

829.

Wzrost i gny

Paulakowski

KLUB SKAUTOWSKI
Związku Katolickiego i Lubielskiego
CENTRALA NIEKOLEJNICZKA PEDAGOGICZNA

5829

WSTĘP.

Wielka gra i małe gry. Wiedź i miasto jako teren pracy. Stosunek drużynowców i zastępowej do podręcznika. Typy gier i ich stosowanie. Sprawność organizacyjna zespołu. Współzawodnictwo. Przygotowanie pomocy do ćwiczeń.

„Skauting jest wielką grą” — powiedział Baden Powell. Wiele w tym zdaniu się mieści. Bowiem całe życie harcerskie jest grą, w której wygra ten, kto więcej wewnętrznych i zewnętrznych przeciwników prawdy zwycięży, kto siebie i życie swoje potrafi utrzymać w garści, po manowcach nikomu wodzić się nie da. Postępowanie harcerki wobec młodszych i słabszych, większych i silniejszych jest grą, jest walką z przeciwnikiem będącym zawsze tam, gdzie jest ruch, z przeciwnikiem, który czołga na słabość, bezmyślność, egoizm, pobłażanie dla własnych błędów.

Grze towarzyszy zawsze pragnienie zwycięstwa, — zaś zwycięstwo, którego pragnie harcerka musi być piękne i szlachetne. Tylko tam gdzie jest bierność, apatia, wległość lub zło, tam tylko niema harcerstwa. Jak trzeba w czasie

gry postępować aby zwyciężył, mówi nasze „Czujaj”, które jest zarazem pozdrowieniem, przypomnieniem, ostrzeżeniem i podnieciem.

Jeśli życie, które jest największym wychowawcą, to wielka gra, czyż nie można przez odpowiednio dobrane drobne gry zdobywać drobnych wartości, które przygotowują człowieka do wielkiej gry dla wielkich celów?

Jeżeli wartości wychowawczych życia nie zastąpi żaden wykład, żadna przemowa, żadne najgłębsze ujęcie jego charakteru i cech, — czy znówu gra odpowiednio dobrana nie zastąpi wywodów moralizatorskich, wykładów teoretycznych, opowiadań faktami nie popartych? — Czy życie nie mocniej uderzy w młodą wyobraźnię, nie przeniknie głębiej do umysłu i serca człowieka, niż najbardziej ideowe i piękne słowo?

Czyż nie większą ma wartość wszystko to, co własnym trudem zostało zdobyte, niż to, co gotowe, bez żadnego wysiłku z naszej strony, stało się naszym udziałem?

Takie nasuwały się pytania, a odpowiedzią na nie stało się postawienie gier i ćwiczeń na czele metod harcerekich w imię hasła: — przez czyn i trud do wychowania człowieka pracy twórczej i wytrwałej.

Ale przecież nie każda gra jest ćwiczeniem harcerekim. Cóż nadaje tę cechę charakterystyczną?

Tę gry harcerekie musi być atmosfera radosna, która sprawia, że zwycięstwo wolne jest od zarozumiałości, zazdrości i egoizmu. Atmosfera ta bowiem uczy zwycięzcę i zwyciężo-

nego być rycerskim, zaś harcereką zasada, że zwycięzca może być tylko gromada i że jednostka pracuje nie na swój triumf, ale na triumf swej gromady, podnieca zmysł społeczny, rozwija poczucie braterskiej solidarności.

Gra harcerekie musi być uczciwa, szlachetna i kulturalna w celach i środkach, musi być planowo przeprowadzona i sprawiedliwie zakończona. Ma wychowywać, nie zaś demoralizować, ma dawać najszlachetniejsze uczucie zasłużonego zwycięstwa i słusznej przegranej, nie zaś rozgoryczenie, poczucie krzywdy i zawiedzionego zaufania.

Normalnym terenem życia harcerekiego nie są cztery ściany pokoju, ale szeroki świat przyrody, która wychowuje dziś młodych ludzi, jak wychowywała dawniej młodą ludzkość.

W dzisiejszej pracy harcerekie nie możemy życie wszystkich drużyn traktować jednakowo. Wieś jako środowisko, szeroka przestrzeń lasów i pól jako otoczenie, jest dziś udziałem tylko pewnej części młodzieży, równie silnie tęskniacej do miasta, jak tęskni do wsi druga część, której życie w trzech czwartych roku upływa w murach miejskich, zaś tylko na 1—2 miesiące przenosi się „na łono natury”. Trzeba pamiętać i o tej grupie młodzieży, której w ciągu całego roku warunki nie pozwalają na opuszczenie miasta.

Taki stan rzeczy sprawia, że miasto i wieś traktować musimy na równi jako teren pracy drużyny; a ze względu na zasadnicze różnice

między wsią i miastem, inne ćwiczenia stosować będziemy w polu i w lesie, inne zaś na ulicach i wśród zabudowań miejskich. Czy to na wsi czy w mieście, pierwszy rok upływa przeważnie wśród zbiorów prowadzonych w izbie i zrzu w małym, potem coraz szerszym promieniu najbliższej okolicy. Sygnałem do opuszczenia izby i ciasnych ulic jest zazwyczaj nadejście wiosny— ćwiczenia i gry stają się wtedy treścią parogodzinnych, t. zw. „zielonych zbiorów” w parkach i zagajnikach, na pobliskich polach i łąkach, bądź wycieczek krótszych i dłuższych. Również w okresie jesiennym dopóki tylko można przedłuża drużyna swoje „zielone” zbiórki, które coraz bardziej stają się „złote” i „szare”. Ale i wtedy, gdy mróz chwyci ziemię, a śnieg zmieni charakter terenu, nie idzie drużyna śladem miasta, jezusa lub innego „godła zastępu” odprawiającego jeża lub innego „godła zastępu” odprawiającego gdzieś w zacisznej kryjówce zimowy sen. Niechno tylko słońce zaświeci, wybiegają zastępy na „białe” już teraz zbiórki, zda się, zmuszające do ćwiczeń tropicieleńskich, zarówno ze śladem człowieka, jak i „zwierzyny”.

Ale siedzibą stałą staje się wówczas Izba. Bywa to wspólnymi siłami urządzona, kochana i przytulna własna Izba drużyny. Bywa sala szkolna cenna, bo ciepła i oświetlona, lub czasem tylko dlatego że sucha, klasa do której na zbiórki idą dziewczynki z kawałkiem węgla i ze świeczką. Lokal „Izba” zwany bywa w obecnych warunkach różny, rzadko jednak aż tak słby, by trzeba było zbiórki odkładać do lepszych czasów. Jeśli jest zimno i ciemno, grzeje mło-

dosć i współzycie i ruch, mróki rozprasza śmiech wesoły, śpiew i gawęda z zastępową lub drużynową, wspomnienie dni słonecznych i przygotowywanie tych, które idą.

A największą pomocą w owym dążeniu do jutra i w wywoływaniu gromadnego śmiechu i ruchu — są ćwiczenia i gry — byle ich zapas był duży, byle były żywo i ciekawie prowadzone, byle dziewczynki czuły, że „kim”, „podchodzenie”, „tonący okręt” czy „czarodziej” jest drobniem ogniwem długiego łańcucha wiedzy praktycznej, która kto wie kiedy i w jakich warunkach, okaże się tak bardzo pożyteczna.

* * *

Drużynowa niezawsze posiada dostateczny zapas gier lub pomysły do samodzielnego ich układania, niezawsze tedy może dobrze prowadzić w drużynie ten dział pracy i zastępowym pomóc w organizowaniu ćwiczeń zastępów. Dlatego okazało się koniecznem zebranie gier i ćwiczeń stosowanych przez różne drużyny i oddanie ich do użytku ogółu zastępowych, drużynowych i wszystkich tych, którzy w naszej organizacji i poza nią przez czyn chcą przygotować człowieka do czynu. Ćwiczenia te i gry zgrupowane zostały w rozdziały, odpowiadające działom pracy harcerskiej.

Zastępową lub drużynową korzystającą z podręcznika czerpie z niego pomoc i radę, lecz nie czyni tego machinalnie i bezmyślnie. Drużyna nowa czy stara, miejska czy wiejska, szkolna czy mieszana lub pozaszkolna, dziewczęta młod-

sze lub starsze, wyrobione mniej lub więcej, mające żywsze zainteresowanie w tym, lub innym kierunku — oto kilka zaledwie wypadków, które wpływają na stosunek zastępowej i drużynowej do zbiórki gier. Nawet gdy zastępową, przygotowującą materiał na szereg zbiórek, wybierze już z podręcznika odpowiednie gry i ćwiczenia uwzględniając warunki swej pracy, nawet wtedy narzuca się niejednokrotnie potrzeba wprowadzenia takich lub innych zmian do opisanej gry. Musi to być robione ze znajomością rzeczy, świadomością celu i ścisłością, — ale jest konieczne. Harcerstwo jest sposobem życia i nie może być wykonywane według jakiejś recepty, nakazu z góry, z zewnątrz, dla wszystkich jednako. Szablonowe odprawianie zbiórki za zbiórką nie jest jeszcze wychowaniem harcerskim. Zastępową, sama lub z pomocą drużynowej, musi zrozumieć czego chce, opracować plan pracy na pewien dłuższy okres i realizować go konsekwentnie. Nadewszystko zaś, musi czuć, aby poznać warunki pracy i jej możliwości, aby zrozumieć dziewczęta, ich życie, potrzeby, zamiłowania, aby podjąć swemu zadaniu i, prowadząc zastęp, jednocześnie wychowywać siebie. Nie trzeba dłużej wyliczać — wystarczy stwierdzić, że niema takiego momentu, w którym zastępową i drużynową nie potrzebowałyby czuć.

Olbryzmyli większość zamieszczonych w niniejszym zbiorce ćwiczeń i gier przeznaczona jest do przeprowadzania w zastępie, mniejszość — w drużynie. Dlatego drużynową musi być w tej dziedzinie częściej instruktorką zastępowych, niż

kierowniczką gier i ćwiczeń, bezpośrednio przeprowadzanych. Aby jednak innych instruować, musi posiadać nie tylko wiadomości zaczerpnięte z książki lub nabyte na kursie, musi mieć praktykę zdobytą w zastępie, którego była członkiem, na stanowisku zastępowej, i w zastępie zastępowych drużyny, musi stale rozwijać, wzmacniać, rozszerzać swój stosunek do pracy instruktorskiej i swoje doświadczenie osobiste. Gra jest dostosowaniem do pracy wychowawczej naśladownictwem pewnych przejawów życia i żywy musi być stosunek instruktorki do niej i do zbiórki, który ma tu pełnić rolę pomocniczą. Dlatego drużynową, a z jej pomocą i zastępową, powinna starać się:

- poznać dokładnie układ i treść podręcznika;
- coraz trafniej dobierać ćwiczenia i gry zawarte w podręczniku, zgodnie z programem pracy drużyny (zastępu);
- coraz sprawniej wprowadzać do wybranych ćwiczeń i gier zmiany, o ile te okażą się istotnie potrzebne;
- zapisywać w specjalnym zeszyciku zarówno wprowadzone zmiany, jak projekty nowych ćwiczeń i gier, które nasuną się w pracy, aby mieć zbiorek własny, stale rosnący, żywy, nieraz innym pożytecznie służący.

Zaznaczamy z góry, że nasz zbiorek prawie zupełnie pomija te typy gier, które Z. Wyrobek podaje w podręczniku pt. „Harcerz w po-

lu". Ćwiczenia i gry nasze mają być jedynie uzupełnieniem tej książki dobrze znanej i dla pracy ogromnie cennej. Zgrupowane są tu ćwiczenia i gry przystosowane do pracy zastępu czenia i na terenie miasta, oraz niektóre do w izbie i na terenie miasta, oraz niektóre do przeprowadzania na zbiorach w zielonym terenie.

Pewne gry umieszczone w zbiorze mogą być traktowane, jako systematyczne ćwiczenia (np. zmysłów), które należy prowadzić na zbiorach stale, utrudniając i urozmaicając stopniowo. Inne mogą być wykorzystane w celu pobudzenia dziewcząt do zainteresowania się różnymi dziedzinami pracy. Przez szereg odpowiednio dobranych i przeprowadzonych gier dziewczęta zapoznają się praktycznie z różnymi „umiejętnościami”, wśród radosnych i żywych przeżyć towarzyszących grze. Niektóre znów dadzą się zastosować jako sprawdzian wyćwiczenia dziewcząt w zakresie III-go, II-go, a nawet I-go stopnia: wykazując sprawność jednych dziewcząt, a niedostateczne wyrobienie innych, zorientują zastępową w poziomie zastępu, zachęcą dziewczęta do wzajemnego pomagania sobie i do wysiłku samodzielnego, pobudzą wolę i energię, rozwiną poczucie solidarności.

W niniejszym wstępie nie mówimy o tych wychowawczych wartościach gry, których związek ujęcie można znaleźć w książce Z. Wyrobka „Harcercz w polu”. Tu zwrócimy uwagę na to, że ćwiczenia i gry harcerskie, zarówno te które mają kształcić jednostkę, jak i przeznaczone dla gromadki, przeprowadzane są w zespole. Dla tego pożądanym jest wykorzystanie ich jako środka

kształcącego sprawność organizacyjną zespołu — koordynowanie ruchów w współpracy, umiętność odpowiedzialnego rozkładania wysiłku, samopomoc, solidarność i t. p. Pracę wychowawczą w tej dziedzinie możemy nazwać walką z nieładem, chaotycznością, egoizmem, słabością, brakiem odpowiedzialności za siebie i za wspólnie wykonywaną pracę i z tym podobnymi chorobami współzycia i współpracy społecznej. Warunkiem zwycięstwa jest silna wola i czujność drużynowa.

Musi ona być obiektywnym, sprawiedliwym, konsekwentnym i bezwzględny sędzią zarówno dla siebie, jak i dla innych. Tu pomocą będą jej t.zw. „formy zewnętrzne”, same posiadające minimalną, właśnie „zewnętrzną” wartość wychowawczą. Nabierają one ogromnej ceny, gdy drużynowa widzi w nich ramy obejmujące treść poważną, symbol idei służby, który musi być uszanowany. W ćwiczeniach harcerskich nie ma musztry: kształcą one od wewnątrz. Działa tu jedynie wola każdej jednostki, kierowana przez prowadzącą grę, przez jej przykład, przez sygnał, przez porozumienie. Prowadząca grę jest karna wobec przepisów gry — oznacza to na każdym kroku — pobudza to wolę dziewcząt do opanowania się i wysiłku w pracy nad sobą. Zastęp gwałtem rozprawia o tylko co ukończonym ćwiczeniu, wlicza go natychmiast „zawołanie zastępu”, użyte przez zastępową jako sygnał rozpoczęcia dalszej pracy. Zastępową porozumiewa się z zastępem: „nasza praca musi być zwarta, sprężysta, niewolno ani chwili stracić. Nie spóź-

niamy się — ja i wy; nikt na nikogo nie czeka; gdy wchodzić do izby przed zbiórką, stoicie w półkolu; tak samo ustawicie się, gdy będzie czas zbiórkę zakończyć. Przy grze Kima otoczyście stolik z przedmiotami równym, zwartym pierścieniem, żadna nie będzie się pechać, żadna nie będzie zaglądać przez ramię — każda będzie stać w tej samej odległości, aby jednakowo dobrze widzieć, — wtedy szanse gry i wygranej będą równe”.

Gdy na zbiórce drużyny ćwiczenie wymaga ustawienia się zastępów rzędami, drużynowa umówionym sygnałem (trzy gwizdki krótkie, jeden długi) przywołuje do siebie zastępowe, informuje je o rodzaju gry, pomocach, sztyku. Zastępowe wracają do zastępów. Krótka zapowiedź gry, niezbędne informacje, zajęcie przez zastępową właściwego miejsca, ręka podniesiona do góry — cicho i sprawnie zastępy stają w rzędach i gra się rozpoczyna.

„Ponieważ prawie wszystkie gry i ćwiczenia uwzględniają czynnik współzawodnictwa, które równie dobrze może spęczyć lub zniszczyć wartość wychowawczą gry, jak ją podnieść i rozwinąć, drużynowa powinna znać i wpoić w zastępowe zasady współzawodnictwa harcerskiego, którym VII Konferencja Instruktoerek harcerskich w Róźnie z 1927 nadała następujące brzmienie:

„Pomimo licznych niebezpieczeństw, grozących charakterowi młodzieży przy stosowaniu współzawodnictwa, Konferencja u-

waża je za ważny czynnik wychowawczy, który podnosi sprawność drużyn, wydobywa maksimum wysiłku i budzi chęć osiągnięcia coraz doskonalszych wyników pracy.

Celem uniknięcia ujemnych skutków współzawodnictwa należy:

1. Wychowywać młodzież tak, aby umiała zwyciężać po rycersku i pogodnie przegrywać;
2. Unikać zawodów indywidualnych;
3. Znieść zawody o pierwszeństwo drużyn;
4. Przy organizowaniu zawodów czuwać nad tem, by do danych zawodów stawały drużyny mniej więcej równych sił, z bezwzględnością przestrzegać prawideł gry, oraz dbać specjalnie o bezstronność i obiektywizm sędziów.
5. Przy ocenie wyników zawodów należy brać także pod uwagę dokładność, estetykę i styl wykonania.
6. Celem złagodzenia napięcia nerwowego współzawodników, należy zawody traktować jako rzecz zwykłą i idącą po linii normalnej pracy harcerskiej.
7. W zawodach harcerskich chodzi nie o wykazanie wyższości nad innymi, lecz o doścignięcie się do jak najwyższego poziomu; przeto w jednych i tych samych zawodach kilku zawodników może osiągnąć wyniki najwyższe”.

