

WYDZIAŁ PEDAGOGICZNY  
UNIWERSYTETU LWOŹSKIEGO  
KATEDRA PEDAGOGIKI  
WYDZIAŁ PEDAGOGICZNY  
UNIWERSYTETU LWOŹSKIEGO  
KATEDRA PEDAGOGIKI

№ 350  
350

WYCHOWANIE PIAŁECKIE  
WYCHOWANIE PIAŁECKIE  
WYCHOWANIE PIAŁECKIE  
WYCHOWANIE PIAŁECKIE  
WYCHOWANIE PIAŁECKIE



LWÓW

WYDAWNICTWO POLSKA-TAN / W

51  
884 / III  
Sobota

MIECZYSLAW SCHNEIDER I DR. EUGENIUSZ PIASECKI  
**HARCE MŁODZIEŻY  
POLSKIEJ**

WYDANIE TRZECIE  
ROZSZERZONE W DRUKU

ROMAN POLLAK

**WYPRAWA SKAUTÓW  
ŚLĄSKICH W TATRY I NA SPISZ**

Z PRZEDMOWĄ PROF. E. POWERSA — ORLIKOWA  
ZWYKNU M. MITWICKIEGO.

CENA EDZ. NA LEPSZYM PAPIERZE MK. 11,48  
NA ZWYKŁYM PAPIERZE POL. 1,48

WŁADYSŁAW GROBNIEMICZ

**Z DZIEJÓW WALK  
I CIERPIEN NA KRESACH**

Z ILUSTR. H. SOZAŃSKIEGO.

CENA EDZ. NA LEPSZYM PAPIERZE MK. 14,  
NA ZWYKŁYM PAPIERZE POL. 2,50

DR. JULIUSZ WIŚNIA I DR. JAN PIETEK

**ZASADY  
PRZYWOJTEGO ZACHOWANIA  
SIĘ UCZNIÓW SZKÓŁ ŚREDNICH**

1913 — DZIEMNIAZD BOGATO ILUSTROWANY  
W CENIE 80 PEK.

# ZABAWY I GRY RUCHOWE

## DZIECI I MŁODZIEŻY

ZE ŹRÓDEŁ DZIEJOWYCH I LUDZIMAWCZYCH,  
PRZEWAŻNIE RODZIMYCH I Z TRADYCVI USTNEJ

ZESTAWIŁ

**DR. EUGENIUSZ PIASECKI**

**PROFESOR UM. WIECZYSTEJ POZNAŃSKIEJ**

+ JANUSZ POKLASKI

Redaktorzy — księgi wychowawczej

w 40 tomach — pod tytuł. 350.

— WYDANIE DRUGIE —  
POPRAWIONE I ROZSZERZONE

Zabawa dla dzieci i młodzieży  
31 822/100

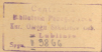
W LWOWIE 1919  
WYDAWCA: KSIĘGARNIA POLSKIEJ TOW. P. JACOBZ  
SZKOLE WYŚZYCH.



2 d. 1919. 10

FAMIĘCI  
HENRYKA JORDANA.

Drak: P. Pilczak w Poznaniu.



### SŁOWO WSTĘPNE do I. wydania.

W dziełku niniejszem zażytkowałem część materiału, jaki zbieram od roku przeszło w pracach naszych etnografów i w utworach dawnych autorów polskich, chcąc bodaj urywkowo odzwierzydlić bardzo mało znane tradycje nasze w dziedzinie świątek dziecięcych. Ważne uzupełnienie uzyskałem przez pozyskiwanie tradycji żywej, prowadzone wśród dzieci wysiedleńców polskich w Kijowie, z olbrzymią pomocą nauczycielstwa. Plan pracy, rozłożony na kilka lat, obejmował, po zebraniu możliwie zupełnego materiału właskiego i obcego, zestawienie jego krytyczne i podważenie w dziele większem. Potem dopiero, mniej znane pierwiastki, nadające się do zastosowania wychowawczego, miałem poddać próbom praktycznym i na podstawie ich wyników ocenić i ugrupować (obok zdawała wypróbowanych już w podręczniku szkolnym). Potrzeby naszego szkolnictwa wyłożyły dość odwrócenie tego właściwego porządku, tak, że książka szkolna ukazuje się przed opracowaniem naukowym. Niech to zatem nie dziwi czytelnika, jeśli doświadczenia szkolne nie zawsze potwierdził np. kwalifikację dla tego lub owego typu szkół (skleję) gry, znanej dotąd tylko

łałowi i etnografom. Nie każdy też szczegóły nielubny dał się sprawdzić w obecnych nierównie trudnych warunkach. Nie można było marzyć nie tylko o kontroli na podstawie żywej tradycji na miejscu, ale nawet o korespondencji z żyjącymi jeszcze autorami. W takich wypadkach wolałem nie raz opisać powtórzył dosłownie (w cudzysłowie), niż stworzyć zamieszanie przez domysły. W obu rzeczach myśliśmy nauczycieli dojdzie łatwo do własnej interpretacji. Nie zawsze wreszcie udało się odszukać melodie pieśni, towarzyszących grom. Nauczyciele, którym nie powiedzie się znaleźć je w tradycji żywej, zrobią najlepiej, podkładając jaką odpowiednią (było swojską) melodię.

Niedogodności te, sądzę, nie służyć korzyści zasadniczej, jaką szkolnictwo nasze powinno odnieść ze zbliżenia się w tym dziele ku ideałowi wychowania narodowego. Miarą tego zbliżenia niechaj będzie fakt, że na 103 gier i zabaw, zawartych w niniejszej książce, 19 tylko nie wzięto z tradycji rodzinnej.

Co do podziału na grupy, spróbowano w tej książce po raz pierwszy (o ile mi wiadomo) konsekwentnie przeprowadzić zasadę fizjologiczną, dzieląc materiał według postaci rządu, która przeważa w danej grze lub przynajmniej stanowi jej najwybitniejszą cechę.

Konieczną, niech mi wolno będzie wyrazić gorącą podziękuję tym, którzy mi dopomogli w uzupełnieniu materiału, szczególnież p. Gruzowej.

za możliwe notowanie metody z ust dzieci i kilkakrotnie przejrzenie części muzycznej książki.

AUTOR.

Wjów, w maju 1914.

### SŁOWO WSTĘPNE do 3. wydania.

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

Serdечно dzięki składam Zarządowi Holandryi T. M. S. W. za ulepszenie oświetlonej szaty książki, prof. Łaskiewiczowi za ryciny, prof. Lesł. Jaworskiemu za pomoc w dziele naukowym, wreszcie K. Dr. K. Latoszkowskiemu za opis „Jaregi polskiej”.

Gdy tej skromnej książeczce dane było przyczynić się do szerzenia u naszych wychowanków zamiłowania do swojszczyzny!

AUTOR.

Łódź, w lipcu 1912.

### Źródła.

M. Rej. Wizerunek własny Ewasta człowieka porzuczonego (wyd. warsz. 1891—9).

Z. Górnicki. Dworzanie polski (wyd. druk. Tarasiewskiego 1888).

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

K. Kłosa. Opie obyczajów i zwyczajów za pan. Augusta III.

Z. Gółybowski. Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko powiatowych Warszawy 1831.

Wacław z Głaska. Pieśni pol. i rus. ludu galic. Lwów 1833.

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

Z. Pauk. Pieśni ludu polskiego. Lwów 1838.

J. J. Lipiński. Pieśni ludu wielkopolskiego. Poznań 1842.

O. Kolberg. Pieśni ludu pol. Warszawa 1857; Lud, 23 tom; Polska, 4 t.; Maroussze, 3 t.; Chelmsko, 2 t.; Przemyskie; Wołyń.

Zbiór wiadomości do antropologii krajowej. Kraków, Akademia Umiej., t. 1—15.

Materialy do antropol., etnogr. etc. Kraków, Akad. Um., t. 1—13.

Usta, Warszawa, t. 1—10; Biblioteka Wistyl, t. 1—16.

Łódź, Lwów, t. 1—19.

Dr. Nadmorski, Kaszuby i Kociewie. Poznań  
1892.

Świętek, Lud nadrobiński. Kraków 1893.

Dr. St. M. Tokarski, Zabawy i gry ruchowe.  
Kraków 1902.

Gry i zabawy... w ogrodach Razu. Warsza-  
wa 1911.

Poradnik: słowniki Lindego, Karłowicza i wiele  
innych.

## A. Część ogólna.

### I. Istota i znaczenie zabaw i gier ruchowych.

Teoria zabawy posiada już dziś obszerną literaturę i należy do działów bardzo zwalonych, wymagających, dla należytego rozwiązania, ujęcia wzajemnego, przy pomocy wielu różnorodnych gałęzi wiedzy. Tu możemy pokusić się jedynie o wskazanie momentów zasadniczych.

I. Ze stanowiska *biologii i etnografii* (tzn. z punktu widzenia) musimy przedewszystkiem odróżnić zabawy *wyuczaniowe*, w których obmyślanie wykształca dzieci jest niewyczerpaną, od zabaw i gier o postaci mniej więcej ustalonej, przekazywanej przez tradycję. Te ostatnie tylko znalazły miejsce w książce niniejszej. Wśród nich zaś znowu widzimy dwie grupy: jedną, większą znacząco—to *zry*, gdzie jednostka, lub grupa („obóc”) ma pole do walki i wykazania swej przewagi; drugą—to zabawy, gdzie nie ma wygranej, ani nie bywa pokonywanym. Gry sąto złagodzone i uśmiechnięte





linną jeszcze cichą dawnych form malbońskich: egrogami. Pan młody, ze świąt kreszników, przybywa szukać oblubienicy wśród dziewcząt obcego rodu.

Gry rozmaite (i gry z podbijaniem) podobało wywodzić od dawnych wód i losowań. Przynajmniej to zyskało wiele prawdopodobieństwa wobec takich postaci przejściowych, jak „Riarka rymaku”, jednoczących grę hazardową z hazardem. Mimo to trudno odrzucić możliwość powstania ich z innego źródła; z wiały i igrzysk odległej starożytności, posługujących się bronią najprzerwiatszą, jakiej dostarcza sama przyroda — maczugą i kamieniem. W miarę złagodzenia obyczajów, igrzyska krwawe przekształciły się, w myśl tej hipotezy, w słabsze gry, broni zaś dalszych pracjów w pałani i piłkę<sup>1)</sup>.

Ten rodzaj czaji z zabaw i gier ruchowych najstarszą bodaj arytykrazją potród środków wychowawczych, stosowanych w szkołach nowoczesnych. Lecz zarazem, jeśli wolno pozostać przy obronach podważania, jestto arytykrazja pełna sil żywotnych, przystosowana z błogiem słaści znakomicie do

<sup>1)</sup> Autor daje tu wyraz prowadzić swoim własnym poglądom, skłaniającym się do podważenia nieograniczonych jeszcze wrodów rodzajnych pozostałości prarównawczych. Z dzieł dawniejszych najstarsze omawia genezę gier A. B. Coombe (Traditional Games of England etc. Londyn 1896), najbogatszy zaś materiał w dziedzinie obrzędów podaje J. G. Frazer, The Golden Bough, 6 t., 3 wyd. Londyn 1911.

zmienionych warunków. Gdy wierzeniem i zachowaniem ludowym ówczasta nieśle niesamitroną i zasłażoną zagładę, to pierwsiak tradycyi, które zdążyły się przekształcić w gry ruchowe, dostał winny najprzekłaskaznej opieki.

○ Do gry mogą być narodowosci? Na pytanie to trudno odpowiedzieć co do niejonej gry poszczegójnej. Na ogół jednak śmiało możnaby rzec, że gry danego narodu posiadają swoiste, jemu właściwe cechy i są jego niezaprzeczoną własnością w stopniu nie mniejszym, niż ubiór, zdobnictwo, obyczaje, język, a nawet fizyczne właściwości rasy. Wbrew mniemaniu powierzchownych znawców przedmiotu, którym zdawało się, że gry, wraz z całym dobytkiem cywilizacyjnym, wędrują w Europie z zachodu na wschód, trzeba stwierdzić, że w tej dziedzinie zjawiska takie należą do wyjątkowych (przykład: gry sportowe angielskie w ostatnich dziesiątkach lat). Natomiast zwykły proces jest ogólniejszy. Zabawy i gry, jako zdobyte po starodawnych igrzyskach i obrzędach, w swych pierwotnych postaciach były wspólnie dalszym przeszerzeniem ludów, np. grupie indoeuropejskiej, potem z kablęgo z narodów różnicowały się w pewien sposób charakterystycznie. Postęp cywilizacji miał na nie wpływ pojętny, łagodzący i uszlachetniający w nich to, co było brutálne lub rubasane — nieraz jednak też niszczył bezpowrotnie piękne stare rozrywki na korzyść banalnych ulech nowoczesnych niżej wstępujących. W następstwie, postacie pierwotniejsze

spotykamy na Wschodzie, północniejsze na Zachodzie. Nasz naród zaś, jako osiadły na granicy Europy wschodniej, i w tej, jak w wielu innych dziedzinach przedstawia szczególnie ciekawy teren badań porównawczych.

2. Ze stanowiska fizjologii<sup>1)</sup> uważano zabawę jako wyładowanie nadmiaru energii organizmu młodocianego; z drugiej strony patrzano na nie jako na odpoczynek organizmów zmęczonych. Oba te poglądy są mniej sprzeczne, niż się zdaje. Niektóre narządy (np. mózg ucznia po lekcji) mogą być zmęczone, inne (np. mięśnie legad ucznia) posiadać równocześnie nadmiar energii. Trudniej wyładować przy ich pomocy zbędne zapasy „do upadłego”, jak często jednak. Możliwymi pomocniczymi mogą być: zewnętrzne reakcje „koliste”, które sprawia, że oddziaływanie dziecka na jakiś bodziec odwołuje się poza sam bodziec (np. widok piśni zachęca do jej trącenia, a trącenie staje się zabawą zachęca do trącenia powtórnego i t. d.) oraz zewnętrzne oszołomienie, w które wprowadza nas szybkość ruchu lub jego rytm przy wielu zabawach.

Jakkolwiekbyż, tłumaczenie fizjologiczne jednak nie wystarcza do wyjaśnienia np. zabaw młodego

<sup>1)</sup> Przy punktach 2-7 w wielu szczegółach kieramy się tymi myślami, wskazujemy przez K. Groena (Spiele der Menschen, uzupełniając go poglądami północnych autorów. Dalszymy stan wiedzy w tej dziedzinie do-bro Stetsona M. J. Reana. The Psychology of the Organized Group Game, Cambridge 1916.

dziecka. Bóże przecież wypełniają mu cały czas poza śnięciem i spaniem.

W nowszych czasach, po części słusznie bez wątpienia, próbowano też tłumaczyć kolejne następowo u dziecka zamiłowań do różnych rodzajów gier, wpływem rozwoju ciała. Rozrosły n.p. i stwardniały kościelce i silna muskulatura młodzieńca umożliwiają inny ogół typ zabaw, niż u dziecka i wywołują odpowiednią zmianę poglądów. Tu jednak stajemy na granicy dziedziny sąsiedniej — praw biologicznych.

3. Ze stanowiska Biologii możemy już nasz pogląd znacznie rozszerzyć. Uwzględniać przy tem należy nie tylko zachowaną mocno zasadę Lamarcka dziedziczenia cech nabytych, ale o wiele lepiej uzupełnioną teorię Darwina o doborze naturalnym i zwycięstwie w walce o byt latet najlepiej przystosowanych do warunków otoczenia. Według tej teorii, w walce tej przeważaństwo będą miały osobniki, które w okresie młodości, zapoznają zabawą, ćwiczą różne swoje zdolności fizyczne i umysłowe, dane im przez przyrodę tylko w zaszytych.

Wadnym uzupełnieniem wyłożonego właśnie poglądu jest zastosowanie do zabaw t. z. teorii rekaptacji, która widzi z rozwoju osobnika szczególnie jego dzieje w rodowych. W myśli tej zasady, zabawy dziecka i młodzieńca odzwierciedlają pierwotne etapy rozwoju ludzkości, jak dzikość i barbarzyństwo; próbowano nawet wyłazać szczegółowo stadya, odpowiadające bezowocności, pałsterstwa, ustrojowi rodowemu i t. p.

4. Ze stanowiska psychologii musimy zauważyć, że zabawy i gry sprawiają młodziecy wybitną przyjemność, przedewszystkiem przez zaspokojenie głęboko ugruntowanych w duszy popędów: popędu zajęcia uwagi, popędu pozostawiania przyrody, wyobraźni i popędu naśladowczego. W grach ruchowych uwaga będzie przeważnie uwagą ruchową (obserwująca ruchów przeciwnika, lub lecącego partnera). Pozostawianie przyrody prowadzi do wywołania zjawisk dla przyjemności poczucia własnej siły (czas daleki lub podziemie). Wyobraźnia znajduje swój wyraz w radości samohańczenia przy przybieraniu roli (czarza, zwycięzcy, letory świata nadprzyrodzonego) i daje nową przyjemność przez oderwanie od szarstwy i przyzmyślenia codziennego. Znaczenie zabaw naśladowczych odróżniły jeszcze niżej (pod 6).

5. Ze stanowiska estetyki, zabawy ludów pierwotnych należy uważać za zawierające sztuk pięknych. W dalszych grach ruchowych moment estetyczny jest wyrażony głównie trzema drogami: przez piękno ruchu (równoważenie z jego doskonałą celowością), przez śpiew, towarzyszący ruchom, i przez postać, niemią tkwiącą w samej myśli przewodniej, czy także ślubny.

6. Ze stanowiska społecznego (sociologicznego) zabawy wysiłają z dwóch zasadniczych popędów: potrzeby zabrania się i potrzeby udzielenia się. Jako korzyści społeczne zaś, zabawy rozwijają się: zdolność do podporządkowania siebie woli obranego przywódcy, oraz dobrowolnie uznany

przewódnik; społeczną sympatją (solidarność); wreszcie stają się dostawczym dowodem korzyści, jakie daje zgodne działanie zbiorowe. Nadto, w grach, zwłaszcza gromadnych, mają pole do wyrobienia się przywódców, których społeczeństwo niezbędnie potrzebuje, jako inicjatorów i organizatorów. Wreszcie, w postaci zabaw, naśladowczych zajęcia dorosłych, są one własną (u ludów pierwotnych jedynym) sposobem przechodzenia z pokolenia na pokolenie przedmiotowego bogactwa kultury danego narodu. A więc, u dzieci ludów pierwotnych będzie to zabawa w przytłuszc łowy i również polowanie walki (chłopców), lub zajęcia domowe (dziewczęta), gdy zaś do zabaw dzieci inteligentnego społeczeństwa zastąpi całe bogactwo udoskonaleń technicznych, od kolei żelaznych i parowozów, do samolotów, telefonów, telegrafu bez drutu i t. p.

Prócz tych korzyści, które można by nazwać pozytywnymi, mogą też gry służyć społeczeństwu za drożdż negatywnej, przez dawanie bezpiecznego ujścia popędom atawistycznym, odświeżającym po odległych przedkach. Popędy te ujawnione w czynności powolnych, przynosiłyby szkody ogólną, w grach zaś wyładowują się w sposób nieszkodliwy. Należy tu przedewszystkiem popęd bojowy, bardzo silnie rozwinęty zwłaszcza u chłopców.

7. Ze stanowiska psychologicznego rozwinęły się zdolności oceniania wartości gier, wysiłająca już z rozważań poprzednich. Zarazem jednak zapstrzegamy się coraz ściślej na niebezpieczeństwo

stawnych pedagogów (zauważa Froebela i jego uczniów) „tworzenia” i „zorganizowania” jak najbardziej „początkujących” zabaw. Wkrótce się zgromadzi rój dorosłych w ten misterny światek zabaw dziecięcych, stworzonych, lub przerobionych przez myśl młodociany na własny użytek, miał być bardzo ostrożnie i powściągliwie. Wypierzchniętą to, co zbyt narowne, nieobyczajne lub niebezpieczne, tu i ówdzie pozwolił ująć nieco ściślej, a z licznych odmian dał pierwszeństwo najbardziej cennym pod względem wychowawczym, czy zdrowotnym.

4. Ze stanowiska zdrowotnego uznajemy zabawy i gry ruchowe przedewszystkiem jako pożytk czyniąc, wywołujące młodzież pod gołę niebo, jedynę niejako, właściwą dla wleczności tych rozrywek. Dalej i sama postać ruchu, przeważająca w nich — to chód i bieg, posiadające ogromną wartość zdrowotną, jako ruch rytmiczny, zatrudniający kończyny dolne, a w nich bardzo znaczną część muskulatury ciała całego, z czego wynika silne doświadczenie, ćwiczące działanie na narządy krążenia, oddychania, wydalną materję i t. p. Co więcej, gry do pewnego stopnia rozpoczynają czynnikiem regulującym, który nie dopuszcza do przemęczenia. Swobodny ich charakter (w odróżnieniu od gimnastyki) pozwala na wyczerpienie, gdy ono okaza się danemu dziecku potrzebnem. Wybitna zaś przyjemność, jaką gry sprawiają młodzieży, jest powodem, dla którego są one najskłonną postacią

tworzeń ciekawych i najlepszą drogą do rozbudzenia zamknięcia do ruchu wogół.

## II. Wskazówki wychowawcze.

Wychowawca nowoczesny, kładąc się na nieco swobodę, wyłożone powyżej (punkt 7), nie zacznie swojej pracy w zakresie zabaw młodzieży samozuciem jej choćby zawartości leżącej niżej, lecz przedewszystkiem postara się zbadać, jak w tej mierze tradycję dzieci przyniosły z domu. Odlegnie się przez to korzyść trojaką: 1) wzbogacenie zasobu zabaw, które dana szkoła będzie uprawiać, 2) dostrzeżenie ewentualnie do gmatania naszej wiedzy w tym zakresie (o ile, co przede wszystkim, przybędzie choćby drobne odmianki dotąd nie opisane) i 3) wzmocnienie u dzieci wrażliwości i powagi tradycji rodzimych, świadomości, że i ich włość, czy powiat, nie ostatnie. Takie uwagi są kamieniem budulcowym uczucia ogólniejszego, obejmującego całość Ojczyzny.

Oprócz tych zabaw, czerpanych wprost z tradycji bywej danej okolicy, wychowawca przyłączy do przygotowania dzieciom ogółu zabaw i gier, odpowiednich dla danego wieku. Pewne w nich szczególne, będące na pierwszy rzut oka wyjątkowością pedagogiczną, przy rozważnem pohierowaniu mogą właśnie przysłużyć do rozbudzenia zainteresowania ludem naszym, jego trybem życia i sposobem myślenia. Nihil magis naucezycielki do np. deklamowania możność przecznieć własności malarskie w „Maju i Zostie”, materializm wcielający w „Zielniku”, i t. p. Przy pewnym znowu stać

strony nauczyciela, można nawet w szkole średniej wprowadzić tu i ówdzie kółka, gwarowe zabawy, wieść iężyła piosnek, czego jeszcze na ogół unikalem w tym podjętemu<sup>1)</sup>.

Poza tem, rola nauczyciela będzie polegała na baczności, aby gry przepływały się do wyrobienia szeregu cnot społecznych, co istotnie jest w ich mocy przy należytem pokierowaniu. Należy tu solidarność wobec współtowarzyszy danego obozu, wyście się samolubstwa i chęci popisu, posłuch wobec „matki” i „sędziego”, rzetelność wobec przeciwnika. Aby tego celu dopłynąć, nauczyciel nie-raz będzie musiał się uchylać do wprowadzania pewnych dodatkowych na czas powieci, lecz usmieje je, gdy staną się zbędne (np. w Pałacu: zabaz kucia ku tyłowi pola; w Moście: zabaz „wółka” i zab trącania przeciwników — jeśli chłopcy skłonni są do nadużywania tych sposobów).

Niezmiernie ważnem w wychowaniu chłopców, jest powściągnięcie popędów brutalnych. Należy to do najcięższych zadań Moście, że daje ona sposobność, a nawet powiną potęgę do rozwinięcia tych popędów — przeciwni bowiem jednemu je pokierania. Pod warunkiem ścisłego przestrzegania prawideł, *nie jest tylko pod tym warunkiem*, staje się też ona niezrównaną szkołą powściągnięcia nad sobą dla natury chłopięcych, skłaniających się ku brutalności. Nadzór nauczyciela powinien więc tu być szczególnie staranny.

<sup>1)</sup> Jako wód brzośnika zamieszkała wójczerzyną przez szkołę, mogą nam służyć narody skandynawskie.

Gdy ruchowa przedstawią im zasłonięta sposobność do kołowania innych jeszcze żółci dą-azy młodzieźce: przytomności umyślni i odwagi. Pierwsza z nich ma tem większe pole do rozwoju, im szybszy przebieg gry, im częstotwo w niej zmiany sytuacji, im bardziej złożone prawidła. Druga występuje wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z walką (choćby w postaci gonimych); dochodził jednak do znacznych stopni w grach chłopców starszych, gdy trzeba znaleźć z dobrą miarą i silne udzielenie piłką i trącanie przeciwnika, chwytać porciśki idący prosto w twarz i t. p. Dzieci trwożliwe należy ostrożnem stopniowaniem pozwoli wprowadzić w gry tego rodzaju, przeznaczając im zrazo rolę najłatwiejszą, aby nie zraziły się na wotepie.

W jakiej formie wyrazi się udział nauczyciela w grach młodzieży? Od chwili, gdy dzieci już zapoznały się z prawidłami, należy im zostawić możliwą samodzielność. Nie zaszkodzi, jeśli nauczyciel od czasu do czasu sam gra z uczniami. Zwykłą rolę jego jednak raczej będzie wola „sędziego”, strzegącego zastosowania się do prawideł. A i tę funkcję, gdy tylko już można, należy powierzyć jakimś uczniowi, samemu zaś jedynie sprawować kontrolę nad graczami i nad sędzią, udzielać uwagi i rozstrzygać spory. Nie znaczy to bynajmniej, żeby nauczyciel był zwolniony od bardzo pilnego śledzenia przebiegu gry. Przeciwnie, tem większą ciążę na nim odpowiedzialność, aby ani w postępowaniu graczy, ani w czynności młodocianego sędziego nie

wkradła się nie, aby zostały wychowawca gry mogło służyć, a tem bardziej obrócić w wady.

### III. Wskazówki zdrowotne.

Najważniejszem bodaj postulatowem nauczyciela w dziedzinie zdrowotnej jest rozbudzenie w młodzieży zamiłowania do przebywania na wolnym powietrzu — zamiłowania wrodzonego, straconego jednak już nieraz przez się wpływ otoczenia i zwyczajów miejskich. Jest to zresztą zadanie bardzo wdzięczne. Gry podobnie same tak młodzież podciągają, że po kilku próbach nieraz je same śmieci, którym przedtem było za zimno na dworze, pierwsze wybiegają z ochotą.

Granice ciepoty, w których można uprawiać gry pod gołym niebem, są szersze, niż się ogólnie przypuszcza. Angliki grywają w Nołną przez całą zimą, w lecie przechodząc do gier mniej rozgrzewających. I u nas można śmiało stosować gry tę lub inną równie rozgrzewającą w dni, odpowiadające ciepocie zimy angielskiej, t. j. nie poniżej — 5° R., zwłaszcza, gdy nie ma wiatru; przy suchym powietrzu i lekkim wietrze, granica ta podnosi się do 0°, przy bardzo wilgotnym powietrzu i pochmurnem niebie do +3° R. W lecie nad grywać można przy miernej suchem i spokojnem powietrzu do +22° R., przy miernej suchem powietrzu i lekkim wietrze do +26° R., przy wilgotnem i porem powietrzu do +30° R. (F. A. Schmidt).

Młodzi nauczyciel zdola zawsze uczynić należyty wybór między grami, stosownie do warunków klimatycznych. W dni chłodne wprowadzi, prócz Nołnej, np. Koszykową, a dla dzieci mniejszych Czarnego Lada, Węła, Wilka i Gąski, gry taneczne i inne, gdzie wzrocy są w ciągłym i swobodnym ruchu. W upały, przeświecać śmie gry drobne znaczną zaradki gry mało ruchliwe (Szorowody); gry większe także w których naraz biega tylko jeden lub dwóch graczy; Polani prosty; Pięściówka t. i. p.

Do gier w izbie uciekamy się tylko wtedy, gdy nie można ich prowadzić na dworze. A wtedy, w miarę możności, zwłaszcza gdy drabstwo biega, należy stworzyć bodaj górne okienko, dla uniknięcia zaś kurzu, podłoga winna być przed grami wymyta mokrą ściągą. Ostrożności być są tem bardziej wskazane, jeśli wyznaczy aby są posiadać uczniałnych (t. j. dla klasy z 30—40 dziećmi, 10 razy 20 m. przy 6 m. wysokości).

Nadto szkoła w mieście powinna mieć do rozporządzenia dwa boiska: jedno przy budynku szkolnym, drugie za miastem, w możliwie zdrowym pobojeniu. Boisko szkolne wtedy należyte spełni swoje zadanie, 1) jeśli nie sąsiaduje bezpośrednio z klasami (aby hałas, wpadanie piasku w okna itp. nie przeszkadzały w nauce), 2) jeśli ma należytą wyznaczną (względnie 3 m. dla każdego dziecka w szkole; dla szkół średnich najmniej 30 razy 60 m.), i jeśli produkuje jak najmniej kurzu. Na małych i bardzo wąskich boiskach ten ostatni punkt uwzględ-

dnia się najlepiej przez sadkowanie, bruk drewnia-  
ny, lub (tańiej, lecz mniej skutecznie) przez pokry-  
cie betonem i staranne skrapianie. Na boiskach  
dużych i mało uczęszczanych można liczyć na  
strzymanie krótko strzyżonej murawy. Drogi boiska  
obrasza się drzewami.

Boiska zamiejskie (w miastach większych  
z koniecznością skrapiania w Ogrody Jordanowskiej)  
winny posiadać polewanie w miarę możliwości w po-  
bliżu lasu, a przynajmniej poszczególne boiska od  
siebie należy poprzegradzać drzewami alejami.  
Dobra woda do picia jest konieczną, bliskość ką-  
pielni zaś trochę, oraz z wodą bieżącą, natryskół po-  
żyteczną. Ziemia, pokryta często koszoną lub stry-  
żoną murawą, jeśli nie należy do gleb przepuszczal-  
nych, powinna być starannie zdraszowana. Wy-  
miary boiska, dla małych gier dziecięcych, oblicza  
się na 3 m<sup>2</sup> dla dziecka. Dla starszych uczniów  
i szeregów, wymiary te uśredniają ogólnie, zależnie  
i szeregów, wymiary te uśredniają ogólnie, zależnie  
od rodzajów uprawianych gier (Koszykowa, Ry-  
czekowa — 50 m<sup>2</sup>, Futbol — 75 m<sup>2</sup>, Nożna ang. —  
200 m<sup>2</sup>). Średnio więc, przy większych masach  
uczniów, trzeba liczyć dla niższych klas szkół do-  
magańskich i dla szkół dr. żeńskich po 90 m<sup>2</sup> na klasę,  
dla najstarszych chłopców po 150 m<sup>2</sup> to ile  
różne oddziały grają równocześnie w różne gry,  
jak to jest podjętane).

Nowej dzieli... szkół początkowych powinny  
chodzić raz na tydzień grać na boisku zamiejskim,  
oddychnąć powietrzem pół i lasów.

Lat. 1914  
w 1914  
Zona

Gry ruchowe stanowią jeden z najważniejszych  
i niezbędnych działań wychowania cielesnego i za-  
sięgają na postawienie co najmniej na równi z gimna-  
styką, wydzierkami pleców i pracą ręczną w polu.  
Główne sposoby ułożenia ich w program zajęć  
szkolnych są następujące:

a) Gry uprawiane samodzielnie, w czasie wol-  
nych od nauki popołudni, 1—3 razy na tydzień, na  
boisku zamiejkiem (w Ogrodach Jordanowskich).  
Dla każdej grupy młodzieży przeznaczają się po  
1½—2 godzin. W czasie tym (na przykładem Sz-  
k. R. Koszykowskiej) należy pierwsze pół godziny  
poświęcić leżącym grom, średniemu ½—1 g. —  
grom bardziej następującym, a końcowo ½ g. grom  
leżącym i zwiększonym oddechowym.

b) Gry na boisku szkolnym, w czasie lekcji  
gimnastyki. Mogą one albo wypełniać większą  
część lekcji (w lasie bywa to regulą), albo (w szkole)  
być tylko krótkim jej epizodem. W tym ostatnim  
wypadku wybieramy małe, szybko kończące się gry  
śmierne, taneczne, lub bieżne.

c) Gry na boisku szkolnym w czasie przerw  
między lekcjami. Wygłosa uczy, że w czasie przerw  
uczni winni mieć sposobność do odprężenia  
zupelnego dla umysłu, wszelki zatem program  
i rygor sztywni nie są tu na miejscu. Zachęcać nale-  
żałoby do gier bardzo prostych, ale wy-  
magających organizację, jak Ekspozka, Wąg, Wilk  
i galek, Hasek, Kowal i t. p. Chłopców starszych,  
którzy dla swych gier ulubionych nie znajdują miej-

nos podczas przerwy, można zachęcać do biegów dokoła boiska z miernikiem czasu. Nadto (o ile szkoła średnia rozporządza osobnym boiskiem dla klas wyższych, w odpowiednim oddaleniu od budynku) można, na wzorem angielskim, założyć ich pięć osobną w postaci zabawy „Podaj dalej”.

d) Gry na wycieczkach mogą mieć charakter o tyle odmienny, że zmęczenie pochodem wymaga rzeczywiście mało ruchliwej. Wtedy możemy użytykować gry, które bliżejdziałają pomysłowo, jako dające zbyt mało ruchu, odciążać gier chodzących, z błyskawicą np. *Przeprawy wojenne* (t. p.)

