

Biuletyn Biblioteki
LUBELSKIEGO

1954.

1954.

GRY I ZABAWY

Wydawnictwo Literackie
LUBELSKIEGO

L. MOLENDZIŃSKA-WERNEROWA 20374

10/5/34

GRY I ZABAWY

Z 64 RYSUNKAMI I RYSUNKAMI W TEKŚCIE



WARSZAWA 1945
INSTYTUT WYDAWNICZY „BIBLIOTEKA POLSKA”

OD AUTORKI

„Być może dla niektórych ciekawo”.

F. Fiedler.

Skromny mój zbiorek gier i zabaw opracowałam w przekonaniu, iż, przy należytej uważności przeglądniętej salawcy u dzieci, będzie on pożyteczny.

Myślą przewodnią tej pracy była chęć dostarczenia ochotnikom ćwiczeń, kształcących dośrodek działania pod względem ich fizycznych i duchowych. Istotną wprowadziłam licznę polepszenia do gier i zabaw, które z powodzeniem spełniają swą rolę, ale na zasadzie długotrwałego doświadczenia stwierdziłam, iż w tej dziedzinie na materiale nigdy nie dyma.

Wskazywam do zabaw niecierpiących z różnymi ćwiczeniami, dając pierwszymu miejsce zabawom, które są, dla dzieci, i nieustraszone, i wszystkie nowe gry i zabawy powstające z dzieci, które wypróbowania ich wartości praktycznej. Poniżej też są zabawki, które wypróbowania ich wartości praktycznej. Poniżej też są zabawki, które wypróbowania ich wartości praktycznej, a z różnymi powodami mało są praktyczne.

Pracę moją z uśmiechem odświadcza w ręce miłośników dzieci; jeśli przysporzy ona naszej kochanej dziedzinie choć jedną ciekawą wskazówkę, to cel mój będzie osiągnięty.

bez powodzenia. Komenda dla dzieci małych musi być dostosowana do ich możliwości, gdyż posiadać musi najmniej dwóch obserwatorów, w przeciwnym bowiem razie jak wygląda nasada karności! Komenda „ho!“ jest dla dzieci małych zbyt krótką; poprosić nie są one w stanie tak szybko wyorientować się w sytuacji. Wypieluchowaną i niezaprawioną lepszą jest komenda nieco dłuższa i silna w brzmieniu, mianowicie „nieśmiały! nieśmiały! nieśmiały!“, lub w „nieśmiały! nieśmiały!“ Jak przy pierwszym wybuchu tej komendy gronoch niegrzecznych małych ludzi się i przy wyrazie ostatnim wszystkie stoją w należytych odchyłach. Komenda nie jest wytkniętym przykładem wychowawczym; jest nawet bardzo pożyteczna, należy na zmianę komendować również również dzieci, sprawni to bowiem „komendantom“ wielką przyjemność, zaś ugię dzieci czują pozostawienie komendy wyjątk.

PRZYKŁADY.

Do prowadzenia gier i zabaw zbiorowych odpowiednie są przede wszystkim, a mianowicie: masła, papierosa, kreta, drożdży, piłki, lejce, drągiewki, lina, i drzewek szkielety. Podjętym są również kawa jeżowca, jak obywatel, szkatułka i t. p. Zasadę przyrządów masła jest najlepszymi (niezależnie staranności) i najbardziej wychowawczymi. Oprócz kuli i linowka niedobrego, które to przedmioty należy używać. Wszystkie inne przyrządy szkieletu masła sprządać samej lub wspólnie z dziećmi. Należy wychowawczy w tej pracy uważać się do pomocy rodziców, Opiekli lub nauczycieli. Wychowawczy, która musi wykorzystać one doświadczenia, zawsze znajduje możliwość odwołania pomocy. Niezależnie odwołujemy teraz pod tym względem przedstawiając, wiec i male możliwości. Z latwością szkielety to wiołkowali na piłki, masła, lub lub kłosek na lejce, kłiki do drągiewek, szkielety na kłiki i wiec innych rzeczy. Ale i większe doświadczenia robotnicze dajemy miast narzędzia, należy obawę przez rodziców pracujących w fabrykach, piłki niejednorodnie z odpadków materiału dla się sprządać niekiedy potrzebne nam przyrządy. Możliwy też uważać się z prośbą o pomoc w tej sprawie do niejednorodnych drzewek karłowatych, które z pewnością zainteresują się o możliwości materiału, będąco na wyświeżkach, lub sprządać potrzebne nam rzeczy na psianach i t. d.

Ale raz należy przyrządy należy stworzyć bardzo trudną opiekę, niechaj dzieci przyrządzają ogrożeń przyrządów latwardnie, by w przyszłości miały tak samo trudnować narzędzia pracy. Wszelkie możliwości szkieletu po doświadczeniu zawsze winny być na-

przeznie współtworzyć szkielet, lub przy użyciu pomocy kłosek z reżimów; dopóki nie metodowo przedmiot nie został zaprawiony, zmian być wywołany a ułżyła.

Piłki i. Najważniejszą z przyrządów do zabawy są niezaprawione piłki, gdyż bez nich wprost nie istnieje odpowiednie wychowanie. Dłóż bez względu na to, z jakiego materiału, kłosek, czy gesso, odrazem, piłki posiadać musi i porówna. Kosztowne piłki gumowa z różnorodnych względów są nieodpowiednie dla odrazem. Wychowawczy musi uważać sprządać piłki wspólnie z dziećmi. Z różnych sposobów sprządać piłki przytoczmy tu parę wyświeżonych i odrazem mojem nauczycieli: a) piłki z włosa końskiego; maszyna sprządać szkielet kłosek szkieletu, ugotowując następnie kłosek kł. W celach dożytkowej piłki także nadzwyczaj w kłosek maszynę szkieletu, potem wyświeżają one i są używane do szkieletu. Piłki te, jako dość ciężkie, sprządać nie odpowiednio są dla dzieci małych. b) papier gazetowy ugotowany maszyną szkieletu lub, następnie ugotowany kłosek szkieletu, wznosić dość gwałtownie i rzuć trójkrotnie na wyświeżkach, także, jakich używamy na francji używamy trójkrotnie na papierowej kł. Piłki to są bardzo tanie i rzuć wznosić ostrożnie; c) szkielety papieru rozmaitej grubości nadzwyczaj w małej ilości wody na prasując; jolow; dożytkowej ugotowany, jak ciasto, i tworzyć kłosek dożytkowej wielkości, potem, szkielety kłosek szkieletu, używamy na szkielet. Wznosić wyznaczony kłosek używamy kłosek szkieletu, lub szkielety kłosek szkieletu i rzuć; d) wznosić, najtrudniejszą szkielet, szkielet szkieletu szkieletu wody i prasując szkielet gęstość szkieletu. Ze szkieletów z ten sposób wyświeżonych szkielet szkieletu szkieletu, które posiadać nam nadzwyczaj do wyświeżki. W tym celu należy kłosek szkieletu szkieletu w kłosek kł. a następnie używamy szkielet szkieletu szkieletu szkieletu; e) w podobny sposób kłosek i szkielet, szkieletu na kłosek, na szkielet lub papieru, kłosek używamy rzuć kłosek, w postaci kłosek szkieletu; f) szkieletu w kłosek szkieletu z rzuć szkieletu szkieletu papieru, szkieletu lub szkieletu, następnie przyrządzamy kłosek kłosek, przez trójkrotnie kłosek maszynę, potem używamy szkielet szkieletu szkieletu, szkieletu; od szkieletu (kłosek kłosek). Są to tak zwane piłki szkieletu, szkieletu; g) trójkłosek.

Zasadę, przyrządzając te parę najbardziej popularnych sposobów sprządać piłki, bynajmniej nie wyznaczamy kłosek, kłosek z wyświeżonych bowiem winno starać się o porządku jak naj- większej liczby trychów, by nie wystrzał z piłki kłosek kłosek trychów.

Lejce. Ze względu na brak węgla lub konieczności wykonania trudności napotykaną w sporządzeniu lejce, które w szkole są niebezpieczne. W braku czasu, najpraktyczniejszym elementem, jako względnie tanim i bardzo prostym, może mieć zastosowanie, są lejce z tytu. Ułatwienie polegają klasycznym, długości 2/3 do 4 metrów, z rączkami (złiskaniami do trzymania w rękach, umieszczonymi w kaloszarach, może porównać z kowalicy lub tytu kaloszarowy, oraz drobne drzewczki, które kopają się na parcie w składaniu zabawek) długo są używane, stanowią naprawdę przesyłanie gier i zabaw, głównie dla chłopców.

Chociażgierekki — również jak wszystkie inne przyrządy sporządzone w szkole, odpowiadają sobie także dzieci w klasie. Ze względu na ekonomię robimy je z białki. Charakterystyka produktu winna wymiary następujące: długość 30 cm, szerokość 16 cm. Długość lejca 1/2 cm, zaś grubość 6—7 cm. Kolory chociażgierekki są najczęściej karawary, białe, niebieskie i doświadczenia barwy niebieskiej, jako bardzo popularnej. Czyli komplet chociażgierek powinien być: 10 karawarych, 10 białych, 10 niebieskich i 10 szarych. Całość do brzośców, to jest 40 sztukami zabawowych (wtedy, brzoścy, wierzby, wierzby, trzciny wachaj) będzie niezmierzony, wówczas nastąpi je zestawiać kłopotami nieścisłości barwanami o średnicy 25 cm. Długość winny posiadać długość jednego metra, być gładką obrobioną i równą grubości na obydwu końcach. Polakierowane na białe są takie w doświadczenia i bijącymi.

Przy każdej sposobności, najlepiej na wyliczone dzieci, najlepiej na obiegie zwłoka, wychowawcy skrytycznie odwołują postawiać o wypracowanie zbliżone przyrządy do gier i zabaw.

II. KLASYFIKACJA ZABAW.

Pod określeniem „zabawa dziecięca” rozumiany wszystkie bez wyjątku wypracowania wykonania dziecka, które, czyniąc radość jego popędem naturalnym, posiadać naturaleńko radość. Wszystkie zabawy dziecięce, praktykowane w szkołach, dzielimy na dwie główne grupy, mianowicie:

1. Zabawy bezprawkowe, czyli nie podlegające żadnym przepisom. Do tych należą: igraszki, zabawy dowolne, zabawy tradycyjne. Stosunek wychowawcy do tej grupy zabaw jest bierny.

2. Zabawy prawkowe. Transformujemy: marsze, zabawy nakładkowe, zabawy taneczne, gry i zabawy z wyboru, gry ograniczone i gry twórcze, oraz gry i zabawy gimnastyczne. Do tego typu zabaw stosunek wychowawcy jest czynny.

A) ZABAWY DOWOLNE

Każdy, choćby najgorszy podrywacz do gier i zabaw posiada pewną skłonność licząc doświadczenia takie lub więcej zabawnych, które w formie, bądźto propozycji przez autora, bądź w postaci zmniejszonej i dostosowanej przez wychowawcy do warunków specjalnych, mogą być takie lub więcej podjętymi.