Ocena wyników gry nie jest sprawą łatwą. O ile gra jeden zastęp, a „wygrywają” pojedyncze dziewczęta, zastępową ocenia, które zadanie swoje wykonały najlepiej, które dobrze, które jeszcze muszą w danej dziedzinie popracować nad sobą. O ile grają dwa zastępy, wygrywa jeden z nich lub oba, zależnie od tego, jak wykonają powierzone sobie zadanie. Należy pamiętać, że te zadania powinny być albo identyczne, albo jednakowo trudne. O ile w grze bierze udział więcej zastępów, np. cztery, można wyniki ocenić w sposób następujący:

Za wykonanie ćwiczenia — każdy zastęp otrzymuje tyle punktów, ile dobrych odpowiedzi dały tworzące go dziewczęta.

Za szybkość wykonania — zastępy, które pierwsze wypełniły zadanie otrzymują 3 punkty, następne 2, dalej 1, wreszcie 0. Przyczem: jednakowych ocen może być kilka np. zastępy I i II wykonały ćwiczenie pierwsze, — otrzymują po 3 p., zastęp III — wkrótce potem — otrzymuje 2 p., zastęp IV jest ostatni — otrzymuje 0 punktów.

Za jedno wykroczenie w przestrzeganiu przepisów gry odejmuje się 2 punkty, za dwa wykroczenia 4 p. i t. p.

Najczęściej decyduje się tylko które zastępy zajęły I-e, II-e, III i t. p. miejsca, bez różniczkowania „za co”. Ocenę w punktach należy stosować ogólnie i nie za często.

Nawet przy pobieżnym przerzucaniu kart podręcznika zwraca uwagę duża liczba ćwiczeń i gier wymagających pomocy: linek, kart pocztowych z obrazkami, opasek, piłek, map i t. p. Niejednokrotnie są to przedmioty, które można mieć raz na zawsze. Kompletuje się je stopniowo i do użytku wszystkich zastępów przechowuje w szafce drużyny. Często potrzebne są przedmioty za każdym razem inne, lub takie, które muszą być specjalnie przygotowane i przyniesione — np. drobiazgi do wzrokowej gry Kima, próbki do gry Kima smakowej i t. p., obowiązek skompletowania tych pomocy należy do zastępowej i ona jest odpowiedzialna za to, by niczego nie brakło. Niektóre przedmioty mogą być przynieszone przez dziewczęta, a kompletowane bez ich udziału przez zastępową.

Pomoce do innych jeszcze ćwiczeń muszą być własnoręcznie wykonane, i tu cały ciężar pracy nie powinien spadać na zastępową z dwóch przyczyn:

1. Niejednokrotnie jest to praca dla jednej dziewczynki za dużo.
2. Współpraca dziewcząt, bądź wspólnie na zbiorce wykonujących przybory, bądź część pracy otrzymanej na zbiorce spełniających w domu, ma duże znaczenie wychowawcze i sama jest grą, choć dziewczęta nie zdają sobie sprawy z tego, że i tu ktoś zwycięża, ktoś otrzymuje najpierwsze miejsce, ktoś jest niestaranny, a ktoś wogóle zapomniał.

Powtarzamy: gra jest dostosowaniem do potrzeb wychowania czynnego, naśladownictwem pewnych naturalnych przetyd. Im ciekawszy i tywszy jest sposób przeprowadzenia ćwiczeń i gier w drużynie, im szybszym i bardziej sprężystym krokiem idzie ona przez gry naprzód, tem prędzej gra przestanie być imitacją, a stanie się prawdziwym zdarzeniem, w którym drużyna, zaścęp lub jednostka wykate stopień swego przygotowania do czynu i wartość swego charakteru od gry się uchyli, przegra, lub zwycięży.

A. ĆWICZENIA ZMYŚLÓW.

I. Ćwiczenia wzroku.

1. Szukanie przedmiotu schowanego.

Gra zastęp lub drużyna.

W czasie nieobecności dziewcząt kierowniczka ćwiczenia chowa w pokoju drobny przedmiot (kluczyk, pierścionek, napastrzek i t. p.) w ten sposób, by możliwie w całości był widoczny. Następnie wezwane do pokoju dziewczęta szukają schowanego przedmiotu w zupełnem milczeniu (traktowanym jako ćwiczenie woli) nie dotykając żadnych przedmiotów, bowiem chodzi o ćwiczenie wzroku, bez udziału innych zmysłów. Ćwicząca, która znajdzie ukrytą rzecz, siada, starając się jednak nie zwrócić uwagi innych na miejsce, w którym schowany jest przedmiot. Grę można utrudnić przez dobór przedmiotu, przez chowanie go na tle barwy podobnej itp.

Uwaga. Gdy w podobnem ćwiczeniu przedmiot chowają wszystkie dziewczęta, zaś szuka go jedna, kierując się wskazówką „ciepło — zimno”, lub natężeniem głosu śpiewających jednocześnie dziewcząt: 1) ćwiczymy zarówno wzrok, jak słuch i orientację; 2) pozabawiamy czynnego udziału

w ćwiczeniu wszystkie dziewczęta, wyróżniając tylko kilka z pośród nich.

2. Zbieranie różnokolorowej bawełny.

Gra zastęp lub drużyna zrazu w lokalu zamkniętym, potem na zielonych zbiorkach w terenie niezbyt rozległym, o granicach określonych. W czasie nieobecności dziewcząt zastępowa (drużynowa) rozkłada w pokoju na sprzętach, lub w ogrodzie na krzakach, gałęziach drzew, trawie itp. określoną liczbę (kilkadziesiąt) krótkich jednakowej długości nitki różnobarwnej bawełny. Każda z wpuszczonych na teren ćwiczenia dziewcząt stara się zebrać jak największą liczbę nitki.

Odmiana. Zastępowa rozkłada nitki tylu barw, ile jest dziewcząt w zastępie, przyczem liczba nitki każdej barwy powinna być jednokowa. Każda z dziewcząt otrzymuje próbkę bawełny innego koloru i polecenie przyniesienia wszystkich (liczby siema) nitki tej barwy.

3. Kto więcej znajdzie?

Ćwiczenie dla zastępu w lokalu zamkniętym. Zastępowa poleca dziewczętom odnaleźć 10 (lub inną liczbę) ukrytych poprzednio pinełek lub szpilek.

4. Gra Kima wzrokowa.

Gra zastęp. Zastępowa układa na równym i jednolitem stole od 11 do 24 drobnych przedmiotów, odpowiednio przed zbierką przygotowa-

nych i poleca dziewczętom patrzeć na nie przez czas z góry określony (30 sekund do 2 minut). Przy grze obowiązuje milczenie i obserwowanie tylko za pomocą wzroku, bez udziału innych zmysłów, zwł. dotyku (ćwiczenie woli jako składnik gry Kima). Po upływie oznaczonego czasu zastępowa nakrywa przedmioty, wyznaczając dziewczętom czas około 5 m. na zapisanie z pamięci przedmiotów obserwowanych, co również musi być dokonane w zupełnej ciszy i samodzielnie przez każdą uczestniczkę ćwiczenia. Zastępowa na podstawie zebranych kartek ustala rezultat ćwiczenia, posługując się następującą tabelką:

Zastęp IV „Sarni” i Zbiórka dn. 6/IV 1930	Ołówek atr.	Guma	Stalówka	Obiadko	Igła	Szpilka	Naparstek	Zegarok	Kompoz	Gwiazdek	Notes	Linijka	R A Z E M
Zosia Al.	1	1	1	1	—	1	1	—	—	1	1	—	8
Hanka M.	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
Maryla K.	—	—	1	—	—	1	1	1	1	—	1	1	7
Irena O.	1	1	1	1	—	1	1	1	1	—	1	1	10
Ola B.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Wyniki:													
Ola ¹² / ₁₂ , Hanka ¹¹ / ₁₂ , Irena ¹⁰ / ₁₂ , Zosia ⁸ / ₁₂ , Maryla ⁷ / ₁₂													

Tabelki takie, prowadzone porządkie i ułożone w kolejności dat zbiorów, stać się powinny dowodem rozwoju spostrzegawczości wzrokowej dziewcząt danego zastępu, wskazówką dla zastępowej przy rozkładaniu dalszych ćwiczeń zmysłów, wreszcie, podstawą zaliczania dziewczętom VI punktu próby ochotniczki.

Trudność ćwiczenia powinna być stopniowo zwiększana przez:

1. Powiększanie liczby przedmiotów.
2. Urozmaicanie ich jakości.
3. Skracanie czasu przeznaczanego na obserwowanie przedmiotów i na ich zapisywanie z pamięci.
4. Układanie przedmiotów na tle różnych barw.
5. Zwiększanie wymagań przy zapisywaniu przedmiotów, począwszy od „wylicz”, skończywszy na „opisz każdy przedmiot dokładnie”, oczywiście przeznaczając na zapisywanie więcej lub mniej czasu, zależnie od trudności zadania.

Uwaga. Istnieje niezliczona liczba odmian „gry Kima”, w której przeprowadzaniu inicjatywa kierowniczką ma szerokie pole działania. Grę Kima stosujemy jako ćwiczenie wszystkich zmysłów, odpowiednio zmieniając treść i charakter gry. Z tym typem ćwiczeń spotkamy się w każdym niemal dziale niniejszego podręcznika.

5. Gra Kima „po koleci”.

Dziewczęta (zastęp) i zastępowa stoją w zwartym pierścieniu. Zastępowa kolejno wy-

dobywa z pudełka lub woreczka przygotowane przedmioty i pokazuje je dziewczętom. Jak zwykle obowiązuje cisza i niedotykanie przedmiotów. Po skończonej obserwacji dziewczęta zapisują zapamiętane przedmioty, starając się zachować kolejność, w jakiej je widziały. Wygrywa mająca najmniej błędów.

6. Gra Kima „jakościowa”.

Zastępowa przygotowuje przedmioty jednego rodzaju, np. rozmaite guziki, znaczki pocztowe, ołówki, pudełka, karty pocztowe. Po upływie czasu przeznaczanego na obserwację, dziewczęta podają możliwie dokładny opis każdego oglądanego przedmiotu.

7. Kilim.

Zastępowa pokazuje część kilima, lub namalowany na papierze wzór na „paslak”. Dziewczęta przyglądają się stojąc jak w grze Kima „po koleci”, a następnie zapisują zapamiętane barwy. Utrudnieniem będzie wymaganie oznaczenia kolejności następujących po sobie barw i szerokości każdej barwy.

8. Badanie barw.

Dzielimy arkusz papieru na kilkanaście kwadratów. Część pól malujemy na różne kolory, umieszczając je grupami: zielony obok niebieskiego, niebieski obok lila i fioletowego, czerwony

kolo żółtego, różowy blisko pomarańczowego itp. Chodzi o to, by barwy, które mogłyby ulec zamianie były kolo siebie np. zielona i niebieska.

Zastęp staje w pewnej odległości naprzeciw arkusza, każda z dziewcząt dzieli swoją kartkę papieru na pola tak, jak to jest na arkuszu, i zaznacza napisami jakiej barwy są poszczególne.

9. Zmiana w ubraniu.

Dwa zastępy stoją naprzeciw siebie. Każda z dziewcząt zastępu np. „Piszek” obserwuje tę dziewczynkę z zastępu „Wiewiórek”, która naprzeciw niej stoi. Po upływie określonego przez kierowniczkę ćwiczenia czasu, na dany przez nią sygnał, zastęp obserwujący robi w tył zwrot, zaś każda „Wiewiórka” zmienia coś w swoim ubraniu, uczesaniu itp. Na następny sygnał „Piszki” robią znowu w tył zwrot i kolejno wymieniają zmiany zauważone w wyglądzie „Wiewiórek”. Ćwiczenie trzeba przerobić conajmniej dwukrotnie zmieniając role zastępów, a następnie stwierdzić, który zastęp jest bardziej spostrzegawczy.

10. Mundur.

Celem ćwiczenia jest zapoznanie ochotniczek z wyglądem pełnego i porządnego umundurowania harcerki, przyzwyczajanie dziewcząt do dbania o wygląd ich mundurów. I w tem ćwiczeniu jeden zastęp obserwuje, drugi jest obserwowany. Zastęp drugi, np. „Jaskółek”, wychodzi

do sąsiedniego pokoju i przygotowuje się do przeglądu, przyczem tylko część dziewcząt pozostaje w pełnym umundurowaniu. Inne zdejmują czapki, krawaty, odpinają guziki od kieszeni, źle zakładają pasek itp. Tymczasem pozostały w izbie drużyny zastęp „Gołębi” przygotowuje notesy i ołówki i ustawia się w podkowę. Każda „Jaskółka” wchodzi po kolei do izby, wolno obchodzi „Gołębie” raz lub dwa razy tak, by każdy mógł ją ze wszystkich stron obejrzeć i wychodzi. Tak przychodzą kolejno wszystkie „Jaskółki”. W czasie ćwiczenia „Gołębie” przyglądają się mundurów „Jaskółek” i notują swoje uwagi.

Ćwiczenie kończy się rozpatrzeniem przez drużynową owych notatek i gawędą o mundurze i jego znaczeniu.

11. Tajemnicze zadanie.

Zastępowa: „Dzisiaj każda z was otrzyma ćwiczenie do przerobienia w domu zaraz po powrocie ze zbiórki. W tych zaklejonych kartkach jest ono opisane, ale kartki wolno otworzyć dopiero w domu. Pamiętajcie, że na słowie wszem powinienam polegać jak na słowie Zawiszy”.

Przykłady treści kartki: 1) Jakie obrazki wiszą na północnej (wprost wejścia) ścianie naszej izby? Opisz. 2) Ile doniczek stoi na każdym oknie w dużej sali. 3) Opisz jak była ubrana dzisiaj Hala B. i Wanda S. itp.

12. Niekące obrazy.

Zastępowa przygotowuje serię 8—12 barwnych pocztówek, które po kolei pokazuje dziewczętom.

czętom stojącym w pierścieniu. Po skończonej obserwacji dziewczęta zapisują nazwy odpowiadające według nich treści każdego obrazka. Wygrywa ta z dziewcząt, która najwięcej obrazków trafnie nazwała i najwięcej zapamiętała.

Dla utrudnienia ćwiczenia zastępową może polecić zapisywanie nazw w porządku oglądania obrazków.

13. Deseń.

Zastępową pokazuje dziewczętom kawałek tapety lub papieru introligatorskiego, a następnie poleca zaobserwowany deseń odrysować z pamięci. Należy rozpoczynać od rysunku bardzo prostego.

14. Szachownica.

Zastępową przygotowuje arkusz papieru podzielony na 25 pól, w których rozmieszczone są dowolnie książki: 5 dużych i 5 małych. Przez określony przeciąg czasu dziewczęta przyglądają się arkuszowi, a następnie odrysowują go z pamięci razem z książkami, które powinny być tak rozmieszczone, jak na arkuszu. Dla utrudnienia ćwiczenia można zamiast książek rozmieścić na szachownicy kilka figur geometrycznych.

15. Figury geometryczne.

Zastępową wycina z tektury komplet figur geometrycznych różnych wymiarów. Podczas zbiórki układa je na stole i poleca dziewczę-

tom zapamiętać kształt, plan rozłożenia na stole i różnice wielkości poszczególnych figur. Najtrudniej trafnie ocenić stosunek wielkości trójkąta i figur leżących pod kątem do krawędzi stołu i kilku innych figur — praktyka powie których. Początkowo układ figur musi być zupełnie prosty, w stosunku do krawędzi stołu równoległy

16. Podpatrywanie „jelenia“.

Gra zastęp w pokoju lub na zielonej zbiorce. Dziewczynka wybrana na „jelenia“ zamyka oczy, a pozostałe ukrywają się. Następnie „jeleni“ wykonywa 10 różnych ruchów: np. patrzy na zegarek, pisze na tablicy, czyści obuwie, skacze przez rów itp. Gdy skończy, dziewczęta zapisują zauważone i zapamiętane ruchy. Wygrywa ta dziewczynka, która zauważy i zapisze najwięcej ruchów, zaś ta, którą w czasie ćwiczenia jeleni zauważy, przestaje grać.

II. Ćwiczenia słuchu.

1. Szukanie zegarka.

Gra zastęp lub drużyna. W czasie nieobecności dziewcząt zastępową (drużynową) chowa w pokoju zegarek tak, by widoczny nie był, lecz by można było usłyszeć go zbliżywszy się do jego kryjówki. Dalszy przebieg ćwiczenia — patrz A. 11.

2. Czy słyszysz?

Gra zastęp. Dziewczęta z zasłoniętymi oczami stoją pod ścianą. Zastępowa, stojąc pod przeciwległą ścianą, wywołuje szeptem imiona dziewcząt. Ta która posłysz swoje imię, podnosi rękę do góry.

3. Która klaszcze?

Zastępowa: Zosta z zawiązanymi oczami pójdzie do środka — my wszystkie stanemy dookoła pod ścianami w dość dużej od siebie odległości. Musi być zupełnie cicho. Ta na którą wskażę, klaszcze w ręce. — Gdy ty, Zostu, usłyszysz klaskanie, wskażesz ręką skąd głos pochodzi. Jeśli dobrze usłyszysz, zamienicie miejsca, jeśli źle, będziesz dalej wskazywać.

4. Ślepy zastęp.

Gra zastęp na boisku lub w dużej sali. Wszystkie dziewczęta mają zawiązane oczy. Zastępowa chodzi po boisku (sali) w różnych kierunkach i gwizdza. Dziewczęta usiłują wszędzie za nią chodzić, przyczem kierują się tylko słuchem.

5. Podchodzenie sarny.

Gra zastęp. „Sarna” stoi w środku, pozostałe dziewczęta w pewnej odległości dookoła. Dziewczynka wskazana przez zastępową jak naj-

ciszej podchodzi do sarny. Jeśli „sarna” szmer usłyszysz i kierunek tralnie ręką wskaże, podchodząca cofa się na poprzednie miejsce, i inna dziewczynka podchodzi na znak zastępowej. Wygrywa ta, która podeszła nieusłyszana i dotknęła ramienia sarny.