Osiadłe graczy musi stosować się do rodzaju gry i do ciepłoty powietrza; a nawet, czasami, do specjalnej roli danego gracza; „bombkarza” np. przy *Notnie* widzimy zwykle w odziancu (sweterze), gdyż tylko od czasu do czasu miewa on okres większej pracy. Na ogół, dla chłopców włączamy (bez przewidywania kosztów miękkiej, niekrochmalnej i porowatej, z kołnierzem wykładanym; w lecie rozpinać ją należy na szyi i plecach, a rękawy zakładać poza boki. Spodenki do przania, zamskie i sięgające powyżej kolana. Skarpety i lekkie sandały, lub chodaki (o ile zań boisko pokryte nawierzchnią i nie ma niebezpieczeństwa skaleczenia się, najlepiej grać bosą). Tylko *Notnie* stanowi wyjątek, wymagając specjalnego obuwia i półbutów (a nawet szpilek), dla ochrony od przypadkowych kopnięć).

Dzielenie prowadzi w stronę gimnastycznym (klasa wykładana z kołnierzem marynarskim, str-

żenie szarawary, podczochy, w małych dżewczakach lub skarpetki); obuwie jak wyżej).

*Pięć wody*, włączona w lecie, jest koniecznym w czasie gier i długiego studnia, dróżki, czy boiska z dobrą wodą, musi się znajdować w pobliżu boiska. Nauczyciel będzie tylko baczyć, aby dzieci nie wypili wody nie spoczywają.

Kąpiel okraszliwymi już wyżej, jako podjętą stronę gier. Ogrody *Jordanowickie* zakładają się też zawsze w sąsiedztwie wody płynącej, lub urządzeń w nich natrysk. Przestrzeź należy przed wodą zbyt zimną (zbiorniki natrysków z korytkami będzie stworzyły u góry i wystawiony na działanie słońca), oraz baczyć, aby młodzież należycie ochłonięła się studniem przed wejściem do wody, i aby po kąpiel naraz nie oddawała się ruchowi.

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

Najłatwiejszym do sprawdzenia objawem przemęczenia jest niemożność oddychania przez nos wskutek zmniejszonej potrzeby tlenu. Dr. St. M. Tomski. Aby ten sprządzian latwiej mógł działać, trzeba ciepł się zwyczajnie niepotrzebnie oddychać ustami, a dalek, które nie mogą noszem oddychać



z powodu zmian chorobowych (w jamie nosowej lub nosogardłowej), posiedź do lekarza. Również błędność niezwłocznie bywa oznaką przemęczenia.

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

Z podręcz opłanyh w tej książce gier, najkorzystniej do przemęczenia mogą doprowadzić Polowanie (Bieg na przelaj) i Nożna angielka. Dlatego to do gier tych należy przypuszczać tylko chłopców starszych, należycie przygotowanych innemi grami i gimnastyką, silnych i zdrowych (przy Polowaniu nawet tylko po uprzednim zbadaniu przez lekarza, które i co do Nożnej jest bardzo podane).

Ważnem w unikaniu przemęczenia jest też bezpieczeństwo, aby młodzież nie grała zbyt długo (najwyżej 1/2—2 godzin dziennie) i aby nie oddawała się wyłącznie jednej, najeżyściej grze, jak to często bywa co do Nożnej.

Na boiska zawsze powinny się znajdować przybory do pierwszej pomocy w nieoczekiwanych wypadkach.

Zapobieganie chorobom zakaźnym wymaga przedewszystkiem czystości. Prawdziwa gra zmieniają do czystego stanku się z rękami towarzyszy, z ich odzieżą, z piłkami, palantami i t. p. Ważnem jest zatem unyć ręk przed zabawą i po niej,

często oddwanie do prania ubiorów zewnętrznych, również jak utrzymywanie w czystości (np. przez zmywanie formaliną 1. l. p.) przyborów do gier. Również rozumie się samo przez się, że tam, gdzie stara tradycja każe w grze całować towarzyszą, dziewczynka zamoczy tylko ten pocałunek w powietrzu.

#### IV. Ogrody Jordanowskie.

Zbyt często do podziwiania tylko wzorów zagranicznych, zawsze jeszcze za mało sobie zdajemy sprawę ze znaczenia dzieła, jakiemu z 1898 dał początek Henryk Jordan. Stwierdził tu pryncypalnie to, co stwierdzono i uznano wielokrotnie za granicą<sup>1)</sup>, że Ogrody Jordanowskie są ogardzonym w swej całości oryginalną i w wielu szczegółach nigdzie indziej niedoścignoną.

Oto, jak autor niniejszego szkicokrytycznego podręcznika instytucji „Ogrodów Jordanowskich”<sup>2)</sup> na kongresie paryskim, wskazując na 1) „rolę wybitną działania dobrotliwego założyciela parku, który oddawał swemu dziełu cały majątek i wyżytkie wolnej chwili aż do śmierci; 2) troskliwe zabiegi, któremi Jordan uczynił je prawdziwą ciepłarnią dla rodzimych gier wychowawczych, wówczas bardzo wątpliwej; 3) uczeń znajdujący tam należycie wysokoletych przedowników, wszelkie przyrzędy i przybory, szóstki, natry-

<sup>1)</sup> M. L. na kongresach międzynarodowych bygieny szkolnej w Norymberdze 1904 i Paryżu 1910.

<sup>2)</sup> Les écoles polonaises etc. Lwów 1910.

sił, wielką hałą do schronienia w razie niepogody, barokne posadzki po zniszczonych cenach i t. p.; 2) bogatą rozmaicość gier, wspaniałych pryzmata girnastych, śpiewów chóralnych, ćwiczeniami wojakowemi, pracą ogrodniczą; 3) młodzież rzemieślniczą otoczono szczególną opieką, oddając jej wyłącznie park w każdą niedzielę; 4) boiska rozsiarano w piękny park, uczęszczany tłumami przez publiczność, która znajduje tam sposobność do poznania gier ruchowych i przekonała się o ich wartość.

Przykład, stworzony przez dra Jordana na błoniach krakowskich, niedługo też pozostał edyktowanym. Zaświadcza po roku 1903, kiedy to Towarzystwo zabaw ruchowych wprowadziło do gier młodzieży nazwę gimnazjum współzawodnicstwa sportowego, dotąd jej obcy, warunkiem zamieszkania do gier, a wraz z nim i Boisk Ogródów Jordanowskich. Dodał też tych instytucyj, rozszkolenych po wszystkich częściach Polski, wynosi dwadzieścia kilka instytutów z lat ostatnich brak dokładnych danych. Wszystkie one poszły w głównych zarysach za swym pierwowzorem. Tytuł działalność osobista założycieli mało gdzie tak silnie się zaznaczyła: byli nim coraz, częściej nie tylko prywatni, lecz urzędowni (głównie szkoły, szczególnie Towarzystwa i t. p.). Wyjątki pod tym względem stanowi m. i. działalność szkolnych pedagogów w rodzaju dyr. Skupiewicza w Koloży i Kowalskiego w Nowym Sączu. Ofiarowali

## PARK WICJOSI DZ. JORDANA

W KRAKOWIE

1. Boiska do gry w piłkę nożną, 2. Boiska do gry w piłkę ręczną, 3. Boiska do gry w piłkę siatkową, 4. Boiska do gry w piłkę tenisową, 5. Boiska do gry w piłkę koszykową, 6. Boiska do gry w piłkę wodną, 7. Boiska do gry w piłkę siatkową, 8. Boiska do gry w piłkę siatkową, 9. Boiska do gry w piłkę siatkową, 10. Boiska do gry w piłkę siatkową, 11. Boiska do gry w piłkę siatkową, 12. Boiska do gry w piłkę siatkową, 13. Boiska do gry w piłkę siatkową, 14. Boiska do gry w piłkę siatkową, 15. Boiska do gry w piłkę siatkową, 16. Boiska do gry w piłkę siatkową, 17. Boiska do gry w piłkę siatkową, 18. Boiska do gry w piłkę siatkową, 19. Boiska do gry w piłkę siatkową, 20. Boiska do gry w piłkę siatkową.

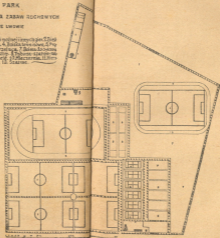


PARK

TRANŻYSTWA ZABAW ROZRYWICH

WE LWOWIE

1. Pole do gry w piłkę i koszyki 2. Stół  
do 3. Szachy 4. Bieżnia 5. Pole do gry  
w piłkę 6. Strzelnica 7. Bieżnia do jazdy  
konnej 8. Pole do gry w piłkę 9. Pole do gry  
w piłkę 10. Pole do gry w piłkę 11. Pole  
do gry w piłkę 12. Stół

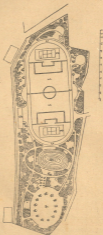


wzrostu wyraziła się też w zapisach, z których najwcześniejszy (E. Rasch) zapowiadł nową stolicę, Warszawę, sieć znakomicie wyposażonych i prowadzonych Jordanówek.

Pod liniami jeszcze względem północniejszej Jordanówki różnią się od pierwowzoru i to na swój korzyść. Park krakowski (patrz rycinę) nie miał potrzeby, w czasie swego założenia, wysyłać dokładnie powierzoną; toteż boiska zajmują tu stosunkowo niewielką jej część, reszta zaś służy jako ogród przechadzkowy. Te stosunki zmieniły się z rozwojem zamieszkania do góry i z przyrostem ludności, tak, że oddawna już młodzieży za klasno w parku i części jej zajmują bierzą sąsiedztwo. We wszystkich nowych urządzeniach tego typu łączą się z tem z górą, a listownie za wzory (szkoła i cieszęński) mogą posłużyć za typowe przykłady oszczędnego kształtowania terenu.

Spójność postępowania przy zakładaniu Ogródów Jordanowskich zależy przede wszystkim od rozmiarów danego miasta. W miasteczku małym (przykład: Cieszyń — patrz rycinę) wystarczy jeden ogród, w którym skupia się cała młodzież. W miastach ponad 100.000 mieszkańców należy zrobić co najmniej dwie instytucje tego rodzaju (wedle wielkości na przeciwnych krańcach miasta), a następnie jeszcze dużo w innych punktach obsiedlenia miasta dość boiska przykład: Łódź, ze zwojami dwoma Jordanówkami; Szkoła na Łyczakowie i Tow. zabaw ruchowych na Strzyżkowie. Miasto wielkie wymaga zupełnej decentralizacji — tak też

PLAN IM. ROKMA SIKORY W SIBIRY POD CIESZYNEM.



Plan opracował: inż. J. B. S. A. (Sikora)  
Architekt: inż. J. B. S. A. (Sikora)  
Cieszyn, 1900.

postąpiła Warszawa ze swoimi działawcami Ogrodami Rana, rozmieszczonymi w różnych częściach miasta. Mimo to, zarząd w Warszawie pozostał jednolitym dla wszystkich ogrodów.

W poprzednim rozdziale omówiliśmy już ogólne warunki położenia i urządzenia boisk. Teraz dodamy, że najpiękniejszą troską przy planowaniu ogrodu musi być zapewnienie dostatecznego obszaru dla gier „wielkich”, t. j. wymagających dużej przestrzeni. W tym celu staramy się przede wszystkim o założenie dostatecznej ilości boisk Nożnej, oferując pod nie wszystkie części terenu, które nadają się do tego bez zbyt kosztownej nawalicy. Niezapomnie też będzie pozostał zapas odpowiedni na ten cel przeznaczony na przyszłość, wobec szybko wzrastającej ludności miast wiejskich (przykład: przestrzenie oznaczone „7” na planie parku Tow. Zab. Rach. w Łowoszu). Boiska te mogą służyć także gróm „mniejszych”, np. 4 boiska palantowe mieszczą się naprzeciw jednego boiska Nożnej, podczas gdy odwrócić, przestrzeń taka rozbita stała na male boiska nie dołoży się już być dla Nożnej.

○ Na teren zawiera tej przestrzeni pagórkowatą i szczytową, może ona służyć znakomicie działaniom higienicznym (obochronie, podchodzenie, tropienie i t. p.; przykład: Tarnów). Tam, gdzie stosunki terenu nie dozwolają na pomieszczenie boisk Nożnej, zakładamy boiska uzupełniających rozmiarów, służące gróm młodszyom i ćwiczeniom boiska atletycznym (brzo, skoki) oraz gimnastyce. Na

brzegach boisk sadzimy szereg drzew, tam zaś, gdzie się boiska ze sobą stykają, należy je przegradzić alejami drzewnymi (jak to widział na planie parku lwowakiego). Poza to nie jest dobrze zbyt wiele spieszyc się z zatrzewienieniem terenu, aby nie trzeba niszczyć drzew w razie potrzeby zakładania nowych boisk.

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

Przynajmniej jedno z tych boisk okalamy ścieżką o obwodzie 400 m, a szerokość 6 m.

Jeśli niemo w sąsiedztwie rzeki stosownej do kąpiel i wioślarnia, zakładamy staw o wodzie przepływającej (przykład: Cieszyń, pała tyńca — i Sambor).

Wobec uzupełnienie całokształtu ćwiczeń daje też strzelnica (przykład: Kraków, Łódź); wraz z kąpielą, pływaniem i wioślowaniem nastąpi ona w czasie upałów letnich wiele zabaw bardziej ruchliwych. Jeśli zaś jest kryta, pomoże do wykorzystania czasu niepogody.

Z budynków, jakich wymaga dobrze urządzone Jordankowa, wymienimy przede wszystkim pawilon dla pomieszczenia młodzieży w czasie deszczu. Powinien on zawierać szatnia, schronienie na przeboje, halę gimnastyczną i natryski. W tymże budynku można pomieścić i mieszkanie, gdzie młodzieży korzystającej z parku wydaje się położyć skro na po cenach niskich. Jeżeli środki i stosunki miejscowe pozwalają pomieścić o trybunie

dla widów zawodów publicznych, wówczas najlepiej ją również połączyć z tym budynkiem, a także umieścić przy jednym z dłuższych boków boiska Nożnej, otoczonego bieżnią.

Nadto w pobliżu wejścia należy wznosić domek dozorczy, a powiatowy urząd tak rozmieścić, urządzić i strzykać, aby mimo niewielkiej odległości od boisk, nie zaszczycały ich powietrzem.

O konieczności dostarczenia młodzieży bawiącej się wody do picia, pisaliśmy już w poprzednim rozdziale. Nakłada ona na założycieli Jordanówek obowiązek niezbędnej rzetelności rozmieszczenia kranów wodociągowych, lub studzien z dobrą wodą. Hydranty dla strażniak boisk i ścieżek są również niezbędne.

Obok urządzenia Jordanówki, niemałej wagą jej cechą jest mała organizacja. W większych ośrodkach rzecz może iść w rządy (przykład: Kraków) lub specjalne stowarzyszenie.

W małych miastach najczystszej jest opierać o gniazda szkoły lub inne instytucje o celach polowych. W pracy organizacyjnej jedną z najważniejszych rzeczy jest wypracowanie przewodników zabaw. W tym celu corocznie na wiosnę wiosną (w czasie letni wakacyjnych) należy odbywać pod wytwornym kierownictwem *Klubu Przewodników gier*, trwający co najmniej tydzień, a obejmujący treściwe wykłady o hygienie i pedagogice gier, o zastosowaniu i prawidłach poszczególnych gier i o ratownictwie, a dalej ćwiczenia w grach samych i ich prowadzenie. Do kursu należy dopuszczać młodzież z wy-

szych klas szkół średnich, a zwłaszcza z seminariów nauczycielskich i tak zrobionym przewodnikiem poruczyć potem kierowanie zespołami działowy pod nadzorem naszego dobrego specjalisty. (Dzień obite środki na to pozwalają i np. w Warszawie), program ten rozszerza się znacznie, z wielką dla sprawy korzyścią.

## V. Technika prowadzenia gier.

### a. Losowanie.

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

1) Przy niektórych grach dzieci, chcąc zmałyć, kto z graczy ma objąć szczególną (jakąś rolę) tryć się. Nę w środku, kapeć towarzyszy i t. p., czynią to zaporną formułek, zwanych „*ogłoszaniem*”. Przy każdym słowie mówienia, przywódca dotyka jednego z graczy; na kogo przypadek oznaczony wyraz towarzyszy ostatni, temu wyznacza się odpowiednią czynność. Z wielkiego rękostwa mówienia przytoczamy tu tylko małą część. Pochodzą one prawdopodobnie ze starych zamawiań i formuł obrzędowych.

1. Czarny, czerwony, Czerwony, Czarny, Na kogo wypadnie, Na kogo być.

2) Wskazywanie mówianiem (od wyrazu „*nie*”). W takich sytuacjach brzmi je „*Krzysztof pastorem*”, „*Andrzejowiczem*” i t. p.

2. Elite, pekito, cukito me, Abel, tabel, dominé, Eto, peko, kostia gra (prawdopodobnie z Indii): Angito, pangto, cingto me, Habito, tabito dominet.

3. Janie, Janie, Fabijanie, Paskie konie na wyposie, W czerwonym kabacie; Zapytała pani matka: Jutro święto macie?

4. Ene, das, reko, Czwarte, linier, setis; Ene, das, raba, Czwarte, linier, dasa ze liczebników lat. unus, duo, tres, quattuor, quinque, sexi.

5. Iuki, pinki, Ludowinki, Ercy Max, Peterwas, Ty zejczelo biegi w lasi tibi; Ty jestrzobis lec no I. t. p.

2) Wzrost odbywa się przy prostych grach w piłkę (Kassa, Sparozny i t. d.). Przypuszczalnie ciska piłkę o ziemię lub o ścianę. Kto ją chwyci po odbiciu w locie, jest wyklęty i cianowany się podobnie o ziemię (Ściang), odstepuje na bok. Tak rzecz idzie dalej, aż przy piłce zostanie jedna tylko graca. Ten musi iść przy grze do środka lub pod ścianę, jako odgrypow.

3) Wymierzanie jest zwykłym sposobem losowania przy Palancie. Kieruje i grach pokrewnych. Odbywa się ono albo między oboma „matkami”, albo w grze bez matki. Można w nim udział wzięty uczestnicy. W pierwszym wypadku, matka „białych” rzuci palant drugiej („czerwonych”), ta chwyci go za górny koniec, obraca rękę i, nie zmieniając chwytu, ustawi palant pionowo wolnym końcem go górze. Tuż ponad chwyciem czerwonych chwyci zwód matki białych, potem zwód czerno-

nych i tak idą chwycami w górę, aż któraś chwyci koniec góry. Wtedy musi jeszcze, bez zmiany chwytu, dowieźć jego siły, oprowadzając palant 3 razy wokoło głowy, podtrzymując i chwytając w powietrzu (albo przesuwając próbując go 3 razy wybić z ręki).

Wymierzanie bez matki odbywa się podobnie, tylko chwytają wszyscy po kolei, jeden nad drugim. Kto chwyci za górny koniec, idzie podbijając.

4) Przy Ściance używają też innego losowania palantem. Wszyscy chłopcy stawiają swe palanty na podłożu stopy i rzucają. Kto najbliższy rzuci, idzie poza koło jako „pastorz”.

## b. Podział na obozy.

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

Lepiej jeszcze podział na obozy uczynić samym (możesz dla gier obywatelskich, więc np. prowadzonych na lekcyjach gimnastyki) i wykonać np. raz na półroczu, na pierwszej lekcji, potem zaś jedynie przeprowadzić pewne zmiany, lub podział postńczyć, jeśli siły okazały się zbyt nierównymi. Przyjem klasę, licząc do 30 uczniów, podzielimy

na 2 obczy; liczniejse klasy, na 4 obczy. W tym ostatnim przypadku, wybierają szczy uczniowie 4 metki; z tych dwie dzielniczse dzielą najpierw (jak wyżej) między siebie połowę klasę, resztę zostawiając do podziału dwóm drugim. Tak powstają dwie pary obczw, każda o mniej więcej równej sile.

Odsianki dla odróżnienia obczw starych są zbędne przy codziennych grach szkolnych, gdyż uczniowie doskonale pamiętają, kto gdzie należy. Przy zawodach mniej lub więcej publicznych, dobrze jest jedną przynajmniej stronę odznaczyć szarą (lub inną) barwą, zarzuconą przez ramie. Przy łapanie, Czarnym człowiekiem itp., chwytający odznaczają się obróceniem czepki dookiem (jakby odznaczają się obróceniem czepki dookiem) w tył, inną barwą, chusteczką na ramieniu itp.

### c. Zawody.

Zawody przyczyniają się ogromnie do rozszerzenia zamkowania na gronie a co więcej, są znakomitym bodźcem doskonalenia się w nich i ściślejszego przestrzegania prawideł. Będzie też korzystnym, począwszy od pierwszych klas szkoły średniej, nie tylko dozwalać na zawody, ale i zachęcać do nich. W obrębie klas (między obczami danej klasy) zawody można prowadzić silnie na lekcjach gimnastyki w porze cieplejszej, w zakresie gier, dla których starczy miejsca na boisku szkolnym. Od zwykłych gier będą się one różnić tylko tem, że nauczyciel zapowie zawody i każe ściśle zapływać

wyniki. O prowadzić obczw rozstrzyga suma wyników za szczyby okres (najlepiej całą porę roku, odpowiednią dla danej gry). Sumę tę oblicza się dwójako: na kredki i na wygrane. Przy pierwszym sposobie, dodaje się kredki, uzyskane przez daną obczw we wszystkich grach. Przy drugim dodaje się liczby następujące: każda wygrana — 2, nierozegrane — 1, przegrana — 0.

Ku końcowi pory (sezonu) danej gry można urządzić, dla klas szarych, zawody międzyklasowe, dla wydziałów zaś, prócz tego, zawody międzyskolne. Obczw, mający walczyć za daną klasę (jej obczw „przedstawicielski”) wybiera się z graczy, którzy odznaczili się w starych zawodach między jej obczami. Podobnie i przedstawicielami szkoły będą wybitni gracze zawodów międzyklasowych. Inicytywę zmuszamy uczniom; walczą ze sobą klasy i szkoły, których uczniowie wywołali przeciwników. Gdzie zamkowanie i uprawa większa, tam dla zawodów międzyklasowych (a jeśli można, i międzyszkolnych), najlepiej zaleca się następujący porządek. Gra każda klasa (wydział) z każdą po raz (najlepiej po 2 razy) i sumę wyników oblicza się „na wygrane” (patrz wyżej). Oczywiście tego rodzaju szereg zawodów wymaga wiele zachodu i dobrej organizacji, a pierwsze zawody muszą się odbywać już z początkiem sezonu.

Co do pór roku, dla Palanta np. i Piłki odpowiednią będzie wiosna, dla pięcioboku — lato, dla Nodnej angielskiej i polskiej — jesień. Zwykłe gry szkolne nie wymagają wcale ściślego brzmienia się



sezonów, tylko warunków ciepłoty danego dnia. Przy zawodach jednak na większą skalę jest to konieczne.

Sposób prowadzenia gier nowoczesny, t. j. zawodniczy (inaczej sportowy, czyli igrzyskowy) sprowadza się z widoma, często słusznymi przyczynami. Nie dotyczą one jednak istoty rzeczy, tylko błędne zastosowania. Zawody źle kierowane mogą prowadzić do rozmąglenia młodzieży i do jednostronności w wyborze gier (najczęściej do wyłącznego uprawiania Nożnej ang.).

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

Przy trudniejszych grach zawodniczych musimy ściśle rozdzielić przy odrębne pojęcia, które w mniejszych grach nie tak jasno występują: uprawianie gry, jej *twórczość* i *aktywę*.

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

Oba pojęcia pozostałe dotyczą obowiązków gracza wobec własnego obozu. Powinien nabyć pewnej wprawy w technice gry (biegu, rzutach, podbiciach i t. p.), a dalej staraniem jego będzie stosowanie się do pewnych zasad, ustalonych doświadczeniem, zasad taktyki, które rozumny podziałem pracy między towarzyszy obozu prowadzą do zwycięstwa. Kontrolę tu znów prowadzi wódcz obozu, zwany *naftą*.

#### d. Kary i nagrody.

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

Oboz nagród, istnieje jednak u ludzi i kary, uświęcone dawną tradycją. Chłopiec, który przegrał, odbiera taką karę w różny, zawsze jednak dobitny sposób: jestto poprostu bicie („Janie”), lub „czaplowanie” (kucie czapkami przez wszystkich innych), czy wreszcie „rostrzelanka” (czyli „koczmarca”). O tej ostatniej nieco pomówimy, gdyż jest ona bar-

dra rozpoznawczona wśród młodzieży szkolnej i można ją tolerować, jako niekiedy okazanie w rzutach piłką. Używa się w grach, gdzie uczestnicy otrzymują kreski ujemne (Dobki, Włokos i t. p.). Chłopiec, który pierwszy dotrze do umiarkowanej liczby kreszek, np. 10, staje twarzą do ściany, lub parkanu, a tyłem do towarzyszy. Ci kolejno kują go w plecy piłką z odległości 5 kroków, przodem każdy ma prawo do tyłu rzutów, że kreski mu braknie do dokończenia. Karą bywa też gra, zwana Ega.

#### e. Wykupno łanów.

Przy wykupie łanów „sędzia” może zająć od właściciela wykonania kłosa z następujących igraszek, rozpowszechnionych między dźwigaj polską różnych obok:

a) dla dźwigaj pięć obok: 1. Dyp. Dwoje dzieci staje naprzeciw sobie i, chwytając się za obie ręce, a stopy wysuwając wprzód, nachylają się wlecz. W tej postawie wciągają szybką w jedną i drugą stronę. 2. Kocz. Dwoje dzieci podaje sobie ręce, np. prawą, i wiruje, biegając wprzód dookoła. Gdy zaproszą do towarzysza więcej dzieci, powstaje wirujący kłosa, lub gwałtowny „kocz” w mazurol. 3. Pczak. Dwoje dzieci staje plecyma do siebie i, ujmując się nawzajem ramionami w przegibach łokciowych, każde z nich podnosi kolejno swego towarzysza, nachylając się wprzód. 4. Przecznąc się. Dziecko ujmując oburącz podbrzusiem kój postawiony lub ubliży pianowa, w wysokość

np. 30 cm. od ziemi i przeprowadza głowę i rękę pod ręce na drugą stronę, nie dotykając ziemi niczem prócz stóp. 5. Wzięć się. Kulanie dwójga dzieci, siedzących na końcach deski, podpartej w środku. 6. Zwałony most. „Most” tworzą dwa rzędy dzieci, obrócone twarzą ku sobie, przodem każde podaje obie ręce swemu *vis-à-vis*. Druga partya dzieci, w szeregu, trzymając się za ręce, podchodzi pod most, który się „wał”, t. j. udziela im lekkich uderzeń. Potem role się zmieniają.

b) Dla chłopców: 1. Baryły łocz. Chłopiec ślida na ziemi z nogami skrzyżowanymi, pochyla się wprzód i chwytając prawą ręką lewą nogę koło kostek i na odwrót, potem szybko łocz się wprzód. 2. Dyle stary. Stanie na rękach. 3. Kęgła bć. Chłopiec staje w postawie, ramiona wznosząc w górę ustos i rzuca się w bok, tocąc koło i dotykając ziemi kolejno ręką, np. lewą, potem prawą, nogą prawą, lewą i t. d. 4. Chłob pier. Jeden z dwóch chłopców klada się na wznak i wyciąga ramiona po ziemi wzdłuż telosca. Drugi staje na dłońkach pierwszego tworząc ku jego twarzy i oparłszy się rękami o podniesione i wyciągnięte końce nogi towarzysza, przeskokuje przez nie wprzód. 5. Włogosi łocz. Jeden chłopiec staje na przedzie jako wódz. Drugi, nachylony się za ręką, chwytając go za pas; na łokku tego drugiego wstawia łozci i ślida konno; za ręką cawoty, nachylony, trzyma za pas drugiego, na barku dźwigując łok jedźca (piętego chłopca) i t. d., półki chłopców starzy. Ten szereg jedźców bierze pod przewo

dem wodza, a Koczury. Dwaj chłopcy ustawiają się na czworokąt, tworzącami w przeciwne strony, stykając się z sobą podszewkami. Na ich plecy wskałużą i siadają kornio dwaj inni, też tyłem do siebie i zaczepiają się pod łokcie jak powyżej przy „pęczaku”. Potem dwoje przelazą w przeciwne strony, a jedźdocy, trzymając się mocno, przeciwdziałają temu. Po bokach stoją dwaj jeszcze chłopcy, chroniąc jedźdółów od upadku.

### I. Przybory.

Dla oznaczenia granic boiska, met i t. p., używamy chorągiewek barwnych, wbijanych dołotym, okutym kołkiem w ziemię. Drzewce chorągiewki powinno mieć przynajmniej 1½ m. długości; górny koniec łopy; prostoczyk barwy jasnoziel. Prócz tego, przy grach igrzyskowych, a zwłaszcza przy zawodach, oznaczamy dokładnie granice i inne linie, polecając (z konieczności ogrodowej, bez siłki murawę pod aszur, na szerokości decymetra, milikion wapiennym.

Półka dęta dla nożnej ma około 30 cm. średnicy, kształt kieliszy; składa się z duszy gumowej i okrywy skórzonej. Młodzieli powinna się noszyć nadymała piłę osobną pompką, sprężyniała półką „duszą” i utrzymywać siódrę w dobrym stanie (przez napuszczanie jej tuzaczem). Do piętówki i koszykowej używa się takieje piły, lecz o okrywie cięższej. Piła jest dzieł wyrobem fabrycznym, na wól można ją zastąpić pęcherzem, obażytem słodką,

Półka polska ma średnicę około 7 cm. Najpraktyczniej sporządza się ją w ten sposób: korek z butelki (lub mały balonik) obwija się krajką szliska, aż powozanie kula pożądaney wielkości. Teraz krajkę się obczywa różni dla trwałości. Teraz krajkę barwą bawelną, jeśli piłka przeznaczona dla dzieciąt, lub młodszycy chłopców. Aby była przydatną dla chłopców starszycy, posyła się ją do szewca, który opatruje piłę pokręsną skórzaną z 4 lub 8 kawałków. Młodzieli wiejska zwykłe sporządza piłę z sienci byłdziej, którą zwilża i „pił” łoczyc między dłońmi, dodając coraz nową warstwę.

„Lanki” i „półlanki” fabryczne są droższe i gorazce, gdyż za daleko leżą, zbyt łatwo się gubią i trudniej je chwycić, bo odszkują od ręki. W jeszcze wyższem stopniu posiadają te wody piłki kauczukowe, sporządzone w domu (przez nawojenie sznurków kauczuka na cukier i wygotowanie w mleku). Piłka dęta (benisowa) też nie nadaje się do gier w nas opisanych.

Pałant jestto kij z drewna miękkiego dla chłopców młodszycy, z twardego dla starszycy, długości 80—100 cm. o przekroju kołistym (3 cm. średnicy), albo prostokątnym z zaokrąglonymi krawędziami (3x4 cm.). Pałantów powinno być zawsze kilka pod ręką, aby gracze mogli je dobierać wedle upodobania. Używanie (dla początkujących) łopatek zamiast pałantów do szczygo nie prowadzi; łopiel, gdy chłopiec odrazu próbuje podbić wla-

liczmem narodziłem. Natomiast dla dziewcząt koniecznym jest użycie do podbijania np. rakiety tenisowej.

Pałki (ogrynlaczki) do Kręga, są to kije o średnicy 4 cm, długości 1 m, a dołu nieco zahryzwione.

Opis innych przyborów znajduje się przy grach poszczególnych.

## VI. Niektóre nazwy, znaki i skrócenia.

Golebiowskiemu cenny zbiór gier i zabaw (1931) nie podaje rozpowszechnienia poszczególnych gier, ani okolic, z których one pochodzą. Dlatego uważa: „gra opisana u Golebiowskiego” zrealizowa od podania tych szczegółów.

Agryszko — sport.