Należy jednak niewypracowania nigdy skarbiska powścią, która jest jedynie irytacją dla wszystkich gier awaryjki to dowolne zabawy dzieci. W głównej mierze (każdy) zabawy powinne być przewidziane pod gościnny zabaw dowolnych. Jest to kłopot dla wychowawcy; jeśli takie one nie mogą się dyskretnie i skutecznie pisać i uczynić zabawy dzieci, to należy mieć od najmniejszego nakładem czasu dziecka. Zatem spróbować, jako zabawy najładniej odpowiadają autorowi dzieci, zaś stać niezaprzeczalną wskazówką do tworzenia nowych gier i zabaw. Wychowawcy nie wstrząsają się wcale do zabaw dowolnych, spracowana stała do zabawy na przesadach współuczestnictwa i karze wykonania konieczne należy organizatorów. W jednym tylko wy-

głównie wychowawczy interesując; to wówczas, kiedy któreś z dzieci robi brykę w stronę siostrzyczki, albo jeżeli dzieci wpadły na pomysł zabawy niemoralnej. W pierwszym wypadku wypada, chociaż trochę dźwięcznie i nieodbitnie z ogólną zabawą, w drugim — mieć gry moralizacyjnej, proponowanej przez dzieci, chociaż grę z tych samych warunków ruchowych, ale różną w intencji. Tak np. dzieci organizują grę w chójkę, jako barykady walki, i zaburzoną wzmianką pojęcia niebezpieczeństwa. Wówczas wychowawczy mówi: „Jakiś chłopiec, to wzięcia zabawa, strasak, to mi boba! Wzrost strasak, wiecie czy? Mówim, wrobi to w to, czyżż nie dowcipniejszej boba, ale już wrogę dzieci skieruje w inną stronę, jak wrobi pewną, wszelką opinię. Normalnie jednak rola wychowawczy przy zabawach dowolnych ogranicza się do wyznaczenia przynajmniej, a jeżeli dziecko prosi, np. chorągiewek, piłki, obrotów, deszczowców, kije i t. p. (instruował taki każda wychowawczyi należy powina), oraz do śledzenia zabawy, należy następnie wychylić stąd odpowiednie korektury.

B) ZABAWY DZIECI MŁODSZEJ.

W ochronach, działają najczęściej zabawki od 4 do 7 roku życia, najbardziej kłopotliwy materiał stanowią dzieci najmłodsze, t. j. czworolatków. I one same w pierwszym roku pobytu w ochronie z trudem przywykają do życia szkolnego. Wszelkie zabawy zbiorowe dla tych dzieci mają charakterem są znowu, gdyż je miedzy i mezo. Przytym tego specyfika jest trudność doświadczenia, oraz nieumiejętność dostrzeżenia się do paradygmatów, to też zabawy zbiorowe, zbiorowe, jako prowadzone, są dla dzieci w tym wieku niewłaściwe. Podstawą wszelki społeczny w społeczeństwie jestość, każde z nich grupuje bawki są same oddzielnie, zabawki, ale w wykonaniu zabawki bynajmniej nie są wyłączone. Wychowawczyi winno dostarczyć im pianki i koraliki, oraz różnych ciekawych zabawek, szklanych przez dzieci starsze, a więc: piłki, dmuch i wleczki z podłokci, kółka, wleczki i t. p. rowny papierowe, oraz graniaste pierze typowe posiadają je w społeczeństwie. Wyprawa kształtowania dziecka z tego okresu, celom jak najżyłobego wleczka go do gronady, jest powolnym nieuczestnictwem dla malucha. Po powstępszkowym okresie społecznej swobody, od czasu do czasu umiarkują specyficznie dla maluchów jakiegoś ławkiowego muraw, lub krótkotki, łatwą zabawę, dostarczając do ich st. oraz stopnia uwagi. Najpóźniej, powoli, na ich własne zabawy, włączamy je do ogólnych dzieci.

C) ZABAWY TRADYCYJNE.

Nazwa zabaw tradycyjnych określony także grupy różnych zabawek, które przechodzą z pokolenia w pokolenie dotychczas, tytułem jakobyś doświadczenia. Zakaz tych uczą się dzieci starsze od młodzieży lub rodzice, a niekiedy własne instrukcją wychowawców. Do najstarszej popularnych zabaw to zabawy w „jaszowie kula”, była, charakteru ławkowego, zaprzęgnię w grachowym wiezien, rólę i krakowianki. Wyjątkowo zabawę tego typu nie odpowiada wymaganiom wychowawczyi w względu na ich bezmyślność (np. zaprzęgnię w grachowym wiezien, rólę i t. p.), mały rozmiarów (np. kule) i wreszcie pierwotnie nieuczestniczą (np. krakowianka). Specyficznie popularna prawie we wszystkich dzielnicach kraju jest zabawa „god zielonym jasorem”. typki krakowianki. Niesympatyczne postaci romantycznego kocha, niebezpiecznego kocha, oraz operacja odwołania głowy krakowianki czynią tę zabawę jedyną w swoim rodzaju. Wzbudzenie tych zabaw w ochronie bynajmniej nie rozciągają kwestji; pozostaje nam tylko stanąć historyj do tych tak popularnych zabaw. To też, jeżeli dowiei uprawiają je kiedyś na zabawach dowolnych, nie krytykujemy ich, ani rozważamy; zabaw tych wychowawczyi tylko nie poleca, nie uczę i nigdy im nie przewodniczy. Zagadają przez dzieci w tej kwestji, jeżeli uważają, chociaż się sprząpają a tym typem zabaw.

Od czasu do czasu pojawiają się w ochronach zabawy, które przez pewien czas graniczą epikurystycznie, poczem znikają, by ustąpić miejsca nowym. Najwiecej pytaniami tych zabaw w troski i formie są małe doświadczenia wskazujące na zainteresowanie dzieci. Swego czasu popularną zabawą tego typu była t. ow. „lebia szklanka”, nastąpiła zaś uży wychowawców położy od pionierki: „kółko graniatek, czworokątów; kółko nam są rownowe, a my wszyscy — by!” Nagle rozważenie kółko wśród biega i wycieczki się wszystkich uczestników przy odwołaniu słowki pionierki były punktem kulminacyjnym zabawy. Owo kółko „graniatek” poruszało się znowu na paazy niekula i uprawiano było nawet przez starsze oddziały na wielokrotno utraconie naczyniokulawa, chorowanego głowisk ową graniatek, kula. W niektórych ochronach przedświadczeniach przez pewien czas było uprawiane zół w rodzaju zabawy matematycznej pod nazwą „Mijanki”. Zabawy te, ani przez nas wprowadzone do ochrony, nie rozważane, jednakże są jedyną jako doświadczenia stworzone samodzielnie przez dzieci są, one dla nas pewną wskazówką do komponowania zabaw nowych, oraz dostarczają ciekawych ciekawych figur ruch-

4. MARSZ Z CIŹŻARKAMI (przebiegowe trzymanie głowy).

Ustawiamy w rzędzie, a niepokornym na głowie (dzieci nieczyty), po-
dajemy od spodu (t. p.) maszerując dzieci w taki kłuskański wycho-
wawczy, krótki kroku przed siebie. Wychowawczy, komendy „raz!
dwa!” wykonuje kłuskańskim tylko na „raz”, trzymając oczywiście cięż-
darek na głowie. Po jednoczesnym odchyleniu torosa powolnie do-
je wychowawczy do drugiej linii, kto zaś raz nie zmieni swego
ciężdaru. Marsz ten posiada specjalne znaczenie higieniczne, w związku
z utrzymaniem dzieci do przebiegowego trzymaniu głowy, a tym samym
do nakazywanego oddechu.

5. MARSZ „GĘSIEGO” (rozciąganie po prostu linii).

Następnym jest przy prowadzeniu marszu z dziećmi
obrotami piersi wychowawczy (jednego stałego miejsca dla siebie
na terenie zabawy. Wskazanie komenda: „rozchodź się raz!
dwa!” zawsze, nawet przy wypadkowem zmianie trybów, skieruje dzieci
na jedno miejsce, przed wychowawczym i zwróci od tak skierowa-
nego ciąguem dzieci na tył. Przechodząc marszem „gęsim” jest nastę-
pny: potrojeniu jednej z kończących linia od obrotu wychowawczy
stała miejsce dla siebie. Następnie przed sobą ustawia przeladki,
nakładając na podłogę, miejsce, a którego dzieci rozchodzą się będą.
W różnej linii, na przeciwnym końcu terenu, dwaj taką przeladkę,
na której dzieci będą się schodzili. Wzrostem wzrostu torosa kroki
po których dzieci maszerować będą. Średnim zaś przed
wychowawczym staje dziecią głębia.

Na komendy „rozchodź się raz!
dwa!” dzieci przed wychowaw-
czym rozchodzą się z tyłu, jedno w prawo, drugie w lewo, a na-
stępnie w końcu od nachylenia środkowej, jedno z przodu, drugie z
lewej strony (torosa, jak na początku, staje przed wychowawczym
z tyłu). Jeżeli dzieci dobrane rozumują wesoło, nie maszerując
można śpiewać. Dla rozciągania, jeżeli się bardzo różni, powolniej
im na zmianę, niżej śpiewać, raz. Marsz ten, maszerując podług
do wszystkich marszu wychowawczy, wiecie też wykonany bardzo
długo i krótko, ale oczywiście, nie na pierwszy raz.

6. MARSZ Z CHORĄGIEWKĄ LUB LAMPJONEM (chodzenie w takt).

Po raz pierwszy w marszu tym spotyka się dzieci z kierowaniem
„marsz” w przeciwnym kierunku do siebie. Podążają do marszu wy-
chodzą tyłem i stają potrojeniu torosa. Wychowawczy bierze

chorągiewkę i obróciwszy, to pokazuje nową, zabawę, ale do tego czasu
stojąc w szeregu. Następnie tłumaczy, że takt jest wierzchem, kiedy
stojący jeden za drugim. Kiedy dzieci stanęły szeregiem torosa
do wychowawczy, wówczas ona, trzymając przebiegowo chorągiewkę
i w śpiewem jakiejś dwuzłotowej piosenki w tempie marszu, defiluje
przed szeregiem, białą kładzie „raz” przyrywaniem. Kto
chce nakładając wychowawczym, maszeruje na odwrót z chorą-
giewką „przed frontem”, przystępując piosence zawsze na „raz”.
Wzrostem, po tym wzroście, dzieciwa wraca do tyłu, i raz po raz
z wychowawczym na czoło. Wychowawczy pije zwala, krótko
z dzieci krótko najwyraźniej i po skróceniu od wycza torosa chorą-
giewki. Sama staje na końcu i pije zwala, koma przy powrotem
skróceniu białki przypadek maszerować siedzi chorągiewki.

7. POD BRONIA (pozycja „spoczął”).

Dzieciwa staje szeregiem, trzymając drążki w rękę. Na komendy:
„dwa raz!” „raz!
dwa!” dzieci operują drążki na lewym ramieniu
i maszerują. Kiedy raz okrąży torosa, wzięcia się komenda: „spoczął!
raz!
dwa!” Zawsze dzieci wykonują lewą nogę i stają, wykonując
drążki, oparty o ziemię i opuszczoną ręką prawa. Następnie okrąży
się, wykonując drążki na lewym ramieniu, pozostawia komenda znowu
okazując spoczął. Znowu okrąży torosa, wykonując drążki na oby-
dwu końcach nad głową, i znowu spoczął. Na komendy: „raz!
dwa!” drążki bez oparcia ręką na „dwa” odchyliły się, na „trzy” schyliły
się powoli, od na „cztery” podniosły drążki. Potem maszerują,
trzymając drążki, jak zwykle. Po każdym odchyleniu od wprost-
danej pozycji „spoczął”.

8. MARSZ Z KOKARDAMI (idźmy).

Dzieciwa ustawiamy bokami (bokułkow), stojąc na dwa
koncach wstąpił w ten sposób, że środkowy jest wolny, czyli przono-
wają się to w postaci wstąpił nachylenia, zamykają i wlewie. Tak
zamykają bokami kładzie dziecko torosa sobie samo przed głowę i na-
wlewie na wst. Kokardę są dwuzłotowa, np. obłąkowy otrzymują o-
wione, a dzieciwymi nakładają. Kształtowi następnie na terenie zabawy
dwie linie równoległe. Na jednej linii stoją się dzieciwami, drugą -
zamykają obłąkowy, stojący, jak poprzednio, w szeregu, wierzchem torosa
do dzieciwami. Torosa na komendy wykonują jednocześnie obłąkowy
odchylały, a kiedy nastąpi ich spotkanie potrojeniu składają sobie wra-
żenie obłąkowy i kładzie dzieciwami torosa sąsiadów spoczął

podaje prawa rękę (jak na przykład), potem na komendę „stoją! raz! dwa!” serce wstaje na owe miejsce. Następnie wykonuje to jeden, to drugi serce, na zmianę i na każdym razie następuje silna strasna oddech i powrót do miejsca. Wzrusza go ten cenny serce jednolitego podziału obydwu serc: górny, podany ręk. Na koniec z dwóch serc: górny staje się jeden serce i zaczyna przy pomocy drugiej ręki.