6. Kto idzie?

Gra zastęp. Każda z dziewcząt przechodzi kolejno przez pokój, aby inne mogły wsłuchać się w jej chód. Następnie jedna z zawiązanymi oczami siada na krześle, a inne przechodzą przez pokój pojedynczo. Słuchająca ma poznać kto idzie. Jeśli pozna, przechodząca zajmuje jej miejsce.

7. Port wejenny.

Gra zastęp w lokalu zamkniętym, lub na zielonej zbiorce. Otwarte drzwi są wejściem do portu. Dwie dziewczynki z zawiązanymi oczami jako krążowniki nieprzyjacielskie stoją po obu stronach drzwi. Inne dziewczęta jako okręty nieprzyjacielskie, starają się kolejno przejść przez drzwi tak cicho, by nie zatrzymały ich krążowniki stojące na straży.

8. Rozpoznawanie dźwięków.

Do pokoju, którego okna wychodzą na ruchliwą ulicę lub drogę, zbiera się zastęp z za-

wiązanymi oczami i w zupełnem milczeniu. Zastępowa otwiera okno—tedy dziewczęta starają się rozróżnić i zapamiętać usłyszane odgłosy. Następnie notują je i oddają zastępowej, jak w grze Kima.

9. Gdzie twój zegarek?

Gra zastęp lub drużyna. Instruktorka bierze kilka różnych zegarków, poleca dziewczętom zapamiętać głos każdego, poczem, w nieobecności zastępu chowa zegarki w różnych punktach pokoju i poleca dziewczętom: a) znaleźć opisany przez siebie zegarek (np. „zegarek srebrny na popielatej wstążeczce, cyfry arabskie”), b) zbliżywszy się do ukrytego zegarka opisać jego wygląd na podstawie jego głosu.

10. Za głosem gwizdka.

Grają dwa zastępy na zielonej zbiorce, w terenie pokrytym. W zastępach musi być równa liczba dziewcząt. Instruktorka przygotowuje przed grą tyle gwizdków o różnych tonach, ile jest dziewcząt w każdym zastępie. Każda Płiszka dostaje inny gwizdek i zaznajamia z jego tonem swoją partnerkę z zastępu Czajkę. Następnie, na znak dany przez instruktorkę, Płiszki rozbiegają się i ukrywają w promieniu 200—300 kroków od miejsca zbiórki. Gwizdząc w różnych odstępach czasu wabią do swoich kryjówek Czajki, przyczem każda musi trafić do swojej Płiszki, którą pozna po tonie gwizdka. Wygrywa

ta Czajki, które najprędzej wrócą do instruktorki ze swymi Płiszkami. Gra powinna być przerażana co najmniej dwukrotnie z zamianą ról. Sygnał wabiących powinien być ustalony, np. 2 długie gwizdy, 1 krótki, jeden długi itp. Ćwiczenie to dobrze jest przeprowadzać w czasie mgły lub wieczorem, lecz wtedy Płiszki muszą się ukryć w mniejszem oddaleniu od miejsca zbiórki.

11. Ptasznicy i ptaki.

Gra kilka zastępów w dużym lokalu (np. w szkole, bursie) lub w lesie. Jeden zastęp to ptasznicy, inne to ptaki, przyczem, albo każda z dziewcząt, albo każdy zastęp jest ptakiem innego gatunku. Ptasznicy nie wiedzą kto jakim jest ptakiem. Ptaki chowają się i z ukrycia odzywają się swymi głosami—ptasznicy po głosach rozpoznają ptaki i trafiają do ich kryjówek. Jeśli ptaka znajdą i nazwą trafnie, ten odchodzi od gry; również, jeśli ptaka nie poznają, a instruktorka uzna, że głos był źle naśladowany. Wygrywa ten zastęp, lub te dziewczynki, które najdłużej pozostaną w kryjówece i nie zostaną rozpoznane, mimo dobrego naśladowania głosu wybranego ptaka.

III. Ćwiczenia detyku.

1. Wybieranie przedmiotów.

Gra drużyna. Każda zastępowa przynosi na zbórkę pudełko lub woreczek z przygotowanymi

drobnymi przedmiotami w liczbie większej, niż liczba dziewcząt w zastępie.

Zastępy stoją rzędami równoległe do siebie. Na kilka kroków przed każdym zastępem zastępowa trzyma woreczek z przedmiotami. Na gwizdek drużynowy, pierwsze z każdego zastępu podbiegają do swoich zastępowych i wymieniony przez nie przedmiot znajdują w woreczku, posługując się tylko dotykiem. Wyląwszy przedmiot biegną na koniec na nowy sygnał drużynowej podbiegają drugie itd. Wygrwa zastęp, który pierwszy wybierze wskazane przedmioty.

Uwaga. Należy zwracać baczną uwagę na dobór przedmiotów. Do pierwszych ćwiczeń dobrze jest używać różnych drobnych przedmiotów, np. gumy, ołówki, liliżki, guziki itp. Potem należy przystąpić do odróżniania przedmiotów do siebie podobnych, takich, które często trzeba tylko dotykiem rozpoznawać—na nich najlepiej się wykaztałci wrażliwość palców dziewcząt. Oto kilka przykładów doboru przedmiotów do ćwiczeń trudniejszych:

- e) Monety polskie i, między niemi kilka różnych monet obcych.
- d) Próbkki tkanin: wełny, bawełny, płótna, aksamitu, trykotu itp.
- b) Warzywa: marchew, pietruszka, rzodkiew, burak, chrzan itp.
- a) Owoce: jabłko, gruszką, sliwka, morela, brzoskwinia itp.
- c) W małych płóciennych woreczkach: mąka, ryż, kasza jęczmieńna itp.

2. Rozpoznawanie rąk.

Jedna z grających wychodzi do drugiego pokoju. Pozostałe podają jej rękę przez szparę w drzwiach. Zgadująca ma rozpoznać czyje to ręką. Ta sama dziewczynka może podawać rękę jeden raz, lub kilka, zależy od decyzji zastępowej. W drugim wypadku ćwiczenie jest trudniejsze.

3. Rysunki.

Zastęp stoi w szeregu, każda z dziewcząt trzyma ręce za sobą. Pierwsza otrzymuje od zastępowej przedmiot, z którym zapoznaje się za pomocą dotyku, poczem składa go w ręce sąsiadki itd. Gdy przedmiot obejdzie wszystkie ręce, wraca do zastępowej, która go chowa, zaś dziewczęta przystępują do wykonania jego dokładnego rysunku.

4. Ślepa babka.

Gra zastęp. Jedna z dziewcząt jest „ślepa babką”, inne uciekają przed nią trzymając w ręku kawałki wełniane: sukno, wełnę, trykot, flanelę itp. Jeśli „ślepa babka” pochwyci jedną z uciekających—musi nazwać gatunek materiału (posługując się dotykiem), który złapana dziewczyna trzyma w ręku, wtedy złapana zajmuje jej miejsce, w przeciwnym razie goni w dalszym ciągu. Grę tę możemy urozmaicić dając dziewczętom do rąk różne gatunki materiału, papieru, rozmaite przedmioty itp.

5. Kto to?

Gra zastęp. Jedna z dziewcząt ma związane oczy, inne stoją w podkowie, niezbyt blisko siebie. Ćwicząca chodzi od jednej dziewczynki do drugiej i za pomocą dotyku poznaje kto to. Z poznaną zamienia jej rolę. Wszystkie dziewczęta zmieniają miejsce.

6. Co ukłuło.

Zastęp z związanymi oczami stoi lub siedzi w szeregu z wyciągniętymi rękami. Zastępowa kolejno dotyka każdej ręki przygotowanymi ostrymi przedmiotami, np. igłą, szydełkiem, szczyrykiem, grubym włosem itp. Następnie dziewczęta (po zdjęciu lub przed zdjęciem opasek z oczu) zapisują rozpoznane przedmioty w pierwszych ćwiczeniach w dowolnym porządku, potem z zachowaniem kolejności.

7. Gra kima jako ćwiczenie dotyku.

Gra zastęp. Zastępowa przygotowuje tyle jednakowych kompletów odpowiednio dobranych przedmiotów, ile jest dziewcząt w zastępie. Wszystkie grające z związanymi oczami siedzą np. dokoła stołu, każda ma przygotowany notes i ołówek. Zastępowe rozdają komplety przedmiotów, które dziewczęta mają dokładnie obejrzeć palcami, a potem, nie odwiązując oczu zanotować nazwę przedmiotu i jego cechy. Wygry-

wają te dziewczęta, których opisy będą najtrafniejsze, najdokładniejsze i najporządniej zapisane.

Uwaga. O ile komplet przedmiotów jest jeden, przechodzą one kolejno z rąk do rąk grających, które mają związane oczy. W tym wypadku ćwiczenie trwa dłużej, jest bardziej męczące i mniej ciekawe.

8. Magazynierka w ciemnościach.

Gra zastęp. Jedna z dziewcząt-magazynierka umieszcza na stole, półce, podłodze itp. przedmioty obozowe, sportowe itp. poczem zawiązuje sobie oczy. Dziewczęta z zastępu przychodzą do magazynu i proszą o wydanie np. łopatkę, dysku itp. Magazynierka znajduje dany przedmiot za pomocą dotyku i podaje dziewczętom. Po wydaniu w ten sposób 3-4 przedmiotów następuje zmiana magazynierki, przedstawienie przedmiotów i ćwiczenie trwa dalej.

Uwaga. Z czasem można wprowadzić następujące utrudnienie: wszystkie dziewczęta przyglądają się dokładnie sprzętom, na których mają leżeć przedmioty, następnie wychodzą z izby. Zastępowa sama rozkłada przedmioty, poczem wprowadza magazynierkę z związanymi oczami i wzywa dziewczęta. Magazynierka musi znaleźć wskazany przedmiot i doręczyć żądającej. Przy zmianie magazynierki zastępowa zmienia układ przedmiotów.

9. W mieszkaniu ciemności.

Gra zastęp. Wszystkie dziewczęta mają związane oczy, wszystkie też znają lokal, w którym odbywa się zbiórka. Zastępowa wydaje polecenie: np. 1) Ustawcie wszystkie krzesła dookoła stołu. 2) Pozbierajcie warcaby rozsypane na podłodze — pudełko jest zupełnie puste, (lub w pudełku jest tylko 3 warcaby) itp.

Uwaga. Polecenie można też wydawać indywidualnie, np. Zesiu, podaj mi grubą książkę ze skórzanym grzbietem i papierową zakładkę — znajdziesz ją na półce koło okna. Na stole leżą melowanki. Przynieś mi konie, kota i dziewczynkę itp. To ćwiczenie można też stosować w obozie w prawdziwych ciemnościach: pościelcie łóżka, spakujcie plecaki, biorąc następujące przedmioty.... zrolujcie koce itp.

10. Kopciuszek.

Gra zastęp. Każda z dziewcząt, siedzących z związanymi oczami, otrzymuje w koszyku, pudełku, kapeluszu itp. pewną ilość pomieszanych drobnych przedmiotów: fasoli różnych gatunków, gwoździ, guzików itp. Wygrywają te, które najsprawniej ułożą na stole przedmioty według gatunków.

11. Depesza.

Grają 2 zastępy. Zastępowa przygotowuje kilka kompletów liter wyciętych z tektury i na tekturkach naklejonych. Wszystkie dziewczęta mają

zawiązane oczy. Zastęp Sów znajduje się w jednym pokoju, zastęp Żab w drugim. Sowy posiadają tekturki z literami i układają depeszę do Żab — w wyborze liter kierując się tylko dotykiem. Następnie mieszają wybrane litery i przez łącznika posyłają je Żabom, które muszą również za pomocą dotyku rozpoznać litery i odczytać depeszę. Należy rozpoczynać od depesz prostych i krótkich, stopniowo przechodząc do dłuższych i trudniejszych.

IV. Ćwiczenia węchu.

1. Szukanie zapachu.

Gra zastęp. W czasie jego nieobecności zastępowa chowa w różnych punktach izby kawałki waty napojonej naftą, spirytusem, amoniakiem itp. Wata musi być tak schowana, by jej nie było widać. Zastęp szuka źródła zapachu, który musi rozpoznać, kieruje się przytem tylko węchem, nie dotykając żadnego przedmiotu i zachowując zupełnie milczenie.

2. Gra kima jako ćwiczenie węchu.

Zastępowa przygotowuje 6—10 buteleczek oklejonych dokładnie papierem, by nie było widać barwy płynów pachnących, który zawierają buteleczki. Dziewczęta przechodzą kolejno koło ustawionych na stole niezakorkowanych buteleczek, wężają, poczem zapisują nazwy rozpozna-

nych płynów. Łatwiej jest zamlać buteleczek używać do tego ćwiczenia pudełeczka np. od zapalek do których zastępowa wkłada kawałki waty napojonej płynami lub dobrane pachnące przedmioty.

3. Gra Kima dla gospodyń.

Gra zastęp. Zastępowa daje każdej z dziewcząt siedzących z zawiązanymi oczami komplet pudełek zawierających różne artykuły spożywcze przyprawy, itp. Dziewczęta kierując się tylko powonieniem rozpoznają zawartość pudełek, następnie (po zdjęciu opasek lub przedtem) zapisują nazwy przedmiotów w kolejnym porządku i ich zastosowanie w gospodarstwie.

Uwaga. W podobny sposób można przeprowadzić grę Kima dla kwaciarek, owocarek, aptekarek, sklepowych itp.

V. Ćwiczenia smaku.

1. Gra Kima dla gospodyń, sklepowych, aptekarek, owocarek itp. Patrz. A. IV. 3. Zmień ćwiczenie węchu na ćwiczenie smaku i — szczęśliwych łowów!

2. Co jesz?

Gra zastęp. Zastępowa podaje kolejno każdej z dziewcząt kawałeczek bułki z masłem, z serem, ze śledzłem, lub z solą, cukrem, czeko-

ladą tartą, pieprzem, lub kawałki cukru nepojone kawą, mlekiem, sokiem owocowym; lub po lyżeczce różnych konfitur lub marynat itp. Podczas gry dziewczęta siedzą. Na zakończenie każda zapisuje na kartce w dowolnym porządku lub w kolejności podawania rozpoznanych przedmiotów.

warunek czasu słowem lub inną formą, np. „Czas
 15 minut”. W tym celu należy wyznaczyć przed-
 mioty, np. zegarek, które będą służyły jako
 punkty orientacyjne. W czasie ćwiczenia uczeń
 powinien myśleć o czasie i szukać sposobu
 łatwego do wyznaczenia czasu trwania w tej

B. ĆWICZENIA ORJENTACJI.

I. Orjentowanie się w czasie.

1. Wróć w oznaczonym czasie.

Gra zastęp. Zastępowa wyznacza każdej z dziewcząt jakieś zajęcie w innym punkcie izby lub w innej sali lokalu szkolnego i każdej poleca wrócić do siebie po upływie określonego czasu, poczynając od 5 minut. Dziewczęta mają się zorientować bez pomocy zegarka. Wygrywają te, które wróciły najpunktualniej.

2. Ile minut?

Gra zastęp. Ćwiczenie odbywa się w czasie innego zajęcia, np. pracy warsztatowej. Zastępowa daje znak rozpoczęcia ćwiczenia, a po pewnym czasie drugi znak—zapytanie ile minut upłynęło od początku ćwiczenia. Każda z dziewcząt ma przed sobą kartkę, na której zapisuje przypuszczalną liczbę minut. Dziewczętom porozumiewać się z sobą i nawzajem pokazywać kartek nie wolno. Zastępowa przez cały czas notuje według zegarka czas trwania

przerw między sygnałami, poczem zbiera kartki i sprawdza czyje notatki są najbliższe prawdy—te dziewczęta wygrywają.

Uwaga. Należy zwracać uwagę na to, że przy pracy pozornie czas upływa prędzej, podczas bezczynności zaś — wolniej. Ćwiczenie należy przerabiać w różnych warunkach, zwiększając stopniowo liczbę minut, systematycznie i nie ograniczając się do zajęć wspólnych, podczas zbiórek. Dziewczęta powinny ćwiczenia tego rodzaju przerabiać same, obliczając „na pamięć” ile czasu ubiera się, jedzą śniadanie, idą do szkoły lub zajęcia i t. p. poczem obliczenia przypuszczalne sprawdzając z zegarkiem. Zadaniem zastępowej jest raczej sprawdzanie wyrobienia dziewcząt w tym zakresie, udzielanie im wskazówek do dalszej pracy i zachęcanie do niej przez wspólną grę, przez danie możliwości ocenienia samej siebie w porównaniu z innymi.

Ćwiczenia 1 i 2 można nieskończoną liczbę razy zmieniać i urozmaicać.

II. Orjentowanie się w wymiarach.

1. Ocena długości przy pomocy wymiarów własnych.

Każda dziewczczynka musi znać wymiary własne. W ćwiczeniu bierze udział zastęp. Zastępowa rozdaje dziewczętom kawałki sznurka jednakowej długości. Na dany znak dziewczęta

mierzą długość sznurka, posługując się tylko wymiarami własnymi. Wygrywają te, które w najkrótszym czasie podadzą najdokładniejszą miarę.

2. Za pomocą porównań.

Zastępowa przygotowuje pewną liczbę przedmiotów, których wymiary są jej znane. Pokazuje je kolejno zastępowi pytając np. ile razy linijka pomieści się w krawędzi stołu? ile takich stolików możemy ustawić pod tą ścianą? itp. Dziewczęta odpowiedzi zapisują i po ćwiczeniu oddają zastępowej. To samo ćwiczenie można przerabiać całą drużyną (patrz 3).

3. Całą drużyną.

Gra drużyna. Zastępy dostają jednakowe polecenia, (np. jak w ćwiczeniu 1 lub 2). Na dany znak dziewczęta rozpoczynają obliczanie przypuszczalnych wymiarów i każda po spełnieniu zadania oddaje swoją kartkę zastępowej, która wszystkie zebrane kartki odnosi drużynowej. Części kartek oddawać nie można. Wygrywają te zastępy, które wymiary podały najdokładniej i ćwiczenie skończyły najwcześniej.