Kop — kopnięcie.

Maz. — Mazowsze.

Małop. — Małopolska.

Piąk i piąka nazywano w dawnej Polsce przybory, które noszą autorowie zwłą „piąka duża i mała” (germanizant).

Krzyż, według starłego słownictwa gimnastycznego, jest ustawienie graczy w jednej linii obok siebie.

Szereg — to samo, tylko gracze stoja jeden za drugim. Skupienie dwóch szeregów w odstępie pół kroku od siebie, daje dawnyżąd i dawnyżerog.

Wielkop. — Wielkopolska.

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

## B. Część szczegółowa.

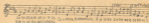
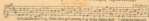
### I. Zabawy i gry ruchne. (Karawady).

Za mną, za mną, pięknie koło!  
Opiewając mi wesole;  
A ty się czuj, czyja kole,  
Nie walczyć mić wydeć wołaj.  
J. Kochanowski.

#### 1. Ptaszek.

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

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



Lata ptaszek po ulicy,  
Zbierni sobie garść perzency;  
A ja sobie stoję w kole  
I wybieram kogo wołaj.  
(Lub: Co zbiera, dziołkiem kole,  
A ja sobie ciebie wołaj.)

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

### 2. Bąk.

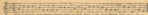
Gra dzieci wiejskich pow. białostockiego (Litwa), odpowiednia dla ogródków dziecięcych (także wstęp do poprzedniej).

Jak „Płaszek”, tylko dzieci, zamiast piosenki, wołają na środkowego: „Bąk, myj się i pacierz mów”. Ten ruchami nadąża za czynnościami, potem nagie dobiera sobie parę.

### 3. Chusteczka jedwabna.

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

Dziewczyna tworzą koło, trzymając się za ręce; jedna stoi w środku koła. Wszystkie, krząc, śpiewają:



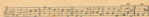
Mam chusteczkę, mam jedwabną, komuś podaruję?  
Hogo lubię, kogo Kocham, tego poszukuję.

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

### 4. Baran.

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

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce. W środku jeden z uczestników, jako „baran”. Koło obraca się w taki sposób, złożonego z zapętlonych rąk i odpowiedni barana. Po każdej zmianie baran stara się na czworakach wydobyć z koła pod ręce współuczestnicy. Gdy mu się to uda, wówczas ten z grzecz, który go przepuścił pod swoją ręką prawą, zamienia się z baranem na miejsca.



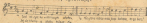
Wskazywanie rąk, które są w środku koła, wzniesienie rąk, które są w koło.

Gdzieś to bywał (O czarny baranie? O)  
O! We myślisz, we myślisz, mój mój panie (O)  
Cóż tam robił, cz. b. ?  
Miał mąkę, miał mąkę, m. p.  
Cóż tam jadł, cz. b. ?  
Kłosał z mączeczki, m. p.  
Cóż tam pił, cz. b. ?  
Miał mleczko, miał mleczko, m. p.  
Odział tam sypiał, cz. b. ?  
Na piecu, na piecu, m. p.  
Jakże się bał, cz. b. ?  
Bap, cup, cup, bap, cup, cup, m. p.  
Jakżeś się bał, cz. b. ?  
Hogasa do lasa, m. p.

### 5. Stoi różyczka.

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

Ustawienie jak w grach poprzednich. Dziewczyna, krążąc w kole, śpiewa:



Stoi różyczka w mirtowym wienku,

Tej się kłaniają, gdyby kęszyciu.

(1) Ty różyczko dobrze wiesz,

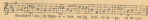
Kogo kochasz, tego bierz! (2)

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

### 6. Mał i żona.

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

Ustawienie jak w grach poprzednich. Dziewczyna grająca rolę „męża” stoi wewnątrz koła i śpiewa, naprzemiennie z chórem towarzyszek, tworzących koło:



MAŁ: 1. Nie widzieliśmy, nie słyszeliśmy  
Twojej żonki (1) na targu (2) ?

CHÓR: 2. Nie widzieliśmy, nie słyszeliśmy,  
waszej żonki (1) na targu (2)

MAŁ: 3. A kupięc ja jej ładny chusteczek,  
żeby mi szła (3) do domu (4)

MAŁ: 4. Jak 1.

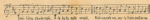
CHÓR: 5. Jak 2.

MAŁ: 6. A kupięc ja jej ładny fartuszek,  
żeby mi szła (1) do domu (2)

Potem kupuje pierścienki, trawki i t. p. Wreszcie przy wyrazach „a kupięc”, uderza w rękę jedną z tworzących koło, która idzie na miejsce „męża”, o ile nie wzięła ręki w parę.

### 7. Konopki.

Zabawa dzieci w miejscach i wiejskiej w Małopolsce i na Mazowcu, znana też w Kaszubach pod nazwą „żorwa”; odpowiednia dla ogrodników dziecięcych i niższych klas szkół początkowych.



Bawiliśmy się w konopki,

Ale były male konopki;

(1) Male nas, male nas,

Więc ty (np.) Hania chodź do nas! (2)

Po tych słowach dzieci dobierają jednego uczestnika, a następnie znów krążą i śpiewają itd., aż wszystkie wejdą w skład koła. Wtedy zaczynają śpiewać tę samą piosenkę z tą zmianą, że w miejsce wyrazów „male” i „male” wstawiają „duże” i „duże”.

a zamiast „chodzi do nas”, śpiewają „idź od nas”; po każdej tej zwrotce wydalają z koła po jednym dziecku, aż zamieszają się do rozmiaru pierwej.

W powieści sierpkiem (Maz.) zaczyna ją zabawa dwie osoby, podając sobie ręce prawe (lub lewe) i wirują koło osi, przechodząc przez ręce złączono. Uczestnicy przystępujący kiada prawą (lewą) rękę na złączono rękę poprzedników i tworzą się wirująca gwiazda o urozastającej (o polem malkicji) kółci promieni (jak figura, zwana „krzyżem” w mazurach).

### 8. Sroczoła,

Zabawa dziewcząt wiejskich pow. Złoczowskiego (Małop.), odpowiednia dla ogródków dziecięcych i silniejszych klas szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło, a wewnątrz niego staje jeden z uczestników. Wszyscy śpiewają:

Latała sroczoła po zielonej trawce,  
A za nią sroczoła po dużej murawce.

Hej, hej! mała nas,

Orzecza panno (grzeszny chłopca), chodź do nas!

Z temi słowami włączają środkowego do obrotu koła. Potem śpiewają tę samą pieśń, zmieniając tylko w dwóch ostatnich wierszach wyraz „mała” na „duża”, a „chodzi do nas” na „idź od nas” — skierowują linie dziecka do środka koła i t. d.

### 9. Zameczek.

Zabawa dziewcząt wiejskiej pow. Słomianowskiego (Małop.), odpowiednia dla szkół wiejskich początkowych i najmłodszych klas szkół średnich. Dziewczęta tworzą dwa koła, wirujące obok siebie i śpiewające naprzemiennie:

Mamy piękny zameczek,

Pani Róża z różami.

A nasz jeszcze piękniejszy, Pani i t. d.

Ale my go zburzymy, - -

A my odbudujemy, - -

Wyjmiesz jedną cegłę, - -

Którą cegłę wyjmiesz, - -

Najpiękniejszą w zamczeczku, - -

A jakże jej na imię? - -

Imię jej jest (paj) Marysia, - -

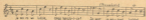
Wymienisz imię jednej z uczestniczek drugiego koła, pierwsze koło odwiera się i włącza nazwaną w swój obwód. Powtarza się to tak długo, aż drugie koło zamknie.

### 10. Jazwóć.

Gra dziewcząt wiejskiej i wiejskiej powiatu w Polsce (ta i dawniej pod nazwą „Mostu”); odpowiednia dla szkół początkowych.

Dwie dzieci staje osobno, jako „prawowit iudzie”, i ustawiają się w tajemnicy przed resztą uczestników, które z nich ma być „aniołem”, a które „czartem”. Potem ustawiają się obok siebie i podają sobie ręce za pośrednictwem wstęgi lub

chustki, tworząc w ten sposób bramę. Koniec wstęgi, ukryty w ręce „czarła”, jest zwłoczony w węzeł. Pozostali uczestnicy stają naprzeciw bramy i zadają szereg pytań, na które jaworowi ludzie odpowiadają:



1. Jaworowi ludzie, czego tam stoicie? Jawor, jaworowi ludzie!
2. Słotny, słotny, mosty budujecie. Jawor itd.
3. Z czego budujecie, z czego je pleciecie? Jawor itd.
4. Z dębowego ślicia, z brzoźowego ślicia. Jawor itd.
5. Dajcie nam tam, dajcie stado koni przegnać, jawor, karę przajeżdżać!
6. Damy chętnie, damy, jedno zatrzymamy. Jawor itd.

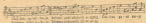
Po tych słowach dzieci szeregiersi, trzymając się za ręce, przechodzą pod bramą. Jaworowi ludzie przepuszczają wszystkich, prócz ostatnich, które odcinają od reszty wstęgi, pytając: „do kogo przychodziesz — do Hani, czy do Marysi?” lub: „do Jabłki, czy do gruski?”. Dziecko wybiera i stosownie do tego staje po stronie anioła lub czarła. Potem znów pleciska, podchodzą i odcinanie po jednym dziecku tak długo, aż zostanie tylko dwójce ostatnich (którzy przy następnym grze są jaworowymi ludźmi). Wtedy wyjątko się tajem-

nica. Czterech rozpędza swoją gromadkę razami szarfki, związanej w węzeł, aniol zaś ze swymi raduje się i tańczy.

### 11. Liwu gąski.

Zabawa dziełszy wiejskiej w Wiedkopolacu, odpowiednio dla szkół średnich żeńskich.

Osieknęła stąja w dwuosobgu, chwytając się parami za ręce. Ostatnia para (8 na rycie), obszednuy z boku dwuosobgu, przechodzi pod rękami pierwszej, wybijając rękami nad głowę. Potem okręta znów dwuosobgu drugą stroną i przechodzi z tyłu pod ręce wszystkich par po kolei, aby wreszcie ustawić się przed pierwszą. To samo powtarzają kolejno inne pary ła więc 5, 4, 3, 2, i na rycie! Przylem śpiewa:



1. Liwu, liwu, gąski moje,  
 Pojadziemy przez obocze;  
 Boć moje gąski siodoby nie uczynią,  
 Skłodowa zjedzą, wody się napiją,  
 Liwu, liwu, gąski moje!
2. Liwu, liwu, gąski moje i t. d.  
 O mój Januszeku, bądźcie dla mnie łaskaw,  
 Nie zaimaj mi gąsek, kiedy idą na staw.  
 Liwu, liwu i t. d.



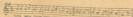


1. Lwa, lwa, gąsiki moje i t. d.  
 Bod moje gąsiki nie uczynią szkody,  
 Idą do staweczka, napiją się wody,  
 Lwa, lwa i t. d.

### 12. Zelman.

Zabawa, rozpowszechniona wśród dzieci  
 i młodzieży wiejskiej różnych stron Polski; odpo-  
 wiedzi dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta, wzięwszy się za rękę, stoją  
 w dwóch rzędach naprzeciw siebie; rzędy te śpie-  
 woją naprzemiennie, przyczem rząd śpiewający idzie  
 naprzód, drugi zaś celi się. Jeden z nich (A) przed-  
 stawia orszak Zelmiana, drugi (B) orszak dziewczę-  
 cy na wybitnie.



Wzrost, 180 cm, ciężyła, 50 kg, ciężyła, 50 kg, ciężyła, 50 kg

Śpiew: A. Jedzie, jedzie<sup>\*)</sup> Zelman,  
 Jedzie, jedzie jego brat,  
 C) Jedzie, jedzie wszystkie jego  
 rodziny! C)

B. Czego chce Zelman,  
 Czego chce jego brat,  
 C) Czego chce wszystkie jego rodziny? C)

A. Grzecznej<sup>\*\*)</sup> panny Zelman,  
 Grzecznej panny i t. d.

B. C) Jeszcze panna nie gotowa, C)  
 C) Jeszcze wyprawa nie uszyła, nie  
 uszyła C)

Pójdej przez Zelman i t. d.

A. Grzecznej panny Zelman i t. d.

B. Na jaki chleb Zelman? i t. d.

A. Na cygański Zelman i t. d.

B. C) A my panny nie mamy, C)

C) Na taki chleb nie damy, nie damy C)

Pójdej przez Zelman i t. d.

A. Grzecznej panny Zelman i t. d.

B. Na jaki chleb Zelman? i t. d.

A. Na pański chleb Zelman i t. d.

B. C) A my panny mamy, C)

C) Na taki chleb damy, pannę damy C)

Wróć się, wróć się, Zelman i t. d.

Po każdej warcie orszak Zelmiana podcho-  
 dzi szeregiem pod wzniesione ręce stojącego naprze-  
 cież rzędu; ten przepuszczają wszystkie dziewczęta,

<sup>\*)</sup> Lubię porządkować (zastroszczenie słowopiskania)

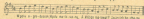
<sup>\*\*)</sup> Grzeczna po starop. zam. pójdej.

prócz osiemnastu, którą przyląca do siebie. Zabawa kończy się, gdy osoba Zielana znajduje do dwóch osób. Liczbę zwrotek można zmniejszyć stosownie do liczby uczestników, dodając szczególne wyprawy (szalenka, chusteczka, baciłki i t. p.) lub różne rodzaje chleba (chłopski, kaszący, królewski i t. p.).

### 13. Ogroduszek.

Zabawa dla dwójki w Londyńskiem, odpowiednia dla osób początkowych i średnich biegłości.

Dzieci, wzięwszy się za ręce, ustawiają się rzędem w półkole dłońmi pełną na rycielek. Potem jedno ze skrzydłowych zaczyna pochód po linii wężykowej linia kropkowana na rycielek, prowadząc za sobą linie, przyczem drugie skrzydło zostaje na miejscu. Oboje odwróciwszy półkole od tyłu, dzieci przechodzą pod brzoś z rękami drugie skrzydłowe i jej naprzeciw i wracają w ustawienie pierwotne. Potem drugie skrzydło zaczyna taki sam pochód i t. d. Przez cały czas śpiewają:



A polu w polu ogroduszek, w polu malowany, A kto go malował? Jesieniek kocharny.

W polu ogroduszek, w polu malowany,  
A kto go malował? Jesieniek kocharny.  
A w tym ogroduszek czerwone gwóźdźki:  
Zaprzęgi Jesieniek ciawce koniki!  
A jak je zakładać, kiedy się plażą?  
Ciąpki zań dziewczynie, kiedy jej ślub dają!

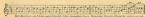
Jeżozno nie dawaj, nie będą dawaj,  
Wszystkie przepięknie będą za nią pląsać!  
A gdy będą dawaj, pójdę ja też za nią,  
Trzeba się przypatrzeć, czy jej ładnie pania.



### 14. Ojciec Wirgiliusz.

Gra powstająca wśród dwójki niejakiej i wiejskiej, pod różnymi nazwaniami (O. Wirgiliusz, Jacenty, Gergiele i t. p.), odpowiednia dla ogólnie dziecięcych i osób początkowych.

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



Ojciec Wirgiliusz uczył dzieci swoje, A miał ich tylko sto czterdzieści troje: (:) Najlepiej dzieci, najlepiej, ha, Różeć to, co i ja! (:)

Ojciec Wirgiliusz uczył dzieci swoje,  
A miał ich tylko sto czterdzieści troje:  
(:) Najlepiej dzieci, najlepiej, ha,  
Różeć to, co i ja! (:)  
Po tych słowach środkowy wykonuje jakiś ruch (nachyla się, skacze i t. p.), a wszystkie

dzieci go naśladować. Kto się spóźni, lub nieprecyzyjnie naśladowuje, zamienia się na miejsce z O. Wirgilszarem.

### 15. Janowa.

Gra dziełową wiejskich niektórych okolic Mazowsza i Kujaw p. n. „Stryjenka”. Zastosoowanie jak poprzed.

Jak poprzed, tylko grać w średnie koła nazywa się „Janową”, a pięć brzozi:



Co Janowa robiła,  
Kiedy sobie podpisa?  
Ujęła się do pasa,  
Zawołała: Hop za nas!

Prócz obowiązkowego naśladowania ruchu, jako Janowa wykonywa po odpierwanu pięćdziesiąt, dzieci ilustrują też ruchami ostatnie dwa wersy, uginając się w pasie i skacząc.

### 16. Rzemióska (Muzykant).

Gra dziełową wiejskiej powiatów Ropczyckiego i Rzeczowskiego (Małop.), odpowiednia dla ogródek dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci stoją dookoła towarzysza, którego wybrały na „sędziego”. Ten nadaje każdemu z nich

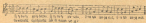
jakieś rzemiosło; potem zaczyna naśladować ruchy, właściwe np. kowalowi, stojąc naprzeciw sędziego. Jestto hasło dla każdego do zajmowania się swym rzemiosłem. Jeśli np. szwarc zmyli się i powtóży ruch kowala, daje karę. Trwanie gry jak poprzed.

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

### 17. Mak.

Zabawa dość powszechna, zwłaszcza po miesiącach; odpowiednia dla ogródek dziecięcych i szkół początkowych.

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



1. Oj, ty maly gólgibeczo,  
Oj, ty maly ptaszku,  
Czy wdziałeś, czy słyszałeś,  
Jak to maczek sięją?  
tj Oto tak sięją mak tj

(Dzieci ruchami naśladowują siebie).

3. Oj, ty biały gołębceku,  
Oj, ty mały ptaszku,  
Czy widziałeś, czy słyszałeś,  
Jak to maczek rośnie?  
() Oto tak rośnie mak ()

(Podnoszą ręce w górę).

3. Oj, ty i t. d.  
Jak to maczek kwitnie?  
() Oto tak kwitnie mak ()

(Wnoszą ręce, składając i rozstawiając dłonie).

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

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

5. Oj, ty i t. d.  
Jak maczek zbierają?  
() Oto tak łamią mak ()

(Odpowiadając ruchy łamiący).

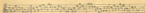
6. Oj, ty i t. d.  
Jak to maczek jedzą?  
() Oto tak jedzą mak ()

(Naśladują wytrząsanie makówek na dłoń i jedzenie maków).

### 18. Królewna.

Ona dzwoniąc wiejskich w niektórych okolicach Małopolski, odpowiednia dla dzieci początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dziewczęta tworzą kółka, obracając się w tańc splewa. W środku kółka znajduje się królewna, która po każdej zwrotce ptasia wydaje swym dworzankom rozkaz albo słowny, albo gwizdkowy, albo cichy (wskazując do wyświecenia zastępu). Kto rozkaz mylnie wykona, lub się spóźni, zamienia się z królewną na miejsce. Rozkaz błędnie wydany jest nieważny.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

- () A wiem ci to ja, wiem ()  
Jedną chłupieczkę, Hej nam, hej!  
() A w tej chłupieczce ()  
Są dwa okiemaczkę, Hej i t. d.  
() Przy jednym okiemku ()  
Wiązanko reciana, Hej i t. d.  
() Przy drugim okiemku ()  
Dziewczyzna kochana, Hej i t. d.  
() Co ona tam robi? ()  
Szyje na pawłódze\*, Hej i t. d.  
() Kemu ona szyje? ()  
Królewnie niebódze, Hej i t. d.

\* Pawłoga — materya jedwabna.

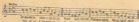
o A co jej też za to o  
Królowa daruje? Hej i t. d.

o Złoty pierścieneczek o  
Ruciawy wianuszek, Hej i t. d.

### 19. Wybór.

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

Dziewczęta tworzą koło, które obraca się przy  
śpiewie. Gdy pieśń opisuje czynności lub właści-  
wości różnych zawodów, uczniuszki ilustrują je  
odpowiednimi ruchami, począwszy od koła wia-  
dzą i wirują.



Tam w sudeczku liście opadają,  
Jużci mi, jużci konarsz rają;  
Kowal huje młotem,  
Zalewa się potem,  
Nie chce, nie pójdę,  
Nie po mojej woli.

Tam i t. d.  
Jużci mi, jużci rymarza rają;  
Rymarz ciągnie skóry  
Zębami do góry,  
Nie chce, nie pójdę i t. d.

Tam i t. d.  
Jużci mi, jużci bednarza rają;  
Bednarz siedzi w dziurze  
I obróca strażę,  
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.  
Jużci mi, jużci ówczarza rają;  
Ówczarz pędzi owce,  
Obje go kto chce,  
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.  
Jużci mi, jużci ślusarza rają;  
Ślusarz robi klacze  
I też sobie tłumce,  
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.  
A jużci mi, jużci grajka rają;  
Grajek rychło wstaje,  
Na dzień dobry graje,  
Nie chce i t. d.

Tam i t. d.  
Jużci mi, jużci ówczarza rają;  
Ówczarz idzie w pole,  
Oj to, to ja wolę,  
Chcę go i pójdę,  
Bo po mojej woli.

### 20. Wdowa na wydaniu.

Ona drzewcał wiejskich niekórych obok  
Małopałki, odpowiadła dla soból średnich zab-  
skich.

Delawcyta tworzą koło, obracające się  
wśród śpiewu; w środku koła wdowa, na obwodzie  
jej córki. Śpiewają naprzemián:

— Przyjechali do nas ludzie  
Matko nasz! —  
Przyjechali i t. d. Duszko nasz!  
— POCO oni przyjechali,  
Dzieci moje?  
Poco i t. d. Duszki moje?  
— Czy nie pójdziesz za kórego  
Matko nasz!  
Czy nie i t. d. Duszko nasz!  
— Jakże oni wyglądali  
Dzieci moje?  
Jakże i t. d. Duszki moje?  
— Stary, stary, starusienki,  
Matko nasz!  
Stary i t. d. Duszko nasz!  
— Ja nie mogę już na nogi  
Dzieci moje!  
Ja nie mogę i t. d. Duszki moje!

Podobnie śpiewają: głuchy, chromy, doda-  
jąc za każdym razem odpowiednie rzędy; potem  
młody. Wtedy wdowa, która walczyła przy po-  
przednich zwrotkach, postakuje, śpiewając:

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

Wreszcie wychylają z koła ponad ręce swych  
córki; ta z nich, lewą ręką wdowa prze-  
skoczyła, idzie na jej miejsce w środku.

## II. Zabawy i gry taneczne.

Tam takie piosny z ukłony,  
Tam czar, tam i gościony,  
Jan Kochanowski

### 21. Przepiółka.

Gra rozpowszechniona w całej Polsce, naj-  
częściej jako część składowa obrzędów weselnych,  
w wielu odmianach. Odpowiada, w postaciach  
prostych, dla szkieł poczytelnych i najłatwiej-  
szych szkół średnich, w trudniejszych zaś wariantach — dla kl. III—VIII szkół śr. katolickich.

Tańczą ją najczęściej krótkim mazurkowym, np.:



W Małopolsce tu i ówdzie też jako krakowiak:



— Uciekła mi przepióreczka w prosa,  
A ja za nią nibobraczek boso;  
Terzaby się pani matka spytał,  
Czy pozwoli przepióreczkę schwytać?

— A schwytałaś mój syneczku, schwytałaś,  
Tylko się jej pióreczek nie tykał.  
— A jakże ja, pani matko, schwytałaś,  
Kiedy się jej pióreczek nie tykał?  
— Trza zasławić, mój syneczku, stęci,  
— To ci sama przepióreczka wieci.

Odzielnie gdzie śpiewają słowa bardziej żartobliwe:

Uciekła mi przepióreczka w żyto,  
A ja za nią z łuszą rabita,  
Uciekła mi przepióreczka w prosa,  
A ja za nią, depu, depu, boso.  
Uciekła mi przepióreczka w les, w les,  
A ja za nią, depu, depu, bos, bos,  
Uciekła mi przepióreczka w kartofle,  
A ja za nią popadł pantofle.

a) Najbardziej rozpowszechniony sposób tań-  
czenia Przepiórki polega na tem, że wszyscy  
uczestnicy, podz dwa, ustawiają się w dwa rzędy  
naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Rzędy te  
wykonują niewielkie posunięcia wprzód i w tył,  
podczas gdy jeden z oddzielonych tancerzy („my-  
ślawy”) ściera drugiego („przepiórkę”) pomiędzy  
i ponz rządami. Gdy myślawy ściepie przepiórkę,  
występuje druga para i t. d. aż do końca. Do tań-  
ca przystępuje chór obu rzędów.

b) W powiecie Żakowskim (Mała karczka para,  
przed gonibą, tańcy wzięli oba rzędy) które  
się wtedy zbliżają ku sobie tak, że myślawy bie-  
gnie po jednej ich stronie, przepiórka zaś po dru-

gię, a obie trzymają połączone ręce nad głowami stojących w rzędach towarzyszy. Przygodnie rądy przekładają myśliwemu, a pomagają przepiórce, która, wtulając, klaszcze w dłonie. Gdy myśliwy chwycił swą zdobycz, role się zmieniają: przepiórka staje się myśliwym i rozduwał.

o W powiecie Śierpckim (Maz.) tańczą znów inaczej. Przy świetle wieczornego wiersza plełni wszyscy uczestnicy ustawiamy się w dwa rzędy, które posuwają się ku sobie i cofają. Przy drugim wierszu, każdy tancerz łączy się w parę ze swem vis-à-vis i tańczą parą za parą; przy trzecim wierszu jak przy pierwszym i t. d. aż do końca. Przepiórka prawi tu być gra, a jest zabawą, czy figurą taneczną.

## 22. Gąsien.

Gra opisana przez E. Gołębiowskiego w r. 1831, odpowiednio dla szkół średnich żeńskich.

Dobowcyta, w liczbie parzystej, tworzą kole, trzymając się za ręce, i wirują kołkiem tanecznym. W środku znajduje się jedna nieparzysta, której zadaniem jest obrzydzenie figury tanecznej. Gdy wszyscy wykonać figurę zajęci, środkowa dobiera sobie parę, a za nią czyni to inne; kto został bez pary, idzie w środek (por. 1. „Pisarek”).

Do tańca śpiewają pieśń:

Kto mi moją gąsienkę ukradł,  
Jest złodziej,

A kto mi ją zaraz odda,  
Dobrodziej.

## 23. Pasterz.

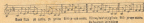
Gra weselna wzięta z pow. Kutnowskiego (Maz.), odpowiednio dla wybranych klas szkół początkowych i dla szkół średnich żeńskich.

Pary tańczą wolec jedna za drugą, w środku zaś stoi nieparzysta „pasterz”, z którą w rękę, którym od czasu do czasu odwraca po 3 razy w podług. Na to hasła tancerze posuwają ręce i szukają innych par; czyli to i pasterz. Kto zostaje bez pary, jest pastercem w grze następniej.

## 24. Róża.

Zabawa dziełeczko wiejskich, odpowiednio dla szkół średnich żeńskich, mała w dwóch odrębnych postaciach:

a) Na Mazowszu dobowcyta tworzą kole, trzymając się za ręce, jedna zaś zostaje wewnątrz kole. Wyczerpiecie śpiewają:



1. Wyczerpiecie (C) do tańca (C)  
(lub: Czytaj Różę po ganku)

(C) W lilijowym wianku (C)  
Różowy kwiat na jej głowie,  
Ma trawuszkę — jak ja) dobrane  
(C) W lilijowym wianku (C)

2. A kwiat mam ty się ukłonić (C)  
(C) W lilijowym wianku? (C)  
— Różowy kwiat i t. d.



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

1. A kogóż mam ci pocałować? (1)

(1) W ilijowym wianku? (2)

Różowy koła! i l. d.

Róża całuje (tu powstrzymaj) tę samą, której  
się kłaniała; koło obraca się dalej przy śpiewie:

2. A z kimże mam ci potańczyć? (1)

(1) W ilijowym wianku? (2)

Różowy koła! i l. d.

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

b) W Krakowskim zabawa zaczyna się jak  
pod a). Po przedśpiwaniu pierwszej zawodzi jednak.  
Róża wybiera sobie towarzyszkę do środka koła,  
potem znów śpiew pierwszej zawodzi, druga zaś  
wybiera trzecią i t. d., tak, że wewnątrz koła two-  
rzy się drugie koło. Gdy w koło wewnątrz jest  
już dziewcząt tyle, co w pierwszym, przechodzi  
ono na zewnątrz (pod rękami towarzyszek koła  
pierwszego), tak, że są dwa koła obok siebie.  
W drugim (nowym) koło śpiewają dziewczęta:

Toczy nam się toczy

Koło naszych oczu

Przejdźmy naj;

Idęmy się cieszyć,

Żeby Marka miła

Przytała do nas w kółko,

Potańczył w okółko.

Pęczę, pędzi, przysiaciśko,

Pędzi, pędzi do nas w kółko,

Potańczył w okółko.

Wzywane w ten sposób dziewczęta wchodzi  
po kolei w środek nowego koła.

### 25. Ksieni.

Zabawa dziewcząt wsijskich niektórych okolic  
Małopolski, odpowiednia dla szkół średnich żeń-  
skich.

Z początkiem gry tworzą się dwa koła: jedno  
wielkie z „ksienią” w środku, a jej córkami na  
obwodzie, obraca się wolno (chodzi, małejce,  
z 2-3 „wesołiczki”, wraja krótkim tajemczym  
Ksieni i wesołiczki śpiewają naprzemiennie (za rolę  
„Zelmana”):

— Pomaga(b)óg ksieni! musi być córka wiata;

(1) Czy się możesz jednej dać nam na  
wesoła? (2)

— Cóż to ludzkiem szkodzi, że mam córki  
wiata;

(1) Ja nie mogę żadnej dać na wasze  
wesoła (2)

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

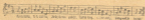
— Oj widział ty księżu! twoja córka z nami,  
 Oj Lepary nasz pan rycerz, siłą ty  
 z córkami. O

Potem powstano się od początku i tak dzieje się dopóty, aż księżu zostaje sama.

### 26. Światy.

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

Dziewczęta stają w dwóch rzędach naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Jeden rząd — to światy, posuwający się naprzód i w tył krokiem tanecznym (mazurkowym). Drugi — to dziewczęta siedzące wraz z swoją rodziną; cota się on na wydmu wraz z swoją rodziną; cota się on krokiem chodnym, gdy światy się zbliżają i odwrotnie, idzie naprzód, gdy się oddala. Orszak dziewczęta śpiewa:



— Mamusia, tatusiu,  
 Idź do nas gościu!  
 Czarne ławy, czarne stoły,  
 Umysł je ładnie.  
 — Córulko, córulko,  
 Umysł je sama,  
 Będą mówić kawalerzy,  
 Żeś jest grzeczną dama.

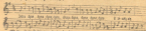
— Mamusia, tatusiu,  
 Pocóż przyjechał?  
 — Córulko, córulko,  
 Żebyśmy cię dali.  
 — Mamusia, tatusiu,  
 Nie dajcież mić jeszcze;  
 A niech wam się poślaniają,  
 Wły się z tego cięcia.  
 A ja pójdę do komory,  
 Że to idę płakać,  
 A ja będę po komorze  
 Od radości skakać.

Przy ostatniej zwrotce oba rzędy łączą się w kolo i tańczą. Potem role zmieniają się. Dowiedźmy swobodnie się orszakem dziewczęta i młodzieńców.

### 27. Dyna.

Zabawa weselna wiejskiej pow. Hutnowskiego (Maz.), odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

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



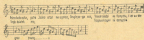
Jedna dyna, dyna, dyna, dyna,  
 Druga " " " "  
 A zwały się coby dyny  
 Do dziewczyny, do jedyni (młodzi).

Rędy schodzą się razem i cofają napowrót. Gdy się schodzą, kładą się. Wreszcie, przy śpiewie: „A zeszły się czterzy dny”, każda tancerka robi kilka obrotów, wzdławszy się za ręce (tour de main) ze swym vis-à-vis, a potem ze swoją parą. Potem znów cofają się w rzędzie. Krok mazurowy.

### 28. Kokooszka.

Zabawa dziesięć par wiejskich pow. Sierpeckiego (Maz.), gdzieśindziej znana tylko w postaci piosenki lub wierszyka; odpowiednia dla niższych klas szkół początkowych (a z pewnemi uproszczeniami i dla ogródków dziecięcych).

Dziesięć tancerek wkrążają gwiazdę (jak „krzyż” przy mazurze; patrz G. Konopki, ośmienna z tegoż powiatu sierpeckiego). Przy odpowiednich słowach piosenki poruszają ręce i ruchami naśladowują kokoszka, lub zajęcia jej dziatka. Krok mazurowy.

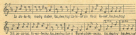


Patrz kokooszka, patrz  
 Trzej dziatki ma;  
 Jedno orze na ugorze,  
 Drugie poganin;  
 Trzecie siedzi na kamyczku,  
 Trzymia skrzydki na szczytce  
 I tak sobie gra: (trząca).