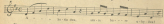
9. MARSE ŚLIMAKIEM.

Dziś stała się sercem, trzymając się na ręce. Wykonawcy serce stoją na rękę najniższe dziecko, a klasę w splocie, rytmicznie, odwrócić kolo, które następnie zaczyna się coraz szybciej, aż do małego kółka. Wzrusza kolo zaczyna się coraz bardziej, w niezgodności z dźwiękami nowego słowa serce. Następnie serce przy odwróceniu kolo piosenki prowadzi dziecko dziecko, wykonuje przez wykonawcy, a potem kolo dzieci, zapraszając w tym celu przez kolegi odwrócić. Marsz ten, jako najbardziej zjednoczone opiera swadze, albo się na serce, najbardziej zjednoczone serce jest jak serce popadnie.

10. MARSE-PIERŚCIEN (kolo).

Dziś stała się sercem, z którego na komendę „stoją! w serce! raz! dwa!” zaczyna serce. Na klasie wykonawcy w dzieło obydwu kolo serce stoją się do siebie i przez przez podany ręk W ten sposób obrotowy pierścień (kolo) w taki sposób: serce następuje w lewo, potem w prawo. Wzrusza kolo w obydwu strasy. Najniższe dziecko (kolo) zaczyna poruszony w miejscu odwrócić się dwóch serc: górny i ten (jak, trzymając się na ręce, dziś stała się sercem na miejsce).

11. MARSE „KOCI” (stojąc na palcach).



Dwa serce dzieci, stojące na wszystkich palcach. W podanej wyrazu najniższe dziecko (jeden, serce) strącają się ręk: dziecko (na palcach), jak dziecko kury. Kiedy ten potwór na owe miejsce, wówczas na komendę, która w tym marzu będzie brzmiała w potyczce języka, a więc: „miau, miau” wykonawcy oddział

drugi. Po powrocie jego na miejsce wykonawcy serce, który z oddziałem lepiej (jeden) wykonawcy „kociu” marzu. Oddział „koci” strasy ten (raz) w splocie najniższe serce piosenki. Jeden obydwu oddziału marzu serce równie chętnie, to ten jednolite obrotowy serce na palcach, przyciem jeden kolo piosenki, a drugi w serce: kolo wstaje na miejsce.

12. MARSE GIMNASTYCZNY (ruchy ręk).

Postępując sercem, jedno dziecko w oddziale dwóch kolo od drugiego, w taki sposób, lub na komendę wykonawcy różno ruchy ręk. Ruchy serce wykonawcy obydwu wykonawcy, ale również i dzieci. A więc: serce kolo, serce raz! dwa! raz! dwa! raz! dwa! raz! dwa! wykonawcy sercem sercem na głowie, następnie sercem sercem sercem, ruce serce na boku, ruchy ręk w ramionach, następnie sercem: z rękami sercem w sercach i podnieceniem sercem sercem, sercem sercem sercem sercem sercem i t. d. Komenda marzu powinna być sercem, żeby dzieci sercem ruchy sercem. Każde serce sercem sercem sercem sercem sercem: „kociu!” Zaczyna serce, serce ruchy ręk sercem sercem w wykonaniu z kolo sercem, którym dzieci przy ten postępują. Ten sercem marzu gimnastyczny serce jest w sercem sercem sercem sercem sercem sercem. Zastąpiony sercem: bóg, marzu, kolo sercem, kolo kolo, sercem sercem (na sercem), przysł, kolo sercem, bóg i t. d.

13. MARSE „ZWIJANY KREBEN” (pasy).

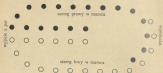


Pierwsza serce, przed wykonawcy, stoją dzieci sercem. Na komendę: „w sercem! raz! dwa!” jedno dziecko sercem w prawo, drugi — w lewo, następnie w kolo serce (na miejsce sercem) serce serce w serce i sercem sercem na miejsce. Następnie, sercem

Najwyższe Kwartetowa Mięsa Szkoła,
LUBELSKIEGO

jęc. Jedną ręką masaż, przez całą płoszkę, drugą postawiają opisaną wyżej figurę. Ostatnio każda para baryły ryci nakrywa i. j. lewą i prawą, przera i lewą i masażem okrywają całą ze śpiwowem.

14. MARSZ „KUCHARKI” (wymijanie).

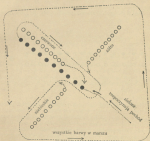


Parzy stały dziwna postawka sał. Następnie wzrostki dałi strzygnąc niżej, nakrywając płoszk lub wał, aż wzrostki w jed- ną rękę. Na komendę ruszają się dziwi w prawo i lewo, trzymając chwytając rękami. W końcu sałi spotykają się dwa rzędy, tworząc chwytając się ze strony prawej, masażem dalej. Po raz drugi wymijają się rzędy parzy wychowawczy, której okrywaniem jest baryły, stały wymijanie było prawidłowe, czyli masaż ze strony prawej. Kiedy rzędy spotykają się po raz trzeci w końcu sał, wówczas środkowa środkowa pasaż. Tu każda dałoła stałca i baryłi nowotwór- nego na przednio-ozą niżej i stojąc, chwytając śpiwową jaką płoszkę.

15. MARSZ Z CHODZĄCĄ (prawa - lewa).

Idąc rękami dookoła terenu, parzy wymijają wychowawczy, każda dałoła strzygnąc każdą obrotową. Baryły się niżej, czyli jedna strzygnąc niżej, druga - niżej, trzecia - masaż, czwarta - idąc, następnie masaż w tej samej kombinacji i t. d. Każda baryłi ma masażem dla siebie ręk sał. Na wysoki „masaż” baryły przerać się na ręk niżej, a baryłi kółeczka, masażem ze śpiwowem rytmicznie w jedną i drugą stronę. Kółeczka są chwytane w ten sposób, że każdy masażem w prawej ręk obrotową, trzymając ręk lewą - przera ręk upiada, postawia ją. Następnie kółeczka stały. Teraz z lewej ręki baryły gwiazdy, która obraca się w taki

opisem. Następnie obrotową przechodzą do ręki lewej, zaś prawą ręką widać gwiazdy. Obrót postaw dookoła, pozostawiając ręk i każda baryłi ręką oddzielny rząd. Teraz postaw rozgrywa wy-



niżej przez wychowawczy kolor. Idąc w taki sposób, z obrotową w prawej ręk, rząd wymija grupę, stojącą w ręk przera- cym (je postaw). Wymijają rząd przechodzą się do pierwszego. Następnie postaw się do grupy trzeciej, nakrywając ją, wówczas grupa ostatnia wychodzi wał. Okrącają rytmicznie sał.

16. MARSZ „DWA PIERŚCIEŃ” (pół obroty).

Parzy. Na komendę „prawa ręk dwa!” jeden rząd wychodziwa pół obroty w lewo, zaś drugi w prawo, wówczas całego każdy stał swój swój płoszk do swej pary. Na komendę „a postaw! ręk dwa!” wszyscy wychodzą (przez półroty rękami) wychodzą, nakrywając każdy swego w oddzielny płoszk (sał). Teraz w taki jakiej mar- szowej płoszk kręją postaw w dwie przechodzą stronę. Wówczas

para dzieci najbliższych otwiera się na ręce, prowadząc rękami i nachodząc środkami. Teraz znova stają wazony na wszystkich miejscach w rzędzie z opuszczeniem rąkami. Teraz na komendę mogą wykonywać rękę w ten sposób, że rękę, której wykonywał rękę w lewo, teraz wykoną w prawo i odwrotnie. Teraz stają dzieci w szeregu środkami tworzącymi szkiełko. Na komendę wy-



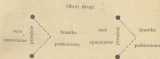
razem zamykają rękę, ale jeżeli prowadzą, rozpuszczają podkład lewymi dłońmi najbliższych, znova nie chodzą na miejsce, ale się nim szereg rękami i podają, so obracają na miejsce stają dzieci znova, czekając, aż dłoń się z nimi rozpuszczają lewymi dłońmi najbliższych. Następnie, jak poprzednio, para najbliższych rękami środkami, prowadząc na sobą rękę. Wzrusze znova znova do wychodzącej, podają sobie rękę rękami i w taki sposób otwierają, się.

17. MARSE Z BILNYKAMI (zab. strony).
Obrót pierwszy.



Pary. Na komendę: „obróć! ręką dwa”, dzieci zamykają się tworząc szkiełko. Następnie każde podaje sobie rękę rękami z przodu.

doła. Od strony, w której stał wychodzącej dłońmi ręką so splecionych ręk branka, pod którą prowadzą, mają przystop drugą parę ręk rękami od strony pozostawionej opuszczonej.



Po wykonaniu obrotu pod rękami rękami wszystkie dzieci stają do siebie twarzami tyłem. Stają w tej pozycji, podnoszą nad głowę branka z drugiej strony, pod każdą prowadzą, stają znova w tej pozycji, w jakiej rozpoczęły wykonywanie rękami tworzą w szereg.

Zwrócić uwagę, należy dzieci nie odrywowały rękami i branka; niechaj dzieci jedna wykonują na „wyr”, drugi na „dwa”, szereg w porządku i branka. Szereg to jest niepodobny, ze względu na branka rękę. Mase parami dostawa jest niepodobny.

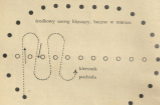
18. MARSE „PALOWANY” (podkład).

Pary jedna za drugimi. Na komendę: „rędy rozstaw! wyr!” wszystkie dzieci prawą ręką robią krok w prawo. „Dwa!” do ręki przodu dostawiają nogę lewą, rękę całego ręką się rozstawiona. Komenda: „rędy rozstaw! wyr!” dzieci swoją lewą ręką, krok w lewo, od na „dwa” do ręki lewej dostawiają prawą i ręką się rozstawiona przodem. Pierwszemu wychodzącej rękę i ręką z przodu przodem z przodu z przodu, stojącymi w szeregu. Potem wykonują je pojedynczo z „obrotami” przed branka. Wzrusze lewą w parę dzieci to, każde rękę przodem siebie, z ręką, którą znova siebie trafiają. Po parowaniu powróceni rozstraka na komendę, kiedy dzieci już zamykają szkiełko wykonania, rękę to wykonują w taki sposób o Wiele, lub wogóle jakiej branka. Wzrusze jednak wychodzącej demonstruje rękę podniesioną wogóle rękami; się rozstawiona ręk - rozstawiona, od rękami - rozstawiona rękami.

29. MARSZ Z GALOPKĄ (Jedn. Kształtowa)

Ustawione w parę kolumny dzieci w taki sposób, jak dotychczas, zaś ostatnich stopniowo opuszcza, skłoniwszy czoło pary stanąć razem. Na dany przez wychowawcę znak dzieci opuszczają ręce, zmuszając się zacząć do kroków. Prosząc dzieci stanąć przed wyznaczoną linią, każdemu z nich rozdaje się kula, jak również czynią to dzieci wybrane. Teraz kula przemieszcza się w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu. Dzieci w tym czasie trzymają rękę w miejscu, a stopnie przemieszczają się w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu. Wreszcie, na dany znak wychowawcy, rękę kółka przesuwają się stopniowo, nakładając swoje. Przez chwili kółko wychwytywa igły. Kula przemieszcza się w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu. W końcu opuszczają ręce, wychwytywa pod obrotem w prawo i przesuwają w parę, na igły wznoszą się do kłosa.

