

Wydawnictwo Literackie
LUBELSKIEGO

№ 1867.

GRY I ZABAWY RUCHOWE

3, 28

2, -

WALERJAN SIKORSKI

GRY I ZABAWY
RUCHOWE

WYDANIE DRUGIE



NAKLAD KSIĘGARNI ŚW. WOJCIECHA
POZNAŃ - WARSZAWA - WILNO - LUBLIN



PRZEDMOWA

DO PIERWSZEGO WYDANIA.

Obawy nasz system wychowania młodzieży należałoby właściwie nazwać systemem uczenia, bo na wychowanie zbyt mało poświęcamy czasu i uwagi. A jeżeli staramy się wychowywać, to bardzo często w najlepszym zamiarze robimy dziecku krzywdę. Myślimy najczęściej tylko o tem „co z niego wyrośnie”, a nie uznajemy jego prawa do życia w teraźniejszości. Czyż życie dziecka nie posiada żadnej wartości samo dla siebie? Czy nie zasługuje na naszą uwagę, chociażby dziecko umarło, zanim dorosnie? Teoretycznie już to wątpliwości nie istnieją i mamy osobną psychologję dziecka. Na niej powinno się oprzeć całe wychowanie.

Badania naukowe wykazały, że u zdrowego dziecka najważniejszą cechą jest potrzeba ruchu, którą dziecko zaspokoja, bawiąc się. Zabawa jest treścią życia dziecka, jest jego życiem. W zabawę wkłada ono całą energję i potocznie mówi sobie bawi się tak długo, aż se zmęczone usypia. W żadnym okresie późniejszego życia człowiek nie jest tak czynny, jak dziecko podczas zabawy.

Ale i ze względu na naszego dorosłego człowieka, który z dziecka uwyraźnie, zabawy i gry niesłychanie wielkie mają znaczenie. Wartość ich dla zdrowia jest ogólnie znana i uznana — nie potrzebujemy tu na się wskazywać. Są one jednak równie konieczne dla rozwoju fizycznego i intelektualnego, są niezbędnym środkiem do wyrobienia tych wszelkich zalet, które u ludzi cenny i które chcemy wzrastać w dziecku narodził i opowiadaniemi. Przy grach dziecko musi i umie skupić uwagę, a to jest warunkiem do wyrobienia silnej woli, bo skupienie uwagi jest jednym z objawów woli. Musi ona, zaledwie od przebiegu gry, ocenić sytuację i szybko a samodzielnie postanowić, co mu należy uczynić. Czy można wymyślić lepszy sposób, aby przystąpić do szybkiej i samodzielnej decyzji? Podczas zabawy dziecko bez narzekania, a nawet ze śmiechem musi bole, które w innych warunkach wywołałoby płacz lub, kładzie się zatem na cierpienia. Podczas gier dziecko łatwo zapomina i dobrze pamięta, a to uczynienie zalety pozostaje mu już i ułatwia naukę. Gry wytworząją wzajemną sympatię wśród towarzyszy zabawy, serdeczniejszy stosunek między uczniami a nauczycielami. Przy grach dzieci poznają konieczność współdziałania i przestrzegania pewnych zasad, przyzwyczajają się do uczciwości i parowanie nad sobą, uczą się szanować prawa innych. Przy grach odbywają dzieci zatem „hołotę się” jak wiele zalet, koniecznych w życiu.

Na końcu wymieniamy jeszcze jedną wielką zaletę gier: racjonalizują one, a zdrowie człowieka jest niezbędną dla zdrowego cielnego i dobro-wego rozwoju. Kto jest zdrowy, jest odporniejszy na złe wpływy.

Długo jednak jesteśmy od stwierdzenia, ja-koż gry i zabawy były jedynym środkiem w wychowaniu fizycznym. Warunki bowiem, wśród jakich człowiek w obecnych okolicznościach się rozwija, są sprzeczne z prawami i naturalnymi potrzebami organizmu ludzkiego, co posiada za sobą — jak statystyka wykazuje — zastraszające wzrost następstwa. Przy zajęciach życia codziennego postarząją się te same postawy i ruchy, często wadliwe i dla zdrowia niekorzystne. Niektóre organy nie pracują wcale, skutkiem czego nieznaczają i tracą zdolność do prawidłowego funkcjonowania, inne natomiast rozwijają się nadmiernie. Krew krąży nierównomiernie, a przemiana materii jest niedokładna. U młodzieży, zajętej pracą w postawie siedzącej, osłabiają się mięśnie, skutkiem czego nie mogą strzymać pojedynczych części szkieletu w prawidłowym położeniu, następstwem czego są później rozmaite nieprawidłowości w budowie, które się zaczynają na całym organizmie. Strzymanie kręgosłupa np. powoduje cały szereg ujawnionych następstw, które również nieznaczają organizm. Zdrowie organizmu bowiem zależy od zgodnej pracy poszczególnych organów, co jest możliwym tylko w odpowiednich dla nich warunkach.

Warunkami temi są: czystość ciała i ruch na świeżym powietrzu, a także prawidłowa postawa. Ostatni warunek możemy osiągnąć tylko przez dobre odpowiednich ruchów gimnastycznych, a są to same gry i zabawy w wychowaniu nie ustareją.

Zabawa natomiast daje inne korzyści. Dla dziecka jest ona najodpowiedniejszą formą ruchu.

Gry i zabawy ruchowe, niezbędne dla dzieci i młodzieży, mają i dla dorosłych wielkie znaczenie.

Ludzie, im bardziej poważną i odpočinającą pracę, gry przygotowują swoich sił i ochoty, dając im chwilowe zapomnienie o obowiązku i znużeniu. Są one odskocznią i pożywieniem najcenniejszym środkami odciążającym człowieka do pracy. Dla ludzi zaś bardzo zdrowych i kulturalnych są doskonałą sposobnością wychowania nadmiaru energii. W obu wypadkach wypadek ich rozpoznanie ma doniosłe znaczenie nie tylko dla jednostki, ale i dla społeczeństwa, bo — co jest wręcz dotychczas nie wykazywane — z korzyścią mogą zastąpić inne mniej zdrowe lub wprost szkodliwe rozrywki. Z tych wszystkich względów są one w wychowaniu fizycznym z gimnastyką połączonym środkiem, i dla tych przyczyn takiego z tych czynności zamierzaliśmy nie pomijać. Teoretycznie prawie wszyscy rozumieją, jak doniosłe znaczenie posiadają gry i zabawy ruchowe dla młodzieży i dorosłych. Ale w praktyce sprawa przedstawia

się mniej korzystnie. Nasze tam, gdzie istnieją bardzo piękne boiska i przybory, często brak graczy. W czym zarobek przyczyny? Nie można przecież przypisać, aby dzieci nie lubiły się bawić. Dają są miłemu powody. Albo nie mają czasu na gry i zabawy, albo też nie mają ich wcale i nie wiedzą, jaką samą przyjemności mogłyby im dać. Ono to powody są użyteczne dla wychowania, rodziców i nauczycieli. Dziecko powinno i musi mieć czas na gry i zabawy ruchowe, gdyż inaczej całe wychowanie jest chybione, a w bardzo wielu wypadkach widać jest szkodliwe. Rozpoznanie ich sprzyja zatem w naszych warunkach i jest naszym obowiązkiem, którego nam lekceważyć nie wolno.

Jeżeli dzieci podczas gier nie są wesołe i używane, jest to winą prowadzącego. Wybrał gry niewłaściwe, nie potrafił się dzieci zająć, albo w zarobku zdusił radość dzieci, nie pozwalając im głośno się cieszyć „bo powinny być grzeczne i spokojne”. Jeżeli także postępowanie nie jest wynikiem zupełnej nieznajomości dzieci, jest skutkiem ich krzywdzenia. Radość jest niezbędnym środkiem, pobudzającym działalność mózgu u dzieci, i radość tę szczególnie podczas gier powinniśmy pielęgnować. Ale nie zapominać o różnicy między dorosłymi a dziećmi. Dorosli dzięki uprawie w oparciu o refleksję mogą cieszyć się „wesołotwórczo”, oddającą tę radość nierzadko jedynie używaniem humoru lub dźwię-

kiem głosu. Tego dzieci nie umieją. U nich radziutko wprawa w ruch całe ciało, podskakują, klaczą w ręce, krzyczą i śmieją się. Gdy im na to nie pozwalamy, popełniamy 2 wielkie błędy: zabijamy ich uwolnić ze szkoły dla nich, a jednocześnie takiego oparcia się nakładamy na ich móżg jak srebro wyśrebrak, że nie mogą one już skupić uwagi na grze. To szkole jeszcze bardziej je od gier odstępca, tak że nawet nie wiedzą, jak mogły one być przyjemne. Musimy zatem przypomnieć sobie własne dzieciństwo i nie zapomnieć „demonstrować” im i gorzyc głosić radość z gier, przyznając podziw gier. Nie znaczy to oczywiście, aby dzieci robiły, co same chcą. W sprzeczny i żartobliwy sposób uda nam się zawsze zachować tyle porządku, ile do porządku przebiega dana gra potrzeba, a z bezwzględną stanowczością będziemy przestrzegali gry prawdziwej i uczciwej.

Wrzucie kilka uwag o zastawianiu gier do wieku dzieci. Nie można oczywiście astematyzm schematu, ale zawsze trzeba sobie zdawać sprawę z tego, w jakim wieku można jaką grę przeprowadzić i ze względu na jej stopień trudności, i przede wszystkim ze względu na psychikę dziecka. Wiek w rozmaitych okresach różnie nie upodobań.

Mniej więcej do 5 roku życia dziecka nie potrzeba gier i zabaw ruchowych. Nie jest one wtedy „stworzeniem towarzyskiem”, nie potrzeba towarzyszenia rówieśników, a zabawę jego

polega przede wszystkim na obserwowaniu i naśladowaniu starszych. Tu naszą rolę ograniczyć się do tego, że postaramy się o to, aby dziecko przebywało dużo na powietrzu i słońcu, dawać mu wszelkimi doraźnymi sposobami, jakimi się da, więcej czy trochę i możemy je porzucić własnej fantazji.

Następuje okres, w którym dziecko samo się nudzi, chce mieć towarzysza zabawy i chce, aby mu ktoś to zabawy uzmógł. Tu zaczyna się nasze zadanie. Pierwsze zabawy muszą zadowolnić potrzebę ruchu dziecka i jego fantazji, nie stawiając zbyt wielkich wymagań jego władem umysłowym, przede wszystkim pamięci i uwagi. Z umieszczonych w niniejszym podręczniku wybranych zabawianych gry ze śpiwkami¹⁾ i te z gier historycznych i pilki, które nie wymagają zapamiętania jakichś specjalnych reguł ani zbyt wielkiej uwagi. Szczególniej gry ze śpiwkami są stosowane, bo wiele dzieci lubią podziw gier śpiewać lub śpiewać. Pamiętajmy wszyscy z własnego dzieciństwa, a odczujemy wdzięk na nowo, jak chłopiec dzieci bawił się w ten: „Jawor, jaworowe ludnie”, lub jakiejś „Panią Leoliją” czy też w ulubionego „Szarego” jedynie dlatego, że jest w nich wiele godności.

¹⁾ Gry: „Któż dziecko wczek ma”, „Pierścień” i „Złoty, bogo noma”, są dla małych dzieci ze względu, nie sprzecznym im wiek i ich przyjemności. Dzieciom dzieci w wieku około 10 lat lubią się w nie bawić.

Różnorodność i rozmiar dzieci dają im gry coraz bardziej skomplikowane i coraz trudniejsze. Wyuczanie ich trwa dłuższy czas; spracują zato ogromną przyjemność i nie sprzykają się nigdy. Do tych gier należą: *Hasło*, *Półka graniczna* i *szafa*, *Półka koszykowa*, *Półka królewska*, *Kwadrant* i *Polani*. Do *hobby* i tych gier mamy jedną lub kilka przygotowawczych, łatwiejszych, przy których stopniowo poznajemy regały. Też tak należy się trzymać, bo przeprowadzenie np. *Polania* bez przygotowania łatwiejszymi podbi-
janiami sprawiłoby wielkie trudności i prowadzą-
cemu i grającym, a niewątpliwoby zmęczono.



PRZEDMOWA

DO DRUGIEGO WYDANIA.

Wydanie drugie uzupełniono niezbędnymi za-
daniami i gramami, a przedstawicielstwo temu, które
zaczęły się w Polsce rozpowszechniać w ostatnich
czasach; wybrano z nich jednak przeliczne ro-
dzaje, a z obcych te, które przedstawiają wy-
bitną wartość wychowawczą.

Układ podręcznika jest metodyczny, t. j. za-
dania i gry zestawiono w odrębne ich rodzaje
według stopnia trudności, tak że młodzieńcy w grze
poprzedniej przygotowuje się do następnej.

Półkę koszykową opiewano na zasadach regały
na rok 1921, a więc napisanych, zatwierdzo-
nych przez komitet, reprezentowany przez Związek
Kochanków Amerykańskich Amerykańskich¹⁾.

W pracy tej posługiwalem się następującymi
tytułami:

*Engelhart Piasecki: Zabawy i gry ruchowe dzieci
i młodzieży.*

¹⁾ Amateur Athletic Union,
National Collegiate Athletic Ass. Union,
Young Men's Christian Association.

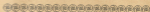


Otto Hellgren: *Sångskolan från Nåde.*
 A. Hermann: *Handbuch der Bewegungsspiele
 für Mädchen.*

Na ten miesiąc dzieląc współpracowników pierwszego wydania „*Gier i zabaw ruchowych*” pominę Henryka Czechowiczównia, która wobec zmieniających warunków, studiujących współ-pracę, zezwoliła mi na samodzielne wydawnictwo: Proszę o dr. Eugenjusza Piaseckiego za zgodą do „*Płki koszykowej*” w polskim tłumaczeniu oraz porucznika Fazanowiczowi i pp. Ustaszewskiemu za rysunki.

Autor.

Poznań, w czerwcu 1922.



WSTĘP.

Wskazówki metodyczne.

[Ogólne.]

Mówiąc o metodzie w ogólności, mamy na myśli sposób postępowania według pewnych zasad, który zmierza do osiągnięcia wytkniętego celu.

Najdłowiejszymi zasadami przy nauce zabaw i gier¹⁾ ruchowych jest zasada stopniowania i zasada praktyczności.

Zasada stopniowania polega na tem, że wychodzimy od pojęć znanych do nieznanych, od pojedynczych do złożonych.

Chcąc przeprowadzić jakiegokolwiek z trudniejszych gier, np. palanta, musimy być me-

¹⁾ Cechą charakterystyczną gry jest walka, występująca w formie współwzajemstwa, a określona ściśle i ograniczona zasadami gry. Zabawa cechą tej wprowadza nie posiada, a jednak przedstawia w wychowaniu dzieci nie mniejszą wartość od gier. Dlatego, bawiąc się, przygotowuje sobie w sposób dla siebie przyjemny tę czynność i orientację, która mu będzie potrzebna nie tylko w grach celom pokonania przeciwnika, ale także w życiu codziennem: to też bawiąc się, przygotowuje się ono do życia.



lody analityczno-syntetycznej. Musimy się zatem zastanowić, z jakich elementów gra ta się składa, a ponieważ w grze tej występuje bieg, celne rzucanie i podbijanie piłki należy młodzień najpierw w tym kierunku wyćwiczyć.

Podobne ćwiczenia najłatwiej przeprowadzić początkowo w formie zabaw, a następnie gier, gdyż musimy stać na tem stanowisku, że tylko przez szlachetne współzawodnictwo, a więc wolne od wszelkiej namiętności, możemy sobie wychować młodzież tęą duchowo i fizycznie, a szczerą, samodzielną i przedsiębiorczą, a karną.

Gry te przerabia się z młodzieżą według pewnego stopniowania, starając się najpierw w zabawach o wyćwiczenie i pewną wstronowanie się w biegi, i w użyciu przyborów.

Ponieważ wszystkie nam współczesne gry grupują się około trzech, t. j. palanta, piłki nożnej i piłki koszykowej, których reguły są ustalone i które z tego właśnie powodu zyskały sobie już wszędzie prawo obywatelstwa, a wszystkie inne są niejako wstępem do jednej z tych trzech gier, przeto należy wszystkie gry w ten sposób zestawiać i przerabiać, by jedna wpływała z drugiej.

Podstawą wszystkich zabaw i gier ruchowych jest bieg, na który składa się nietylko praca mięśni nóg, ale także płuc i serca, wobec czego pierwszym warunkiem wyćwiczenia biegu

jest wzmocnienie tych organów przez bardzo staranny trening. Bieg trwały należałoby ćwiczyć osobno, t. j. w czasie godzin systematycznej gimnastyki i to możliwie na wolnym powietrzu.

Dla dalsztych szczególnie w czasie pierwszych lat szkolnych najodpowiedniejszą są zabawy i gry bieżne. Dają one jej wiele swobody i sposobności do wyruszenia się i przeciwdziałają ujemnym wpływom życia szkolnego. Działania potrzebują, wskutek tego że różnie, wiele ruchu rozłożonego na wielkie masy mięśniowe, gdyż to podniecają chęć krwi w całym organizmie.

Dalszemi elementami tych gier są: celne rzucanie, podbijanie i chwytanie piłki małej, kopanie piłki nożnej, chwytanie jej z powietrza, podbijanie lub odbijanie piłki dętej (piłki) i koszykowej.

Odpowiednie więc dobrane i sporządzone łatwe gry, w których skład wchodziłby jeden z tych elementów, prowadzą z wolna, a systematycznie do właściwego celu.

Tak np. chcąc wyćwiczyć celne rzucanie i chwytanie piłki, przerobimy znaną grę „strzeliec”, która polega na tem, by trafić jednego ze współgrających. Następnie przerobimy grę, której cechą jest chwytanie piłki z powietrza, np. wyciąg piłek w kole. Dopiero wtedy, gdy młodzież wabrała jakiejś takiej wprawy w celnem rzucaniu piłką, jak

również w chwytaniu jej z powietrza, mogą przystąpić do gry, łączącej w sobie obie te cechy, np. do „Stójkki”.

W ten sposób dobierając i uporządkowując zabawy i gry, dochodził się zwelna, a systematycznie do palanta, piłki nożnej i koszykowej bez niepotrzebnego, a szkodliwego dla młodzieży wysiłku (a wskutek tego zmniejszenia) i we właściwym w niej dla tych gier wieku.

W tym czasie przywykł się ona do postanowienia reguł i karności, a poznawszy dokładnie właściwy cel i istotę każdej gry, nabiera tej łagodności we współzawodnictwie, odczuwając tak bardzo człowieczą dobrą wychowanego.

Mówiąc o stopniowaniu gier według ich trudności i kombinacji, należy pamiętać, że wszystkie te gry, które mają dzisiaj ujednostajnione i we całym świecie przyjęte prawidła, były w swojej pierwotnej formie bardzo proste i dopiero z czasem przybierały im reguł. Reguły te z biegiem czasu w rozmaitych stronach rozmaicie ujednostajniono, a w końcu nadano im dalsze formy.

Tak np. mamy pewność, że już z kotorem wieków średnich znane były we Włoszech cztery odmiany piłki, z których dwie rozwinęły się i doszły do naszych czasów, a mianowicie piłka nożna i tenis.

Wytwór tych dwu gier odbył zatem proces rozwoju w ciągu tak długiego okresu czasu, zanim strzymaliśmy je w dzisiejszej formie. Zależnym to jest mianowicie nie tylko od fizycznego, ale zarazem i duchowego rozwoju ludzkości w tym kierunku. Zupełnie jak z muzyką. Ludziom o małej subtelnych uczuciach wystarczy kilka dźwięków stale się powtarzających, gdyż bogactwo tonów i ich harmonijna zawilść, zrozumiała dla jednostek inteligentnych, nie może przemawiać do ich duszy, gdyż takiej muzyki nie rozumieją.

Ludzie, chociażby o tegłej sprawności fizycznej, zupełnie nie znajdą upodobania w takiej grze jak piłka nożna lub palant, gdy brak im postanowienia prawa, karności obywatelskiej i bezinteresowności. I przeciwnie. Nie mogą stanąć do tej gry ludzie duchowo do niej dorośli, bez tacy, którym brak wszelkich danych pod względem fizycznym, gdyż muszą się najpierw w zabawach i łatwiejszych grach do niej przysposobić, t. j. wzmocnić swe siły fizyczne i nabyć odpowiedniej zręczności.

Niemniej ważną od pierwszej jest zasada praktyczności. Nie będzie bowiem grą praktycznie przeprowadzana, jeżeli tylko kilku graczy współzawodniczy ze sobą, a inni się temu bezczynnie przypatrują. Gra bowiem wymaga jednakżej mniej więcej pracy fizycznej wszystkich, a w każdym razie pracy

fizycznej, któraby odpowiadała koniecznym potrzebom ich organizmu. Tylko wtedy bowiem można skupić uwagę współgrających, a to jest właśnie jedną z zalet gry. Czy gra zalety tej nie straci, zależnem to jest wyłączenie od prowadzącego, kiedy sobie w każdej chwili powinien unieść rączki. Ważnym np. gry, w których młodzież ma prawo wyboru współzawodnika. Młodzież ma pewne upodobania, a to objawia, wybierając stale jednych i tych samych, co wywołuje wyraźne niezadowolenie u innych współgrających. Ważną także jest rzecz, by daremnie nie tracić czasu, wskazując w niektórych grach na współzawodników, jak np. w grze „koł i mysz”. Można bowiem skutecznie zmianę bardzo dobrze na sygnał lub też wywołując numery, jakimi do przodu gra oznaczyło współzawodników, co, ma zarazem i tę dobrą stronę, że zmusza do uwagi. Wszystko to zresztą jest zależne od większej lub mniejszej poradności kierownika.

Zasada praktyczności wymaga dalej dostosowania gry do temperatury powietrza i wogóle do pogody. W porze więc cieplejszej dobierzemy grę, w czasie której młodzież nie potrzebuje się zbytnio ruszać, a odwrotnie, przy niższych temperaturach wskazane są gry, zmuszające wszystkich współgrających do intensywniejszego i ciągłego ruchu. Palant zatem powinien być grą letnią, piłka nożna jesienią lub zimą.

Uzasadpatrywania znaczywistnianie w praktyce co do tego, w jakiej temperaturze można grać, są różne i dalekie od wskazań higienistów. Znany rzadkie wypadki, by grano przy niższej temperaturze jak $+ 5^{\circ} \text{R}$.

Dr. F. A. Schmidt mówi w tym względzie: grac można w każdej porze roku, lecz pod pewnymi warunkami, w lecie: przy mroźnym suchem i spokojnem powietrzu do $+ 22^{\circ} \text{R}$, przy mroźnym suchem powietrzu i lekkim wietrze do $+ 25^{\circ} \text{R}$, przy wilgotnem i parzem powietrzu do $+ 20^{\circ} \text{R}$; w zimo: przy suchem i spokojnem powietrzu do $- 2^{\circ} \text{R}$, przy suchem powietrzu i lekkim wietrze do $- 0^{\circ} \text{R}$, przy bardzo wilgotnem powietrzu i pochmurnem niebie do $+ 3^{\circ} \text{R}$.

Wracając jednak uwagę co do prowadzenia gier. Zada się niekiedy od naszej młodzieży, by ta grała sama, t. j. bez kierownika i w zupełnej zgodzie. To jest możliwem tylko przy głęboko wpojeniu przeznanianiu prawideł gry, a to właśnie zaleta, której naszej młodzieży dotychczas brak.

Jak długo niema zupełnie pod tym względem pewności, wszelka teoria wyrobienia samodzielności bez współdziałania nauczyciela w grach jest albo dowodem braku doświadczenia, albo też zwykłą pokrzywką swego lenistwa, tem bardziej, że wyuczenie gier, a zarazem dbałość o wyrobienie zamiłowania do nich jest rzeczą znużną. Czynny współdziałal osób star-

szych w grach działawy i młodzieży jest jedyną drogą do osiągnięcia właściwego celu, gdyż działawy i młodzieży, puszczona samopas, dobiera sobie nie to, co dla niej jest najpożyteczniejsze, lecz to, co jej się najbardziej podoba. Zamiast wyrobić w sobie zamiłowanie do gier i przez nie się wychować, wyrabia namiętność, którą w młodości rozbudza w piłce nożnej, w starszym zaś wieku, gdy płucza i serce są już osłabione, czystokroć w kartach. Chodzi tu bowiem wyłącznie o uczucia osobiste, któremu się ona niewolniczo poddaje. Natomiast potrzebujemy całych zastępów ludzi karnych i świadomych celu. Zastępy te powinny być nie tylko sposobne do współdziałania dla dobra ogólnego, ale zarazem powinny posiadać wyraźną świadomość tego, do czego dążą, mając ciągle właściwy cel przed oczyma. Tych osób nie nabędzie młodzież w klubach sportowych, jeżeli przedtem nie wychowała się w szkole za pośrednictwem gier łatwiejszych, a co ważniejsze, jeżeli podstawa takiego wychowania nie były uczucia narodowe, mające na względzie i na celu czyn.

Ze względów praktycznych należy unikać w czasie wyruczania zabaw i gier i w czasie ich trwania niepotrzebnych wyjazdów i długich opóźnień. Zabawy i gry wyruczać najlepiej drogą okazania, biorąc w nich czynny udział, w następstwie czego działawy i młodzież odnosi się

do prowadzącego z ulnością, uważając go za towarzysza swych zabaw; tem samem wszelkie karcenie i napominanie w czasie zabaw i gier okazują się niepotrzebne, a młodzieży, naśladując swego najstarszego towarzysza, okazuje zamiłowanie nie tylko do gier, lecz także zadawanie i poszanowanie ich zasad, co się przeznosi bezsprzecznie na poszanowanie zasad styki.

Podział na partie. Z początkiem każdego nowego sezonu gier należy potworzyć z każdej drużyny dwie oddzielne partie. Postęp gry mają wyrabiać karność, a zarazem i samodzielność u powierzonej nam młodzieży, przez podział ten na wyższych stopniach nauki najlepiej uskutecznić w następujący sposób: wybiera się z całej drużyny dwu przewodników, którzy według swojego i współgrających przekonania ze względu na swoją zręczność i koleżeński wpływ najbardziej się do tego nadają. Ci wybierają sobie z drużyny przeciwną po jednym grającym tak długo, aż w końcu powstaną dwie równe partie. Los rozstrzyga, który z przewodników ma pierwszeństwo wyboru, i którą potawę boiska ma zająć każda z partii (najpraktyczniej kostką, fig. 14).

Obok przewodnika wybiera każda partja jego zastępcę. Podziału tego nie powinno się zmieniać przez cały sezon gier.

Zwyczajów w partji zależne są przede wszystkim od odpowiedniego doboru przewod-

ników i wzajemnego wspierania się w czasie gier¹⁾.

Obowiązkiem przewodników i ich zastępców jest przygotowanie boiska, zmoczenie i odmoczenie potrzebnych przyborów, zapasywanie wygranych i przegranych i t. p. Czynność tę mogą oni poruczać swym kolegom, przeznaczając ich do tego kolejno.

Boisko. Wobec trudności, jakie się nam nasierają w obecnych warunkach przy uzyskaniu odpowiednich boisk, musimy z konieczności korzystać z takich, jakie posiadamy. Nie odpowiadają one często potrzebom ani swym obciążeniem, ani położeniem, ani też otoczeniem. Lepiej jednak wyprowadzić młodzież na boisko mniej odpowiednie, niż trzymać ją w ciężkiej sali.

Boisko, odpowiadające potrzebnym warunkom, powinno być położone zdala od dróg bardziej uczęszczanych, szczególnie od dróg pełnych unoszącego się pyłu. Samo boisko powinno być o ile możności równe, t. j. bez znaczącej pochylności, pokryte krótką, a gęstą

¹⁾ Zwyczajną partią nagradza się porażeniem na jej stronę rakiety. Partia porażona stara się zwyciężyć i rzucać szybko po sobie następującymi, nadsłuchując porażenia rakiety, a więc klaszorem w dół nie w tempie przyjętym; stara się w podobny sposób dobić o rękę, tempie równowagi nie mającej; posiadają rękę rakiety, krótko przed uderzeniem dobić; obrotami rakiety; nadsłuchując odgłos strzału i wznosi okrzyki: „Nisch zija!”

trawą i stozowane dokola drzewami²⁾. Jeżeliby teren przeznaczony na boisko był nierówny, lub gdyby wzniesienie było za wielkie, należy je zniwelować³⁾. Przy tej sposobności dobrzeby było cały teren wysypać przedtem warstwą twardziej szelgi i przykryć ją następnie warstwą ziemi, a to w tym celu, by boisko było przetrzalne, t. j. by można było zaraz po deszczu grać na niem. Na terenie przepuszczalnym bowiem można grać bezpośrednio po ulosowym deszczu, a nawet kilkudniowej śniegu. Tylko takie boisko odpowiada w naszym klimacie swemu celowi, wobec czego boiska o terenie podmokłym sąktałoby najpiękniej odpowiednio ususzony w powyższy sposób lub przez drenowanie.

Przybory. Przy doborze gier liczono się także z kosztami przyborów. Sposządzając przybory, należy postarać się o rzeczy najpotrzebniejsze, lecz natomiast przedniej jakości. Radzimy zatem zastosować się w tym kierunku ściśle do wzorów tu podanych, gdyż w przeciwnym wypadku koszt lichszych, a często szybko niszczących się przyborów nie tylko że wzrosnie w dwójnasób, ale przybory te często nie odpowiadają wprost swemu właściwemu celowi.

²⁾ Drzewa na środku boiska są nie tylko szkodliw, ale często nawet uniemożliwiają grę.

³⁾ Na boiskach są dopuszczalne nakładkowe wzniesienia i m. m. 100.

Beisko wytwarzają się chorągiewkami. Chorągiewki te o grubości 2½ cm. i wysokości 130—160 cm. są u dołu nieopatrznie dołączonym ostrzem, u góry zaś żelaznym pierścieniem (fig. 1), co nietylko ułatwia wbiwanie chorągiewki w ziemię, ale razem stanowi ją przed rozszczepieniem. Na bejskach o terenie twardszym najodpowiedniejszą są chorągiewki z podstawą stałą w formie krążka, otoczonego blaszaną obręczą (fig. 2). Barwa płótna powinna spa-



Fig. 1.



Fig. 2.

Najodpowiedniejszą są więc barwy czerwona, biała lub niebieska.

Jeżeli używamy chorągiewek zamiast słupków do siatki granicznej (piętyówka lub piłka latająca), należy je wzmożyć u dołu osobnym palikiem (fig. 3). W wypadku

tych jednak pożądanem byłoby, by chorągiewki były grubsze, t. j. by średnica ich wynosiła 2½—4 cm. Słupki można wzmożyć także za pomocą odpowiednio rozpiętych sznurów (fig. 4).

Ten sposób przygotowania bejska do gier jest praktyczny nietylko ze względu na same

koszta, ale także i z tego względu, że łatwiej go zastawiać w czasie wycożek.

Do wszystkich ćwiczeń w rzucaniu i chwytaniu lub celnym rzucaniu i odbijaniu piłki oraz do gier, których cechą jest jeden lub kilka powyższych elementów, są najdosłowniejsze piłki o obwodzie 22 cm., robione z wolny (z t. zw. perskiej włóczki) (fig. 5). Sporządza się je w następujący sposób: związują się 3 połówki korzków białkowych, stykających się ze sobą stroną wypukłą, następnie nawija się na nie włóczkę perską w dość wolnej barwy w rozmaitych kierunkach, t. j. w ten sposób, by tworzący się kłębek uzyskał ile możności wygląd dokładnej kulki. Szerokość kłębka dosięgnie 21 cm., należy opasać go silnie w samej połowie jedną lub dwiema nitkami włóczki, a następnie obszyć, jak to widzimy na fig. 5, zaczynając od nitki, opasującej kłębek.

Zamiast włóczki można również użyć do obcięcia piłki małych platków skóry. Fig. 6

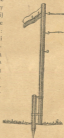


Fig. 5.

przedstawia formę jednego takiego płatka, który stanowi $\frac{1}{3}$ całości.

Płka uszata (fig. 3) jest różnego kształtu i wielkości. Dla szkół odpowiedniejsze są płki uszate o wielkości płki nożnej. Płka

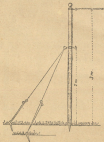


Fig. 4.

tała jest wypchana pakulami konopianymi i nie może mieć na swej powierzchni żadnych guzowatości lub wystających szwów.

Do wszystkich gier, przygotowujących do płki nożnej, służy jako przybór płka dęta,

o obwodzie 75 cm. Składa się ona z części środkowej, t. zw. gumowej wkładki (duszki) i części zewnętrznej, t. j. powłoki skórzanej. Do płki koszykowej używa się płki podobnej, lecz ze szwami, zwróconymi na-zewnątrz, co ułatwia trzymanie płki w rękach. Przy zakupie radziomy nabywał tylko najlepsze pod względem jakości. Najlewszą są marki angielskiej, jakkolwiek i nie-



Fig. 5.

które wyroby krajowe zyskują sobie zwoła należyte uznanie.

O ile chodzi nam o płki cięższe, nodające się bardziej do niektórych gier, jak np. „Płki w kole”, „Granicznej” i t. p., można osobno



Fig. 6.

zamówić sobie piłkę o podwójnej powłoce, t. j. środkowej płócianej i wierzchniej skórzanej. Natomiast do niektórych innych gier (latająca piętówka) najbardziej nadają się płki dęte, lekkie, o powłoce płócianej lub z cenniejszej skóry.

Palanty¹⁾. Do podbijania płki służą palanty, których długość,



Fig. 7.