### 29. Chaber.

Zabawa dziesięć par wiejskich pow. Sierpeckiego (Maz.), odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziesięć par dzieli się na pary (z oznaczeniem, która jest „tancerzem”, a która tancerką). Pary te ustawiają się w dwóch rzędach naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Śpiewając pierwszy wiersz G następujący po nim refren: raz, dwa, trzy, oba rzędy idą naprzód krokiem mazurowym aż do odległości pół kroku od siebie. Przy drugim wierszu cofają się na pierwotne miejsca. Przy trzecim idą znów naprzód ku sobie, aby przy czwartym oddać rękę kochanka z tancerką (tancerzem) pary przeciwniej. Przy piątym G, przy poszerzeniu czwartego) wierszu tancerze wstają z zamiarowaniem tancerkami na miejsca pierwotne. Potem zabawa się powtarza od początku, aż każdy tancerz wróci ze swoją tancerką.



Za stołką modry chaber, raz, dwa, trzy!  
 Zalecał się Kasi Paweł, raz, dwa, trzy!  
 Sió! poczekał, Pawełeczku, raz, dwa, trzy!  
 O! Dam ci wianek z chaberczku, raz, dwa, trzy! (c)

### III. Gry bieżne.

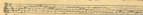
#### a. Z kryciem i odnajdywaniem.

##### 58. Zajęczki.

Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednio dla ogrodników dziecięcych i szkół początkowych. Miejsce: pole, tu i ówdzie porośnię krzewami, lub las.

Przywódca zabawy („myśliwy” lub „pan”) wstawianiem i patra odnędzy rozdziel Części ogólnej oddziela kolejno połowę graczy jako „zajęcki”; reszta — to „psy”. Potem wysiła zajęcki i baccy, aby psy nie widziały, gdzie zajęcki się kryje (najczęściej w ten sposób, że przykrywa im głowę karkną lub płachtą). Wreszcie daje znak psom, które wybiegają na poszukiwanie. Po jakimś czasie przywołuje psy, które przychodzą kolejno ze zdobyczą, lub bez. Wtedy między przywódcą a psami taka rozmowa: Gdzieś bywał? — Za górami. — Coś widział? — Zajęca z psurami. — Złapałeś go? — Złapałem. — Toś zuch! (lub: Nie złapałeś. — Toś ślepy! Potem złapano zajęcki zostają psami i gra idzie dalej).

Tu i ówdzie, przed rozpoczęciem gry, dzieci śpiewają:



Wiersz: Wiersz, 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000.

1. Siedzi sobie zajęc [ ] pod miedzą [ ]  
A myśliwi o nim [ ] nie wiedzą [ ]  
Po krzaki się rozbiegali,  
Aby zajęca schwytał,  
[ ] Partolem [ ]
2. Jeden na drugiego [ ] mrużę [ ]  
Siedzi na zajęca [ ] czatują [ ]  
Wszystkie stary rozpuścił,  
Kryje i kłosa uczynił,  
[ ] Jest tu kot [ ]!
3. Już gońcy pies śladem [ ] dochodzi [ ]  
Kłosa śmieć w oczy [ ] zachodzi [ ]  
Siedzi smutny rozmyślając,  
Testament sobie składając  
[ ] Śmiertelny [ ]
4. Coś ja tym myśliwym [ ] zwiast [ ]  
W czernem jaką szkodę [ ] uczynił [ ]  
Choć czarnem w kapturze śladem,  
Po listeczku tylko zjadam,  
[ ] Nie jak wół [ ].

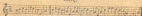
Przy zakończeniu zaś gry, zwrotki następują:

3. E, wszystko to chłopięcie [ ] udarę [ ]  
Był to stary zajęc, [ ] niepanie [ ]!  
Dziś ja rano siedział w bydle,  
A dopiero zcieli skrycie  
[ ] Coem przed [ ]

6. Skoro zając trąbę [i] usłyszany [i]  
 Zaraz się w swym dachu [i] usłazy [i].  
 A myśliwi na sa, na sa,  
 A zajączek wtem do lasa,  
 [i] Już ja pan [i]

7. Stangli myśliwi [i] w gromadzie [i]  
 Sami się zabiją [i] swej radzie [i].  
 Między sobą się uśdali,  
 Że samochąc opadli  
 [i] Zajaca [i]

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



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

### 3f. Bóbr.

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

Dzieci obierają jedno z pomiędzy siebie za bobra, drugie za strzelca, a inni zostają chartami, przyczem śpiewają:

A mój miły bobrze,  
 Schowaj się dobrze,  
 Od niedzieli do niedzieli,  
 By cię chartci nie uśdzili.

Strzelec narażca chartom miejsce, gdzie zostają, dopóki bóbr się nie ukryje. Po tem szukają ukrytego i chwytają. Chart, który pierwszy wykrył bobra, zostaje bobrem w grze następnej.

### 32. Krycie.

Gra działwy miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce (tu i bawdzie pod nazwą „Chowanego”, lub „Gonkwi”); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i niższych klas szkół początkowych.

Jestto prosta odmiana „Zajczków”, grwana zwykle w izbie. Wybrana (miejscowemu) polowa graczy gdzie kryć się; droga polowa, na hasło „już” ubiega z izby sąsiadniej i szuka.

### 33. Zbójcy i hajducy.

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

Za boisko służy pewna dobrze odgraniczona część lasu; powien zabątek lasu przeznaczony na „zamek”, dokąd hajducy wprowadzają schwytanych zbójców. Uczestnicy, w liczbie 12-20, dzielą się na dwa obozy: hajduków pod wodzą starosty i zbójców pod wodzą hetmana. Hajducy mają widoczną odznakę (np. chustkę na ramieniu).

Z początkiem gry hajducy nie opuszczają zamku w ciągu czasu, umówionego z góry między starostą i hetmanem (nie ponad 10 minut), dając zbójcom sposobność do ukrycia się. Po upływie

tego czasu, starosta wysłał hajduków na różne strony w kilku oddziałach. Złodzieja, uderzony stronią, trzymając raz po raz, jest jeńcem i musi iść do zamku, gdzie zostaje pod strasą. Uwolnić jeńca może tylko wolny złodziej, który przekradnie się do zamku nie schwyłany i uderzy go trzy razy; utaje się to najlepiej, gdy kilku złodziei, wpada równocześnie w celu wyzwolenia swych.

Gra trwa umiarkowaną z góry pół godziny (n. p. godzinę). W połowie tego czasu następuje zmiana ról obu obozów. Wygrywa oboz, który ułoży więcej jeńców.

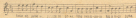
b. Ze zmienną miejsc.

A tak jakoby swe władze silko grał.  
Marcin Białecki.

34. Siłko.

Gra dla dwójki wiejskiej w Krakowskim, odpowiednia dla szkół początkowych.

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



Panie sił, panie sił, Tylko niem obliczę  
Pobycza mi siłka, Kocz (z)nego żyłka.

Potem opuszczają swe miejsca i biegną kilka razy dookoła. Na dany znak, każdy ma stanąć przy swoim kole. Czasyku, znak. Kto się pomyli, lub spóźnie, daje łos. (W niektórych wioskach nazywają tę grę „Złazanie”).

35. Cztery kąty.

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

Uczestników pięcioro; stoją w czterech rogach izby (lub na boisku, przy stawianych w kwadrat kółkach, chorągiewkach i t. p.), piąty zaś, na środku, woła: Cztery kąty, a pięć piąt! — Na to każdy następuje zmiana miejsc, z której korzysta środkowy i stara się jedno z nich zająć. Kto bez ujęcia, idzie w środek.

36. Kółko.

Gra opisana u Gołobiewskiego, podobnie jak następnie, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

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

37. Komórka.

Jak poprzednia — tylko środkowy pyta się jednego ze stojących na obwodzie: — Czy niema

komórki do najęcia? — Wypada, za pominięcia, brzozi odpowiedź: tymczasem gracie zmieniają miejsca, a kto go nie znalazł, może szukać komórek.

### 38. Krawiec.

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

### ✓ 39. Wesoly ogrodnik.

Od poprzednich różni się tem, że roztawieni po miejscach uczestnicy przybierają nazwy różnych roślin. Ogródnik woła: — Ach! Zapytaj go: — Co ci to? — Serce mnie boli. — Za czym? — Za różą (italpanem l. i. p.). Wtedy róża spikowu na miejsce ogrodnika. Gdy ktoś zawoła: — Dość miłe serce za wesolym ogrodnikiem — wszyscy zmieniają miejsca.

### ✓ 40. Pocztka.

Jak poprzedz., z tą różnicą, że gracie (prócz środkowego) przybierają nazwy miast. Rozmowa: — Tararam! — Kto jedzie? — Pocztka — Skąd? — Z Warszawy? — Dokąd? — Do Łowca!

„Warszawa” zmienia miejsca ze „Łowcem” a środkowy („podróżny”) stara się jedno z nich ubiegać.

### ✓ 41. Gospoda.

Gracie stojący na obwodzie koła są miejscach oznaczonych, przybierają nazwy różnych osób

i przedmiotów, które gospoda zwalera i gospodarz, gospodyni, chleb, woda, mleko, mięso, siano, owies i t. p.). Przychoǳi „podróżny” i wymienia kolejno te nazwy, przeczem wszyscy ustają i zmieniają miejsca. Na hasło „gospoda górę”, wszyscy zmieniają miejsca.

### 42. Gotowalnia.

Jak 41, tylko nazwy sprzętów gotowalniczych (szczotka, grabień, mydło, lustro etc.), a hasło ogólnej zmiany miejsc: — cała gotowalnia do tej mości!

### ✓ 43. Pani starościna.

Środkowa (p. starościna) wyrywa po kolei gracie, zajmujących miejsca na obwodzie, wymieniając nazwy czynościci dworskich, jakie im nadała (marszałka, koniaszego, szanego, parony respektowej, służebnej i t. p.), mówiąc: — Pani starościna jedźcie w drogę i bierzcie ze sobą np. marszałka. Każde z wymienionych podąga za starościna. Gdy już wszyscy chodzą, nagle starościna woła: — Pani starościna przyjechała — i zajmuje jedno z miejsc oznaczonych. Wtedy wszyscy czynią się samo; kto został bez miejsca, jest p. starościna.

### 44. Dzwonek.

Jak poprzedz., tylko bez nadawania nazwy, a miejsca oznaczone w linii prostej w środku izby, osoba zaś bez miejsca ma dzwonek w ręku. Wznowawczy

wszystkich po kolei, siednie ich za sobą w szeregu, a gdy daleko od miejsc odeszli, dzwoni i zajmuje jedno z miejsc.

**Y 45. Garnuski.**

Ustawienie jak 44. Gracz bez miejsca wyzywa jednego z towarzyszy, poczem biegają, każdy w przeciwną stronę, dokoła rzędu graczy. Kto przedzie dopadnie miejsca, zostaje na nim.

**Y 46. Pary.**

Gracze stoją w dwuszerzgu (para za parą). Przed parami stoi gracz nieparzysty. Ostatnia para rozłącza się i bieży po bokach dwuszerzgu, aby się zbliżyć przed stojącym osobno. Ten stara się uchwycić któregoś z nich i stanąć w parze. Jeśli mu się to uda, opóźniony biegacz staje samotnie z przodu.

**47. Gąsior.**

Gra działwy wiejskiej w Sieradzkim, odpowiednia dla ogrodników dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci stoją w szeregu jako „gąsiki”; jedno z nich obchodzi szereg petając się: — Gąsiki czemu nie jeste? — Bo się boimy. — A czego? — Wilka. — Gdzie on jest? — Za głazem. — Co robisz? — Gęś śmieje. — A jak? — Stodlaty.

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

**c. Z przerywaniem łańcuchów graczy.**

**48. Koło.**

Gra działwy wiejskiej w Krakowskim, znana też w pow. Ropczyckim (Małop.) pod nazwą „Bubał”, w Wielkopolsce zaś jako „Zajęczak”. Odpowiednia dla szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce. W środku koła gracz, który bieży na wysokości stopy, starając się uderzeniem łokcia rozwarować koło tam, gdzie ręce słabiej trzymają się. Gdy mu się to uda, zamienia miejsce z tym, który go przepuścił po swej prawej stronie.

**49. Przerywane wojsko.**

Gra chłopów wiejskich i wiejskich, powszechna w Polsce; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich męskich. Inne nazwy: Parobek, lub przycinane wojsko, Przerywany król i t. p.)

Chłopcy dzielą się na dwa obory, równe co do ilości i siły, każdy szobory z „rycerzy” pod wodzą „króla”. Obie wojska stoją naprzeciw siebie w odległości 20—30 kroków; każdy tworzy rząd, trzymając się silnie za ręce. Każdy z królów naprzemian wjeżdża jednego ze swych rycerzy, który rozpuści się i stara się uderzeniem łokcia rozwarować ręce przeciwnów. Gdy mu się to uda, całą część łańcucha graczy po prawej ręce przerywającego idzie do niewoli i powięziona łańcuch zwycięzców. Ody się nie uda, napastnik sam idzie



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

d. Z gonitwą i chwytaniem lub biciem.

Igrzą w białą prowadzi jeźdźcy.  
Elżbieta Drużbacka.

50. Babka.

Gra powszechna w całej Polsce ma trzy imię: Ślepa babka, Ciuchubabka, Kucubabka; odpowiada dla ogrodników dziecięcych i szkół początkowych.

„Babcu” nawiązują oczy, gębrema zadają jej szereg pytań: — Sładzicie babko? — Z Pacanowa. — Co tam słychać? — Biednie słowa. — Wielki tam chleb? — Jak wasza głowa. — Będziecie już groźbit? — Będę. — Co wolicie: czy klaszarki, czy bucharki, czy cicharki? — (Jeśli wybór babka padnie na klaszarki, dzieci, uciekając przed nią, idączą w ślone; przy bucharkach — uderzają ją rękoma w plecy, cicharki oznaczają ciche bieganie na palcach). Babka puszcza się w pogoni; kogo schwyci, ten zostaje babką.

51. Ciuchubabka.

Pod tą nazwą opisuje Golebiowski grę, przy której babka ma ręce z tyłu związane, lecz za to oczy niezakłonięte.

52. Derkacz.

Gra, również opisana w Golebiowskiego, odpowiada dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

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

53. Gąski.

Gra zabawy wiejskiej w Kalskiem i w Małopolsce, odpowiada dla ogrodników dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Dzieciwa wybiera z pomidory siebie „matkę” (lub „babę”), która staje w „gałędzie” (koło o kilku krotkach średnicy, nakreślone na ziemi) i „wilk” (lub kilka wilków). Reszta jest „gąskami”. Między matką a gąskami nawiązuje się rozmowa: — Idźcie gąski w pole! — Boimy się! — Czego? — Wilka! — A gdzie jest? — Za płotem! — Co robi? — Drze koty. — Siła radar? — Trzy kopy. — Co pije? — Pomyje. — Co je? Sachy ser. — Czemu się przykrywa? — Wilczym ogniem. — Hurta go wilka! (lub: — Gąski w pole!)

Gąski wybiegają z gniazda (gdzie ich wilkowi chwytać nie wolno); wilk kopie po jednej, aż wykopie wszystkie. Wtedy gra się kończy, a w następnej grze została schwytała gąska jest wilkiem.

bi W innych okolicach gąsli są za gładem z początku gry, a matka przywołuje je do siebie, wkrótce zaś zabiega im drogę i wyłaziła. Tu zatem początek i koniec rozmowy brzmie: — Gąsli do domu!

#### 54. Jastrząb i gołąbka.

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

Dzieci wybierają jastrzębia imitowaniem, np. L. S. CE. ogólnaj; reszta graczy obejmuje rolę gołębi. Na boisku (lub w izbie wznoszą „gołębnik” (lub „głazdo”), najczęściej w postaci koła o kilku krakach średnicy. Jastrząb czatuje na gołębia i łapie go, lecz tylko poza gołębnikiem, dlatego mogą zawsze schronić się przed pościgiem lub dla wychnięcia. Gołębie zstępnie wychodzą z gry, lub (w innych okolicach) zamieniają się w jastrzębie. Koniec gry — gdy wszystkie gołębie zstępnie. W następnej grze jest jastrzębiem gołąb zstępny na ostatku.

#### 55. Szpanka.

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

Bardzo podobna do poprzedniej. Grywa się ją z „głazdem” lub bez. Jeden gracz goní, inni uciekają. Gdy złapie kogoś Oj, uderzy go dłonią w plecy, zaraz sam ucieka, a tamten goní. Przytem

rozróżnia się łapaną „z oddawanką”, gdzie wolno uderzenie natychmiast powtórzyć, i „bez oddawanki”, gdzie tego nie wolno.

#### 56. Krasnoludek.

Gra dziatek wiejskiej na Mazowszu przeklęta; zastosowanie jak 54 i 55.

Podobna do poprzedniej — tylko gonący („Krasnoludek”) jest ubrojony w pyłkę (szustkę z węglem).

#### 57. Topiec.

Gra dziatek wiejskiej w pow. Łańcuckim (Małop.); zastosowanie jak poprzednia.

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

IGry tę mogą też grać w wodzie podczas kąpieli dzieci starsze, pod stałowym nadzorem).

#### 58. Strzygocin.

Gra dziatek wiejskiej w pow. wielickim (Małop.); zastosowanie jak poprzednia.

Gracz wybrany na „strzygonia” leży na ziemi, udając śpiącego. Inni krążą wokół niego, wędząc: — Pierwsza godzina, strzygocin śpi, Druga godzina, strzygocin śpi i t. d. aż do dwunastej, przy której wstają: — strzygocin wstał, błęski dał! — Strzygocin grywa się w pojeżu, a wszyscy inni uciekają. Kogo złapie, ten zostaje strzygoniem.

### 59. Kuchareczka.

Ona dziewcząt wiejskich w Krakowskim, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych (szkółek).

Dziewczyna tworzy koło, trzymając się za rękę. W środku „pasł”, szerząca swej kucharki. Pani rozkazuje rozmowę: — Nie wdziałycie moje kuchareczko? (Odpowiada ta, która pozawa się do wstę — Cóż ona pani zrobiła? — Orosz spała, mleko wypila, kominiem wzięła! Na to „Kuchareczka” uciska, a „pasł” ją ściga; gdy schwyci, śmieją się na miejsce.

### 60. Szewczyk.

Ona dziewcząt wiejskich pow. Stanisławskiego (Malop.); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początk.

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



- Moi państwo, gdzie wy tak idziecie?
- My szewczyku, idziemy na spacer.
- Moi państwo, bądźcie podracie.
- My szewczyku, a ty nam ogrzeasz.
- Moi państwo, a kto mi zapłaci?
- My szewczyku, kogo sobie zapłacę.

Po odpięwanu piosenki dzieci rozbiegają się, a szewczyk je ściga. Kogo schwyci, ten jest szewczykiem w grze następnej.

### 61. Kot i mysz.

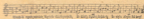
Ona powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Najpospolitsza postać gry polega na tem, że dzieci, z wyjątkiem dwójki, tworzą koło, trzymając się za rękę. Wewnątrz koła „myszka” (która zważa na zupełną swobodę ruchów, gdyż gracz ją przepuszczają), zewnątrz „kot”, którego nie pozwalają do środka. Gdy kot złapie myszkę, wybierają drugą parę.

b) W pow. Sierpckim (Maz.) gracz ustępuje się w dwa rzędy naprzeciw siebie; między i poza nimi odbywa się gonitwa.

c) W pow. Kutnowskim (Maz.) gracz też w dwóch rzędach, lecz stoją one zupełnie blisko siebie i każdy gracz podaje obie ręce swemu sąsiadowi. W ten sposób powstaje „dżama”, do której puszczają tylko myszkę.

Podczas całej gry chór dzieci śpiewa:



1. W stodołę myszka, w stodołę,  
Wygłada dziurką na pole.  
Do dziury myszka, do dziury,  
Bo cię tu ślapię kot budy.
2. A jak cię ślapię kot budy,  
To cię obedrze ze skóry,  
Nie budy katek, nie budy,  
Nie ślapię myszki ni śadwej.

### 62. Trzeciak.

Gra, opisana u Gołębiowskiego; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Liczba graczy parzysta, 10—20. Wszyscy stoją w 2 kółka, jedno wewnątrz drugiego, o równej ilości uczestników, tak, że każdy z kółka zewnętrznego kryje się za jednym z kółka wewnętrznego. Potem posuwają się wszyscy tak, aby między poszczególnymi dwójkami powstały odstępy po kilka kroków. Wówczas trójgłównie wydziela się jedna dwójka, z której przodem grać zaczęła, a tylny ściga. Uciekający stara się stanąć przed jakąś dwójką, przez co gracz stojący z tyłu staje się „trzeciakiem” — naradzonym — na uderzenie odziana w plecy ścigającego. Jeśli nie spostrzeże się rychło i nie ucieknie przed dwójką sąsiadną, lub dalszą. Trzeciak, uderzony, gdy stoi jeszcze z tyłu, lub nim stanie przed dwójką zamienia się na rolę ze swym prześladowcą. Nie może ma jednak odjąć uderzenia natychmiast, lecz dopiero po przebiegnięciu przed jedną z dwójek co najmniej.

Uciekającemu nie wolno zwołać, t. j. stanąć przed jakąś dwójką i zwów uciekać. Nie wolno mu też w ucieczce obiecać więcej, niż pół koła. Natomiast może czasami odla większej niepodzielnie skoczyć przed tę samą dwójką, za którą stał, przy czem nowemu trzeciakiem bywa bardzo trudno wskazać raz.

### 63. Lis.

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

a) Najpospolitszą odmianę gry tej opisuje Gołębiowski: „Wszyscy stoją w kółko, ale każdy ręce w tył trzyma, jeden chodzi z pytką, dopóki jej komu nie pada miernie; ten bije sąsiada i ściga go bijąc ma prawo, pół obiegłszy w kółko, na miejsce ślad przyszedł nie stanie, oddaje zwów pytkę komu się podoba, i tak dalej gra się ciągnie”.

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

c) W pow. Sierpekim i Kutnowskim (Maz.) „lis” nie podaje pytki, lecz ją podrzuca poza jednym z graczy. Ten, jeśli się spostrzeże, chwytła pytkę i „napędza lisa do nory”, t. j. ściga go i uderza pytką, aż lis obiegłszy wkoło, zajmie miejsce po ścigającym, który obchodzi lisa jako lisa. Gdy gracz podrzucił przemocą, lis wypędza go pytką, oddaje mu ją i zmieniają miejsce<sup>1)</sup>.

<sup>1)</sup> W Kralowskim grany tu i dawnie tę odmianę pod nazwą „Sisko”, w Kutnowskim pod nazwą „Pastern”.

Ważędzie lis ma prawo uderzyć pytką grąca,  
który się obejry przy odwołaniu c: który obejry  
się napędza, gdy pytki ma nie podgrucenol.

Podczas obchodzenia lisa dzieci wołają:

Chodzi lis koło drogi,  
Nie ma ręki, ani nogi.  
Chwała Bogu, trzy niedziela  
Myślny lisa nie widzeli  
Iab  
Kogo pytką przyodzieje,  
Ten się ani nie spodzaje.

#### 64. Klapanka.

Gra opisana u Gołębiowskiego, zastosowanie  
jak 63.

„Osoby stojące w kole, trzymają obciema rękami taśmę związaną, jedna będąca w kole, dopóty w nim chodzi, póki komu klapka nie da po rękę, wszakże te unikają opiesznie; kto uniknąć nie zdoła, miejsce uderzającego zostępuje”.

#### 65. Obrączka.

Gra dość powszechna w Polsce, zwłaszcza po miastach; zastosowanie jak 63.

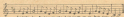
Od poprzedniej ta różnica, że dzieci posiadają jedno lub drugiemu nawieszoną na taśmę obrączkę. W czwartej ręce środkową ją przychwyci, ten idzie do środka.

#### 66. Wąz.

Gra dziatwy wiejskiej w pow. Ropczyckim (Małopi); zastosowanie jak 63.

Dzieci tworzą szeregi przyczepi każdej, prócz pierwszego, chwytą swego poprzednika za barki lub biodra. Ustawienie takie zowią *klucznymi*. Przy różnych wykrętach tego klucza, pierwszy stara się chwycić ostatniego. Gdy to się stanie, wybierają innych na te miejsca.

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



Duc, dziatko, duc, A jak się silićciecie,  
Nie dajcie się silić, Pytkę dostaniecie!

#### 67. Wilk i gąski.

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

Dzieci ustawiają się w kłucz (patrz 36) pod przewodem „gąsiora” lub „nalki”. Na końcu „wilk” nibyto grzebie dołek w ziemi. Między nim a gąsiorem zawiązują się rozmowa: — Na co ten dołekczek? — Na ogienieczonek. — A ten ogienieczonek? — Na wody grzańce. — A ta woda? — Na tańrzyków umywanie. — A te tańrzyki? — Na gąsek krajanie. — A gdzie je masz? — U ciebie za posesą — Tu wilk rzuca się na kłucz gąsi i stara się

oderwał ostatnią, a gospodar brosi jej sztygami zwrotną klaczą. Gra idzie dalej, aż wilk wyłapie wszystkie gąski. W następczej grze gospodar jest wilkiem i nadzwór.

W niektórych okolicach kończy grę scena następująca. Gąski schwytaone udają, że wilk je okuliwał, tj. skaczą na jednej nodze po boisku. „Matka” robi wyrzuty wilkowi: — Pocóżś wilku popasał gęsi, pokuliwał? — (Wilki odpowiada) — Pocóżście mi zjadły stajanie owsa, stajanie prosa i staw wody wypity? — Ja wam sakość zapłać, wy gęsi pozaprawiajcie. — Wtedy wilk uderza gąski piętą po nogach, „aby nie kulowały”.

#### 68. Piótno.

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

Dzieci wybierają (mają wiarę) „gospodynię”, „praczkę”, „psa”, „kura” i „złodzieja”. Reżera — to „piótno”: rząd dzieci, wzięwszy się za ręce, staje w półkole. Gospodyni „zwija” to piótno (rączki dzieci zwija się, jak przy zraniej zabawie salonowej w „bukiet”) i idzie spać (schodzi do bok i udaje, że śpi). Wtedy przychodzi złodziej, odrywa „kółce piótna” (jedno dziecko) i ucieka z nim do kryjówki. Kur pisa, pies szczeka; gospodyni przychodzi i „mierzy” piótno (liczy dzieci). Pyta się kura: — Gdzie kółce piótna? — Praczkę prała, nie doprała, w studnię wrzuciła. — To samo pytanie do praczkę — Ja odpowiada: —

Praczkę, niedopraczkę, w studnię wrzuciłam, kamieniem przyłożyłam. — Potem gospodyni zwija piótno i idzie spać i kradzień powtarza się na nowo itd. Przy kradzień ostatniej praczkę mówi: — Nie wiem. — Wtedy pies wpaść na trop złodzieja; dzieci uciekają z kryjówki, a gospodyni ściga je i wprowadza do domu.

#### 69. Ptaki (Farby).

Gra dość powszechna w Małopolsce; zastosowanie jak poprzed.

Wi Dzieci, z wyjątkiem dwójki, stoją w rzędzie w niektórych okolicach w kole. Przed rzędem stoją: „piaszczak” i „kupiec”. Piaszczak (szepcząc) nadaje dzieciom nazwy różnych ptaków. Przychodzi kupiec i żąda jakiegoś ptaka. Wymierzony ptak zrywa się i ucieka, kupiec ściga go. Jeśli ptak, obiegłszy whole rząd dzieci, schroni się na swe miejsce, zostaje w rzędzie trzymawszy od piaszczaka taką nazwę. Jeśli go kupiec schwyty po drodze, wprowadza go na bok. Gra trwa, aż kupiec wyłowić wszystkie ptaki.

W innych okolicach poza rzędem stoi trzech graczy: ptaków żądają naprzemiennie „anioł” i „dyabeł”. (Anioł mówi: — Dziel, dziel — Kto tam? — Anioł z nieba. — Czego chce? — Ptaka. — Jakiego? — Wilgi [orosi i t. p.] — Rozmowa z dyablem podobna, tylko wstępu inny: — Kat, kulut! — Kto tam? — Czary bul.

c) Do tej, czy owej postaci gry dodają w niektórych okolicach zakończenie, polegające na walce dwóch oboków: a) dzieci niewyuczone przy płaskim, reszta przy kupcu; b) obok anioła i diabła. Walka ta w Buczaczkim [Małop.] polega na tem, że między oboma obokami kreśli się granicę, dzieci zaś, podawczy sobie ręce, starają się przeciągnąć przeciwników przez tę granicę. Zwycięża obok, który przeciągnął choćby jednego z przeciwników.

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

### 70. Fabian.

Gra dziesiątą wiejskiej w pow. Rzeszowskim i Ropczyckim [Małop.], odpowiednia dla chłopów najniższych klas szkół średnich.

Chłopcy wybierają [miejowieniem, patrz Ca. ogólna] „starszego” i „Fabiana”. Pierwszy stoi w szerebie, a starszy nadaje im nazwy różnych zwierząt. Potem woła: — Przyjeżdź Fabianie! — Nie mam na czem. — Na jakim zwierzę siadać? — Na konia [woła t. t. p.]. Wymienione „zwierzę” ucieka. Fabian ściga je i, złapano, siada konno na jego barkach i przyjeżdża przed starszego, który zapytuje: — Coś przywiódł? — Igi. — A w tych iglach? — Złoto. — Ciśnij go w broto. — „Kos” potrząsa surym jedźcem [który wskakuje] i zostaje sam Fabianem; bylemu zaś Fabianowi starszy szepta do ucha nazwę jakiegó zwierzęcia i posyła na

miejsce, opróżnione przez konia — i gra idzie dalej. Jeśli Fabian nie chwyci ściganego „zwierzęcia”, to wraca na swe miejsce, F. zaś zostaje nadal w szeregach.

### 71. Wójt i kuropatwy.

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

Dzieci składają szeregiem tworząc — strukiem na niższej ławeczce; w polu — na murawie, z tyłu „wójt”, między kolanami jego drugie dziecko, między nogami kolanami trzecie i t. d. Ten szereg obchodzi jeden z uczestników, zapytując: — Dokoła wójt? — Na końcu. Gdy dojdzie do wójta: — Tyś to, panie wójt? — Ja. — Podyczeraj mi łopatę. — Siadaj na niej kuropatwy. — Wolno je zagać? — Wolno. Ta wójt zrywa się, podobnie i inne dzieci. Wójt ucieka, tamci zaś ścigają go. Kto schwyci wójta, jest wójtem w grze następną, dawny zaś wójt zostaje „kuropatwą” i siada przed wójtem.

### 72. Żóraw.

A chcesz, powiem na cię, jakże... gra w Żórawie.  
Łukasz Odrębski.

Gra chłopów wiejskich w Krakowskim, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dzieci wybierają z podród siołko „żórawia”, który, z piętą w ręce, strasze słose czapkę [pisk]

lub t. p. przedmiotów. Rezerwa graczy tworzy koło i krąży dokola żółwi, śpiewając:

Żółwie, żółwie na zielonej dąbrowie,  
A wy, dąbrowianie czego tu stoicie?  
Nie ma pana w domu, pojechał do Ryjna,  
Po baryłkę miodu i po drogą miodu,  
Żeby dąbrowianie nie zabrakło głodu. Eep, cup!

Przy tych słowach dzieci wbiegają do środka i każde stara się zabrać jak najwięcej czapek i uciec z nimi od rąk żółwi. Kogo żółw uderzy, ten musi oddać — zdobyć. Gra kończy się, gdy czapek zabraknie. Żółwie zaś w grze zastępczej zostaje ten, kto ich zabrał najwięcej.

### 73. Czarny lud.



Gra dotychczasowej w Wielkopolsce i na Mazowszu (inne nazwy: Cz. chłop, Cz. celiwicki); odpowiednia dla szkół początkowych i najmłodszych klas szkół średnich. Pole graczy 10—20. Na boisku prostokątnym, mierzącym 40 kroków szerokość a 20 węższą, oznacza się dwie mecie liniami, odległymi na 3—4 kroków od krótszych boków. Za

jedną mecie staje gracz, wybrany na „czarnego luda”, za drugą wszyscy pozostali. Na hasło, dane przez czarnego luda: — Boicie się czarnego luda? — dzieci odpowiadają: — Nie! — i biegną w stronę

mece przeciwej (urać się nie wolno!); to samo czyni i czarny lud, starając się go drodze schwytać jak najwięcej dzieci. Schwytani pomagają cz. ludowi. Gra trwa tak długo z ciągłą zmianą meci, aż wszystkie dzieci dostaną się w niewolę. Ostatni schwytany jest cz. ludem w grze następczej.

### 74. Na granicy.

Gra młodzieży wiejskiej i miejskiej w Poznańskim i gólsztynie pod nazwą „Czarnego celiwicka”; odpowiednia dla niższych klas szkół średnich.

Pole graczy i wymiary boiska jak poprzedz. Tu jednak nie znaczą się mecie w pobliżu krótszych boków boiska; natomiast na jego środku oznacza się dwiema liniami poprzecznymi „pas graniczny” o szerokości 4 kroków, podzielony linią błądą, dzielącą boiska na dwie połowy.