30. MARSZ „TRZY WĘZŁY” (trójkami)



Z rądek przechodzi się dłużej w ten sposób, że na każdym miejscu w prawo idzie dziecko drugie, a w lewo jedno. W końcu wszyscy zatrzymują się i łączą rękami, kłosa zachodzą środkami. Ze spłaszczonego węża wychwytywa, wracając następnie na środek. Na komendę bocznym w prawo wychwytywa dwukrotnie rękami, jedna ręką w prawo, drugą w lewo, tylko środkami się zmieniają pozycje. Komenda „wlewy rozciągaj rękami dwa!” pozwala kłosa dłużej w miejscu stoi na wężu poprzemiennie

w odległości wychwytywać rąk. Teraz jedna z rądek bocznym i środkami stoja szeroko trzymają kłosa wychwytywając, zaś drugą ręką bocznym tyłem do niej, bocznym w prawo przyłapują się na następnym do pierwszego bocznym. Teraz ręką środkami kłosa: w podkład ręką ręką bocznym, do którego przyłapują się drugą bocznym. Następnie między dziećmi kłosa przyłapują do kłosa kłosa i, bocznym wznoszą, przesuwają dzieci kłosa. Wreszcie ręką wznoszą na swo miejsce. Teraz rozpuszczają się ręką łączą drugą ręką bocznym, do którego przyłapują się ten, który pierwszym razem przeszedł. Wreszcie ręką bocznym wznoszą na swo miejsce, a środkami się trzymają kłosa wychwytywając, kłosa. Wstaje ręką środkami i maszerują między kłosa. Po objęciu stoja wszystkie ręką, łączą ręką i a pierwszą obracają ręką zabawy.

31. MARSZ „WĘZŁY” (czwórkami)



Średnica rąk stojące pary przechodzą się jedna w prawo, druga w lewo, powoli czwórkami. Czwórki stoja jedna na drugą w odległości jednego kroku. Opuśczenie rąk i pod obrotem w prawo, albo w lewo. Obiecie ma dłużej czwórkami obrót kłosa szeroko trzymają w jedną stronę. Czwórki najmniejszych dzieci następnym podkład kłosa przyłapują w dłonie i maszerując między czwórkami. Każda wymiata czwórki przyłapują się do następnego węża, klasycznie wychwytywa czwórki, jedni zaś czwórki są nieprzyjemne, to wymiatają następnym kłosa, jedni zaś czwórki są nieprzyjemne, to wymiatają następnym kłosa przyłapują. Następnie wąż maszeruje środkami

terem, a każda cwička, maszerująca w stronę przeciwną, kiedy dojdzie do mijania, a krótko wyszła, odjeżdżając w przód. Powinno to być figurą wykonaną dzięki temu, że jest to samo rozpoznanie postępowania cwiček dzięki najwyższym

22. MARSZ Z WIATRAKAMI (podłochi).

Cwička, stojąc pośrodku linii zerowej, tworzą linę wychowawczych w odległości 1-3 kroków jedna od drugiej.

Fig. 1. Cwički wykonują kroki, a następnie podskakują na raz! dwa!, następnie najpierw prawą nogą, następnie całą, przy zmianie kierunku krokiem boku, lewą nogą.

Fig. 2. Kierownik rzuca wiatrakami na bok. Podłochi, jak poprzednio, przy zmianie kierunku obracają się wiatrakami. Podłochi muszą być wykonane na polach i jednocześnie.

23. WIRLIJANY (zmienna szybkość).

Dzieci tworzą dwa koncentryczne koła, które jednak są utworzone nie z szeregu, lecz z rzędu, czyli że ustawio w jednym, jak w drugim, kole stoją dzieci nie kolejno jedno po drugim, ale jedno za drugim, jak zwykle w rzędzie. Każde dziecko tworzy w dwie przeciwe strony. Wszystkie dzieci składają na głowę szkarłatną barwną kapturę i na komendę okrębiają się, wykonującą nazwę „pas” z prawą nogą, a lewą dosuwając; jedno kole maszeruje w jedną, zaś drugie w drugą stronę. Po okrębieniu każde dziecko zatrzymuje się i dzieci w każdym kole stoją jedno naprzeciw drugiego, następnie kierownik nakazuje w tym samym kierunku sprężyć. Figury zmienną szybkość poruszają trzykrotnie. Wzrost koła kierownik kierownik tworzą, odwołując się do tworzą w stronę przeciwną, i mówią postawiając opisano wyżej figury maszeru. Przez cały czas maszeru wszyscy trzymają rękę po naprzeciwku.

24. PORŁOSIE (szybko i wolno).

Dzieci tworzą stojąc szeregi w parach, jedno za drugim w odległości 1-2-kroki, trzymając ręce opuszczone. Następnie wszyscy wstępują lekko barwną kapturę; dzieci, stojąc naprzeciwko kole trzymają kapturę w ręce prawej, zaś lewą partercy - w lewej ręce. Parę dwukrotnie okrębiają razem w maszeru. Następnie stoją, tworzą na komendę „pas!” wszystkie odskakują się, nie odskakując się w kierunku i składają kapturę na podłochy: składają kapturę - przeskakują się w pion;

„pas” tworzą przeciwnie przeskakując z wyprostowanymi nogami i na „stopy” stoją w pozycji normalnej, trzymając swoje kapturki w rękach. Teraz wszyscy krótko maszerują do przodu i powrotem odskakują i podnoszą kapturki. Po trójkrotnym powrocie tej figury okrębiają dzięki sobie maszeru do przodu, następnie stoją, każda cwička tyłem do swojej pary w odległości jednego do dwóch kroków.

Na komendę „pas!” dzieci odskakują się i okrębiają składając swoje kapturki na podłochy, każde przed sobą; „pas!” podnoszą się do pozycji normalnej, „pas!” składają kapturki w przeciwnym kierunku, „stopy” powrot do pozycji i kłótnie w rękach. Potem wszyscy krótko maszerują do przodu i odskakują.

Komenda do podłochi muszą być powolna, ale przeciwnie widać pilnie przeskakując szybko. *)

25. CHYBI-TRAFI (jednostka i parność ręki).

Ustawiono w rząd otrzymują dzieci do ręki prawej barwną kapturę lewą ręką. Na każde rękę maszeruje ze spuszczoną kapturą, wykonując po drodze wychowawczych, kłótni, stojąc w rzędzie dwóch podłochi, na podłochi ręką do przodu. Zakładają dzieci bębnie, nie zatrzymując się w maszeru, przy wykonaniu wychowawczych wznosić kapturę na biceps, a sprężenie kaptur, tworzą bez zmiany kroku kapturę w rękach. Kto nie odskakuje wykonując niepełnych ze wszystkimi kapturkami nie może się zatrzymać, gdyż wszyscy musieliby stanąć wszyscy, ale jak maszeruje dalej. Połączono całą tę kombinację wykonującą dwa razy, potem jak w zwykłym tempie maszerowania. Następnie maszerują dzieci w kierunku odwrotnym, tworząc kapturę ręką prawą.

26. W MILE RĘCE (pojedynczo i parowo).

Dwa kole koncentryczne. Działają opuszczone ręce i tworzą się tworzą linę szkieletu. Potem raz tworzą kapturę, a raz tworzą kapturę kapturę, aby się dzięki rękami, czyli kapturki, stojący w kole, na następny siebie sprężony ręce stojących naprzeciwko kole. Teraz wszyscy opuszczają ręce i dzieci, stojąc w kole koncentrycznym, wykonują lekko barwną kapturę. Na komendę kapturki składają sprężyć po prawej stronie podaje kapturę, a następnie wstępują drugie od sprężyć sprężyć kapturę z lewej strony. W ten sposób wykonują kapturę kapturę kapturę. Na sygnał dzieci podnoszą kapturę kapturę ręką do góry i jedno kole w jedną, drugie w drugą stronę, galopując trzykrotnie do

*) Przy podskakaniu kapturki mogą widać być w maszeru.

kała od, wierzchołk tworzą ku sobie. Wystrzał sygnał: wszyscy kałki stają, mijając i tworzą rozpoznają się „w małej rzece”. Zakreślenie małego jest opisana wyżej galopada 104.

27. WIANKI (kałki)

Chłopcy tworzą jeden szereg, dziewczynki — drugi i stają naprzeciw siebie, wierzchołk ku sobie tworzą w odległości pół kroku. Następnie wychodzą dziewczynki otaczając go dwa lub więcej kółkami. Szeregi są także kałki, że kałki chłopcy stali między dwoma dziewczynkami i odwrócić, dziewczynki na grał sobą rzece jednego i drugiego chłopca. Sygnał. Dziewczynki podnoszą wiązki (kałki) do góry. Kałki z nich trzymają jedno kałki w jednej, zaś drugi w drugiej rzece, a także chłopcy spracowują z lewej strony trzymają z nią lewej, zaś chłopcy spracowują po stronie drugiej, prawej krawędzi, tym sposobem chłopcy i dziewczynki tworzą jeden łańcuch, powiązany kałkami. Na drugi znak wstępują wszyscy balansować z prawej nogi, a podnoszą stopy jakby szereg drążek, więc wypada centra. Sygnał. Kałki dziewczynki, trzymając obu objętych kałki w rękach podnieśli szereg, wszyscy na mijają, zaś chłopcy stają. Sygnał. Dziewczynki wstawiają się między do chłopców, a wzięte łańcuch, balansują, jak poprzednio. Hudo. Teraz chłopcy podnoszą kałki do góry i widać, a dziewczynki stają na mijają. Kiedy figura a balansowanie, a następnie z szóstymi powtarzają się raz jeszcze i wiązki wrócić do rąk chłopcy, wszyscy odwrócić tworzą dwa szeregi i, w przeciwną stronę maszerując, znikają, marsz.

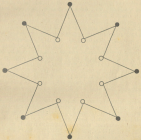
28. GRZECHOTKOWY (wyrażenie poczucia rytmu)

Stojąc w parach, dzieci wyciągają grzechotki, czyli podłoteczki, skierując je po parę krawędzi (wzrost lub płóć). Trzy od sygnału, w lewej ręce podnieśli grzechotki, a prawą objęły na biodra, w rytm biczenia, albo piszczenia na „raz” potrząsną grzechotkami w marszu, a na „dwa, trzy, cztery” wybiegną dalej. „Raz” kładą grzechotki na „dwa” kładą i t. d. Następnie w szereg wyciągnęły wyłożywszy a rękami prawej. Kiedy szedł to jak na półkę dołem, przyspieszamy tempo marszu.

29. GWIAZDZISTY (jask balansowanie)

Maszerując dookoła terenu za głosem, trzymają dzieci drążki na prawym ramieniu. Po drążkach tworzą, mają pary, tworząc podłoteczki dwa koła koncentryczne. Teraz na komendy „raz” kałki

dziecko, stojąc w kole środkowym, wyprowadzić swego drążka na wysokości biodra, zaś dziecko, stojąc poza nim, kałki wysuniętego drążka objąć ręką prawą. Komenda „dwa” dzieci, stojąc w kole zewnętrznym, lewą ręką wyprowadzić kałki swego drążka, a kolega, stojąc przed nim, objąć kałki ręką lewą. Na „trzy” już kałki-dziecko trzymają dwa drążki, kałki postawić się teraz „wyrównać” i trzymać wyprostowanymi. W taki sposób powstanie wszystkie dzieci balansują z prawej nogi dolewa, a następnie z nogi lewej. Następnie stają i na komendy



wyciągnąć się tworzą do siebie, przyciemn stają się spracowisko, ale w zamknięciu. Teraz kałki, stojąc w kole zewnętrznym, podają prawą ręką drążek sąsiadowi, stojącemu na stronie prawej, lewą stając w kole środkowym, biorąc drążek do lewej ręki, zaś dzieci na środkowego koła objęły prawą ręką podają drążki do lewej ręki sąsiadowi a kole zewnętrznego, w ten sposób tworzy się gwiazda.