Odmiana. Zastęp oblicza wymiary wspólnie i decyduje się na jeden wynik. Ostateczna decyzja i porównanie miary przypuszczalnej z istotną należy do zastępowej.

4. Ocena wymiarów „na oko”.

Gra zastęp. Przed zbiórką zastępowa zdejmuje wymiary kilku przedmiotów, np. stołu, ławki, okna, szafy itp., notując dane. Następnie, gdy wszystkie dziewczęta siedzą w zupełnym milczeniu z notesami w rękę, wskazuje dany przedmiot i poleca zanotować jego przypuszczalną długość, wysokość lub szerokość. Po skończonym ćwiczeniu zastępowa oblicza wyniki, porównując je z posiadanymi wymiarami, dziewczęta zaś sprawdzają wymiary przedmiotów przy pomocy miarki.

III. Orientowanie się w przestrzeni.

1. Ocena odległości „na oko”.

Gra zastęp, na podwórzu, w polu lub w ogrodzie. Zastępowa wskazuje wybrany niezbyt odległy przedmiot, dziewczęta notują przypuszczalne oddalenie od niego w krokach lub w metrach, a następnie daną odległość mierzą w terenie. Wygrywają dziewczęta, które podały najdokładniejsze oceny „na oko”.

2. Pokazi drzewi

Gra zastęp grupami po 2—3 dziewczynki. Zastępowa rysuje na podłodze koło i umieszcza wewnątrz kilka przedmiotów, np. książkę, kapelusze itp. Po 1 minutowym oglądaniu przed-

7. Wróc najkrótszą drogą.

Gra zastęp, który razem z zastępową jedzie tramwajem autobusem lub idzie pieszo krętymi drogami na koniec miasta, nie wiedząc dokąd. Po przybyciu musi zorientować się w terenie i wrócić na miejsce zbiórki najkrótszą drogą, rysując jej plan po drodze. Biegać nie wolno. Od chwili przybycia na koniec miasta rola zastępowej się zmienia: staje się ona biernym obserwatorem ćwiczenia, razem z dziewczętami wraca najkrótszą drogą, ale—idąc na końcu. Notuje spostrzeżenia dotyczące przebiegu ćwiczenia.

8. Zawody między zastępami.

Gra drużyna, przychem każdy zastęp występuje jako samodzielna jednostka. Ćwiczenie poprzedza krótka gawęda o punktach orientacyjnych danego miasta: ich wyglądzie, położeniu itp. Następnie każdy zastęp otrzymuje szereg pytań, na które musi dać odpowiedź: a) po zbiórce, w czasie której ćwiczy na mieście pod kierunkiem zastępowej (na początku ćwiczeń tego rodzaju, a następnie w celu sprawdzenia orientacji dziewcząt, b) po upływie czasu przeznaczanego na samodzielne znalezienie odpowiedzi w terenie (wtedy już możemy dawać danemu zespołowi — ćwiczenia trudniejsze).

Zadania: W mieście. Grupa I. Na podstawie znanych punktów orientacyjnych określić:

- w jakim kierunku od jednego z tych punktów znajduje się wskazana szkoła, kościół, ratusz, dworzec, województwo (starostwo).
- jakie są kierunki wskazanych ulic.
- jaka jest najprostsza droga do wskazanego punktu, odległego o 1—2 km. — narysować, posługując się określeniami kierunkowymi.
- w jakich kierunkach zwrócone są frontony głównych gmachów publicznych: poczty, dworca i t. p.
- w jakich kierunkach leżą wymienione najbliższe osiedla podmiejskie.
- w jakich kierunkach leżą największe miasta polskie.

Grupa II. W określonej, częściowo znanej dzielnicy większego miasta lub w małym miasteczku:

- znaleźć i podać adresy, specjalności i godziny przyjęć lekarzy.
- znaleźć i podać adresy pogotowia, kas chorych, ambulatorjów, szpitali, lecznic prywatnych, aptek i t. p.
- znaleźć w terenie i oznaczyć na planie posterunki policyjne, przystanki tramwajowe i autobusowe, stacje kolejek dojazdowych, oddziały poczty, miejsca postoju dorożek i taksówek, posłańców, większe sklepy, kooperatywy, banki itp.
- znaleźć w terenie i wskazać na planie

najważniejsze gmachy państwowe, siedziby urzędów, szkoły, fabryki.

- e) narysować najprostszą drogę między dwoma punktami odległymi od siebie o 2—3 km.
- f) wskazać jakim tramwajem lub autobusem należy jechać, którądy iść do określonego punktu.

Grupa III:

- a) zmierzyć odległość między dwoma punktami na podstawie czasu potrzebnego na jej przebycie pieszo, tramwajem, samochodem itp.
- b) obliczyć czas potrzebny na przebycie znanej przestrzeni pieszo, tramwajem, samochodem, dorożką konną, na rowerze itp.
- c) zapoznać się dokładnie z planem dużego gmachu (urząd, szkoła wyższa, teatr, muzeum, dworzec); następnie: 1) z planem; 2) bez planu; — wskazać dokładnie położenie określonego punktu i drogę do niego.
- d) w dużym nieznanym gmachu znaleźć drogę powrotną z punktu do którego zaprowadzono.
- e) w znanym mieszkaniu znaleźć po ciemku wskazany przedmiot, jak najciszej i w jak najkrótszym czasie.

Poza miastem. Grupa I.

Znaleźć, wymienić i opisać punkty orientacyjne w znanej okolicy w promieniu 1 km. Na ich podstawie określić:

- a) w jakim kierunku od jednego z tych punktów znajduje się wskazane osiedle, najbliższy kościół, poczta, posturunki policji, stacje kolejowe, urzędy i t. p. wybitne przedmioty terenowe.

- b) jaki jest kierunek wskazanych dróg (szos).

- c) jaka jest najprostsza droga do wskazanego punktu odległego o 4—5 km. — narysować, posługując się określeniami kierunkowymi.

- d) jaki jest charakter terenu w promieniu 1 km. Zaznaczyć ogólnie właściwości rzeźby terenu, gleby, wód, pokrycia, komunikacyj.

- e) w jakich kierunkach leżą najbliższe osiedla — podać ich nazwy i wiadomości o nich.

Grupa II.

- a) obliczyć odległość między dwiema stacjami kolejowymi na podstawie czasu potrzebnego na jej przebycie pociągiem zwyczajnym, pospiesznym, tramwajem elektrycznym, autobusem międzymiastowym itp.

- b) obliczyć czas potrzebny na przebycie drogi znanej pieszo, wozem, konno, na rowerze itp.
- c) obliczyć czas potrzebny na przebycie drogi znanej tylko z mapy — również przy pomocy kilku środków komunikacji.
- d) oprowadzić po dużym parku lub utrzymanym lesie, znanym tylko z planu lub mapy: a) przy oprowadzaniu posługując się planem; b) zapoznawszy się z planem przed oprowadzaniem. Opisać dokładnie położenie określonej części parku, lub pewnego przedmiotu w nim się znajdującego.
- e) w lesie utrzymanym lub dużym parku znaleźć pieszą drogę powrotną z punktu, do którego zaprowadzono lub zawieziono.
- f) w dobrze znanym parku lub utrzymanym lesie znaleźć pociemku określony i również znany przedmiot terenowy.
- g) jadąc pociągiem określać i zapisywać kierunki toru którym jedziemy, oraz kierunki dróg kołowych i żelaznych, przecinających nasz szlak.

Grupa III. W częściowo znanej okolicy, w promieniu 5 km:

- a) znaleźć i oznaczyć na powiększonym wycinku mapy siedziby urzędów i instytucyj. W legendzie szkicu podać

najważniejsze informacje o ich działalności.

Wyniki zawodów między zastępami podaje się do wiadomości drużyny w rozkazach lub wywiesza na tablicy w izbie. Dobrze jest wyznaczony na zawody czas 1, 2, 3, itp. miesięcy podzielić na okresy. Po upływie każdego okresu komunikować drużynie stan gry, po zakończeniu zawodów ogłosić uroczystość ich wyniki, pamiętając, że kilka zastępów może zająć 1 miesiąc.

Uwaga. Rodzaj i liczbę zadań należy wybierać i układać zależnie od warunków ćwiczenia (terenu, pory roku, czasu trwania itp.) oraz liczby, wieku, wyrobienia itp. dziewcząt. Poszczególne zadania tego typu należy przed zawodami przerabiać w zastępach.

Następnie podnoszą piłeczkę, oddają następnym i idą na koniec zastępów. Rzut jest celny wtedy, gdy dzwonek zadzwoni. Ćwiczenie powtarza się bez przerwy trzy razy, poczem następuje obliczenie liczby rzutów celnych. Wygrywa zastęp, który ma ich najwięcej.

3. Przewracanie krążków.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Na 8—10 kroków przed każdym zastępem stoi krążek drewniany o średnicy 20 cm. grubości 3 cm. Na dany sygnał pierwsze starają się przewrócić krążek celnym rzutem lub trąceniem piłki (zależnie od umowy). Wygrywa zastęp który miał największą ilość przewróconych krążków.

4. Wyścig z woreczkami.

Zastępy stoją rzędami. Przed każdym zastępem staje zastępowa z piłką w ręku. Na gwizdek pierwsze dziewczynki kładą woreczek z grochem na nogę, chwytają piłkę rzuconą przez zastępową, odrzucają, a same z woreczkiem na nodze przechodzą wzdłuż swoich zastępów, okrążają i oddają woreczek następnej, same wracają na koniec. Następne robią to co poprzednie już bez gwizdka. Wygrywa zastęp, który nie upuści woreczka, a ukończy pierwszy wyścig.

5. Wyścig z krążkami na głowie.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Pierwsze z dziewcząt otrzymują krążki. Przed

C. ĆWICZENIE OKA I RĘKI.

Doskonalenie układu nerwowego.

1. Wyścig piłek do celu.

Gra drużyna. Zastępy stoją zwartemi kółami dokoła koszyków do papierów. Każdy zastęp ma jedną piłeczkę. Na gwizdek dziewczynki oznaczone w każdym zastępie numerem pierwszym rzucają piłkę do kosza, niezależnie od tego czy trafiły czy nie, biegną dokoła swego zastępu, podnoszą piłkę z kosza lub z ziemi, podają następnej (Nr. 2) i stają na swych miejscach. Ćwiczenie kończy się, gdy piłki powrócą do pierwszych dziewcząt. Wygrywa zastęp, który ma więcej rzutów celnych i pierwszy skończył grę. Zastępowe w czasie ćwiczenia notują wyniki.

2. Piłką w tarczę.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Na 10—15 kroków przed każdym zastępem wisi tarcza z dzwonkiem. Pierwsze dziewczęta otrzymują piłeczki i na gwizdek rzucają piłkę z oznaczonego miejsca tak, by trafiła w tarczę.

zastępami stoi ławeczka (przeszkoda), dalej krzesło. Na gwizdek pierwsze kładą krążki na głowy, idą tak, by im nie spadł, przechodzą przez ławeczkę, okrążają krzesło i wracają tą samą drogą; okrążają zastęp i oddają krążki następnym. Następnie bez gwizdka robią to samo. Wygrywa zastęp, który nie upuści krążka, a wcześniej ukończy grę.

6. Wyścig z kartoflami.

Ustawienie rzędami. Przed każdym zastępem rzędami w pewnych odległościach narysowane 4 krążki lub kwadraty. W trzech kwadratach leżą kartofle, po 1 w każdym. Na gwizdek pierwsze nabierając kartofel na łyżkę przenoszą do czwartego, ostatniego kwadratu i oddają ją łyżką następnym. Drugie numery rozkładają kartofle na poprzednie miejsce przenosząc je na łyżkach. Wygrywa zastęp, który wcześniej ukończył.

7. Pióro zamiast piłki.

Przybory: pióro (takie co lata, nie takie co pisze) kawałek kredy, tyle kapeluszy ile uczestniczek. Izbę dzieli się linją, narysowaną kredą, na dwie połowy. Grają dwa zastępy. Chodzi o „przewachlowanie” pióra na stronę zajętą przez przeciwnika. Punkt liczy się, gdy pióro osiadzie po tamtej stronie.

8. Czaty.

Gra zastęp. Jedną stoi na czatach, inne nawprost niej na przeciwległym końcu sali

lub podwórza. Z chwilą rozpoczęcia gry stojąca na czatach zasłania rękami oczy, wszystkie starają się w tym czasie jak najbliższej podejść. W chwili gdy warta odsłania oczy, cały zastęp staje w umówionej poprzednio postawie. Kto się poruszy, wraca na koniec i podchodzi od mety. Wygrywa ta, którą dotknie ręka stojąca na czatach.

9. Przez przeszkody.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami wzdłuż sali gimnastycznej. Naprzeciw każdego rzędu stoi ławeczka gimnastyczna. Na umówiony znak każda z zastępu przechodzi po równoważni, wchodzi na drabinkę dotknąwszy ręką ostatniego szczebla, wraca tą samą drogą na poprzednie miejsce. Wygrywa zastęp, który pierwszy się ustawił. Podobne gry możemy obmyślać i stosować w terenie na „zielonych zbiorcach” lub wycieczkach, korzystając z naturalnych przeszkód—np. wejście na drzewo, przeskoczenie przez rów i przedostanie się przez płot, przejście przez strumyk itp.

D. ĆWICZENIA ORJENTACJI W DZIAŁANIU.

1. Zadania.

Gra drużyna. Każdy zastęp ma wszystkie litery alfabetu wypisane na osobnych kartkach. Drużynowa wywołuje jakiś wyraz np. „zastęp”.

(Wyraz musi mieć tyle liter ile jest dziewcząt w zastępie i te same litery nie mogą się w nim powtarzać).

Zastęp, który pierwszy wybierze z pomiędzy swoich kartek odpowiednie litery i ustawia się trzymając kartki w wyciągniętych prawych rękach tak, aby można wyraz przeczytać, wygrywa.

2. Alfabet.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami, zastępowe przed zastępami.

Zastępowe mają jednakowe listy pytań z zakresu znajomości alfabetu, po jednym pytaniu dla każdej dziewczynki.

Przykład pytań: jaka litera następuje po w? przed p? powiedzcie alfabet po kolei; jaka jest 5-ta litera alfabetu? itp.

Na gwizdek biegają do zastępowych pierwsze dziewczynki; gdy odpowiedzą na pytanie wracają na miejsce, biegają drugie itp. Zastęp, który ukończy pierwszy, wygrywa.

3. Poprzestawiane litery.

Gra zastęp. Każda grająca dostaje od zastępowej listę wyrazów z poprzestawianymi literami; wygrywa ta, która pierwsza „uporządkuje” wyrazy. (np. o, s, b, i, o, k—boisko).

4. Pięciominutowki.

Gra zastęp. Zastępowa daje dziewczętom 5 minut czasu na sporządzenie listy nazw geograficznych (narzędzi, nazwisk znanych autorów itp), zaczynających się na podaną literę. Po 5 minutach każda dziewczynka odczytuje głośno swój spis, zaś pozostałe wykreślają ze swoich list wyrazy wspólne. Wygrywa ta z grających, która po wykreśleniu wspólnych posiada na swojej liście najwięcej wyrazów.

5. Bilety wizytowe.

Gra zastęp. Zastępowa każdej z dziewcząt daje kilka kartek bilecików wizytowych.

polecając z liter, tworzących nazwiska ułożyć nazwę zajęcia danej osoby. Która dziewczynka ułoży pierwsza—wygrywa.

6. Układanie wyrazów.

Gra zastęp. Zastępowa dyktuje dziewczętom jeden, dość długi wyraz, np. „nicobecność”, polecając z tworzących go liter ułożyć jak najwięcej wyrazów np.: niebo, Niobe, noc, noście itp. Wygrywają te dziewczęta, które po odczytaniu wszystkich list i wykreśleniu wszystkich słów wspólnych, posiadają najwięcej wyrazów.

7. Przysłowia.

Zastępowa wybiera kilka przysłów, które pisze na tylu kartkach, ile ma dziewcząt w zastępie. Pisząc, opuszcza w każdym słowie samogłoski, lub kiedyindziej — po kilka liter. Wygrywają te dziewczęta, które pierwsze odczytają przysłowia, dopisując brakujące litery.

8. Depesza.

Gra drużyna. Drużynowa dyktuje 12 liter. Każdy zastęp ma ułożyć depeszę, której każde słowo zaczynać się będzie na jedną z poddyktowanych liter. Treść depeszy możemy określić z góry np.: z obozu, rozkaz.

9. Układanie depeszy z sylab.

Gra drużyna. Każdy zastęp dostaje kartkę z napisanymi sylabami, z których należy ułożyć depeszę. Zastęp, który wcześniej ułoży—wygrywa.

10. Układanie zdań.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Na kilka kroków przed każdym zastępem leży na krześle kartka papieru i ołówek. Na gwizdek pierwsze biegną, piszą jakiś wyraz, wracają na koniec, po drodze dotykając następnych. Te kolejno biegną, piszą drugie słowo i tak dalej, aż całość utworzy zdanie.

11. Układanie opowiadania.

Gra drużyna. Każdy zastęp dostaje listę tych, samych wyrazów w liczbie 20—30 (rzeczowników, czasowników, przymiotników—inne dobiera zależnie od potrzeby). Wygrywa ten zastęp, który pierwszy przedstawi najlepiej ułożone opowiadanie.

12. Układanie opowiadania II.

Gra drużyna. Drużynowa podaje zastępom tytuł opowiadania i literę, od której mają się zaczynać wszystkie w niem wyrazy. Wygrywa ten zastęp, który pierwszy przedstawi opowiadanie najdłuższe i najlepiej ułożone.