ANAL — 2. 2. 40 — 2. 20 — 2. 20 — 2. 20

Na całym tym pasie granicznym porusza się swobodnie „lud”, wybrany z pośród graczy (metawantem). Reszta uczestników dzieli się na dwa obory („białych” i „czarnych”, „mazurów” i „kujawaków” i t. p.); każdy z nich pod wodzą „kolejca” obsadza przed początkiem gry jedną z połew boiska



pora pasem granicznym. Na znak dany przez króla, książęta wysyłają po jednym ze swych poddanych przez prawą połowę pasa granicznego na stronę przeciwną. Gdy warczą, wraz z książęciem, przebiegną, zaczynają się bieg odwrotny, zawsze przez tę samą połowę pasa granicznego i również na łeb króla. Podczas tych biegów król, zwracając się to na prawo, to na lewo, stara się schwytać w obrębie pasa granicznego któregoś z biegaczy uderzając go piętą, lub dłonią w plecy. Schwytany zostaje królem, dawny król zaś zajmuje jego miejsce w jednym z obozów; następnego królowie uderzają każdy do swego obozu, gdy się dadzą schwytać. Wygrywa obóz, który w określonym przeciągu czasu (np. ½ godziny) dostarczył więcej królów.

### 75. Wójt.

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

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

### 76. Lis fantowy.

Gra chłopów wiejskich w pow. Stanisławowski (Małop.); zastosowanie jak poprz.

Dzieci w liczbie 10-50, wybierają „lisa” (niegłównie): 11c mizki, Czerwone gazetki, A todo

more, Lile, 100 do morył; reszta jest „psami”. Boisko jak przy „Czarnym ludzie”. Jedna z meci jest „jama” lisa, za drugą stoją „psy”.

W odległości od meci psów, na jaką 11c się zgodzi, 100c zawsze bliżej tej meci niż środek boiska, umieszcza się (na chorągiewce 1 i 2, p.) jakiś lekki przedmiot (kapcie, szarfę, 1 i 2 p.). Lis wybiega z jamy, porywa ów przedmiot i ucieka napowrót, ścigany przez jednego lub kilku psów (jednym wolno wybiegać z za meci dopiero, gdy 11c dotknął zdobytych). Pies, który przed jamą dosięgnie lisa uderzy dłonią w plecy, zamienia się z lisem na miejsce.

Prócz tego, 11c schwytań, jako też pies, który lisa nie dosięgnął, dają 100c 100c nazwa gry, a gra kończy się ich wykupem (p. Część ogólna).

### 77. Piłmie.

Gra pospolita w dawnych wsiach polskich: 100c pod nazwami: Obóz, Gonitwa o więźnie, Captives, grywana do dziś dnia przez młodzież wsiąską niektórych okolic Małopolski (p. n. Król lub Król klasyczny; odpowiednia dla szkół średnich).

Opierając się głównie na opisie Golebiowski, można odtworzyć obraz tej pięknej, a nieśmiało w niepamięć puszczanej gry, jak następuje.

Boisko jest prostokątem 40 m długości a 30 m szerokości. Równoległe do jego krótszych boków a na 3 m ku środkowi boiska, kreśli się obie meci. Pole między mecami i granicami bocznymi boiska —



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

Król obozu zagrywającego zaczyna grę, wywołując jednego lub dwa swoich poddanych ku metie przeciwników, celem wyzwania ich. Ci stoją każdy z jedną ręką wyciągniętą w przód, dłonią do góry, tak, aby przeciwni mogli się jej dotknąć. Czyjej ręki dotknął wywołujący, ten ściera wywołującego

się to szranki. W tych szrankach, w połowie granic bocznych boiska, kreśli się promieniem 3 m dwa półkole — wzięcia przeznaczane dla jeńców.

Liczba graczy przy zawodach 22; przy grach dwuczęsowych może wahać się od 12 do 30. Dzielić się oni na dwa obozy, białych i czerwonych, każdy

który ucieka ku swoim. Jeśli wywołany uderzy przeciwnika dłonią w plecy przed jego metą, bierze go do niewoli i prowadzi do wzięcia znajdującego się naprost własnej chorągwi. To jednak rzadko się udaje, gdyż ścigaczemu wybiegną jego towarzysze na odsiecz, zagrażając przeciwnicy wzięciem do niewoli. Wtedy ścigający częstokroć musi czem prędzej zawrócić ku swojej metie i pokładać nadzieję w podobnej odsieczy. Przytem obowiązują prawa:

1. Brak jeńca ma prawo tylko ten, kto później odeń wybiegnął z poza swojej mety.
2. Po wzięciu jeńca kończy się ustęp gry i wszyscy wracają za swoje mety (a jeńiec idzie do wzięcia).
3. Równocześnie z uderzeniem jeńca należy głośno zawołać: *stój!*
4. W jednym ustępie gry może tylko jeden jeńiec być wzięty. Właściwie zatem jest tylko pierwsze uderzenie, wszystkie późniejsze są nieuczynne. Jeśli oba obozy wezmą równocześnie jeńców, żaden z nich się idzie do wzięcia, lecz wracają za swe mety. Jeśli ten sam obóz weźmie równocześnie dwóch jeńców, ma prawo wybrać jednego z nich.
5. Jeńcem zostaje też: a) gracz, który wybiegnął za granicę boczne lub za metę przeciwników; jeśli ucrzył to kilku graczy, do niewoli idzie

- pierwszy z nich; bił kto uderzy przeciwnika, którego nie miał prawa brać w niewolę (p. praw. 11).
6. Każdy następny ustęp gry zaczyna i. j. wyzywa obok, który wygrał w ustępie poprzednim (uział lub uwolnił jeńców).
  7. Podczas każdego ustępu gry można uwolnić jeńców z więzienia uderzeniem dłoni i obrzykiem równoczesnym; wolny! Jeśli uczyli to król, uderzeniem jednego uwolnia wszystkich. Uwolnienie jeńca kończy ustęp gry podobnie, jak jego wzięcie w niewolę. Wzięcie jeńca równocześnie z uwolnieniem jeńca oboku przeciwnego, znaczą się nawzajem. Tak uwalnijący, jak uwolnieni, mogą być wzięci w niewolę przed powrotem za swoją stronę.
  8. Podczas każdego ustępu gry można też pokusić się o porwanie chorągwi przeciwnika. Gdy powiedzie się ją znieść za własną stronę, słuszne to również koniec ustępu gry, z chorągiew wbić się w połowie granicy bocznej. Stamtąd może ją znieść z powrotem do swoich każdy jeńiec uwolniony.
  9. Wyzywa obok, który po upływie określonego czasu gry posiada więcej jeńców, przyczem chorągiew liczy się za dwóch jeńców, króla zaś za trzech.
  10. Przy zawodach wyznacza się sędzię, który rozstrzyga wszelkie wątpliwości sporne. Sędzia ma prawo wykluczyć gracza za sparte naru-

szanie prawideł, lub za grę niebezpieczną (z. p. zachylenie się, lub padanie rozmyślne przed biegnącym przeciwnikiem, aby go obalić).

Plinie dostarczają sposobności rozwinięcia się, u starszej zwłaszcza młodzieży, prawej taktyki, której nabyć można jedynie przez doświadczenie. Mistrzem w taktyce gry powinien być król. On bada właściwości cielesne i duchowe swych poddanych i stosownie do nich wyznacza odpowiednie role, widząc, kto najlepiej nadaje się do wyzywań, kto do odsieczek, uwalniania jeńców, porwania chorągwi i. t. p. Przechylenie królewstwa też nie powinna zawieść co do zadań obecnych. Nigdy ani na chwilę nie można pozostawić chorągwi, ani jeńców bez powierzenia ich specjalnej opiece odpowiednich do tego zadania graczy.

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

Poddani winni są ulegać królowi bezwzględnie, gdyż inaczej nieuczynają najlepiej nawet obmyślony plan gry. U początkujących musi król wyplenić nawyknę bezmyślnego wybiegania przed stronę. Nie ma nic szkodliwszego ponad to, gdyż gracz taki, walczący się bezcelowo w szrankach, wobec

praw. I. nie ma prawa nikogo uderzyć, a przeciwnie każdy, kto śmieje wybiegł z za swej meły, może go uderzyć do niewoli. Po spełnieniu zatem każdej czynności graje natychmiast spieszyc'z powrotem za swą mełą i tam oczekuje sposobności do powtórnego wystąpienia.

Dla uczniów młodszych wprowadza się z pożytkiem czasu prawie uproszczenia i ułatwienia. Prócz mniejszych rozmiarów boiska, należy tu ustąpić odśledczy, uwolnić jeńców i porzucenia chorągwi, tak, że pozostaje tylko wyścig wyrywającego i wywanego. Brak odśledczy wyróżniają się przedtem, że wyrywający, który nie zdołał schwycić przeciwnika przed mełą, idzie sam w niewolę. Gra taką można nazwać: Płisze bez odśledczy, lub krótko: Płisze.

e. Gry wyścigowe.

78. Połowanie.

Gra ta, wzmiankowana pokrótce u Dotębiowskiego, w czasach nowszych, na wzór angielski, zwie się grą w „Zajęcie i charty”, lub biegiem na przebieg. Odpowiednia tylko dla dorastającej młodzieży męskiej, a uczestnicy powinni być uprzednio zbadani przez lekarza; jest bowiem bardzo szkodliwa i niebezpieczna dla słabych i mniej sprawnych.

Udziel w grze biorą dwa obozy po 5 uczestników. Każdy obóz wybiera po jednym „zajęcie”. Zajęcie wyrusza z domu wiejskiego lub podmiejskiego, dogodnego dla przebrania się, kąpielii przy-

jęcia postawioną na przebieg polami i lasami, nie unikając przeszkód, jak wyodrza, rowy, płoty i t. p. Ślady swoje znaczą dość gęsto „zapsem”, który stanowią skrawki papieru, wyrzucane z przytoczonego do pasa woreczka. Od czasu do czasu jeden z nich zbacza dla zaobalenia tropu fałszywego na krótkiej przestrzeni (w miejscach, gdzie dopiero na końcu tropu można się przekonać o jego fałszywości). Biegają tak po liściach krzywej, wciągającej do punktu wyjścia, a mierzącej 5—8 kilometrów. W kwadrans po „zajęciach” wybiegają oba obozy „chartów”. Maszą oni błędnie cały czas po tropie. Chartom, przybywającym do meły, nadaje się ścieżkę, odpowiadającą porządkowi, w jakim przybyli. Wygrywa obóz, u którego suma tych ścieżek jest mniejsza: np. jeśli grają obóz białego przybyli jako 1, 3, 4, 9 (suma—16), ob. czerwonego zaś — 2, 5, 6, 7 (suma—20), obóz biały wygrywa.



79. Bieg rozstawny (Wici).

Gra ta nadsługuje słabym i oków słabszych sposób starcia wiedzy rozstawnym końmi. Odpowiedna dla szkół średnich.

a) Właściciel, pierwotna jej postać wymaga dużej przestrzeni i odbywa się na (można urozmaicić) i nie zokurzonymi gościami. Jeśli mają być a lepsze dwa obozy po 10 uczestników na przestrzeni kilometra, rozstawiany obóz biały na lewym,



B. Biały C. Czerwony  
Bieg rozstawny na boisku.

czerwony zaś na prawym brzegu gościca, obu pierwszych na miejscu wyraha, innych zaś w odstępach po 100 metrów—ostatnich na 100 m. od meły. Oba pierwsi otrzymują „sić” (siat w nurce lekturowej, wąską lub chorągiewką) i wyruszają z nią równocześnie, aby podać drugim, ci trzeci i t. d. Wgrywa obóz, którego wół prędzej znajdzie się u meły.

b) Na boisku szkolnym grę tę prowadzi się w sposób następujący. Obozy „białych” i „czerwonych” zajmują miejsca obok siebie na dłuższych bokach boiska (na rysunku np. białł po lewej, czerwoni po prawej stronie). Gracze każdego obozu ustawiają się parami naprzeciw siebie na oznaczonych miejscach — 1 od 3 na 3—5 m., 1 od 2 zaś na 20—30 m. Na znak dany wybiegną równocześnie jedyaki (biała i czerwona) i oddają dwójkom, pierwsza

biała, druga czerwona chorągiewką lub wąską. Dwójki biegną natychmiast ku trójkom, te ku czwórkom i t. d. Wgrywa obóz, który prędzej złapie znak swój przeciwnik do meły; ten zaś znajduje się naprzeciw ostatniego biegacza (na rysunku naprost dworków).

## IV. Gry skoczne.

### 80. Zaby i bocian.

Gra opiewana w Gółybrowskiego — grywana też przez dlatwę pow. Przemyskiego (Małopol); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Osoby grające dzielą się na dwie strony, jedna bociasów, druga zaś przydomek bierze, jest wyznaczona meta z każdej strony. Prawie do samej mety bociasów dochodzą żabki, które w nich najodważniejsza, nieco występują naprzód, zaczyna się między nimi taka rozmowa, następująca żabek odzywając się. — Hi hi, krum, krum! — Hi, hi, krum krum! — Dważnieszko! — Czego? — Masz mięta? — Nie mam. — Gdzieś go podrzła? — Wzięła go Pan. — Co za Pan? — Pan bocias. — Na te słowa costające bociasy wstają: Rad, rad!, i ruszają się na biedne żabki, ale gość im ale wolno trącej tylko na jednej nodze. Gra się ciągnie, póki bociasy żabek nie wyślą, albo też żabki bociasów, bo jeśli który za metę się zapędzi, jest ich własnością.

### 81. Klasy.

Gra rozpowszechniona zwłaszcza wśród dlatwy miejskiej, w bardzo licznych odmianach;

odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Klasy proste. Każde z dzieci (może być ich dwoje, lub więcej), po kolei staje u podstawy figury, nakreślonej gąszczkiem na ziemi, lub kredą na podłożu (długość boku każdego kwadratu — kwadratów) i nie pochylając się, wrzaca mały kamyczek do „klasy” 1. Potem wstępuje do tejże klasy na jednej nodze, podnosi kamyczek i wyskakuje tak samo. Jeśli kamyczek nie trafi do klasy 1, stopa dotknie linii, lub gracz stanie na obie nogi, próba liczy się za nieudaną i następnym razem należy powtórzyć klasę 1 (czymś 2).

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

Klasy proste.

Przytem obowiązują reguły, że do każdej klasy skacze się od podstawy figury przez wszystkie klasy poprzednie po kolei i wrzaca się tak samo w porządku odwrotnym. Wygrywa dziecko, które w danej kolejce pierwsze dosięgnie klasy 8. Często jednak potem dodają dalsze próby: 1) obejść wszystkie klasy z kamyczkiem położonym na palcach stopy tak, aby kamyczek nie opadł, 2) obejść klasy z zamkniętymi oczyma, 3) przeskakać wszystkie klasy obunóż.

b) Klasy z „siebierem”, „plekiem” i „morzem”. Podobnie jak a), tylko skacze się częścią obunóż



Na rozkrośniętą czepciją jednonóż. Wła-  
nowicie do klasy 2, wskakuje się tak,  
że lewa noga staje w 1., prawa zaś  
w 2. klasie, wyskakuje zaś półobro-  
tem wstecz w poskoku, a potem po-  
skokiem oburącz wprzód. Podobnie  
do klasy 4. wskakuje się, trzymając  
nogę lewą w trzećce, do 7. zaś, sta-  
wiając lewą w 4. Po klasie 8 na-  
stępuje „pięć”, (skok jedno-  
nóż) potem „nieś”, (oburącz  
wstecz „morze” (jednonóż).



Klasz „byłowska”.

c) Klasz „byłowska”. Jak  
aż, tylko skości trudniejszą, wsko-  
tek innego rozkładu kwadrata,  
zmuszającego części do prze-  
skakiwania przez kwadraty po-  
średnie. (Może nazwa pocho-  
dzi z tego zasklepiego uporządkowania klas?)

d) Zegar (Warszawa), czyli Ślimak (Lwów).  
Gracze stoją kołojejo u wejścia do ślimaczki na-



krętojonej i skaczą jedno-  
nóż po wierzchołkach prze-  
gródek okrętoje od do-  
środku; potem tak samo  
z powrotem. Komu uda  
się odbyć prawidłowo (i)  
na jednej nodze i bez na-  
dęptania (ii) są całą po-  
dród, ma prawo na jednej  
z przegródek napisać swo-

ją literę. Jestto jego „dom”, w którym przy następnych  
razach wolno mu wypocząć na obu nogach, im-  
żak muszą przeskakować ten dom. Gra kończy się,  
gdy domów jest tyle, że skakać nie można. Wy-  
grywa, kto ma najwięcej domów.

## 82. Zajączek.

Gra opisana u Gołębiewskiego; odpowiednia  
do szkół początkowych żeńskich.

Na podłodze, lub ziemi, kreśli się koło  
i wysowuje w nie krowy. Delowczajka śpiewają  
piśnię (mel. jak „Chaber”, p. Gny taneczne):

Na górceczce siedzi zając,  
Nóżeczkami podtrzącając;  
I jabym tak podtrzącała,  
Gdybym także nóżki miała,  
Jak zając.

Przytem jedna z rącz wskakuje do koła i obra-  
cając się ciągle w lewą stronę skacze to prawą,  
to lewą nogą, a zawsze w coraz to inny wycinek koła.  
Gdy się pomyli w tańcu, stanie na obu nogach,  
wstanie skoczy na lewą albo prawą rącz, ustępuje  
miejsca następnej. Wygrywa, kto bez błędów wysko-  
czy największą liczbę zwrotek.

### 84. Nożna z wieżą.

Zastępowanie jak poprzedz. Do przyborów przy-  
 bywa „wieża” (z średzie wysokości 1 1/2—2 m.,  
 zamknięte w pobliżu górnych końców sznurkiem  
 i ustawione wolno na ziemi na kształt piramidy),  
 stojąca w środku koła. Gracze obwodowi starają się  
 obalić wieżę, kopiąc piłę ku niej, środkowy zaś  
 broni wieżę, zastawiając ją swoim ciałem i odkopując  
 piłę, lub odbijając ją kulawcem. (Co do uchyta ręk,  
 przewidz. jak poprzedz.). Gdy piłę wyjdzie za koło,  
 przynosi ją gracz, któremu przeszedł nad głowę lub  
 po prawej ręce, błądząc na swoim miejscu  
 i kopiąc ku wieży. Gdy wieża padnie, na miejsce  
 strażnika idzie ten, który ją obalił.

### 85. Podaj dalej.

Zabawa uczniów angielskich szkół średnich,  
 odbywana w czasie przerwy na boisku szkolnym.  
 Wymaga boiska, nie zastępującego bezpo-  
 średnio z obramami klas i podzielnego tak, aby każdy  
 występował samemu, niższe zaś osobno (tj.  
 zapobiegania wypadkom).  
 Patoczą się w ruch sposobem dowolnym,  
 byle natychmiast z porażeniem przerwy po jednej  
 piłę na 20—25 uczniów. Każda piłka winna być  
 w ustalonym ruchu i przechodzić do coraz to  
 innych uczestników, aby wszyscy użyli ruchu do  
 woli. Gdy piłka wyjdzie poza boisko, biegać po nią  
 ten, co ją wykopnął i ma obowiązek natychmiast  
 po podjęciu wrzucić ją między graczy. Nie wolno:

## V. Gry kopne.

...A mocno się po ścianach, by nadzię piłę,  
 Nigdy on nie znalazł, co ja wkręcałem.  
 Wykład i nogami błęko popęchali<sup>1)</sup>  
 Mikołaja Rej.

### 83. Nożna w kole.

Gra odpowiednia dla wybranych klas szkół  
 początkowych i najniższych klas szkół średnich.  
 Przybór: piłka biała, obrotowa, średnica  
 o średnicy 20 cm. Dzieci ustawiają się w kole,  
 jedno od drugiego w odległości 2—3 kroków.  
 W środku znajduje się gracz, który stara się piłę  
 wykopnąć poza koło, inni, również kopaniem starają  
 się temu przeszkodzić. Gracz, który przepuścił piłę  
 po swojej prawej stronie, idzie do środka. (Od czasu  
 do czasu dobrze jest zmierzać, dla uproszczenia  
 nogi, żeby do środka szedł ten, kto przepuścił po  
 lewej).  
 Zmienia graczom nie wolno wbiegać do środka,  
 a w bok wolno podbieść tylko dla obrony przeciw  
 przestrzoni po prawej (lewej) ręce. Piłkę wolno do-  
 tykać rękami tylko gdy wyjdzie z koła.

<sup>1)</sup> Z przytoczonego uchyta można wnosić, iż piłka wówczas  
 nie była taka, jaką znamy obecnie. W. Półka jednak tradycy-  
 jony uważa, że w dalsze tym dość znaczący postępował  
 się wzmianki obydwaj.





**Prawidła.<sup>7)</sup>**

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

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

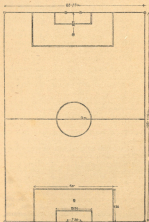
Całe boisko winno być ograniczone liniami. Krótsze granice nazywają się tylnymi, dłuższe boczne. Granice tylne i boczne mają tworzyć kąty prostokątne. W kątach tych powinny być white chorągiewki o drzewcach nie krótszych od 1 1/2 m. W połowie długości boiska przeprowadza się linię poprzeczną, „średkową”. Środek boiska ma być wyraźnie oznaczony i z niego zakreślone koło o promieniu 9 m.

(Linie nie powinny być wgłębione, lecz malować się w jednej płaszczyźnie z boiskiem. Drzewca chorągiewki nie może być zaszczerpane w górę).

Brama składa się z dwu słupków, wbitych pionowo w granice tylne, w równych odległościach od kątów boiska i w odstępach 7,30 m jeden od drugiego; na nich umieszcza się poprzeczkę w wysokości 2,40 m od ziemi; szerokość słupków i poprzeczki nie może przekraczać 12 cm.

W odległości 5 1/2 m od słupków bramnych należy poprowadzić, równoległe do granic bocznych

<sup>7)</sup> Ustanowione przez angielski Związek Nożny (Football Association). Zdania w kwestyi wzięte są uwzględnieni rozstrzygnięciami tegoż Związku w sprawach spornych.



NOTA opisująca Plan boiska.

linie  $5/6$  m długości; końce tych linii łączy linia równoległa do granic tylnych; obszar między temi liniami nazywa się „polem bramnym”. Podobnie prowadzi się linie  $16/6$  m długości w odstępach  $16/6$  m od słupków bramnych, a końce ich łączy się też linia. Ograniczają one „pole karne”. W odstępach 11 m od bramy odznacza się wyraźnie za boiska miejsca, kądrego wykonuje się kop karay.

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

W zawodach międzynarodowych długość boiska winna wynosić 100—110 m, szerokość 65—75 m.

Z początkiem gry piła powinna ważyć 400—450 gr.

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

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

Gry zaczyna się kopem z miejsca ze środka boiska w kierunku bramy przeciwników.

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

Podczas zagrywania przeciwnicy nie powinni zbliżyć się do piłki bardziej, niż na 9 m, ani też jeden z nich nie może przekroczyć linii środkowej ku granicy tylnej wycych przeciwników.

3. Po upływie 45 minut gry zaczyna się przerwa, trwająca 5 minut, jeśli sędzia nie postanowi inaczej; po przerwie, przeciwnicy zamieniają miejsca i zagrywa, według prawidła 2, obrót przeciwny temu, który zaczynał grę z początku. Po każdym zdobyciu bramy igdy piłka wchodzi w bramę, grę zaczyna strona przegrywająca tę bramę.

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

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

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

Piła pozostaje w grze, jeśli odskoczyła z powrotem na boisko od słupków bramnych, od po-

przeciwni, lub od drzewca chorągiewki. Piła pozostaje w grze, jeśli dotknęła sędziego lub podającego, gdy ci znajdowali się na boisku.

Piła wychodzi z gry, gdy przeciwi lub połowcy się poza granicę tylną lub boczną.

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

5. Jeśli piła przeszła granicę boczną, gracz strony przeciwniej tej, która piłę wyprowadziła z gry, wrzuca ją rękami na boisko z tego punktu granicy, ponad którym piła wyszła. Gracz, wrzucający piłę, powinien stać na granicy, dotykając jej obiema stopami, tworząc ku boisku i powinien wrzucić piłę obracając z sobą głowę w dowolnym kierunku. Piła jest w grze, gdy tylna ją rzucano. Rzutem takim brama nie może być wzięta, a rzucający nie może powtórnie dotknąć piły, póki jej nie dotknie jakiś inny gracz.

6. Gdy któryśkolwiek z graczy kopie piłę, lub wrzuca ją z granicy bocznej, każdy gracz tego samego obozu, znajdujący się bliżej granicy tylnej przeciwników, niż kopiący (wrzucający), jest poza grą, dopóki ktoś inny piłę nie dotknie; gracz taki nie może ani dotykać piły, ani przeszkadzać przeciwnikom, ani w jakikolwiek sposób brać udział w grze; gracz jednak nie może być poza grą: 1) na swojej połowie boiska, 2) jeśli między nim a bramą przeciwników było przynajmniej trzech przeciwników, 3) jeśli ostatni raz dotknął piły przeciwnik, 4) przy kopie bramnym i 5) narodziłym.

Główną rzeczą dla zrozumienia tego przepisu jest ubiagodzenie sobie, iż gracz wychodzi z gry nie w chwili, gdy sam kopie piłę, lecz w chwili, gdy ją kopnął ku niemu gracz jego obozu; jeśli piłę uderzył przeciwnik, gracz w żadnym razie nie może być poza grą; jeśli piłę kopnął swój, to gracz nie może być poza grą: 1) gdy przed nim jest trzech przeciwników i 2) gdy piłę otrzymuje z przodu; innymi słowami, gracz nigdy nie może być poza grą, znajdując się za piłą.

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

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

(Przy kopie narodziłym nie wolno zmuszać chorągiewki narodziłej).

8. Bramkarz może udywać ręk na swojej połowie boiska, lecz nie wolno mu nosić piły w rękach.

(Za „noszenie w rękach” uważa się, gdy bramkarz wzywa więcej, niż dwa kroki z piłą w rękach, lub podtrzymując ją w powietrzu).

Brankarza nie wolno trącać, z wyjątkiem tych wypadków, gdy trzyma piłę w ręku, gdy przeszkadza przeciwnikowi i gdy wyszedł poza granice pola bramnego.

Jeśli o zranienie bramkarza nie wiadomo uprzednio sędziemu, a nowy bramkarz wziął piłę w ręce w granicach pola karnego, należy za to zarządzić kop karny.

9. Trącanie jest dozwolone, lecz nie powinno być brutalnem i niebezpiecznem, nie wolno graza kopać, podstawić nogę, ani szukać rąk.

Względnie zakazana jest wszelka gra brutalna i usiłowanie obalenia przeciwnika podstawkaniem nogi, nachyleniem się przed nim i t. p.

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

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

Stępując w myśl tego przepisu narzuca się każda część kończyny górnej, która w chwili trącenia piły lub przeciwnika odsłaja od tułowia.

Jeśli gracz zaraca się twarzą ku swojej bramie, uważając, że napadają nań, uważa się to za rozmyślnie przeszkadzanie przeciwnikowi.

10. Jeśli zarządziło kop wolny, przeciwnikowi kopiącego nie wolno znajdować się bliżej, niż na 5 i pół m od piły. Piła jest w grze, gdy uderzyła zupełnie obrót, t. j. powinna potoczyć się, lub po-

lecieć na odległość równą swemu obwodowi. Kopiący nie może dotknąć się piły powtórnie, póki jej nie dotknął inny gracz. Zagranie, kop narodziły i bramny liczą się za kopy wolne i podlegają temu przepisowi.

Żadnego kopa wolnego nie wolno zaczynać przed gwizdem sędziego. Gracz może znajdować się bliżej, niż 5 i pół m od piły, jeśli stoi na swojej granicy bryndy.

11. Brama może być widzią kopem wolnym, przyznany za przekroczenie przepisu 9, lecz żadnym innym rodzajem kopa wolnego.

12. Obuwie nie powinno mieć żadnych wystających części metalicznych; główki gwóźdźci w podszewce muszą być w jednej płaszczyźnie z nią; zakazuje się wszelkich metalicznych, lub galapankowych płytek na trzewikach i nagbiennicach; występek skórzany na podszewkach nie mogą być wyższe nad 1 cm.; obrzeże występek muszą mieć najmniej 1 cm. średnicy i nie mogą być zaostrzone, ani stożkowe; listwy zaś nie mogą być wyższe, niż 1 cm i muszą zajmować całą szerokość podszewki. Każdy gracz, którego obuwie okaza się nie odpowiadającym temu przepisowi, wstąpić z gry. Sędzia może, w razie potrzeby, obejrzeć trzewiki graczy przed grą, lub w czasie przerwy.

13. Przy każdych zawodach powinien być sędzia, obowiązany przestrzegać wypełnienia przepisów i rozstrzygać wszelkie kwestje sporne; jego rozstrzygnięcia, dotyczące faktów gry, są ostateczne.

Sędzia rzuca czas i składa sprawozdanie z gry. W razie nieodpowiedniego zachowania któregoś z graczy, sędzia ostrzega go, w razie zaś powtórzonego przekroczenia, lub jakiegokolwiek niebezpiecznego zachowania się także rzuca, a w wypadku brutalnego zachowania się także bez uprzedzenia, sędzia ma prawo usunąć winowajcę z boiska, o czym winien zawiadomić Zwizgow. Sędzia może przedłużyć grę, jeśli uważa to za niezbędne, zakończyć ją z powodu ciemności, wyda konieczne; lecz o wszystkich przypadkach, kiedy grę przzerwano, uwiadomi Zwizgow, który rozstrzyga rzecz ostatecznie. Sędzia może przyznać kop wolny we wszystkich przypadkach, gdzie zachowanie graczy wyda mu się niebezpiecznym, lub mogącem stać się niebezpiecznym, lecz nie może nieprawidłowemu dla zarządzenia środków ostrzegawczych. Władza sędzią rozciąga się na cały czas, w którym grę chustkowo przzerwano, a piłka znajduje się poza grą.

Uparcie przekraczanie prawideł należy uważać za nieodpowiednie zachowanie się. W wypadku usunięcia gracza z boiska można wcielić nadto kopa wolnego.

Obowiązek i prawa sędzią rozciągają się na czas przerwy i nawet na czas po ukończeniu gry.

Sędzia zdaje Zwizgowi sprawę w ciągu trzech dni po grze.

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

14. W każdych zawodach powinni być pod-sędziowie; obowiązkiem ich jest rozstrzygać, kiedy piłka wyszła z gry, któraemu obozowi należy dać prawo wykonania wrzutu z granicy bocznej, kopa bramnego i naroznego; pod-sędziowie pomagają sędziemu przestrzegać wypełnienia prawideł, lecz zdanie ich winno być zatwierdzone sędzią. W razie zbytelnego wtrącania się i nieodpowiedniego zachowania pod-sędzią, sędziemu przysługuje prawo usunąć go z boiska i mianować jego zastępcę; o tem winien sędzia donieść Zwizgowi.

15. W razie niekierowanego naruszenia prawideł, piłka jest w grze aż do rozstrzygnięcia sędzią.

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

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

W razie różmyślnego przekroczenia prawideł 5, 6, 8, 10 lub 16, lub po usunięciu gracza z boiska w myśl pr. 13, sędzia przyznaje przeciwnikom kop wolny; w razie zaś różmyślnego naruszenia pr. 9

ze strony obrotów w obsębie pola karnego, sędzia daje przeciwnikom kop karny, który wykonują się z wyznaczonych dlań miejsca i z przestrzeganiem następujących warunków: wszyscy gracze, z wyjątkiem wykonującego kop i bramkarza przeciwników, winni znajdować się poza polem karnym; bramkarz winien stać na granicy tutej. Piłę należy kopnąć wprzód. Pila jest w grze, gdy tylko kop wykonano, i kopem takim można bezpośrednio wpaść bramę, lecz kopiący nie może dotknąć piły powtórnie, póki jej nie dotknie inny gracz. Jeśli potrzeba, można czas gry przedłużyć dla wykonania kopu karnego. Jeśli piła otrzyma kierunek nie wprzód, lub jeśli kopiący dotknie piły powtórnie, obrońcom przysmaży się kop wolny. Sędzia nie powinien zastosowywać pr. 17 w tym wypadku, gdy to daje korzyść obrońcom winowajcy. Gdy przy kopie karnym piła uderza w bramę, kopu nie należy uważać za niedokonany wskutek jakiegokolwiek przekroczenia ze strony obrońców.

#### Wskazówki techniczne.

Prawidłowego kopania piły zauczy się początkujący przy grach 83—86, będących przygotowaniem do gry niniejszej.