¹⁾ Na przykład ten statek się o nazwę „palanta”. Jest to jednak wyraz polsko-ukraiński. U nas używano dawniej wyłącznie nazwy „palant”.

szerokość i ciężar zależne są od zręczności i siły grających. Fig. 8 przedstawia palant dla zabawy w wieku od 8—10. Palant ten powinien być z drzewa lipowego o długości 50 cm., z czego



Fig. 8

Fig. 9

przypada 20 cm. na rękoiść o grubości 3 cm. i 30 cm. na powierzchnię, przeznaczoną do podbijania, której szerokość wynosi 10 cm., a średnio grubość 1,5 cm. Dla dzieci starszych powinien być palant cięższy, i dlatego sporządza się go z drzewa szanowego według fig. 9 i 10 lub 11.

Osztal dla starszych i młodszych wprawę w podbijaniu. Palanty, sporządzone według tych wzorów, są dla lepiej wyćwiczonych praktyczniejser z tego względu, że tu punkt ciężkości leży bliżej rękoiści, wobec czego zła podbicia jest większa. Palant, sporządzony według fig. 9, jest o 5 cm. dłuższy od pierwszego, według fig. 10 o 20 cm., a według fig. 11 o 35 cm. Dla ułatwienia dobrego trzymania palanta w rękę wskazaniem jest, by rękoiść była owinięta cienkim nawoskowanym sznurkiem. W tym celu przewierca się z początku i przy końcu rękoiści dziurki, przez które przewleka się końce szpagatu (fig. 9 i 10).



Fig. 10.

Koszyki. Są to przybory do piłki koszykowej i do gier przygotowujących do powyższej gry. Koszyk składa się z belaznej obręczy o średnicy 45 cm. (światła), około której wisi siatka, zwężająca się ku dołowi (fig. 12a).

Gdyby się miało poważną trudność w sprawieniu koszyka, mogłaby go zastąpić włóczka zwykła obręca, lecz w tym wypadku należałoby zawiesić



Fig. 11.

na niej dekle wąskie (10 cm.), a to w tym celu, by obie partie mogły dobrze widzieć, czy piłka wpada do koszyka, czy też poza koszyk. Ponieważ natrymanie się piłki w koszyku bezpośrednio po rzucie ma pewien urok tak dla grających jak i dla widzów, praktyczniejser jest koszyk pierwszy.

Koszyk jest umocowany do tablicy o wymiarach 1,22 m × 1,84 m, a ta do słupka o gru-



Fig. 12a.

boici 8x10 cm, w wysokości 3 m. od ziemi (dla dzieci początkowo odpowiednio niżsi, a podwyższa się w miarę wyćwiczenia) (fig. 12b). Słupki powinny być o brzożach ściętych. Mogą one być wkopane stała, zaopatrzone łopata do wbijania w ziemię, lub ustawione w skrzyżki stałe wkopane.

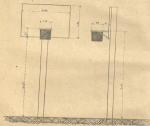


Fig. 12b.

Czapki. W miejsce chustek, któremi zwykle się zawijają oczy grających w „ciuchubkę” i t. p. najlepiej używać ze względów higienicznych, czapki zrobionej z kartonu w formie głowy cukra. Czapka powinna być tak

szeroka, by nie wciskając zbyttno nosa, zachodziła swoją dolną krawędzią po brodę (fig. 13).

Małe chorągiewki. Do wydawania sygnałów i do biegu nastawnego najlepiej używać krótkich chorągiewek o drewnianych barwach. Trzon powinien być dość gruby ($2\frac{1}{2}$ cm), a długość jego nie powinna przekraczać 30 cm.



Fig. 13.

Pompka. Wkładki gumowe do piłek dętych wypełnia się powietrzem za pomocą odpowiednich pompki. Po wypełnieniu zawieszają się wkładki miękką taśmą, poczem suszą w powietrzu.



Fig. 14.

Wkładki te można również wypełnić siarką, poczem suszą w powietrzu.

Kostka (sztećlan) o boku 30 x 30 cm. i 2 ścianach białych, 2 czarnych i 2 czerwonych, służy do liczenia.

1. Liczeniem rozstrzyga się wybór kółka, krótkiego i t. p. W Polce podlegają się dalszemu i dokładniejszemu ćwiczeniu sposobami liczenia, z których prof. dr. Piasecki opisał następujące:

1. Najbardziej skutecznym i rozpoznawalnym sposobem liczenia jest t. zw. męgowanie (zwana również „kierym postawom”). Męgowanie odbywa się w ten sposób, że przy pomocy wypianisk czarnobiałych wyciągniętych dółką przy każdej wyprawy kółka z graczy. Na kółko

podzielił na partje, a także w czasie niektórych gier (np. dzień i noc, wybór książka

piłkie) ustalił wyraz, znajdujący się w locie mówienia, tenż wyznacza się ręką, z którą się prowadzi. Formalny to „pochodzą przewodopodobnie ze starych zabawek i gier, od których wywodzą się”.

a) Czerwona piłeczka,
Czerwona stoliczka,
Na kogo wypadła,
Na tego bęc.

b) Człta, pekiła, cukła etc.
Abel, łabiel, dżemla,
Dio, peko, kucyka gra.

Grzechy podobne i inne:
Angus, puzga, magła etc.
Habela, łabiel, dżemla.

c) Janie, Janie, Fabjanie,
Panie kuzio na wygnanie,
W czerwonym kakuacie,
Zapytała pani matka: Jetro ślicznie macie?

d) Ene, ene, raba,
Czerwca, biter, raba,
Ene, ene, raba,
Czerwca, biter, raba.

Grzechy podobne i inne:
ene, ene, ene, puzga,
włocza, etc.

e) Iki, piaki,
Ludwiczki,
Eury klas,
Pierwias,
To zajęła, biegła w las!

i t. p.). Kształt taką sporządza się z deszczek lub blachy.

2. Wskazywano się przy prostych grach w piłkę (Kłosa, Szparzony i t. d.). Przeprowadza się piłkę o znaczną (lub o średnią). Kto ją chwycił po odłożeniu w locie, jest wykluczony, i czasami się podobnie w grze (niezależnie) odchodzi na bok. Tak rzecz dzieje się, że przy piłce zostaje tylko jeden gracz. Ten musi iść przy grze do środka (lub pod ścianą) jako „wkupiony”.

3. Wymiarzenie jest zwykłym sposobem prowadzenia przy Polanie, Kłose i grach półkowych. Odbywa się ono albo między obiema „stronami”, albo (je grze bierze matki) biera w niem udział wszyscy uczestnicy.

W pierwszym wypadku, matka „błachy” może pójść drugą („czarownicy”), to chwyciła go za głowę kołnierza, straca rękę i, nie zmieniając chwytu, ustawia palcami pionowo wolną końcówkę głowa. Tu ponad chwytam czerwonych chwyciła ręką matki „błachy”, potem ręką czarownicy i tak idą chwytając w głowę, aż kiedyś chwyciła koniec głowa. Wtedy mały jestem, bez zmiany chwytu, chwyciła jego rękę, sprawozdając palcami 3 razy wolną głowę, podnosząc i chwytając w powietrze (albo przelocując) próbując go trzy razy wybić ręką.

Wymiarzenie bierze matki odbywa się podobnie, tylko chwytając wolną ręką, jeden za drugim. Kto chwyciła w głowę koniec, idzie podbijając.

4. Przy Świdzie używano też innego prowadzenia palcami. Wszyscy chwyciła chwyciła swoje palce na podobnie stopy i rękoma. Kto chwyciła ręką, idzie poza koło jako „postać”.



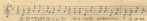
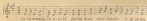


ROZDZIAŁ I.

a) Zabawy ze śpiewem.

✓ 1. Piosnek.

Jeść dzieci dowolna. Podając sobie rękę, wzięta one kolo. O ile liczba dzieci jest nieparzysta, do środka kola idzie jedno dziecko, dwoje zaś, o ile liczba jest parzysta. Kolo się porusza w czasie zabawy, a dzieci śpiewają.



Lata piosnek ze sioły.

Zbiera sobie garść porzeczki;

A ja sobie stoję w kole | *Wielkopolska.*

I wybieram kogo wole |

[Liko Co wybiera, dźwiękiem kola. | *Małopolska.*

A ja sobie siebie wole.]

Przy końcu pieśni dzieci zwracają baczną uwagę na dziecko (lub dwoje dzieci) środkowe, gdyż z chwila tą gdy one dobierze sobie parę, robią to samo wszystkie inne. O ile liczba dzieci jest nieparzysta, do środka kola idzie to dziecko, które pozostało po dobruści się par.

Odmiana: Dziecko (dzieci), będące w środku kola, rozpoczyna dobierać sobie parę po słowach: „Zbiera sobie garść porzeczki”, potem dzieci, śpiewając w dalszym ciągu, tańczą parami. Odmiana ta nadaje się bardziej dla działwy starszej.

Wskazówki metodyczne: Celem tej zabawy jest wyrobienie towarzyskości w dzieci. Dziecko dobiera sobie parę według swego upodobania. Obserwując ten dobór, spostrzedzemy tu często jednostronność u dzieci, które należy przeciwdziałać w sposób nie krepujący zupełnie jej swobody. Dzieje się to w ten sposób, że prowadząca bierze sama czynny udział w zabawie i wybiera raz dziecko przez inne mniej lubiane i wskutek tego zaniedbywane, drugi raz to, które w wyborze okazuje jednostronność. Wszelkie zakazy i nakazy w tym wypadku chybiąją celu, a urok zabawy przyska jak tęcosowa hańka mydlana.

Zabawa ta, zwłaszcza w swej odmianie tradycyjniejszej, nadaje się również i dla dziewcząt

starszych, zwłaszcza wtedy, gdy są bardziej umysłowo zróżnione.

Uwaga. Koła powinno się powołać w czasie jednej zabawy w stronę lewą, w czasie drugiej zaś w stronę prawą.

2. Ojciec Wirgiliusz.

Dzieci podają sobie rączki i tworzą koło. W środku koła stoi jedno i jest ono ojcem Wirgiliuszem. Chodząc wokół, dzieci śpiewają wraz z ojcem Wirgiliuszem:



Ojciec Wirgiliusz uczył dzieci swoje,
A miał ich tylko sto czterdzieści troje.

I było dzieci, było ich.

Babek to, co i ja...

Po odpiewaniu tej zwrotki, ojciec Wirgiliusz wykonywa jakiś ruch według swego upodobania np. klaszcze w rękę, podskakuje na jednej nodze, naśladuje ruchy i głos jakiegoś zwierzęcia, wykonywa płas (działwa starsza) i t. p. Ruchy te naśladują wszystkie dzieci, potem ojciec Wirgiliusz wyznacza na swoje miejsce następcę to dziecko, które się w ruchach zbyt spóźnia lub też naśladuje niechętnie. Ogrom pozostawia się w zupełności „ojcu Wirgiliuszowi”.

Wskazówki metodyczne: Zabawa wyrabia u dzieci spostrzegawczość, oraz szybkość reakcji, co ułatwia w tym wypadku wrodzony jej popęd do naśladowstwa.

Działwa powinna ruchy sobie wymyślać i odzwierciedlać samodzielnie. Wszelkie więc podpowiadanie i okazywanie działań ruchów podczas tej zabawy nie są wskazane, gdyż działwa traci wskutek tego ufnosć w swe sily. O ile prowadząca chce ożywić tę zabawę, gdy zaczyna być nudną z powodu jednorodności ruchów mniej samodzielnej i realistycznej działwy, sama weźmie w nią udział i wybrana przez „ojca Wirgiliusza”, okaze kilka wesołych ruchów; ruchy te nie powinny być za trudne i powinny odpowiadać poziomowi intelektualnemu działwy.

Uwaga. Zaczynając tę zabawę, podobnie zresztą jak i inne, odbywa się w ten sposób, że prowadząca rozpoczęła ją pierwszą bez wstępnych przemówień i bez niepotrzebnych wyznań.

3. Olejanka.

Zabawa znana również jako Olejanka i Julianka w Zachodniej Małopolsce (Wychowanie Fizyczne Roczn. II, str. 45). Dziewczęta trzymają się za ręce i tworzą koło. W środku koła znajduje się „Olejanka”, wokół której krąży dzieci i śpiewają:

Moja Olejanko, Podprzyj się bocki,
Kijnął na kolanko, Chyć się za warkoczeki,
Kędy chłosek, Kędy chłosek,
Tędy bierz.

Podczas śpiewu stojąc w środku koła klęka na kolano, następnie podpierając się rękami, udaje, że zaplata warstoczek, a w końcu wybiera jedną z bawiących się towarzyszek.

We Wschodniej Małopolsce dzieci śpiewa:

Ole - Olejako
Kłękaj na kolanko.
Was się pogodź bawo,
Zaplataj warstoczek,
Wybierz sobie, kogo chcesz,
Kogo lubisz, tego bierz.

4. Młyn.

Dziatwa podaje sobie ręce i tworzy koło. Dziatwa śpiewa, idąc przy jednej zwrócić w lewo, przy drugiej zaś w prawo:

Cy to są bobynek
Za temi wiewczanki!
To dowiatary młynach
Ze swymi kołami,
A w tym młynku
Cyt stała,
Cyt turkocia i poka
: Rata, rata, rata, ta

Cy się tam dźbiać może
M' imo drzewiatyko dźbiać!
Tam się młde chaba
Bez chabki spoczywa
A w tym

Jak zamieszane chaba,
Włose wiatro, do młata
Do pasa piekora,
Aby zwałł chaba,
A w tym młynku . . .

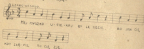
Od słów „A w tym młynku” śpiewa dziatwa z ozwiecieniem, puszczając ręce i kręcąc się w miejscu w lewo i prawo naprzemiennie, nasiladuje koła młyńskie. Przy słowach „Rata, rata...” cięższym stopieniem nasiladuje dziatwa turkot i ruch ciężkich kół młyńskich, długiemi ruchami rąk i pochylaniem w dół talowia spływającą po kołach wodą.

5. Kot i mysz.

Dzietci wiążą koło. Czworo z nich przeznaczają się na „myszy”, dwoje na koty. Myszy ustawiają się w środku koła, koty nazewnają. Na dany znak koty rozpoczynają polowanie, które im utrudniają współgrywcy, opuszczając ręce lub przynajmniej się do siebie. Kot zawsze musi sobie zdobywać przejście podstępem. Myszom natomiast ułatwia się ucieczkę. Najkorzystniej jest dla kotów, jeżeli jeden dostanie się do środka koła, a drugi poluje nazewnają. Gra kończy się wyłapaniem myszy.

Jeżeli dzieci jest mało, można ustawić jednego tylko kota i dwie albo też jedną mysz, ale wtedy nie wolno kotowi polowania utru-

dniać. Podczas kiedy koty łapia myszy, pieszczą dzieci śpiewają:



Mój myszka, wisiak był ci górn.
Bo jak się kot śpi, to się śpi.

Wskazówki metodyczne: Jest to jedna z najłatwiejszych gier, wyrabiająca szybkość orientacji oraz decyzji u dzieci. Gra ta podobnie jak kilka następujących (Niedźwiędź, Myśliwy, Jastrząb i pieszczola¹⁾ wiąże się z życia zwierzęcego, wobec czego podoba się jej wyobraźnia, to też dodaje grze więcej smaku. Gdy działwa (zwłaszcza chłopcy) okazuje zbyt wiele niechęci kotów, lub też gdy kot walczy zbyt energicznie o przysiółek, wpływa to często niekorzystnie na złych skłonności i chęci dokonania sobie lecz z przejęcia się swą rolę „obrońcy” lub też „kota”, który musi za wszelką cenę dostać mysz w swe pazury. Zastosowane w tej chwili przypomnienie mogłoby więc odroświć z nastroja, który powoduje a dzieci bezprzeprasznie radość

¹⁾ W grach tych głównym czynnikiem jest popęd łowiecki. (Eug. Puzoski: Badania nad grami dzieciństwa wiejskich. Poznań 1922).

z życia i przez to przysparza im potrzebną energię. Chcąc w tych razach przeciwdziałać np. „dzikości kota”, wystarczy zasugerować dzieci ko powiedzeniem, że przestało być kotem dzikim, białym, a jest od tej chwili kotem białym, a wtedy nie zadrapnie żadnego dziecka, lecz goni spokojnie za myszką.

Sugestia może być nie tylko w tym wypadku, lecz w bardzo wielu innych okolicznościach prowadnym czynnikiem wychowawczym, na który należałoby zwrócić uwagę, by stosować go niekiedy w wychowaniu małej działwy w miejsce napomnień.

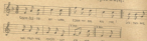
Powyższe wskazówki metodyczne dotyczą następujących gier: Baran, Niedźwiędź, Labirynt, Myśliwy, jastrząb i pieszczola. Gry te odpowiednio są dla działwy szkół powszechnych, a należy je przeprowadzać według stopnia ich trudności, to jest w porządku, w jakim opisano je w podręczniku.

6. Baran.

Kółko bawiących się dzieci dowolna. Tworzą one kółko, trzymając się za ręce. Jedno z nich staje w środku kółka: jest ono „czarnym baranen”. Kółko obraca się przy pierwszej zwrotce w lewo, przy następnej naprzemian w prawo, a dzieci wypytują się barana w śpiewie o jego prześladach i uzwęglniają ruchem wypowiedziane płcią myśli, przyczem obser-

wiją barana, który stara się po każdej odśpiewanej zwrotce wydostać się na czworakach nazewnątrz koła. Dzieci reagują więc natychmiast na każdy ruch barana, podając sobie szybko ręce i zatrzymując go w kole porównania. Gdy pomimo tych usiłowań baranowi udało się wydostać z koła, idzie do koła to dziecko, które przepuściło barana popod swoją prawą lub lewą ręką (według umowy przed rozpoczęciem gry).

Przebieg gry. Koło obraca się w lewo, dzieci trzymają się za ręce i śpiewają:



Gdzieś tam był, czarny baranie?

Wę śpiwie, wę śpiwie, mójciwy panie.

Przy słowach „czarny baranie” dzieci puszczały ręce, by okazać kręcone nogi „czarnego barana”. Czarny baran tylko na ten moment caskał i dał suna w stronę, która — jak mu się zdawało — była najmniej strzeżona. Po myśli się jednak, gdyż mała Janka i Ścieś tylko udawali nieuwagi. W chwili jednak, gdy baran usiłował przebiegnąć na czworakach poza koło, podali sobie ręce i przykuśnęli, by barana nie puścić. „Baran” zorientował się dość

szybko, że go wyprowadzono w pole, udał chwیلową walkę i dał następnie szybkiego suna o dwu sąsiadów na prawo, których uwaga tak była zajęta tocząc, się walką, że zupełnie zapomnieli chwیلowo o środkach ostrożności. Manewr się udał, a do środka koła wrzucił nieuwatny Kazio jako „czarny baran”. Dzieci śpiewają dalej:

Gdzieś tam był, czarny baranie...

Mój mały, mój mały, mójciwy panie.

Wprawdzie dzieci położyły się za ręce, ilustrując ruchami rąk ruch kół nielaskich, jednak wszelkie usiłowania wydobyć się z koła spełzły na niczym, gdyż dzieci uważały dobrze na ruchy „czarnego barana” i nie wypuściły go z koła. Również nie udał się gwałtowny atak Kazio na kilka par po następnych dwu zwrotkach:

Gdzieś tam był, czarny baranie...

Kłusecki z mazurek, mójciwy panie.

Gdzieś tam był, czarny baranie...

Mój mazurek, mój mazurek, mójciwy panie.

Kazio widząc, że siłą się nie wydostanie, chwycił się podstępny i gdy dzistwa śpiewała:

Gdzieś tam był, czarny baranie...

Na siano, na siano, mójciwy panie.

Kazio udał, że śpi i słowem płacini odpowiadał jak gdyby przez sen, podobnie jak w czasie następnych zwrotek:

Jakie się był, czarny baranie...

Łop, łop, łop, łop, łop, łop, mójciwy panie.

To zachowanie się Kazia tak rozwezwello towarzyszy, że zupełnie zapomnieli o ostrożności, tem bardziej, że widzieli przed sobą niedołężnego, spiącego barana. Kazio jednak tylko czekał na ten moment i gdy towarzysze go zapytali:

Jaki wokal, czasy barana...

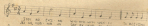
on szybko się zarwał i wydołał się szczęśliwie na czworakach poza koło, śpiewając głośno:

Popom do lasu, wotkowy panie,

Odmianna nadająca się dla uczniów wyższych klas szkół powszechnych: Chłopcy tworzą półkoło i podają sobie ręce. W środku tego półkoła stoi baran, który stara się wygłostać nazewnątrz się, a j. rozstrwał związane ręce okalających go chłopców.

7. Stół rötzycka.

Dziewczęta podają sobie ręce i tworzą koło. W środku koła stoi „rötzycka”, do której odnoszą się słowa pieśni:



Stół rötzycka w młotowym wieńcu,
Jej się kłaniają, gdyby kłaniać.
Ty rötzycko dobra wiesz,
Kogo chcesz, tego bierz...

Koło porusza się w taki pędzi, a przy słowie „kłaniają” wszystkie dziewczęta składają głęboki ukłon „rötzyce”, która przy końcu zwrotki wybiera jedną z towarzyszek jako nową „rötzyce”, a sama idzie na jej miejsce.

Odmianna: „Rötzycka” wybiera towarzyszkę w czasie składania jej ukłonu, poczem tańczy w taki drugiej części pędzi z nową rötzycką, co też równocześnie czynią parami towarzyszek na koło, poczem zabawa zaczyna się na nowo.

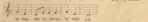
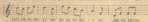
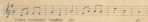
Zabawa ta nadaje się dla dziewcząt wyższych klas szkół powszechnych i niższych szkół średnich.

8. Niedźwiedź.

Ilość grających 10—30.

Pole gry: Kwadrat lub prostokąt, którego wielkość zależy od ilości i wieku grających.

Jedno dziecko jest niedźwiedziem. Pozostałe tworzą dokoła niego koło, trzymając się za ręce. Niedźwiedź chodzi w przysiadzie, a oczy zakrywa rękami. Dzieci chodzą wkoło i śpiewają:



(Stary niedźwiędź twarde spy.)
 Leci się nie obliżony.

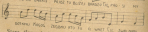
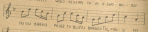
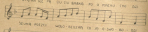
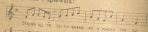
Bo się go boją.

(Jak się zbada, to ma i spy.)

W tej chwili niedźwiędź się zrywa i stara się schwytać jedno z dzieci; schwyta je i niedźwiędziem a gra rozpoczyna się na nowo.

9. Ciuciubabka.

Jedno z dzieci jest stara, ślepą ciuciubabką i zakrywa sobie oczka masłem. Inne dzieci wiążą koło i śpiewają:



Stara, ślepa ciuciubabka powoli chodzi.
 Szuka poczciwego dziecka, co ją odwiedzi.
 Ciuciubabko, pójź tu bliżej, bardzo cię prosimy.
 Dostał kogół, zgodził kto tu, a wazel cię zwałimy.

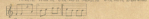
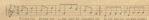
Biedna, ślepa ciuciubabka wyciąga rączki i dotyka jednego z dzieci. Wtedy dzieci przestają się kręcić i czekają, czy ciuciubabka od-

gadnie, kogo dotknęła. Wolno jej dotykać ubrania, włosów i t. p. Jeżeli zgodziła, staje sama pomiędzy innymi dziećmi, a ciuciubabką jest to dziecko, którego dotknęła.

Gra odpowiada dla dzieci płci obojga różnych klas szkół powszechnych na dzień gorętsze lub po innych grach intensywniejszych.

10. Pyłka.

Dzieci tworzą koło, stojąc tak blisko jedno drugiego, że ramię dotyka ramienia. Rączki założone w tył, a dłonie otwarte, bo każde z nich może dostać pyłkę. Jedno z dzieci chodzi z pyłką poza kołem, udaje, że pyłkę wkłada w ręce wielu dzieci, a jednemu wciśka ją rozczepić. Podczas tego dzieci śpiewają lub mówią chóralnie, tupiąc nogami w takt wypowiedzianych zgłosek:



Pyłka, pyłka, pyłka, pyłka, pyłka, pyłka, pyłka, pyłka, pyłka, pyłka.

Aż do tej chwili dziecko, które dostało pyłkę, stoi cicho, ale teraz zwraca się do swojego sąsiada z prawej (lewej) strony i bije go pyłką. W ten sposób obiegają całe koło przy śpiewie:

Uciśnijcie szybko w nogi.

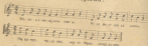
A wy dzieci przystawcie się do drugo.

Prześladowany staje potem na swym daw-
nem miejscu, a nowy właściciel pytki rozpo-
czyyna grę na nowo.

Gra ta nadaje się dla dziatwy niższych
klas szkół powszechnych.

✓ II. Konopki.

Kilkoro z bawiących się dzieci, podaje so-
bie ręce, tworzy koło i śpiewa:



Bawiliby się w konopki.

Ala, były mało anopki;

Mało nas, mało nas,

Wico ty (np.) Anko chodź do nas... .

Równocześnie ze słowami „mało nas” dzieci
upstrają sobie jedno ze stojących za kołem
lub też o ile się tak poprzednio umówiły,
każde z dzieci upstraje jedno, które wzywają
następnie do koła słowami: „Anko, Kazio, Ge-
niu i t. p. chodź do nas...”, potem ta sama
pięść i wzywanie do koła powtarza się tak
długo, aż wszystkie wejdą w skład koła. Od
tej chwili zaczynają dzieci śpiewać tę samą
pieśń, lecz słowa „mało” i „mało” zastępują
słowami „dużo” i „dużo”, a słowa „chodź do

nas” słowami „idź od nas”, podczas których
wychodzą pierwsza wybrana z koła, przy dru-
giej śpiewce później wybrana i t. d.

Odmiana I. Zabawę rozpoczynają dwie
osoby, które podają ręce, prawe (lewa) i wi-
rują w taki pieśni około osi, przechodzącej pro-
stopadle przez ręce. Te, które przybývają
z wyboru, kładą prawą (lewa) ręką na ręce po-
przedników, wskutek czego tworzy się gwiazda
o przybývającej ilości promieni w pierwszym
okresie zabawy (jak długo śpiewają „mało nas”,
„chodź do nas”), w następnym zaś ubývającej
(od chwili, gdzie zaczynają śpiewać „dużo nas”,
„idź od nas”).

Uwaga: Kierunek wirowania zmienia się przy
każdej nowej śpiewce, wobec czego dziewczęta puszczają
ręce, obracają się wtył i splatają ręce przeciwnie.

Odmiana II. Wszystkie bawiące się po-
dają sobie ręce z wyjątkiem dwa dziewczątek,
które są w koło. Koło obraca się w taki pieśni.
Wybór uskutecznią tu środkowe, wobec czego
tworzy się w ten sposób dwa koła, które
obracają się w przeciwnych kierunkach. Zresztą
jak w Odmianie I.

12. Zgadnij, kogo niema.

Dzieci wiążą koło, a jedno idzie do środka.
Wolno mu się chwilę przyglądać, aby mógł za-
pamiętać, kto bierze udział w zabawie. Potem

zakłada mu się na głowę wielką czapkę, zakrywającą oczy¹⁾, aby już nic nie widział. Pozostałe dzieci tańczą dookoła i śpiewają jedną zwrotkę:

Teraz zdejm swój czapkę,
 Szybko rudi odwróć się!
 Prędko, bez namysłu odwrót, kogo niema,
 Oj dano, oj dano, oj dano.

Podczas śpiewania drugiej zwrotki jedno z dzieci (najlepiej cicho wskazano przez nauczyciela) ucieka i ukrywa się.

Teraz zdejm swój czapkę,
 Szybko rudi odwróć się!
 Prędko, bez namysłu odwrót, kogo niema,
 Oj dano, oj dano, oj dano.

Dopiero gdy dzieci śpiewają: „zdejm swój czapkę...” wolno środkowemu zdjąć czapkę i patrzeć na szybko tańczące dzieci. Natychmiast po odśpiewaniu zwrotki musi zawołać, kogo niema. Jeżeli odgadnie, dzieci śpiewają:

¹⁾ Patrz opis wyherbow.

Odgadnij odwrót,
 Otóż nasz odwrót,
 A ty wyjdź z ukrycia,
 Będziesz teraz w kole,
 Oj dano, oj dano, oj dano.

Jeżeli zaś nie odgadnie lub zstąpi i namyśla się, musi sam znowu zostać w kole. Wtedy dzieci śpiewają:

Zakładaj swój czapkę,
 Nie spójrzaj nieboso,
 Będziesz teraz w kole,
 Nie oj nie poznasz,
 Oj dano, oj dano, oj dano.

13. Pierścienie.

Dzieci tworzą koło, stojąc blisko siebie bez trzymania się za ręce. Jedno idzie do środka. Dzieci podają sobie z rąk do rąk pierścienie, uważając, aby go ani na chwilę nie odsłonić. Te, które pierścienia nie mają, udają też, że podają go lub odbierają, tak że stojący w środku nie wie, gdzie jest pierścienie. Przy tym śpiewają pierwszą zwrotkę:

Bije śródka, bije, u sąsiada w sąsiedzi,
 Kto dostanie pierścienie, niech się tam nie zdradzi, oj dano

Bije śródka, bije, u sąsiada w sąsiedzi,
 Kto dostanie pierścienie, niech się tam nie zdradzi, oj dano

Po odpiewaniu tej zwrotki trzymają zaciśnięte rączki przed sobą i śpiewają dalej drugą zwrotkę:

Płyń strzyżo, płyń, nie wozony kamieniem,
Na pola, Janie, nie pater, bo nie mam pierścienia, o daniel!

Ale to dziecko, które ma pierścień, śpiewa trochę inaczej:

Płyń strzyżo, płyń, nie wozony kamieniem,
Popatrz, Janie, popatrz, czy nie mam pierścienia.

Zgadujący dobrze nadstawia uszka i najrzęcej odgadnie, kto ma pierścień. Wtedy sam staje na obwodzie koła, a zgadywał gdzieś ten, u którego pierścień znalazłono.

14. Każde dziecko noszek ma.

Przekonamy się, które dziecko ma najlepszy noszek. Pokazujemy dzieciom, że w czarnych papierkach mamy różę, cebulę, kawalek jabłka, trochę tytoniu, gumkę i t. d. Jedno dziecko staje w środku, inne podają sobie rączki i krążąc dookoła niego, śpiewają:



Każde dziecko noszek ma, noszek ma, noszek ma
I zapach róży ma, róży ma, tak!
A więc zgadnij, co to jest takiego.
Co to jest takiego, co to jest takiego.
Co przystępem do noska twojego, do noska twojego, co?

Po odpiewaniu tej piosenki dzieci stoją ciuchotko, a stojące w środku podaje jednemu z nich do powąchania któryś z pokazanych przedmiotów. Jeżeli wybrany nie pozna zawartości, wacha kolejno drugi, trzeci i t. d. Kto odgadnie, idzie w nagrodę do środka koła.

15. Labirynt.

Grajacy ustawiają się w kołunęgę czwórkiową i zwórkami podają sobie ręce. Na dany znak (najlepiej gwizd) puszczaają ręce, wykonywują podskokiem $\frac{1}{2}$ obratu w lewo i znowu szybko podają sobie ręce, tworząc szereg zwiazane. Po chwili znowu następuje gwizd: grający napowrót podskokiem zwracają się w prawo i podają sobie ręce czwórkami. Musi to być zupełnie składnie, szybko i równocześnie. Wtedy wyznacza się kotka i myszka (albo dwa koty i myszka), którym wolno biegać tylko ulicami, a nigdy popod podane ręce. Za każdym obrotem zmienia się oczywiście kierunek tych ulic, co grę urozmaica i czyni ją zaimującą. Podczas kiedy kotek ściga myszkę, pozostałe dzieci śpiewają:

Hej myszko, ścieżką biele gdzie,
Bo jak się kot ściga, to się nie tnie na str. 38.

16. Liwa gąski.

Dziewczęta podają sobie ręce i stoją parami w dwurzędzie (jedna za drugą), przyczem pozostawiają między rzędami szparę o szerokości jednego kroku i śpiewają:



Liwa, liwa, gąski moje,
Pobudźmy przez obójca.
Bieda moja gąski niekiedy nie usłyszą
Składowa rzedła, wody się napląd
Liwa, liwa, gąski moje.

Podczas każdej zwrotki ostatnia para obchodzi dwurząd z boku, następnie, wywijając rękami nad głową, przechodzi pod rękami pierwszej pary, okręga dwurząd z drugiej strony i przechodzi z tyłu pod ręce wszystkich par, w końcu ustawia się jako para pierwsza. To samo powtarza przy odpiewaniu drugiej zwrotki następna para od końca i t. d.

Zabawa ta jest odpowiednią dla niższych klas szkół średnich żeńskich.

17. Ogroduszek.

Dziewczęta, wzięwszy się za ręce, tworzą półkole. Następnie jedna ze skrzydłowych sto-

jąca na prawym lub lewym końcu półkole) okręga za sobą towarzyski, rozpoczyna w taki sposób pias po linii zaznaczonej w rysunku kropkami, t. j. „wąz” przechodzi najpierw po linii równoległej do linii ustawienia współtowarzyszek, następnie zakreśla półkole narzewnątr, okręga swój „ogon” t. j. towarzyski z przeciwnego skrzydła, które stoją w miejscu od tyłu, przeciska się „głową” pod koniec swego „ogona” t. j. pod ręce pary, stojącej na skrzydłach przeciwnem, i wraca na swe dawne miejsce. Od tej chwili role się zmieniają i „ogon” staje się „głową” węża, a „wąz” rozpoczyna swoje posuwanie się (piasem w taki sposób) w wyżej opisany sposób w stronę przeciwną. Dziewczęta śpiewają:



Fig. 15.