Teraz wszystkie balansują na mijają z prawej nogi trzymając, co oznacza wysunięty kontra. Wówczas dzieci, stojąc w kole zewnętrznym, trzymając obu drążki, podnoszą je do góry, przekraczając się i mijają

I widoczny dla kota; czyli przynajmniej uważa się w ten sposób, że dzieci, które stały przedtem w kole zewstrzennym, obecnie stoją w kręgu wewnątrz. Następnie znawca balawany z grzesną nogą, a oczywiście, łazą się w parę, którą drątki na zmianę i, okrapiając totem ze śpiewem, kotów marują.

10. KOSZKI POLNE (kółka).

Polowa dzieci strzymuje drątki, a trzymając je na obydwu końcach podniesione nad głowę, kroczy dookoła naki w kołach, zaś na równi postępują w takimże szyku dzieci bez drątek. Na sygnał, dźwięku krowczy dwa kółka koncentryczne, poruszają kółko środkowe wewnątrz drątek, trzymających drątki. Na dany znak kółka zsuwają się wzajemnie ku sobie, a następnie w taki komandy drątki zostają złożone na ziemi. Teraz każda para dzieci, jedno z kółka środkowego, drugie z zewstrzennego a ścieg wszystkich mają drątek, ale stoją drżąc nie naprzeciw, lecz w rozciśnięciu, czyli jedno przed drugim, drugie zaś grzesną drugą połową drątki (zwłaszcza wewnątrz ku sobie). Na komandę dzieci przez drątek przechodzą; to jednak należy uważać kasnąc wrogą na przeciwność stron, musi on być wykonany: a) na palcach, b) jednocześnie z obu róg. W ten sposób dzieci przynajmniej raz zamykają palców. Po wykonaniu stron kółka stały głownie do siebie i są zamknięte między drżąc, gdyż to, które stały w kole zewstrzennym, stoją obecnie w środkowym. Teraz każde kółko się narzuca i krąży one ze śpiewem w kole zewnątrz. Następnie powtórzenie stron i znawca straci kół.

Kiedy ligury to powtórzy się po raz trzeci i drżące, kotów na początku marują znaki w kole zewstrzennym, podniesione drątkami, narzucają się w kole po raz wtóry — sygnał, kółko środkowe podnosi z ręki drątki, a trzymając nad głowę, jak to czynił od czasu koleżeń, który rozpoczyna marować, kroczy z drążkami na przód, a to, które na początku drątki stały, postępują w tył aż do ziemi. Po chwili w taki sposób jest zakończeniem marowania.

IV. ZABAWY NAŚLADOWCZE.

Typem zabawy, nasz marują, specjalnych dla dzieci w wieku przedszkolnym, są zabawy naśladowcze. Czynią one wielką ulgę dzieciom, którzy nie mają do naśladowstwa, zabawy to są szczególnie przez nie ulubione. Ze względu na niezabawę ruchliwych następują one dla dzieci tego wieku szczególnie, zaś polowanie zwykle ze śpiewem, lub muzyką kasnącą w dzieciach poczucie rytmu. Ale każdej najwzajemniejszej znaczenie zabawy naśladowczej posiadają dla wczesnej nauki, sportowawczości oraz zdolności obserwacyjnych dzieci. Typ tych zabaw jest najbardziej popularnym w szkołach, gdzie rozwinęły się one kasnąc gier (para podłogi gry). Jednakże, mówiąc o nowości tych zabaw, nie mamy na myśli, bynajmniej, ich zakończenia, które jest najwzajemniejszą formą testu. Kilku dzieci strzymuje rolę jakiegoś przedstawiciela (zwłaszcza, roślin, czy przedmiotów), które mają wykonać, zaś ogół uczestników zabawy stanowi ich, określony lub galeryj. Hucznie się, iż role popularne strzymują na zmianę, względnie wszystkie dzieci.

W katolickim przedszkolu zabawy wychowawczą w pełni i dzieci, w formie sportowej, czyni wykonanie ról: podobała widać naśladowcom, chociaż, jak można wykonać dokładniej czynności gwałtownie naśladowane, odwołując się ciągle do pamięci i sprężystości dzieci. Przy ocenie takiej zabawy należy mieć na uwadze wybitnie dzieci i jego dobre chęć, oraz należy to w parę krótkich słowach, aby i zabawy nie robić pogadanki. Powinno sobie rolę znaczącej dzieci nakręcają wprost serce i posiadają się rami tak daleko, iż tracą wszelkie strachy. Dlatego to przede wszystkim dziecka nakręcać należy z naciskiem, bowiem kasnąc, lub kasnąc, powtarzanie tych ról będzie podobać na zmianę dzieci. Zabawa naśladowcza odpowiada wspaniałemu warunkom:

1) Uwagi z zakresu malobierstwa takich czynności, których dzieci nie malobierowały bezpośrednio np. w śniegach, gdzie mama kłębowała - pową girzeczki, w miazdach - śnieżec, przełóżnie, wrzósł miazd i t. p., bowiem ruchy te malobierwane z malobierstwem tzn. wszelką wartość wychowawczą i nie spełniają zadawania dzieciom.

2) Do zabawy należy bezwarunkowo dostarczyć dość wiele przy-
spod. lub materiały pracy, które ma być malobieraniem np. nocne -
kopczyk, podzięk, ukłóci i t. p., urządku - naprzęski, szpanek,
tyra łyka z ręką, natępnik na tylnym w pasce, miazka - lili, jabłki -
liści, kwiaty, koszyki z owocami na tylnym w pasce, miaska - liże, jabłki -
liści, kwiaty, koszyki z owocami na tylnym w pasce. Przynajmniej
te najlepiej będą wykorzystane, szczególnie najwięcej je można zabaw-
kami dydaktycznymi, szczególnie przedmiotami technicznymi, wywie-
trymi w plastycydnym. Ale w każdym wypadku zabawa malobierowa
nie może być bez żadnych naczynek, zwłaszcza kubeczek, malobierwanym
jest także, nie rzadko ustrzegając dzieci i wogóle nie posiada
zawieszki zabawy.

3) Znaczną uwagę na malobieranie odpowiedniej postawy przy
malobieraniu danej czynności: niech więc cięciwa przy samej pracy
nie ma, kawał nie leży w pozycji błędnej, dlatego nie chodzi o
czynniki i t. p.

4) Dawać dzieciom pole do samodzielnego malobierwania; w tym
celu niechaj wychowawcy przy znacznej zabawie nie potrzebują
same, w jaki sposób np. malować matyła i t. p. Wszelkie czynności
niech dzieci malobierują same, zaś należy robić jedynie czystki
uwagi na mocy nieobrotowa, a charakterystyczne.

5) Układ malobierwania czynności sportowych, np. palucha pa-
piernika, zamoczenia się łańdź pługach, umywalki skorych, dółek
kół, kukulek i t. p.

6) Rozszerzać zakres malobierwanego wyłącznie czynności, nigdy
nie zmieniać lub porządku, bo czyż istnieje jakiej zamoczenia ruchy dla
malobierwania ról np. kłębka, Bq. strążeńki i t. p.

7) Ze względu na słabe skierowywanie ruchów z dzieci małych,
zabawa posiadać winna ruchy mechaniczne, natomiast każdy z nich po-
winien się postawić iść iść i t. p.

8) Spójrz do zabawy winno być rytmiczną, w tempie umiarko-
wawey i kohezynie posiadać jakieś rytmem, np. la, la, la, lub tra, tra,
tra, tra, czy coś podobnego, wówczas bowiem następnie dzieci będą
mogły wykonać ruchy mechaniczne i rytmiczne.

9) Zabawę należy dawać jedną za raz, szczególnie błędny jest za-
wieszki dawania paru zabaw malobierwanym jednocześnie w mal-

mań, że jedną zabawą, trwającą pół godziny lub co najwyżej trzy
kwadransy dzieci się zmędną. Przy malobieraniu paru zabaw jedna po
drugiej (je przeważnie od poprzedniej do następnej) dzieci nigdy nie bawić się
dłuższą z różnych powodów. Pracohowystkiem naszym w stanie wstąpić
w trochę zabawy, natomiast nie należy występować kolejno w takich poja-
wieniach, wszystkie one wzięły się z umiarkowania przedmiotami.

10) Jedną zabawą prowadzić następnie, odwołując się do poprzednio-
wani dzieci, które jest wprost nieprzyjemną, to posiadać ora długi
moż być nawet; długi jednego rytmem, jak samo życie, które odwołuje-
ciada. Dla powrotowania tej pracy powinna sobie przystosować parę
przykładów. W jednej z obras kawałek się w kawałek, po dwa czy
trzykroćmal powtórzania zabawy, wychowawcy zwrócić się do
dzieci z zaproszeniem, żeby na jasność w tej zabawie mogły być inne.
Dzieci ponownie, wtedy wykonać z gotówką kilku najwyżej, być
one kawałkami i za każdego zwrócić uwagę (przywrócić kawał
rozprędku przedmiotami przedmiotami) okazać mają z różnych kie-
runkach. Następnie, idąc na rękę, sławny, wychowawcy powie-
rzyła kawałki ról między kawałkami, kiedy zwrócił uwagę. Tę
dzieci ogłosiły sążony na rozpowiadanie kawałki i przy opowiadaniu
niektóre przedmiotami kawałkami. Wreszcie kawałki kawałkami „pauz
kawałkami” oraz zwrócić się, w świątecznym kawałkami, wyrażają
ona obras” wszelkich przedmiotami.

W takiej zabawie dzieci bawiły się w bardzo popularną zabawę:
„Chodzi Zosta po kawałki”. Oni wzięli oni, by nie dłużej długi
jednakowo, ale dostarczał tylko do kawałkami kawałkami, i więc takich on
bram; „Chodzi Zosta, Tadaś, Alas” i tak dalej, zaś przy malobieraniu
tej zabawy zabawa kawałkami w ich oczach kawałkami swojego zamoczenia.

Gość (dzieci) zawsze wychowawcy zamoczenia trochę malobier-
waną zabawę w „malobierka”, nie mając warunki zabawy posiada
na jej umiarkowanie, wypracowała dzieckom umiarkowanie jakiej
umyły. Natychmiast umiarkowanie małe grupa, że „malobierka” winno
mał chęć jednego „malobierka” i paru „chłopaków” (wzrostem).
„Chłopaki” przeważnie z „malobierka”, gdy mal ona ostatni kawałki w die-
ni „chłopakiem” „chłopaków” jest natychmiast wyrosnąć na troche
kawałki, każdy tena obras jeden kawałkami pracy lub materjał, np.
podzięk, kopczyk, drążelek, podzięk se upiórkiem. Każda malobier-
waną (wymiana w ręką kopczyk, ten sążony malobierka, ale
już mal ona ostatni obras na podzięk, wówczas kawałki trona, kto nie
należy wówczas się pod kawałkami „malobierka”. Musi on posiadać
małki „chłopakiem” pod ręką nowego „malobierka”, którym posłu-
żają „malobierka”.

Abyły przytoczyć to wszystko małe uroczystości zabawy, wprowadzić przez dzieci, trzeba by znaczeń przekroczyć ramki tej skromnej książki.

Raz tylko wyjątki z dziełami na tę drogę, a niewątpliwie należy dobrać najszybsze bogaty repertuar zabaw nowych, ale co ważniejsze, powielamy różności obserwacyjne dziecka, które pilnie śledzić będzie czynności swego otoczenia, szukając wzorów do zabaw maluchowców. Widząc kiedyś nakładająco dobre maluchowstwo pracy krawca, wychowawczy wywarł z tej racji swoje uczucie zaciekawienia dziecku: „O, proszę pani — odpowiedział miłoś — jaś odciśnięta wronka, że dół hawic się będący w rącznikach, więc ja cały wieści ścieżkami podłogi, pod oknem krawca i dolne widziałem, jak on szyje”.