Jedyny sposób kopania, jaki posiada każdy nowicjusz — to kop końcem stopy. Sposób ten jednak w nożnej odgrywa rolę niewielką; posiada wprawdzie piłę daleko, lecz za to, wobec niewielkiej powierzchni uderzającej, trudno bardzo na-

daje jej kierunek pożądaný. Aby jego celność zwiększyć, obrońce graczy ma noży ścięte poprzecznie. Z tem wszystkim, w grach 83 i 84 będzie go używać tylko środkowy dla odbicia piły dolewa, a w grach 86 i 87 — w takimże celu — bramkarz i straża. Stopy powinna przemi uderzać nieco poniżej środka piły, a od stopy ustawić się w kierunku, który chcemy nadać kopowi.

Daleko większe zastosowanie mają uderzenia wykonani powierzchniami stopy. Powierzchnia bocznych używamy najczęściej, gdy chcemy piłę podać towarzyszowi w bok. Często jednak zdarza się i walićce bramę takim sposobem. Łatwiejszym i pewniejszym, oraz silniejszym jest kop powierzchnią stopy wewnętrzną. Dla umyślenia jednak przeciwnika, bywa bardzo cennem dobre władanie powierzchnią zewnętrzną.

Nównek niezbędne jest nabyćce wprawy w uderzeniach podbiciem stopy. Najczęściej stopę wtedy silnie wyprostamy. Czytamy tak, gdy chcemy piłę kopnąć silnie wprost przed siebie, w ściśle określonym kierunku; tak więc wygląda większość strzałów w bramę.

Ale i podanie piły towarzyszowi w bok ma większą odległość zwykle skutecznia się podbiciem stopy, nie mówiąc już o podaniu wprzód. Jeśli piła uderza się w locie do gracza powyżej kolan, a ten chce ją podać poza siebie jednemu z towarzyszy, używa się wtedy czegoś kopa podbiciem przy stopie skrzyżzonej! Piła przelatuje nad głową gracza w tył.

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

Tu należy też podanie piły z ziemi do rąk swojego bramkarza (używane często przy kopie bramnym). Wówczas gracz lekko „podbiera” piłę, wsuwając pod nią koniec stopy i unikając wszelkiego uderzenia: nie jemio kop, lecz jakby rzut stopą.

Przy wszystkich tych sposobach kopania należy bacznie pilnie na dwa szczegóły. Po pierwsze, niezbędnym jest wyłączenie zarówno prawej, jak i lewej nogi, nigdy bowiem nie można przewrócić, której z nich piła nawinie się w dogodnym dla kopu położeniu.

Po drugie, piłę trzeba umieć kopać nistylko z ziemi, gdy ona leży spokojnie, gdyż za samo zatrzymanie jej traci się zbyt wiele drogiego czasu i zapewnia kocznię przeciwnikowi. Trzeba umieć nadawać piłę kierunek południowy natychmiast, bez względu na to, czy ona toczy się do nas wolno czy błyskawicznie, czy leci w powietrze, czy robi kąsy. Na to należy zwrócić uwagę już przy pierwszych grach wstępnych (83 i 84).

Czasami jednak warto nam wstrzymać piłę: np. jeśli przeciwnik dąży, lub jeśli chcemy go zwabić ku sobie, a potem podać piłę w kierunku najmniej spodziewanym. Gdy piła leży nisko, ustawiamy się w tym celu czołem do kierunku jej biegu i stajemy na palcach w lewcu, tak, aby piła mogła się odbić tylko na małą przed

nam odległość. Wyżej lecącą piłę „gasz” się (tj. strąca na ziemię) lekkim uderzeniem poduszwy z góry, lub trąceniem zapomocą kolana, uda, lub talowia, skierowanym ściśle w dół.

Przy wszelkich odbiciach tułowiem pozwalający powolnie zazwyczaj przywykłać się do trzymania kończy górnych przy tułowiu, wówczas bowiem nawet trącając ziemi piłę, nie przekracza prawidła 9.

Wszyscy gracze (z wyjątkiem bramkarza) muszą o tem pamiętać, że piłę lecącą w pewnej wysokości mogą odbić skutecznie tylko głową. Odbicia te też mają ogromne zastosowanie. Niezazwyczaj przy kopie narodziły, lub wysoko podania ze skrzydła zdobywa się ziemi bramę; bardzo często podaje się piłę swoim w bok, wpród, lub w tył i t. p. Odbicie należy uskuteczyć powierzchnią głowy, zwróconą w stronę, ku której piła ma polecieć — i dodać doń odpowiedni ruch karci, gdy zaś chodzi o większą siłę, podłożyć w kierunku zwróconego łona piły.

Przebieżenie piły, czyli „wózka” pozwalający graczom lebić nadadywał (patrz dalej we wskazówkach taktycznych). Lecz i gracz doświadczonego uciska się do czasu (np. skrzydłowy, gdy jego skrzydło nie jest zagrożone i t. p.). Wówczas biegnąc, popycha rączki z lekka, nie kopie piłę raz prawą, raz lewą nogą, tak, aby nigdy od stołu nie oddaliła się. Z chwilą jednak, gdy widzi się zagrożonym, wienec natychmiast zaprzestaje wózka i podać piłę niezagrożonemu towarzyszkowi.



Wstrzymanie przeciwnika należy do trudniejszych zadań gracza, wobec silnej pokazy do przekroczenia prawideł. Jeśli przeciwnik przygotuje się do kopu, możemy lekkim stosunkowo trąceniem łokcia obalić go, lub zachwiał i „odebrać” piłę (t. j. kopnąć ją ku swoim). Gdy bowiem on stoi na jednej nodze, na równowagę gorzej, niż napastnik, stojący na obu.

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

Natomiast trzeba się wystrzegać nietylko podstawiania nogi, ale również nachylenia się przed lub (przy cofaniu się) za graczem, kopania go, uderzania kolaniem, zatrzymywania ręki; wszelkie wszelkiego trącenia z tyłu, chyba, że gracz, zarócowy ku swej bramie, przechadza nam rozmyślnie. Za wszelkie przekroczenia tego rodzaju sądził bystry i sumienny karze surowo — często nawet usunięciem z boiska bez uprzedzenia.

Technikę gry bramkarza omówimy w rozdziale następnym.

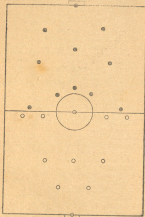
#### Wskazówki taktyczne.

Taktyka, panująca w grze tej, z biegiem czasu uległa zasadniczym i bardzo charakterystycznym zmianom. Zrazu przeważała gra osobnicza indywidualna. Zręczny gracz brał piłę w swe posiadanie, łoczy ją wódkiem w pobliże bramy nie-

przyjeleńczej i, wśród oklasków tłumów, często sam strzelał w bramę, szczęśliwie wymiatający zachodzących mu drogą przeciwników. Z chwałą jednak, gdy pojawiły się kluby, które zarządziły tę taktykę na rzecz zbiorową, gdzie piłę przechodzi od gracza do gracza, wszyscy zaś współdziałają zgodnie dla wspólnego celu, gra indywidualna zaczęła ponosić porażkę za porażką i szybko zanikła. Zarazem jednak wzrosła ogromnie wartość gry samej jako środka wychowawczego.

Poócz podziału pracy, danego w samych prawidłach, które przewidują bramkarza i wyznaczają go przywilejem używania ręki, doświadczenie nauczyło, że dobrze jest podzielić i resztę boisku na trzy linie. Pierwszą z nich stanowi pięćca graczy napadu (a to: środknapad, skrzydła prawe i lewe i między nimi dwaj łącznicy). W drugiej znajdują się trzech graczy odwołu (środkowół, o prawy i lewy); w trzeciej — dwie strażki, prawa i lewa. Strażki wraz z bramkarzem stanowią obronę; odepść zaś, stosownie do swej nazwy, pomaga to napadowóm, to obronie, w miarę potrzeb.

Przydzielenie graczy do tych kategorii zasadnicze od ich udelenia jest wzbarem zadaniem wodza boisku („małki”). Byłoby jednak błędem zbitym ustalać ten podział. Głównem, zmianę od czasu do czasu są konieczne, tak dla wszechstronnniejszego wyrobienia graczy, jak i dla celów praktycznych i często wśród gry musi zastąpić gracza, który odniósł uszkodzenie, ktoś inny, który zwykle grywał na innym stanowisku.



Ustawienie graczy z początkiem gry

Napad winien się składać z graczy lekkich i zwrotnych, a zarazem śmiałych i stanowczych. Wszyscy oni muszą doskonale ovladać sztukę szybkiego a celnego podawania piły w bok; wszyscy, a najbardziej strzydła, powinni umieć prowadzić wódkiem w razie potrzeby. Dla wszystkich warunkiem, a szczególnie trzech środkowych, niezbędnym warunkiem jest umiejętność celnego strzału w bramę z każdego położenia, w jakim im się może znaleźć piła w chwili dogodnej.

Jeśli np. obóz białych zaczyna grę (jak na rycinie str. 92), środkowemu poszłam piłę skośnie wprzód na odległość niewiele większą od przepisanej prawidłami (równą jej obwodowi); podbiega jeden z łączników i podaje piłę strzydlowemu, który, jako najmniej zagrożony przez przeciwników, wzięto ją wódkiem wprost przed siebie. Tami gracze napadu biegną, zatrzymując pierwotnie odległość od siebie, lecz zwracając nieco z tyłu za strzydłem, prowadzącą piłę żeby nie zostać „poza grę” w razie podania ze strzydła w pobliżu bramy. W odległości z której już można myśleć o skutecznym strzale (a jeśli zagrożony odebraniem piły, to wcześniej) podaje do środka, a wtedy trzech środkowych, biegnąc wciąż naprzód, podają sobie piłę, aż któregoś z nich upatrzy chwilę, gdy jakaś część bramy nie jest bronioną i w nią kopie piłę. (Początkujący skłonną są do fatalnego błędów strzelania w stronę bramkarzów, zamiast w bok, któregoś ten nie może dosięgnąć).

Jeśli bramkarz odbije piłę na niewielką odległość, strzały trzeba powtarzać aż do skutku. Jeśli

zał obronie czterech uda się piłę podać swjemu napadowi, napad białyh cofa się poza linię środkową, lecz tylko tak daleko, aby białyh mógł odebrać piłę z powrotem (podaną przez swoich z odwodu lub straży) i ponowić natarcia. Nigdy zaś gracz napadu nie powinien przeszedł się do obrony. Podczas całej gry napad biega rozpraszony po całej szerokości boiska i każdy ściśle pilnuje swego stanowiska, aby jego towarzysze, nie patrząc, wiedzieli, dokąd mu piłę podać. Poś bramą tylko przeciwników rząd napadu nieco skupia się.

Odwód składa się z graczy wytrawnych, obczarnych tak ze sposobami natarcia (podawanie w bok i wprzód, strzały w bramę z daleka, jak i obrony (zatrzymywanie i odbijanie piły i t. p.) ponadto jednak najwytrwalszych w biegu. Trójka ta bowiem jest w nieustannym ruchu w ciągu całej gry, pomagając to napadowi, to obronie. Odwód musi zawsze być w pobliżu piły. Gdy linia napadu prowadzi natarcia, rzuczą odwodu wtedy, biegnąc za napadem w odległości kilkunastu metrów, podać mu piłę z powrotem natychmiast, gdy ją przeciwnik wytrąci. Przed bramą niezadługo też odwód musi strzelać, zwłaszcza gdy gracz napadu są poza grą.

Gdy przeciwnicy nacierają, pierwszą linią obrony jest mowu odwód. Jeśli nie uda się piłę wytrącić odbrona, gracze odwodu nie dają się wygrać i ciągle niepokoją napastników, w dalszych stadiach obrony kojarząc swe usiłowania celowo z grą obu straży. Zawsze zaś pamiętając o tem, że

by piłę odebraną przeciwnikowi kopnąć jak najrychlej własnemu napadowi i umożliwić swoim nowe natarcie.

Odwód posuwa się po boisku, zatrzymując ustawienia graczy wobec siebie takie, jak na rycinie (str. 92). Gdy nacierający przeciwnicy podają sobie piłę w bok, odwód wraz z siatką może przeszkadzać każdemu z nich w postawie i odebraniu piły. Gdy zaś przeciwnik prowadzi piłę, następuje mu ją odebrać we dwóch, przyczem jeden gracz trąca prowadzącego, a drugi zajmuje się piłą.

Gracze odwodu zwykle wyhonują wrzół z granicy boiska, oraz kop wolną, gdy go sądzić zasługują w oddali od bramy.

Siatka składa się z graczy silnych, zdolnych tak do skutecznego zatrzymania napastnika, jak do odbicia piły w każdym położeniu na znaczącej odległości (nie możności do linii własnego napadu). Ale nie obcą im winno być również umiejętności celnego podania (drugiej strazy, lub graczy odwodu), które niema lepiej służy swoim, niż obrona „Amica”, zabierająca wiele czasu i wiele celna. Siatka musza się zawsze zgrać ze sobą, z bramkarzem i z odwodem, tak, aby razem stanowić istotnie jedną całość — obronę.

Jedna ze strazy nigdy nie powinna odchodzić zbyt daleko od bramy i w razie potrzeby (gdy bramkarz wybiegnie naprzód) nawet stanąć tymczasowo w niej. Druga jednak może z koniecznością trzymać się dalej, a zwłaszcza umieć pójść wyprzedzić

wiedzy, gdy można przecie graczy napadu przeciwnego wyprowadzić z gry. Żadna strzał zaś nie powinna żadną miarą trzymać się narcozas bramy i zasłaniać bramkarzowi widok na piłę.

Bramkarz zajmuje najtrudniejsze stanowisko z całego boiska. Powinien być wysoki, aby mógł odbijać wysokie strzały; niezmiernie ruchliwym i zwinnym, aby nigdy nie stracił części schwały, w której jeszcze może podbiec w kął bramy zagrożony; prężnym zaś odważnym i wytrzymałym, a niezmiernie i silnym, aby zaościć ostre traktaria przeciwników. Musi też mieć ładnie ocenik kierunku lotu i szybkość pojęcia.

Zw swego przywileju używania rąk bramkarz wstien czynik użytek, kiedy tylko czas mu na to pozwala i odkopywać, czy zatrzymywać piłę stopami tylko w ostateczności. O ile zaś znów czas pozwoli, piłę należy chwycić w ręce, a nie odbijać. Najlepszym sposobem ocelenia bramy za czas dłuższy jest podrużenie piły chwyczonej i kop w locie ku strzyżdom. Jeśli napastnicy w tem przeszkadzają, rzuca się piłę rękami. Strzał wysoki, którego nie można złapać, uda się jeszcze czasem odbić pięścią (lub prawicą) — oboma pięściami. Jeśli strzał idzie tuł pod poprzeczkę, można bramę ocalki lekkiem trąceniem piły w górę; piłę też ponad poprzeczkę z sądzia wyznacza kop narożny, który jednak przecieć niezasadne bywa niebezpieczny dla bramy. Strzał niski w kął bramy można odprzeć Mysławicznem rzucając się na ziemię.

Bramkarz obserwuje pilnie ruchy napastników i stara się zawsze odgadnąć, jaki będzie kierunek pojęcia.

Tylko wyjątkowo i na chwilę może bramkarz opuszczać bezpośrednio opieladstwo bramy. Zwycie jego miejsce jest na 1—1½ m przed bramą. Gdy wyjdzie dalej wprzód, może być wymiśniętym przez napastnika z piłą. Stojąc zaś w samej bramie, naraża ją na wzięcie, gdy np. chwytając, lub odbijając ostnie ręce zbytisto w tył, tak, że piłę znajdzie się na chwilę poza linią bramną.

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

Matka (capitana) jestto gracz doświadczony i znający sztukę nakazywania drugim posucha. Dowodzi on całym obozem, wyznacza miejsca gracjom, kieruje ich przygotowaniem do zawodów i czasu nad tem, aby się należycie ograli ze sobą. Ustala wreszcie pewne fortelle i niespodzianki dla przeciwników i według szczególnej taktyki, najbardziej odpowiadające stosunkowi sil obu obozów. Najkorzystniej dla całości, jeśli matka znajduje się w linii drugiej graczy (odwódy); wtedy bowiem ma najlepszy pogląd na grę, tak w czasie natarcia, jak obrony.

Matka czuwa starannie nad tem, aby gracze nie poświęcali dobra swego oboza dla chwałowej przyjemności osobistej. Karci więc niepotrzebne

zatrzymywanie piłki w swoim posiadaniu i zbyt długie jej prowadzenie; karci popisywanie się przed publicznością efektownymi „zwłocami” i silną kopą, gdy nieraz niepożądane podanie piłki na małą odległość przyniesłoby wglądzą korzyść.

Sędzia ma również stanowisko bardzo trudne i odpowiedzialne. O ile można, powinien nie należeć do żadnej z grających obózów, w każdym zaś razie pamiętać dobrze, że z chęcią objęcia obowiązków sędziego staje ponad wszelki osobistymi uczuciami przyjaźni, czy niechęci. Ponadto, należy go wybrać wśród ludzi, znających nie tylko doskonale zasady gry, ale i wszelkie szczegóły praktycznego ich zastosowania, a nawet, co szczególnie ważne, częściej używane sposoby objęcia lub trudno dostrzegalnego pogwałcenia zasad. Dobre oko, przytomność umysłu, stanowczość, spokój i takt — oto daluze przymioty, potrzebne sędziemu.

Sędzia powinien biegać tyłem przeciw jak i gracz. Obowiązkiem jego bowiem jest znajdować się zawsze jak najbliżej piłki, aby grę mógł ocenić szczerze, nie polegając na zdaniu podsejdlów; a tem mniej graczy, lub widzów. Gdy piłka zbliża się do pola karnego, baczny uwagę musi on zwrócić na możliwą wyjątko napastników poza grę. Gdy zaś zaczną się strzelać w bramę, doświada ich oczu wymaga zajęcia stanowiska obok bramy.

Okazując choćby najmniejszemu uwaham, sędzia obraża swą powagę. Rozstrzygnięcia jego muszą być szybkie, jasne i stanowcze. Wszelkie zbędne

rozprawy i spory z graczami, a tembardziej z publicznością, są wykluczone. Tylko gwizdek sędziego może grę przerwać i tylko nim może być piłka na nowo w grę wprowadzona.

Zadanie obu podsejdlów jest znacznie prostsze. Biegając trwono z piłką po granicach bozowych, dają (podnieśnięciem chorągiewki znać sędziemu, kiedy piłka wyszła za linię. Przed tego sędzia może zasęgnąć ich zdania, jeśli jakiegos szczególu gry nie dojrzał.

Podsejdlów najczęściej dostarczają po jednym oba obozy. Lepiej jest oczywiście, gdy i oni są wzięci z pola strza walczących.

## 88. Nożna polska.

Nożna angielska ma wiele pozwalnych zalek, o których już mówiliśmy w Części ogólnej (patrz rozdział: „Wskazówki wychowawcze”). Prócz tego, ze zachowaniem jej w szeregu ćwiczeń naszej młodzieży w powiatach, ogólnie przyjęci postępi, przemawia jeszcze ten wzgląd, iż jesto jedyna gronaśna gra igrzyskowa, rozpoznawczelona w całym świecie cywilizowanym. Daje więc możność naszej młodzieży zmierzania swych sił z obcyml.

Trudno jednak nie wskazać i stron ujemnych tej gry. Z tych, na które godzą się uczniowie, wymienimy zatem zupełnie niewyważa tak. Prowadzi on za sobą z jednej strony brak ćwiczenia kończymy górnych przy nadmiernej pracy dla dolnych; z drugiej zaś, powoduje ruchy nieumiarzone i niewłaściwe przy kopaniu piłki kopcem wysoko i spowalnia tem samym, że z gry tej nie mogą korzystać dziewczęta.

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

Ta rozważania zachęcając do wprowadzenia, etyki nożnej angielskiej, takiej gry tego rodzaju, która by, posiadając jej zalety, nie doznała wad. W tej myśli w r. 1907 autor niniejszego ogłosił w „Ruchu” wierszowany projekt „Nożnej polskiej”. Dział powtarza go w zmienionej postaci, stosownie do poprawionych od tego czasu prób i doświadczeń.

Ulepszona postać gry poprzedniej, odpowiednia dla wyższych klas szkół średnich męskich i żeńskich.

#### Zmiany prawideł.

W prawie 4 opisać część pierwszego zdania od słów: „przyczem napaśtnicy”.

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

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

Ust. 3-ci bez zmian.

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

Prawo 9: ust. 1-awy i 2-gi bez zmian.

W ust. 3-cim zamiast „rozciągnie dotykać piłę rękami” — wstawić „podnosić piłę z ziemi” i dodać: „Żadnemu graczowi nie wolno nosić piłę w rękach”. Następnie tu umieścić ust. 2-gi prawa 8 (określenie „noszenia w rękach”).

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

W ust. 5-ym opuścić wyraz „piłę lub”.

Ust. 6-ty bez zmian.

#### Zmiany w technice i taktyce gry.

Jak widzimy z powyższego, zasadniczą zmianą w prawidłach jest przyznanie wszystkim graczom tej swobody i wzajemności ruchów, która przy nożnej angielskiej posiada tylko bramkarz. Stąd i do wszystkich, z małymi zmianami, będą się stosować zasady używania rąk, jakie powyżej opisaliśmy dla bramkarza. Pozostaw jednak graczom, z wyjątkiem bramkarza, nie wolno podnosić piłę z ziemi, zagranie i kop wolny często i wśród gry pochwycenie piłę w ręce) będzie wyglądał tak, że jeden z graczy „podbierze” (patrz technika n. ang.) stopą piłę w ręce towarzysza, i odjął ją, jeśli można, piłę będzie przechodził z rąk do rąk. Oczywiście przy natarciu kandy graczy będzie biegał tylko dwa kroki z piłą w rękach, potem musi ją podać towarzyszowi. „Prowadzenie” zaś najczystszej polega na biegu z rzuconiem piłę o ziemię i chwytaniem posiadaczem co dwa kroki (podobnie, używany często przez bramkarzy przy n. ang.). Kopanie piłę po ziemi ogranicza się do tych wypadków, gdzie nie ma czasu na „podebranie” jej do rąk, lub gdzie przeciwnicy przeszkadzają w chwytach lub rzutach.

Dla podania piłę na znaczną odległość najlżejszym będzie kop z rąk, dalej podbicie pięścią

ślępowane, gdy pila mokra). Na bliższą odległość użyjemy — znaczną część celniejszych — ruzów. To samo dotyczy i strażów w bramę.

Za gry przygotowawcze do Nożnej polskiej należy uważać: Nożną w kole i z wieżą, Nożną z bramą (ze zmianami w wyśli powyższych), Kaczykową i Pięciową (patrz ród).

## VI. Gry z mocowaniem.

### 89. Pietruszka (Pani Róża).

Gra dla dwójki malejkiej i wiejskiej, powszechna w Polsce, pod różnymi nazwami (Pani Róża, Rzepa, Buraczek, Marchew); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

W Krańcówce: „Najstarsza dziewczyna — „Pani Róża” słaża na ziemi, wyciągając nogi, między jej kolanami drugą) i t. d. i opasując się ręką; i, przyjmują każde nazwę jakiejś jarzyny. Na boku chłopiec „posłaniec” (czasem w towarzystwie swego „pana”, „plebana” i. t. p.) podchodzi do siedzącego na przodzie, puka w jego głowę trzykroć i pyta: — Gdzie jest pani Róża? — Tam dalej za mną. — Teraz pyta następnego i t. d., aż dojdzie do niej samej; wtedy pyta: — Czyś ty Pani Róża? — Ja sama; czego potrzebujesz? — Przykroty jestem od mego pana po soboty (marchew i. t. p.). Jeśli taka jarzyna jest wśród siedzących, wskazuje na nią pani Róża, a posel wyciąga ją z pośród towarzystwa (wzbrus oporowi) i osadza na bok, oznajmiając „panu”, że błądną roślinę otrzymał. Jeśli zaś jej

niema, a poseł upiera się, że powinna być, pani Róża mówi: — Kopy drżadła z końca, Nie posł mi zagadka. — Wtedy poseł idzie do śledzącego na przedzie i, niby kapiąc kijałem obok niego: — Kopy, kopy! Jest tu chłop — Nie mogę go wykopać, Muszę czapkę zdejmować! — Potem rzuca czapkę, chwytając dźwielec za nogi, bije jedną nogą o drugą (jakby chciał korzenie przeciąć z ziemi), przefirgasa nim na wase strony i ciągnie ubrów jego i całego łańcucha oporów. Gdy odwróci, cisła na bok i oznajmia panu. Jeśli łańcuch przerwie się w innym miejscu, poseł tam deszkuluje i odrywa łańcuch dźwielec, gdy pozostali garną się „do kopy” i „nasad” łańcuch wiąda. Tak idzie dalej, aż do pani Róży. Na tem gra się kończy”.

W Kajawy: Ustawienie jak w, tylko dzieci, siedzące przed panią Różą, są nie „Jaczynami”, lecz „gęmi”. Poseł obchodzi i puka: — Puka mata, puka dula, Odsie tu mieszka pani Róża? — Tu podle. — W końcu otrzymuje odpowiedź: — Ja sama. — Wtedy oznajmia: — Proszę pani, są gęmi w ogrodzie, na pańskiej szkodzieli — A to wypędź na jednej (dwa... pięciu) nodze (na pięciu znaczy na czworakach i głowie). — Obszedziez w przepisanym postawie cały szereg, poseł targuje się o gęmi: — Czy po desce, czy po drabce? — I stosownie do odpowiedzi, wyciąga ją za nogi, lub za głowę i odsadza na bok. Wykapinaczy w ten sposób od pani Róży wyszłyte gęmi, zaprasza ją na kawę. Ta wymawia się, że pogrzeją ją per lub wifid i. t. p.;

wreszcie przytaje. Wtedy szcruje ją wszystkimi gęmi; Róża schwytna zastępuje miejsce posła w grze następnej.

### 90. Złota kula.

Gra powszechna w Polsce (inne nazwy: Pierścień, Stryj, nie ukacz, Gadulica i. t. p.); zastosowanie jak poprzedz.

Dzieci dzielą się na dwa obozy (różne to do ilości i siły) i chwytają równocześnie dźwielec obóz z jednego końca długiego drąbek, lub linkę. Zwycięża obóz, który przeciągnie przeciwników w swoją stronę. Potem oba obozy stoją naprzeciw siebie w dwóch rzędach. Zwycięzcy stoją się właścicielami „złotej kuli” (pięści, pierścień, komyk i. t. p.) i podają ją sobie syczko z ręk do ręk. Pokonani zaś, na pytanie tenych: — Zgadzi, zgadziła, Odsie noża złota kula? Czy u mnie samego, Czy u brata mojego? — wysyłają po jednym (który, w pownych okolicach, skacze na jednej nodze) dla odzyskania kuli. Odpowiedź jego: — Radabym gadziła, Odsytem o niej wiedziała. — A potem: — Ma Józek (Kosła i. t. p.) — Wywołany otwiera dlonie. Jeśli jest w nich „zosta”, gra zaczyna się na nowo od przeciągania. Jeśli nie, pokonani wysyłają drugiego i. t. d.

### 91. Anioły i Dyabły.

Gra dżelowy wiejskiej i miejskiej, mana w różnych okolicach Polski (inne nazwy: Piekło i niebo, Kaciół, Dyabełek, Suszyć sód); zastosowanie jak poprzedz.





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

### 93. Bierki.

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

Znaczenie doskonalsze od popru (kształtowane nie bez wpływu szachów), daje również mało ruchu, lecz wiele sposobności do zrobienia miary w ole i przecygi w ruchach ręki. Nadaje się n. p. podczas deszczu w obozie lub w pawilonie belskowym.

Bierki sąto figurki plastik, strugane z drewna, długości  $1\frac{1}{2}$ —2 cm, szerokości  $\frac{1}{2}$ —2 cm. Wszystkie bierki, używane przy danej grze, składają „syp”. W skład sypu wchodzi: po jednym „króla”, „królowej”, „podkróla” i „podkrólowej” — i na każdego gracza po jednym „popie”, „popicy” i po 4 „bydła” (lub „liska”<sup>\*)</sup>.

Gracze (w liczbie 2—10) grają w określonej z góry kolei. Każdy z nich kładzie na dłoń całą sypę (lub tyle z niej, ile się zmieści), podtrzymując ją w górę i chwytając części bierek na grzbiet ręki. Podtrzymujący je powoli, chwytając na dłoń jedną lub

\* U Gólgóbowianego figury te noszą nazwy króla, królowa, panna, wójt, gospodarz, parobek i t.

kilku figur. Przytem jednak nie wolno mu chwycić razem figur różnogatunkowych (n. p. króla z królową, popa z królem i t. p.), a liska wolno chwycić tylko w liczbie parzystej. Po każdym chwycie pra-



Fig. 93. Bierki: 1. Król, 2. Królowa, 3. Panna, 4. Wójt, 5. Gospodarz, 6. Parobek, 7. Liska, 8. Liska.

wielowym ma prawo grę powtórzyć, odłożony na bok schwyte bierki. Gdy jednak nie schwył nic, lub wbrew podanym zasadom, miejsce jego zajmuje następny z kolei gracz. Przy obliczaniu wygranej, król i królowa liczą się po 12, podkról i podkrólowa po 7, pop i popica po 4, liska po 1.

Taktyka chwytów jest trojaka: albo po schwytcia kilku bierek pochyla się dłoń, aby niepotrzebne figury zasłonił się; 2) albo chwytą się upa-

trzoną figurę palcami w powietrzu; lub uruciście  
3) łowi się ją w „zrub”, t. j. lejek utworzony  
z palców.

#### 94. Dwozecz<sup>\*)</sup>

Gra chłopców w zakładkach szlacheckich  
na Podlasiu, odpowiednia dla niższych klas szkół  
średnich węgelskich.

„Kądky z grających ma paleczkę równaj miary;  
długość dziesięciu paleczek stanowi odległość od  
pałki, która bywa mocno ukształta w murawie  
i do której odstępnie chłopcy ciskają swe pałki  
celami tej obalenia, a przynajmniej brania. Kto  
trafi, ma prawo na długość pałeczki strzelić metę  
i od niej drugi raz rzucić swój pałeczek; kto nie  
trafi, tyle w tył się czoła, ile przemił, lub niedo-  
rucił do celu. Obalający pałeczek wygrywa”.

#### 95. Kręgle polskie<sup>\*\*)</sup>

Gra powszechna w dworcach potokich w in-  
teratach, znana też tu i ówdzie w Małopolsce. Od-  
powiednia dla szkół średnich.

O kręglach wspominają autorowie staropolscy  
m. p. Rej w Wskrzeszeniu, przepisy szkolne zaś  
m. p. Akademii chełmińskiej zalecają ją na równi

<sup>\*)</sup> Podobną grę opisuje Golejowski pod nazwą  
„Grale” lub „Gracie”.

<sup>\*\*)</sup> Opis dostarczony uprzejmie przez X. Dra  
K. Łafostowskiego.



A. Długość pola 60 metrów;  
B. Szerokość pola 25 metrów;  
C. Linia środkowa.

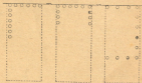
z piłką za czas wolny od nauki.  
Opisana tu gra pod względem bog-  
actwa kombinacyjny zasługuje na  
miejsce wśród najlepszych obok  
Palanta, Piłu i Kobuzi; porażają  
za niemi w tyle jedynie co do do-  
dł i różnorodności ruchu i stałego  
nadaje się najlepiej w dni upalne.  
Kręgle niemieckie nie wytrzymują  
z nią żadnego porównania. Bolaśko  
winno być równe, długości około  
60, szerokości 25 m. Zresztą za-  
leżnie od wprawy grających, dłu-  
gość bolaśka może być powiększona.

Bolaśko jest rozdzielone na trzy  
pola datemą linią poprzeczną, obejmującą  
między sobą przestrzeń „niczyją” 10 metrów sze-  
rową.

Linie stanowią metę przednią dla każdego  
z obóców.

Kądky obóc posiada 12 kręgli, o kształcie  
stożka ściętego wysokości 30 cm, u podstawy 8,  
u szczytu 1 cm średnicy; kręgle jednej strony są  
oznaczone obwódką barwną, albo płytkim rowkiem  
funkcyjnym. Do gry służy 3 kul drewnianych o śred-  
nicy 18 cm. Kądky obóc liczy przy zawodach 8  
uczestników; w grach dwucobowych liczba jest do-  
wieszna, bo miarą równości obóców jest liczba  
kul, które po razu tylko w każdej kuli znajdują.  
Kręgle stawia każdy obóc na swoim polu, wedle  
swojej woli, pilnując tylko, aby: 1) przynajmniej

jedną, a nie więcej niż 6 kregli stało na mecie 2) by całe ustawienie nie było nigdzie szersze od 3 m, ani głębsze od 6,00 m i 3) by odległość między kreglami wynosiła nie ponad 60 cm (sprawdźna wysokość kregla). Zależnie od umiejętności



Przykłady ustawień.

i sposobu rzucania przeciwników różne ustawienia mogą być wskazane.