W pole ogroduszek, w pole malowano,
A kto go malował... Jasiulek kachany.

Zabawa ta nadaje się dla dziewcząt będących w wieku 10 — 15 lat.

18. Myśliwy, jastrząb i pszczoła.

Łość grających: 20 — 40.

Z pomiędzy grających wybiera się myśliwego, jastrzębia i pszczołę. Pozostale dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce. Przed rozpoczęciem gry myśliwy, jastrząb i pszczoła stoja poza kołem, w równem oddaleniu od siebie. Dzieci, tworzące koło, powoli chodzą i śpiewają. Dzieci, przeszkadzając łapiącym i uciekającym, przebiegają przez koło. Piosenka.

(Na nutę muz.)

Myśliwy od pszczoły stroni
A jastrząb robić chce.
Jastrząb znowu pszczołę gon,
Myśliwego straszy on.

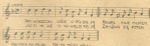
Myśliwy usiłuje uderzyć jastrzębia, a ucieka przed pszczołą, jastrząb łapie pszczołę, a ucieka przed myśliwym, a pszczoła stara się złapać myśliwego. Gdy wszyscy są złapani (kto swego zwierzęcia złapał, już tylko ucieka, a kto został już też złapany, wchodzi w koło), wybiera się nowego myśliwego, jastrzębia i pszczołę.

19. Wybór.

Zabawa polega na śpiewce i równoczesnem wyrażaniu ruchem swych uczuć oraz opisanych w pieśni czynności.

Delawczętom „raj” na wsi, mających zamiar stać się o ich rękę. Oni oceniają krytycznie ich zawody i wypowiadają „swą wolę”.

Delawczęta tworzą koło, które obraca się w takt pieśni:



Tam w niedzeczku liście opadła,
Jajci mł, jajci kawała raj;
Kowal kuje robotom,
Zalawa się potem,
Nie chce, nie pójdę,
Nie po mojej woli.

Tam i t. d.

Jajci mł, jajci szmaru raj;
Rymarsz dagało doły
Złamał do góry,
Nie chce, nie pójdę i t. d.

Tam i t. d.

Jajci mł, jajci bodnara raj;
Bodnara siedzi w dzikawie
I słogocz straszy,
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.

Jajci mł, jajci owczarna raj;
Owczarna pędzi owce,
Obija go, kto chce,
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.

Jajci mł, jajci słusznica raj;
Słusznica robi klucze
I kłk sobie tłucze,
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.
 A jażci mi, tożci grażka rażi;
 Grażek rybko wotażi,
 Na dożdożbry grażi.
 Nie chaj i t. d.

Tam i t. d.
 Jażci mi, tożci ożcaż rażi;
 Ożcaż idżi w pożi.
 Ożi ta, to ja wotażi,
 Chaj go i poidżi.
 Na po mojej woli.

20. Miama zbożów w lesie.

Dość grających: 10—20.

Pole gry: las, ogród lub jakie inne miejsce z dobrą kryjówkami.

Półta część grających ukrywa się starannie w granicach wyznaczonych przedziałem pola gry; są to zboże. Na wyszukanie kryjówek mają 3—6 minut czasu, zależnie od tego, czy w danym miejscu łatwo się ukryć, czy trudno. Przez ten czas pozostałe dzieci (wieśniacy) stoją w swojej wsi, miejscu ograniczonym, z którego nie mogą śledzić zbożów. Po upływie oznaczonego czasu wieśniacy idą do lasu, chodzą po nim w rozmaitych kierunkach i wołają śpiwają według melodii krakowiaka:

Miama zbożów wola,
 Wołaj od nich luy.
 Nibć one nie spadają,
 Między te czasy.

Gdy któryś z wieśniaków zblizy się do kryjówki zboża, ten wypada i uderzeniem bierze go do niewoli, o ile wieśniak nie zdola uciec do swojej wsi, gdzie już jest bezpieczny; w takim razie zboż nadarmo straci kryjówkę. Gra powtarza się cztery razy. Jeżeli wiedzy na wolności pozostanie tylko wieśniaków, lub z początku było zbożów, zostają oni zbożami w następnym grze. Jeżeli wszyscy wieśniacy zostali wzięci do niewoli, zbożami zostają najpóźniej złapani. Jeżeli zaś pozostało ich na wolności więcej niż zbożów, gra powtarza się jeszcze pięty, ewentualnie szósty raz, ale niedołążni zbożcy otrzymują karę, t. zn. muszą przebiec na czworakach pomiędzy dwoma szeregiem dzieci, które biją ich pytkami.

b) Zabawy łuczne.

1. Bieg łańcuchowy.

Dzieci stoją w szeregu (jedno obok drugiego), podają sobie ręce naszewnąż (tworzą koszyczek) i oczekują sygnału. Wtem daje się słyszeć gwizd. Dzieci biegną szybko do linii, oznaczonej przedtem chorągiewkami (10—15 m.), tu się zatrzymują, puszczają ręce, sobą podśkokiem wtył zwrot, „splatają koszyczek” i oczekują sygnału do następnego biegu powrotnego. Cel: Prócz celu zdrowotnego szybkość orientacji.

2. Natarcie.

Dzieci nie mogą się zabawić w zimie w sali gimnastycznej w wyś opisany sposób, gdyż sala za mała. Sładają więc na długich i niskich ławkach (ławki szwedzkiej) naprzeciw długich ścian sali. Nogi wyciągają do przodu, pierś wypuklają, barki ściągają wtył i wdeł, biedy wciągają lekko w kierunku szyi; wogóle każde z nich stara się o możliwie najbardziej prawidłową postawę. Ręce ich przytem chwytają przednią część ławki, a wzrok jest skierowany wprzód, t. j. na ścianę, gdyż właśnie oczekują sygnału, na który mają szybko zerwać się z miejsca i z okrzykiem „aaa” pobiec do ściany, uderzyć w nią dłońmi i rybnąć, a cicho wrócić i stać na swem miejscu jak przedtem.

Cel: Prócz celu zdrowotnego i okazania radości życia, ćwiczenie płuc i przyzwyczajenie się do prawidłowego siedzenia nawet wtedy, gdy swaga jest zwrócona równocześnie na inny przedmiot.

3. Brytan.

Działwa chodzi na czworakach długimi poważnymi krokami.

Cel: Przeciwdziałanie ludozja, wyrobienie zmysłu obserwacyjnego i zdolności do nadsłuchiwania.

4. Koty.

Działwa biegać na czworakach krótkimi i cichymi krokami po ziemi i wzdłuż ławczek.

Cel: Prócz celu powyższego, opanowanie swych nerwów i mięśni.

Uwaga: Brytan i koty biegać po podłożu nie tylko w dzień, ale także i nocą. Wyc działwa na rozpowiedli „noc” zanyma oczy i chodzi lub biega na czworakach, wyrobienie sobie, że żyje to w ciemna noc.

Cel: Prócz powyższego celu odpoczynok i wzmocnienie systemu nerwowego.

5. Kruki.

Działwa wykonywa w przysiadzie (z chwytem nóg powyżej kratek od tyłu) trzy kroki i trzy słoki naprzemiennie. W czasie krócenia kruki zwracają głowę raz w lewo, drugi raz w prawo, obwierają „dziobek” i kraczą.

Cel: Zabawa ta jest zarazem ćwiczeniem odwrotnym, więc nadaje się jako korzystne ćwiczenie bezpośrednio po pracy umysłowej.

Na sygnał kruki się zrywają i lecą (biegną i nadają ruch lotu rękami wyciągniętymi w bok).

6. Śmok.

Dzieci stają w kilku rzędach (jedno za drugim) i opierają swe ręce na barkach poprzedników. Powstał więc długi smok o bardzo wielu głowach i nogach. Oczekuje na pierw-

3. Koszenie trawy.

Zabawa ta nadaje się wyłącznie dla dzieciw starszej i zręczniejszej, a także dla młodzieży. Trawą jest działwa, stojąca w jednym lub kilku rzędach. Kosą jest listwa o długości 3 m. Dla każdego rzędu przeznaczają się „kosę” osobną. Kosiarzami jest działwa. W tym celu występuje 2 pierwszych dzieci z każdego rzędu, chwytają listwę za końce, stałą na 3—5 kroków przed rzędem, trzymając listwę w wysokości 10—20 m. nad ziemią, prostopadle do stojącego rzędu i oczekują sygnału, na który rozpoczną się „koszenie”. Kosiarze biegną prosto z „kosą”, by podciąć trawę możliwie najbliższej ziemi, lecz żywa i myśląca „trawa” podskakuje i unika skoszenia. W ten sposób przechodzi „kosa” bez zatrzymania się popod nogi rzędu od początku do końca. Na końcu rzędu pozostaje kosiarz prawy, a lewy biegnie przed rząd, by kosić „trawę” z następnym towarzyszem. Po drugim koszeniu pozostanie na końcu rzędu kosiarz lewy i t. d. „Koszenie trawy” trwa tyle razy, ile to jest potrzebne, by wszyscy byli kosiarzami.

Celi jak w zabawie „Szczur”.

d) Zabawy bopne.

1. Bombardowanie wieży.

Chłopcy tworzą koło, będąc w odstępach od siebie 1—1½ kroku. W środku koła znajduje

się wieża t. j. ustawione trzy kije o 1,3 m. wysokości, których końce są u góry związane. Chłopcy otrzymują, zależnie od ich liczby 1—3 bomb (piłki nożne), ktorami bombardują wieżę, t. j. starają się celnie kopnąć piłką wywrócić ustawioną z kijów piramidę.

Wskazówki metodyczne.

Wszystkich powyższych zabaw ze śpiewem wyucza się drogą syntety i naśladownictwa, t. j. najpierw wyucza się śpiewu, śpiewając z działwą, następnie zabawy łącząc ze śpiewem, bawiąc się z działwą. Robi się to bez wszelkich wstępnych wyjaśnień i opisów, które są tylko niepotrzebną stratą czasu i nudzą, a tem samem mącą działwę.

Wiele z tych zabaw polega na tem, że dziecko będące w kole wybiera dowolnie następcę (Ptaszek, Wirgiliusz, Stoi różyczka, Pytka) lub dobiera sobie do dawnej zabawy drugie dziecko (Konopki). Dziecko okazuje częstokroć w tych zabawach swe upodobanie, wybierając stałe jedno i to samo, które mu się wzajemnie w wyborze odwdzięcza. Ponieważ w tych okolicznościach rozwój pogodu towarzyskości byłby ograniczony, należy temu przeciwdziałać, lecz nigdy zapomnieniem czy też zakazem. O ile środki te mogłyby mieć w wychowaniu wogóle jakąkolwiek wartość, to w zabawie tej nie mają bo ją „puszą”.

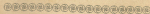
Dziecko zniechęca się do zabawy, w której jest czemkolwiek skrupowane. Nie tylko dziecko, ale i dorośli w czasie zabawy powinni czuć pełną swobodę duchową, co też się objawia zewnętrżnie w swobodzie ruchów. To daje możność pełnego wyczynku, i na tem polega dobry wpływ zabawy. Gdy chodzi o działaw. wychowawca ma wtedy większą niż kiedykolwiek sposobność wglądnięcia w jej właściwości duchowe. W miejsce więc napomnień zastosuje w powyższych wypadkach środki takie, jak wybór z zamkniętymi oczyma, a więc przypadkowy i t. p.

Wiele z tych zabaw, a mianowicie te, które zerwiają na płas w taki śpiewanej pieśni (Ście różyczka, Konopki, Ogroduszek, Liwu gaska) wyrabiają w działwie poczucie rytmu oraz piękny, bo swobodny ruch. Inne znowu wyrabiają szybką orientację (Ojciec Wirgiliusz, Kot i mysz, Baran, Niedźwiedź, Pytka, Zgadnij, kogo niema, Pierścień, Labirynt. Każde dziecko noszek ma, Myśliwy, jastrząb i pieszczota). Zabawy te są tak zestawione, że ćwiczą szybkość reakcji warokowej (Zgadnij, kogo niema), łącznie reakcji słuchowej (Wirgiliusz, Pytka, Kot i mysz, Labirynt, Myśliwy, jastrząb i pieszczota) lub wyłącznie słuchową, (Pierścień). Zabawa „Każde dziecko noszek ma”, jest zabawą, rozwijającą zmysł powonienia, zaś „Clucichabkę” możnaby uważać za zabawę, dającą sposobność działwie

do kształcenia słuchu (w pierwszej części zabawy orientuje się na podstawie głosu śpiewającej działwy, w czasie odgadywania zaś, dotykając się włosów, twarzy i ubrania bawiącej się działwy).

Wszystkie zabawy ze śpiewami można stosować z korzyścią dla działwy pięci obojga do dziesiątego roku życia, dla dziewcząt zaś nawet znacznie dłużej. W wyjątkowych wypadkach (jeżeli chodzi o odpoczynki) zabawy te, przeprowadzone z zyciem, mają wielką wartość jako ćwiczenia ożywiające lekcje gimnastyki. Można je zastosować również jako zabawy towarzyskie dla młodzieży pięci obojga, bawiącej się wspólnie.

Zabawy białne są znakomitem przygotowaniem do gier białych ze względu na wyrobienie szybkiej orientacji i wzmocnienie płuc i serca oraz samobrony przed wyczerpaniem się. Działwa bowiem, gdy zmęczona, niepodniecona w zabawie współzawodnictwem sama występuje na chwilę z kół bawiących się, na co nietylko zerwała się, ale także zachęca się ją do tego. Można również przeciwdziałać zmęczeniu przez zabawę np. rzutną lub z korowodem. W ten sposób działwa, bawiąc się, odpoczywa.



uda, ruka się zmieniają; złapany odbiera czarną i musi łapać. Jeżeli jednak dane dzieci dość wczesnie spostrzegą grójące towarzysze i niebezpieczeństwo, mogą mu pomóc, podając mu rękę. Takiej dwójki łapać nie wolno, póki się nie rozłączy.

Odmiana I. Zamiast ratowania się przez łączenie w dwójki, można w pewnym miejscu boiska wyznaczyć małą przestrzeń na „gniazdo”, w obrębie którego łapać nie wolno.

Odmiana II. Uciekający, chcąc uniknąć schwytań, wykonywa w ostatniej chwili jakiś czynność z góry umówioną, np. uklon japoński (gokkon) i t. p.

Odmiana III. Berak'ranny, jest odmianą Berka zwykłego z tą różnicą, że uderzone w czasie łapania dziecko jest w to miejsce „ranne” i staje się Berkiem. Berak, trzymając się rączką za „ranioną” część ciała, goni swych towarzyszy, by jednego z nich „ranieć”. Gdy mu się to uda, ruka się zmieniają.

2. Czarodziej.

Pole gry ograniczone. Wielkość jego zależy od ilości i sprawności grających.

Ilość grających: 5—8.

Dzieci uciekają przed czarodziejem. Kogo czarodziej dotknie, ten jest zaczarowany i musi stać nieruchomo w miejscu. Czarodziej tymczasem łapie i czaruje dalej, starając się nie

depuścić dzieci wolnych jeszcze do zaczarowanych. Skoro bowiem dziecko wolno dotarł się zaczarowanego, natychmiast czar przestaje działać i zaczarowanemu wolno uciekać.

Gra jest skończona, jeżeli czarodziejowi udało się zaczarować wszystkich dzieci. Ostatni złapany jest czarodziejem w następnej grze.

Uwaga: Gra jest dla czarodzieja tem bardziej wyczerpująca, im więcej dzieci bierze w niej udział. Z tego względu należy podzielić dzieci na małe grupy nie więcej po 8. Każda z tych grup ma swego czarodzieja.

3. Król i jego dzieci.

Pole gry: Prostokąt o długości 20—30 metrów, szerokość zależna jest od ilości grających. Kwadrat przy jednym z krótszych boków przedstawia tron królewski. Fig. 16.

Przebieg gry: Król zasiada na tronie. Wszyscy inni, t. zn. jego dzieci, gromadzą się poza przeciwną granicą. Mają zadać sprawę ojcu i królowej z tego, gdzie byli i co robili. Umawiają się zatem pocisku, że byli np. w Gniaznie i rękach drzewo. Idą potem do króla i stają jak najbliższej tronu.

Król pyta się: Gdzieżście to byli, moje dzieci?

Odpowiadają wszyscy razem: W Gniaznie, ojciec i królowo.



Fig. 16.

A coście tam robili?

Wiedzy nie się odpowiadają, tylko ruchami nadsłuchują robotnie drzewa, a król zgaduje, co to było. Jeżeli zgadnie, wszystkie dzieci rzucają się do sścieczki, a król łapie. Kto zostanie złapany, zanim dobiegnie do przeciwnej granicy, musi królowi pomagać (ale tylko w łapaniu, nie w zgadywaniu). Pozostale dzieci obmyślają inne w tym celu sposoby, wobec czego król ma coraz więcej pomocników. Ustawiają się oni poza granicą, po obu stronach terenu. Kto najpóźniej zostanie złapany, jest królem w następnej grze.

Uwaga 1. Należy dzieciom uwzględnić uwagę, żeby nie wyszły zbyt trudno z rozparcia, bo to niepostrzeżenie gra powstaje. Kończone trzy razy; ich nie zgadnie, muszą i tak wyszły oni nowego.

Uwaga 2. Dzieci powinny wyszły niepowolności pokonać, by w ten sposób powiększyć swój mały jaszczerek władcy z geografii Polski.

4. Murzyn. (Czarny lud.)

Pole gry jest prostokątem, którego wielkość zależy od ilości grających. Może ich być kilka do kilkudziesięciu.

Murzyn staje na jednym z krótszych boków prostokąta, naprzeciw niego wszystkie dzieci. Murzyn pyta się głośno: „Boicie się murzyna?” Wszystkie dzieci krzyczą: „Nie!” i równocześnie rozpoczynają bieg w stronę murzyna. Nikomu nie wolno pozostać na miejscu.

Murzyn równocześnie zaczyna biegać naprzeciw dzieci i stara się kłócić z nich złapać, aby zyskać sobie pomocnika. Ani murzynowi, ani dzieciom nie wolno wracać, muszą cały czas biegać w kierunku przeciwnej meły. Dlatego też lepiej jest nie biegać zbyt szybko, a zało przeczornie. Końc murzyn dotknąć, staje się również murzynom. Za złapanie uważa się również te dzieci, które wybiegły poza boczne granice boiska. Teraz wszyscy murzyni ustawiają się na swojej mecie i gra rozpoczyna się na nowo, przy czym pytanie zadaje tylko pierwszy murzyn.

Gra kończy się z chwila, kiedy wszystkie dzieci są złapane.

5. Dzień i noc.

Liczba dzieci dowolna. Ustawiają się one plecami do siebie w dwa równych co do ilości szeregach, będących w odległości 3-4 kroków. Jeden szereg jest nocą, a drugi dniem. Na zapowiadz prowadzącego „Uwaga” — „noc!” „dzień” biegnie natychmiast w prostym kierunku do meły, która jest w odległości 10-20 kroków (zależnie od wieku i wytrzymałości grających oraz temperatury powietrza) natomiast „noc” ściga. Schwytani stają się nocą, a obie partie zajmują natychmiast swe dawne miejsca.

Po 4-5 biegach, w czasie których prowadzący wywoływał „noc” i „dzień” (lecz nie

naprzemian] oblicza się ilość grających w każdej partji. Ta partja, która ma więcej grających, wygrywa.

Odmianna. Działwa ustawią się w dwu szeregach twarzą ku sobie. Szeregi stałą w odległości 4—6 kroków. Prowadzący zamiast wywołać „dzien” lub „noc”, rzuci kostką (fig. 14). Gdy kostka padnie białą stroną do góry, wtedy wołają „noc”, gdy czarną zaś przeciwnie: wołają „dzien”.

6. Rybak.

Ilość grających: 20—40.

Pole gry: kołko kwadratowe lub prostokątne 40—50 kroków szerokie.

Jeden z grających jest rybakiem. Stoi on poza „stawem”, t. zn. poza wyznaczonym polem gry, w którym pływają ryby. Z początkiem gry wbiega pomiędzy ryby i stara się którąś złapać. Złapano ryba stała się rybakiem i pomaga mu; ale najpierw musi z nim wyjść poza staw. Tam podają sobie ręce, znowu idą na polów i wolno im rękami łapać tyle ryb, ile zdołają równocześnie. Każdy nowy rybak tworzy łańcuch z poprzednimi aż do chwili, kiedy ich jest 6. Wtedy łańcuch dzieli się na 2, i te osobno łapia, aż każdy z nich znowu warotnie do 6. Środkowi rybacy nie mogą wprowadzić łapać, ale mogą zamknąć rybę w sieć i nie pozwolić jej uciec, aż skrajny zdoła ją uderzyć.

Jezeli podczas gry łańcuch się przerwie, nie wolno łapać, zanim zostanie znowu spojony.

Najpóźniej złapano ryba jest pierwszym rybakiem w nowej grze.

7. Polowanie na zające.

Ilość grających: 10—40.

Pole gry jest prostokątem o długości 30—40 kroków, o szerokości 15—20 kroków. Poza bokami krótszemi są gniazda.

Jeden z grających jest myśliwym, 2—3 (zależnie od ilości grających) psami, reszta zajęciami. Myśliwy ma oznakę białą, psy czerwona. Zajęcie gromadzi się w jednym z gniazd, myśliwy i psy są na polu gry. Zajęcie przebiega z jednego gniazda do drugiego, a psy je chwytają i trzymają tak długo, aż nadbiegnie strzelec i uderzy zajacą tyle razy, ile słów jest w następującej zwrotce, którą równocześnie głośno recytuje:

Abc xyzeda, abc.
Psski stąpaly cze.
Chodźcieś w codną łopostę.
Boki nasz z tego tuda.
Twarz psobiem będrizax taktę.
A jakto, a jakto, a jakto.

Słowa w, z, a, nie liczą się osobno.

Zajęcowski przez cały czas wolno wrywać się. Dopiero po ostatnim uderzeniu jest stracony, bierze oznakę i jest psem.

Złapani na końcu są myśliwym i psami w następnej grze.

8. Strażak.

Dzieci stają na obwodzie koła i znaczą swoje miejsca. Jeden tylko „strażak” nie ma mieszkania. Chodzi on poza kołem i w dogodnym porządku uderza współgrających lekko w plecy. Każdy uderzony idzie za strażakiem, przyciem musią postępować w tym porządku, w jakim zostali uderzeni. Skoro strażak już wszystkich zbierze, prowadzi ich regimitemi drogami, tak że oddalają się od swoich mieszkań. Wszyscy muszą iść zupełnie dokładnie tamtędy, którędy przechodzi strażak, choćby miejsca były niewygodne. W pewnej chwili, dla siebie dogodnej, strażak woła: „Gwałtu, góra!” Na ten okrzyk wszyscy jak najprędzej, już bez zachowania porządku, biegną do koła i zajmują którekolwiek oznaczone miejsce. Jeden zostaje oczywiście bez miejsca i ten jest w następnym grze strażakiem.

9. Przeprowadzka.

Ilość grających: 10—30.

Na obwodzie koła rysuje się kółko o średnicy małego kroku (około 50 cm.) oddalone od siebie o tę samą lub nieco większą odległość (50—60 cm.) kółek jest tyle, ile grających. Jeden z nich staje w środku, reszta zajmuje kółka, z których jedno zostaje puste. Na dany znak rozpoczynają się ogólne przeprowadzanie znak prawo lub lewo, zależnie od tego, jak się

umówiono przed rozpoczęciem gry. Odbywa się to w ten sposób, że ten, który stoi najbliżiej próżnego kółka, jak najszybciej je zajmuje, najbliższy za nim wbiega do jego kółka i t. d. Podczas tego stojący w kole stara się zdobyć mieszkanie, to jest kółko, zanim zostanie zajęte przez kogo innego. Gdy mu się to uda, do koła idzie ten, który powinien był zdobyć wolne mieszkanie.

Zdobył mieszkanie ten, który pierwszy postawił nogę w kółku. Kierunek przeprowadzania zmienia się za każdym nowym rozpoczęciem gry.

10. Kto przedzi dokola.

Grający tworzą koło twarzą do środka. Następnie przecinają się dwóch dowolnie wybranych do biegu zawodniczego. W tym celu robią oni krok wstecz, zwracają się plecami do siebie, podają sobie ręce i pochylają się lekko wprzód. Na rozkaz „Bieg!” lub też krótki gwizd puszczają ręce i biegną każdy w swoją stronę dokola. Kto przedzi dobiegnie na swoje miejsce, ten wygrywa. By uniknąć zderzenia się w czasie biegu, ma biec każdy przy spotkaniu się w prawą stronę. Po pierwszej dwójce następuje druga, trzecia i t. d.

Uwaga. Jeżeli ma się odpowiednią ilość chorągiewek, można jest wyczerpić miejsce koła i ustawić koła dwójki przy jednej chorągiewce. Kto ze współzawodniczących przedzi dotknie tej chorągiewki, odliczanej rozpoczął bieg ten wygrywa.

Odmiana I. Grający ustawiają się naprzód w dwuzereg według wzrostu i tworzą pochodną półkoła. Następnie lewi pozostają w miejscu, prawi zaś wykonują pochód dalej,



Fig. 17.

zamykają koło i zwracają się twarzą do środka, wobec czego pierwszy prawi stoi na obwodzie koła naprzeciw pierwszego lewego, ostatni lewy naprzeciw ostatniego prawego i t. d. W ten sposób stoja naprzeciw siebie współzawodnicy mniej więcej jednakiego wzrostu. Fig. 17.

Przebieg gry: Gra rozpoczyna się tem, że lewy i naprzeciw niego stojący prawi (lub też oznaczeni tą samą cyfrą) wykonują krok wstecz, a następnie w prawo zwrot. Na dany znak obydwaj współzawodniczą w biegu dookoła. Który prędzej dobiegnie na swoje miejsce, ten wygrywa.

Odmiana II. Zamiast wykonywać krok wstecz i w prawo zwrot, mogą współzawodnicy biec przez środek koła, wymijając się w prawo, a przebiegający następnie przez miejsce swojego

współzawodnika, krążąc w lewo, zdążają na swe własne miejsce. Fig. 17.

Odmiana III. Dzieciwa tworzy koło twarzą do środka w rozstępie wolnym. Bieg rozpoczyna się jak w odmianie II z tą różnicą, że współzawodnicy muszą obiegać każdego ze stojących na kole. Jeżeli który ze współzawodniczących opuścił w czasie biegu chociażby jednego ze stojących na kole, jest zwyciężony. Stojącym na kole nie wolno zmieniać swego miejsca, lub też w jakikolwiek bądź sposób przeszkadzać współzawodniczącym.

Uwaga: Do każdej z powyższych odmian można dodać tę regułę, że współzawodnicy przy spotkaniu się podają sobie ręce i klasają się lub wykonują wspólnie 3 podskoki w postawie napoleowej lub kuczał, poczem biegną dalej.

Odmiana IV. Ustawienie jak w odmianie I. Jeden z grających zostaje za kołem i wybiera sobie sam współzawodnika, uderzając go lekko po plecach. Wyzwany biegnie w stronę przeciwną, starając się przybyć na swoje miejsce przed wyzywającym.

11. Lis i gęś. (Wilk i owca.)

Liczba grających: 10—15. Jeżeli dzieci jest więcej, utworzymy dwa oddziały.

Jedno dziecko jest lisem, drugie gąsiorem, reszta to gęsi. Gęsi stawiają się za gąsiorem, kładąc ręce na barki swoich poprzedników.

Naprzeciw gąsiora staje lis. Chcąc on złapać którąś gąskę i w tym celu rusza się to w prawo, to w lewo, starając się którąś uderzyć. Ale gąsior broni gąsek, rozkładając ramiona, i rzuca się zamiary lisa, szybkoimi a zręcznemi obrótami, które za nim wykonują wszystkie gąski. Gąsior może zawsze stawać linosowi na drodze i odpychać go sobą, ale nie wolno mu chwycić lisa i zatrzymywać go.

Złapano gąskę jest lisem w następnej grze, a dotychczasowy lis gąsiorom.

12. Ostatnia dwójka wprzód.

Wielkość boiska zastosowana do ilości grających. Liczba grających nieparzysta: 7—21. Jeżeli jest ich więcej, lepiej jest utworzyć dwa oddziały.

Dzieci ustawiają się dwójkami, jedne za drugimi. Lapiący (bez pary) staje przed dwuszerogiem odwrócony od niego i daje hasło do biegu, wołając głośno: „Ostatnia dwójka wprzód!” Nie wolno mu się przytem oglądać wstecz ani w bok. Na to hasło ostatni przyczołga ręce i każdy po swojej stronie dwuszeroga biegnie do przodu; obydwaj starają się wyprzedzić lapiącego i podać sobie ręce. Jeżeli im się to uda, zanim lapiący zdolał któregoś uderzyć, stają tuż za nim jako pierwsza dwójka i gra rozpoczyna się na nowo. Lapiący rozpoczyna potęg w chwili, kiedy ostatnia dwójka

przebiega obok niego. Fig. 18. Jeżeli któryś z uciekających zostanie złapany, musi sam łapać, a dotychczasowy lapiący wraz z tym, który się złapać nie dał, tworzą pierwszą dwójkę. Za złapanego uważa się również tego, który przekroczy granicę boiska.

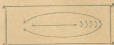


Fig. 18.

13. Trzeciak.

Liczba grających parzysta: 12—40. Ustawienie na obwodzie koła w dość wielkich odstępach dwójkami, jeden za drugim, twarzą do środka. Wypiera się dwóch grających, z których jeden ucieka, drugi łapie. Lapiący ma pytkę, którą stara się przeciwnika uderzyć. Ale ten po krótkim biegu staje przed którąś dwójką, osem swalnia się od dalszego podąża. Uciekać teraz musi ten, który stoi jako trzeci. Jeżeli zdola szybko stanąć przed jakąś dwójką w kole, jest uratowany; jeżeli jednak przedtem otrzymał uderzenie pytką, rzuca się natychmiast zmieniając. Ten, który dotychczas łapał, rzuca pytkę wysoko w górę lub w bok, a zanim złapany ją podniesie, staje przed którąś dwójką.

Biegnący powinni się szybko zmieniać, dlatego przestrzegać należy, aby uciekający nie

bieg bez końca wkoło, lecz szybko stawal przed sąpiędną parą, lub co najwyżej z pominięciem 2-3 par. Kierunek biegu również można często zmieniać.

Trzeciemu wolno, jeżeli jest np. zwycięzony, stanąć odrazu jako pierwszy w swojej dwójce.

Odmiana. Dwójki stoją twarzami do siebie. Uciekający staje wtedy pomiędzy nimi, a trzeciakiem jest ten, do którego stanie plecami.

Uwaga: Jeżeli liczba dałoi jest mala lub nieparzysta tworzą one zespół koło i bawią się w dwójki. Zasady gry pozostają te same. Ucieka drugi.

14. Wilki i brytany. (Podrywka ścigana.)

Pole gry: prostokąt o długości 30 m. Liczba grających 6-18.

Grający dzielą się na dwie równe partie, a los rozstrzyga, której mają tworzyć partję wilków, a której partję brytanów. Wilki ustawiają się na jednej macie, brytany na drugiej w szeregach. Odległość między pierwszym wilkiem, a pierwszym brytanem dzieli się na dwie części w stosunku 2:3, t. zn. że jeżeli długość boiska wynosi 30 m., odległość znajdującego punktu od wilka będzie wynosiła 20 m., od brytana 30 m. W tym miejscu wbiją się w ziemię kij, a na nim zawieszona się czapka, chustka lub tym podobny przedmiot łatwy do zdjęcia.

Skoro któryś z wilków zaczyną bieg, wybiega również brytan. Wilk ma dobiegnąć do

kija, porwać przedmiot i jak najprędzej wrócić z nim do swoich. Brytan ściga go, a jeżeli go złapie przed matą, wilk idzie do niewoli. Jeżeli zaś wilk ucieknie, do niewoli dostaje się brytan. Wilkowi wolno uciekać w granicach boiska we wszystkich kierunkach, skoro jednak te granice przekroczy, uważa się go za złapanego. również wtedy idzie do niewoli, jeżeli nie przyniesie do swojej maty zrabowanego przedmiotu.

Odmiana. (Kozak.) Ustawienie grających jak w grze poprzedniej. Jakikolwiek bądź przedmiot, łatwy do ujęcia, kładzie się na środku boiska. Z jednej i z drugiej strony wybiega kozak i strażnik i zatrzymują się w odległości 1 kroku przed przedmiotem. Strażnik musi nadzorować wszystkie ruchy kozaka, który korzystając z tej zasady, wymyśla najczarniejsze ruchy i pozycje, by tylko odwieść uwagę strażnika od przedmiotu. W stosownej chwili porwuje przedmiot i ucieka do swoich. Strażnik go ściga. Zresztą obowiązują te same reguły, co w podrywce ściganej.

15. Bieg rozstawny.

Liczba grających dowolna, nie parzysta. Wielkość boiska (lub sali) zależna jest od ilości zawodników; średnio bieżąc 10x30 m. Jako przybory służą dwie krótkie chorągiewki lub jakikolwiek dwa przedmioty wygodne do ujęcia.

Cel gry dla obu partyj: przebiegnąć na dany sygnał po chorągiewkę do prowadzącego, obiegając z nią dookoła własnego rzędu i przywołać ją jak najprędzej zpowrotem do rąk prowadzącego.