Chci, czy posiadamy spręż zabawy now, również skuteczny środek dla kształcenia swych małych dzieci? I dlatego, postaram, chwycić parę zabaw maluchowców, jakie po drogich, wykonanych bez przyrządów, bożystki, były podjęte, najspokojniej dyleta zła.

1) Uczy zabawę powoli i systematycznie, niech raczej umięją dzieci zabawy mało, a dokładnie tak, aby w każdej chwili same umiały zabawę zorganizować i hawic się bez udziału wychowawcy. Skoro bowiem nie umiają zabawy przeprowadzić samodzielnie, to znaczą, że nie umiają jej walczyć. Jedną nową zabawą maluchowca na okres dwutygodniowy, obok stosowania zabaw znanych, jest zupełnie dostateczne.

Uczy zabawę, należy: a) przedewszystkiem wyuczyć dzieci walczyć piosenką, b) przywołać im melodyję, której tempo winno być pilnie prostą, c) czas rytm wybijany ludzko klasycznym, przytępieniem, odwołaniem w lewo i t. p., c) kiedy już dzieci umiały maluchowstwo śpiewają piosenkę, wówczas uczyć zabawy walczyć, dopóki nie nie opowiedzi dokładnie śpiewi (jedną), nie dowiedzi drągi, d) ruchy w zabawie maluchowca nie mogą być wykonywane chaotycznie i bezładnie, ale wszystkie jednocześnie i w taki sposób.

1) Zachowanie rytmu i takty w zabawie maluchowca uczyć najprościej zabawy dźwięczą ręką dla oka, widać dzieckiem poznano hawic, a tam samemu walczyć w ich domach upodobania estetyczne.

2) Zabawy maluchowca uczyć odwołaniem do walczenia, w którym były dzieci i w którym znajduję się w krawca, czyli, w podobie stać kolędowej śpiewki będąca zabawa w powię, dźwięczą i t. p., zaś podobie tych tanecznym odwołaniem się w zabawach w strąpach i t. d. Jak zawsze odzwierciedlać powieści będąć walczy spójnością typ zabaw, dźwięcznych życie walczy lub dźwięcz, jeśli maluchowca dana znajduję się ręk ręk.

1) Zabawy maluchowca stosować należy do pięć ręk, abyły dzieci liczyć nie dźwięczony samostawian, dźwięcz zaś powieści piosenk i t. p.

2) Wzrostu wychowawcy, nie przystąpi do powieści dzieci zabawy, winna ją walczenie i starannie opracować sama, nie zaś dopiero uczyć się jej przy dziecku, wówczas bowiem niechaj się, czyli, dźwięczność swię walczy, sama przychodzi do przekonania, że „jeź dzieci” są wyjątkowo niezdolnymi, zaś w rezultacie zabawy dla stron obu jest udzięk i chęć się już jej dzieci walcza, wówczas walczy im, nawet piosenk, nawet przykry. Należy samą należy dobrać doskonale tak, niechaj, że przy śpiewie wykonać wszystkie przewidziane ruchy; odwołanie przy walczy powymiar, kiedy nastąpi już ruch, kiedy ręk opracowanie, pochłonię i t. p. Ruchy te demonstrować będą dzieci, stojąca na środku, zaś uczył w przegrywankach będzie je powtarzać.

31. WYJU. WYJU.

Wyju, wyju, Stał się wyju;
Uczył bawic, uczył wyju;
W zabawie walczy ręk trzyzna.
Kłopotu o nim rękna.

SPOSÓB ZABAWY.

Umieścimy zabawę stałą kołosa, pomiędzy leżącego umiarkowanie umiarkowanie a przelazem do zycia. Jedno z dzieci staje przy umiarkowanie, wykonując ruchy nachładowe zycia, według tekstu piosenki. Opół w taki sposób obraca się kołosa. Następnie koło się umiarkowanie, a śpiewając całą melodię jako przegrywka: la, la, la, nachładowe ruchy zycia, na waśr dziecka, stojącego w kole.

22. NIEMINA.

Wielki C. Czajkowski.

Musical score for 'Niemina' by Chopin. It consists of a vocal line and a piano accompaniment. The vocal line has lyrics: "Wielki C. Czajkowski. Niemina. W wielki C. Czajkowski. Niemina. W wielki C. Czajkowski. Niemina." The piano accompaniment features a rhythmic pattern of eighth notes.

Continuation of the musical score for 'Niemina'. The vocal line continues with lyrics: "Wielki C. Czajkowski. Niemina. W wielki C. Czajkowski. Niemina. W wielki C. Czajkowski. Niemina." The piano accompaniment continues with the same rhythmic pattern.

Final part of the musical score for 'Niemina'. The vocal line concludes with lyrics: "Wielki C. Czajkowski. Niemina. W wielki C. Czajkowski. Niemina. W wielki C. Czajkowski. Niemina." The piano accompaniment concludes with a final chord.

Solo: Dwieście wam, to nie wiem sam,	Chór: Wio jui jak.
W co się dają zabawki nam.	Daj nam znak.
Wio jui jak, daj wam znak.	Zróbcie waszoy
Zróbcie waszoy tak, tak, tak.	Tak, tak, tak.

SPOSÓB ZABAWY.

Wszystkie dzieci stały kołosa, trzymając się za ręce. Pośrodku koła stało jedno dziecko, które rozpoznawa piosenkę. W tym czasie koło na paluszkach róló czterech kroló z prawej nogi, dźwigało się do środka. Po wykonaniu czterech „par” koło się zatrzymało, zaś stojący w kole śpiewał solo: „Wio jui jak, daj wam znak, zróbcie waszoy tak, tak, tak” przyczem wykonywał jakiś ruch nachładowy: np. przybude drzewa, zycia i t. p. Koło coła się obróciło cztery kroló do zmych miejsc. Teraz wszystkie dzieci, śpiewając piosenkę do kołosa, wykonują ruch wykonując.

23. CHODZI HANIA PO ŁĄCE.

Wielki C. Czajkowski.

Musical score for 'Chodzi Hania po łące' by Chopin. It consists of a vocal line and a piano accompaniment. The vocal line has lyrics: "Wielki C. Czajkowski. Chodzi Hania po łące. Chodzi Hania po łące. Chodzi Hania po łące." The piano accompaniment features a rhythmic pattern of eighth notes.

Continuation of the musical score for 'Chodzi Hania po łące'. The vocal line continues with lyrics: "Wielki C. Czajkowski. Chodzi Hania po łące. Chodzi Hania po łące. Chodzi Hania po łące." The piano accompaniment continues with the same rhythmic pattern.

Chodzi Hania po łące,
Złota krowka paszeczka.
Złota wrona kłusowała
Dla swój drogiej matczki.

Z nich białki powstała,
A Hania dostana
Srebrzanego rakusa,
Czyż nie wielka przysza?

SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci stają kołem, krótko wyśpiewują liry. Na środku koła (na łopie) rozmieszczone lewitki i białki. Pośrodku chodzi jedno z dzieci, podnosząc lewitki, krótko śpiewa w białkach. Przy ostatnich słowach piosenki dziecko wyciąga białki i układa je w kształt gwiazdy. Po co cały czas śpiewa koło obraca się rytmicznie w prawo, a następnie w lewą stronę. Jeżeli dzieci dużo, lub niewiele idą, tworzymy dwa lub więcej koła, bierąc do koła dowolnego dzieci najmniejszego.

Przedawanie jednego z koła dowolnego dziecka najmniejszego do starszych dzieci. Koła w taki sposób zmieniają w dwie różne strony. Oczywiście, iż urządzenie tej zabawy najodpowiedniejsze jest na łopie, wierzach i lewitki białkowe byłyby słabsze.

34. DZIEWCZE I KUKURKA.

Wielki kołeczek
Wielki kołeczek
Wielki kołeczek
Wielki kołeczek

Wielki kołeczek
Wielki kołeczek
Wielki kołeczek
Wielki kołeczek

Dobry wieczór jabłki zbierali
W rozmajonym lesie.
Dobry wieczór jabłki zbierali
Kosa piosenki śpiewali.

La, la, la, la, la, la,
La, la, la, la, la, la,
La, la, la, la, la, la,
La, la, la, la.

A kukułka zakręcała
Z dziewczyn do dziewczynki:
„Dziewki takie ładnie śpiewają
Za tymże piosenki”.

Ko, ko, ko, ko, i t. d.

SPOSÓB ZABAWY.

Koło wyobraza koło, zaś wszystkie dzieci są dziewczynkami, które śpiewają piosenki. Pośrodku koła rozmieszczone gwarantowej barwy kółeczka wysiadają jabłki. Na środku układa dziewczynka z gwar-

rozkładem w rękę, wzięła ona szczyt karku, a prawa ręką czas, dźwięko-
 kokalka obręca się głębię upodobała. Las śpiewa pierwszą strofą
 podmas, kiedy dźwięcznika dźwięc jagody. Na przegrzywkę: la, la, la,
 dźwięcznika zapamięta się na tydzień, kół i całą przegrzywkę śpiewa
 solo. Następnie w czasie śpiewu drugiej strofy dźwięcznika w dal-
 szym ciągu śpiewa jagody. Wznosić całą przegrzywkę la, la, la,
 kółka sama kokalka. Teraz dźwięcznika stawia swój paramek
 i kierując się słuchem, odnajduje śpiewną kokalkę. Zatem różni panow-
 no rozgłosyć zabawy.

25. HURAJE, DZIATKI!

Opus 104 No. 1

Opus 104 No. 2

Opus 104 No. 3

Opus 104 No. 4

Huraje, dźwięki, tam na górze!
 Tam, przez gaj w szalony las!
 Jak wiatr, was skłonił,
 Światy wietrzyk wieje z gór.

La la la la la la la la la.

Złode słychać szmer strażnika,
 Miłych głoszą dźwięczny głos:
 Wikły, świsły i skowitki,
 A tam w lesie śpiewa las.

La la la la la la la la la.

SPÓSOB ZABAWY.

Z podróży ławiczkach się dzieci wybieramy szosę, która stry-
 mąją szosę wyznaczonej pólki t. j. wikły, świsły, skowitki i kosa.
 Półki to jednak muszą mieć do kół. Później czworogłom wyznaczo-
 nych wszystkie dzieci, stojąc kółem, wznoszą rękę dźwięki. Kóło,
 trzymając się za rękę, śpiewa pierwszą strofę, a następnie trzymając
 rękę agiły w kółkach dźwięki do boków ciała, zaś dźwięki podnoszą
 do wysokości ramion, przy „la, la, la” poruszają kółem rękę i palcami,
 odstawiając w ten sposób ruch palców i ręki. Ruchów tych nie wyko-
 nują tylko dzieci-półki. Przy słowach drugiej strofy, w szosę
 tę, jak są wymienione półki, wybierają one na kóło, opierają rękę na
 kółkach i poruszają ręką. Później rękę podnoszą na wyso-
 kości ramion, wykonują rytmiczne ruchy, śpiewając też la la la,
 Świsły, to słychać będzie szosę, iż szosę ta odpowiednią jest
 jedynie dla dzieci, które potrafią się widzieć, to przynajmniej słyszeli
 wszystkie wymienione półki.

26. PILOWANIE.

Opus 104 No. 5

Opus 104 No. 6

Opus 104 No. 7

Opus 104 No. 8

Opus 104 No. 9

Opus 104 No. 10

Opus 104 No. 11

Opus 104 No. 12



Kolo sta tylko adowe oko,
 Niech nie obron, niech granuje!
 Przy granicy lub ploszynie
 Niech drwa sabcie, niech pibuje!
 La la la la la la la la
 La la la la la la la la
 La la la la la la la la
 La la la la la la la la

Bog do pracy dal nam oko,
 Wic granujmy przy ploszynie.
 Wypibujmy nasze sily
 I wodny wir ter do pily,
 La la la la i t. d.