W każdym obale ściśle oznacza się kolej gojących, tak aby wykluczyć przewagę jednego gracza w trudniejszych położeniach.

Jedna strona zaczyna i rzuca kolejno weryfikuje kulę (jedną gracz po drugiej po jednej kuli), starając się zblić jak najbliżej kregli przeciwnika. Rzucal może z pozycji własnych kregli, albo z boku, ze swojej strony. Dla dalszego ciągu gry co do miejsca skąd wolno rzucać, rozstrzyga stosownie najbliższej mecie stojącego kregla własnego; zblić zatem przeciwnikowi najbliższych kregli odzwaga jego mecie.

Następnie druga strona gra. Zanim jednak przystąpi do rzucania kulami, rzuca kreglami, które zostały obalone, z tej odległości, w której dany „trup” leży, starając się zblić jak najbliżej kregli przeciwnikowi (a zatem szereg płaski, kościsty). Kregle w ten sposób kreglami trafione wychodzą z gry razem z tymi, którymi je zblić. Gdy ustronił kregla chybi — stawia się go tam, gdzie się zatrzymał; przechodzi on na własność przeciwnika i nosi nazwę „koszka”. W dalszej grze „koszki” się już nie odrzuca. Odrzucanie „trupów” nazywa się „benieniem”, albo „parzeniem” kregli (bo się trafione i trafiające parami wyrzuca z gry).

Jeżeli kregla odrzucony nie doleci do mecie przeciwnika, to kolejny gracz z partji przeciwniej

kopie go pięty ku swojej stronie, tak daleko, jak to dla siebie za korzystne uważa; mocno kopnięcie zabezpiecza „kozaka” przed trafieniem, ale też w braku innych środków, zwłaszcza pod koniec gry, odsuwa mecz do rzutu kulami.

Ten sam uggład może także mierkować się rzutu kreglami: gdy się trafi, to mocny rzut więcej kregli zmiecie; gdy się jednak zmyli — to mocno rzucony kregiel tak daleko odleci, że utrudni trafienie go kulią; z drugiej strony, przy końcu gry taki rzut odsunąć może mecz przeciwnika.

(Można także się umówić, że się i „kozaków” będzie odrzucało, co jednakże znoważa przeciwną grę, bo wychodzą tylko kregle zbite kreglami.)

Po odrzuceniu wszystkich „trupów” strona wyrzuca kulę, przytemm każdąkroć graczy osobno się liczy do rzutu kreglami i do rzutu kulami, a osobno także do „kopania”.

Gdy się kończy z chwytą, gdy jedno pole jest puste, a przeciwna strona nie ma już trupów do odrzucenia. Po koniec gry trzeba stanąć się jak najdalej rzucać kulami, aby jak najmniejszą liczbą rzutów grę zakończyć, co wpływa na obliczenie stopnia wygranej.

Do pustego pola kul się nie rzuca, ale „trupa” odrzuca się i na puste pole; można go drugiem z kolei trupem zbit, oszczędzając kul. Natomiast z pustego pola rzuca się jeszcze kule do stojących kregli przeciwnika, z odległości końca boiska, o ile się kule posiada.

Wygraną oblicza się licząc: jeden punkt za „kozaka” stojącego po stronie wygrywającej, dwa punkty za własny kregiel i jeszcze stojący, i jeden punkt za kulę jeszcze nie wyrzuconą. Jeżeli oba pola są puste (tj. ostatnie kregle zbite „kozakami” i wychodzą z gry bez odrzucenia) wygrywa ta strona, która jest przy rzucie, tyłoma punktami że ma jeszcze kul. Jeżeli więc ostatni kregiel („kozak”) został zbit pierwszy zaraz kulą — wygrana wynosi 7, jeśli drugą dopiero, wynosi 6 i gra jest nierozegraną. Jeśli wygrywający ma jeszcze kregle, a ostatniego kregla zbije przeciwnikiem pierwszą zaraz kulą — to ostatni rzut przeciwnika ma tylko jedną kulę do rozporządzenia; jeśli zbije nią ostatniego również kregla wygrywającego, to ta wygrana liczy się 8; strona wygrywająca przy pustem boisku jest przy rzucie, nie ma na do czego rzucać, ma natomiast wczepiła 8 kul.

Jeśli jedna strona (biała) posiada jeszcze jednego kregla, zbije przeciwnikiem ostatniego również kregla nie „kozaka” nie ostatnią kulą, nie ten odrzucony, oczywiście jej pole uważajemy — to wygrana jest ta strona, która ma więcej kul i tyłoma punktami o ile ich ma więcej; gdyby rzucił biały ostatnią kulę — to wygrywa ta strona, która jest przy rzucie (czarownicy).

## 96. Śnieżki.

Śnieżki są z dawna ulubioną zabawą dzieci i młodzieży we wszystkich krajach strefy

umiarkowanej i chłodnej. Tu zajmują się jedynie doskonałą ich postacią, odpowiednią jako gra dla osób średnich.

Przy dogodnej dla śnieżek są dni umiarkowanie mroźna, lub początek odwilży (gdy śnieg jest nieco lepki, lecz przy umiarkowaniu w rękach nie tworzy się lęgi na lod). Śnieżka powinna mieć średnicę piłki nożnej, nie być zbyt twardą i pod żadnym warunkiem nie zawierać obcych domieszek (piasek, kamienie, błota i t. p.).

a) Śnieżki w polu. Gracze, w liczbie 20—30, dzielą się na dwa równo obce pod dowództwem matek. Wyznaczą się chorągwiakami i t. p. dwie meje w odległości 10 m. od siebie, a długości po 20—30 m. Śnieżki od siebie uciekają. Pora te meje nie wolno wykraczać ani wprzód ku przeciwnikom, ani w bok. Przed grą przeszacują się pewną ilość czasu (np. 10 min.) na nagromadzenie zapasu śnieżek. Na hasło dane przez sędziego, obie obce zaczynają cisnąć śnieżki na przeciwników. Trafiony idzie jako „ranny” wst i może tylko zapatrywać swych towarzyszy w śnieżki. Gdy liczba rannych po obu stronach zbliża się do siebie, sędzia przerywa grę i dopuszcza po równej liczbie „wyłączonych” rannych napowrót na linie bojowe. Wygrywa obca, której po upływie oznaczonego z góry czasu (np. 15—20 min.) ma mniejszą ilość rannych.

b) Śnieżki w okopach. Przy dostatecznie lepkiej śnieżce można grę powyższą uroz-

makcję przez wzniesienie na obu mejach wałów, poza którymi gracze chronią się od kul przeciwników.

c) Twierdza śnieżna. Czworą część uczestników buduje twierdzę z wałów śnieżnych (na co przeznaczają się kwadrans czasu) i obsadza ją, pozostałe trzy czwarte zaś są wojskiem oblężycielskim. Matki obu stron umawiają się przed grą, na czym ma polegać zwycięstwo, np.: twierdza jest zdobytą, jeśli w ciągu 20 minut połowa obrońców otrzyma „ranny”, lub jeśli do jej środka dostanie się tyle napastników, ile jest nierannych obrońców. W przeciwnym razie zwycięstwo przynajmniej obrońcom. Prawidła co do rannych jak wyżej. Napastnicy, kiedy dostali się do wnętrza twierdzy, winni zaprzestać walki i nie przeszkadzać obrońcom i nawzajem, obrońcom nie wolno ich napastować. Za przekroczenie prawideł sędzia dolicza winowajcom po krocie „rannych”, graczy zaś szczególnie niesportowych wolno mu wykluczyć. Dotyczy to własnych i trzech mech gry.

Taktyka zbliża się do wojennej. Przy oszpeckowaniu przeciwników matka stawia szczególną uwagę na kolejnym zderzeniu „ognia” na poszczególne, zwłaszcza najlepszych graczy. Przy zdobywaniu twierdzy odgrywają rolę poważną demonstracje (pozorny napad z jednej strony, po którym następuje właściwy atak składający, gdy waga obrońców nań się skupiła) i dywersyjne odciążenie części sił przeciwnika przez atak, wykonany z innej strony, aby zapewnić powodzenie

retardu głównemu). Sayk jest najbardziej rozpierzchony, gdyż mierząc w „jępę”, najgorzej nawet gracz mogą zrani.

### 97. Strzelec.

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

Dzieci ustawiają się w rząd i strzymają od przywódcy („gospodarza”) nazwy różnych ptaków. Potem przychodzi gracz, który dotąd stał na boku i zaczyna targ. — Fuł, gaki! — Kto tam? — Ja dyabeł z opalonym garbkiem. — Czego ci potrzebna? — Ptaków, — Jakichże chcesz? — Włgi (wołki), bociana, l. l. p. l. — Nie ma (jeśli nie zgodzi). Nadto jeśli wskazał na niewłaściwego chłopca, ten mierzy wał piłką. Jeśli dyabeł zgodzi, sam cisną piłką w upatrzonego ptaka. Gdy trafi, zabiera go sobie; gdy chybi, znów zaczyna się na pocisk z jego strony. Ptak, który chybił, idzie do niewoli dyabelskiej. Gra kończy się, gdy wszystkie ptaki dostaną się do niewoli.

### 98. Meta (kucio).

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

a) Meta wa dwójką. Gracze stoją naprzeciw siebie w odległości 10—12 kroków, każdy namaczając swe stanowisko wgniecionym w ziemię

kamykiem, którego musi dotykać prawą stopą (lewą mogą wykraczać dowolnie). Jeden z nich wybrany losem) stara się drugiego trafić piłką („kucio”, „kucio”); tamten zaś (stojący, jeśli można, w pobliżu własnej strony) uchylić się od rądku. Obaj mają przy rozpoczęciu gry po umówionej liczbie „dusi” (5, 10 l. l. p.), z których każdy traci po jednym za każdy chybotany zamach, który zaś za każde strzela.

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

b) Meta wa trójką. Trzej gracze stoją w linii prostej w odstępach, (jak a); środkowy z nich wybrany losem, jest celem podskoków naprzeciem to jednego, to drugiego z graczy skrajnych. Znową jak wyżej.

c) Meta z matkami (Huck). Jestto gra chłopców wiejskich w Rzeszowskiem (Małop.).

Na boisku podłużnym wgniecionym w ziemię dwa małe kamyczki w odległości 10—12 kroków jeden od drugiego, w celu oznaczenia stanowisk. Zastęp dzieci dzieli się na dwa obozy, pod wodzą matek, które stoją rękami naprzeciw siebie. Los rozstrzyga, który obóz ma pierwszy rzut; drugi obóz wybiera sobie stanowiska. Dwa pierzsi ustawiają się naprzeciw siebie, trzymając prawą stopą na wgniecionym w ziemię kamyczku, lewą zaś stoją w pewnem odśrodku, aby łapać rzuconą piłką i podawać ją stojącemu na stanowisku. Ten, któ-

tego obóz ma pierwszy raz, stara się piłką walić przeciwnika. Następny raz ma drugi obóz, i tak naprzemiennie rzucają przeciwnicy piłką do siebie. Trafiony t. j. „siudy” ustępuje, a na stanowisku staje drugi z kolei. Ten obóz wygrywa, który wy-  
mje t. j. staje więcej przeciwników.

Chokającemu wolno używać ręk, czyli „mak” podobnie jak we wszystkich następnych grach z „kacim” połączonych. Skokajemu na kamień nie wolno ruszać też prawej stopy, lewą zaś wolno wykonać i uchylać się.

### 99. Kasza.

Gra opisana u Golebińskiego; zastosowanie jak poprzedz.

Uczestnicy, w liczbie 5—20, wybierają jednego z pośród siebie, aby stanął w środku z piłką w ręku, sami zaś ustawiają się w kole w odstępach po kilka kroków jeden od drugiego. Środkowcy chwycić piłkę o ziemię tak, aby odbiła się on obwodowi koła. Kto piłką chwyci w locie lub podjął, mierzy się w środkowego. Gdy bijący chybi lub gdy środkowcy piłkę złapie, zamieniają się na miejsca i nowy środkowcy zagrywa jak wyżej. Gdy bijący „ ” piłkę chwyci lub podnosi gracz, ku któremu ona oco... się i mierz w środkowego. Wygrywa ten, kto w czasie umówionym nie był wcale na środek, lub (jeśli wszyscy byli) najmniej otrzymał rażów. Prawidła: 1) środkowcy może poruszać się tylko wewnątrz koła; jeśli uchyl się przed piłką poza koło, uważa się go za środek. 2) Gracze

obwodowi znaczą swe miejsca średek na podłodze, brzośką na ziemi: skucie, przy którym gracz nie dotykał choć jedną stopą tego miejsca, uważa się za chyłone. 3) Również za chyłone liczy się skucie powyżej barków, lub poniżej kolan. 4) Gdy piłka padnie na ziemię po zagrywce lub po skucie, podnosi ją środkowcy, lub zwraca mu ją któryś z obwodowych, dla ponownego zagrania.

### 100. Sparzak.

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

Jeden z graczy (wybrany najwołaniem, skupem t. j. p.) staje przy ścianie, jako „sparzoncy” („żydek”); inni rozstrawiła się w różnych od niego odstępach. Gracz przy ścianie chwycić piłkę o ścianę tak, aby odbiła się jak najdalej, potem odwraca się ku przeciwnikom. Jeśli piłka odbiła się bliżej niż nie złapie, zwraca się ją „sparzoncom”. Jeśli zaś złapie, mierzy w sparzonego z tego miejsca, gdzie złapie. Sparzoncy zostaje: 1) kto chybił przy łaciu, lub 2) kto dostał po palcach piłką, a nie złapał jej. Piłką złapaną obracać może prawo do jednego razu, prawą ręką — do dwóch, lewą — do trzech. Wygrywa ten, kto w ciągu umówionego czasu ani razu nie był sparzoncy lub (jeśli wszyscy byli) najmniej otrzymał rażów.

### 101. Lapa (Ściana).

Gra zapoznana u Golebińskiego, odpowiednia dla szkół średnich. Jak poprzedz., tylko sparzoncy staje



w ścianę z ramieniem w bok wyprostowanym, dłoń się zwróconą ku towarzyszen. Ważnem jest jedynie skucie w dłoń.

### 102. Kowal.

Gra opiewana w Górzebowskiemu (pod nazwą *Żydka*) po dźwięk dźwięk poważniejszą wśród dotychczasowej (najczęściej p. n. *Klasz*); w pow. tarnobrzelskim i niskim (Małop.) uprawia ją i młodzież wiejska. Odpowiednie dla szkieł początkowych i niższych klas szkół średnich.

Oto opie Górzebowskiemu: „Była to gra wyższej doskonałości, okazać mogącą zręczność grających i przekozać widzelem, co z sobą i z narzędziem tej zabawy zrobić mogą. Z różnych sztuk składała się gra pominięta; szkieł pierwszych było koniecznością niebala, i wkrępieniem się do dalszych. Nie ich nie wybił z całą doświadczenia, od początku zaczynał musiał; kto je przeszedł szczeniwał, choć się pomarlił dalek, już tylko od niedopiętej sztuki powtarzał i szkieł w tym zakresie dalek, aż połączył nie dobiegają najwyższego doskonałości szczeniwał.

1) Była zręczności próba, rzucił piłkę o podługie ręk, żeby się odbiła o ścianę, i dąpiere ją złapać. 2) Toż samo popod nogę. 3) Opiera się grający ręką o ścianę i pod nią rzuca o mur piłkę i łapie. 4) Śadło się spuszcza, do czego przystępuje młodzież, opiera się, przechylając nieco w tył głowę o mur, rzuca piłkę nad sobą i łapie, nim spadnie na ziemię. 5) Płoczątko śladzie się na

dłoni skupionej, t. j. na wielkim palcu i następnym w kilka spojonymi piłka, uderza w nią, wtemczas dłoń się usowa, i piłka odbiła się łapie. Lecz kabda z tych sztuk nieraz tylko jeden zrobić nalezy, ale trzykroć, podobnie i następne, wyjąwszy, gdzie mniejsza liczba zabrakła ustawami; raz bowiem kbdzie, mogłoby dźwiękiem być przypadkiem, trzykroć powtórzyć, a nie zmżyć się, sprawy dowodem; koma się nie udało, ten drugiemu swej kolei ustępuje, nam ostatek z grających, nowe czyni usłowienia. Kto wykupnie wybił, spoczywał, aż inni dobiegali, następnie wstąpił inni kolei do sztuk dalszych. 7) Nowego zawodu, rzucał piłkę, jak do kawy i łapał ją z góry. 8) Chwytał z dołu. 9) Bochenek chłeba; na kulka piłka się uderza i łapie. 10) Półmatak na otworze dłoni. Wszakże te dźwięki sztuki powtarzał się muszę tak i na odwrót, to jest, kulka i dłoń trzymając z wierzchu i obracając na drugą stronę. 11) Waza na palcach w kształcie wazy podnoszonych. 12) Nół, na jednym palcu. 13) Wieleciec, podobny, podobny, podobny, podobny, na tyłek palcach rozwarłych. 14). Liczenie palców jednej ręki, czyli na każdym kbdzie piłkę. 15) Puszczanie krwi, na nogę kbdzie z przegiętej dłoni rzuca się piłka i łapie z góry, albo 16) odbiła o ziemię z dołu. 17) Przebija się do ścianę dłoni z góry, i z pod spodu 24 razy. 18) Wprawi podnosi się piłka i podbija raz dłonią, drugi raz przewracając ręką 48 razy. 19) Opiera się grający, zmywa, kbdzie były, spadale, kamizelkę, irak, czesze się, to jest, nim piłka od ziemi odbi-





również zmienia stanowisk; gdy chybi, gra idzie dalej przy pierwszym uchwyceniu. Wygrywa obóz, który w ciągu umiarkowanego czasu uzyskał więcej kroszek (za skutki przeciwników).

### 108. Zbijany.

Rozpoznanie i zastosowanie jak poprzednio. Stanowi przygotowanie do Palanta i w tym charakterze zaleca się zwłaszcza dla najmłodszych klas szkół średnich, gdy dzieci nie mają jeszcze sprawy w podbijaniu piłki. I starszym uczniom jednak może oddać usługi (np. w obozie, lub na wyjeździe, w braku palanta, l. t. p.).

Boisko, przebieg gry, powiad, technika i taktyka jak przy „Palancie z matematką, bez galerii” (patrz w rozdziale następnym). Jedyną zmianą polegającą na tem, że 1) zamiast podbić uchwycić się rzutów piłką; 2) zabdy grać (także „matka” i „wykupni”) na prawo do jednego tylko rzutu; 3) zamiast uczniowie wykupują się biegiem do półmeczka, zamiast do siatki.

### 109. Wyciąg pił w dwuszerogu.

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

Dzieci dzielą się na dwa obozy, które stoja obok siebie, tworząc razem dwuszerog. Pierwsza oba szeregów („białych” i „czerwonych”) otrzymują po piłkę (zobacz); na znak dany, obaj równocześnie

podają piłę wstecz (wyprężonymi w górę rękoma) swym towarzyskom, a ci podają dalej. Gdy piłka dojdzie na koniec szeregu (nie ją upuścić, musi podać, wrócić na miejsce i podać dalej), ostatni biegnie po zewnętrżnej stronie szeregu wprzód, staje przed pierwszym i znów podaje wstecz. To powtarza się, aż wszyscy wykonają bieg. Wygrywa obóz, który dokona tego przed.

### 110. Koszykowa.

Umiłona gra dziewcząt i młodzieży chłopców w Anglii i Ameryce; odpowiednia dla szkół średnich żeńskich i dla niższych klas szkół śred. męskich.

Grać ją można na niewielkiem boisku, lub nawet w łaziu, o wymiarach 20—25 m długości i 12—18 m szerokości. Nadto, czy w łaziu, czy na boisku, kreśli się w środku pola gry koło dla zagrywającego o promieniu 60 cm. W połowie długości krótszych boków łączy (boiska) i na 60 cm przed nim, umieszcza się „koszyki”. Są to obręcze żelazne o 40 cm średnicy, do których przytwierdza się siatki sznurkowe, zwisające się ku dołowi, lecz otwartą, tak, że piłka upadłszy z góry, po chwili z nich spada. Obręcze przymocowuje się w wysokości 3 m (dla młodzieży 2—2½ m) w łaziu do ściany, na boisku do słupka, wkopanego w ziemię. W odległości 6 m od każdego koszyka ku środkowi pola, kreśli się krótką linią poprzeczną, z której wykonywa się rzuty karne (linia karne). Ze środka tej linii znów znaczy się, promieniem 2 m, czwórć obwodu koła, która ku koszykom łączy się z dwoma liniami,



Koszykówka.

biegnącymi w odstępie 2 m (pole karne). — Piły używa się zwykłej nożnej.

Gracze dzielą się na dwa obozy po 5-6. Jeśli gra pięciu po każdej stronie, rozstawiają się zwykłe tak. Dwie „strony” w pobliżu swojej linii karnej; jedna „odwódt” przy kole środkowym, i dwóch graczy „napadu” opodal linii karnej przeciwników (patrz rysunek, gdzie kółka puste w środku krótszych boków oznaczają koszyki, reszta kółek pustych — to gracze „bieli”; kółka z krzyżykami — gracze „czerni”).

Gra trwa 20 minut, potem przerwa 15-18 min.) dla zmiany mek — i znów 20 min. gry. Obda, który w tym czasie więcej razy wrzuci piłę w koszyk przeciwników, wygrywa; przytem raz w czasie gry liczy się za 2 kreski, raz zaś karzy na jedną. Zagrywa G początku i w połowie gry sędzia, w braku tego zaś ktoś z widzów lub graczy. — rzucając piłę pionowo w górę tak, aby nie można jej było dosięgnąć skacząc, potem daje znak gwizdkiem. Po gwałtowne walce habtem z „odwódt” chwycić piłę spadającą lub odbić ją ku swoim.

Piłę wolno jedynie rzucać rękami, lub odbić dłonią. Nie wolno, pod karą rzutu karnego: 1) trzymać piłę przy pomocy któregośkolwiek części ciała, prócz dłoni, 2) uderzyć ją cokolwiek przed dłoń; 3) nosić piłę, 4) poruszyć się z miejsca, trzymając ją (nie wykracza przeciw temu prawidłu gracz, który schwyciłszy piłę w pełnym pędzie, mimowoli utoczy jeszcze 2-3 kroki, lub który obróci się na jednej nodze z piłą w rękach), 5) chwycić lub zatrzymywać przeciwnika, 6) odbijać piłę od ziemi i chwycić ją oburącz dwa razy z rzędu, 6) podtrzymać ją na jednej lub obu rękach, ruszając z miejsca, 7) rozmyślnie powodować stratę czasu.

Gdy który z graczy popełni jeden z powyższych błędów, sędzia przerywa grę (gwizdkiem); jeden z przeciwników wstawiają stałe na linii karnej i wykonawa raz, przy którym obrońcom nie wolno stać na zakreślosem polu karnem.

Nie wolno, pod karą rzutu karnego: 8) trzymać piłę dłużej, niż 5 sekund przed rzuceniem jej,

to trzymał ją równocześnie z którymiś z przeciwników.

Zagrywkę karną wykonywa się na miejscu popełnionego błędu, zresztą jak z początkiem gry.

Nie wolno, pod karą wyłączenia z gry: 10) tracać przeciwnika szczytnie. Jeśli to trącenie zdarze się w chwili, gdy przeciwnik wraca do koszyka, sądził raczej daje kieszonki obrotowi posiadawcy, gdy zaś koszyk zdobyto, tenże jest również ważnym.

Jeśli piłka wyjdzie poza tylną granicę pola gry, dotknięta ostatnio przez jednego z napastników, jeden z obrońców wraca ją z powrotem, stojąc pod koszykiem. Gdy ostatnio dotknął jej obrońca, wrzuca piłę jeden z napastników, stojąc w rągu boiska, bliższym wyjścia z gry.

Gdy piłka opuści boisko przez granicę boczną, wraca ją jeden z przeciwników gracza, który ostatnio jej dotknął, stojąc na granicy w miejscu, którego wyszła z gry.

Wrzucający nie ma prawa dotknąć piłki powrotnie, póki jej nie dotknie inny gracz; nie może też grać, nie powróciwszy na pole gry. W razie przeciwnym, wrzucił powtórnie gracz obrotu drugiego.

## VIII. Gry z podbijaniem.

### 111. Świnka.

Gra chłopców wiejskich, powszechna w całej Polsce; odpowiada dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Wszystkie dzieci z wyjątkiem jednego („pastora”) stoją w kole, w odstępach 2 lub więcej kroków jedno od drugiego. Każdy wykopuje przed sobą mały dołek i chowa wń koniec trzymanego w ręku kija (palanta). Wśrodku robi się większy dołek („chlew”, „browarek”, „kociołek”), tak, aby mogła się w nim zmieścić „świnka” t. j. piłka, lub mały kratek drewniany. Pastor, stojąc za kołem, stara się świnką uderzeniem palanta zagnać do browarka; przeszkadzają mu w tem wszyscy inni, odbijając ją w kierunku przeciwnym. Każdy jednak musi baczność, aby nie odejść za daleko od swego (małego) dołka, gdyż w przeciwnym razie pastor może dopaść dołka i włożyć wń swój palant, a wtedy nieostrożny idzie na miejsce pastora.

Zmiana taka może też nastąpić, gdy się pastorowi uda zagnać świnkę do browarka. Wów-

czas wszyscy śpieszą na drodze i „kosa” świeżo, t. j. podbierają ją palantami. Jestto chwila dogodna dla pasterska do zajęcia dołka, którego właściciel wczuwa się nie spostrzeże i nie wróci.

### 112. Krąg.

Gra chłopców i parobków wiejskich różnych okolic Polski, odpowiednia dla szkół średnich męskich.

Chłopcy dzielą się na dwa obozy, które ustawiają się naprzeciw siebie w odległości 40—50 m na równym polu (lub drodze słoneczniczaney). Każdy ma „pałkę” („spyniaczkę”) t. j. silny pałani, w dołu nieco zakrzywiony. Gracz wybranego losiem obozu zagrywa, rzucając („kwalając”) krąg dierwany (najczęściej bukowy; z grubej deski wycina się koło o średnicy około 30 cm.), tak, aby leciał się jak najdalej w stronę, gdzie stoją przeciwnicy. Gdy jednemu z tych ostatnich uda się pałką odbić krąg tak, aby polecił się z powrotem do zagrywającego, brzy się to za jeden „odbił”.

Gdy zaś krąg, silnie pałką odbity, podskoczy w górę i potem wróci do mijającego wyjątko, zowieśmy to „górką”; górka równa się tużem obcom. Po pierwszym odbiciu idzie następne łobozu, który zagrywał i t. d., aż zdarzy się błąd, t. j. albo krąg nie dobiegnie do mety, albo nie zostanie odbity. W obu razach bierz go w posiadanie i rzucają przeciwnicy winowajców.

Oprócz gry na odbity i górki, gra się też w krąg na „wyganianie”. Wówczas gra toczy się po przestrzeni większej na prostej drodze i polega na wyganianiu przeciwnika jak najdalej. Krąg można nie tylko odbijać, ale i zatrzymywać. Lecz jeśli krąg nie zatrzymany padnie, to z tego mijająca rzucają go dalej w stronę kierunku ci, którzy go rzucać przedtem, a nieobecni przeciwnicy muszą się szybko cofać, aby zatrzymać go tym razem. Wygrywa obóz, który po upływie oznaczonego czasu posunął się naprzód.

### 113. Kiczka prosta.

Nie używał swej postawności chłopcami, t. j. w wioskach (okolicach) kiczki w łeb, aż do wyjęcia, nie wzięcie.

Nikola[?] Rej.

Gra powszechna w Polsce (podobnie jak następną) wśród chłopców miejskich i wiejskich. Odpowiednia dla niższych klas szkół średnich męskich.

Graj ją w licznych odmianach o różnych nazwach (Kiczka, Koł, Pizka lub Cyka w Małopolsce, Półka na Kaszubach, Stręk w Wielkopolsce, Cych, Krypa lub Klipa na Mazowszu. Uwagdzimy tylko 2 zasadnicze odmiany:

a. Kiczka z metami (Małopolska środkowa). Chłopiec wybrany metowaniem, lub wynieowaniem, staje przy dołku podobnym, wycopanym

w ziemi i kładzie na poprzek dołka kładkę (patyk z miękkiego drewna, długości 20 cm, a średnicy 2 cm.); miejsce to nazywa się „wygraną”, „domem” lub „królestwem”. Rezerwa chłopców ustawa się na „przegranę” (czyli idzie „pod światło”) w różnych odległościach, odmierzwszy wprzód, w prostej linii od dołka, odstęp 10, 15, 20... 50 kroków i oznaczający je kamyczkami, tak, że pierwsza meta znajduje się w 10 krokach od dołka, druga o 5 kr. od pierwszej, trzecia 5 kr. od drugiej itd. Gracz na wygranej zagrywa, podkładając palant pod kładkę i wyrzucając ją ku towarzyszom. Jeśli kto z nich złapie kładkę w powietrzu, idzie na wygraną. Jeśli nie, podbijający kładkę palant na poprzek dołka, jeden zaś z przeciwników „puszcza” kładkę (trzcina po ziemi) ku palantom.

Gdy wód trafi, podbijacz jest „stuty” i ustępuje miejsca rzucającemu. Gdy nie trafi, podbijacz zaczyna właściwą grę. Kładkę kładkę w dołek tak, że jeden jej koniec wystaje ponad brzeg dołka, zwrócony ku przeciwnikom. Potem uderza w ten koniec wystający, tak, że kładka podskakuje, i w tożę podbija go palantem. Gdy ją teraz ktoś chwyci w locie („złapie kamyk”), liczy sobie 100 i idzie podbijać. Gdy kładka nie chwycyła padnie na ziemię, podbijacz liczy sobie tyle krosek („krocek”), na ile kroków od dołka padła. Podbijacz liczy się za „stutego” także wtedy, gdy 3 razy z rzędu nie podbija kładki, lub podbija ją bliżej, niż meta i (10 kroków).

Gra trwa, aż któryś z graczy „wypuka” swoją wygraną kładką (np. 1000, lub 2000).

b. Kładka bez meł (Krakowskie, Mazowieckie). Różnica od a polega na tem, że kładkę „puszczoną”, która nie trafiła palanta, podbija się z tego miejsca, gdzie się zatrzymała. Poniował zaś tam nie na dołka, więc albo kładka była dośćkawało zaszczerzona na obu końcach i uderzona w koniec podbijał, albo (w Łomżyńskiem) chłopcy umiają ją „podgnać” palantem po ziemi, a gdy się toczy, „podebrać” (podbić) pod nią koniec palanta i podrzucić w górę i podbić. Jeśli kładka podbiła padnie nie złapana, podbijacz mierzy palantem odległość jej od dołka i liczy sobie tyle krosek, ile palantów wymierzył.

(Odmianna a. bardzo interesująca odmiana swym sposobem liczenia; odm. b. zaś wolać więcej ruchu, gdyż podbijać można w dowolnym kierunku i gracz musią dale biegać dla złapania kładki).

#### 114. Kładka z matkami.

Rozpoznać można i zastosowanie jak poprzed.

Tak odmiana a, jak i b. gry poprzedniej można też traktować jako grę dwóch obrotów pod dowódtwem matki. Wówczas, po „wymierzeniu” palantem (patrz Część ogólna, V sk) jeden z obrotów staje na „wygranej” i gracz jego zagrywa i podbija ją po 3 razy według określonej z góry kolei (najlepiej z początku). Zmiara meł II, przeciwnie podbijaczy na „przegraną” i rozdawcą następują 1) po chwycie kładki przez gracza obrotu



przeciwnego; 2) po „skuciu” wszystkich podbijaczy (przez niepodbicie 3 razy, lub przez trafienie kiczka w palant, patrz grę poprz. k. Kroski („kiczki”) liczy się oczywiście nie graczem poszczególnym, lecz obozem.

#### 115. Kiczka rzymska.

Gra młodzieży wsielskiej i wiejskich miast Mazowca; zastosowanie jak poprz.

Jak 113 b, tylko kiczka ma przekrój kwadratowy, na ścianach zaś bocznych wycięte cyfry I, III, V i X; końce stożkowate. Jeśli gracz na „przegraną” nie trafił „puszczoną” kiczka palanta, podbijacz ryknie tyle podbił. Na wyrzut cyfra na kiczce, zawrócona ku górze gdy kiczka padła. Te podbitki wykonują się tak, że drugie robi się z tego miejsca, gdzie kiczka padła przy pierwszym i t. d., a po wszystkich podbitkach mierzy się odległość od dolna do końcowego położenia kiczki palantem (jak 113 b). Kiczki podbitej nie chwytą się.