Przebieg gry: Współzawodnicy ustawiają się w dwurzędzie twarzą do prowadzącego. Odległość między rzędami wynosi 2 do 3 kroków. Wykreślona przed dwurzędem linja jest granicą, której pierwszą dwójkę przekroczyć nie wolno. Prowadzący oznacza dwójki liczbami porządkowymi, poczem się przekonywa, czy każda z dwójek pamięta swój numer¹⁾. Następnie rozpoczyna się gra. Prowadzący staje naprzeciw dwurzędowi w odległości 6—10 kroków i wydaje rozkaz: „Baczność”, a następnie: „Dwójka druga” (czwarta, trzecia, pierwsza i t. p.) Wymieniona dwójka biegnie środkiem dwurzędowi do prowadzącego, który tymczasem podniósł ramiona w bok, trzymając w każdej ręce chorągiewkę. Każdy z biegnących chwytą swoją chorągiewkę, biegnie z nią po zewnątrz rzędu, a następnie środkiem wraca do prowadzącego i podaje mu chorągiewkę. Wygrał ten, który prędzej wykonał bieg, poczem obaj wracają na swoje miejsca, a prowadzący wy-

¹⁾ Hełł tu w ten sposób, że po odliczeniu wydaje rozkaz: „Dwójka pierwsza wstecz — zero!” „Dwójka druga ramiona — w bok!” „Dwójka trzecia na stół — stół!” i t. d. Poczem na rozkaz: „Postawa!” wszyscy wracają do postawy zasadnej.

wołuje inną dwójkę. Ta partja zwycięża, która ma więcej wygranych biegów.

Odmianna I. (Fig. 19.) Ustawienie, liczba grających i przybory jak w odmianie pierwszej.

Współzawodniczą dwa, trzy lub więcej rzędów, z których każdy tworzy partję. Pierwsi w rzędach trzymają male chorągiewki i oczekują sygnału.

Na dany sygnał biegną z chorągiewkami do mety, oddalonej 6—20 kroków. Metą tę stanowią dwie white w ziemię chorągiewki, parkan i t. p. i w sali zaś przyrząd gimnastyczny ściana i t. p. Współzawodnicy oddają swojemi chorągiewkami o metę, poczem biegną do następnej dwójki, oddają im chorągiewki i ustawiają się na końcu. Natychmiast po odebraniu chorągiewek druga dwójka (trójka i t. d.) wykonywa bieg do mety, następnie trzecia i t. p. Każdy stara się przebiegnąć przestrzeń do mety i zpowrotem jak najrybciej. Chodzi tu bowiem o wygraną partję, t. j. o to, w którym rzędzie chorągiewka prędzej przejdzie przez ręce wszystkich. Gdy ją zpowrotem dostanie pierwszy, biegnie z nią do prowadzącego i od-



Fig. 19.

dalec ma ją. Ta partja wygrywa, która przedzi oddala chorągiewkę.

Uwaga: Gra stradała się w ten sposób, że między nią i starta, a meta ustawia się różne przeszkody, które obaj współzawodnicy muszą przebyć, biegnąc do mety i wracając spowrotem.

Odmiana II. (Fig. 20.) Grający dzielą się na dwie równe partje. Każda partja ma

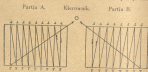


Fig. 20.

swoje boisko w kształcie prostokąta, którego wielkość zależy od ilości uczestników. W każdej partji grający dzielą się na pierwszych i drugich i ustawiają się naprzeciw siebie w dwa szeregi po przeciwnych końcach swojego boiska — z jednej strony pierwsi, z drugiej drudzy. Kierujący grą staje po stronie pierwszych w równym oddaleniu od obydwóch partji. Pierwsi, stojący obok kierownika, dostają małe chorągiewki lub inne jakiegoś łatwe do ujęcia przedmioty. Na dany znak biegną, jak mogą naprzód, do stojących naprzeciw drugich i od-

dadają im chorągiewki, drudzy natychmiast biegną do następnych pierwszych i t. d., aż chorągiewkę dostanie ostatni z drugich. Ten biegnie co sił do kierownika i oddaje mu chorągiewkę.

Wygrywa ta partja, której ostatni przedzi oddał chorągiewkę.

Uwaga: Bardzo ważną jest rzeczą, aby podawanie i odbieranie chorągiewki nie powodowało zwłoki w biegu. Dlatego należy grających pouczyć, żeby chorągiewki trzymali zawsze w prawej ręce i podawali je zawsze do prawych rąk następujących: w tym celu bieg swój skierują nieco na lewo od nich. Dokoła jest też, jeżeli podający trzyma zawsze chorągiewkę za dolny koniec, a odbierający chwyci ją górną; znacząca to wiele czasu i przyczynia się do powolności chwytu. Odbierający zawsze jest naprzód przygotowany do szybkiego wzięcia chorągiewki i mogą w tym celu wyciągnąć rękę. Nie wolno im jednak wychodzić naprzeciw biegawców. Podający chorągiewkę wrócić na miejsce tego, który po odebraniu pobiegł dalej.

Odmiana III. O ile rozporządzamy dość wielkiem boiskiem, możemy bieg rozstawny urządzić w innym ustawieniu tak, aby cały bieg tworzył linię prostą, a nie zygzakowatą.

Odmiana IV. Grający ustawiają się w dwóch, trzech lub czterech równych rzędach. Przed każdym rzędem leżą w kole lub w dolku, o średnicy 30—45 cm. 3 lub 4 jaja. Od tego miejsca na 10—15 kroków wpród jest pierwsza meta; od tej tylnej kroków wpród druga i t. d. Ilość met odgrywa rolę jaja. Każda meta jest oznaczona takim samym kółkiem, jak kółko lub dalek starta.

Na dany sygnał schyla się szybko każdy pierwszy, chwytając jedno jajo i biegnie z niem do pierwszej mety; następnie wraca biegiem do drugiej mety i przenosi je tak najszybciej na drugą stronę; poczem zanosi w ten sam sposób trzecie jajo na trzecią metę i t. d. Natychmiast trzecie jajo na trzecich jest biegnie na koniec swego rzędu, a drugi — w chwili gdy pierwszy przebiega linię startu — wybiega i przenosi jajo na linię startu (do dołka) najpierw z mety pierwszej, następnie z drugiej i t. d. gdy jaja są już poskładane, biegnie na koniec swego rzędu, a równocześnie wybiega następny, który tak samo jak pierwszy różni się jaja¹⁾, następnym razem je składa i t. d.

Wygrywa ta partja, która najprędzej (lub prędzej) ukontary swą czynność.

16. Pukany.

Hość grających: 5—10.

Pole gry musi zawierać dobre kryjówki.

Jeden z grających ma szukać. Przed rozpoczęciem gry staje przy oznaczonym drzewie, poczem biegnie do drzewa, obok którego umieszcza się chociągiewkę. Miejsce to nazywa się bębniem. Staje tam z zakrytymi oczyma i głośno liczy do stu (niezbyt szybko). Przez ten czas inni

¹⁾ Zawsze są rozmaite jakikolwiek innych przedmiotów.

rozbiegają się i ukrywają. Kiedy szukający doliczył do stu, zdejmując opaskę i idzie na poszukiwanie, przyczem może posługiwać się tropieniem, o ile teren jest odpowiedni. Gdy kogós zobaczy tak dokładnie, że może go poznać, woła go po imieniu, a równocześnie biegnie jak najszybciej do bębna, uderza pięścią w drzewo (czy też w drzewo lub t. p.) i woła: „Bum!” Jeżeli się nie pomylił, to odskoczy równocześnie biegnie do bębna, a jeżeli wyprzedzi szukającego i przędzie zawoła „Bum!” wygrał. Gdy mu się to nie uda, musi szukać w następnej grze, która się rozpoczyna wtedy, gdy wszyscy są odszukani. Ukrytym wolno w razie sprzyjających warunków w każdej chwili dobiec do bębna i uderzwszy wń, zawołać: „Bum!” czem uwalniają się od szukania w następnej grze. Nie muszą też przez cały czas pozostać w tej samej kryjówce, mogą przekradać się w poblizkie bębna, aby stąd łatwiej go dopaść, gdy szukający zanadto się oddalił.

17. Myśliwy.

Hość grających: 6—20.

Pole gry: Prostokąt 12×16 kroków. Na środku znaczy się koło o promieniu 3 kroków, a od tego koła do jednego z dłuższych boków prosta kreska (a—b) Fig. 21.

Koło oznacza zwierzyńiec, do którego myśliwy zobowiązuje się dostarczyć zwierzyńca.

w przesługu pewnej dowolnej ilości lat. Za jeden rok liczy mu się każde przejście kreski e—d, którą też dla krótkości można nazywać rokiem. Prowadzący grę lub jedno z dzieci uważa i liczy ilość lat.

Przebieg gry: Przypuśćmy, że jest 10 dzieci. Myśliwy wchodzi do zwierzyńca i głośno mówi: Dostawię do tego zwierzyńca



Fig. 11.

9 sztuk zwierzyńca w przesługu 5-ciu (4, 6) lat. Potem wychodzi ze zwierzyńca i od tej chwili ani je nie, ani zwierzętom wolnym wchodzić tam nie wolno. Gdyby które uciekając wbiegło do zwierzyńca lub tylko postawiło nogę na granicy jego, uważa się je za złapaną. Gdy to uczyni myśliwy, przegrywa i dostaje karę (patrz niżej). Myśliwy staje po jednej stronie roku, zwierzęta po drugiej. Liczy głośno: 1, 2, 3! i rozpoczyna polowanie. Niedoświadczony odrzuca biegnie

przez rok wprost na zwierzyńca. Uduje mu się wprowadzić często złapać wtedy któregoś zwierzę, ale już jeden rok stracił i pozostają mu tylko cztery. Złapano (t. zn. dotknięte) zwierzę idzie do zwierzyńca i może teraz objąć kontrolę; liczy lata myśliwego i uważa, kto w biegu postawi nogę na granicy zwierzyńca lub wybiegnie poza pole. Zwierzętom wolno przebiegać przez rok, ile razy zechce, co im ułatwia ucieczkę, bo myśliwy tylko w razie, gdy ma pewną zdobycz, decyduje się na utratę następnego roku. W ten sposób w przesługu czterech lat wyłapał np. 8 zwierząt, t. zn. że pozostało tylko jedno. Myśliwy upatrzył wtedy stosowną chwilę, aby je złapać; jeżeli jest pewny wygranej, przekracza ostatni rok. Ale jest to chwila niebezpieczna, bo jeżeli ma do czynienia z chytrem zwierzęciem, to może zostać wyprowadzony w pole. W takim razie już przegrał, ale musi jeszcze mimo to złapać ostatnią sztukę, a ilość lat, w których to zdoła uczynić, liczy mu się do kary.

Przypuśćmy, że zamiast w 5-ciu latach dostarczył zwierzyńca w 7-miu. Zostanie więc ukarany. Wszystkie zwierzęta uzbrojone w pyłkę ustawiają się w dwa rzędy, twarzami do siebie. Niedobry myśliwy musi na czworakach przejść pomiędzy nimi, a każde ma prawo uderzyć go dwa razy. (Gdyby ilość lat przekroczył o trzy, mógłby dostawać po trzy uderzenia i t. d.) Ale o ile szybko przebiegnie, uniknie większości uderzeń.

Jeżeli zaś wygra, t. zn. w przyrządzonej ilości lat lub nawet przedziej wypłaci wszystkie zwierzęta, otrzymuje nagrodę. Staże na środku, wszystkie inne dzieci ustawiają się dokoła niego i na jego czołd puszczają rakietę.

U w a g a: Gra ta jest bardzo niebezpieczna. Najmilszego wybiera się dziecku bardzo dobrze biegać, gdyż inaczej go trasa zbyt długo.

18. Wyzrywanka (przyg. do harców).

Grajacy dzielą się na dwie równe partie (o różnych oznaczeniach) i ustawiają się w dwu szeregach naprzeciw siebie, w odległości 30—40 kroków. Przed szeregami narysowane linje stanowią granice, poza które tylko biegającym wolno wykroczyć.

Przebieg gry: Jeden (np. pierwszy z prawego skrzydła) z partji A biegnie do partji B i wyzywa któregoś przeciwnika w ten sposób, że staje przed nim i w nastawioną dłoń uderza go trzy razy w zupełnie dowolnem tempie, tak aby trzecie uderzenie było niespodziewane. Dobrze jest jeżeli dla uniknięcia omyłek głośno przytęm liczy.

Po ostatniem uderzeniu szybko się zwraca do ucieczki, a wyrwany gońi go. Jeżeli złapie go, zanim dobiegnie do swojej mety, bierze go ten samem w niewolę. Jeżeli jednak uciekający nie został złapany, to łapiący jest jego więźniem.

Grę w dalszym ciągu rozpoczyna partja B i t. d.

U d m i a n a. Grę można też w ten sposób przeprowadzić, że wszyscy grający tej partji,

do której przeciwnik przechodzi wyzywać, nastawiają prawe dłoń. Wyzrywający wtedy przechadza się wzdłuż szeregu i za każdym razem uderza innego. Ściąga go ten, który otrzymał trzecie uderzenie.

Więźniem staje za tym, który go schwytał, a odzyskuje wolność z chwałą, kiedy ten, który go wziął do niewoli, zostanie ujęty.

Wygrywa ta partja, która po pewnym czasie ma więcej więźniów.

19. Zbójca (przyg. do harców).

Po jednej stronie boiska zakreśla się kwadrat lub koło: jest to jaskinia zbójców. Po drugiej stronie ogranicza się podobną przestrzeń jako gospodę. 3—5 grających przeznaczają się na zbójców, reszta to podróźni w gospodzie. (Może ich być 10—20.) W gospodzie podróźni są bezpieczni, ale skoro tylko z niej wyjdą, zbójcy na nich napadają, a tego tylko zdołają uderzyć, ten staje się ich niewolnikiem. Niewolnicy idą do jaskini, mogą ich jednak uwolnić pozostali podróźni przez uderzenie. Jeżeli niewolników jest kilku, to tylko pierwszy musi stać w jaskini, inni mogą przez podanie sobie rąk tworzyć z nim łańcuch i kierować się w stronę najbliższej pomocy. Dlatego też zbójcy zawsze jednego zostawiają na straży przy jaskini. Gra kończy się pojmaniem wszystkich podróźnych.

20. Walka o sztandary.

Pole gry: Prostokąt 50x20 m., podzielony na dwa równe pola. Liczba grających 8—20 i więcej. Dzieli się oni na dwie partie i ustawiają się na swoich polach tuż przed linią środkową. Każda partja dostaje 6 losów lub chorągiewek (sztandary), które wtyka w ziemię bliżej wyciecz w środku swojego pola w odstępach około 1 dm. Wyznacza się po jednym strażniku do strażenia. Muszą się oni zawsze znajdować w pobliżu sztandarów, nie bliżej jednak, niż na odległość ramienia.

Gra polega na tem, że każda partja musi przeciwnej odebrać wszystkie sztandary i ustawić je przy swoich. Kto jednak da się schwycić lub dotknąć, zanim zdobył sztandar, dostaje się do niewoli. Wygrywa ta partja, która w przeciągu zgóry oznaczonego czasu zdobyła więcej sztandarów.

Przebieg gry: Po obu stronach linii środkowej ustawiają i poruszają się partje w dowolnym porządku. Każdy czoła na sposobność, aby wpaść do obozu nieprzyjacielskiego. Jeżeli któryś z grających wbiegnie na pole nieprzyjacielskie, natychmiast kilku przeciwników rusza się ku niemu, starając się dotknąć go, zanim porwie sztandar lub wróci na swoje pole. Złapany w ten sposób na cudzym polu, idzie do niewoli. Może jednak

zostać uwolniony, a to wtedy, jeżeli któryś z tego partji zdola uderzyć go w chwilę, gdy wzięziony jedną ręką dotyka któregoś ze sztandarów. Dlatego niewolnik musi uważać, aby w chęci przyczynienia się do swojego uwolnienia nie odstępować dalej od nieprzyjacielskich sztandarów, aniżeli na odległość ramienia. Z zachowaniem tej ostrożności może biegać dokoła sztandarów w dowolnym kierunku, zależnie od tego, skąd spodziewa się ratunku. Oczywiście gra toczy się dalej przez cały czas. Byłoby właśnie źle, gdyby wszyscy skupili uwagę na jednym przeciwniku, grożącym porwaniem sztandaru, bo właśnie w tej chwili inny mógłby tego łatwo dokonać. Zrabowanie sztandaru również nie powoduje przerwy w grze.

Reguły gry:

1. Każdy biegnący może podczas jednego biegu porwać tylko jeden sztandar, albo uwolnić tylko jednego wzięzioną; nie wolno też jednocześnie rabować sztandarów i uwalniać wzięzionych.

2. Kto porwie sztandar, może spokojnie wracać do swojej partji, na wolny odwrót. Tak samo nie wolno łapać uwolnionego z niewoli, ani tego, który go uwolnił; jeżeli jednak któryś z nich chce zarazem porwać sztandar, traci prawo wolnego odwrótu.

3. Zrabowane sztandary wtyka się obok swoich, skąd mogą być napowrót zabrane.

4. Kto uciekając przekroczy boczną granicę boiska, idzie do niewoli.

5. Zwadząc, można jedną nogą wkroczyć na pole przeciwnie. Kogo jednak przeciwnicy przy tej sposobności chwycą i przeciągną na swoje pole, ten idzie do niewoli.

6. Strażnikowi nie wolno stać bliżej sztandarów, niż w odległości ramienia.

21. Harca. (Plinje.)

Pole gry: prostokąt 45×20 ; a, b, c, d. Przy P_1 i P_2 mniej więcej o 5 kroków od rogu boiska stoi chorągiewka, której koniec biegający danej partii do ostatniej chwili musi trzymać w ręku. Przy W_1 i W_2 zatknięte chorągiewki oznaczają więzienia. (Fig. 22.)

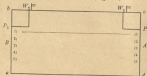


Fig. 22

Biegający, wychwytany przez przeciwnika, czy też chcąc oswohodzić swego towarzysza, stara się podczas biegu wziąć jak najwięcej prze-

ciastków do niewoli. Wygrywa ta partja, która pierwsza osiągnęła umówioną ilość więźniów, np. 6, albo ta, która po umówionym czasie ma więcej więźniów. Do ilości więźniów wlicza się wszystkich pojmanyh, choćby zostali uwolnieni. Zwadzenie z niewoli jest mimo to zaszczytnym czynem, a partja przynosi tę korzyść, że zwiększa liczbę uczestników.

Przebieg gry: Pierwszy z partji A, t. zn. A_1 biegnie do B_1 i trzema lekkimi uderzeniami w dłoń wyzywa go do biegu w zawody. Aż do otrzymania trzeciego uderzenia B_1 musi trzymać koniec chorągiewki w ręku. Po trzecim uderzeniu A_1 prędko ucieka, a B_1 puszca się za nim w pogoni. Tymczasem już A_2 ujął chorągiewkę (przy P_1) i bacznie zważa na grę. Jeżeli jego towarzysze A_3 grozi niebezpieczeństwo, spieszy mu na ratunek, puszcza chorągiewkę i biegnie naprzeciw B_2 , aby go złapać.

Uwaga: Lapać wolno tylko tych, którzy pnieł wybiegł od przeciwnika. Więc A_2 może łapać B_1 , a sam może być łapany dopiero przez któregoś z partji B, który po nim wybiegnie ze stanowiska przy chorągiewce P_2 .

Jeżeli jednak A_1 dobrze ucieka i nie zagraża mu schwytanie, to A_2 spokojnie stoi przy swojej chorągiewce, czem amassa B_2 do dołknęcia się znaku więźniów, t. zn. chorągiewki przy W_1 . Później, jak już są więźniowie, nie pozwala się wrogiem zbliżyć do nich bezkarnie. Zawsze obowiązuje ta zasada, że jak długo wybiega-

jący (tu A_3) nie paści swojej chorągiewki, tak długo jego przeciwnik musi dążyć do dotknięcia chorągiewki lub więzienia.

Jak tylko B_1 dotknie znaku więzienia (W_1), zwraca się natychmiast ku ucieczce, ścigany kolei przez A_1 . W partji B teraz następuje, t. zn. B_2 ujmuje chorągiewkę P_1 i zachowuje się tak samo, jak poprzednio A_1 . Jeżeli ścigający dotknie uciekającego, bierze go tem samem w niewolę. Jeżeli np. A_2 dostał się w ten sposób do niewoli, musi udać się do więzienia W_2 i trzymając za koniec chorągiewki, oczekuje wykupu. B_2 zaś udaje się do partji przeciwnej i trzema uderzeniami w dłoń wyrwa do biegu A_2 .

Przypuśćmy, że partja A straciła już trzech grających A_1 , A_2 i A_3 , a z partji B dopiero B_1 został pojmany przez A_1 . Teraz A_1 wyrwie do biegu B_1 . Biega bardzo dobrze i łatwo mu ująć pogoni przeciwnika. Dlatego też postanowił wybaczyć po drodze swoich towarzyszy. Ci odgadują jego zamiar i starają się ułatwić mu zadanie. A_1 jako ostatni pojmany trzyma koniec chorągiewki, A_2 i A_3 tworzą z nim łańcuch przez podanie ręk. A_2 stoi na końcu i wyciąga rękę w stronę, skąd spodziewa się ratunku. Jeżeli A_1 zdoła w przełocie uderzyć go w nadstawianą dłoń (lub wogóle dotknąć), a sam też ujdzie podstęp B_1 , wszyscy pojmani są wolni i wracają bez przeszkody do swojej

partji, gdzie ustawiają się na końcu. Gdyby jednak A_1 został złapany, uwolnienie jest nie-ważne.

Reguły:

1. Grający małą swoje liczby porządkowe, nadaje przez przewodnika, i pierwszy raz biegną ściśle w tym porządku.

2. Ci, którzy szczegółliwie bieg skończyli, albo wracają z niewoli, ustawiają się na końcu (daleko od chorągiewek P_1 i P_2).

3. Wybiegający musi aż do rozpoczęcia biegu dotykać chorągiewki P_1 lub P_2 ; jak tylko wybiegnie, następny gracz ujmuje koniec chorągiewki i każdej chwili jest gotów do biegu.

4. Z uwiecznionych tylko ostatni musi dotykać chorągiewki więzienia (W , lub W_1), ale nastąpi przez podanie ręk łączą się z nim i w ten sposób pośrednio z chorągiewką. Uwolnienie liczy się tylko tym, którzy w ten sposób utrzymują łączność z chorągiewką.

Wskazówki metodyczne.

Bieg jest najbardziej naturalną formą ruchu u dzieci i najbardziej przez nie ulubioną. Przy doborze gier biśnych jednak, a zwłaszcza ich zmianie, należy pamiętać, że celem dziecka znosi z korzyścią wyłączenie biegi krótkotrwałe, a zatem biegi z częstymi, jakkolwiek chwilo-wymi wycieczkami.

Z tego względu jest rzeczą wskazaną, by do gier takich, jak np. „Berek” lub „Czarnodziej” hojnie ograniczyć do możliwego minimum, wobec czego gra należyko zyska na odżywieniu i na ćwiczeniu się w szybkim orientowaniu, lecz także zapobiegnie się w ten sposób bezładnemu i długotrwałemu bieganiu tych samych dwóch po wielkiej przestrzeni, podczas gdy inne przypatrują się temu bezczynnie i nudzą.

Ponieważ bieg i szybkość orientacji jest podstawą wszystkich innych gier, dlatego staranne przygotowanie za pośrednictwem gier bieżnych należyko wzmacnia płuc i serca, lecz także wpływa na osiągnięcie łatwiejszych zwycięstw w grach trudniejszych (rastnych, z podbijaniem oraz kopnych).

Z powyższych dwa względów (t. j. celem przeciwdziałania przemęczeniu i przygotowania się do gier rastnych z podbijaniem i kopnych) jest rzeczą dobrą rozpocząć i kontynuować z dziećmi młodszą (aż do mniej więcej dziesiątego roku życia) gry bieżne zabawami ze śpiewem (dla dziewcząt jest dobre stosować tę zasadę bez względu na wiek, z tą różnicą, że dla starszych stosuje się trudniejsze krowoody ze śpiewem lub pląsy).

Stosując śpiew, należy przedtem uspokoić czynność płuc i serca za pośrednictwem marza na palcach i 2 — 3 głębokich oddechów.

Dla chłopców starszych natomiast dobrze jest zestawiać z przyczyną wyżej wymienionych grę bieżną z jedną zabawą, przygotowaną do gry z podbijaniem, i jedną do gry rastnej lub kopnej, umieszczając grę bieżną w środku, np.:

1. Ćwiczenia w podbijaniu piłki ręką lewą i prawą.

2. Bieg rozstawny z dwoma przeszkodami.

3. Wyciąg piłek w kole.

W ten sposób zestawiając zabawy i gry uzyskujemy: odżywienie drogi uzmożliwienia, stopniowanie intensywności ruchu, odpoczynek drogi zmiany ruchu spokojnego na gwałtowniejszy i gwałtowniejszego na spokojny, i sprawę w ruchach, składających się na gry trudniejsze, drogi ćwiczenia.

b) Gry rastne.

Wskazówki ogólne.

Rzucanie i chwytanie małej i dużej piłki wchodzi w zakres ćwiczeń zręcznościowych. Ćwiczenia w rzucaniu piłki mają należyte na celu przygotowanie się do pokonania przeciwnika, lecz także praktyczne znaczenie w życiu, gdyż wyrabiają wzrok, uczą oceniać szybko odległość, do której mowa rzucający dostosowuje sposób rątu oraz jego siłę, szczególnie przy rzutach, mających na celu traktowanie przeciwnika. Przez ćwiczenie dochodzimy do zręcznego chwy-

tanie i zatrzymanie piłki w ręku. Niektóre sposoby rzutów i chwytów przyczyniają się prztem do wyrobienia poprawnej postawy, a mianowicie te, przy których jedna lub obie ręce są wyprostowane w górę.

Gry z użyciem piłki zalicza się do gier nieprzyjemniejszych, a zarazem do gier o większem znaczeniu wychowawczem. Ponieważ zaś polegają one na zręczności w rzucaniu, traktowaniu i chwytaniu, należy je trzy formy ruchu starannie przeciwić w grach lub zabawach przygotowujących do gier. Takie zabawy i gry powinno się również wpisać do programu lekcji gimnastyki.

Rodzaje rzutu.

Rozróżniamy cztery rodzaje rzutu, a mianowicie:

1. rzut dolny,
2. rzut górny,
3. rzut poziomy,
4. rzut z zamachu, czyli proczny.

1. **Rzut dolny** (fig. 23). Rzucający obejmuje piłką ze spodu, przyczem ręka jest zupełnie wyprostowana, lub lekko w łokciu ugięta. Następnie wykonuje ramieniem zamach wstecz, potem wprzód i w odpowiedniej chwili puszcza piłkę.

Uwaga: Tego sposobu rzutu używają przeważnie dziewczęta. Jest on rzutem zupełnie odpowiednim, a dla

niezbyt wielkiej odległości, np. wyciągu piłek w kole i t. p. Do „skosa” rzut ten się nie nadaje.

Jeżeli rzut dolny ma się wykonać wielką piłką z możliwie największą odległości, wtedy wykonuje się najpierw ręką zamach wprzód, aż do wysokości głowy, przyczem druga ręka przytrzymuje piłkę, następnie zamach wstecz, a w końcu z silnego zamachu wprzód wyrzuci się piłkę w odpowiedniej chwili.

Takiego rzutu używa się np. przy piłce granicznej (fig. 24).



Fig. 23

W grach wielką piłką, najczęściej używa się rzutu dolnego np. w podrywkach, wyciągu piłek w kole i t. p. W grach tych bowiem nie tyle chodzi o dalekość, ile o pewność rzutu.

2. **Rzut górny** (fig. 25). Rzut ten wykonujemy w rozmaity sposób:



Fig. 24

a) Po schwytaniu piłki przenosimy rękę o ramieniu ugiętym poza głowę. Następnie przędźmy ramię szybko i silnie wprzód, a równocześnie wypuszczamy piłkę z ręki. Ten sposób rzutu nadaje się przede wszystkim do rzutów celnych oraz dalekich.

b) Wykonując jedną nogą wypad wstecz, przenosimy równocześnie ramię wyprostowane łokciem górnym wstecz. Kurcząc i przędząc ramię wprzód, a równocześnie prostując tylną nogę, wyrzucą się piłkę, przy czem ręką nadajemy jej odpowiedni kierunek. Tego sposobu rzutu używamy jako rzutu celnego na dużą odległość.

c) Wykonujemy wypad wstecz i przenosimy ramię zamachem górnym wstecz, zwracając równocześnie tułów w kierunku nogi wypadnej. Następnie wyrzucamy piłkę w ten sposób, że ugięmy i bezpośrednio potem szybko przędźmy ramię, prostując równocześnie nogę wypadną. Wkutek tego, piłka wyrzucona leci prostopadłe w górę („wstęca“), albo opisuje wyokręły łuk, zależnie od położenia ręki i klenu tułowia, a przede wszystkim od kierunku, jaki piłce nadała ręka bezpośrednio przed rzutem.



Fig. 25

Rzutu tego używa się w grach takich, jak atójka, palani („stwieca“) (fig. 26).

Uwaga: O ile chodzi o rzuty zawodnicze, można rzuty wymienione pod b) i c) wykonać również z biegiem.

3. Rzut poziomy. Do rzutu tego używa się wyłącznie dużej piłki dętej. Stajemy bokiem do kierunku rzutu i wykonujemy wypad wstecz. Równocześnie ugięmy ramię w łokciu tak, że piłka znajduje się obok barku. Następnie przędźmy ramię silnym pchnięciem, przy czem piłka wyrzucona leci w kierunku poziomym lub też zatacza nieznaczny łuk.

Jeżeli rzucamy piłką oburącz, podnosimy ręce, w łokciach nieco ugięte, do góry, pochylamy się lekko wstecz, po czem, podwyżając się wprzód i przędząc ręce, wyrzucamy piłkę wprzód. Jeżeli piłkę mamy rzucić w ten sposób poza siebie, czynimy to, skłaniając się lekko wstecz.

Rzutu tego używamy przy piłce granicznej, piłce koszykowej i wyciągu piłek w dwustronnym (fig. 27).

4. Rzut z zamachu. Chcąc wykonać rzut z zamachu prawą ręką, podnosimy ramię wraz z piłką wprzód, wykręcając równocześnie lewą



Fig. 26

nożą i zwracając tułów w przeciwną stronę. Następnie wykonujemy zamach ramieniem wlewa, z równoczesnym wypadem prawą nogą wlewa i zwrotem tułowia w prawo, a bezpośrednio potem z zamachu ramienia wprzód (przując nogę wypadną) wyrzuci się piłką w górę, przy-



Fig. 27.

czem ręka lewa może przed rzutem przytrzymać piłkę. Zamach przed rzutem można powtórzyć kilkakrotnie.

Uwaga: Rzut ten służy nie tylko dla chłopów, ale także i dla dziewcząt we wszystkich tych grach, w któ-

rych chodzi o dalekość rzutu, jak np. w piłce granicznej. O ile jednak rzut ten ma być cicho, wymaga należytego przygotowania.

5. Rzut precyzyjny wykonywa się piłką precyzyjną z zamachu lub bez. (Patrz „Piłka uszata”).

Rodzaje chwytów.

Piłką małą najwygodniej jest chwycić oburącz. Dłonie są przytem zwrócone ku sobie, grabiasty zaś ręk naczepia i w ten sposób, że jedna jest zwrócona grabiastem do czola, druga zaś znajduje się w położeniu wprost przeciwnem. Przygotowane zatem do chwytu ręce przypominają otwarte obcęgi.

Od kierunku spadającej piłki zależną jest wysokość, w jakiej mamy trzymać ręce (fig. 28). Im bardziej zbliża się łuk, jaki piłka zakreśla do linii prostopadłej, tem wyżej muszą być ręce wzniesione do góry, a zatem najwyżej, gdy chwytamy piłkę spadającą z góry prostopadle.



Fig. 28.

Chwył piłki jest tylko wtedy pewny, gdy spadająca piłka, ręce i oczy znajdują się na jednej linii przydłużonej.

Uważaj! Nie daj od samego początku sałaty ściśle przestrzegać prawidłowego chwytu, gdyż przy powyższym sposobie ustawienia rąk, jedna ręka chwytka, podczas gdy druga przytrzymuje uchwytną piłkę.

Jeżeli piłka biegnie nisko ponad ziemią lub też toczy się po ziemi, wtedy chwytka się ją, zatknąwszy ręce małymi palcami ze sobą.

Nigdy jednak nie należy zezwolić na to, by ćwiczący dla wygody lub też z innego powodu zatrzymywał piłkę nogą. Jest to niepotrzebna strata czasu, gdyż nogą odbita piłka toczy się znów w pewnym, niezupełnie dającym się zgóry określić kierunku.

Chwyty jednoręczne należą do najtrudniejszych i wymagają wielkiej wprawy, zwłaszcza, jeżeli chodzi o wyrobienie równej zręczności w chwycie ręką lewą jak i prawą.

Jednoręczne chwytka się piłką zawsze zachwytem (chwyt z góry fig. 26), przy czem położenie ramienia zależne jest od kierunku spadającej piłki. Jeżeli piłka spada prostopadłe z góry, wtedy ramię podnożony wysoko w górę. W podobnem położeniu znajduje się ramię, gdy piłka spada wprawdzie łukiem, ale z takiej wysokości, że aby móc ją chwycić, musimy podskoczyć w górę.

Położenie zatem ramienia zależne jest od jakości łuku, który piłka zakreśla. Położenie to może być wobec tego skłonne lub poziome, ramię może być wyprostowane lub nieco w łokciu ugięte. Podchwyciem ręką z dołu chwytka się piłkę, jeżeli pada z niedalekiej odległości wprost lub z boku chwytającego.