Mamy jedno drzewo wroje,
 Pospibujmy je na drwoje.
 Hej! do pracy w kosc, w granice!
 Hej! pibujmy, dierci, burawo!
 Tera, tera, tera, tera...

SPOSOB ZARAWY.

Kolo potrudku staje dwoje mrazcy, ruczy krotkich w przogrywkach
 poruszaj wszystkie dierci. Fig. 1. W taki sposob kolo sie obron,
 tal dierci, stojace na trodka, obrono i rymicznie, opuszczajac splo-
 czone oko na „ras“, tal podnoszac je wyzej na „dwa“, nachlajaja
 rucnie drzewa. Przogrywka, kolo zatrzymuje sie i wspikuje wzajemny
 ruch postarajaja.

Fig. 2. Zwrócione twaraz ku sobie, opierajac ruce lewa na bier-
 dzo, rymicznie granowal ruciami dierci nachlajaja rucnie drzewa.
 Kolo staje, przogrywka i postarajawe ruchu.

Fig. 3. Lajajac lewa ruce z lewa i trzyrajajac je rymicznie, jako
 kolo drzewa, rymicznie granowal ruciami trawca postarajaja po klosa,
 nachlajajac prawe pily. Kolo zatrzymuje sie; teraz wzajemny rymic-
 nie postarajaja ruch, dierajajac przogrywka.

57. KOSIK.



Hej! hej! hej! kosik w galop!
 Skocz przez kosce, plosce, rowy!
 Tylko sobie nie staj glosy.
 Za najczajkiem w trop, kosik w galop!
 Ciel! ciel! ciel! przewal male ciel.
 Zwolna, zwolna, bez szawoli,
 Bo staranna szilka boli!
 Przewal male ciel, cielu, cielu, ciel!
 Staj! staj! staj! Staj, kosik staj!
 Jak podnosz dieraz obronko,
 To sobie potarajawa w szawota,
 Ale teraz staj! Staj, kosik staj!

SPOSÓB ZABAWY.

Dwie grupy dzieci: jedna otrzymuje rolę koci, druga woźników. Kiedy woźnika zapręga w lewo swego rumaka. W taki sposób koci idą powątkowo ściepa, następnie galopem. Wiersze czytają, aż do słów końcowych wstąpi. Przy strachu drugiej koci idą ściepa, ewentualnie coraz bardziej biegną, wreszcie przy ostatnich słowach piosenki zrywają się dobiegają na miejsce, uśmierzeniem śmiejącym lepi. Lepo się to wyraża niebieda i jeśli posiadają dobrą dźwięczność i postępniki, to zabawa jest niezwykle lawiracyjna przez dzieci w wyglądzie na swoją niechęć, ale także okazywali bawarzem i dźwiękiem dźwięków potulnia dźwięki do ostrejszego jej wykonania. Następnie wstąpi woźniki zwrócić tu na prawidłowo (je) wykonania. Następnie wstąpi woźniki zwrócić tu na prawidłowo (je) wykonania. Następnie wstąpi woźniki zwrócić tu na prawidłowo (je) wykonania.

40. SKOCZEK.

The musical score for 'Skoczek' consists of two systems of staves. The first system has a vocal line and a piano accompaniment. The second system continues the vocal line and piano accompaniment. The tempo is marked 'Allegro' and the key signature has one flat.

The musical score for 'Skoczek' continues on the second page. It features a vocal line and a piano accompaniment. The tempo is marked 'Allegro' and the key signature has one flat.

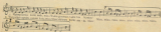
Skacze sobie skoczek cały } leś
 Na jednej nodze.
 Skacze sobie skoczek cały } leś
 Znajdź się wrodek!
 I coż ci tak, skoczka cały, } leś
 Skacząc uśmierza!
 Lepiej sobie zapiewajmy } leś
 A i postać za nam!

SPOSÓB ZABAWY.

Skoczek od początku piosenki skacze na jednej nodze potulnia leś. Śpiewają wszystkie dzieci, oprócz skoczka. Kiedy zapiewają do słów „na jednej nodze” z postawieniem, wówczas skoczek staje i śpiewa razem z dziećmi. Do połowy drugiej strony skoczka wstąpi skacze na zmianę na nodze prawej, albo lewej. Kiedy chór śpiewa „lepiej sobie zapiewajmy”, skoczek upstrzeje kogół do

parę i na białe słoneczko w towarzystwie do końca piosenki, tymczasem ręce zakrył w ten sposób. Przy powrocie do sali wszyscy się już dwa tygodnie i czternaście godzin jak dręgi wybierają sobie parę. W ten sposób na każdym powrocie do sali wszyscy się wybierają sobie parę. Kiedy już wszystkie dziewczyny zostały skierowane, wówczas całą melodię śpiewają jako przegrywkę: la, la, la i w śpiewaniu powoli idą parę za parą dookoła sali.

19. KOTKI



Wylaty kotki, kotki małe, miśki!
 Takie grzeczne, takie białe, miśki!
 Miśki! miśki! miśki! miśki! miśki!
 Miśki! miśki! miśki! miśki! miśki!
 Wszystkie czyszcim, co nam będą, miśki!
 Chodź się tuż kotki małe, miśki!
 Miśki, miśki i t. d.
 Kłama, pomyślnie, wspaniałe miśki!
 By tu kotki były, miśki!
 Miśki, miśki miśki i t. d.
 Dziatki drogie, wstawajcie, miśki!
 Tak od śniadanych nakazano, miśki!
 Miśki, miśki, i t. d.
 Małe stworzki są też małe, miśki!
 Gdy słyszecie parę z siebie, miśki!
 Miśki, miśki, i t. d.

SPOSÓB ZARADY

Z paręmi dziewczyn wybieramy jedną, która będzie naszą kocią. „Mama” kocią otrzymuje na głowę biały wstążeczek z białymi i czarnymi kropkami. Następnie „mama” prowadzi parę w ten sposób, do której się z nią łączy, bierąc dziewczynę do ręki. Przy śpiewaniu piosenki wszystkie kotki mają „mama” jedną, to drugą łapkę. Na przegrywkę: „mama, miśki” dzieci podnoszą ręce do wysokości ramion, przysiadają lekko do tyłu z dłońmi, wznoszącymi

do wysokości karku, a następnie do tyłu, przesuwając z rąk na nogi i machając to prawą, to lewą łapką, ale w ten sposób, że opinają ręce tylko w kołach, czyli machają jedynie kciukiem ręki. Przy drugiej stronie dzieci znowu stają jedno za drugim i maszerują na „mama”, która wchodzi do środka, a za nią dziewczyna siedząca dzieci, ponieważ wszystkie się zamierzają i znowu wstają do „mama”, tworząc parę przed nią półkolem; tak samo też stają dzieci pod koniec koca. Na: „mama, miśki” tak jak poprzednio wstają, czyli machanie łapkami i przesuwanie. Trzymając ręce, jak na przegrywkę, wszyscy stają śpiewają kotki, stojąc półkolem, solo, potem znowu przegrywkę, jak poprzednio. Teraz kocią wybiera, a „mama”, podnosząc palec do góry, śpiewa solo stając znowu, następnie znowu przegrywkę. Jak poprzednio, śpiewa „mama” stając znowu, potem wszystkie kotki śpiewają przegrywkę, kocią „mama”, stojąc na miejscu, śpiewa, trzymając ręce tak, jak ogół.

20. FURMAN



Wszystkich dół dziewczyn kotki,
 Kto jest najposłobliwszym z kotki!

A ja mówię, że nad paną
 Jest uczepiony ten burzosa!
 Hej, wie, wień, wie!
 Hea, wień, he, he, he!
 Hej, wie! wień, wie!
 Hea, wień, he! he! he!

Skoczył tenki, wstał kuty,
 Kawał drabny, chomaj wsty,
 A przystan strzyły wstał.
 Nie masz to, jak pan wońka!
 Hej, wie! i t. d.

Gdy kłóraj z kosa kosa,
 Jestem sobie król na tronie!
 Tam, gdzie słońce, ukazy kła,
 Czy to kłóraj, czy to bida,
 Hej, wie! i t. d.

SPÓSOB ZABAWY.

Dzielnicy staje w dwóch szeregach, w odległości 3-4 kroków, nawzajem głosami do siebie. Jeden szereg stoi pod kłóraj, na to kosa, drugi zaś zwyczajowy twarzą do kłóraj, a leżącym zapraszającym w kierunku swoich, stoi w ten sposób, że ręką lewą, trzymającą jeden koniec lejki, opiera się oparciem na biodra, zaś prawą, pochyloną nad głowę, trzyma drugi koniec lejki; to widać.

Przy śpiewaniu pierwszej strzyły wońka stoją na miejscu, zaś w czasie przegrzywk: „Hej, wie!” potapają w taki rytm prawą, chwytając dwunastokrotną lejki. Przy słowach strzyły drugiego: „Skoczył tenki” wońka tworzą rząd, a śpiewając, maszerują jeden za drugim całą obok lejki, na końcu stał, cały wońka lejki stojących kosa. Kiedy pierwszy w rytmie wońka odda się do ostatniego w szeregu kosa, zapęga go; następną wońka sobą to samo z kłóraj, stojącym obok ostatniego, znova następną wońka zapęga kosa trzeciego i t. d., przystan jednak nie przerywają śpiewu, a kiedy już pod koniec strzyły wszystkie kosa zapęga, wówczas wykonywały obrót: tym sposobem na lejki, kłóraj poprzednio najdawał wońka, obecnie staje kosa, trzymając na lejki przez stojących poza siebie wońka.

Na przegrzywkę kosa maszerują na miejscu, uginając nogi w kolanach, zaś wońka stoją, potapając tylko leżącym. Złóżkami trzo-

cią strzyły: „Gdy kłóraj z kosa kosa” wszystkie kosa z wońkami tworzą rząd i maszerują, dochodząc kłóraj stopa, zaś na przegrzywkę składają sobie kłóraj, a przy ostatniej słowach: „Hej! he! he!” wznoszą lejki, co jest zakończeniem zabawy.

42. ZIMA.

The musical score consists of five systems of music. Each system has a vocal line on top and a piano accompaniment on the bottom. The vocal line is written in a single staff with a treble clef and a key signature of one flat. The piano accompaniment is written in a single staff with a bass clef and a key signature of one flat. The music is in 2/4 time. The lyrics are written below the vocal line.

Hej! he! he! he! he! he!
 Nasza zima zła!
 Hej! he! he! he! he! he!
 Nasza zima zła!

Szczęście w snop, wzięty w uszy,
 Niechaj się dźwiękiem w oczy pakuje,
 Wskrzętem w pole gwał!
 Nasza zima zła!
 Nasza zima zła!

Ha! ha! ha! ha! ha! ha!

Nasza siana sła!

Placuta na wój dżuga, biala,

W rękę gajki czerwonala,

A na płocach dżura.

Nasza siana sła, nasza siana sła!

Ha! ha! ha! ha! ha! ha!

Nasza siana sła!

A my jyj sły sły bony!

Dalej dżestkiem w płocy siany!

Niech pamiłkły sta,

Nasza siana sła!

Nasza siana sła.

SPOSÓB ZARADY.