#### 116. Wlecko.

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

„Do gry tej służy „palerka” (palant) czyli „półka święta”, deszczulka okadła wbiła w ziemię i zaciete odpowiednio drewnianko, które się z deszczulki palerki strąca. Grają we dwóch; przeciwnik bity rzuca drewnianko, a gdy ma się to zda, idzie „na plac” („wygrana”). Odby nie złapie, rzuca drewnianko ku deszczulce, starając się, aby

jak najbliższej niej padło; będący na płocie stara się je odbić w locie (jak najdalej). Od miejsca, gdzie drewnianko padło, mierzy do deszczulki odległość diagonalą kija, licząc sobie za każdym razem 10; jeśli drewnianko (= wlecko) padło tuż przy deszczulce, idzie na święte (na przegrana).”

#### 117. Palant prosty.

Palant, w swoich licznych odmianach, z których tu pod 117—119 podajemy tylko najwzniejsze, ma w Polsce bardzo dawną tradycję i był wprawdzie najstarszą rodzimą nazwą młodzieży wiejskiej. Opisał go Golebiewski i Kłobucki. Celował w nie szczególnie Potocz i Świątka na dworze pruskim według relacji Quastenberga (1810), który też uważa palanta za grę polską. Narwa gry dziełena sięga prawdopodobnie epoki wpływów włoskich (XVI w.); gra sama jednak jest o wiele starszą u nas. W w. XIV kil do podbijania piłki (piłetek, z łac. *pileolus*) wziętym wspomniany w *Album Wydziału Królewskiej*. Piłkę jednak dawniej jeszcze nazywano *gółką*, o czym świadczą wyraz „gółka” (podtracał piłkę do podbitki; język staropolski obfituje w zwroty, porównania i przytłoczenia, wzięte z tej gry.

Gra powszechna wśród chłopców wiejskich, w wielu okolicach też i po wsiach; odpowiednia dla silniejszych klas szkół średnich (jako przygotowanie do Palanta z matemat. lub gdy do tego ostrożnego graczy za mało).

a. Bez wykupna. Wybrany („wyniesieniem”, p. *Czajka* ogólna, *Ust*) gracz rzuca „kółkostwo” („węzeł wygrany”); ten idzie na „pole”

„przeprana”, „poś łowia”) i stają w różnych odległościach od podbijacza. Ten ostatni podrzuci piłką zleżka lewą ręką ku górze i przodowi i w locie podbija ją kołcem palanta, trzymanego w ręce prawej. Podbijacz traci królestwo: 1) jeśli 3 razy z rzędu nie podbija piłki, lub podbija ją tak, że ta leży się po ziemi jako „saczur”; 2) jeśli któryś z przeciwników chwyci piłkę w locie („kampe”), a młodszych graczy oburącz, a starszych tylko jednorącz. W drugim wypadku zastępuje podbijacza ten, co schwycił; w pierwszym, następuje w umówionej z góry kolej.

b. Z wykupnem. Jak a, tylko w odległości 20 kroków od królestwa oznacza się ciemnykiem, chorągiewką i t. p. „miał”, podbijacz zaś, chcąc mieć prawo do dalszych trzech podbić, musi choćby raz podbić tak daleko, aby mógł bezpiecznie „wykupić się”, t. j. położyć się na twarz, dotknąć jej ręką lub nogą (gdziekolwiek — odwrócić 3 razy palantem) i wrócić na królestwo. Podczas tego biegu przeciwnicy mogą go albo „bić” („kuć”) piłką albo odrzucić ją tak na królestwo, że piłka wyprzedzi wracającego podbijacza. W obu wypadkach (oprócz przytoczonych pod a) podbijacz traci królestwo i idzie w pole, a następuje po nim ten, który go śledził, lub wyprzedził piłką.

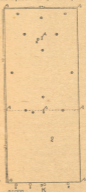
#### 148. Palant z matkami, bez galenia.

Sami bieg, sami galę.  
Przywołanie z w. XIV.

Rozpowszechnienie jak poprzedni dla szkół średnich.

#### Prawidła.

1. Pole gry jest prostokątem, którego krótki bok wynosi 25 m, dłuższy 60 m. Przeciwni, ograniczoną z przodu jedną z krótkich boków pola gry, oraz przedmiotami jego w obie strony, zowie się królestwem. Z tyłu królestwo jest nieograniczone. W odległości 25 m od środka granicy królestwa i pola gry znajduje się półmetek, w odległości 50 m zaś meta.



K  
A Przebieg piłki, B Przebieg ręki podbijacza, C Przebieg ręki przeciwnika

Stanowią je słupki wysokości najmniej 1 1/2 m, silnie wkopane w ziemię. Chorągiewki graniczne muszą być wbite na 4 rogach pola gry, oraz na liniach bocznych w odległości 25 m od królestwa. Granice należy oznaczyć na ziemi, również linie poprzeczna, idącą przez półmetek.

2 Palant ma być 80—100 cm. długi, sporządzony z silnego drzewa. Jego przekrój albo okrągły o 3/4 cm. średnicy, albo prostokątny (z dobrze zaokrąglonymi krawędziami) o 3x4 cm. Piłka ma mieć średnicę 7 cm. i wagę 80 gr.

3. Liczba graczy wynosi po 11 po każdej stronie, jeśli nie umówiono się inaczej. Wymiarzaniem<sup>\*)</sup> na polanie rozstrzyga się, który obóz podbija z początkiem gry.

4. Między graczami każdego obozu odróżnia się matkę, wykupnika i 8 dzieciaków. Gdy obóz dany jest na królestwie, podbijają najpierw dzieciaki po rano, według stałego porządku, z góry określonego przez matkę; potem wykupnik 2 razy; wreszcie matka 3 razy. Nadto wykupnik bije poza koleją, jeśli na królestwie nie ma ani jednego gracza z prawem bicia. Gdy mimo to nie udało się wykupić, obóz traci królestwo. Po każdym zdobyciu królestwa na nowo, podbijanie zaczyna się od gracza, na którego przychodziła kolej w chwili utraty królestwa. Obóz traci królestwo: a) gdy gracz puści palant z ręki przy podbiciu; b) gdy z palantem w ręce wyjdzie lub wybiegnie poza królestwo.

5. Podbicia skośne, z których piłka nie dotknęwszy ziemi, ani żadnego z przeciwników, przecięła za linię boczną, są nieważne; również nieważne są podbicia, z których piłka, nie dotknęwszy przeciwnika, spadła na ziemię przed linię półmetka

<sup>\*)</sup> Patrz Cz. ogólna, V a.

lub na niej (podb. białkie). Nieważne są wreszcie podbicia, przy których podbijając choćby częścią stopy znajduje się poza granicą królestwa.

6. Prawo do następnego podbicia tu występuje: z podbit, w matki; 3) przysługuje graczowi tylko wtedy, gdy wykupił się biegiem w granicach pola gry do matki i z powrotem, zanim nad przycięcia powrócił koleją bicia. Bieg można dowolnie przerywać i wracać do królestwa, lub matki. Zaczynać go jednak, lub prowadzić dalej, wolno tylko od chwili ważnego podbicia do powrotu piłki na królestwo. Wykupić się nie wolno: a) graczowi już wykupionemu i b) gdy piłka zgubiona. Gdy piłka wróci na królestwo, lub zgubił się, gracz nie może poruszać się w biegu dalej, niż miejsce, w którym był w chwili powrotu piłki na królestwo, lub w chwili jej zgubienia. Aby bieg był ważny, gracz musi dotknąć ręką słupka meowego. Jeśli gracz w czasie biegu przekroczy granicę boczną lub tylną pola gry, bieg jest nieważny i musi być powtórzony. Długacza jednak wolno stać w takim nieważnym biegu. Jeśli gracz w czasie biegu dotykał rozmyślnie przeciwników ze strony przeciwnika, bieg uznaje się za odbyty.

7. Jeśli któryś z przeciwników trafił piłką („ah uje“) gracz wygranego o. j. obozu bieżącego, gdy ten jest poza królestwem i nie dotyka słupka meowego, cały obóz traci królestwo. Skazane jest nieważne: a) jeśli piłka przed trafieniem gracza odbiła się od czołkowców; b) jeśli mu przeciwnicy rozmyślnie przeszkadzali podczas biegu;

ci jeśli kujący przedtem biegał z piłką w ręce, lub trzymał ją dłużej, niż 2 sekundy. Nadto, skaciec dobiecłaka jest nieważne, jeśli ten w czasie skacia dotykał słupka półmetkowego, zatrzymawszy się w drodze ku macie.

Za skutego uważa się też wygranego, który poza granicami królestwa dotknął rozmyślnie piłką jakiegokolwiek części ciała.

8. Jeśli któryśkolwiek z przegranych chwyci jednocześnie piłkę podbitą przez wygranego, uważa się dotknięcie ziemi, liczy się to jako chwyt. Trzy chwyci, dokonane w czasie jednego pobytu na polu, powodują zmianę met. Jeśli gracz podczas chwytania doznaje rozmyślnej przeszkody ze strony przeciwnika, piłkę liczy się za schwytaną.

9. Czas trwania zawodów wynosi godzinę. Jeśli obóz, któremu losom przypadło królestwo z początkiem gry, utracił się za niego aż do chwili upłynięcia połowy tego czasu, zarządza się zmianę met. Zwycięstwo odnosi obóz, który w ciągu zawodów zdobył więcej kroszek, obliczonych jak następuje. Gdy wszyscy gracze danego obozu podbijali i wykupili się, obóz zdobył metę, za którą liczy się jedną kroskę. Jeśli zaś meta jest *zaczyna* t. zn. zdobyta ją jednym ciągiem, bez straty królestwa, liczy się dwie kroski.

Zawodami kieruje bezstronny sędzia, który strzeże ścisłego stosowania się do przepisów. Rozstrzyga on nieodwołalnie wszelkie sprawy sporne. W razie potrzeby, sędzia doбира sobie do pomocy

dwóch podądków: jednego dla śledzenia gry na królestwie, liczenia podbit i biegdów, drugiego zaś dla zwrócenia uwagi na błąd części pola gry.

#### Wskazówki techniczne.

Przy podbijaniu gracz staje lewym bokiem ku polu gry, w rozkroku, bacząc, aby lewa noga nie przekroczyła granicy królestwa. Piłkę podtrzymuje lewą ręką tak, aby palani mogli ją ugodzić końcem, wtedy bowiem piłka poleci najdalej. Ramieniem prawem, uchwyconem w palani, wykonywa zamach jak najbardziej wyszcz i nieco w górę, przy łokciu wyprostowanym, dochając do tego energiczny zwrot tułowia. Potem ramię wraca w dół i wprzód, tułów zaś skręca się w lewo; palani uderza piłkę nieco poniżej jej środka.

Sposób lotu, jaki nadajemy piłce, winien być pośredni między „wielką” idącą wysoko w górę, zbytek łatwo chwytaną przez przeciwników, a nieważnym „szczurem”, tocącym się po ziemi. Gracz wprawdy położy piłkę tak, że idzie ona z dużą siłą tuż nad głowami przeciwników, tak, że chwycić ją trudno, bo ręce „porzy”. Nadto stara się skierować ją przez nieobchudzone chwytowo miejsce pola, tak, że niema jej kto schwytać.

Wydługując rękę po piłkę, oddaną z pola, podbijacz wystrzega się wysunięcia jej poza królestwo; gdy tak chwyci piłkę, jest „skuty” (pr. 7).

Przy wykupieniu gracz musi baczyc nie tylko na szybkość biegu. Nie wolno mu spuszczać z oka

piłki i kabdej chwili powinien być gotowym do przerwania biegu, cofnięcia się, lub wyknęcia się paciskowat. To ostatnie (zwane często przez naszych chłopców „gestasowaniem”) wymaga dużej uprawy. Gdy piłka mierzy w stopę lub podudzie, gracz podskakuje; gdy w górną część tułowia lub głowę — nachyla się lub przysiada; gdy w dolną część tułowia, usiłując w bok, pada na ziemię, lub t. p. Czasem wystarczy skrzep tułowia.

Z czynności obozu „przegranego”, chwytę wykonywa się jednorazę tylko wtedy, gdy tego wymagają przepisy, tj. gdy chodzi o piłkę podbitą. Piłkę podaną przez towarzysza chwytę się zawsze oburącz, aby jej nigdy nie uronić (nie „spuścić”). Przemem zwraca się ku lotowi piłki dłoń ręki, np. prawej jeżeli piłka idzie z tej strony, a przytrzymuje ręką lewą. Dla chwytów piłki podbitej nieodzownem jest wyćwiczenie obu rąk zarówna, gdyż często piłka lecł dogodniej dla ręki lewej.

Wstrzymywanie piłki toczonej się po ziemi („scocura”) należy wykonać zawsze ręką i nie nogą, co jest mniej pewne i zabiera więcej czasu, bo i tak potem trzeba piłkę podnieść. Natychmiast po podjęciu piłki (bez przostawiania się) należy ją podać towarzyszowi (do kucio) lub oddać na królestwo.

Podawanie piłki nigdy nie rozłamie się do słownie; jeżeli rzut piłki w ręce towarzysza, (zakładający się pilkarsko wogóle, stojąc nawet dość blisko, piłki, ani palanta nie przyjmie i nie odda trzeci, ani przez chwyt lub rzut. Podawać trzeba szybko

(lecz nie tak silnie, aby „sparzeniem” ręki utrudnić chwyt); chwyt piłki, zaczynając lub w powrocie, zabiera za wiele czasu. Długi warunek — to celność podania. Piłka powinna przyjść tak, jak ją najdogodniej będzie chwytac; najlepiej mierzyć w pierk towarzysza. Gdy odległość nie przekroczy 3—4 m., miotamy piłkę, wyprostowawszy ramię w dół. Przy większych odległościach, ciskamy ją z wysokości barku, ramieniem skierowanym.

Przy oddawaniu piłki na królestwo celność nie odgrywa roli, natomiast należy biegać bardzo na szybkości; piłka, wyprzedzając biegacza, zmusza go do przerwania biegu. To więc będzie na miejscu rzut z zamachem ramienia wleceć i w górę, silny i prawie poziomy.

Kucio prowadzi do zwycięstwa, jeśli jest celna; gdy chybi, może spowodować dużą stratę czasu i korzyść dla przeciwników. Totem gracz wprawny będzie lub odjecha tylko mierząc z tyłu w biegacza wyciągniętego tak, że piłka w razie chybienia idzie na królestwo i przy najmniej wyprzedza biegacza. We wszystkich innych wypadkach lepiej podać piłkę towarzyszowi stojącemu bliżej biegacza. Najcelniejszy nawet rzut daleki daje bowiem biegaczowi czas do uchylenia się. Mierzyć należy w tyłw biegacza przy kuciu z przodu, lub z tyłu; kując z boku, trzeba mierzyć nieco przed jego tyłw.

#### Wskazówki taktyczne.

Porządek bitwy, ustalony przez matkę, winien uwzględnić przedewszystkiem umiejętność

dobrego podbijania i zycznego wykupywania się. Matka bacz, aby żaden z „dzieciaków” nie podbił zbyt słabo i aby wykupno ich nie polegało wyłącznie na wykupniku i matce. Podbija najpierw dzieciak najsłabszy, potem następni coraz wprawniej, z tem jednak, że zawsze między dwóch słabszych wstawi się silniejszego. Matka zachęca do biegów, gdy one tylko są bezpieczne, tak, aby na koniec nie pozostało zbyt wiele biegaczy.

Z podbit, jakie może wykonał wykupnik i matka, nie zawsze korzysta się w całej pełni. O ile pierwsze podbitcie jest tak dalekie, że można wykupić bezpiecznie czekających na nie biegaczy, ci biegają, a gdy się wykupią, reszta podbit odpada.

Dla uniknięcia nieszczęśliwych wypadków, należy zważać brzydki zwyczaj początkujących riskanta palantem za siebie po podbitcu; ma on być lekko paszczony na ziemię. Dla tegoż powodu miejsce na królestwa za podbijaczem i po jego bokach w szerokości 3 m powinno być wolne.

Biegaczy posyła się w miarę możności po bokach boiska, bo tam ich trudniej skuć tylko dzieciak, wykupujący się po niezbyt silnem podbitcu i korzystający z przywileju przystanku u półmetka w drodze ku mecie, musi biec środkiem. Przystem dobre jest biec tak kojarzyć, że równocześnie biegła kilka w różne strony i po obu bokach boiska: to rozdziela uwagę przeciwników i utrudnia skucie. Uniknąć jednak trzeba biegów

gromadnych, przy których przeciwnik bez żadnej trudności skuje, mierząc w „kopę” biegaczy.

Co do taktyki „przeigranych”, ta jest bardziej złożona. Matka, między innymi, musi zyskać trudną umiejętność należytego rozstawiania graczy na polu. Ustawienie, wskazane na rysunku (str. 141) jest typowe, nie może jednak być prawdziem bezwzględnie. Musi bowiem stosować się do siły podbit i wogóle sposobu gry przeciwników, a nieraz nawet należy je zmienić, gdy palant przechodzi w ręce innego gracza. Na ogół jednak będzie racjonalnem (jak na rysunku) ustawić kilka graczy słabszych w okół półmetka. Ci będą oddawali blisko podbitą piłkę i skują nieraz „dzieciaka”, biegnącego do półmetka. Lepszym graczami chwatać się sąpietwa meły (dla skuć) oraz boli i tył boiska (głównie dla chwytów). Całość daje obraz nieco nieprawidłowej szachownicy, z większymi skupieniami kolo meły i półmetka. Tych stanowisk powinno gracz trzymać się, tylko w razie koniecznej potrzeby podbiegając po piłkę i t. p. nigdy jednak nie wchodząc w drogę swoim towarzyszom.

Przy kaciu, wspomnianym już, że najbezpieczniejszym jest kierunek ku królestwu. Jeśli jednak musimy iść w bok, lub w tył, można to zrobić tylko pod warunkiem zabezpieczenia przez towarzysza, który staje po drugiej stronie biegacza i chwyt piłkę, gdy ta chybi celu. Bez tej ostrożności piłka leci daleko poza boisko, gdzie jej nie ma kto zatrzymać; daje to czas do wykupna nie-

tylko chybnemu biegaczowi, lecz nieraz i wielu innym. Czasem będzie skutecznem osaczenie biegacza przez kilku graczy, którzy zstępnie podają sobie piłkę, aż któryś upatrzy stosowną chwilę i strąci. Potrzebne tu jednak duże „zgranie” i zgodne współdziałanie, po którym najlepiej poznać można graczy wytrawnych.

Grając przeciw słabym podbijaczom, można też spróbować gry „na wygłodzenie”. Nie ślą się więc wiody do zdobycia królestwa chwytami, czy słuchem, lecz oddaje się piłkę za każdym razem jak najgręziej na królestwo, co, skacząc lub uniemożliwiając biegi, szybko doprowadza słabych podbijaczy do „wygłodzenia” (czyli przyjęcia na pole wstrzątek braku graca, uprawnionego do bicia).

#### 119. Palant z galeniem.

Jak kto goł, tak mu odbiją.  
Przysłowie staropolskie.  
Kiedy piłkę grają, raz ten biję,  
potym goł albo pasie.  
Palantogowski.

Trudniejsza, lecz zarazem doskonalsza postać gry, dawniej bardzo powszechna w Polsce, dziś niestety zaniedbywana na korzyść gry poprzecznej. Zastosowanie jak 118.

#### Prawidła.

Jak 118, z następującymi zmianami:  
W praw. 4 na wstępie dodać: Gracze obora wygranego biją piłkę, podrzucają (galoną) przez

przechłonię, zwanego podgalnym. W tym celu podgalny, stojąc na królestwie obok podbijacza, podrzuca piłkę pionowo na wysokość głowy i uszkuje w bok. Galenie musi być poświęcone, jeśli, zdaniem sędziego, było nieprawidłowe.

W praw. 7, zdaniu ostatniem, opuszcza się słowa: „poza granicami królestwa”.

#### Tednika i taktyka.

Podbijanie jest tu trudniejsze, niż w grze poprzecznej, lecz przy prawidłowem galeniu różnica nie jest zbyt wielką. Ważnem jest zajęcie stanowiska w takim odstępie od podgalnego, aby piłkę ugodzić końcem palanta.

Przy biegach trzeba pamiętać, że skacie rzeka biegacza ewentualnie i ze strony królestwa, gdy piłka znajduje się w rękach podgalnego. Powrót do meły bywa wtedy jedynym celem. Wszyscy wygrani muszą bacznie, aby wogóle światła na królestwie nie dotykał piłki (praw. 7).

Podgalnym bywa jeden z lepszych graczy obora przegranego imatka, lub wykapsik. Staje on po prawej stronie podbijacza, na 1/2 kroku od granicy królestwa i prawym bokiem do niego, czyli wypad nogą prawą wprzód i, trzymając piłkę w ręce prawej, wypiętą ramię tak, aby piłka trafiła na koniec palanta. Potem podrzuca ją (patrz prawidła) i szybko odskakuje wstecz, aby uchronić się od uderzenia palantem.

W ustawieniu graczy zaleca się to zmianą, że z przegranych staje dach na królestwie; za podgalnym jeden jeszcze (silniejszy gracz, który podaje podgalnemu piłkę oddaną z pola zbyt silnie).

Oddawanie piłki na królestwo jest tu właściwie podaniem do rąk podgalnego, musi być zatem i celem i nie zanadto silnym.

### 120. Pięciówka.

Gra, wprowadzona do szkół naszych około 30 lat temu; odpowiednia dla wyższych klas szkół średnich męskich.

Boiska wymaga równego, w kształcie prostokąta o wymiarach 20 x 40 m. mniej więcej. W połowie boków dłuższych wbija się słupki, między którymi w wysokości 2 m. rozciąga się taśmę barwną, dzielącą boisko na 2 połowy.

Uczestnicy dzielą się na 2 obrazy po 5—11 graczy i ustawiają się w szachownię, biały po jednej, czerwony po drugiej stronie taśmy. Coda, wybrany losowaniem, np. biały, zagrywa w ten sposób, że jeden z graczy staje w środku swojej połowy boiska, podrzuci piłkę (jak nożna, tylko obrzywa z ciężej) obryt, na wysokość głowy i, gdy ta spada, podbija ją



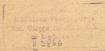
Pięciówka

pięcią, lub przedramieniem tak, aby przeszła ponad taśmę na pole czerwonych. Ci starają się odbić piłkę (bez pięści lub przedramienia) z pola lub po pierwszym kolbie odbić od ziemi znów nad taśmę na pole przeciwne, co liczy się za kreskę. Ważnem będzie takie odbicie i wtedy, jeśli przed nim piłkę podbijano kilkakrotnie na tam samym polu, byle po każdym podbiciu piłka nie ucyzliła więcej, niż jednego kolba.

Jeśli odbicie się uda, biały starają się piłkę znów odbić i t. d. tak długo, aż któryś z obrazów popełni błąd. Błądem zaś jest: 1) gdy gracz uderzy piłkę z góry, lub oburącz, uderzy dłoni zamiast pięści, lub kopnie ją nogą, 2) gdy stąpić piłkę, 3) gdy wejść na pole przeciwników, 4) gdy piłka przy zagrywaniu spadnie na to samo pole, 5) gdy piłka dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia gracza, 6) gdy piłka ucyzli na donem pola dwa kolby lub potoczy się, 7) gdy piłka przejdzie pod taśmą, lub dotknie się jej, 8) gdy przejdzie poza granicę boiska.

Obie winy błędu, zagrywa. Piłkę do zagrania oddaje się dołem; odbijając jej nie wolno.

Wygrana obdu, który zdobydzie więcej kreszek w określonym czasie (4—1 g.).





## Spis rozdziałów.

|   | Str.   |
|---|--------|
| Słowo wstępne do 1. wydania . . . . .                   | I      |
| Słowo wstępne do 2. wydania . . . . .                   | IV     |
| Żródła . . . . .  | V      |
| <b>A. Część ogólna</b> . . . . .                        | VII    |
| I. Istota i znaczenie zabawy i gier ruchowych . . . . . | VII    |
| II. Wskazówki wychowawcze . . . . .                     | XVII   |
| III. Wskazówki zdrowotne . . . . .                      | XX     |
| IV. Ogrody jordanowskie . . . . .                       | XXVII  |
| V. Technika prowadzenia gier . . . . .                  | XXXIII |
| a. Losowanie . . . . .                                  | XXXIII |
| b. Podział na obozy . . . . .                           | XXXV   |
| c. Zawody . . . . .                                     | XXXVI  |
| d. Kary i nagrody . . . . .                             | XXXIX  |
| e. Wykapanie łasików . . . . .                          | XL     |
| f. Przybory . . . . .                                   | XLII   |
| VI. Niektóre nazwy, zasady i siłownia . . . . .         | XLIV   |
| <b>B. Część szczegółowa</b> . . . . .                   | I      |
| I. Zabawy i gry chodne (horowody) . . . . .             | I      |
| 1. Piątkole . . . . .                                   | 1      |
| 2. Błąk . . . . .                                       | 2      |
| 3. Chaszczyca jedwabna . . . . .                        | 2      |
| 4. Baran . . . . .                                      | 3      |
| 5. Ścieżki różyczki . . . . .                           | 4      |
| 6. Mięś i Bona . . . . .                                | 4      |
| 7. Horeopki . . . . .                                   | 5      |

|                            | Str. |
|----------------------------|------|
| 8. Sroczka                 | 6    |
| 9. Zametok                 | 7    |
| 10. Jaszcz                 | 7    |
| 11. Lilia gwiazd           | 9    |
| 12. Pas Zolman             | 10   |
| 13. Ogrodnicek             | 12   |
| 14. Ojciec Wirgiliusz      | 13   |
| 15. Janowa                 | 14   |
| 16. Razemka (Muzyczne)     | 14   |
| 17. Mak                    | 15   |
| 18. Krolewna               | 17   |
| 19. Wybór                  | 18   |
| 20. Wdowa na wydaniu       | 20   |
| II. Zabawy i gry taneczne  | 22   |
| 21. Przepięka              | 22   |
| 22. Gąsienka               | 24   |
| 23. Pastora                | 25   |
| 24. Róża                   | 25   |
| 25. Naleś                  | 27   |
| 26. Szał                   | 28   |
| 27. Dyna                   | 28   |
| 28. Koleszka               | 30   |
| 29. Chaber                 | 31   |
| III. Gry białe             | 32   |
| a. Z kryciem i odzidywanem |      |
| 30. Zajączki               | 32   |
| 31. Bóbr                   | 34   |
| 32. Krycie                 | 35   |
| 33. Zdobycie i kładący     | 35   |
| b. Ze zmiętą miodem        |      |
| 34. Siatka                 | 36   |
| 35. Celery kąty            | 37   |
| 36. Nisza                  | 37   |

|                                    | Str. |
|------------------------------------|------|
| 37. Kowalek                        | 37   |
| 38. Krawiec                        | 38   |
| 39. Wesoły ogrodnik                | 38   |
| 40. Poczta                         | 38   |
| 41. Gospoda                        | 38   |
| 42. Dziwaczka                      | 39   |
| 43. Pani Starościna                | 39   |
| 44. Drużonek                       | 39   |
| 45. Chruszki                       | 40   |
| 46. Pary                           | 40   |
| 47. Opiślar                        | 40   |
| c. Z przewyżaniem lańcuchów graczy |      |
| 48. Nola                           | 41   |
| 49. Przewyżane wojsko              | 41   |
| d. Z górną i chwytanem lub bieżem  |      |
| 50. Białka                         | 42   |
| 51. Charababba                     | 42   |
| 52. Drobacz                        | 42   |
| 53. Gąsienka                       | 43   |
| 54. Jastrząż i gołębia             | 44   |
| 55. Lapania                        | 45   |
| 56. Krasochudek                    | 45   |
| 57. Topielec                       | 45   |
| 58. Strzygocin                     | 45   |
| 59. Kuchaweczka                    | 46   |
| 60. Szwaczka                       | 46   |
| 61. Kot i myś                      | 47   |
| 62. Trzeciak                       | 48   |
| 63. Lilia                          | 49   |
| 64. Kłapania                       | 50   |
| 65. Ogródka                        | 50   |
| 66. Węz                            | 50   |
| 67. Witek i gwiazd                 | 51   |

|                            | Str. |
|----------------------------|------|
| 62. Piłecz                 | 32   |
| 63. Piłecz (Farby)         | 33   |
| 72. Piłecz                 | 34   |
| 71. Wójt i karpatowcy      | 35   |
| 72. Zórów                  | 35   |
| 73. Czarny łód             | 36   |
| 74. Na granicy             | 37   |
| 75. Wójt                   | 38   |
| 76. Lis fantazy            | 38   |
| 77. Piłecz                 | 38   |
| a. Gry wyciągowe           |      |
| 78. Polowanie              | 64   |
| 79. Bug rozdawcy (Wójt)    | 65   |
| IV. Gry skoczne            | 68   |
| 80. Żaby i bodan           | 68   |
| 81. Klasy                  | 68   |
| 82. Bajczek                | 71   |
| V. Gry kopne               | 71   |
| 83. Nozna w kole           | 72   |
| 84. „    z wieżą           | 73   |
| 85. Podół dół              | 73   |
| 86. Nozna z bramą          | 74   |
| 87. Nozna angielska        | 75   |
| 88. Nozna polska           | 99   |
| VI. Gry z mocowaniem       | 101  |
| 89. Piotruszka (Pani Róża) | 101  |
| 90. Złota kula             | 101  |
| 91. Anioły i dyabły        | 101  |
| VII. Gry rzutne            | 107  |
| a. Gry rzutne proste       |      |
| 92. Kamyki                 | 107  |
| 93. Bieki                  | 108  |
| 94. Darna                  | 110  |
| 95. Kręgle polskie         | 110  |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 96. Szaleni                       | 115 |
| 97. Strzelec                      | 118 |
| 98. Meta (kocci)                  | 120 |
| 99. Nasza                         | 121 |
| 100. Ściana (kapa)                | 121 |
| 101. Szparak                      | 121 |
| 102. Kowal                        | 122 |
| 103. Wyklig piłek w dwóch rzędach | 124 |
| b. Gry rzutno-błotne              |     |
| 104. Wólka                        | 125 |
| 105. Wielozna                     | 126 |
| 106. Dółki                        | 126 |
| 107. Elektro (Elastyczne)         | 127 |
| 108. Zbijany                      | 128 |
| 109. Wyklig pił w dwuszerzgu      | 128 |
| 110. Koszykowa                    | 129 |
| VIII. Gry z podbijaniem           | 130 |
| 111. Szynka                       | 131 |
| 112. Hrag                         | 134 |
| 113. Hicze grosta                 | 135 |
| 114. „    z markami               | 137 |
| 115. „    szynka                  | 138 |
| 116. Wieko                        | 138 |
| 117. Palant grosty                | 139 |
| 118. „    z markami               | 140 |
| 119. „    z galonami              | 140 |
| 120. Piętkówka                    | 142 |

**Dawniejsze dzieła tegoż  
autora treści higieniczno-  
wychowawczej:**

Zasady wychowania fizycznego. Wra-  
ków (Poznań) 1904.

(To samo w tłumaczeniu czeskim, Praga,  
Dědictví Komenského, 1901.)

Les écoles polonaises et leurs conditions  
hygiéniques. Łódź 1910.

Wzrost młodzieży polskiej, Łódź (Tow.  
szac. szkół wyższych) 1912, kw. 5, 1912;  
wyd. 2 w druku.

DR. ANTONI JAKUBSKI  
**W KRAINACH SŁOŃCA**  
KARTKI Z PODRÓŻY DO AFRYKI ŚRODKOWEJ  
W LATACH 1909 I 1910  
Z 18 OBYWATELNYMI WYCINAMAMI, MAPAMI I  
PROFILIAMI DROGI — ŁÓDŹ 1914 — CENA  
DZIEWIĘĆ MARSEK 69 HŁ.

STANISŁAW FABIŃSKI  
**GEOGRAFJA POLSKI**  
WYDANIE DRUGIE  
CENA DZIEWIĘĆ MK. 69 HŁ. ZA DOL. OPRAWNY

**POLSKI ŁĄN**

ZBIÓR NIEDRUKOWANYCH  
DÓTYCZĄCYCH OTWORÓW:

Mary Komarowa, Olga Białkiewicz, Ludomila Be-  
nedyktówna, Ludwika Cichowicza, Józefa Jodkusa,  
Jana Komarowa, Mary Komarowej, Włady-  
sława Kozłowskiego, Maryi Marchewicz-  
owej, Stanisława Marchewskiego, Ja-  
nusa Kowalskiego, Stanisława  
Kłuski, Jana W. Opol-  
skiego, Edwina Rosenfelda-  
Tobolskiego, Stanisława Ros-  
owskiego, Artura Schrödera, Le-  
dydy Sława, Stefana Tatarówny,  
Marii Wolskiej, Marysi Zdobychowskiej

Dochód z sprzedaży przeznaczony na pomoc dla  
niezamożnych uczniów szkół średnich. Ceny 2,20 mk.