Ćwiczenia w chwytaniu piłki najlepiej przebiegają w następujący sposób: Działwą ustawić się dwójkami naprzeciw siebie. Każda dwójka dostaje dla siebie piłkę, którą podaje sobie ręką dolną. Początkowo rzucania i chwytania oburącz, następnie jednoręczne i to zarówno ręką lewą jak i prawą¹⁾. Przy rzucie należy uważać za cel twarz lub głowę chwytającego. Po nabyciu pewnej wprawy każda dwójka otrzymuje dwie piłki i rzuca do siebie oraz chwytka równocześnie, co przyczynia się w wyższym jeszcze stopniu do wyrobienia zdołności w szybkiem orientowaniu.

Z małymi dziećmi można rozpocząć zabawy w rzucaniu i chwytaniu piłki od toczenia jej po ziemi. Działwa siada wtedy w rozkroku na ziemi i wychytując sobie, ze biegnie karczając, woła przy każdym rzucie „tu, tu, tu”.

¹⁾ Odstęp między dwójkami zwiększa się w miarę wprawy.

1. Rzucanie obręczy.

Do nauczenia rzutów i łapania obręczy najlepiej ustawić ćwiczących po dwóch naprzeciw siebie w odległości 5—10 m. (szerokość sali). Każdy uczestnik otrzymuje odrzutu dwie szpady, a każda dwójka jedną obręcz. Później, kiedy rzuty i chwytły są już dość pewne, każdy grający dostaje obręcz.

Obręczy nigdy nie należy dotykać rękami, lecz wyłącznie szpadami, nawet jeżeli upadnie na ziemię.

Prawidłowy rzut odbywa się w ten sposób, że obręcz, założoną na dwie szpady, odłożony jedną szpadą do siebie, drugą zaś odpychamy od siebie, a następnie lekkim ruchem obu ramion rzucaemy obręcz wprzód. Już po krótkim ćwiczeniu ruchy będą pewne i celowe. Dobry rzut należy często od drobności, np. od tego, czy jedna szpada nie była głębiej założona za obręcz jak druga, albo od tego, czy nie wykonaliśmy jednym ramieniem silniejszego ruchu niż drugim.

Chwyta się obręcz zawsze równocześnie na obydwie szpady w ten sposób, że złożone, a przynajmniej zbliżone końce szpad nadstawia się pod nadlatującą obręcz. Przytem trzeba uważać, by obręcz nie zsunęła się aż na rękę lub ramiona, lecz przytrzymuje się ją odrzutu końcami szpad w ten sposób, że natychmiast

można wykonać rzut. Jeżeli rzut był zły, tak że chwytający nie mógł złapać obręczy na obydwie szpady, tylko na jedną, to natychmiast wkłada drugą z tej samej strony i gotuje się do rzutu. Skoro rzuty i chwytły są już całkiem dobrze wyćwiczone, obydwaj partnerzy dostają obręcz i rzucają do siebie równocześnie. Przytem nigdy nie należy patrzeć za łbem swojej obręczy, lecz zaraz po rzucie całą uwagę skierować na tę obręcz, którą należy złapać.

2. Król.

Gra ta jest niejako próba, o ile grający nabrali wprawy w zręcznem chwytaniu piłki w rozmaity sposób, a zatem i w trudniejszych postawach. Z każdego zastępu przeznaczają się jednego na króla (królową), który staje przed zastępem w odległości 6—8 kroków. Król rzuca piłkę kokijem do każdego, stojącego w rzędzie, a ten odrzuca mu ją zpowrotem. Kto piłki nie złapie, albo ugnęci, idzie na lewe skrzydło. To samo правило obowiązuje króla, którego miejsce zajmuje wtedy prawoskrzydłowy. Tak król, jak również stojący w zastępie są obowiązani każdym razem do innego, coraz trudniejszego chwytu.

Uwaga: Po nabyciu pewnej wprawy wyznaczają 2, 3 lub 4 królów, zabierając od łodzi grających. Jeżeli pierwszy rzuca np. do piątego w rzędzie, drugi zaczyna od prawoskrzydłowego i t. p.

3. Podrywka podawana.

Grajacy tworzą kole i biorą następ na długość jednego ramienia lub stają tuż obok siebie; jeden pozostaje poza kołem. Któryś ze stojących w kole otrzymuje dużą piłkę dętą i podaje ją obręcz sąsiadowi w prawo lub lewo, zupełnie dowolnie. Sąsiad odbiera piłkę w ten sam sposób obręcz i podaje ją następnemu i t. d., przyczem kierunek podawania dowolnie można zmieniać. Równocześnie stojący za kołem „podrywający” biegnie za piłką i stara się ją wytrącić z rąk gracza. Jeżeli mu się to uda, to podrywać idzie ten grający, który w chwili dotknięcia miał piłkę w ręku, a dotychczasowy podrywający staje na jego miejscu w kole.

Reguły:

1. Piłki nie wolno rzucać; trzeba ją zawsze obręcz podawać.
2. Nie wolno pomijać sąsiada, nawet gdyby przez jego nieuwagę podający poniósł szkodę.
3. Kto piłkę opuścił, idzie podrywać.
4. Podrywającemu nie wolno wejść do środka koła.

4. Podrywka rzucona.

Grajacy ustawiają się na obwodzie koła w równych odstępach. Podrywający staje wewnątrz koła.

Grajacy rzucają do siebie dużą dętą piłkę w zupełnie dowolnym porządku i kierunku. Podrywający stara się dotknąć piłki w locie lub w ręku grającego. Musi się oczywiście dobrze zwinąć, podskakiwać, biegać za piłką lub już naprzód biegać tam, dokąd przypuszczalnie piłka poleci. Jeżeli dotknie piłki, idzie podrywać ten, który ostatni piłki dotykał.

Reguły:

1. Piłkę zawsze należy rzucać, nie podawać.
2. Jeżeli piłka upadnie na ziemię, wolno i podrywającemu pobiegać za nią nawet poza kole.
3. Przestrzeń w środku koła jest przeznaczona tylko dla podrywającego. Nie wolno zatem zadawać z grających wbiegać do środka koła, aby złapać ile rzuconą piłkę.

5. Obłęczenie twierdzy.

Ilość grających: 20—40.

Połowa z nich tworzy kole, zwrócone na zewnątrz. Jest to twierdza. Odstęp pomiędzy pojedynczymi graczami wynosi $1\frac{1}{2}$ — 2 kroków. W środku twierdzy stoi komendant.

Pozostali usiłują zdobyć twierdzę, rzucając w jej obręb piłkę. Tworzą również kole, oddalone od twierdzy o 8—10 kroków, t. zn., że odstęp pomiędzy graczami są znacznie większe. Jeżeli im się uda wrzucić piłkę w obręb

twierdzą tak, że upadnie ona na ziemię, zaś słupek kłosałwiak z przeciwników jej dotknął, wtedy zdobyli twierdzę. Oblężeni starają się piłki do twierdzy nie dopuścić, odbijając ją rękami lub nogami, lub przynajmniej dotykając się jej w locie. Nie wolno im jednak wybiegać ze swojego miejsca. Jeżeli rzut był wysoki, tak że żaden z obrońców nie mógł piłki dotknąć, łapie ją komendant, któremu wolno biegać.

6. Wyciąg piłek w dwurzędzie.

Liczba grających parzysta. Ustawienie jak do biegu rozstawnego, odmiana III.

Droga, po której przebiega piłka, widoczna jest z rysunku (fig. 29).

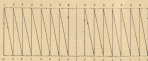


Fig. 29.

Gdy piłka dojdzie do ostatniego, ten natychmiast odrzuca ją zpowrotem tam, od którego ją dostał. Tą samą drogą, lecz w przeciwnym kierunku wraca piłka do pierwszych, którzy grę rozpoczęli. Ci podnoszą ją do góry i wołają: „raz!” — Zdobyli pierwszy punkt.

(Za drugim razem wołają: „dwa!” i t. d.). Bezpośrednio potem znówu piłkę odrzucają. Wygrywa ta partja, która pierwsza zdobędzie umówioną ilość punktów. Po zdobyciu ostatniego punktu „daje się święcić”. (Patrz str. 102 i 103.)

Reguły:

1. Grający muszą stać na swoim miejscu przynajmniej jedną (lewą) nogą.

2. Jeżeli piłka upadnie, podnosi ją szybko najbliższy z partji, ale bezwarunkowo musi ją oddać temu, który ją upuścił.

7. Wyciąg piłek w kole.

Liczba grających parzysta.

Grający ustawiają się w równych odstępach na obwodzie koła lub też tworzą dwa



Fig. 30.

koła spółrodkowe, twarzami do siebie (Fig. 30 i 31). Droga piłki widoczna na rysunku. Przebieg i reguły gry jak w wyścigu piłek w dwu-



Fig. 31.

rodzinie z tym dodatkiem, że piłka idzie raz w lewo, raz w prawo. Sposób chwytania dowolny lub zależny od umowy. Odrzaki są konieczne.

8. Wyścig piłek w szeregach z półbratami.

Grających ustawia się w kilku (6 — 10) szeregach. Stojący w pierwszym rzędzie otrzymują piłki. Wszyscy stoją w wyroku lewą nogą. Pierwsi wykonują na obu piętach zwrot wstecz i równocześnie rzucają piłki do stoją-

cych w drugim rzędzie. Ci łapią je i odrzucają w ten sam sposób (zwracając się na piętach, wstecz) rzucając je dalej. Tym sposobem piłka przechodzi przez cały szereg, aż do ostatniego. Ostatni rozpoczyna znów rzucając. Stoją teraz oczywicie w wyroku prawą nogą, a zwrot wstecz wykonują w lewo. Gdy piłka dojdzie tą drogą do pierwszego, liczy się jeden punkt. Zwycięża ten szereg, który przedaj zdoła będzie umówioną ilość punktów.

9. Wyścig piłek w dwuszeregu.

Liczba grających parzysta. Przybory: dwie duże piłki dęte.

Partje ustawiają się w dwóch szeregach. Odstęp między grającymi tej samej partji na odległość wyprostowanych ramion. Pierwsi w szeregach otrzymują piłki. Na hasło „baczność!” pierwsi podnoszą piłkę obiema rękami do góry ponad głowę, a następnii skupiają uwagę, aby w dalszym toku gry piłkę wczas złapać i bez zwłoki podać dalej. Na dany znak pierwsi opuszczają piłkę lekko poza siebie. Następnii łapią ją z powietrza, zkołeci sami pręta ramiona i w ten sam sposób podają piłkę dalej. Ostatni szybko biegnie z piłką po zewnętrznej stronie swego szeregu na jego czoło, staje w przepisany odstęp przed pierwszym i podawanie zaczyna się na nowo. Jebeli pierwszy, którego dobrze należy zapamiętać.

znowa wróci na swoje miejsce, liczy się dotychczasowej partii jeden punkt. Zgóry umówiona ilość punktów stanowi wygraną.

Podczas gry nie wolno się oglądać, ani podawać piłki hakiem. Nie wolno również piłki podawać z rąk do rąk, należy ją zawsze lekko rzucić, a następny łapie ją z powietrza. Jeżeli któryś z graczy opuści na ziemię piłkę, musi ją podnieść zpowrotem i prawidłowo podać dalej. Nie wolno piłki podzuchać wielkim łukiem, tak że wpada dopiero w ręce trzeciego lub czwartego; żadnego nie wolno opuścić, każdy musi piłkę złapać lub przynajmniej dotknąć i podać następnemu.

10. Skoczek.

Ilość graczy: 20—40 (parzysta).

Polowa z graczy tworzy koło, stojąc w odległości 2—3 kroków od siebie. Jeden z nich ma dużą dużą piłkę.

Pozostali ustawiają się w kole, jak najdalej od tego, który ma piłkę. Na dany znak wsiaduje on skąd któregoś z przeciwnej partii, przyczem piłka musi go trafić w podbrzusie; zagrożeni podskakują wysoko, aby uniknąć skutia. Najbliższy ze stojących w kole podnosi piłkę i kuje dalej, podczas gdy przeciwnicy odbiegają jak najdalej od niego. Kto zostanie skutą, staje w kole i pomaga kuć. Gra trwa tak długo, aż

pozostanie tylko jeden, który jest królem skoczków. Na jego cześć paszcza się rakiety¹⁾.

Reguły:

1. Piłka może rzucać lub toczyć.
2. Skucie liczy się tylko wtedy, jeżeli przeciwnik trafiony został poniżej kolana.
3. Kuć wolno tylko z obrotu kola.
4. Jednym rzutem można skuć kilku przeciwników.
5. Przy nowej grze kujący i skoczki zmieniają miejsca.

11. Zgadujący.

Ilość graczy 10—40.

Odmiana 1. (Jeżeli graczy jest mało.)

Jeden z graczy musi zgadywać; staje przy ścianie lub t. p., tyłem zwrócony do pozostałych. Ci ustawiają się w szeregu poza nim w odległości najmniej 5 kroków. (W miarę nabywania wprawy odległość się zwiększa.) Jeden z nich stara się skuć zgadującego. Jeżeli zgadujący został skutą, odwraca się na tył i mówi i na podstawie ruchu lub wyrazu twarzy zgaduje, kto go skuć. Kujący powinien wobec tego jak najszybciej przybrać niewinna

¹⁾ Grający ustawiają koło, klaszcząc w dłonie w tempie coraz bardziej przyspieszonym, następnie odwracają w podłogę spód rąk i, wznosząc nagle rękę tyk rakiety i strud, podskakują z wyciągniętą ręką w górę.

postawę. Innym wolno rękami ściągnąć podej-
rzenie na siebie i mylić w ten sposób zgadu-
jącego.

Reguły:

1. Zgadując wolno po każdym kuciu tylko raz. Zgadujący pozostaje na swoim miejscu tak długo, aż mu się uda odgadnąć, kto go skuł.

2. Gdy odgadnie, kto go skuł, odgadnięty zajmuje jego miejsce.

3. Jeżeli kujący nie trafi zgadującego, idzie na jego miejsce.

5. Kładym razem kucie inny grający.

Odmiana II. Grający ustawiają się w dwóch rzędach, twarzami do siebie, w od-
stępach zależnym od wprawy grających. Zgad-
ujący staje w środku, plecami zwrócony do je-
dnego rzędu. Przy następnym kuciu zwraca
się plecami do przeciwnego rzędu.

Zupełną reguły te same co w odmianie I.

Odmiana III. (Jeżeli grających jest dużo.)

Grający tworzą koło, stojąc ramię przy
ramieniu. Zgadujący stoi w środku; wolno
mu obracać się dowolnie. Stojący w kole po-
dają sobie piłkę z rąk do rąk poza plecami.
W stosownej chwili jeden z nich kuje zgadu-
jącego.

Reguły te same, co w poprzednich od-
mianach.

12. Piłka przemysłnik.

Dzieci stają na obwodzie koła w dość
dużych odstępach. W środku koła leży wielka
piłka, którą jedno z dzieci ma przemyścić poza
granicę koła. Czyni to w ten sposób, że schy-
lając się, uderza piłką ręką i stara się ją wy-
trącić z koła pomiędzy dwoma „celnikami”
t.j. pomiędzy dziećmi, stojącymi na obwodzie
koła. Celnicy piłką odrzucają sposobem na
środek również uderzeniem ręki. Przez cały
czas piłka musi się toczyć po ziemi, nie wolno
jej podznicać, ani dotykać nogą. Trąca się
piłką prawą i lewą ręką. Podczas gry prawo-
ręcz ten celnik, który przepuści piłkę po swo-
jej prawej stronie, idzie za karą przemycać,
a dotychczasowy przemysłnik zajmuje jego
miejsce.

Po pewnym czasie obowiązuje ten leworęcz,
i wtedy każdy celnik wchodzi na granicę po
swojej lewej stronie.

13. Strzelec.

Wielkość boiska zależy od wielkości i tręcz-
ności grających. Przy średniej wprawie graczy
wystarczy dla 40—50 uczestników boisko 20 m.
szerokie i 40 m. długie.

Przebieg gry: Jednego z chłopców
wybrano losem na strzelca, podczas gdy wszyscy
inni, to zwiernęła, na której strzelec poluje.

Do odróżnienia od zwierząt strzelec wdziewa czapkę na głowę, podczas gdy „zwierzęta” są bez czapek, lub też — o ile słotce zbyt mocno przypieka i wszyscy mają czapki na głowie — strzelec odwraca czapkę daszkiem wtył, lub wdziewa jakąś inną oznakę.¹⁾

Na gwizd rozpoczyna się polowanie. Zwierzęta uciekają przed strzelcem, a strzelec gasnąc, stara się celnym rzutem piłki zastrzelić jedno ze zwierząt. Gdy mu się to uda, zabite zwierzę staje się pomocnikiem strzelca w polowaniu i bierze oznakę strzelecką. Od tej chwili jednak ani strzelcowi, ani też jego pomocnikowi nie wolno biec z piłką. Z tego względu jeden z nich stara się podbiec bez piłki między zwierzęta, podczas gdy drugi podaje mu piłkę szybkim rzutem (dolnym) w tym celu, by mógł, zanim zwierzęta spostrzeżą grożące niebezpieczeństwo, jedno z nich skuć i w ten sposób pozyskać trzeciego pomocnika. Zwierzęta jednak są czujne, gdyż kądze z nich chce być możliwie jak najbliższy. Któremu ze zwierząt uda się ochronić swe życie do końca polowania, staje się strzelcem w następnej grze.

14. Słotka.

Pole gry zaletac jest od ilości grających; może grać 10—40.

¹⁾ np. stać przed czapką.

Jeden z grających z małą piłką w ręku staje na środku, inni skupiają się dookoła niego. Wola on: „Raczność” i zaraz daje słotce, wywołując równocześnie nazwisko jednego z graczy. W tej samej chwili wszyscy inni co sił uciekają, jak najdalej od środka. Wywołany jednak zrzęcznie pochwytil piłkę z powietrza, a kiedy ją już trzyma w ręku, wola na cały głos: „Stój!” Na ten rozkaz wszyscy muszą natychmiast stanąć na tem miejscu boiska, do którego dobiegli. Zadaniem trzymającego piłkę jest teraz uderzyć nią któregoś z graczy, t. zn. „skuć go”. Rozgląda się zatem wokół i wybiera najbliższ stojącego. Skucie mu się udaje, piłka odbija się od trafionego gracza i toczy się po ziemi. Na niego teraz kolej kucia. Ale zanim dobiegł do piłki, zanim wziął ją do ręki i krzyknął: „Stój!” — inni gracze rozbiegli się tak daleko, że skucie któregoś z nich stało się prawie niemożliwe. Jakoż rozrywające kucący mimo starannego mierzenia nie skuł nikogo, wobec czego gra rozpoczyna się na nowo.

Uwaga: Podnosząc się wolno unikać odwrócenia przez uchylenie się lub podskoczenie; dlatego uciekający stać do kucącego tyłem.

Odmiana. Kucącemu wolno zrobić trzy kroki w kierunku gracza, którego zamierza skuć. Temu zaś wolno się uchylić, nie ruszając jednak lewej nogi z miejsca.

15. Piłka graniczna.

Boisko: Prostokąt o długości około 50 m., szerokości 20 m., podzielony na dwa jednakowe pola, na których ustawiają się partie. Na środku krótszych granic prostokąta dwie chorągiewki, oddalone od siebie o 4 m., tworzą bramkę, które zdobywa przeciwna partja (fig. 32).

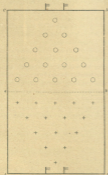


Fig. 32.

Centrales
Ballspiele Polnische
Kri. Odręga woskowe Lak.
w Lublinie

Przybory: Długa piłka dęta i chorągiewki.

Cel gry: Każda partja stara się zdobyć bramkę przeciwników. W tym celu kieruje rzutami w ten sposób, aby przeprowadzić piłkę przez bramkę przeciwników. Zwycięża ta partja, która pierwsza zdobyła trzy bramki.

Przebieg gry: Partie czerwonych i białych ustawiają się na swoich polach. Los rozstrzyga, że zaczyna np. partja czerwonych. Przewodnik tej partji staje w odległości 8 kroków od linii środkowej i rzuca piłkę jak najdalej w obóz przeciwników. Jednemu z nich udało się jednak, ku radości partji białych, złapać piłkę z powietrza; on teraz prawi zbliżyć się trzema jak najdłuższymi krokami lub skokami w kierunku bramki przeciwników i stąd rzucić piłkę na pole czerwonych. Uczyń to tak szybko, że żaden z partji czerwonych nie zdolał podbiegnąć i złapać piłki, zanim spadła na ziemię. Tymczasem piłka toczy się jeszcze przez chwilę po ziemi i dopiero blisko bramki zatrzymuje ją któryś z grających. Chwila ważna dla partji czerwonych. Jeżeli uda się im rzucić piłkę w ten sposób, że partja przeciwna nie złapie jej z powietrza, to mogą jeszcze wygrać. Dlatego ten, który piłkę zatrzymał, nie rzuca jej ślepo w obóz przeciwny, lecz stara się wybrać jak najkorzystniejszy kierunek rzutu. Wypatrzwszy miejsce słabo broniące, rzuca piłkę. Ale szczególnie sprytna partja

białych. Jeden z grających w tej partji podskoczył w górę i odbił piłkę tak zgrabnie, że upadła ona znów na pole partji czerwonych. W nagrodę swojej zgrabności, ma prawo rzutu z tego miejsca, na które piłka upadła. Partja czerwonych jest teraz poważnie zagrożona i ustawiła się poza bramką, aby jeszcze w ostatniej chwili przeszkodzić jej zdobyciu. Dokona tego wtedy, jeżeli któremś z grających uda się piłkę złapać, zanim upadnie na ziemię, albo odbić z powietrza w ten sposób, że upadnie znów na pole gry. Wtedy ma prawo rzutu z granicy boiska, lub z tego miejsca, na które piłka upadła. Po zdobyciu bramki obie partje zmieniają miejsca i gra rozpoczyna się na nowo, a pierwszy rzut należy się przewodnikowi partji zwyciężonej.

Reguły gry:

1. Prawo pierwszego rzutu ma przewodnik.

2. W ciągu gry ma prawo rzutu:

a) kto piłkę złapał z powietrza; może on wtedy trzema wielkimi (bocznymi) krokami zbliżyć się do bramki przeciwników;

b) kto piłkę w locie odbije (przeciwniej partji nie wolno wtedy piłki zatrzymywać). Piłkę rzuci się wtedy z miejsca, do którego się po ziemi potoczyła;

c) jeżeli piłki nie schwytano ani nie odbito, to rzuci ten, który ją na ziemi zatrzyma, a rzuci z tego miejsca, do którego piłka się potoczyła.

3. Jeżeli jedna partja przesunęła piłkę skośnie poza boczne granice boiska, to partja przeciwna ma prawo rzutu z miejsca przecięcia granicy i drogi piłki, albo z któregośkolwiek punktu boiska, leżącego w tej samej odległości od linii środkowej.

4. Jeżeli jedna partja rzuci piłkę obok bramki lub na chorągiewkę, to partja przeciwna może ją rzucić zpowrotem na pole gry z któregośkolwiek punktu granicy.

5. Po każdym zdobyciu bramki partje zmieniają pola.

16. Piłka uszata.

Gra nadaje się dla chłopców w wieku 13—16 lat.

Pole gry: Prostokąt 40×100 kroków, przedzielony przez środek na dwie połowy. Po obu stronach linii środkowej znaczy się



Fig. 33.

w odległości 10—15 kroków dwie linie równoległe (fig. 31), a—a, b—b. Na środku krótszych boków prostokąta dwie chorągiewki, oddalone od siebie o 10 kroków, tworzą bramki. Jako przybór służy duża piłka pełna lub duża z uchem (piłka uszata).

Uwaga: Rzut piłką uszatą wykonuje się w ten sposób, że biorąc ją uchem, wypuści się nią kilka razy dookoła, o prostym ramieniu, a kiedy ucisze się, ze silą uśrednioną jest ona dość wielką, ponurca się piłką w chwyt, kiedy znajdzie się w następnym punkcie koła. Bardzo ważną rzeczą jest, aby chwycić ramiem prawym i lewym. W tym celu gra się jedną partią prawą, drugą lewą ręką.

Grający, których może być 10—20, dzieli się na dwie partie, ustawiają się na swoich polach, a los rozstrzyga, która partja rozpoczyna grę. Pierwszy rzut odbywa się z któregośkolwiek miejsca przed linią a—a, lub b—b. Zresztą obowiązują te same przepisy, co w piłce granicznej.

13. Podaj dalej!

Gra nadaje się dla dziewcząt starszych (12—15 lat).

Boisko prostokątne, którego wielkość zależną jest od ilości grających. Przy większej liczbie współzawodniczek długość jego powinna wynosić 20—30 metrów, szerokość zaś 15—20 m. Liczba grających (musi być parzysta) 12—44, (fig. 34 i 35).

Przybory: Wielka piłka duża i tyle kółek, ile wynosi połowa grających. Kółka są o średnicy 30 do 40 cm., zależnie od wielkości ról współzawodniczek.



Fig. 34.

Cel gry: Celem gry dla obu partyj jest zręczne przeprowadzenie piłki do ostatniej, stojącej w kółku wierzchołka trójkąta, utworzonego z kółek. Środkami, jakimi obie partie



Fig. 35.

się posługują, są celne rzuty i przeszkodzenie partji przeciwnej w dowolny sposób do osiągnięcia celu.

Przebieg gry: Boisko dzieli się (linią, sznurkiem, wapiem i t. p.) na dwie równo

połowy. Na każdej połowie ustawia się lub kładzie się kółka w następującym porządku:

a) jeżeli gra 6 po każdej stronie (fig. 34);

b) jeżeli gra 12 po każdej stronie (fig. 35);

Po jednej stronie boiska staje w kółkach np. partja A, a obok każdej poza kółkiem jedna z partji B, po drugiej zaś stronie przeciwnie: w kółkach stają gracze z partji B, a obok każdej z nich poza kółkiem jedna z partji A.

Los rozstrzygnął np. że grę rozpoczyna partja A. Piłkę więc bierze jedna z partji A, stojąca na tej połowie boiska, na której partja A stoi poza kółkami, i rzuci piłkę ponad linję graniczną do jednej ze swoich, stojącej w kółku na przeciwnem boisku.

Stojąca w kółku, jak miała piłkę pochwycić, by podać ją dalej i w ten sposób przeprowadzić piłkę do ostatniej ze swej partji (również w kółku stojącej), gdy wtem pochwyciła piłkę jedna z partji B (stojąca obok niej za kółkiem) i odrzuciła do jednej ze swoich na pole przeciwne. Ta była już szczęśliwsza. Pochwyciła piłkę z powietrza, nie wystąpiwszy żadną nogą z kółka, i zanim jej przeciwniczka mogła się zorientować, odrzuciła ją w skośnym kierunku do swojej sąsiadki wstecz. Tej udało się również chwycić piłkę z powietrza, jakkolwiek musiała podskoczyć nieco do góry. Wy-

koniała to jednak tak zrzęcznie, że wskoczyła z powrotem do kółka.

Sytuacja dla partji A stała się groźną, gdyż od tego rzutu zależną jest wygrana. Gdy podająca bowiem rzuci zrzęcznie piłkę, a ostatnia stojąca w kółku pochwyci ją, partja B wygrywa punkt. Partja A widzi to, więc brońsząca wyczuła całą swoją uwagę, by piłkę odbić lub pochwycić. Lecz i szczęśliwa posiadawczyni piłki dobrze się orientuje i ponieważ jej przeciwniczka A stała pomiędzy nią a ostatnią (do której właśnie rzut jest zamierzony), rzuciła piłkę do jednej ze stojących w równej linii obok, a ta, zanim się partja A zdola w sytuacji rozpatrzyć, do ostatniej, która piłkę pochwyciła, nie wyszedłszy ani też nie wykroczywszy z kółka. W partji B ogólna radość, gdyż partja ta wygrała jeden punkt.

Grę rozpoczyna teraz jedna z partji przeciwnej i w powyższy sposób rzucając i odrzucając piłkę, stara się każda z partji przeprowadzić piłkę do ostatniej, w czem sobie wzajemnie przeszkadzają, stosując się ściśle do reguł gry.

Reguły gry:

1. Los rozstrzygnie, która z partji ma grę rozpocząć.
2. Rozpoczyna się grę z tej połowy boiska, na której dotychczas partja stoi poza kółkami.

3. Stojącym w kółkach nie wolno w czasie gry wychodzić z kółek lub w chwili schwytania piłki z powietrza wykroczyć z kółka. Wolno natomiast pochylić się wprzód, wstecz lub w bok, lub też piłkę z ziemi podjąć.

4. Wykroczenie więc którakolwiek nogą z kółka w chwili schwytania piłki uważa się za błąd, który karze się oddaniem piłki obok stojącej przeciwnicze.

5. Natomiast stojąca w kółku otrzymuje piłkę, gdyby jej przeciwniczka piłkę z ręki wytrąciła lub trąciła ją w chwili, gdy ta miała pochwylić piłkę z powietrza lub ziemi.

Odmianna. Wygrywa ta partja, której ostatnia w kółku stojąca zdobyła piłkę pochwylić i wrzucić do koszyka, umieszczonego obok niej w wysokości trzech metrów nad ziemią.

18. Piłka koszykowa.

Twórcą pierwszych reguł piłki koszykowej (basket-ballu) był James NeSmith, instruktor w międzynarodowej Y. M. C. A. szkole treningu, Springfield w Massachusetts. Grę tę rozpowszechniono wkrótce w Ameryce Północnej, a szczególnie w Massachusetts i Bostonie, gdzie też wprowadzono ją do szkół i to nie tylko żeńskich ale także i męskich, gdyż daje przy wyższej grze nie o wiele mniej ruchu, niż piłka nożna i jest prztem mniej brutalna.

Dotąd gra ta zyskała sobie powszechne prawo obywatelstwa i to nie tylko w Ameryce Północnej, gdzie oddaje się jej z zamiłowaniem młodzież płci obojga zazwyczaj wspólnie, ale także i u nas w Europie, a przedewszystkiem w Anglii, Niderlandach, Belgii i Niemczech. Gra ta jest najlepszą z gier dla młodzieży żeńskiej i kobiet, gdyż podobnie jak piłka nożna wyrabia przytemność umysłu i zdolność szybkiego orientowania się. Uczy również skupiać swe siły do osiągnięcia wspólnego celu i wymaga często chwilowego zaparcia się siebie. Wolna od brutalności, uwzględnia wrodzoną niewielecie łagodność, wobec czego jest miłą i dla widza i dla grających. Powinna być prztem grana z wielkiem zyciem i siłą, co znowu zaletom jest od szybkiego oceniania położenia i szybkiego działania. Dlatego każda z grających musi w jednej chwili ocenić należycie odległość od współgrającej przeciwniczki lub kosza i dostosować do tego chwilę rzutu, bacząc równocześnie, by wszystko się stało w myśl zasad gry.

W Niemczech znana jest ta gra od roku 1897, a wprowadzono ją na zasadach amerykańskich.

Piłkę koszykową wprowadzono do naszych szkół żeńskich przed kilkunastu laty na zasadach angielskich.

Boisko do piłki koszykowej powinno być równe i wolne od wszelkich przeszkód.

Jestli po każdej stronie gra tylko po 3 współzawodniczek, wtedy zupełnie wystarczy boisko o długości 15 m, i szerokości 6 m.

Przy większej liczbie grających wielkość ta wzrasta, a przy pełnej liczbie, t. j. gdy gra po każdej stronie 9 grających, długość powinna wynosić 30 m, a szerokość 15 m. Całe boisko dzieli się na trzy części dwiema liniami równoległymi (działowami), (GH i EF), które powinny być wyraźnie oznaczone [fig. 36] t. j. liniami

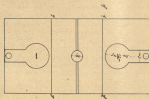


Fig. 36.

i chorągiewkami białymi po rogach każdego z pól. Dookoła boiska znajduje się przestrzeń szeroka na 1 m. i wolna od wszelkich przeszkód. Przestrzeń ta ma ułatwić swobodę ruchu.

Boisko o 15 m. lub mniejszej długości — na którym gra po 3 współzawodniczek — drie-

my nie na trzy części boisa na dwie połowy [fig. 37].



Fig. 37.

Uwaga 1. Najlepiej oznaczyć granicę boiska listwąmi wkomponowaną w siatkę. Wprowadzić ten sposób urządzenia boiska wymaga i więcej czasu i pieniędzy, lecz jest to wydatek jednorazowy, który nie przewyższa sumy częstych wydatków obciążonych na ten cel (zwłaszcza szary). Obawa, że listwa czasem szarpać wysławsz ponad siatkę, jest płonna, gdyż listwa przebiega do końca białego w siatkę, da się łatwo kilkoma lekkimi odświeżeniami dobrze wprowadzić w swa dawne miejsce.

Uwaga 2. Podział boiska w tej grze na trzy części jest z tego względu ważny i pożyteczny, że grające przydzielono do jednego z trzech (dwóch) pól, zanim przez cały pozostał gry na nim pozostał. T. j. nie wolno im przekroczyć granicy poprzecznej (GH i EF), co przeciwdziała tłoczni się i wrogostwu bezcelowemu przeszkadzania sobie. Ograniczając wzajemną gęstość na piłkę po całym boisku, zasada ta przyczynia się do wyrobienia sposobu w współzawodniczek i zmusza do ostrzegawczości i wyklina wrogostwa się w sytuacji, chociaż je narazem przed sobą widzą wycierpięciem się.

W odległości 3 m. od koszyków (naprzeciw nich) oznacza się równoległe do linii tylnych, linię karną o 1, 2 m. długości.

Za środka każdej linii karnej znaczy się promieniem 2 m. część obwodu koła, która ku koszykom łączy się z dwiema liniami biegnącymi w odstępie 2 m. do siebie równoległe, a prostopadle do granic tylnych. W ten sposób ograniczona przestrzeń stanowi pole karne (fig. 36).