13. Prawdziwa depeza.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami; drużynowa przed nimi w pewnej odległości pokazuje zastępowym napisaną depezę. Gdy już zapamiętały jej brzmienie, stają przed zastępami na 5 — 10 kroków. Na znak, dany przez zastępową, podbiegają do swoich zastępowych pierwsze dziewczynki z każdego zastępu. Zastępowe powtarzają treść depezy, dziewczynki biegną dokoła pokoju, stają na miejscu zastępowych; podbiegają do nich drugie, dowiadują się jakie jest brzmienie depezy, biegną dokoła pokoju itd. Wygrywa ten zastęp, którego ostatnia dziewczynka najdokładniej powtórzy drużynowej tekst depezy.

Przykłady „prawdziwych depez”.

1. W pościgu posługiwać się wzrokiem i słuchem. Ujmiecie druhnę, która co minuta raz gwizdże, raz zapala zapalkę.
2. Miejsce zbiórki drużyny w Michrowskim lesie sto kroków na północ-wschód od starego dębu.
3. Przez wieś przejeść szybko, z największą ostrożnością, małymi grupkami w niewielkiem od siebie oddaleniu.
4. „Okno” zbada teren z ukrycia na krawędzi lasu. Zastęp wyjdzie na otwartą przestrzeń po otrzymaniu od niego znaku.
5. Masz przynieść depezę przez linję nieprzyjaciół, zrób wszystko na co się zdobyć potrafisz, żeby się przekraść.

14. Reklamy.

Gra zastęp. Zastępowa bierze kilka takich samych ulotek lub reklam, nie każdą kartkę w ten sam sposób na kilkanaście kawalków i rozdaje dziewczętom. Która pierwsza z tych skrawków złoty całosek—wygrywa.

15. Połowa listu.

Grają dwa zastępy. Drużynowa składa na połowę przygotowany rękopis i rozdiera go. Jedną połowę daje jednemu zastępowi, drugą drugiemu. Wygrywa ten zastęp, który pierwszy odtworzy trafnie treść rękopisu na podstawie posiadanej połowy.

16. Żywioty.

Gra drużyna. Zastępy po odliczeniu stoją lub siedzą rzędami. Zastępowe stoją na 5—10 kroków przed zastępami. Drużynowa wywołuje numer i nazwę jednego żywioty; np. 5, woda. Dziewczęta, które przy odliczaniu w zastępach otrzymały n-ry 5-e, biegną do swoich zastępowych i mówią im ustaloną przed ćwiczeniem liczbę zwierząt i roślin żyjących w wodzie. Te, które wymieniły bez błędu i szybko—odchodzą z gry, te które pomyliły się lub nie znalazły potrzebnej liczby żyjątka, wracają na koniec zastępu. Gdy już wszystkie numery były wywołane, a w każdym zastępie zostały jeszcze grające, następuje powtórne odliczenie

i ćwiczenie rozpoczyna się na nowo. Wygrywa ten zastęp, który pierwszy przestanie brać udział w grze, t. j. którego dziewczęta najprędzej się orientują.

Uwaga. Zamiast żywiołów można wywoływać litery, wtedy dziewczęta wymieniają wyrazy zaczynające się lub kończące na daną literę. W tym wypadku ćwiczenie jest łatwiejsze. Można też wywoływać: „dom”, „szkoła”, „las” „miasto”, itp.

17. Zabawa w kolory.

Przygotowanie przyborów: kawałek ligniny dzielimy na 7 części. Każdą część zwijamy w kulkę i mocno wiążujemy nitką. Każdą kulkę zawijamy w arkusz we czworo złożonej bibułki (musi być 7 różnych kolorów), następnie bibułkę wygładzamy i zlepiamy brzegi. W ten sposób otrzymujemy 7 piłeczek różnobarwnych.

Gra zastęp złożony z tylu dziewcząt ile zrobiłyśmy piłeczek. Dziewczynki stoją lub siedzą kołem, każda ze swoją piłeczką. Zosia rzuca do Hani piłeczkę żółtą, Hania łapiąc musi wymienić jakiś przedmiot żółty: np. kurczątka, kaczeniec, cytryna itp. Jeśli się omyli, lub nie będzie wiedziała co powiedzieć, daje fant. Następnie Hania rzuca swoją czerwoną piłeczkę itp. Po grze następuje sąsiedzenie fantów, ale wygrywają te dziewczęta, które fantów nie mają, lub mają ich najmniej.

18. Trzymaj — puść.

Gra zastęp. Zastępowa wiązuje węzłem płaskim dwa końce długiego sznurka. Dziewczęta stoją kołem, sznurek ten trzymając rękami. Zastępowa stojąc w kole wskazuje jedną z dziewcząt, mówiąc: „puść”—wtedy wskazana powinna sznurek trzymać, a puścić go dopiero wtedy, gdy zastępowa powie „trzymaj”. Kto się omyli—wychodzi z gry—wygrywa ostatnia pozostała.

19. Elektryczna chusteczka.

Gra zastęp lub kilka zastępów. Dziewczęta siedzą kołem. Jedna stoi w środku, na kolanach innej leży chusteczka. Z chwilą rozpoczęcia gry jej sąsiadka chustkę pociąga na swoje kolana (można zabierać do siebie chusteczkę nawet o kilka miejsc). Stojąca w kole stara się schwycić chusteczkę jednocześnie z inną grającą. Jeżeli to się uda i chusteczki dotkną obie, zmieniają miejsce.

20. Moneta.

Gra zastęp lub drużyna. Wszystkie siedzą kołem. Jedna stoi w środku. Dziewczęta podają sobie monetę 3-cio lub 2 złotową, tak aby ręce ciągle były w ruchu, a pieniądź przechodził w tę czy inną stronę. Stojąca w kole stara się zauważyć w czym ręku jest moneta i schwycić za rękę zanim trzymająca zdąży oddać. Wtedy następuje zmiana miejsc.

21. Młode matematycyżki.

Na zbiorce drużyny każdy zastęp otrzymuje kartkę z jednakowym zadaniem lub łami-główką matematyczną. Wygrywa zastęp, który pierwszy przedstawi właściwe rozwiązanie. Inne uzyskują kolejne miejsca w miarę kolej-ności oddania pracy.

Przykłady zadań:

1. W jednym zagrodzeniu były króliki i kury. Razem 35 głów i 94 nogi. Ile było kur, a ile królików.

2. Dwa pociągi dążą ku sobie. Jeden wychodzi z Warszawy, drugi o tej samej po-rze z Poznania. Szybkość Warszawskiego wy-wynosi 50 km. na godzinę, Poznański — oso-bowy jedzie z szybkością 30 km. na godzinę. Który pociąg będzie bliżej Warszawy w mo-mentie spotkania się?

3. Chart goni zająca, który jest przed nim o 150 stóp. Skok zająca wynosi 7 stop, a skok charta 9. Po ilu skokach chart dopędzi zająca?

4. Jak rozciąć prostokąt trzema cięciami po prostych liniach na siedem części?

5. Magiczny kwadrat. Dajemy kartkę, na której kwadrat podzielony jest na dziewięć kratek. Polecamy wpisać liczby od 1 do 9 tak, aby suma liczb poszczególnych rzędów i kolumn wynosiła 15.

6. Magiczny trójkąt. Trójkąt po-dzielony na 9 mniejszych. W każdym trójkątku

należy wpisać liczby od 1 do 9 tak, aby suma trójkątów leżących przy każdym boku równała się 20, lub 17, 22, 25, 28 itp.

7. Spłowiałe rękopisy. Odnale-ziono bardzo cenne stare rękopisy matema-tyczne, które jednak wskutek niewłaściwego przechowywania spłowiały tak bardzo, że nie-kóre cyfry nie dały się odróżnić. Podajemy na kartkach cyfry czytelne, oznaczając nie-czytelne punktami.

$$\begin{array}{r} 5.17 \\ \underline{.4.8} \\ 681. \end{array} \qquad \begin{array}{r} 3.57 \\ \underline{.98.} \\ 4.6 \end{array}$$

Wiedząc, że kiedyś w pierwszym przy-kładzie wykonano dodawanie, w drugim odej-mowanie zastęp wstawia brakujące cyfry.

Podobne zadania można czerpać z książki „Lilawati — rozrywki matematyczne”. Zebrał i opracował inż. S. Jeleński nakł. Ks. św. Woj-ciecha str. 294.

22. Deklamując wiersz wykonać działanie arytmetyczne.

Dajemy dziewczynce kartkę z napisaniem zadaniem, polecając deklamować wiersz i jedno-cześnie obliczać. Przykład:

$$\begin{array}{l} 5 + 3 + 8 + 2 + 7 = \\ 82 - 6 - 4 - 3 - 5 = \\ 7 + 9 - 4 + 5 - 6 = \end{array}$$

Ćwiczenie tylko dla nielicznego zastępu. Każda ćwiczy oddzielnie. Wygrywają drużny „nieomylni”.

23. Układanki.

Gra drużyna. Każdy zastęp otrzymuje w kopercie wyciętą z barwnego kartonu figurę geometryczną, w jednakowy sposób przeciętą na kilka części. Kto ułoży najszybciej wymienioną przed rozdaniem kopert figurę?

Można rozdać kilka jednakowych i jednako wyciętych kart pocztowych.

24. Portret.

Zastęp lub kilka w izbie—jedna z dziewcząt wychodzi za drzwi. Inne obierają jakąś znaną osobę. Zgadująca przychodzi i zadając pytania stara się zgadnąć kogo wybrano. Wolno odpowiadać „tak” i „nie”—kto odpowie inaczej, daje fant.

Urozmaicenie:

1. Wybiera się kogoś z wielkich ludzi.
2. Wylicza się „sąsiadkę z prawej strony”, każda daje odpowiedzi z których domyślić się trzeba o kogo chodzi.

25. Czem jestem.

Jedna z grających wychodzi; pozostałe obierają jaki bądź przedmiot, którego nazwa ma tylko jedno znaczenie, a który tamta ma odgadnąć z odpowiedzi, jakie otrzyma na swoje trzy pytania: jak ten przedmiot wygląda? Kto go wyrabia? (lub z czego jest zrobiony). Do czego służy?

E. WĘZŁY.

1. Wiązanie węzłów na wyścigi.

Gra drużyna. Drużynowa mówi, że potrzebny jest węzeł np. do ratowania tonącego, do zawiązania paczki itp. Dziewczęta wiążą na lince potrzebne węzły.

Zastęp, który pierwszy wykonał dobrze polecenie, wygrywa.

2. Tonący statek.

Gra drużyna. Każdy zastęp tworzy koło. Na gwizdek kapitan stojący pośrodku wiąże wskazany węzeł. Drużynowa liczy wolno: raz, dwa, trzy, cztery itd. Z każdą wypowiedzianą liczbą jedna z dziewcząt odpada z koła (siada, lub klęka).

Wygrywa zastęp, w którym kapitan pierwszy skończył wiązać i najmniejszą ilość podłożonych zastopów.

3. Wyścigi.

Zastępy stoją rzędami. Przed zastępami zastępowe ze sznurkiem w rękę. Drużynowa

woła nazwę węzła. Pierwsze biegna do zastępowych i wiążą dany węzeł. Gdy zastępowa sprawdzi, rozwiązują go i wracają na koniec zastępu, biegna drugie itd. Który zastęp pierwszy skończy, wygrywa.

Odmiana 1. Drużynowa wywoła numer i nazwę węzła. Dziewczeta, których numer został wywołany, biegna do zastępu i wiążą dany węzeł, która pierwsza wróci na miejsce—wygrywa punkt dla swego zastępu. W ten sposób każda wiąże inny węzeł.

Odmiana 2. Grająca, która zawiązała węzeł robiąc „obręcz” z liny—przeciąga ją przez całe ciało od głowy, rozwiązuje i wraca na koniec zastępu.

4. Poznawanie węzłów dotykaniem.

Zastęp stoi w szeregu. Dziewczeta trzymają ręce z tyłu. Zastępowa kolejno podaje węzły na linkach wiązane, które przechodzą przez ręce dziewcząt. Potem wszystkie notują kolejność i nazwy węzłów. Wygrywają te, które dały najlepszą odpowiedź.

5. Węzły po omacku.

Gra drużyna. Zastępy stoją w rzędach. Każda grająca ma sznurek w ręku. Drużynowa woła nazwę węzła, który musi być zawiązany z zamkniętymi oczami, najlepiej z tyłu. Zastępy, które pierwsze zawiążą—wygrywają.

6. Marynarze.

Gra drużyna. Drużynowa oddziela kredą część pokoju. Jest to ład, reszta jest morzem. Zastępowe stoją na ziemi i rzucają linę po kolei do dziewcząt ze swego zastępu, które „toną w morzu”. Grająca, która złapie linę, wiąże około siebie węzeł ratowniczy. Jeśli zawiąże dobrze nim „ojciec Neptun” (drużynowa) policzy do 5)—jest uratowana. Zastęp, który najprędzej cały będzie na lądzie, wygrywa.

7. Użytek z węzłów.

Gra drużyna. Każdy zastęp w swoim kącie pokoju, lub w wyznaczonem miejscu na wycieczce, stara się zilustrować jak najbardziej pomysłowo użytek jak największej liczby węzłów. Drużynowa osądza, który zastęp najlepiej wywiązał się z zadania.

8. Wypadki.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Drużynowa wymienia jakiś wypadek, lub opowiada historyjkę np. „dziewczynce na ulicy pęka sznurowadło,” lub „ktoś chce przywiązać linką psa do drzewa” itp. Pierwsze wiążą węzeł jaki byłby użyty w tym wypadku i biegna do zastępowych, które sprawdzają. Grająca, która pierwsza poda dobrze zawiązany węzeł—wygrywa punkt dla swego zastępu. Potem drużynowa wymienia drugi wypadek, węzły wiążą następne i tak aż do końca.

9. Łodzie.

Gra drużyna. Dziewczęta jednego zastępu przedstawiają pale białe w poprzek rzeki co 3 kroki. Dziewczęta drugiego zastępu przedstawiają wiosłarzy płynących łodziami po rzece. Każdy wiosłarz przepływając koło swego pala musi do niego przywiązać łódkę, inaczej zginie w wodospadzie, znajdującym się dalej na rzece. Przywiązywanie polega na zawiązaniu linką węzła marynarskiego wokół ramion słupa.

10. Wyciąg węzłów kołem.

Gra drużyna. Każdy zastęp tworzy koło. Każda grająca ma dwa sznurki w ręku. Drużynowa mówi np.: „Niech każda połączy swoje sznurki węzłem płaskim, następnie lewy koniec sznurka swej sąsiadki z prawym końcem swego węzłem tkackim, tak, by wszystkie sznurki zastępu połączyć w jedno koło”. Na gwizdek zastępy wiążą podyktowane węzły. Który zastęp pierwszy zwiąże—wygrywa.

11. Węzły w kole.

Drużyna stoi kołem. Jedna grająca biegnie zewnątrz koła z linką w ręku. Podaje linkę innej i woła nazwę węzła, jaki ma być zawiązany. Sama biegnie dokoła koła. Jeżeli przybiegnie na miejsce nim węzeł zostanie zawiązany, staje w kole, a wiążąca węzeł zostaje zewnątrz. Jeśli nie, to biegnie zewnątrz w dalszym ciągu.

Uwaga: Jeśli obiegnięcie raz dokoła jest okresem czasu za krótkim, można się umówić i biegać dwa razy.

Odmiana: Rzuci się zawiązany węzeł jednej z grających stojących w kole. W czasie obiegania musi ona poznać węzeł i zawołać jego nazwę.

12. Wchodzenie na górę.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Na gwizdek wszystkie zastępowe wiążą dokoła siebie linkę węzłem ratowniczym, obiegają wyznaczony teren np. pokój, dokoła i wracają do zastępów. Wtedy następne obwiązują się tak samo swojemi linkami i przywiązują je do lin zastępowych, następnie przyłączają się do nich trzecie itd. Zastęp, który pierwszy cały się powiąże, wygrywa.

13. Rzuty linką.

Przedstawicielkom zastępów daje się liny i wywołuje jakiś węzeł. Skoro węzeł jest gotów, powstała w ten sposób obręcz rzuca się na laskę trzymaną w górze, w odległości 3 metrów. Wygrywa zastęp, z którego wybrana dziewczynka pierwsza linkową obręcz wrzuci na laskę.

14. Berek.

Gra drużyna. Dziewczęta bawią się w berka. Część niewielka boiska stanowi metę. Na trzy

zastępy uciekających powinien być jeden zastęp berków. Po złapaniu berka złapaną obwiązuje linką węzłem ratowniczym i przywiązuje ją do drzewa lub słupa węzłem marynarskim. Partja uciekająca może wykradać towarzyszek z niewoli odwiązując je od słupa. Niewolnicy dopomagać w rozwiązywaniu nie mogą. Zastęp berków pilnuje swoich niewolników.

Grę rozpoczynać można w następujący sposób: Każdy zastęp po kolei jest zastępem berków przez pewien czas. Zastęp, który w tym czasie nałapie najwięcej niewolników — wygrywa.

F. SYGNALIZACJA.

Sygnały

1. Sygnały harcerskie.

Drużynowa wysyła zastępy na taką odległość, aby mogła się porozumieć z nimi za pomocą gwizdka lub znaku ręką. Każdy zastęp nie idzie bez celu, lecz powinien mieć do spełnienia jakiegokolwiek odpowiednie do terenu polecenie. W pewnym momencie drużynowa daje z obozu długi gwizd — baczność, a następnie kolejno znakami ręką i gwizdkiem podaje kilka rozkazów dla zastępu, np. syrk patrolowy, naprzód, stój, nieprzyjaciel blisko, tyraljerka, padnij, biegiem, stój, zastępowe do mnie. Wygrywa zastęp, który wszystkie polecenia spełnił sprawnie bez omyłki.

