124
IV. Gry skoczne:	
83. Żaby i bocian	126
84. Kłasy	127
85. Zajczek	129
86. Franek	130
V. Gry kopne:	
87. Nożna w kole	131
88. Nożna z wleś	132

89. Podaj dalej	132
90. Nożna z branką	133
91. Nożna angielska	134
92. Nożna polska	138
VI. Gry z masowaniem:	
93. Piotruszka (Paul Róbi)	142
94. Kłota kula	144
95. Anioły i Djabły	144
VII. Gry rzutne:	
a) Gry rzutno-proste	
96. Kucyński	149
97. Biczki	147
98. Na łosy	149
99. Kulante	150
100. Dama	150
101. Piskier	151
102. Katarzyna	151
103. Kręgle polskie	152
104. Kufłki	157
105. Skowronek (Kamarek)	178
106. Śnieżki	178
107. Świdce	181
108. Mata (Jancie)	181
109. Kosm	183
110. Szarnak	184
111. Rapa (Solara)	185
112. Kowal	185
113. Wyciąg piłek w dwóch rzędach	187
b) Gry rzutno-białe	
114. Stójka	188
115. Wokatus	189

116. Dotki	190
117. Tejmiki	190
118. Elektra (Klustracja)	191
119. Złoty	191
120. Wścig pił w dwuosobu	192
121. Koszykowa	192
VIII. Gry z podbijaniem:	
122. Świnka	203
123. Krąg	204
124. Kieszka prosta	205
125. Kieszka z matematyką	207
126. Kieszka cyfrowa	208
127. Stręka	208
128. Matka i córka	209
129. Wieża	210
130. Palant prosty	211
131. Palant z matematyką	214
132. Palant z geografią	222
133. Pięćdziesiątka	224



**DAWNIEJSZE DZIELA TEGOŻ AUTORA
TREŚCI HYGIENICZNO-WYCHOWAWCZEJ:**

Zasady wychowania fizycznego. — Kraków (Przedleś) 1904.

(To samo w tłumaczeniu czeskim, Praga, Družina Komenského, 1906).

Les écoles polonaises et leurs conditions hygiéniques. — Lwów 1910.

Harca młodzieży polskiej. — Lwów (Tow. nauk. szkół wyk.), wyd. 2.

KSIĄŻNICA POLSKA

TWA NAUCZYCIELI SZKÓŁ WYŻ.

LWÓW — CZARNECKIEGO 13
WARSZAWA — NOWY ŚWIAT 19

POLECA NASTĘPUJĄCE KSIĄŻKI DLA MŁODZIEŻY:

CHRZANOWSKI B.: Z wybrania i o wybraniu.
— Na kazimierskim brzegu.

CZERNIECKI J.: Broniany.

JEZERSKI E.: Ojczyzna.

— Serce Polski.

KARPOWICZ J.: W świątyni roznieć słowa Kościuski.

MICKIEWICZ A.: Pan Tadeusz. Wydal. J. Bystrzycki i M. Janik.

OROSKIEWICZ W.: Z dziejów walk i cierpień na kresach. Z 12 ilustracjami i barwną okładką.

OSTROWSKA BR.: Książka jutro, trzy tajemnice gorącego deszczu.

POLSKI LAN: Żyła współczesnych poezji.

ROMANOWSKI M.: Wybór pism, Tom I i II.

SKOCEYLAS L.: Wypiski, jako pisma państwowej publicy.

ŚLECZKOWSKA M.: Wzrost dzierżawnej ziemi.

— Z orlą celi. Powieści i obrazy historyczne.

WAYDA W.: Pod Kryniami polodnia. Kartki z podróży do Australji.