Zarówno pole karne jak i środek boiska, które ogranicza się kołem o promieniu 1, 2 m., powinny być oznaczone wyraźnie liniami (kreślą lub wapnem).

Przybory: piłka, koszyki, chorągiewki. Piłka musi być kształtu kuli i wewnątrz pustą. Obwód jej ma wynosić 76—81 cm., ciężar zaś 500—600 gramów (fig. 7).

W środku granic tylnych boiska ustawia się koszyki przymocowane do słupa tak wysoko, by odległość górnej krawędzi koszyka od ziemi wynosiła 3 m. Słupy (stojaki) mają stać przytem zupełnie dekadnie na środku granic tylnych (fig. 12b).

Chorągiewki są przynajmniej 130 cm. wysokości. Wbijają się je tak lekko, by się wywróciły, skoro się je silniej potrąci.

Podział na partje i ustawienie się, sędzia, pisarz. Grające dzielą się na dwie

partje. Partje powinny liczyć najmniej po 5 (fig. 37), a najwięcej po 9 współzawodniczek.

Uwaga 1. Jeżeli po każdej stronie występuje po 5 współzawodniczek, grają one na dwa półowach boiska (fig. 37).

Obie partje różnią się od siebie barwą bluzek lub szali, które przewieszają się przez prawe ramię (prowadzące partje (matki) przez lewą). Wskazaniem jest również, by także koszyk każdej partji był opasany tej barwy wstążką albo materia, a to w tym celu, by grające mogły się zorientować w każdej chwili, w którą stronę mają rzucić piłę.

Matka dziełi swoją partję na obronę, środek i napad oraz podaje przeznaczone stanowiska do wiadomości sędziego i pisarza. Sędzia nie należy do żadnej z partji. Przestrzega on prawidłowego przebiegu gry i rozstrzyga wszelkie kwestje sporne.

Pomocnikiem sędziego jest pisarz, który zapisuje wygrane punkty i błędy. Prócz tego może sędzia dobrać sobie przy ważniejszych zawodach jednego lub kilku pomocników.

Uwaga 4. Sędzia jest zaznaczony prowadzący grę. Jego wyrok jest bez odwołania. Obowiązkiem jego jest grę rozpocząć i przerwać w razie gry, czy błędów nie popełniono. Wtedy odwołaniem gwizdanki przerywa grę i rozstrzyga, co w myśl reguł jest do zarządzenia.

Z chwilą rozpoczęcia gry, grupują się grające na trzech półach (na boisku krótkim na-

tomiasz na dwu polach) w ten sposób, że współzawodniczki stają obok siebie dwójkami, mając zamiar walczyć ze sobą na pewnej powierzchni sobie przestrzeni boiska. Każda z grających ma zatem obok celu ogólnego (t. j. zdobycia koszyka) jakieś zadanie specjalne, a stąd ich nazwa.

Uwaga 5. Na obronę powinno się wybierać zawodniczek najwyższ. gdyż to przed jej zdobycia podchwycić spadającą piłę (fig. 38), na napad zaś najniższą (fig. 39). W czasie zwykłego trafienia się w tej grze, powinno się dać sposobność każdej z grających spełnić wszystkie czynności naprzemiennie, a to w tym celu, by gra tę mogły dokładnie poznać i w niej się wyćwiczyć wzajemnie.



Fig. 38.



Fig. 39.

Cel gry. Celem każdej z partii są celne rzuty w czasie gry do swego koszyka, wobec czego starają się one o to, by mieć piłę stale w pobliżu koszyka własnego, a nie dopuścić jej do koszyka partii przeciwnej.

Uwaga 6. Piłę można wesoło do kosza jedna lub też oboma rękami. Najczęściej udaje się rzut z położenia „piła nad głową” (fig. 36), jakkolwiek rzut chwytając z położenia „piła przed sobą” (fig. 40) może być również skuteczny, o ile gracz z partii przeciwnej nie stał zbyt blisko wzniesienia.

Uwaga 7. Obowiązkiem obrocy jest przewidzieć wypadki w zdobyciu koszyka, przestrzegając przytem przepisanych reguł, a zatem bez porażenia współzawodniczek podchwycić piłę z powietrza lub ziemi, a podchwycioną odrzucić ku swojej partii, by ta mogła znova odwrócić ją do swego napadu. Obroca powinna się zatem starać w ten sposób, by w każdej chwili mogła skryć wszystkie swe siły przy koszyku, a zarazem nie dopuścić, by piłę dostała się do koszyka nieprzyjacielskiego (fig. 41). Chociaż więc dostać piłę w swe ręce, staraj się obrócić ją podłbic lub w odpowiedniej chwili podkroczyć w górę, by piłę, która jedna z napadu już miała podchwycić, podłbic w powietrze. Każda dobra obroca partii ma swą własną technikę, powinna grać w działaniu, która stara się



Fig. 40.

nie dopuścić, by piłę dostała się do koszyka nieprzyjacielskiego (fig. 41). Chociaż więc dostać piłę w swe ręce, staraj się obrócić ją podłbic lub w odpowiedniej chwili podkroczyć w górę, by piłę, która jedna z napadu już miała podchwycić, podłbic w powietrze. Każda dobra obroca partii ma swą własną technikę, powinna grać w działaniu, która stara się

przeprowadzić wspólnymi siłami. Najbardziej może rozwinąć zdolności w tym kierunku obrotowa i napad. Nieraz przyjdzie im wyzyskić cenność partii nieprzyjacielskiej lub poprosić o spóźnienie play.

Wniosey taki moment gry: Jedna z graczych wznosi piłę do kosa, gdy w ten obrotowy podskoczony w play, odbija ją zrazem i powietera i unieszkodliwia w ten sposób zdobyte punkty; ten bardziej, to jej wypół grajaca podchwypa w tej samej chwili piłę i odrzucił w kierunku swego kozyka.

Albo też inny moment: Wrzucająca, mając taktykę obrotową, udaje raz do kosa i zrazem w ten sposób obronę do drugiego stoika a bezpośrednio potem wrzucił piłę całym rzutem do kosa.

Uwaga 8. O wygranej lub porażce partii stanowić wypół podawanie piły i pewne skrywane oraz odwracanie do ręki swej partji w ten sposób, by nie mogła jej tak łatwo śladz jedna z partji przeciwniej, oraz wydzieranie się w czasie rzutu.

Zasady gry.

1. Ta partja ma prawo wyboru stoika, na której korzystać wypadło losowanie, lub która przybyła na zawody z innej miejscowości.

Uwaga 9. Wybieranie stoika, należy zerwać wzgry na kierunku siatki i przednie skocznie, w ich też na światło padające z okna.

2. Gry rozpoczyna sędzia rzutem w płaszczyźnie prostopadłej do granic bocznych między obrotami środkowymi, które stają obrotami stopami we własnej połowie koła środkowego z jedną ręką położoną na plecach, która tak długo musi pozostać w tem położeniu, dopóki jedna lub obie przeciwniczki nie trąca piłę

ręką wolną. Piłę ma sędzia podrzucić tak wysoko, by obie środkowe nie mogły dosięgnąć piły skobiem, i tak, by spadła pomiędzy nimi.

Gdy piłę dojdzie do najwyższego poziomu, sędzia daje sygnał gwizdkiem, potem obie przeciwniczki skaczą i starają się trącić piłę. Jeżeli piłę spadnie na ziemię niestrącona, zagrywka powtarza się. Przy zagrywaniu wolno ze sobą współnawodniczyć tylko dwóm środkowym. Jeżeliby zaś wniezła się do tej walki trzecia, uważa się to jako wykroczenie przeciw zasadzie gry, a zatem jako błąd. W chwili rzutu mają stać obie środkowe obrotami stopami we własnej połowie koła środkowego.

Uwaga 10. Dobry gra zaletą jest prowadzycielom od tego, jak obie partje podaje piłę. Jeżeli wypół grajaca podaje sobie piłę odlatując, wtedy osiągnie wypół cel, a gra wygląda dobrze. Najlepiej to jest tylko wtedy, jeżeli kosa z grających pilnuje doboru przeciwniej sobie powierzonej, a zmienia miejsce, o ile tego konieczności wymaga. Każda z grających, razem z sobą, powinna się przekozać, czy ta, do której piłę wznosi, jest na to przygotowana, gdyż rzuty w powietrze lub wydatnego płosu nie prowadzą do celu. W ogólnosci należy baczyć na to, by grajaca tej partji, w której ręką jest piłę, starała się być zawsze od swych przeciwniczek możliwie najdalej, i odwrotnie, partja przeciwna będzie w tym wypadku strzegła każdego ruchu swych współnawodniczek, by mieć im w odpowiedniej dla siebie chwili piłę odrzucić i wrzucić ją do kosa.

3. W podobny sposób jak pod 2. wprowadza się piłę w grę po każdym zdobytym

koszu, a w czasie gier zawodniczych, rozpoczynając drugą połowę gry.

4. Piłę można rzucać lub odbijać w każdym kierunku jedną lub też obiema rękami. Nie wolno jednak grającej zatrzymywać piły dłużej niż trzy sekundy. Wykroczenie przeciw tej zasadzie uważa się za błąd.

Również uważa się za błąd wyrwanie lub wybijanie piły z rąk przeciwniczkę, podbijanie piły pięścią lub kopanie nogą. Wolno ją natomiast odbić z powietrza otwartą dłonią.

5. Nie wolno piły zatrzymywać, tocząc ją, podbijając dłonią lub podracując i chwytając. Zatrzymywanie w ten sposób piły jest wykroczeniem przeciw zasadzie pod 3. i uważa się za błąd. (Patrz punkt 17h.)

6. Schwytaną wprost z powietrza piłę może grająca raz kozłować, przyczem kozłująca piłą musi dochodzić przynajmniej do wysokości kolan. Jeżeli zatem piłą kozłuje niżej niż do wysokości kolan, uważa się to za błąd.

7. Piłę musi się rzucać z tego miejsca, w którym się ją schwyciło. Wykroczenie przeciw tej zasadzie uważa się również za błąd.

U w a g a 11. Obrócić z piłą na ten sam moment nie uważa się za zmianę miejsca, wobec czego jest dozwolone.

Również nie liczy się wykrośnięcie i kilka kozłów wykonanych w pobliżu błęko bezpośrednio po schwytaniu piły.

8. Przekroczenie lub dotknięcie którejkolwiek z granic boiska uważa się za błąd. Wolno natomiast każdej z grających poruszać się swobodnie w granicach przeznaczonych dla niej $\frac{1}{2}$ części boiska.

Na boisku podzielonym na dwie połowy, wolno środkowym przechodzić na drugą połowę boiska, lecz nie mają prawa rzutu do koszyka.

U w a g a 12. Pochylenie się ponad granicę boiska bez dotknięcia się ziemi po drugiej stronie boiska nie uważa się za błąd.

9. Jeśli uczestniczka dotknie ziemi poza linią działową jakiegokolwiek częścią ciała lub ubrania, partja przeciwna zyskuje prawo do rzutu wolnego (bez „pilnowania”).

Koszyk zdobyty bezpośrednio z rzutu wolnego jest nieważny.

10. Tylko chwyt obręczą uważa się za prawidłowy. Jeżeli zaś schwytany piłę równocześnie dwie grające¹⁾, musi prowadzący (sędzia) przerwać i rzucić piłę na ten samemu miejscu prostopadle w górę, przyczem waleczą o piłę tylko te dwie, które równocześnie piłę schwytaly (jak pod 2).

11. Nie wolno żadnej ze współzawodniczek piłę z ręki wyrwać lub wybić, co uważa się

¹⁾ Jeżeli dwie przeciwniczki schwytaly piłę równocześnie, uważa się piłę jako „martwą”.

za błąd. Nie jest natomiast błędem wybić piłę z kosza, o ile wybijająca nie dotknie ręki grającej lub tej jej nie potrąci.

Uwaga 12. Wybijaj wolno w każdym wypadku tylko obronę strasną (pat. Punkt 4). Wybić jedną piłę w sposób prawidłowy nie stanowi jeszcze o jej posiadaniu, gdyż w myśl punktu 10. piłę należy do tej chwili pierwsiach chwycić ją z powietrza lub dotknąć się jej na ziemi obroną.

12. Nie wolno współzawodniczki potrącać, wstrzymywać jej lub wogóle w jakikolwiek brutalny sposób przeciąkać w grze. Wykroczenie przeciw temu postanowieniu uważa się za błąd.

Powtarzające się wykroczenia przeciw powyższemu postanowieniu w czasie zawodów, jak również gra nieprawidłowa wogóle, mogą być powodem wyłączenia z uczestnictwa w dalszej grze.

13. Piła jest „martwą”, jeżeli dotknie się ziemi lub jakiegokolwiek przedmiotu poza granicami boiska lub tylnymi boiska albo uczestniczki, będącej poza grą.

a) Jeżeli piłę wyrzuciła z gry, wtedy oddaje się ją jednej z tej partii, która bezpośrednio przed wyjściem piłę z gry, nie dotknęła jej w obszarze boiska; nie wolno jednak zatrzymywać piłę dłużej w ręku niż 10 sekund, gdyż w przeciwnym wypadku liczy się to za błąd.

b) jeżeli trudno oznaczyć stanowisko, kto ostatni dotknął piłę, wprowadza ją sędzia w grę

w miejscu leżącym około 1 m. od granicy boiska, w którym piłę wyrzuciła z boiska, w taki sposób jak przy zagrywce w kole środkowym;

c) w czasie rzutu piłę z granicy boiska, nie wolno żadnej grającej być poza boiskiem, ani też dotykać którejkolwiek części ciała granic boiska. Tylko wtedy wolno przekroczyć granicę boiska, jeżeli piłę po rzucie wyrzuciła poza boisko;

d) gdyby przekroczono zasadę pod c), powinna ta, która rzuciła piłę z granicy boiska, rzut ten powtórzyć.

Gdyby sędzia przerwał grę, piłę jest tem samym „martwą”. Sędzia przerywa grę na żądanie jednej z mek lub w razie uszkodzenia jednej z uczestniczek (najwyżej na 5 minut).

Prócz tego piłę jest „martwą”: a) po zdobyciu koszyka, b) po popełnieniu błędu, c) po każdym pierwszym z dwu karanych rzutów, d) po ukończeniu gry, e) gdy piłę leży na podłokach kosza, f) po jednym z rzutów karanych z powodu dwu błędów tej samej partii, g) po nieprawidłowym rzucie karanym, h) po chwyciu (jak pod 10).

14. Kosz jest zdobyty, jeżeli celnie rzuciona piłę wpadnie do niego. W wypadku wątpliwym rozstrzyga sędzia.

a) Za kosz zdobyty w toku gry liczy się dwa punkty, jeden zaś za kosz zdobyty z rzutu karnego;

b) zdobyty kosz liczy się na korzyść tej partji, która go zdobyła, chociażby piłę wrzucono do niego przez pomyłkę. (I. i) gdyby to zrobiła partja przeciwna na swoją niekorzyść);

c) jeżeli jedna z uczestniczek partji przeciwniej dotknie słupa, do którego jest kosz umieszczony, w chwili gdy piłka znajduje się na brzegu kosza, wtedy liczy się zdobyty kosz na korzyść partji wrzucającej;

d) zdobycie kosza jest nieważne, jeżeli wrzucająca w chwili rzutu nie stoi oboma nogami na boisku lub przy rzucie kamym przed linią karną. Grę rozpoczyna się wtedy jak pod 2;

e) jeżeli w chwili sygnału, przerywającego grę, piłka już była w powietrzu, zdobyty kosz się liczy, o ile błędu nie popełniła partja wrzucająca. W wypadku wątpliwym rozstrzyga sędzia;

f) zdobyty kosz jest zatem nieważny, jeżeli partja wrzucająca popełniła równocześnie błąd, zutyla na rzut więcej czasu niż 10 sekund lub wrzuciła do koszyka piłę „martwą”. (P. 12.)

15. Jeżeli jedna z partji popełniła błąd, wtedy sędzia zarządza rzut karny na korzyść partji przeciwnej. Rzucająca staje w odległości 3 metrów od kosza przed linią karną. Nie wolno jej tej linii przekroczyć, zanim piłka wpadła do koszyka lub poza koszyk, gdyż wtedy zdobyty kosz się nie liczy, a grę rozpoczyna się na nowo. (Patrz „Boisko”.)

Gdy rzucająca nie popełni błędu, a piłka upadnie poza kosz, gra toczy się dalej.

16. Przy rzucie karnym muszą grające na dotychczasom polu ustawić się poza polem karnem. Nie wolno im ruszyć się z miejsca ani rzucającej przeszkadzać, zanim piłka nie upadnie w koszyk lub nie odbije się od tablicy. W przeciwnym wypadku powtarza się rzut karny. Gdyby jednak przeszkadzała partja własna lub też obie partje, wtedy grę rozpoczyna się na nowo.

17. Prawo do rzutu karnego ma partja: a) jeżeli przy chwycie piłki z rzutu, rozpoczynającego grę, współzawodniczy ktoś nieuprawniony (P. 2., 10.);

b) jeżeli jedna z przeciwniczek piłę kopnie lub podbije pięścią (P. 4.);

c) jeżeli biegnie z piłką (P. 7.);

d) jeżeli skosztuje piłę więcej niż raz, chociażby powyżej wysokości kolana (P. 6.);

e) jeżeli trzyma piłę w ręku dłużej niż 3 sekundy (P. 4.);

f) jeżeli biegnie wprost na przeciwniczkę, traci ją lub wstrzymuje;

g) jeżeli wybije lub wydrze piłę z rąk przeciwniczkę (P. 11.);

h) jeżeli piłę podrzuca, podbija lub toczy, starając się ją w ten sposób złudzić w ręku zatrzymać (P. 5.);

i) jeżeli dotknie którąkolwiek częścią ciała (jedną) z wewnętrznych linii boiska (P. 8.);

j) jeżeli piłę wrzuci (P. 7.);

k) jeśli przewleka grę przez dotknięcie piły po przyznaniu jej przeciwnicze, przez opuszczenie boiska, przez usunięcie ręki z na pleców przy zagrywce, samą piłę trącone, lub przez inne naruszenia prawideł zagrywki, przez niedość szybkie wstanie po upadku, lub przez jakikolwiek inny sposób zwłoki niepotrzebnej;

l) jeśli wykonywając rzut karny rzuci piłę do towarzyszk, zamiast ją rzucić wprost do kosza;

m) gdy wejdzie na boisko jako zastępczyni bez wiedzy sędziego;

n) jeśli nieprawidłowo „pilnuje” przeciwniczkę nie wrzucając do koszyka t. j. w czasie „pilnowania” przekracza rękami lub tułowiem płaszczyznę pionową, przechodzącą przez oba biodra (fig. 41).

18. Partja wykonywającej rzut karny przynajmniej jeden punkt, jeżeli jej przeciwniczki dotkną piły, słupka lub koszyka w chwili, gdy piłę jest na brzegu koszyka, lub w jego wnętrzu.

19. Dwa rzuty karne przyznaje się partji, której przeciwniczka nieprawidłowo „pilnuje” wrzucając do koszyka.

20. Kto popełni pięć wymienionych błędów pod 17, 18 i 19, ulega wykluczeniu z gry.

Rzut karny dla strony przeciwnej, policzenie błędów winowajczyni (a w razie uznania sędziego i wykluczenie jej) postanawia się za:



Fig. 41.

a) przytrzymywanie przeciwniczki, przeszkadzanie jej ruchom, gdy ta nie ma piły, trącanie jej lub pchanie;

b) niepotrzebną surowość w postępowaniu.

21. Dwa rzuty karne, błąd osobisty dla winowajczyni (ewentualnie wykluczenie jej

z gry) postawiła się za polanie lub przytrzymanie przeciwniczki, rzucającej do koszyka.

22. Kto popełni cztery błędy, wymienione pod 20 i 21, ulega wykluczeniu z gry.

23. We wszystkich przypadkach nieprawidłowych postaw, sędzia postąpi podług własnego uznania zgodnie z ogólnym duchem prawideł.

24. Każde wykroczenie przeciw jednej z zasad gry uważa się za błąd, bez względu na to, czy wykroczenia tego dopuszczono się z umyśłu czy też przypadkowo.

25. Jeżeli błąd popełnią obie partie, wtedy wykonywa się dwa rzuty karna, jeden za drugim. Dalsza gra rozpoczyna się rzutem ze środka boiska w myśl zasady drugiej.

26. Gra trwa z zasady dwa razy po 15 minut z przerwą 10 minutową. Za chępną zgodą jednak może być czas gry odpowiednio zmieniony.

27. Po ubiegu połowy czasu gry obie partie zmieniają boiska (koszyki). Po przerwie rozpoczyna się gra rzutem ze środka boiska (P. 2.).

28. Wygrywa ta partja, która w oznaczonym czasie zyskała większą ilość punktów. Jeżeliby się okazało przy końcu gry, że obie partie mają jednakową ilość punktów, wtedy gra trwa dalej. W wypadku tym wygrywa ta

partja, która pierwsza zdobędzie dwa następne punkty.

Również przedłuża sędzia grę, jeśli błąd popełniono równocześnie z sygnałem na zakończenie gry lub na przerwę, albo tuż przed tym sygnałem.

Uwagi końcowa. Już od samego początku w czasie wypracowywania gry należało uważać na ścisłe przestrzeganie reguł. Jeżeli więc prowadzący zajęcia jakichkolwiek błęd natchcieli grę przerwać, wskazując na popełniony błąd i narzucając karę. Jest tylko jeden błąd, na który w czasie wypracowywania gry nie narzuca się kary, a jest nim dokoła odwrócenie piły w ręku (P. 17 k), gdyż początkowo chodziło o przedstawienie, a nie, bygłoby nie, o błąd wprawy w wykształcaniu się w sytuacji. Dlatego jest także przerwa grę, jeżeli się widzi powrót bezcelowego rzucania i odwrócenie piły, a to w tym celu, by dać graczom odpowiednia w tym kierunku wskazówki. Częstość wstrzymywania gry w czasie ćwiczenia się jest i z tego względu praktyczna, że gracze przyzwyczajają się do sygnałów. Już w grach przygotowawczych do piłki koszykowej powstawać by było potrzeba wystrząsnąć w kierunku piły z powietrzem w podkole, co jest koniecznym, ze względu na zakrycie wykorzystania sytuacji. Także sam sposób rzucania piły wymaga znacznej wprawy. Rozważa się że niektóre rzuty koszyka, w czasie których piła biegnie z ręki do ręki równoległe do ziemi, oraz rzuty faktem, przy których chodzi o to, by piła odpowiednio mocno uderzyła o sztalę przeciwnika w dół, bezpośrednio przed współgracem. Kształt rąk musi podać się piły współpracując, która odprężona jest w powietrzu, która się tymczasem we właściwym kierunku, choćby w powietrzu odrażona w ten sposób piłą i t. d. zbliżają się równocześnie do kosza. Na tym do końca należy zwrócić uwagę moment, w którym nastąpił powrót piłki jest najniższym.

zakończ

Wskazówki metodyczne.

Zabawy i gry rzutne przedstawiają wielką wartość z dwu względów: wyrabiają oko i rękę oraz równowagę duchową, będącą następstwem sumy koniecznych, jakkolwiek chwilowych skupień się duchowych w momencie rzutu. Z tego względu najbardziej pożyteczne są te zabawy i gry rzutne, w czasie których wymaga się rzutów częściowych i zarazem całych.

O prawdziwości tego twierdzenia łatwo przekonać się, obserwując np. rzucającego piłkę do koza, uświadczonego trafić piłką współtowarzysza lub też starającego się rzucić piłką do współtowarzysza w ten sposób, by ten mógł ją łatwo schwycić. Podobny również nastrój występuje u chwytającego.

Z tych względów zabawy i gry rzutne powinno się stale uwzględniać nie tylko w czasie godzin, przeznaczonych na gry ruchowe, lecz także i w porze zimowej w czasie godzin gimnastyki.

c) Gry z podbijaniem.

Gry te wymagają u grających zręczności w podbijaniu, rzucaaniu i chwytaniu piłki. Podstawą i myślą przewodnią tych gier jest bieg. Na tem właśnie polega wysoka wartość fizjologiczna podbijanek.

1. Świnka.

Grający tworzą koło związane, następnie opuszczają ręce i cofają się jeszcze o krok wstecz. Każdy z nich ma w rękach kij, którego koniec wkłada do wywierconego w ziemi dołka; dołek ten przedstawia jego domek. Jeden z grających, bezdomy musi paść świnką. Świnka — to duża duża piłka. Pastuszek ma również kij, którym uderza piłkę w kierunku obwodu koła. Ale właściciele domków dobrze uważają, aby świnki poza koło nie wypuścił, bo kiedy to uczynił, musiałby oddać domek pastuszkowi, a sam paść świnką. Dlatego też silnie uderzeniami kija wstrząsają świnkę napowrót do środka koła. Nie wolno im bowiem dotknąć świnki ręką lub nogą — tylko kijem. Podstępny pastuszek może skorzystać ze sposobności, kiedy jego przeciwnik odpędza świnkę, szybko wetknąć swój kij do jego domku i w ten sposób wywłaszczyć prawego właściciela, który musi zająć jego miejsce.

Gdy piłkę uderza się prawą ręką, każdy ze stojących na obwodzie graczy ma obowiązek odtrącać piłkę tylko po swojej prawej stronie. Powinno się jednak w celu wyćwiczenia lewej połowy ciała zarządzić grę leworęczną, i wtedy ten z grających ponosi karę, który uderzy piłkę prawą ręką lub przepuści ją poza koło po swojej lewej stronie.

PALANT.

Gra ta jest grą pochodzenia polskiego, a mianowicie pochodzi prawdopodobnie z w. XIV, o czem świadczy wzmianka w Albumie Wzszchnicy Krakowskiej o kiju do podbijania piłki, zwanego „piłkaczem”. Również przysłowia, pochodzące z w. XIV., świadczą o tem, że gra w piłkę, zwaną wówczas „galką” [stąd „galić”, t. j. podtrząść piłkę do podbicia], była bardzo rozpowszechniona [„sami biali, sami galki”, jak kto galki, tak ma odbijają].

Samą nazwą tej gry ma swe źródło we wpływach włoskich w XVI w., w którym to czasie należała do najpopularniejszych rozrywek młodzieży szkolnej. Grę tę opisują Gołębiewski i Kitowicz¹⁾.

Z późniejszych czasów najwięcej szczegółów bezpośrednich, bo opisanych przez samych uczniów, mamy z czasów Liceum Krzemienieckiego, które slynęło współczesnie nie tylko z nauki, ale z wesołości i temperamentu uczącej się tam młodzieży. Jeden z uczniów Liceum tak opowiada samą piłkę i palant (kij do podbijania piłki) w „Spektatorze”: „Piłka nasza w domu się wyrabiała niewymyślnym, ale doświadczonej trwałości kusztem. Gumy elastycznej dobry kawałek we środek, na to welny

¹⁾ Prof. dr. Pianski. Zabawy i gry szkolne dzieci i młodzieży.

nieangielskiej parę łutów w nitkach, i jeszcze na to rękawiczka ojcza, dziadka, wujka, dobrze obciągnięta we dwa kółka i jeden wokół wiążący je pasek mocny, i rzecz gotowa, trwała, w miarę odskakująca od ziemi i muru, węgiel od ciała twardszego, np. od głowy studenckiej lub pleców, — postaci doskonale okrągłej, barwy zawsze czarnej.

To odskakiwanie, czyli odbijanie się nosi miano w języku technicznym „koczka”; sprężysto odskakująca zwowie się koczka. Z tem jednym narzędziem głównem ogromną liczbę gier da się urządzać, jeżeli dodamy jeszcze kij gruby, prosty z pędu wylamany, ładną nie uszlachetnioną sztuką, pięć ćwierci długości, półtrzcicia cała obwodu, okrągły, suchy, bez Boga ostragany, bo takich używają baby i pieszczochy, więcej do prawdziwego szczęścia doskonałego ucznia nie potrzeba”. A dalej czytamy: „Palant, to gra rycerska, wielkiej sztuki, siły i odwagi wymagająca: małe chłopięta z dwu niższych klas nie zawsze do niej zdadne, i młodzieży to już od 15 — 20 lat popis właściwy, — i żaden z takich od gry się nie uchyla, uważając ją jakoby za niską na swą godność; w kątek lub jawnie na fajeczkę się nie schodzi, światowej cichej nie szuka rozmowy, ale z zapalem nieudanym bawi się jak dziecko, choć wąży gwałtem mu się wysypują”.

Tak więc palant był uważany w Liceum Krzemienieckim za „grę rycarską”, odciągającą od „fajeczek” i od „światowej cichej rozmowy”, jednym słowem, za grę wyrabiającą wśród młodzieży błądzącą zyciową.

Oby więc wskazano polski palant przyczynił się do wkręcenia dawnych zdrowych prądów, ułatwiających współpracę nauczyciela z uczniem; nauczyciel bowiem zyskiwał ulność uczenia nie tylko we wspólnej pracy, lecz także we wspólnej zabawie.

Ponieważ Palant z matkami wymaga już pewnego wyrobienia fizycznego ogólnego i pewnych zręczności specjalnych, należy je uzyskać drogą przygotowania się w tym kierunku. Przygotowanie się to najpewniej uzyskuje się drogą gier wyćwiczonych w następującym porządku: Kwadrant, Piłka egipska, Palant prosty, Palant z matkami bez galenia, Palant z galeniem.

2. Kwadrant.¹⁾

Kwadrant jest grą przygotowującą do palanta, a mianowicie wyćwicza się w niej podbijanie i chwytanie piłki, oraz szybkie orientowanie się, tak potrzebne w palancie.

¹⁾ Grę tę skonstruowałem i opisałem w języku szwedzkim na karcie gier i zabaw w Nils (Szwecja, obok Göteborga) w r. 1909. Obecnie „Kwadrant” maży i grają też w Szwecji we wielu szkołach powszechnych, jako grę przygotowującą do palanta.

Wielkość boiska zależną jest bardziej od zręczności, niż od ilości graczy. Średnia jego wielkość powinna wynosić 25 × 30 m. Na nim zaznacza się 4-ma chorągiewkami kwadrat o boku 25 × 25 m. (stał narwa gry). Następnie oznacza się na podłożu kwadratu (przed jednym z boków kwadratu) królestwo, w samym zaś kwadracie i za bokiem równoległym do granicy królestwa, mecie.

Ilość graczy: 12 — 40.

Dzieli się ich na dwie równe partie i obie wybierają prowadzących (matki). Los rozstrzyga, która partja zajmuje królestwo, a która mecie.

Jako przybór służy palant płaski lub okrągły, piłka wełniana (fig. 5), 4 chorągiewki oraz odpowiednia ilość odznak.

Cel gry:

- dla obu partji osiągnąć jak największą ilość biegów, czyli punktów;
- dla partji będącej na królestwie, jak najdłużej się tu utrzymać;
- dla partji będącej na mecie, dostać się możliwie najprędzej na królestwo.

Przebieg gry: Los rozstrzygnął np., że królestwo zajmuje partja białych. Prowadzący partji białych ustawia więc swoich w szeregu na boku i oznacza każdego numerem porządkowym, najlepiej licząc od lewego do prawego, t. j. od najmniejszego do największego

wzrostem. Równocześnie prowadzący partję czerwonych ustawia swoich na mecie w szachownicę, bacznie, by całe boisko było zajęte i to nie tylko w obrębie kwadratu, ale także poza linią graniczną, równoległą do granicy królestwa. Na dany sygnał, t. j. długi gwizd, wszyscy zwracają uwagę na królestwo, bo tam już wystąpił biały, oznaczony numerem 1, stał palant i daje „kampę”. Niestety, palant przeciał powietrze, nie podbiwszy zadanej piłki. Grafcie „się skuli” ku zadowoleniu czerwonych i idzie na miejsce skutych. Tymczasem występuje z zastępa białych Nr. II. Tam jest już oczekiwany, podrzuca piłkę i silnie ją podbija. Piłka zatacza piękny i długi łuk, przechodzi ponad linią tylną kwadratu i spada na ziemię. Tymczasem jeden z czerwonych stara się ją pochwycić. U białych chwila niezmiłogo oczekiwania, bo gdyby czerwony chwycił piłkę jedną ręką, partje musiałoby zmienić miejsca. Chwył jedną ręką jednak mu się nie udało, bo za mało mu w tym kierunku wprawy. Piłka wypada mu z ręki, a on, starając się zatrzymać ją nogą¹⁾, podbił ją jeszcze dalej. Tymczasem biały umiło wykorzystał wszystkie błędy przeciwnika. Bezpośrednio po podbiću piłki rzuca palant w obrębie królestwa i biegnie w stronę prawą do pierwszej chorągiewki i dotyka się jej. Wtem

¹⁾ Z zasady zatrzymuje się piłkę całą tylko rękami.

widzi, że przeciwnik podbił piłkę w pośpiechu nogą, i spodziewa się, że nieprędka ją dostanie. Biały korzystając z tego, biegnie do następnej chorągiewki, dotyka się jej również, a widząc, że przeciwnik zdołał tymczasem zatrzymać piłkę (tym razem już ręką) i rzuca ją już na królestwo, zatrzymuje się przy tej chorągiewce i oczekuje następnej dobrej „kampy”. Dobrze też zrobił, bo tymczasem czerwony odrzucił piłkę, która przechodzi przez linię królestwa; oznajmiają to dwa krótkie gwizdy. Gdyby piłka przeszła przez linię królestwa, zabrakłoby biały dobiegł do następnej chorągiewki, byłby „skuty” i musiałby zająć miejsce między skutymi. Teraz występuje z pomiędzy białych trzeci gracz. Tam daje również dobrą „kampę”, rzuca palant i biegnie do pierwszej chorągiewki. Tymczasem jednak kampę jego zdołał pochwycić jeden z czerwonych, wobec czego biały został skuty. Cóż dzieje się z białym, który stał przy drugiej chorągiewce? Stał w tem samym miejscu i to go uradowało. Widział zadaną kampę, spodziewał się, że czerwony ją złapie, więc nie biegł. Gdyby był wybiegł, byłby skuty. Teraz występuje czwarty z białych. U białych pewnie ożywienie, bo to gracz, który w podbićniu nigdy nie zawodzi i daje dalekie kampy. Czerwoni wiedzą o tem, więc posuwają się wstecz. Czwarty podrzuca piłkę i silnie podbija ją palantem. Słychać wprawdzie uderzenie, a piłka

nśnie chyżo w powietrzu, zataczając łuk długi a niski. Ten i ów już się „nastawili” do chwytu, lecz piłka przechodzi ponad głowami wszystkich i pada daleko, przeszedłszy jednak poprzednio ponad granicę tylną, a zatem w granicach przepisanych. Tymczasem biały, stojący przy drugiej chorągiewce, biegnie chyżo do chorągiewki trzeciej, a po dotknięciu się jej do chorągiewki czwartej, t. j. zdobywa swą partję jeden bieg czyli jeden punkt i zarazem uzyskuje prawo wykupu jednego „skutego”. Wykupuje też trzeciego, bo ten podbija piłkę sprawulej niż drugi. Ogólne zadowolenie u białych, tem bardziej, że 4-ty, t. j. właśnie ten, który dał tak daleką „kampa”, przybył do trzeciej chorągiewki (dotknąłwszy po drodze pierwszej i drugiej), zanim czerwonym udało się rzucić piłkę na królestwo. Zdaje się już, że białą partję tę wygrają, bo los sprzyja im widocznie, tem bardziej, że i piętnemu udaje się „kampa”, wobec czego dobiega on do chorągiewki pierwszej, podczas gdy czwarty zdolał zdążyć do chorągiewki czwartej i wykupił pierwszego skutego. Biali zyskują zatem drugi bieg, czyli drugi punkt. Niektórzy z czerwonych są też widocznie niezadowoleni. Występują teraz skoki graczy szósty i zadaje „kampa” wysokość lecz krótką. To już wychodzi na szkodę białych, bo piłka pada właśnie w kierunku jednego ze zręczniejszych graczy. Ten widząc,

że piłka pada wprost na niego, miał czas do tego się przygotować, złapał ją jednoręczę i „dał twicę”, wobec czego obie partje zmieniają swe miejsca ku radości czerwonych. Teraz rozpoczyna się dalszy ciąg gry w sposób wyżej opisany, chociaż role są zmienione.