2. Sygnały w mieście.

Każdy zastęp w ciągu sześciu minut powinien wynotować jakie zauważył sygnały używane w życiu codziennem np. sygnały policji, straży ogniowej, samochodowe itp. Wygrywa

zastęp najbardziej spostrzegawczy. Grę tę można stosować również po zapoznaniu się z sygnałami kolejowymi, samochodowymi, sygnałami harcerskimi—zmieniając temat i tytuł gry.

Litery.

(Alfabet Morse'a i Semafor.)

3. Zmiana miejsc.

Liczba graczy 10—23. Dziewczęta stoja kołem, zastępowa orsz jedna z dziewcząt w środku koła. Każda z dziewcząt odpowiada za jedną literę i jej znak w alfabecie Morse'a. Zastępowa sygnalizuje dwie litery—dziewczęta, które za nie odpowiadają, starają się zmienić miejsca, a stojąca w środku zajęć jedno z nich. Zależnie od umowy przed grą zmieniając miejsce, zmienia się i literę, lub odpowiada się zawsze za jedną i tę samą literę.

Odmiata. Zastępowa wyznacza po dwie dziewczynki odpowiedzialne za jednakowe litery, które pisze krodą na podłodze w miejscu gdzie stoja. Zastęp stoi kołem, każda dziewczynka na jakiejś literze. Dziewczynki odpowiadają zawsze za tę literę, na której stoja, tj. razem ze zmianą miejsca zmieniają literę.

Uwaga. Dopóki dziewczęta nie zapamiętają znaku każdej litery a) do gry bierze się nie cały alfabet, ale grupy liter, np. a—b,

i—r, r—z, liczby, znaki przestankowe itp. 2) rozdziając poszczególne litery między dziewczynki, daje się każdej na kartce jej literę wraz z odpowiednim znakiem Morse'a. Wtedy nie wymaga się od dziewcząt „kuczia” liter i ich znaków, bo nauczą się ich w czasie systematycznie przerabianych ćwiczeń. Należy tylko pokazać dziewczętom dokładnie i kilkakrotnie sposób sygnalizowania kresek i kropek (gwizdkiem, ręką, chorągiewką).

4. Siadam — wstaję.

Gra zastęp. Dziewczęta stoja gromadką, każda jest odpowiedzialna za jedną lub kilka liter. Zastępowa stojąc przed zastępem sygnalizuje jakąś literę. Dziewczynka, która pierwszy raz poznała swoją siada, wstaje zaś, gdy zobaczy swoją literę drugi raz. Kto się pomyli—odchodzi z gry. Wygrywają trzy ostatnie pozostałe.

5. Wyścig z sygnalizacją.

Gra drużyna. Zastępy siedzą rzędami. Dziewczęta obierają sobie po jednej lub po kilka liter tak, by w każdym zastępie powtórzały się te same litery. Dziewczęta, które znają te same litery w różnych zastępach, nie mogą siedzieć w jednej linii. Zastępowe stoja na 10—15 kroków przed zastępami. Gdy drużyna zaszygnalizuje literę, dziewczęta, które tę właśnie sobie obrały, podbiegają do zastępowych. Która z dziewcząt omyli się lub nie

pozna swojej litery, odchodzi z gry. Wygrywają zastępy, w których przy kończeniu gry zostało najwięcej dziewcząt.

6. Zwierzęta.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami zastępowe na kilka kroków przed nimi podają chorągiewką (1-2) gwizdkiem lub ręką znak litery i jednocześnie wywołują numer jednej z dziewcząt. Dziewczynka, której numer został wywołany, biegnie do zastępowej, aby jej powiedzieć 3 nazwy zwierząt zaczynające się na sygnalizowaną literę. Wygrywa zastęp, który pierwszy skończy przerabiać ćwiczenie z wszystkimi dziewczętami.

7. Znajdź i przynieś.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami, przed każdym rozsypane kartki ze znakami Morse'a. Drużynowa wywołuje literę i numer. Oznaczone tym numerem dziewczęta w zastępach biegną do kartek, znajdują znak wywołanej litery i odpowiednią kartkę oddają zastępowym. Wygrywają zastępy, których dziewczęta popełniły najmniej błędów.

8. Wyścigi liter.

Gra drużyna. Sarny, Wilki i Wiewiórki ustawiają się zastępami w rzędach, a drużynowa nadaje wszystkim grającym po literze.

przyczem wszystkie zastępy mają te same litery. Gdy drużynowa poda (ręką, gwizdkiem, chorągiewką) znak danej litery, wywołane w ten sposób 3 dziewczynki wybiegają z rzędów i okrążają dookoła swój zastęp. Ta, która pierwsza wróci na swoje miejsce, wygrywa punkt dla zastępu. Gra trwa do zdobycia umówionej liczby punktów.

9. Szukanie przedmiotu.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Dziewczęta w każdym zastępie obierają sobie te same litery i zamykają oczy. Drużynowa chowa drobny przedmiot i, gdy dziewczęta otworzą oczy, sygnalizuje literę. Dziewczęta których litera została wywołana szukają schowanego przedmiotu. Ta, która znajdzie, wygrywa punkt dla swego zastępu.

10. Litery i znaki.

Zastęp stoi kolem. Zastępowa w środku z piłką w rękę wywołuje literę i po chwili rzuca piłkę do jednej z dziewcząt. Dziewczynka, do której piłka została rzucona, łapie ją i odrzuca zastępowej, mówiąc przytem znak danej litery w alfabecie Morse'a np. r = . . .

Odmianna gry powyższej: Zastępowa sygnalizuje gwizdkiem jakąś literę i rzuca piłkę do jednej z dziewcząt, która łapiąc i odrzucając piłkę mówi nazwę litery.

11. Kto pierwszy?

Zastęp ustawiony w półkole. Zastępowa sygnalizuje jakąś literę. Dziewczynka która pierwsza dotknie przedmiotu, którego nazwa zaczyna się na sygnalizowaną literę, — wygrywa i sygnalizuje następną literę.

Wyrazy i zdania.

1. Układanki.

Każdy zastęp ma komplet kartek z literami pisanymi alfabetem Morse'a. Drużynowa wywołuje wyraz lub zdanie. Zastęp, który ułoży, wygrywa.

2. Pisanie i czytanie.

Gra zastęp, który siedzi kołem. Dziewczeta piszą coś znakami Morse'a, następnie napisane kartki przesuwają o jedną w prawo i otrzymane depesze głośno odczytują kolejno. Wygrywają te, które napisały i przeczytały bez błędu.

3. Wyraz.

Gra zastęp, który stoi kołem. Jedna z dziewcząt sygnalizuje (ręką, gwizdkiem lub chorągiewką) literę, inne odczytują w myśli. Następna sygnalizuje drugą literę itd., aż z liter w czasie ćwiczenia utworzy się wyraz.

4. Czytanie depeszy.

Zastępy stoją rzędami. Wszystkie dziewczęta z wyjątkiem pierwszych są odwrócone tyłem do sygnalizującej, która podaje depeszę o tylu literach, ile dziewcząt jest w każdym zastępie. Nr. pierwszy czyta literę pierwszą i biegnie na koniec zastępu. Nr. drugi odwraca się, czyta następną i biegnie na koniec zastępu itd. Zastęp, który pierwszy złoży cały wyraz, wygrywa.

Uwaga. Można podawać litery od końca wyrazu.

Odmiana. Dla utrudnienia można podawać zamiast wyrazu całą depeszę o tylu wyrazach, ile dziewcząt jest w zastępie.

5. Depesze.

Zastępy stoją rzędami, tyłem do drużynowej. Na gwizdek rozpoczynając grę numery pierwsze odwracają się, biegną do drużynowej, otrzymują od niej literę, wołają numerem drugim, by się odwróciły i sygnalizują im tę literę. Następnie numery biegną do drużynowej, otrzymują od niej nową literę, wołają numerem trzecim, by się odwróciły, sygnalizują im obie litery w porządku otrzymania. Wygrywa ten zastęp, którego ostatnia dziewczynka odczyta bez błędu całą depeszę.

6. Układanie wyrazów.

Gra zastęp. Zastępowa sygnalizuje litery, z których należy ułożyć wyraz. Wygrywają

dziewczęta, które najprędzej odczytały bez błędu.

7. Rozkaz.

Gra zastęp. O ile gra drużyna, każdy zastęp występuje jako jednostka. Sygnalizująca wydaje rozkaz, który ma być przez dziewczęta przeczytany i natychmiast wypełniony. Zastęp, który pierwszy rozkaz wypełni — wygrywa.

8. Przeciwnieństwa.

Gra zastęp. Zastępowa sygnalizuje wyraz np. „długi”, „niski”, grająca, która pierwsza ten wyraz przeczyta i wymieni wyraz o znaczeniu przeciwnym, wygrywa. (Np. „długi — krótki” — „niski — wysoki”).

9. Wyścig.

Gra kilka zastępów. Stoją one rzędami, każda zastępowa na kilka kroków przed swoim zastępem. Wszystkie zastępowe sygnalizują jednocześnie, (każda dla swego zastępu) dowolny wyraz o umówionej liczbie liter. Numery drugie czytają ten wyraz, poczem biegną na miejsce zastępowych i sygnalizują następnym nowy wyraz o tej samej liczbie liter. Wygrywa ten zastęp, który pierwszy skończy.

10. Węzły z sygnalizacją.

Zastępy stoją rzędami, w pewnej odległości przed każdym zastępem stoi krzesło, a na

niem leży kartka z wypisanymi alfabetem Morse'a nazwami węzłów. Na gwizdek biegną pierwsze, odczytują nazwę pierwszego węzła, wiążą dany węzeł, kładą na krzeselku i wracają. Biegną drugie, wiążą następny węzeł i zostawiając go wracają, dalej wiążą trzecie i tak aż do ostatniej. Wygrywa zastęp, który pierwszy poprawnie zwiąże węzły.

Zamiast nazw węzłów, można pisać Morse'm: 1. linę skróć. 2. przymocuj linę do pnia. 3. połącz tkackim. 4. liny są mokre. 5. Łącz. itp.

G. RATOWNICTWO.

1. Apteczka.

Gra zastęp. Zastępowa odczytuje dwukrotnie spis lekarstw, jakie w każdej apteczce podręcznej znajdować się powinny. Dziewczęta zapamiętawszy je, w tej samej kolejności piszą w jakim wypadku dane lekarstwo ma zastosowanie.

2. Odtrutki.

Gra zastęp. Zastępowa rysuje na ćwiartce papieru kwadrat podzielony na 9—12 pól i w pola te wpisuje nazwy trucizn, np. arszenik, fosfor, grzyby, esencja octowa i t. p. Następnie kwadrat pokazuje dziewczętom, które muszą rysunek odtworzyć z pamięci, w miejsca trucizn wpisując odpowiednie odtrutki.

3. Zioła lecznicze.

Gra zastęp. Zastępowa układa na stole pewną liczbę krążków wyciętych z kartonu. Krążki są różnej wielkości, a na każdym na-

pisana jest nazwa jakiejś choroby. Dziewczęta przez chwilę przyglądają się krążkom, potem odrysowują je z pamięci, pisząc na nich nazwy ziół leczniczych, stosowanych w danych wypadkach. Lekarstwo, którego nazwa napisana jest na największym krążku, odnosi się do choroby, wymienianej również na największym krążku i t. p.

4. Co dać do picia.

Gra zastęp. Zastępowa układa na stole wycięte z kartonu różne figury geometryczne (kwadrat, trapez, romboid, koło, prostokąt), na których wymieniła różne nieszczęśliwe wypadki, jak: zemdleńcie, zezaczenie, udar słoneczny i t. p. Przywołuje zastęp i po upływie 30 sekund poleca z pamięci odrysować figury i napisać na każdej z nich, co można dać do picia w każdym poszczególnym wypadku: wodę, czarną kawę, czy wogóle nic i t. d.

5. Wypadek.

Gra drużyna. Drużynowa wypisuje na kartkach papieru nazwy różnych lekarstw i środków używanych w ratownictwie, np. jodyna, bandaż, gaza i t. p. Kartki rozkłada w pokoju. Następnie wszystkie zastępy otrzymują jednakowe kartki z opisem jakiegoś wypadku, np. zemdleńcia, oparzenia, złamania, zwichnięcia i t. p. Wygrwa zastęp, który pierwszy zbierze najwięcej kartek z nazwami

lekarstw i środków ratunkowych, mających zastosowanie w danym wypadku.

6. Jak poradzisz?

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami, przed każdym zastępowa, z listą przygotowanych pytań, jednakowych dla wszystkich zastępów, np.

1. Jak ratować zemdlnych?
2. Jak tamować krwotok z nosa?
3. Jak odróżnić krwotok żylny od tętniczego?
4. Jak ratować ukąszonego przez żmiją?
5. Jak ratować przy porażeniu słonecznym?
6. Jak położyć kompres rozgrzewający?
7. Z jakich części składa się opatrunek?

Dziewczęta podbiegają kolejno do zastępowych, otrzymują pytanie, odpowiadają i wracają na koniec rzędu. Te, które dadzą dobre odpowiedzi, wygrywają punkty dla swoich zastępów. Wygrywa zastęp, który w najkrótszym czasie zdobędzie najwięcej punktów.

Uwaga: Można czasu nie ograniczać wtedy dziewczęta z wszystkich zastępów podbiegają do zastępowych na gwizdek drużynowej, zaś wygrana zależy tylko od liczby zdobytych punktów.

7. Jak ratować.

Przebieg gry taki sam (6). Zamiast pytań z ratownictwa zastępowe podają dziewczęta

częstom opis wypadków; odpowiedzi mają zawierać opis odpowiednich zabiegów ratowniczych.

Oto przykłady opisów wypadków:

- a) W śniegu leży zmarszczony człowiek.
- b) Znajdujesz w lesie leżącego pod drzewem chłopca ze złamaną nogą.
- c) Woła cię sąsiadka. Córka jej leży nieprzytomna, w pokoju czuć zapach gazu świetlnego.
- d) W bramie widzisz kobietę, obok buleteczka z resztą esencji octowej.
- e) Jesteś w małym miasteczku. Dowiadujesz się, że chłopca pogryzł wściekły pies.
- f) W czasie lekcyj wybuchł pożar na korytarzu przed waszą klasą.
- g) Z domu wybiega osoba, na której pionie ubranie.
- h) W tłumie zebranych na placu wywołano panikę.
- i) W obozie jedna z dziewcząt została ugryziona przez żmiją.
- j) Przy budowie szalasu jedna z dziewcząt została skaleczona siekierą w nogę.
- k) W mieście na ulicy człowiek jakis błędnie i traci przytomność.

8. Jak dać pomoc.

Gra drużyna. Każdy zastęp otrzymuje od drużynowej kartkę z opisem wypadku, na-

stępnie odchodzi na naradę. Po np. 5 minutach wszystkie zastępy zbierają się razem, a zastępowe podają opis wspólnie obmyślonego sposobu ratunku. Wygrywają zastępy, które najlepiej przygotowały odpowiedzi.

Przykłady zadań:

1. Objawy: język poparzony, wargi również (w mieszkaniu).
2. Rana postrzałowa ramienia (w polu).
3. Twarz biała, puls drobny, ciało bezwładne (w obozie).

9. Wypadek w zastępie.

Gra drużyna. Drużynowa określa wypadek jakiemu uległa z góry oznaczona dziewczynka w każdym zastępie np. złamanie nogi. Zastęp który najsprawniej da należyłą pomoc swemu choremu—wygrywa.

10. Bandażowanie.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Przed każdym zastępem siedzi lub leży jedna z dziewcząt „chora” — przy niej stoi zastępowca. Każda zastępowca ma listę zleceń z zakresu ratownictwa po jednym dla każdej z dziewcząt w zastępie, oraz środki opatrunkowe potrzebne do wykonania poleceń.

Przykład zleceń: założyć temblak, obandażować łokieć, położyć kompres na kolano i t. p. Na gwizdek pierwsze biegną do zastę-

powych, otrzymują zlecenie i wykonują je. Zastępowca sprawdza czy dobrze; wracają na miejsce; biegną drugie i t. d. Pierwszy zastęp, który dobrze wykona zlecenia — wygrywa.

11. Ranni

Gra drużyna. Teren — okolica lesista. Część zastępów stanowi oddziały sanitarne, pozostałe zastępy przedstawiają rannych. Ranni leżą w krzakach, „na pobojowisku” w pewnej odległości od obozu. Każdy ranny ma przypiętą kartkę z napisem co mu jest. Oddziały otrzymują wskazówki o położeniu pobojowiska i wyruszają na pomoc. Oddział, który największą liczbę rannych znajdzie, opatrzy i znieśnie w jedno miejsce do wozu sanitarnego — wygrywa.

wołuje. Za każdą zmianą miejsca każda z dziewcząt mówi jaką stronę świata się staje.

3. Szukanie północy.

Gra zastęp. Zastępowa rozstawia w parku dziewczęta co 30 kroków, polecając każdej zorientować się w kierunkach i na ścieżce narysować strzałkę w kierunku północy. Po wykonaniu ćwiczenia zastępowa porównuje kierunki strzałek z kierunkiem igły kompasu. Wygrywają dziewczynki, które najlepiej oznaczyły północ.

Uwaga. Można polecić dziewczętom, aby ułożyły z liści, patyczków, szyszek itp. strzałki w czterech, lub ośmiu kierunkach stron świata.

4. Gra gwiazdowa.

Gra zastęp. Jedna z dziewcząt rysuje na ziemi (w terenie otwartym) według kompasu 8 kierunków stron świata. Każda z grających staje na jednym ramieniu utworzonej w ten sposób gwiazdy. Zadaniem jej jest iść w kierunku odpowiedniego ramienia po linii możliwie prostej w ciągu określonego czasu (od 2 do 15 minut), a następnie wrócić do swego ramienia idąc po linii również możliwie prostej. Wygrywają te, które mają najmniejsze odchylenie.

H. TERENOZNAWSTWO.

1. Strony świata.

Gra zastęp. Dziewczęta orjentują się stronach świata w danym miejscu i stają wszystkie gromadką, zwrócone twarzą do północy. Zastępowa wymienia różne strony świata, a dziewczęta robią zwroty w odpowiednim kierunku. Dziewczynka która się omyli odchodzi z gry. Zastępowa uwzględniać może 4 lub 8 kierunków.

Uwaga. O ile gra drużyna, wygrywa zastęp w którym zostanie jedna „nieomylna”.

2. Łańcuch.

Osiem dziewcząt siedzi na krzesłach, każda zwrócona w kierunku jednej strony świata. Zastępowa biegnie dookoła krzesel i wywołuje strony świata. Ta, której strona została wywołana biegnie, chwytając zastępową za pasek itd. aż wszystkie się do nich przyłączą. Na gwizdek wszystkie starają się usiąść, ta dla której zabraknie krzesła biega znowu dookoła i wy-

5. Gra gwiazdowa z raportem.

Przebieg gry taki sam. Po powrocie dziewczęta zdają możliwie dokładny raport z wyglądu okolicy przez którą szły.

6. Kto lepiej.

Grają 2 zastępy. Każda zastępowa przygotowuje komplet kart pocztowych z widokami ilustrującymi różne elementy terenu. Ćwiczenie musi być poprzedzone krótkim wyjaśnieniem co nazywamy terenem, co jego elementami, jakie główne grupy elementów odróżniamy (gleby, pokrycie, wody, komunikacje, rzeźba). Dobrze, jeśli wyjaśnienie tych udzieli sobie nawzajem same dziewczęta pod kierunkiem drużynowej.

Zastępy stoją rzędami — karty są porożkładane po całej sali (łące). Drużynowa wymienia jeden element np. „wody” i daje sygnał gwizdkiem, wtedy dziewczęta rozbiegają się i wybierają karty przedstawiające krajobraz z rzeką, jeziorem, strumieniem itp. Każdy zastęp wybrane karty oddaje swojej zastępowej, ta sprawdza i ocenia dokładność i trafność wykonania, poczem karty oddaje drużynowej. Zastęp, który przedstawi więcej kart i popelni mniej błędów, zdobywa punkt. Gra trwa dopóty, dopóki nie obejmie wszystkich elementów.

7. Domino terenoznawcze.

Gra zastęp. Dziewczęta siedzą rzędem przy stole, na którym leżą rozsypane karty

z widokami, ilustrujące różne elementy terenu. Pierwsza z dziewcząt bierze kartę, na której jest las, kładzie ją na stole i zwraca się do sąsiadki, mówiąc „las—łaka”. Ta szuka karty na której jest las i łaka, kładzie ją obok pierwszej i zwraca się do następnej mówiąc: „łaka—rzeka”; ta szuka odpowiedniej karty itd. Przez cały czas między wymiśnieniem nazwy i znalezieniem odpowiedniej karty zastępowa miarowo liczy (np. do 10) jeśli szukająca przez ten czas nie znajdzie karty, zmienia miejsce, siadając na końcu rzędu i czeka swej kolei. Wygrywają te dziewczęta, które ani razu nie zmieniły miejsca.

8. Rzędy i Kolumny.

Gra parzysta liczba zastępów. Drużynowa przynosi skorowidz map 1:100.000 i dużą paczkę arkuszy tak dobranych, aby je można było układać w pasy i słupy. Drużynowa rozsypuje mapy na dużym stole (lepiej na krytej podłodze sali, lub łące), wyjaśnia zastępom znaczenie skorowidza map, (pasy i słupy, oznaczenia, napisy na brzegach odcinków itp.), poczem l-emu zastępowi poleca układać na stole, podłodze, łące itp. arkusze, grupami. Wygrywają zastępy, które pierwsze swoje zadania wykonają.

9. Obliczanie odległości na mapie.

Gra zastęp. Wszystkie dziewczęta mają jednokowe arkusze mapy 1:100.000, paski pa-

pieru lub nitki, cyrkle itp. oraz notczy i ołówki. Zastępowa wymienia dwie miejscowości znajdujące się na danym arkuszu mapy; np. Suchedniów i Szydłowiec. Dziewczęta samodzielnie mierzą odległość między nimi i notują wyniki, nie wymieniając ich głośno. Następnie zastępowa wymienia dwie inne miejscowości, np. Wąchock i Bzin, dziewczęta mierzą i notują. Wygrywają te, które mają największą odległość dokładnie zmierzonych.

10. Co powiesz o tym wycinku mapy?

Gra zastęp. Zastępowa przynosi na zbiorke komplet różnych wycinków z map polskich, rosyjskich, niemieckich i austriackich, z terenu polskiego, w różnej skali, naklejonych na kartony 15×15. Każda z dziewcząt otrzymuje jeden wycinek i po 5—10 minutach przedstawia piśmienny opis wycinka t. j. z jakiej mapy (polskiej, niemieckiej itp.) taktycznej, ogólnej, przeglądowej, jaka skala, z jakiej części kraju, po czym poznają itp. Wygrywają te, które najtrafniej i najdokładniej wycinek scharakteryzowały.

Uwaga. To samo ćwiczenie można przeprowadzać w drużynie. Wtedy te same zadania daje się nie pojedynczym dziewczętom, lecz zastępom.

11. W górę i w dół.

Gra zastęp. Zastępowa przynosi komplet rysunków warstwicznych przedstawiających

różne formy rzeźby terenu, rozdaje je dziewczętom i wyznacza czas (5—10 minut), po którym mają przedstawić dokładną ich charakterystykę. Wygrywają te, które popełnią najmniej błędów.

Odmiana jak w ćwiczeniu poprzednim.

12. Znaki topograficzne.

Gra zastęp. Zastępowa przynosi na zbiorke 2 „Zeszyty do terenoznawstwa”, i dużo kwadracików z kartonu, formatu 4×4 cm. Dziewczęta razem z zastępową wycinają z „zeszytu” znaki i objaśniające je napisy, naklejając je na kartonikach. Następnie, na przygotowanych większych tekturkach (co najmniej wielkości kartki zeszytowej) nakleją wycięte z drugiego „zeszytu” znaki wraz z objaśnieniami, przygotowując w ten sposób grę i skrowidz pomocniczy. Na wspólne z zastępową wykonanie gry należy kłaść duży nacisk i nie przynaglać nazbyt dziewcząt do pośpiechu—wspólna praca przygotowawcza zaznajomi je z wyglądem znaków, z ich znaczeniem, a przytem zachęci do szukania znaków na mapie. Po wykonaniu gry dziewczęta powinny ułożyć obok siebie kartoniki ze znakiem i z odpowiednim napisem, pomagając sobie przytem poprzednio wykonanymi skrowidzami, na których, dla ułatwienia znaki można zgrupować według grup elementów terenu: wody, komunikacje, gleby i pokrycie, rzeźba terenu, odosobnione przedmioty terenowe. Układanie napisów

obok znaków stanowi drugi etap we wspólnym zapoznawaniu się ze znakami.

Sama gra ma na celu wprawę, a później przypominanie sobie wyglądu i znaczenia znaków. Polega ona na różnorodnym manipulowaniu zastępu z kompletem własnoręcznie wykonanych znaków, np.:

- a) Zastępowa ma w ręku napisy objaśniające znaki z grupy „wody”. Kartoniki z odpowiednimi znakami leżą rozsypane na stole, dokoła którego siedzi zastęp. Zastępowa bierze do ręki kartkę i czyta „strumień”—dziewczęta szukają na stole odpowiedniego znaku, a znalazłszy, oddają zastępowej. Przy pierwszych ćwiczeniach posługują się przytem skorowidzem, następnie odrzucają go, gdy już przestaje być potrzebny. Ćwiczenie ze znakami tej samej grupy należy przeprowadzać na 2—3 zbiorach, za każdym razem dokładnie notując czas trwania. Zastęp powinien być zainteresowany właśnie sprawą zużycia jak najmniejszej ilości czasu przy drugim i trzecim ćwiczeniu. O ile kilka zastępów jednocześnie, lecz niezależnie od siebie przeprowadza ćwiczenie terenoznawcze, można ogłosić konkurs między zastępami, oparty na porozumieniu zastępowych. Wygrywają te zastępy, które po 2 lub trzech jednokowych ćwiczeniach zużyły najmniejszą ilość czasu.

- b) Grają dwa zastępy, używając jednego kompletu kartoników. Jeden zastęp ma napisy, drugi znaki, oba siedzą naprzeciw siebie, mając rozsypane przed sobą kartoniki. Zaczyna zastęp „Kozic”, mający napisy. Pierwsza z dziewcząt bierze kartkę i czyta „las iglasty”. Zastęp drugi „Sów” szuka odpowiedniego znaku, a jednocześnie zastępowa „Kozic” liczy miarowo 1, 2, 3 itd. Jeśli doliczy np. do 10, (należy przed grą ustalić do ilu), a znak nie zostanie znaleziony, „Kozice” zdobywają punkt; druga dziewczynka z tego zastępu czyta drugą kartkę np. „szosa 1 kl.”, „Sowy” szukają, zastępowa „Kozic” liczy jak poprzednio, gdy „Sowy” znajdą znak przed końcem liczenia, zdobywają punkt i prawo wywoływania przez dziewczęta znaczenia znaku, który biorą do ręki. Wtedy zastępowa „Sów” liczy, a „Kozice” szukają odpowiedniego napisu, itd. Wygrywa zastęp, który po zakończeniu gry ma znak drużynowej lub po porozumieniu się zastępowych (można też przed grą ustalić do ilu punktów się gra), ma największe punkty. Ponieważ zastęp szukający napisów ma zadanie łatwiejsze, dobrze jest w środku gry zamienić komplety w obu zastępach. (Zastępowe powinny zaznajomić dziewczęta w różnicami w znakach zależnie od skali mapy i jej wykonawcy).

13. Kim terenoznawczy.

Gra zastęp, który już zaznajomił się ze znakami topograficznymi. Zastępowa czyta pewien odcinek mapy, której jednocześnie przyglądają się wszystkie dziewczynki (lepiej jeżeli każda ma swój arkusz mapy). Następnie zastępowa zasłania mapę (a dziewczęta składają swoje arkusze) i zastęp rysuje zapamiętane znaki. Wygrywają dziewczęta, które zapamiętały najwięcej.

14. Wyszukiwanie znaków na mapie.

Gra drużyna. Zastępy stoją w rzędach, na kilka kroków przed niemi zastępowe z jednakowymi arkuszami map. Dziewczęta kolejno podbiegają do zastępowych, które mają przygotowane te same pytania dla każdego numeru (każda grająca ma kolejny numer w rzędzie). Zastępowe zadają dziewczętom pytania, te odpowiadają i wracają na koniec zastępu itd. Dobru odpowiedź liczy się jako punkt dla zastępu. Wygrywają zastępy, które mają najwięcej punktów.

Przykłady pytań: Wskaż na mapie szosę i kl., wieś, miasteczko, młyn, kościół, stację kolejową itd.

Odmiana I. Przed zastępami leży jedna mapa, grę prowadzi drużynowa. Kolejno podbiegają pierwsze, drugie itd. z każdego zastępu, która z dziewcząt oznaczonych w różnych zastępach tym samym numerem, pierwsza od-

najdzie żądany znak, wygrywa punkt dla swego zastępu.

Odmiana II. Zamiast znaków dziewczęta szukają wskazanych osiedli, np. Piaseczna, Wilanowa, Bielan.

15. Rysowanie znaków umówionych.

Gra drużyna. Zastępy stoją rzędami. Każda z dziewcząt podbiega kolejno do zastępowej i otrzymuje polecenie narysowania wskazanego znaku umówionego z mapy danej skali. Wygrywają zastępy, które mają najmniej błędów.

16. Opowiadania.

Gra zastęp. Zastępowa podaje opis jakiejś okolicy, np. „Przy drodze do kościoła stała mała kapliczka otoczona drzewami. Po obu stronach tej starannie utrzymanej drogi ciągnęły się pola, miedzami pocięte w długie lany. Na północ widniał las mieszany, który oddzielony był od wsi, leżącej za kościołem, przez rzekę, płynącą wśród łąk i zarośli koło młyna i dalej pod mostem na wschód, aż do zakrętu, na którym ginęła nam z oczu”. Po zakończeniu opowiadania dziewczęta rysują z pamięci plan opisanej okolicy, posługując się znakami topograficznymi.

17. Szkic.

Grają 2 zastępy. Jedna zastępowa przedstawia dziewczęta w różnych punktach pokoju.

Drugi zastęp wchodzi, obserwuje przez chwilę i ma zadanie zrobić z pamięci szkic położenia dziewcząt w skali: jedna kratka = 1 metr (albo jedna kratka = dwa kroki z uwzględnieniem stron świata. Wygrywa zastęp, który wykona najwięcej dobrych szkiców. Oblicza się błędy i czes.

18. Ćwiczenia domowe dla uczestniczek wycieczki.

- a) Przed wycieczką. Gdy każda z dziewcząt wybierających się na wycieczkę z biwakiem (nie obóz wędrowny) zaopatrzy się w mapę terenu upatrzonego, zastępowa (kierowniczką wycieczki) wyznacza pewien wycinek mapy i udzieliwszy niezbędnych wskazówek poleca go powiększyć, określając ile razy. Przed wymarszem przegląda powiększenia, oceniając, które najlepsze.
- b) Po wycieczce. Kierowniczką wycieczki poleca przynieść na następną zbiórkę: powiększony wycinek mapy ze starannem zaznaczeniem znakami uzupełnień i poprawek dokonanych na wycieczce lub opis okolicy biwaku w promieniu $\frac{1}{2}$ —1 km., lub szkic przebytej drogi, narysowany z pamięci.

19. Szkic „na oko“.

Po założeniu obozu komendantka wysyła dziewczęta dwójkami na poznanie okolicy

w określonym promieniu. Poleca im zrobić szkic „na oko“ i po powrocie wykończyć. Na drugi dzień następuje omówienie i ocenienie szkiców.

20. Odnalezienie znaku.

Drużynowa opisuje dokładnie drogę i miejsce do którego wysyła oddział. W miejscu tem ukryta jest np. chorągiewka zastępu, list, lub wprost jest to wieś, w której trzeba coś załatwić (o ile są na słupach przydrożnych napisy, nie trzeba wymieniać nazw). Nie należy wysyłać oddziału bez celu.

Opis musi być krótki, a łatwy do zapamiętania. Wskazując punkty orientacyjne należy pamiętać o tem, żeby były łatwe do spostrzeżenia.

21. Wywiady.

Zastępowa pokazuje zastępowi mapę nieznanego terenu. Oznaczając punkt w którym zastęp się znajduje wysyła dziewczęta w różne strony dla zbadania danej drogi, jakiejś wsi, kościoła itp. Dziewczęta przyglądają się na mapie drodze, którą mają iść, zapamiętywują znacznějšíe punkty np. domy i rozchodzą się. Droga do zbadania powinna być jednej długości dla wszystkich np. 1 klm. Wygrywa dziewczynka, która przyniesie w najkrótszym czasie najlepszy raport z wywiadu.

W tym celu należy przygotować przedmioty, które będą służyły do gry. Można użyć różnych przedmiotów, np. kawałki drewna, kamienie, kości, itp.

1. GRY PRZYRODNICZE.

Gry przyrodnicze są w większości wypadków ćwiczeniami zmysłów w których przedmiotami obserwowanymi są twory żywe: zwierzęta, rośliny, lub ich części. Subtelniejsze różnice barw i kształtów stanowią tu nową trudność w zapamiętywaniu i rozpoznawaniu, dlatego też gry te można stosować dopiero po przeciwczeniu wielu prostszych ćwiczeń zmysłów. Wartość gier przyrodniczych leży także i w tem, że skierowują one mimowoli uwagę i zainteresowanie młodzieży na otaczającą przyrodę.

1. Przyrodnicza gra Kima, (we wszelkich jej odmianach).

Jako przedmioty do gry Kima bierzemy: liście drzew (świeże lub suszone), gałązki drzew z pąkami, owoce, nasiona, gałązki kwitnące znanych ziół, kawałki kory różnych drzew, grzyby, muszle, pióra ptasie, odłamki skał i t. p.

2. Przyrodnicza gra Kima, jako ćwiczenie dotyku.

W tej grze jako przedmioty mogą być użyte nasiona, owoce, muszle, liście lub gałązki drzew.

3. Wybieranie przedmiotów.

Dla starszych dziewcząt o pewnem przygotowaniu przyrodniczem można użyć do tego ćwiczenia dużych nasion, owoców, muszli i t. p.

4. Zbieranie owoców.

Ćwiczenie to jest przyrodniczą odmianą zbierania kolorowej bawelny. Zamiast bawelny używamy łatwo widocznych owoców, np. berberysu, jarzębiny, tarniny. Ćwiczenie urządzić należy w miejscu, gdzie użyte do gry rośliny nie rosną.

Tak samo można urozmaicić tropienie, dając jako ślad po którym zastęp tropi rozsiane owoce, jagody, strzępki mchu i t. p.

5. Zbiórki dokoła drzew.

Gra drużynowa. W lesie mieszanym drużynowa wydaje rozkaz: „zbiórka dokoła sosny, świerka, leszczyny i t. p.” Zastępy biegiem zbierają się dokoła drzewa wymienionego przez drużynową gatunku, przyczem każdy zastęp ma odnaleźć inny egzemplarz samodzielnie.

Wygrywa zastęp, który pierwszy znajdzie najbliższej drużynowej wskazane drzewo lub krzew.

był spowolnioną, najcięższą i w
 -tępych i ciętych. **6. Ile gatunków.**

Grę tą najlepiej przerabiać na wycieczce w czasie marszu, lub na przechadzce w ogrodzie. Zastępowa poleca dziewczętom obserwować spotkane po drodze drzewa i zapamiętywać ich gatunek. Kto najwięcej gatunków zauważy w ciągu danego czasu, (5 lub 10 minut) wygrywa. Grę tę można przerabiać i w zimie, kiedy rozpoznawanie bezlistnych drzew sprawia wiele trudności.