Zasady gry:

1. Los rozstrzyga, która partja ma zająć mecie, a która królestwo.

2. Jako zdobyty punkt liczy się każdy prawidłowo wykonany bieg (t. j. dotknięcie wszystkich czterech chorągiewek w biegu w tym czasie, jak długo piłka znajduje się poza królestwem).

Uwaga: Jeden bieg można podzielić sobie na kilka, najwięcej czterech części, biegnąc po każdej prawidłowo zdobywając kampa od chorągiewki do chorągiewki; rozpoznać go jednak należy bezpośrednio po swej własnej kampie. Wobec tego że stojący przy chorągiewkach sami wybierają odpowiedni chwyt do biegu, może ich się tam zdarzyć kilka a nawet niekiedy kilkanaście wystarczy wtedy, jeżeli jeden tylko dotyka się chorągiewki, podczas gdy inni, podając sobie wzajemnie ręce, tworzą łuk. Biegna oni do drugiej chorągiewki gromadząc łuk ten oddzielnie. Każdą z nich jednak musi dotknąć się następującej chorągiewki, zanim piłka przeminie przez linę końcową.

3. Piłkę podbija każdy tylko jeden raz.

4. Skuty jest ten:

- a) kto piłki nie podbija;
- b) kto nie dobiega do chorągiewki, zanim piłka dotknie ziemi na królestwie.

c) kto zadał kampę nieprawidłowo, t. j. w ten sposób, że piłka przeszła skośnie poza boczne granice boiska;

d) czyją kampę na mecie schwytano;

e) kto po podbiciu piłki rzucił pałanki, choćby tylko jednym końcem na metę.

5. Partje zmieniają miejsca, jeżeli:

a) jeden z graczy, stojących na mecie, złapie kampę w jedną rękę;

b) niema na królestwie żadnego uprawnionego do podbijania gracza.

6. Prawo wykupu ma każdy po prawidłowo wykonanym biegu. Wolno mu wykupić każdego skutego z wyjątkiem tego (tych), który się skuli równocześnie z biegiem wykupującego.

3. Piłka egipska.

Piłka egipska jest grą przygotowującą również do pałanki, a ćwiczy się w niej nie tylko zręczność w podbijaniu i chwytaniu piłki, lecz także celność w rzucaniu. Podobnie jak kwadrant nadaje się ona dla młodzieży płci obojga, od 10—14 lat.

Boisko jak do kwadranta.

Przybory te same, co do kwadranta.

Cel gry:

a) dla obu partyj zyskać w jak najkrótszym czasie jak najwięcej punktów;

b) dla partyj, będącej na królestwie, zadawać jak najdłuższe kampy i w ten sposób unikać skutcia;

c) dla partyj, będącej na mecie, złapać każdą zadaną kampę lub zatrzymać jak najprędzej toczącą się piłkę i trafić podbijającego, który bezpośrednio po zadanej kampie wykonuje zwrot wlecz i oczekuje skutcia.

Przebieg gry: Partja czerwonych zajęła królestwo, białych zaś metę. Ustawienie i porządek podbijania jak przy kwadrancie. Na dany sygnał, t. j. jeden długi gwizd, rozpoczyna się gra. Występuje pierwszy i daje kampę, która pada w obrębie kwadratu, wytyczonego chorągiewkami. Jeden z białych zatrzymuje piłkę i stara się trafić podbijającego z miejsca, do którego piłka się potoczyła. To mu się też udaje. Partja białych liczy sobie za celny rzut jeden punkt, pierwszy zaś czerwony jest skuty i nie ma już prawa podbijania przed zmianą boiska. Teraz podbija piłkę drugi z czerwonych. Podbita piłka przeszła ponad granicę tylną, jednakże złapał ją jeden z białych. Drugi z rzędu czerwony jest skuty, a biali liczą sobie drugi punkt (za schwytaną kampę). Z kolei występuje teraz trzeci, czwarty, piąty i szósty gracz, a żaden z nich nie zdołał podbić piłki, wobec czego są również skuci. Dopiero siódmy gracz zadał daleką kampę, która przeszła ponad tylną granicę. Jeden z białych zatrzymuje piłkę, a następnie biegnie

z nią na linę graniczną i stara się stąd sknąć zadającego, co mu się jednak nie udaje. Wobec tego partja czerwonych liczy sobie jeden punkt. Mniej szczególni są gracze demy i dziewiąty, którzy się kują, bo nie podbili piłki. Ponieważ w każdej partji jest po dziesięciu graczy, po zostaje jeszcze siódmy, który sam jeden tylko ma prawo podbijania. Tym razem podbite mu się nie udaje, wobec czego partje zmieniają swe miejsca, a gra trwa dalej.

Zasady gry:

1. Los rozstrzyga, która z partji ma zająć królestwo, a która meię.

2. Skuty ma prawo podbijania dopiero po zmianie boiska.

3. Skuty jest ten: a) kto piłki nie podbije, b) którego kampa' złapie jeden z partji przeciwnej, c) kogo po zadanej kampie trafi jeden z przeciwników.

4. Ta partja wygrywa, która w czasie zgóry oznaczonym osiągnie większą ilość punktów lub też która pierwsza osiągnie zgóry oznaczoną ilość punktów.

5. Jako zdobyty punkt liczy się: a) każda prawidłowo zadana kampa, o ile się złapie jej żaden przeciwnik, lub o ile bezpośrednio po niej nie sknęje się zadającego; b) każda złapana kampa; c) każde sknięcie zadającego.

6. Kuje się podbijającego z zasady z miejsca, do którego potoczy się piłka, o ile nie prządnie

ona przez granicę tylną. W tym wypadku kuje się z granicy tylnej z miejsca, ponad którą piłka przeszła.

4. Palant prosty bez wykupna.

Boisko w kształcie prostokąta. Wielkość jego zależną jest od ilości grających, od ich zręczności w podbijaniu i w biegach. Średnia wielkość boiska wynosi 20 × 50 m. Ograniczone jest ono po rogach chorągiewkami oraz ma w swej podstawie (na królestwie) zakreśloną półkolem o promieniu 1½—2 m. przestrzeń, przeznaczoną dla podbijającego (królującego).

Przybory: palant płaski lub okrągły, piłka walciana (fig. 5) i 4 chorągiewki.

Cel gry:

a) dla wylosowanego (wybranego „wymierzaniem”) utrzymać się jak najdłużej na królestwie;

b) dla będących „na polu” (będących poza królestwem, t. j. „paszących świnię”) dostać się na królestwo.

Przebieg gry: Wybrany losom zajmuje królestwo, wszyscy zaś inni „pole”. Po zapytaniu „czy w domu?” i otrzymaniu potwierdzającej odpowiedzi, królujący podbija piłką kołcem palanta, starając się, by piłka upadła w obrębie pola i by w ten sposób była podbита, aby ją można było schwytać z powierza.

Zasady gry:

Podbijacz traci królestwo, jeżeli:

- a) trzy razy z rzędu nie podbije piłki;
 b) podbije tak, że ta toczy się po ziemi (da „szczura”);
 c) jeden z pasących „świnie” schwyta piłkę z powietrza jedno- lub oburącz (zaletnie od poprzednie umowy).

5. Palant prosty z wykupnem.

Boisko i przybory, losowanie i przebieg gry jak w grze poprzedniej, z tą różnicą, że podbijacz, chcąc mieć prawo do dalszych trzech podbić, musi choćby raz jeden „zadać tak daleką kampę”, by ta umożliwiła mu „wykupić się”, t. j. pójść do mety (zaznaczonej kamyczkiem lub chorągiewką na polu w odległości 20—30 kroków od linii królestwa), zanim on zdola osiągnąć linię królestwa (t. j. jeżeli piłka wyprzedzi wścążającego na królestwo podbijacza).

W obu wypadkach (oprócz przytoczonych w „palancie prostym bez wykupna” pod 1 a) i b) podbijający traci królestwo i idzie w pole, a miejsce jego zajmuje ten, który go śnął lub wyprzedził piłką.

6. Palant z matkami bez galenia.

Boisko powinno być zupełnie równe i bez drzew. Długość jego powinna wynosić 50—75 m,

szerokość 25—30 m. (fig. 42). Ogranicza się je chorągiewkami o wysokości 1,5 m, ustawionemi po rogach boiska. Jeden z krótszych boków boiska (linia podstawowa boiska) jest zarazem granicą królestwa, które od tyłu jest nieograniczone. Od środka tej linii (t. j. od granicy królestwa), w odległości 25 m. znajdują się półmetek, od tego zaś w odległości 25—50 m. meta. Zarówno półmetek jak i meta zaznaczone są słupkami 1 1/2 m. wysokości. Słupki te są silnie wkopane w ziemię¹⁾. Przez tego oznacza się linią na ziemi granicę boiska i półmetek (linia bieżąca równoległa do krótszych boków boiska).

Przybory: Jako przybory obok szaciu



Fig. 42

¹⁾ W braku słupków można półmetek i metę zaznaczyć odlegkimi widłocznymi kamyczkami.

chorągiewek i dwóch słupków dla oznaczenia mety biegu potrzebny palant czyli kij do podbijania i piłka. Palant może być płaski (fig. 10) albo też okrągły (fig. 11), co już jest zależnym od wprawy grających. Dziewczęta mogą grać początkowo rękietą i piłką tenisową.

Podział na partie i losowanie.

Grający dzielą się na dwie partie, które liczą do zawodów po 11-tu. Liczba ta w czasie gry zwykle może się zmienić zależnie od okoliczności, i może wynosić po każdej stronie 8—16 graczy. Każda partja wybiera z pośród siebie matkę i wykupnika. Wszyscy inni to dzieciaki. Następnie wylosowaniem na palanicy (poza „Wstęp”) rozstrzyga się, która partja zajmuje królestwo, a która „idzie paść świnię”.

Cel gry dla obu partyj jest następujący:

a) Partja królująca stara się o ważne podbicie piłki i dobry bieg, czyli jak najdłuższe strzymanie się na królestwie;

b) partja „pasząca świnię” stara się o pozyskanie królestwa, a zatem o trzykrotne schwytnię piłki jednorazę, „skucie”, czyli trafienie wykonywanego biegu lub też „wyglodzenie” partyj przeciwniej, t. j. wrzucenie piłki na królestwo w chwili, gdy ta nie ma żadnego do podbijania uprawnionego gracza, przez co wstrzymuje się wszystkich tych na boisku, którzy bieg wykonywają.

Zasady gry:

1. Grający podbijają piłkę według następującego porządku:

- a) „dzieciaki” w porządku oznaczonym przez matkę przed rozpoczęciem gry po raz pierwszy;
- b) wykupnik dwa razy;
- c) matka trzy razy.

2. Wykupnik bije poza koleją, jeżeli na królestwie nie ma ani jednego gracza z prawem bicia.

3. Po każdym ponownem zdobyciu królestwa bije ten gracz, który miał podbić w chwili utraty królestwa.

4. Prawo do następnego podbicia przysługują graczowi, który się wykupił, t. j. wykonał bieg w granicach boiska do mety i zpowrotem, i w czasie biegu nie został skuty.

Bieg ten można przerywać i wracać na królestwo lub do mety. Nie wolno jednak biegać gdy:

- a) piłka jest na królestwie;
- b) kampa jest zadana nieprawidłowo;
- c) gdy piłka się zgubi.

5. Partja królująca traci królestwo, jeżeli:

- a) któryś z partyj przeciwniej „skucie” gracza z partyj królującej, gdy ten jest poza królestwem i nie dotyka mety;

b) jeżeli partja przeciwna schwytała trzy razy piłkę jedną ręką w czasie jednego pobytu na polu;

c) jeżeli na królestwie niema żadnego sprawniejszego do podbijania gracza;

d) gdy gracz pałki palant z ręki przy podbijaniu;

e) gdy po podbiciu piłki z palantem wyjdzie on wybiegnię poza królestwo.

6. Podbicia są nieważne, jeżeli:

a) podbita piłka nie wyszła poza granice królestwa, potoczyła się po ziemi („soczur”), spadła przed linię półmatka lub na niej, nie dotknąwszy żadnego z przeciwników;

b) podbita piłka, nie dotknąwszy ziemi, ani żadnego z przeciwników, przeszła za linię boczną;

c) podbijający nie stał obunóż na królestwie;

d) podbijający sam sobie piłki nie podrzucił;

e) podbijającemu palant z ręki wypadł;

f) podbijający wyrzucił palant za granice królestwa;

g) z palantem wybiegł z królestwa.

Uwaga: Partja przeciwna może sprawdzić chwyt piłki nieważnie podbitą, ale wolno jednak po takim podbiciu wykonać bieg lub też „kuć” gracza, któryby wobec zasadnie bieg wykonał.

7. Bieg jest nieważny, jeżeli:

a) wykonujący bieg nie dotknie słupka na mecie;

b) przekroczy w czasie biegu granicę tylną lub boczną boiska;

c) zostanie skuty.

Uwaga: Wykonywając bieg, widząc gwałtownie niebezpieczeństwo, może wzdric się z drogi, jednakże musi bieg ten powtórzyć. Również wolno mu powtórzyć bieg w wypadkach opisanych pod b i c).

8. W biegu nieważnym wolno kuć „skucie” w tym wypadku jest ważne.

Również ważny jest bieg, w którym partja przeciwna przeszkodziła biegnącemu rozmyślnie.

9. Skucia są nieważne, jeżeli:

a) kućcy przed skutciem biegł z piłką;

b) trzymał ją dłużej, niż 2 sekundy;

c) piłka przed trzymaniem gracza odbiła się od czegokolwiek;

d) przeciwnicy przeszkodzili wykonującemu bieg.

Prócz tego jest nieważne skucie dzieciaka, jeżeli ten w chwili skutcia dotykał słupka półmetkowego, przy którym się zatrzymał w drodze ku mecie.

Natomiast za skutego uważa się tego gracza, który poza granicami królestwa dotknie piłki rozmyślnie jakkolwiek częścią ciała.

10. O zwycięstwie rozstrzyga ilość zdobytych meł w czasie jednej godziny.

Obie zdobywa mecie, gdy wszyscy grają danej partji podbijali i wykupili się. O ile mecie zdobyto jednym ciągiem, mecie jest zuchą i bierze się za dwie mecie.

Jedek partji królująca zdobyła utrzymać się na królestwie pół godziny, t. j. do chwili upłyścia połowy czasu, przeznaczanego na zawody, partje się zmieniają.

11. Zawodami kieruje sędzia, który dobiera sobie do pomocy dwóch pododdziałów: jednego do śledzenia gry na królestwie, zapisywania podbić i biegów, drugiego zaś do śledzenia błędów.

Przebieg gry:

Los rozstrzygnął „wymierzeniem”, że partja białych zajmuje królestwo, i że partja czerwonych ma „paść świecie”. Mimo to „czerwoni”, niezrażeni losem, biorą się również do pracy. Już wyznaczyły obie matki porządek, w jakim mają podbijać dzieciaki, już są wyznaczem wykupić i już matka czerwonych rozstawiła ich w czworobok w odległości 8-10 kroków od siebie, dokola mecie. Biali bierali tego początkowo nie rozumieci i rozpoczęli grę. Pierwszy „biały dzieciak” stanął przy podbijaniu na królestwie w ten sposób, że jedna stopa była na królestwie, a druga na podzie i podbił „szczura”.

Wobec tych dwu błędów podbicie to było nieważne, więc stanął sobie na boku w oczekiwaniu podbicia prawidłowego, po którym

mógłby wykonać bieg. Wiedzą wszyscy, że drugi dzieciak podbija dobrze, gdyż „biała matka” ułożyła w ten sposób porządek podbijania dzieciaków, że dwa słabszych przedzielili dzieciak silniejszy. I rzeczywiście: podbicie było prawidłowe i tak silne, że piłka pomknęła „grociej spazemem” ponad głowami czerwonych poza mecie. Na szczęście czerwonych, ostatni usiłował ją schwytać, jakkolwiek wypadła mu z ręki i potoczyła się, to jednak podbiegł za nią, zatrzymał ją ręką (nigdy mogą)

rzucił do drugiego, stojącego na czworoboku, ten zaś do trzeciego, tak że piłka zaczęła krążyć po czworoboku, przez kłódy musiel przbiec biegnący do mecie. Teraz dopiero zrozumieci biali bierali czerwonych. Niebezpieczeństwo wydawało się tak groźne, że dzieciaki skorzystały z przysługującego im prawa i zatrzymały się na półmecie, wobec czego czerwoni odrzucili piłkę na królestwo.

Następne podbicie czerwonych było nieważne, gdyż podbita piłka poszła skośnie t. j. poza boczne granice boiska. Natomiast podbicie czwartego dzieciaka było dobre, jednakże za wysokie, tak że matka czerwonych zdobyła schwytać piłkę z powietrza w jedną rękę nawet bez „spazemienia”, potem odrzuciła ją natychmiast na królestwo, tak że dzieciaki zdobyły zaledwie odbiegnąć od półmecie, a podbijający wbiegnąć na boisko.

Podbiecie piątego, szóstego i siódmego „białego dzieciaka” było za krótkie, gdyż piłka padła przed metą. Natomiast bardzo pięknie było podbiecie dzieciaka ósmego. Dał on wprowadzić kampę za wysoko, ale tak niespodziewanie daleka, że wszystkie „białe dzieciaki”, mające wykonać bieg, puściły się pędem do mety, w nadziei łatwego zwycięstwa. Tymczasem ostatni czerwony dopadł już piłki, rzucił ją spokojnie do jednego z „strzelców na czworoboku”, ten zaś do drugiego, ów do trzeciego, a trzeci do czwartego, który tymczasem wrócił już na swoje miejsce. Zaczęło trzewienie i pewność zwycięskich biegów była u białych tak wielką, że nawet nie zważali na to, gdzie jest piłka, lecz jeden za drugim dotykał mety i uciekał na królestwo. Właśnie odbiegał od mety jeden z „białych dzieciaków”, gdy „czerwony czwarty strzelec” dostał do rąk piłkę, i nie zatrzymując jej, „skul” [fig. 43] całym rzutem uciekającego na ślepo „białego dzieciaka”!



Fig. 43

Wielka radość u czerwonych, gdyż z pola do

stali się na królestwo, zanim biali zdążyli zdobyć dla siebie metę.

Czerwoni byli na królestwie szczęśliwi. Okazało się bowiem, że partja białych, wolał jeszcze nie jest zgrana. Wprowadzić starała się ona również utworzyć czworobok „strzelców”, jednak ci podawali sobie piłkę źle, bo zbyt silnie, zatrzymywali toczącą się piłkę nogą, tak że ta toczyła się po odbiciu dalej, i zatrzymali piłkę kilkakrotnie dłużej przed skutem niż 2 sekundy, wobec czego skutek było nieważne. Gdy nadomiar złego odrzucanie piłki na królestwo było zbyt nerwowe i wskutek tego za powolne, i gdy kilkakrotnie kuli zamiast z tyłu biegnącego z boku, zwycięstwo czem raz wyrażniej zaczęło się przechylać na stronę czerwonych tak daleko, że w końcu rykali dwie mety suche, t. j. cztery zwykłe, i osiągnęli zwycięstwo w stosunku 0:4.

7. Pałant z galeniem.

„On w pałant: dolewa się do 2 bandy i zaczyna biegać sobie piłką, ale jak ręką, lecz biega w nią trafiając, wówczas piłka biegnie swoim dobrem odpowiadając, gdy się przy podawaniu i odbijaniu taka jest miara, iż ten gracz może i samemu również odbić”.

Gawędi.

Bolsko, przybory, podział na partje i rozstrzygnięcie jak w grze poprzedniej.

Zasady gry jak w grze poprzedniej, z tą różnicą, że gracz partji „królującej” podbiega

piłką podrzucaną (galoną) przez jednego z partji przeciwnej, zwanego podgalnym. Odstęp pomiędzy nimi reguluje się w ten sposób, że obydwoj podnoszą prawe ramię wprzód, a wtedy koniec palanta powinien dotykać piłki. Bezpośrednio potem podrzucą podgalny piłkę pionowo do wysokości dwu metrów w górę i odskakuje wtył.

O ile sądził orzeknie, że galenie było nieprawidłowe, musi być ono powtórzone.

Wartość gry. Palant z galeniem jest lepszą, lecz zarazem trudniejszą postacią palanta. Zasługuje on na rozpowszechnienie z tego względu, że nadarza się w nim jeszcze więcej możliwości kombinacji, chociażby z tego względu, że wykonujący bieg, może być słuty i od strony królestwa, t. j. z ręki podgalnego.

Z tego względu piłki nie odrzuca się tu nigdy wprost na królestwo, lecz zawsze do rąk podgalnego.

8. Piłka królewska¹⁾ (z galieniem).

Pole gry: 40x23 m. U jednego z krótszych boków prostokąta linja a—b stanowi granicę królestwa. Królestwo dzieli się znowu na dwie części: większą, na której staje zadający

¹⁾ Opisana na zasadach zawartych w I części podręcznika Dr. H. Schalla (Handbuch der Ballspiele, Lipsk 1899 Verlag von Neumann, Neudamm).

i podbijający, i mniejszą, gdzie pozostali gracze z partji królestwa oczekują na swoją kolej podbijania. Z drugiej strony królestwa, w odległości 2 m. od linji a—b, pomiędzy chorągiewkami c—d jest stanowisko wybiegających. Linja c—d musi być dość długa, aby w razie niekorzystnych okoliczności, kilku grających mogło

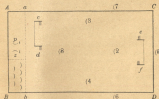


Fig. 44.

na niej stanąć. Resztą boiska zajmuje partja przeciwna. W pobliżu drugiego z krótszych boków prostokąta (naprzeciw królestwa) chorągiewki e, f, stanowią meta, do której biegnący partji królestwa muszą dobiec (fig. 44).

Celem gry dla obydwóch partji jest zdobyćie umówionej ilości punktów. Każdy gracz partji królewskiej stara się piłką dobrze podbić.

a potem biegnąc do meły i zpowrotem nabyć prawo do ponownego podbijania.

Na mecie graze usiłują podbić piłką złapać, biegnącego przeciwnika skuć, albo partję przeciwną „wygodzić”, t. zn. wrzucić piłkę na królestwo wtedy, kiedy niema tam żadnego uprawnionego do podbijania gracza.

Przebieg gry: Oba partje liczą np. po 8 graczy. Partja białych (B) zajmuje królestwo, partja czerwonych (C) mecę. Podbijający partji białych B₁ staje na swoim miejscu (na rys. pól zwrócony lewym bokiem do pola gry, aby prawa ręką dobrze podbić piłkę. Naprzeciw niego staje zadający z partji czerwonych C₁ (na rys. r.). Odstęp pomiędzy nimi reguluje się w ten sposób, że obydwa podnoszą prawe ramię wprzód, a wtedy koniec palanta powinien dotykać piłki. Pozostali czerwoni rozmieszczają się na boisku tak (jak wskazuje rysunek), aby obsadzić równomiernie całe pole gry. C₁ zadaje piłkę w ten sposób, że rzuca ją w górę, potem natychmiast spuszcza rękę i cofa się o krok wstecz, aby uniknąć ewentualnego uderzenia palantem, gdyby B₁ przy podbijaniu pochylili się wprzód. Ponieważ piłka była dobrze zadana (na zadającego wybiera partja najlepszego gracza) B₁ z łatwością ją podbija, a ponieważ widzi, że piłka prawdopodobnie nie zostanie złapana, spuszcza palant, aby nie tracić czasu na podawanie go następnemu podbijającemu i co się biegnie do meły.

Dobiega też szczęśliwie do chorągiewki e, zanim przeciwnicy mieli czas piłkę podnieść i skuć go. Wobec tego czerwoni oddają piłkę zadającemu C₂, a do podbijania staje B₂. Podbicie udaje mu się dość dobrze, nie ma jednak nadziei dobiegnięcia bezpiecznie do meły, wobec czego podaje palanta następnemu białemu, a sam staje na linii c—d, czekając na sposobność wybiegnięcia. Piłka podbiła leciała w kierunku stanowiska C₂, który jej jednak z powietrza nie złapał i musiał za nią pobiegnąć w kierunku bocznej granicy boiska. Tymczasem B₁ korzysta z tego, że piłka jest po jednej stronie boiska, szybko wadłuz przeciwną granicę jego stara się dobiegnąć do królestwa zpowrotem. C₁ tymczasem szybko się zorientował, że ze swojego stanowiska nie skaje biegnącego B₁, i jako dobry gracz nie biegnie za nim z piłką (co nie jest dozwolone), tylko rzuca piłkę swojemu partnerowi C₂, obok którego B₁ musi przebiegać. Na dobre to wychodzi partji czerwonych. C₂ kuje B₁ — następuje zmiana miejsc, czerwoni zajmują królestwo, biali mecę.

Zadaje teraz piłkę B₂. C₁ podbija ją, dobiega szczęśliwie do chorągiewki f i chce od razu wrzucić. Ponieważ jednak widzi, że piłka znajduje się w ręku B₂, który znakomicie kuje, wraca napowrót do meły i czeka na lepszą sposobność, która się też wkrótce nadarzy. C₂ mianowicie podbił piłkę i rozpoczął bieg.

Podbiecie było tak silne, że piłka upadła poza B_2 , który ją podnosi i rzuca w nadbiegającego zdaleka C_2 . C_2 jednak niespodziewanie zmienił kierunek biegu, piłka poleciała daleko poza pole gry, a nim ją biali znowu dostali w ręce, już C_1 wrócił na królestwo, a C_2 dobiegł do mety i również zdążył wrócić. Partja czerwonych ma dwa skończone biegi, t. zn. dwa punkty, i utrzymuje się na królestwie.

Znowu B_1 zadaje piłkę, a podbija ją tym razem C_1 . Ale podbił słabo i dlatego nie kusi się o bieg, lecz staje przy linii c—d. Piłka wraca do zadającego. Tym razem C_1 podbija piłkę daleko w kierunku B_2 , wobec czego sam biegnie wzdłuż przeciwnego boku boiska. Wraz z nim rozpoczął bieg i C_2 . B_2 złapał wprawdzie piłkę z kozła, ale nie chciał jej oddać partnerowi B_1 , który miał lepsze stanowisko; sam chciał któregoś z czerwonych skuć. Nie udało mu się jednak i oby dobiegli do mety. Do podbijania na królestwie stanął teraz C_2 . Ponieważ grano tylko do 3 punktów, więc zło mu nie o własny bieg, tylko o ułatwienie powrotu towarzyszom. Dlatego podbił piłkę w kierunku B_1 , i bieg ku niemu rozpoczął tak, że skucie go zdawało się rzeczą łatwą. Ponieważ jednak nie dbał o to, czy dobiegnie do mety, czy nie, bieg dość powoli, a natomiast całą uwagę skupił na przeciwniku. W chwili, gdy ten pewny zwycięstwa wyrzucił piłkę aby go skuć,

błyskawicznie skręcił w bok, uniknął skucia, a tymczasem C_1 i C_2 dobiegli do królestwa. Czerwoni wygrali.

Reguły gry:

1. Podbijający podbijają piłkę w pewnym oznaczonym i ustalonym porządku z początku gry, potem w tym porządku w jakim wracają z mety.

2. Podbijając wolno tylko raz, o ile nie zostało przed rozpoczęciem gry umówione, że podbija się do dwóch albo trzech razy. Jeżeli na królestwie zostaje tylko jeden gracz (inni nie mogą wrócić z mety), ma on prawo podbijać do trzech razy; nie wolno mu jednak wykonywać biegi do mety (o ile nie powrócił któryś z jego partnerów). Jeżeli przeciwnicy wtedy rzucają piłkę na królestwo, nazywa się to wygodzeniem i oznacza utratę królestwa.

3. Złe zadanej piłki wolno nie podbijać. Jeżeli zadający jest nieuczynny, mogą królowający zająć innego zadającego.

4. Będącym na królestwie nie wolno dotykać piłki ręką lub (podczas biegu) nogą. Za przekroczenie tej reguły tracą oni królestwo.

5. Palant może podbijający podać swemu następcy albo w obegbie królestwa upuścić na ziemię. Upuścił go za zniechę, jeżeli natychmiast bieg rozpoczął; w przeciwnym wypadku pada go następczemu. Nie wolno palanta mieć w ręku poza królestwem, t. zn. rozpocząć z nim

biegu i bezwarunkowo nie wolno palanta rzucić zamachem, gdyż groziłoby to bezpieczeństwu partnerów.

6. Bieg rozpoczyna się albo bezpośrednio po podliciu z królestwa, albo z linii c—d. W granicach boiska wolno biegać we wszystkich kierunkach. Za przekroczenie granic traci partję królestwo. Po rozpoczęciu biegu wolno się celnąć czy to do linii c—d, czy też do meły, jeżeli istnieje zasadniona obawa, że bieg się nie uda.

7. Jeżeli piłka podbita przedzie poza bieżącą granicę boiska, nie wolno biegać. Jeżeli piłka się zgubi (jeżeli wpadła w krzaki, na dach i t. p.), wtedy oczywiście przerywa się grę. Przerwa ta trwa tak długo, aż piłka się odnajdzie.

8. Kuć przeciwnika wolno każdemu graczowi. Może on kuć ze swojego miejsca lub oddać piłkę partnerowi, znajdującemu się w lepszym miejscu. Zadający może również kuć przeciwnika, ale tylko z królestwa; łapać i rzucać piłkę może również z poza królestwa.

9. Złapanie piłki z powietrza lub po odbiciu się od meły, gracza i t. p., zanim dotknęła ziemi, powoduje zmianę miejsc.

Uwaga: Jeżeli partje są dobrze wyćwiczone i dobrze biega piłką, uważa się, że dopiero po 3 złapaniach zmienia się miejsce.

10. Biegającym nie wolno przeszkadzać przeciwnikom w łapaniu piłki przez podbieganie,

stawianie w drodze i t. p. Gdyby to któryś uczynił, piłkę uważa się za schwytaną.

Zmiana miejsc następuje zatem:

1. Po 1—3 chwytach piłki z powietrza.
2. po skutku biegnącego przeciwnika.
3. po wygłoszeniu królestwa,
4. jeżeli podbijający lub biegnący dotknie piłki ręką lub nogą.
5. jeżeli podbijający rzuci zamachem palant, albo weźmie go z sobą poza królestwo.
6. jeżeli grający przekroczy bieżącą granicę boiska.

Wygrywa ta partja, która pierwsza zdobydzie umówioną ilość punktów (najwyżej do 20-tu), albo która w umówionym czasie zdobyła większą ilość punktów. Za punkt liczy się każdy skończony bieg.

9. Palant sznellowski¹⁾.

Boisko jak wyżej. Długość jego powinna wynosić 60 m., szerokość 25 m. Ogranicza się je chorągiewkami o wysokości 1,5 m. ustawionymi po rogach ABCD i pośrodku granic bocznych EF. Poza linią AB, t. j. linią podstawową boiska, rozciąga się królestwo, które do tyłu granicy nie posiada. Na królestwie

¹⁾ Opisany na zasadach zawartych w I części podręcznika Dr. H. Schell'a *Handbuch der Hallespiele* Lipsk 1895. B. Voigtländer Verlag.

znaczca się metą podbijania, t. j. znacza się półkole naprzeciw środkowego punktu linii podstawowej boiska. W odległości 10 m., licząc od środka tylnej granicy boiska, oznacza się dwoma 1,5 m. słupkami, ustawionymi od siebie w odległości 1 m., metę biegu (nn.) (Fig. 45).