Dobrze jest, jeśli po odebraniu kartek zastępowa oprowadzi dziewczęta po terenie gry i sprawdzi ich obserwacje.

7. Odnajdywanie drzew według liścia.

W lesie lub w ogrodzie zastępowa pokazuje liść i poleca dziewczętom w oznaczonym czasie i terenie znalezienie takiego samego drzewa. Dziewczęta powinny rozprasać się, szukać pojedynczo i przynieść nowy liść na dowód trafnego odszukania.

Odmiana I. W zimie zamiast liścia można pokazać gałązkę z pąkami lub zeszłorocznego owocu.

Odmiana II. Zamiast liścia drzewa, można też użyć kwitnącej gałązki rośliny zielnej.

8. Opis kawałka ziemi.

Gra zastęp podczas wycieczki. W lesie, na łące lub w polu zastępowa rozkłada na ziemi chustkę od nosa lub kawałek papieru określonej wielkości. Następnie podnosi chustkę i każde obserwować przez trzy minuty uważnie kawałek ziemi poprzednio zakryty. Po trzech minutach z powrotem zakrywa ów kawałek ziemi, a każda z dziewcząt opisuje to na nim zauważyła. Należy więc opisać co tam rosnęło, owady, które tam były, ich zachowanie się, rodzaj gleby i t. d. Na temat tych obserwacji może się wywiązać pogadanka.

9. Godło zastępu.

Gra zastęp. Każda z dziewcząt opisuje wybitne cechy zwierzęcia, które jest godłem zastępu i wskazuje co w nim naśladować należy. Wspólnie wybiera się najlepszy opis.

an ślabowarobu awolajny aty at faw
 of faw p **10. Zbieranie mchów.**

W lesie każda dziewczynka staje pod jednym drzewem i w oznaczonym czasie zbiera z powierzchni pnia lub z podłoża drzewa jak najwięcej różnych mchów lub porostów. Wygrywa ta, która znalazła najwięcej odmiennych gatunków. W grze tej nie chodzi oczywiście o nazywanie gatunków, ale o spostrzeżenie drobnych różnic.

11. Grzybobranie.

W odpowiednim terenie rozsyłamy zastęp w pojedynkę na poszukiwanie różnych grzybów. Wygrywa ta, która znajdzie największej gatunków. Po skończonej grze należy nazwać grzyby, wskazać które są jadalne, które trujące, oraz przeprowadzić dalsze ćwiczenia (Kim, wybieranie), mające na celu przyswojenie i spamiętanie tych wiadomości.

12. Ptaszki w zimie.

Zimą lub jesienią, w parku lub lesie rozsyłamy zastęp w pojedynkę na poszukiwanie pożywienia odpowiedniego dla ptaków. Wygrywa dziewczynka, która znajdzie najczęściej różnych owoców, nasion i t. p.

Ćwiczenie to powinno być wstępem do akcji żywienia ptaków w zimie.

13. Kwartety przyrodnicze.

Jest to gra pokojowa, odpowiednia na zimowe zbiórki zastępu. Pouczająca jest tu nie tylko gra, ale i samo jej przygotowanie. Trzeba zebrać i powycinać z reklam, ilustracji i t. p. wiele małych rysunczków zwierząt lub roślin. Obrazki te nalepia się w górnej części równych, podłużnej części kartoników wielkości karty do gry, lub wizytówki. Następnie układamy grupy po cztery, tak zwane kwartety, kierując się najlepiej środowiskiem w jakim dane zwierzę lub roślina żyje. Np. Zwier-

zęta leśne: kuna, wiewiórka, lis, jeź. Rośliny łąkowe: fioletka, szczaw, rumian, jaskier. Nad każdym obrazkiem pisze się teraz tytuł grupy, pod obrazkiem nazwę zwierzęcia lub rośliny przedstawionej na nim, a poniżej pozostałe trzy nazwy z tej samej grupy. Kwartetów należy przygotować trzy razy więcej niż ma być przeciętnie osób grających. Przygotowanie tej gry (podział na grupy) powinno się opierać na własnych obserwacjach dziewcząt, wtedy będzie to gra naprawdę pouczająca.

Prawidła gry: po stasowaniu każda grająca otrzymuje równą ilość zakrytych kartoników. Zaczynającą grę należy wylosować. Zaczynająca stara się uzupełnić swoje kwartety, prosząc kogo innego o poszczególne kartki, których jej brak. Zapytana o ile ma daną kartkę musi ją pytającej oddać; o ile nie ma, sama zaczyna pytać inne. Wygrywa ta, która zgrupowała największe kwartety.

z dziewcząt samodzielnie notuje swoje spostrzeżenia. Po powrocie następuje podzielenie się spostrzeżeniami i ocena wyników.

Uwaga. W ten sam sposób można tropić rowery, motocykle, taczki itp.

5. Zaginiony Brył.

Gra zastęp. Jedna z dziewcząt, lub ktoś z poza zastępu, idzie w pole z psem, znanym wszystkim dziewczętom, i wraca inną drogą. Zastęp wie, że pies poszedł, ale nie wie którą. Odnajduje ślady i tropi za nimi aż do punktu, z którego wyszedł. Trudność ćwiczenia zależy od wybranego szlaku (gruntu, rodzaju podłoża, wybranej drogi lub bezdroża—ugoru, łąki wilgotnej lub suchej, lasu itp. oraz od sposobu prowadzenia psa — czy idzie on zawsze wolno, czy biegnie, wraca, myli swoje ślady itp.). Zastępowa pełni w czasie ćwiczenia funkcję sędziego; zachowuje się neutralnie, idzie na końcu nie pomagając i nie przeszkadzając dziewczętom; notuje skrzętnie uwagi, dotyczące zachowania się w czasie ćwiczenia zespołu i pojedynczych dziewcząt. Po ćwiczeniu następuje jego omówienie i ocena; ćwiczenie wykonano dobrze, dostatecznie, źle.

6. Gdzie nasz koń?

Gra zastęp. Zastępowa zawiadamia dziewczęta, że sąsiadowi zginął koń, którego trzeba znaleźć. Opisuje dokładnie wygląd i właści-

wości konia, czas w którym widziano go ostatni raz itp. Dziewczęta rozchodzą się w różne strony. Wygrywa ta, która pierwsza trafi do miejsca w którym koń jest ukryty.

Uwaga. W ten sam sposób można przeprowadzać tropienie innych zwierząt, traktując je jako przygotowanie do tropienia istotnego, nie zorganizowanego sztucznie.

7. Nas nie zwiada.

Grają dwa zastępy jednakowo liczne i wyrobione, na ściśle określonej przestrzeni, w terenie urozmaiconym. Zastęp „Lisów” zapada w teren na godzinę przed wyjściem zastępu „Wyźłów”. Każdy „Lis” porusza się i ukrywa oddzielnie, każdy „Wyźel” dąży za wybranym przez siebie „Lisem” śladem. „Lisy” krążą, mylą ślady, biegają, skaczą, chodzą tyłem itp., wierzcie ukrywają się. „Wyźły” odróżniają tropy prawdziwe od fałszywych, unikają zasadzek, dążą do znalezienia kryjówek „Lisów” za którym tropią, w możliwie krótkim czasie. Wygrywają: „Lisy”, które dobrze zostawiły ślady, dobrą wybrały kryjówkę i nie dały się znaleźć; „Wyźły”, które potrafiły odróżnić prawdziwe ślady i wytropiły swego „Lisów”. Do ćwiczeń tego rodzaju specjalnie nadaje się las z gęstym podszyciem, pokryty śniegiem średniej grubości.

8. Za tropem czarodzieja.

Gra zastęp. Jedna z dziewcząt jest czarodziejem, umiejącym w czasie gry zmieniać do-

wolnie swój strój i wygląd. Czarodziej wędruje po wsi, dziewczęta usiłują poznać go w każdym przebraniu, ale łapać go nie mogą, ani też zaglądać do jego kryjówek. Ćwiczenie kończy się po upływie wyznaczonego czasu (np. 2—3 godzin). Każda z dziewcząt kolejno wymienia gdzie i jak wyglądającego widziała czarodzieja i po czem go poznała. Gdy już wszystkie złożą sprawozdanie, ma głos czarodziej. Wygrywają dziewczęta, które największej spostrzegły i najmniej popełniły omyłek.

9. Zając.

Gra zastęp. Jedna z dziewcząt, zając, ucieka w zakrytym terenie, co kilka kroków upuszczając czerwoną, przełamana na pół zapalniczkę, ziarnko fasoli, lub dowolne drobne przedmioty, odbijające od tła. Zastęp wyrusza w 15—20 minut po ucieczce zająca i tropi go po zostawianych śladach. Teren, czas trwania gry i miejsce zbiórki należy przedtem ściśle oznaczyć. Wygrywa zastęp, — jeśli wytropi, zając, — jeśli się nie da wytropić w oznaczonym czasie.

10. Co przybyło?

Gra zastęp, który rozsypuje się w danej dzielnicy miasta (w małym miasteczku) z poleceniem zanotowania w określonym czasie wszystkich zauważonych zmian w wyglądzie terenu (nowe i odnowione budynki, bruk

i chodniki, nowe sklepy itp.). Wygrywają dziewczęta, które zbiorą najwięcej spostrzeżeń i najdokładniej je przedstawią.

Uwaga. O ile gra drużyna, każdy zastęp spełnia zadanie, jakie w grze zastępu przypada jednostce.

11. Forteca w nocy.

Gra odbywa się w ciemnościach. Niwielka, okrągła przestrzeń otoczona jest sznurkiem, na którym wiszą laski, gałęzie, papier itp. Jedna grająca z latarką elektryczną siedzi w „fortecy”, inne starają się przedostać przez linję sznurka na drugą stronę „fortecy” bez hałasu. Obronca oświetla latarką miejsce, w którym słyszy szmer. Jeśli oświetli atakującą, ta, jako „zabita” występuje z gry. Wygrywa zastęp, który ma najmniej zabitych, a najwięcej dziewcząt wewnątrz forticy w czasie gry.

12. Obrona drutu.

W lesie, na przestrzeni zależnej od liczby grających przeprowadzamy sznurek, jako „drut telegraficzny”. Jeden zastęp broni „drutu”, drugi stara się niepostrzeżenie drut przeciąć, t.j. przywiązać do niego kawałek sznurka.

Warunki podchodzenia zależne od umowy np.: jeżeli broniąca zobaczy podkradającą się i sama przez nią nieostrzeżona, uderzy w nią szyszką, trafiona, jako „zabita” ustępuje z gry; podobnie podkradająca się może „za-

bić" broniącą. Gdy obie widzą się, „strzelać" nie mogą—podchodząca musi oddalić się i zacząć na nowo.

13. Bez szmeru.

Od środkowego punktu koła dziewczęta oddalają się promienisto na 50 lub 100 kroków i ukrywają się. Pozostała w środku wydaje długi gwizd i zamyka oczy. Na jego głos dziewczęta zbliżają się do środka i znowu ukrywają. Po chwili środkowa daje gwizd krótki, otwiera oczy, — dziewczynka, którą zauważy odchodzi z gry. Po następnym długim gwizdku środkowa znowu zamyka oczy, a dziewczęta podchodzą dalej. Wygrywa ta, która ostatnia zostanie spostrzeżona. Gwizdki można, zależnie od umowy, wydawać w jednakowych odstępach czasu, lub w różnych, zależnie od terenu.

14. Jak im się powodzi.

Gra do przeprowadzania na wycieczce drużyny z bakiem lub (najlepiej) w obozie. Dziewczęta zajęte przy kuchni polowej nie wiedzą, że przez cały dzień są pod obserwacją kolejno do tego wyznaczonych dziewcząt z zastępu „Chomików" — wie o tem jedynie rada obozu. Wieczorem przy ognisku wobec wszystkich dziewcząt, nie wylęczając „kucharek", zastęp „Chomików" kolejno opowiada co kiedyś widział w pewnym obozie. „Kucharki" po-

winny spostrzeć, że o nich mowa i ocenić trafność spostrzeżeń. Zarówno „Chomiki" jak „kucharki" nie mogą ani na chwilę zapomnieć o harcerskiem braterstwie i przyjaźni.

15. Pół godziny dobrych uczynków.

Gra drużyna lub zastęp. Drużynowa dzieli dziewczęta na dwie grupy: I wysyła do określonej dzielnicy miasta, polecając znaleźć okazję i spełnić dobre uczynki. Dziewczęta te rozchodzą się pojedynczo lub dwójkami. Każda z dziewcząt z grupy wybiera sobie jedną z grających w grupie I (lub dwójka z II gr. wybiera dwójkę z gr. I) — poczem wszystkie wyruszają na tropienie wybranych. Tropiące nie mogą być zauważone przez tropione; spostrzeżona powraca na miejsce zbiórki. Tropione, które w oznaczonym terminie spełniły „dobre uczynki" i na czas wróciły na miejsce zbiórki, wygrywają punkt dla swej partji. Podobnie zdobywa punkt każda tropiąca, która a) znalazła i wytropiła wybraną przez siebie dziewczynkę, a nie została przez nią zauważona, b) punktualnie przybyła na miejsce zbiórki. Wygrana partji zależy od sumy punktów zdobytych przez pojedyncze dziewczęta (jeśli gra prowadzona jest dwójkami — przez dwójki).

16. Na spotkanie.

Dwa zastępy w dwóch pobliskich miejscach zbiórek przebiegają się i wyruszają w przeciwnie strony ulicami po wieloboku tak

aby znaczną część drogi szło mijanie się dziewcząt. Zatrzymywać się nie wolno. Chodzi o poznanie dziewcząt z zastępu przeciwnego i po powrocie zameldowanie szczegółów przebrania. Wygrywa zastęp, który zauważył i rozpoznał więcej przeciwniczek.

17. Przekradanka w przebraniu.

Gra drużyna. Terenem gry jest np. plac w mieście i przyległe ulice, u których wyłotów 1—2 zastępy ustawiają warty. Poza terenem gry, lecz w niewielkiej od niego odległości, wyznaczone jest miejsce zbiórki, na którym mają się stawić wszystkie uczestniczki np. w 30—45 minut po rozpoczęciu gry. Zastępy, które nie pełnią wart mają przekraść się w przebraniu pomiędzy wartami — dziewczęta mogą to zrobić pojedynczo, lub razem. Wygrywa zastęp, którego uczestniczki stawiły się na miejsce zbiórki najliczniej i najpункtualniej, nie zwróciwszy na siebie uwagi. Po upływie czasu przeznaczanego na grę zastępowe (komendantka wart) ściągają warty, które składają raport z przebiegu gry. Każda wymienia zauważone dziewczęta i dokładnie opisuje ich wygląd w przebraniu. Należy na początku gry uprzedzić, że z żadnych lokomocyj korzystać niewolno, a również, że niewolno zaczepiać przechodniów.

18. Zbiórka drużyny.

Gra 2 zastępy, lub, bez względu na liczebność, 2 partie. Teren gry i czas trwania

...zastępy. O ile
zauważy osobę
w przebraniu z brązową wstążeczką, dotyka
jej. Dotknięta oddaje barwę, traci prawo „zabi-
jania” i idzie na miejsce zbiórki. „Zabija-
jąca” za każdą zdobytą wstążeczkę otrzymuje
punkt dla swego zastępu. Również przybycie
na miejsce zbiórki w oznaczonym czasie z bar-
wą, daje prawo do 1 punktu. Wygrywa zastęp
(partja), który ma więcej punktów.

19. Zbiórka z chorągiewkami.

Gra 2—3 zastępy, które mają przyjść z chorągiewkami na zbiórkę drużyny. Każdy zastęp wysyła na oznaczoną godzinę jedną dziewczynkę na wartę w bramie domu, w którym ma się odbyć zbiórka. Nie wolno jednak wariom stać w miejscu, muszą one stale chodzić w obie strony, po 100 kroków w każdą. Warty mogą ostrożnie zatrzymywać osoby wchodzące do bramy, a podejrzane, że należą do innych zastępów — dziewczęta ze swego zastępu warty obowiązane są osłaniać, odwracać od nich uwagę innych. Chorągiewki mogą być owinięte, lecz nie mogą być zdjęte z lasek, które muszą być jednakowej długości. O ile poznana grająca z innego zastępu ma chorągiewkę, warta ją zabiera. Za poznanie z jednej strony, za przejście niespostrzeżone ze strony drugiej — liczy się po 1 punkcie. Po

20. Tropienie zastępów.

Gra drużyna. Wszystkie zastępy z różnych punktów i różnymi drogami, nawzajem o tych punktach i drogach nie wiedząc, idą w szyku ulicznym na zbiórkę drużyny do izby. Każdy zastęp wyznacza straż tylną i przednią, które mogą się przebierać. Straże za pomocą znaków umówionych ostrzegają zastęp swój przed niebezpieczeństwem, tj. przed spotkaniem się z innym zastępem. Poza to straż usiłują podejść inny zastęp i zabić jego straż — bo wtedy cały nieprzyjacielski zastęp idzie do niewoli. Zabijanie odbywa się przez dotknięcie. Jeżeli w tym samym zastępie jedną straż zabiją „Wilki”, a drugą „Lisy”, to dany zastęp staje się niewolnikiem „Wilków” lub „Lisów”, zależnie od tego, kto jest bliżej. Może się zdarzyć, że straż zastępu „Kogutów” przez zabicie straży prowadzącej zastęp z niewolnikami, oba te zastępy weźmie do niewoli. Straże mogą działać tylko w czasie marszu swojego zastępu. Za zabicie jednej straży traci się punkt, za wzięcie zastępu do niewoli 3 punkty, za przeprowadzenie zastępu do izby bez strat