Fig. 45.

△ = gracze, ○ = sędzia, + = protokolant.

Przybory. Jako przybory obok sześciu chorągiewek i dwóch słupków dla oznaczenia mety biegu potrzebny palant czyli kij do podbijania i piłka. Palant może być okrągły (fig. 11), albo też płaski, (fig. 10). Piłka wolniana o średnicy 5-7 cm. Drewniąca mogą grać rakieta i piłka tenisowa.

Podział na partje i losowanie. Grający dzielą się na dwie partje, które liczą w przybliżeniu po 11-osu. Każda partja wybiera z pomiędzy siebie prowadzącego czyli

matkę. Również wybiera jedna partja z liczby grających dwóch sędziów, druga zaś sędziogo i protokolanta, wobec czego do gry staje po każdej stronie o dwóch graczy mniej. Podział ten wraz z wyborem matki uskutecznia się z początkiem każdego roku, i jest ważny na przeciąg tego roku szkolnego, z początkiem którego wybór uskuteczniono. Nie dotyczy to jednakże wyboru sędziów i protokolanta, którzy się zmieniają przed każdą grą.

Z początkiem pierwszej gry losują obie matki, która ze stron ma pójść na królestwo; przed każdą następną grą królestwo zmienia ta partja, która w grze poprzedniej uzyskała mniejszą ilość punktów.

Cel gry dla obu partyj następujący: a) Partja królująca stara się o ważne podbicie piłki i dobry bieg, czyli o jak najdłuższe utrzymanie się na królestwie.

b) Partja chwytająca stara się o przyśkanie królestwa, a zatem o schwytanie piłki jednocząc „skucie” czyli trącenie piłką wykonującego bieg lub też „wygodzenie” partyj przeciwnej.

Zasady gry:

1. Grający podbijają piłkę w porządku oznaczonym przed rozpoczęciem gry. Po zmianie stanowisk gra dalej następujący po tym, który w czasie opuszczenia królestwa podbił ostatni.

zaczyna się metodą podbijania, t. j. zaczyna się półkole naprzeciw środkowego punkta linii podstawowej boiska. W odległości 10 m. licząc od środka tylnej granicy boiska, oznacza się dwoma 1,5 m. słupkami, ustawionymi od siebie w odległości 2 m., metodę biegu (ma.) (Fig. 45).



Fig. 45.

△ = gracze. ○ = sędzia. + = protokolant.

Przybory. Jako przybory obok znacznej chorągiewki i dwóch słupków dla oznaczenia metody biegu potrzebny galant czyli kij do podbijania i piłka. Galant może być okrągły (fig. 11), albo też płaski, (fig. 10). Piłka woliana o średnicy 3—7 cm. Dziewczęta mogą grać rakieta i piłką tenisową.

Podział na partje i losowanie. Grający dzielą się na dwie partje, które liczą w przybliżeniu po 11-siu. Każda partja wybiera z pomiędzy siebie prowadzącego czyli

matkę. Również wybiera jedną partję z liczby grających dwóch sędziów, drugą zaś sędziów i protokolanta, wobec czego do gry staje po każdej stronie o dwóch graczy mniej. Podział ten wraz z wyborem matki uskutecznia się z początkiem każdego roku, i jest ważny na przeciąg tego roku szkolnego, z początkiem którego wybór uskuteczniono. Nie dotyczy to jednakże wyboru sędziów i protokolanta, którzy się zmieniają przed każdą grą.

Z początkiem pierwszej gry leżą obie matki, która ze stron ma pójść na królestwo; przed każdą następną grą królestwo zajmuje ta partja, która w grze poprzedniej uzyskała mniejszą ilość punktów.

Cel gry dla obu partyj następujący: a) Partja królująca stara się o ważne podbicie piłki i dobry bieg, czyli o jak najdłuższe utrzymanie się na królestwie.

b) Partja chwytająca stara się o pozyskanie królestwa, a zatem o schwytanie piłki jedną ręką, „skucie” czyli trafienie piłką wykonującego bieg lub też „wygodzenie” partji przeciwnej.

Zakłady gry:

1. Grający podbijają piłkę w porządku oznaczonym przed rozpoczęciem gry. Po zmianie stanowisk gra dalej następną po tym, który w czasie opuszczenia królestwa podbił ostatni.

U w a g a: Najwygodniej, jeśli graczy podbijają, stojąc się do wrotów, t. j. podbijają kołowo od najbliższego do najepięszego lub też przeciwnie. Matka podbija na krótko. Słowo jej wogary „dawak kamps”, oznaczają podbić w ten samych porządku od pierwszego.

2. Podbicia są nieważne:

- a) jeżeli podbita piłka nie wyszła za granicę królestwa,
- b) jeżeli podbijający nie stał obunóż na mecie podbijania,
- c) jeżeli sam sobie piłki nie podrzucił,
- d) jeżeli palant z ręki mu wypadł,
- e) jeżeli palant wyrzucił za granicę królestwa,
- f) jeżeli z palantem biegł,

g) jeżeli podbił ukrótnie, a za takie uważa się podbicie, po którym piłka wyszła za boczną granicę boiska pomiędzy linią (AB), a środkową chorągiewką (EF), bez względu na to, czy wprost z powietrza, czy też po poprzednim odbiciu się na boisku. Nieważne są również podbicia, po których piłka wyszła poza boczną granicę boiska, pomiędzy chorągiewką środkową (EF) a tylną granicą boiska (CD), nie dotykając poprzednio ziemi w granicach boiska.

U w a g a: Partia przeciwna może sprawnie chwycić piłkę nieważnie podbitą, nie wolno jednak po takim podbitku wykonywać biegu, lub „kaci” gawca, chociażby wówczas znacznie bieg wykonywał. Nie wolno jednak chwycić piłki, która jakkolwiek podbita, nie wyszła za granicę królestwa.

3. Każdy z graczy podbija piłkę tylko raz, a bieg do meły wykonywa albo po własnym podbitku, albo też później po ważnym podbitku jednego ze współgraczy. Traci on jednak prawo do następnego rzutu, jeżeli nie wrócił na królestwo, zanim przyszła na niego kolej dalszego podbijania.

4. Wykonującym bieg wolno się zatrzymać nie tylko przy mecie biegu, gdzie go koń nie wolno, lecz także w dowolnym miejscu na boisku. Musi się jednakże zatrzymać, gdyby partia przeciwna odrzuciła piłkę za królestwo, lub gdyby zauważyła zagubienie się piłki; po następnej dobrej kampie lub też znalezieniu się piłki wykonywa bieg dalej.

5. Bieg jest nieważny, jeżeli:

- a) wykonujący bieg nie dotknie ręką jednego ze słupków (mm) na mecie biegu,
- b) przekroczy w czasie biegu granicę tylną lub jedną z bocznych boiska,
- c) zostanie „skuty”.

U w a g a: Wykonujący bieg widząc grzywę mu przeciwnostawia, może wrócić się z drogi, jednakże musi bieg ten powtórzyć. Również wolno mu powtórzyć nieważny bieg pod b). Tylko wówczas wolno mu wrócić się z drogi, a bieg uważa się za dobry, skoro piłka została rzucona na niego bezskutecznie w wyrażym zamiarze „kucia”.

6. Partia chwytająca stara się uzyskać królestwo przez schwytanie kampsy jednorazem lub

też „skucia”, t. j. trafienie piłką wykonującego bieg, ale tylko poza królestwem.

W pierwszym wypadku, t. j. skoro gracz partji przeciwnej schwytał „kampe” jednorąca, podrzuca natychmiast piłkę pionowo w górę t. j. daje „świecę”. W tym wypadku ma partja królująca prawo do odkucia się. Jeżeli im się to nie uda, następuje zmiana miejsc. „Świeca” powinna być jak najwyższa, gdyż partja królująca ma prawo odkucia się. W tym też celu muszą wszyscy z partji królującej śledzić pilnie każdą zadaną kampe, by móc w danym wypadku chwycić piłkę za „świecę” i odkuć się. Chwył uważa się za nieważny, jeżeli piłka nie zostanie natychmiast po schwytanu podrzucana w górę, lub jeżeli rzut nie będzie dość pionowy, o czem orzekają sędziowie.

7. Po skutcu przeciwnika, przysługuje temu prawo odkucia się czyli trafienia piłką jednego z partji przeciwnej, jeżeli ta nie zdola piłki odrzucić na królestwo natychmiast po skutcu, przez co jednak nie traci prawa do ponownego skutu, a przeciwnik do odkucia się.

Trwa to tak długo, dopóki jeden z partji chwytającej nie odrzuci piłki na królestwo.

W wypadkach tych następuje zmiana miejsc.

Uwaga: Za skutego uważa się również gracz wykonujący bieg, który poza obrębem królestwa piłkę schwył, chociażby nawet na swoim biegu, lub piłkę unosił się pod ręką.

8. Skucia są nieważne:

- a) jeżeli rzucający piłką dłużej zatrzymał,
- b) jeżeli przed skutciem biegł z piłką,
- c) jeżeli jeden z drużyny chwytającej przeszkodził z umysłu wykonującemu bieg,
- d) jeżeli piłka nie uderzy wykonującego bieg bezpośrednio z powietrza lecz po poprzednim odbiciu się.

Uwaga: Dla lepszego skrudzenia uważa się czas dawkowy na zatrzymanie piłki w ręku do dwóch sekund; za bieg z piłką uważa się porażenie z miejsca na jeden krok.

W obu wypadkach następuje sędziowie.

9. Zmiana stanowisk następuje:

- a) jeżeli partja chwytająca „skucia” wykonującego bieg,
- b) jeżeli jeden z graczy partji chwytającej chwycił piłkę i dał „świecę”, a partja królująca nie zdolała się odkuć,
- c) w razie „wygodzenia” partji królującej.

10. Wygodzoną zostaje wtedy partja podbijająca, jeżeli partja chwytającej uda się piłką odrzucić na królestwo, kiedy tam nie ma żadnego do podbijania uprawnionego gracza. Wtedy to partja królująca traci prawo do dalszego podbijania czyli traci królestwo i następuje zmiana stanowisk.

Uwaga: Partja chwytająca, korzystając z bliższych kraj. odrzuca tylko piłkę na królestwo. W ten sposób uważa wykonujący bieg za zatrzymanego się samego po kilku

krótkach za boiska. Przy pomocy wyznaczonej partji obrębiająca, może tak wytyczyć wybiegi z królestwa czyli partje królestwa „wygłobić”.

Rozstrzygnięcie zwycięstwa i protokółowanie. Zwycięstwo partji rozstrzyga ilość wygranych punktów 10—20, a co się obie strony przed rozpoczęciem gry układają, albo też ilość wygranych punktów w pewnym zgóry oznaczonym czasie (zwykle w jednej godzinie).

Za jeden punkt liczy się:

- a) dobry bieg,
- b) schwytana kampa (wraz ze „świecą”),
- c) skacie wykonującego bieg.

W wypadkach wątpliwych rozstrzygają sędziowie; protokół prowadzi protokółant.

Uwaga: Konieczna jest dla porządku i dowodu sprawności w stosunku sędziów i protokółanta prowadzenie protokołu gry. Podaje się także gotowości grających i daje przytem stałe podziałom partjom pewien przegląd czynności pojedynczych graczy, których wypadki przez osiągnięte zwycięstwa nad partją przeciwną. W protokole uwidocznia się nawzajem grających w tym porządku, w którym podbijają piłki, a obok rodzaju wykonanej pracy odpowiednim znakiem np:

- | | |
|--|---|
| 1. za dobry bieg | |
| 2. za schwytaną kampa wraz ze „świecą” | ○ |
| 3. za skacie przeciwnika | + |
| 4. za bieg z odwołaniem się | ⊕ |

Protokół gry powinien być starannie prowadzony i przez cały rok przechowywany. Za-

leca się również, ażeby zapobiec mogącemu wynikać nieporozumieniu, głodne oglądanie listy punktów każdej z partji, przy każdorazowej zmianie stanowisk.

10. Piłkiety.

Boisko. Wielkość boiska zależy od ilości grających. Jest to prostokąt o długości 40—50 m. i szerokości 20—30 m. i jest ograniczony cho-



Fig. 46.

rajewkami. W obrębie boiska, przy jednym z krótszych jego boków, znajduje się królestwo.

Przybory. Tyle chorągiewek (piłkieł) i rakiel (palantów) ile wynosi połowa grających, oraz jedna piłka tenisowa lub palantowa. Chorągiewki (piłkiety) ustawia się na królestwie na obwodzie koła w odstępach 2—3 kroków (fig. 46).

Podział na partje. Grający dzieli się na dwie równe partje np. białych i czerwonych. Los rozstrzygnął np., że partja bia-

łych zajmuje królestwo, partja zaś czerwonych małą (świnia).

Kiedy z białych staje z rakieta w ręku przy swoim pikiecie, przodownik zaś przy pikiecie pierwszym czyli głównym. W środku koła staje zadający partji przeciwnej, a jego współgrający (czerwoni) zajmują resztę boiska.

Na dany sygnał rozpoczęła się gra. Stojący w środku koła (czerwony) podrzucił piłkę w górę w kierunku pikietu głównego. Przdownik biały (który przy rozpoczęciu gry stoi z zasady przy pikiecie pierwszym, wykorzystał moment, w którym piłka spadając osiągnęła odpowiednią wysokość i podbił ją silnie w kierunku partji przeciwnej. Piłka zaboczyła wysoki łuk, co też biali wyzyskują natychmiast. Biegą od pikietu do pikietu, uderzając rakieta (palantem) o koniec pikietu. Biegą szybko za prowadzącym w przekonaniu, że zdołają wykonać przynajmniej jeden bieg, gdyż — zdawało się — że piłka upadnie dość daleko. Wszyscy też słuchają karnie głośnego liczenia prowadzącego, gdyż wiedzą, że muszą do tego zastosować swój następny bieg i że jeden nieuczynany krok może być powodem zmiany miejsca. W tej właśnie chwili wala prowadzący, biegnąc od pikietu do pikietu: raz, dwa, trzy, cztery, pięć, gdy wtem pada rozkaz: „dość!“ Ci, którzy nie zwrócili uwagi na to, co się dzieje na polu białych, nie rozumieją tego

rozkazu prowadzącego. Zdaje im się, że rozkaz jest przedwczesny. Mimo to zastosowali się do niego, i dobiegłszy szybko do następnego pikietu, makryli koniec jego rakieta (palantem). I dobrze się stało. Zadana kampa była wyprawdzie daleka, a czerwonomu łapiącemu kampę wypadła piłka z ręki, jednakże stojący przed nim podniósł szybko piłkę z ziemi i odrzucił czerwonomu stojącemu w kole, który chwycił ją z powietrza i już biegł do jednego z pikietów, by go piłką makryć. Czerwoni cieszą się już z góry z tego dla siebie pomyślnego momentu, gdyż wiedzą, że ich współgrający należą do zręcznych i szybko się orientujących. Biali są przylem tak zajęci biegiem, że zdaje się jakoby niebezpieczeństwa nie widzieli, gdy wtem głośnie „dość!“ pada i wszyscy stają z raketami na pikietach jak wryte. Biali są zadowoleni z takiego początku gry, gdyż nie tylko zyskali pięć punktów, ale także utrymali się na królestwie. Następną kampę odbija w powyższy sposób biały, stojący w tej chwili przy pierwszym pikiecie. Kampa jest jeszcze dalsza, a zanim piłka dostała się do ręki czerwonego wewnątrz koła, biali zdołali dokonać pierwszy obieg i wykonać dwa następne. Ponieważ grających jest po każdej stronie po 12, przeto biali, wykonując przy jednej kampie dwa biegi, zyskują podwójną liczbę punktów: do pierwszego biegu brako-

wale 7 punktów, drugi i trzeci zaś wynosił 34 punkty (razem 31), wobec czego rykali przy drugiej kampie 62 punkty. Biali mają wobec tego prawo do „krzyża”. Przy następnej kampie sobą „krzyż”, t. j. zbiegają się w środku koła, uderzają rakietaми o rakieta, potem zakrywają nimi szybko swoje pikiety. (Por. punkt 10). Ponieważ czerwony nie zdoła przedtem dotknąć piłką jednego z odsłoniętych pikietów, przeto biali liczą sobie za „krzyż” 100 punktów. Przy następnej kampie są biali mniej zaczęliwi. Kampa była dość bliska, a jeden z czerwonych złapał piłką z powietrza jedną ręką. Następuje wobec tego zmiana miejsc i gra toczy się w powyższy sposób dalej.

Cel gry: Dla partii królującej jak najdłużej utrzymać na królestwie i zyskać tu możliwie jak największą liczbę punktów; dla partii będącej na mecie korzystać ze wszystkich błędów przeciwników i dostać się jak najprędzej na królestwo.

Zasady gry:

1. Zadający stoi w chwili zadawania w odległości 3—5 kroków naprzeciw podbijającego.

2. Bieg wolno wykonać po prawidłowo zadanej kampie.

3. Kampa jest nieprawidłowa:

a) jeżeli piłki nie zadął sam zadający;

b) jeżeli piłki nie podbito wprost z powietrza bezpośrednio po zadaniu;

c) jeżeli podbita piłka wyszła poza bezcenne granice prostokątu (o ile nie dotknęła przedtem jednego z partii przeciwnej).

4. Bieg wykonywa się w prawo lub w lewo zależnie od poprzedniej umowy.

5. Dobięgnięcie do następnego pikietu i nakrycie go liczy się za jeden punkt.

6. Punkty liczy głośno tylko przewodnia partja królująca.

7. Do koła nie wolno wchodzić nikomu z partji, będącej na mecie, prócz zadającego.

8. Zadający wychodzi z koła, gdy partja przeciwna uzyskała prawo do „krzyża”.

9. Prawo do „krzyża” uzyskuje partja królująca po trzecim biegu.

Uwaga: Po pozostawieniu uzyskania królestwa nie wlicza się do „krzyża” biegów wykonanych przed zmianą miejsc.

10. „Kryż” wytrzymuje się przez trzy takty, które prowadzący liczy głośno.

11. Zmiana miejsc następuje:

a) jeżeli kampę schwytano z powietrza jednoręcz;

b) jeżeli jeden z partji przeciwnej zdoła nakryć piłką chwilowo odsłonięty w czasie „biegu” lub „krzyża” pikiet.

12. Wygrano oblicza się w następujący sposób:

a) bieg od jednego pikietu do drugiego liczy się za jeden punkt;

b) po dwukrotnem obiegnięciu kula po jednej kamie oblicza się punkty podwójnie, po trzykrotnem potrójnie i t. d.;

c) „krzyż” liczy się za 100 punktów, dwa „krzyże” bezpośrodkowo po sobie 200 punktów, każdy zaś następny „krzyż” o 100 punktów więcej.

Wygrywa ta partja, która po pewnym zgóry oznaczonym czasie zyska większą liczbę punktów.

11. Pięstówka¹⁾.

Gra ta jest znana obecnie w całej Polsce. Jest to odmiana gry znanej oddawna we Włoszech, a granej do dzisiaj w niektórych górskich wioskach włoskich, a także miasteczkach na rynku.

¹⁾ W czasie meczów wędrownych, odbywających w roku 1899 w pobliżu Tyrolu, miałem sposobność widzieć grę w piłkę na rynku wioski Folgosi.

Starecy meczowicze wzięli dwie partje grających w odległości 40 — 50 m. Każda partja liczyła po pięciu graczy. Gracze byli bez nakrycia, z rękawami odsłoniętymi i odkami wzmocnionymi gęsto owłosionymi. Po każdej stronie stał na skraj obrzeży z waży, a w niej rozciągały się piłki. Piłki te były o średnicy 18 — 22 cm i były one z pęcherza i były obrysowane skórą. Piłkę podbijano wyłącznie z powrotem, a gdy po dłuższym podbijaniu tań i spowrotem odwrócić się, to podbić się nie udało i piłka „wysłała się”. Gracze z obrzeży piłkę tań (Hebruc naprzemiennie) podważali, gdy mali obrysowi zwrócili się lewym poprzodkiem, i zwrócili ją do obrzeży, gdzie stało zwykle 2 — 3 piłki.

Gra ta straszyła się przedwspodobać w swej starożytności jeszcze z rzymskich czasów.

Gra ta oddeje się chętnie młodzieży starsza.

Boisko równe prostokątne 15×30 lub 20×40 m. przedzielone 20 — 30 cm. taśmą, umieszczoną w wysokości 2 m., na dwie połowy. Taśmę rozpina się na słupkach wbitych w połowie boków dłuższych boiska.

Gracze dzielą się na dwie partje po 5—11 i ustawiają się w szachowcu na swych polach t. j. po obu stronach taśmy. Wyznaczona partja zagrywa, t. j. jeden z graczy podrzuca piłkę prostopadko w górę ze środka swego boiska i podbija pięścią ponad taśmę na pole partji przeciwnej, ta zaś stara się podbić piłkę z lotu lub z pierwszego kozła ponad taśmę na pole partji, która piłkę podbiła i t. d. Gdy w czasie podbijania jedna z partji popchnie błąd, liczy się punkt na korzyść partji przeciwnej.

Jako błąd liczy się jeżeli: 1) partja nie zdołała podbić piłki z lotu lub z pierwszego kozła na pole przeciwników; 2) piłkę podbito nie pięścią, lecz głową, nogą i t. p.; 3) piłkę podbito z drugiego kozła, z ziemi, po odbiciu się jej od jednego ze współwiczających lub poza granicami boiska; 4) piłka dotknęła się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia gracza; 5) piłka po podbiciu spadnie na to samo pole, przejdzie popod taśmę lub po przejściu ponad taśmę spadnie poza granicami boiska.

Gry rozpoczyna partja, która popełniła błąd.
Wygrywa partja, która w oznaczonym czasie (1½—1 godz.) zyska więcej punktów.

12. Piłka latająca.

Gra ta jest amerykańską odmianą naszej „pięściówki”.

Różni się sposobem podbijania (wyłącznie dłonią jedną lub obiema), ograniczeniem boiska siatką, której górny brzeg znajduje się w wysokości 2,5 m. oraz wielkością boiska (8) x (16 m.) i sposobem rozpoczęcia gry z miejsca wyznaczonego w regu boiska.

Ponieważ w czasie gry tej chodzi o to, by piłka była wciąż w locie i po przejściu ponad siatką padała na małą powierzchnię boiska, na której skupia się stosunkowo dość wielka liczba graczy (4—16) gra ta jest bardziej odwywana od pięściówki i nadaje się jako gra towarzyska t. j. może brać w niej udział młodzież męska i żeńska wspólnie.

Wskazówki metodyczne.

Cechą charakterystyczną gier z podbijaniem jest moment podbicia piłki ręką lub palantem. Czynność ta jest dla początkujących tak trudną, że trzeba ją przygotować osobno drogą zabawę. Działwa podbija piłkę początkowo ręką (otwartą

dłonią), następnie palantem krótkim i płaskim, a w końcu palantem okrągłym¹⁾.

Działwa, a w szczególności chłopcy, chętnie ćwiczą się w podbijaniu, a nie mając pod ręką potrzebnych przyborów, podbijają częstokroć kijem kamiński, co może spowodować niebezpieczne wypadki. Z tego względu każde szanujące się daleko powinno mieć ze sobą piłkę, by móc wylądować w każdej wolnej chwili nadmiar energii, będącej prawdopodobnie następstwem popędu łowieckiego, i ćwiczyć narazem oko i rękę oraz wzmacniać tą drogą swój układ nerwowy.

Palant jako gra ruchowa jest jedną z najlepszych. Zmusza grających do różnorodnej formy ruchu nóg, tułowia, do wydatnego ruchu ramienia i ręki, wyrabia zręczność (podbijanie piłki, chwytanie kampy), przytomność umysłu i oko (chwytanie podanej piłki i bezpośrednio potem kucie przeciwnika, unikanie skucia albo też odkucie się, wogóle planowe wykorzystanie każdego chwilowego położenia dla swej partji), sprawiedliwość i bezinteresowność (sędziowie, protokolant), łączność i karność obywatelską, [doświadczenie, że tylko wspólnymi siłami można

¹⁾ Jest czerwna wskazana, by przybyły do szafy i gra młodzież sporządzała sobie sama według wzorów opiszanych na następce.

osiągnąć zwycięstwo, dobrowolnie podporządkowanie swej woli pod wolę przewodniczącego partii, a zatem oddziaływa na młodzież, jak już wyżej wspomnieliśmy, tak pod względem fizjologicznym, jak wychowawczym.

Ogromnie ważną jest przytem okoliczność, że gra ta nie polega na sobą prawie żadnych kosztów. Kawał odpowiedniej przestrzeni, na której można by zagrać palastą, prawie wszędzie się znajduje, przybory zaś może młodzież sama się znaleźć, co nawet jest wcale wskazaniem, bo sprządnąć, co nawet jest wcale wskazaniem, bo nauczy się przez to cenić pracę. Wobec tego, a przytem i z tych względów, że do gry tej może służyć większa liczba zawodników, palastę powinien się u nas stać wkrótce ogólną grą ludową, a dając przyjemną rozrywkę na świeżem powietrzu, mogłaby oddać ważną przysługę naszemu młodemu pokoleniu.

d) Gry kopane.

1. Obrona więzy.

Grający tworzą koło o promieniu 8—15 m. i są zwrócić twarzą do środka. W środku koła ustawia się więzy (piramidkę, złożoną z 3 piłek lub chorągiewek o wysokości 1.20—1.30 m.). Przy więzy stoi strażnik, który baczy, by ktoś z grających na kole celnem kopnięciem nie przewrócił więzy. Jeżeli to się uda, któremś grającym

idzie on na strażnika, a dotychczasowy strażnik idzie na koło i bierze udział w zdobywaniu więzy.

Odmiana I. Ustawia się dwie więzy w odległości 2 m. od siebie. Każdej broni osobny strażnik, a obiegający kopią piłkę dowolnie w kierunku jednej lub drugiej beamy.

Odmiana II. Jak odmiana pierwsza, z tą różnicą, że w grze są dwie piłki.

2. Kopanka graniczna.

Boisko równe o długości 30—60 kroków i szerokości 15—30 kroków. Zależnie to jest od ilości i zręczności grających. Jest ono oznaczone chorągiewkami, a biegnąca wpoprzek zdała widoczna linja (biała taśma lub sznur) dzieli je na dwie połowy.

Przybory: Piłka nożna, biała taśma i chorągiewki.

Ustawienie się: Dwie możliwie równe partie zajmują obie połowy boiska i ustawiają się twarzą do siebie w szachownicę w ten sposób, że w pierwszym szeregu staje napad (4—6), w drugim pomoc (3—5), w trzecim obrona linij granicznych (2—3), a na linij granicznej strażnik. (fig. 32). Podobnie jak w „Piłce granicznej” str. 122.

Przebieg gry: Los rozstrzygnął (p. „Wstęp”), że grę ma rozpocząć partja czerwonych. Strażnik partji czerwonych staje na linij granicznej, podrzuca lekko piłkę w górę i kopie

ją w kierunku pola nieprzyjacielskiego. Czerwoni uważają dobrze, by w czasie tego piłka się o którego z nich nie odbiła, gdyż wiedzą, że przy razie rozpoczynającym grę, ma ona przejść wiersz przez granicę. Strażnikowi czerwonych kopnięcia się udaje. Piłka przeszła przez granicę, a w tej chwili jeden z białych odbił ją nogą na boisko czerwonych. Odbicie było wprowadzić nieco skosne, lecz piłka nie wyszła poza obręb boiska, gdyż odbiła się od jednego z czerwonych, poczem czerwoni, podając ją sobie wzajemnie, zręcznymi kopnięciami odkopnęli ją na boisko nieprzyjacielskie tak lekkim rzutem, że piłka zatrzymała się tuż za granicą. Takiego postępu biali się zupełnie nie spodziewali. Jeden z nich spostrzegł wprowadzić groźące niebezpieczeństwo, gdyż wiedział, że piłka musi być w ciągłym ruchu, lecz było już za późno. Partja przeciwna liczy sobie jeden punkt. Grę rozpoczyna na nowo partja białych.

Zasady gry:

1. Ta partja, która kopnie piłkę poza granicę boiska, traci punkt na korzyść partji przeciwniej.
2. Ta partja, która kopnie piłkę poza poprzeczną nieprzyjacielską granicę boiska, zyskuje dwa punkty.
3. Piłka musi być w ciągłym ruchu. Gdy piłka zatrzyma się na boisku której partji, wtedy partja przeciwna liczy sobie punkt.

4. Punkt liczy sobie również partja wiodła, gdy jeden z partji przeciwniej uderzy lub dotknie piłki ręką, ramieniem lub przedramieniem, chociażby przypadkowo.

5. Linj środkowej przekroczyć nie wolno; gdyby jeden z grających przekroczył linj środkową lub na niej stanął, partja przeciwna liczy sobie jeden punkt.

6. Po każdym przegranym punkcie, rozpoczyna się grę na nowo.

Grę rozpoczyna ta partja, która przegrała punkt.

Wskazówki metodyczne.

Koroną wszystkich gier kopnych jest piłka nożna, która zyskała sobie już w całym świecie prawo obywatelstwa. Gra ta jest „uczynem marzeń” wszystkich prawie chłopców, którzy oddają się jej zamiętnie. — Wielkim u nas błędem w rozpowszechnieniu się piłki nożnej jest ta okoliczność, że zamiłowanie do niej w chłopców występnie przedtem, zanim nabędą potrzebną wprawę w czynnościach, które się na tę grę składają. Przyczyną tego jest wrodzona nam niechęć do wszelkiej systematycznej i dokładnej pracy, co też przenosi się również na zabawę. Droga więc dobrze zorganizowanych i żywo poprowadzonych zabaw możemy i w tym kierunku wpłynąć na naszą młodzież wychowawczo.

| | |
|------------------------|----|
| 1) Zabawy białe | 50 |
| 1. Bieg labiryntowy | 51 |
| 2. Natania | 52 |
| 3. Brytan | 53 |
| 4. Koły | 53 |
| 5. Kraki | 54 |
| 6. Szał | 55 |
| 7. Bieg strażaka | 60 |
| c) Zabawy szare | 61 |
| 1. Zajazki | 61 |
| 2. Szach | 61 |
| 3. Kocznie śnawy | 62 |
| d) Zabawy białe | 62 |
| 1. Bombardowanie wiaty | 62 |
| Wskazówki metodyczne | 63 |

Rozdział II.

| | |
|---------------------------------------|----|
| a) Gry białe | 67 |
| 1. Berek | 67 |
| 2. Carodziej | 68 |
| 3. Król i jego dżony | 69 |
| 4. Marzyn (Czarna łódź) | 70 |
| 5. Dziel i niec | 71 |
| 6. Rybak | 72 |
| 7. Polowanie na żuraw | 73 |
| 8. Strzałek | 74 |
| 9. Przysprowadzka | 74 |
| 10. Kto przedził okule | 75 |
| 11. Ias i jasi (Wół i owce) | 77 |
| 12. Dwa trza dwa trza wpród | 78 |
| 13. Trzeciak | 79 |
| 14. Wółki i brytany (Podrywka święta) | 80 |
| 15. Bieg rozstawny | 81 |
| 16. Pakany | 82 |
| 17. Myśliwy | 87 |

| | |
|---|-----|
| 18. Wyrzwanika (przyg. do baroła) | 90 |
| 19. Zbieg (przyg. do baroła) | 91 |
| 20. Walka o sztandary | 92 |
| 21. Harce (Płonie) | 94 |
| Wskazówki metodyczne | 97 |
| b) Gry szare | 99 |
| Wskazówki ogólne | 99 |
| Ruchnie rusz | 100 |
| Ruchnie chwytów | 102 |
| 1. Rzucanie obręczy | 103 |
| 2. Król | 103 |
| 3. Podrywka prostokąta | 103 |
| 4. Podrywka rzucona | 103 |
| 5. Obijanie twierdzy | 111 |
| 6. Wyciąg piłek w dwa rzędy | 112 |
| 7. Wyciąg piłek w kole | 113 |
| 8. Wyciąg piłek w szeregu z półobrotami | 114 |
| 9. Wyciąg piłek w dwa szeregi | 115 |
| 10. Szuszek | 116 |
| 11. Zgadywany | 117 |
| 12. Piłka przesyłank | 119 |
| 13. Strzałek | 119 |
| 14. Siłka | 120 |
| 15. Piłka przesłana | 122 |
| 16. Piłka osada | 125 |
| 17. Podaj dalej! | 126 |
| 18. Piłka koszykowa | 130 |
| Wskazówki metodyczne | 150 |
| c) Gry z podbijaniem | 150 |
| 1. Świnka | 151 |
| Palant | 152 |
| 2. Kwadrant | 154 |
| 3. Piłka ogółna | 160 |
| 4. Palant przesyłki bez wykupów | 162 |
| 5. Palant przesyłki z wykupem | 164 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| 6. Palani z masłami bez galena | 164 |
| 7. Palani z galenami | 173 |
| 8. Półka królowska (z galenami) | 174 |
| 9. Palani szczelkowski | 181 |
| 10. Półkiety | 189 |
| 11. Półkiewka | 194 |
| 12. Półka litajska | 196 |
| Waharski metodyczna | 196 |
| 4) Gry kogoni | 198 |
| 1. Obrona wiatry | 198 |
| 2. Kopytka grańkane | 199 |
| Waharski metodyczna | 201 |



Wydawnictwo Księgarnia Świętego Izabela
LUBELSKIEGO



Podg. Biblioteka Wojewódzka
w Lublinie

1867