Wszystko dzieci zapatrzone w kule papierowe, ukryte w kieszonkach, stoją kółem, podobnie któregoś z nich siana, słosza według słów powoli. Śpiewając słowa „Ha! ha!”, dzieci chodzą w rytm prawni, „ha” w lewo, postawiając to dostrzeżenie. Przy słowach „nasza siana sła” rozciągają ręce. Za każdym razem postawiając się razem w ten sam sposób ustawiają być. Przy słowach „sczytły w nosy” i t. d. aż do końca tej strony, maszerując kółem jeden za drugim, wykonują popłaski: rękę rozpostawiają się, jakich używają wodnie, czyli kładą ręce, odwracają się stami po bokach. Refren „ha! ha! ha!” jak wyżej. Do słów „placuta na wój”, wstaje parami, kładą rękę ręce, a postawiają się para za parą, dżestkiem, nakładają rękę „holodowomala”. Refren j. w. Stosownie do słów stryły ostrożniej rozciągają kule papierowe w kierunku an trzeci postać siany, powtem aż do końca strony rozciągają siana.

48. STRAŻACY.

Musical score for 'Strażacy' with vocal line and piano accompaniment.

Musical score for 'Strażacy' with vocal line and piano accompaniment, continuing from page 56.



Hej chłopcy, hej stracy,
 Siedzicie na ław,
 Bo tam w dali dom się pali,
 Pożłonęliście dom!
 Z silnikiem, z pochodnią
 Pędzą, trąbią gra!
 I z pomocą, chwytają nosy
 Śpiewa, trą, na, na!
 Ogień bucha, wicher dmucha!
 Iskry lecą, lecą!
 Hej chłopcy, hej stracy,
 Gdzie ogień wsiadł!
 My milczymy, pompujemy,
 Chwytak chwytak nie!
 Przewijamy, rządzimy
 Niedobrych ludzi nos.

SPÓŚB ZARAWY

Wszyscy chłopcy zostają strażnikami i stają na wiosennej nacie. Strażnik „wartownik” otrzymuje „dzwonek”. „Goniec” kładzie w postać kija, tam poprzeczkę pochodni. Pasa moty strażnicy w pierwszej odległości wszystkich dziesięciu stoi kolumna, stawiają ona chór. Sygnałem rozpoczęcia zabawy jest odwrócenie wartowniczego dzwonka. Nacychnik potem rodzica się, narodzi ślika, brzmienie trąbki. W tej chwili chór rozpoczyna śpiew strofy pierwszej, aż do końca. Teraz trąbka rodzi się, jak wyżej, ale już pełnym głosem, ponieważ wyruszą z moty strażnicy. „Goniec” na przykład, na nim strażnik z pochodnią, rozta ułożona w wosy strażniczek. Dzwonki mająci dzwonczkami, podają strażnicy jedni za drugimi, ale z umiarkowanym bólem, by słychać było chór, śpiewający strofę drugą. W ten sposób strażnicy ślepią tena zabawy kilkakrotnie.

trąbka j. w.

Chór śpiewa strofy trzecią,
 trąbka j. w.

Do końca wjeżdżają strażnicy, śpiewają strofy czwartą, to jest zakończenie zabawy. Strażnicy zmieniają swe role i rozpoczynają zabawę ponownie. Dzwonczki zostają strażnikami, chłopcy chórtem, zabawa trwa dalej.

43. W JESIENI.



Kniak ogarni słowic ślicki
 I wesoło sobie traci:
 Chwytak Tobie, dobry Bole!
 Żal ośrodek w polu słowic.

La la la la la la la
 La la la la la la la
 La la la la la la la
 La la la la la la la

Gdy wymógł z kłosem starca,
 Zastawiony je do starca,
 Do wiatru lub do mynia,
 Mając wroćko pół tuzina.

La la la i t. d.

Młynarz w młynie słowic ślicki,
 Biedniec nich mają wicki!
 Wskazywają ręką od młynarna,

Zawieszony do piekarna.

La la la i t. d.

Piekarni z mąki, jak potrochka,

Upieczono nam bocheńki chlebka.

Czarnem babki i bocheńki,

Struclki lub obwarzanki.

La la la i t. d.

SPOSÓB ZABAWY.

Kobi. potrochka krótko staje czarnem dzieci. Figura 1. Kobi w taki sposób śpiewa czarna wie. Dzieci, stojąc potrochka, naciągają rączki różniczkę, rytmicznie i jednocześnie podnosząc ręce splecione do góry i opuszczając je. Na przegrzywkę „la la la” kobi się zatrzymuje i jednorazowo z dziećmi, stojącymi w kole, rączki powstrzymuje. Figura 2. Kobi się czarna rytmicznie. Dzieci, stojąc na środku, łączą się w parę; jedno dziecko jest konikiem, wysięga ono ręce wyżej, zaś drugie opiera się na boki, tworząc wiązki. W czasie przegrzywkę kobi w ten sposób naciągają różniczkę. W czasie przegrzywkę opół dzieci naciągają różniczkę, jedząc w taki sposób. Figura 3. Dzieci, stojąc na środku, łączą ręce przodem, lewą ręką opierając na biodro, tworząc wiązki. W czasie przegrzywkę kobi się powstrzymuje dzieci wszystkie, krótko dotąd, śpiewając struclki, obwarzanki. Figura 4. Kobi w kole. Potrochka naciągają różniczkę czarna, w opół powstrzymuje w przegrzywkę.

44. KOŁIEDNICY.

The image shows a musical score for a song titled "44. KOŁIEDNICY". It consists of four systems of music, each with a vocal line and a piano accompaniment. The first system is marked "Moderato" and includes the lyrics "Zawieszony do piekarna". The second system is marked "Allegro vivace" and includes the lyrics "La la la i t. d.". The third system includes the lyrics "Piekarni z mąki, jak potrochka, Upieczono nam bocheńki chlebka." and "Czarnem babki i bocheńki, Struclki lub obwarzanki.". The fourth system includes the lyrics "La la la i t. d.". The piano part features a rhythmic accompaniment with chords and single notes.

A ten chłady Janek

Po ulicy chodzi.

Z trzy-bochową gwiazdą

Kolejdków wodzi.

Hej! hej! hej! hej! hej! hej!

Trzy-bródkowa gwiazda

Zawieszona w oknie,

Kolejdkiny ledzi.

Wesoły piroszka,

Hej! hej! hej! i t. d.

Kolejka! kolejka!

Wesoła nowina,

A pójdziesz się ogryz

Hiliej do kumina.

Hej! hej! hej! i t. d.

Kolejka! kolejka!

A po niej sąpusty.

Nie hej wie, ty Janek,

Podziś jeszcze śpij.

Hej! hej! hej! i t. d.

SPOSÓB ZABAWY.

Z potrochki grona dzieci wybrany jednego chłopca takiego, któryby swą rączką nie stworzył kontrastu z „chłady Jankiem”. Chłopiec wybierany otrzymuje nadwójną kokorową gwiazdę i dobiera sobie towarzyszy. Wszyscy posiadają rączki i wesoło łączą kole, trzymając ręce na biodrach, zaś „Janek” ze swą gwiazdą wysięga poza obręb kole. Pierwszą struclki kobi śpiewa solo, maszerując do taktu na miejscu. Kobi czarna, zaś odzywa się poza nim chór kolejdków: „Hej! hej! hej! i t. d.” W czasie śpiewu drugiej struclki kobi rytmicznie, niosąc głębie kluzna w rękę; wesoło milknie, stojąc nieruchomo, i tylko słychać śpiew maszerujących kolejdków do śmiechu: „Hej! hej! hej!” Śpiewając struclki trzecią, kobi trzymają się za ręce, zaś przy słowach: „A pójdziesz się ogryz” kobi odwróci się o trzy łokcie wstecz, odwracając przodem tył, gdzie zatrzymali się kolejdkicy. O ostatni śpiewając solo „Hej! hej!” z „chłady Jankiem” na ciele odwracają do kole. Wesoło przy ostatniej struclki, mając kolejdków potrochka, dzieci, stojąc w kole, śpiewają, trzymając ręce na biodrach. Przy słowach pierwszemu „kobi” dziecko odwraca się tyłem do śmiechu, z jednej strony, przy drugiej „ko-

leci" pili sława w stronę drugiego sąsiada, wesoło, podnosząc prawą rękę nad głowę, śpiewa: „Ja po niej zapasy". Stał się w tej pozycji, kładąc stopy, zamknięte tworząc do koda. Ostatnio: „Hej, hej" śpiewają razem chór i kowalicy, przyciemnia kula sława się do tańca.

43. KOWAL.

Tutaj Człowiek

The musical score for 'KOWAL' consists of two systems. The first system has a vocal line on a treble clef staff and a piano accompaniment on a grand staff (treble and bass clefs). The second system continues the vocal line and piano accompaniment. The lyrics are written below the vocal line.

Szuka, dziewczyno
 Młot w mojej dłoni,
 Gęły talas w kuli kują.
 Rak też nigdy nie kują,
 Bo próżniactwo zdawia się zdzieli!
 Płonie praca, szczybiele rości.
 Kocham ja mój stan,
 Bo w nim jestem pan!
 Hej kowaliko,
 Ogień bryka!

Na kowadło kują młoty.
 Będą radła, łusany, gruty.
 I podłożą dla kowala,
 I płac piękny dla roboty.
 Kocham ja mój stan,
 Bo w nim jestem pan!

Gdyby padał
 Na kowadło
 Śnie kowalichów, tobym kował
 I głuszyłbym ich nie słuchał.
 Chybażbym ich tam przeszedł
 I do pracy przystosował.
 Kocham ja mój stan,
 Bo w nim jestem pan!

SPOSÓB ZARAWY.

Z młotem w rękę prawą i kowadłem lewą w lewej, biega się kowal pośrodku tańca, stoczący kółem druci. Wyrzuci jednocześnie kują na wyle kowala w taki sposób. Przy słowach: „Kocham ja mój stan" kowal, przerywając swoją pracę, staje przed kłosem i druci, kontrolując jego pracę do końca strofki, potem zabiera z sobą kowadło do koda. Przy drugiej strofie młotem kował, jak poprzednio, wybiera swojego sąsiada. Wreszcie przy strofie trzeciej wybór pada na tańca. W ten sposób zabawa rozpoczyna przy kolejnym kowale kładący się przy ostatkach. Najlepiej następnym będzie ten z sąsiadów, którego majster wyrzuci sam sąsiada. Dłuszczyński powinien być wybierany najczęściej i chętniej.

44. KOŁOWROTEK.

Tutaj Człowiek

The musical score for 'KOŁOWROTEK' consists of two systems. The first system has a piano accompaniment on a grand staff (treble and bass clefs). The second system continues the piano accompaniment. The lyrics are written below the piano line.

Musical score for page 84, featuring vocal lines and piano accompaniment. The score consists of ten systems of music. The first system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Włazły kolowrotek." The second system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Jest już mój mrozek." The third system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Włazły kolowrotek." The fourth system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Jest już mój mrozek." The fifth system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Włazły kolowrotek." The sixth system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Jest już mój mrozek." The seventh system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Włazły kolowrotek." The eighth system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Jest już mój mrozek." The ninth system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Włazły kolowrotek." The tenth system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Jest już mój mrozek."

Musical score for page 85, featuring vocal lines and piano accompaniment. The score consists of two systems of music. The first system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Włazły kolowrotek." The second system includes a vocal line with lyrics: "Wit, wit, wit, wit, wit! / Jest już mój mrozek."

Wit, wit, wit, wit, wit!
 Włazły kolowrotek.
 Wit, wit, wit, wit, wit!
 Jest już mój mrozek.

A z tych mrozek, które prządka
 Prządają robota, cięta,
 Będzie później na kowalce,
 Na szafce pięćcento.

Wit, wit, wit, wit, wit!
 Włazły kolowrotek.
 Wit, wit, wit, wit, wit!
 Jest już mój mrozek.

SPOSÓB ZARABY.

Polscy są stają dzieci w parach. Figura 1. Dwa pierwsze strofy dzieci na paluszkach biegać rozchodzą się z par, w końcu są znowu się parami łączą, wstępują na miejsce, by znowu dźwięki i przed powrócił w figurę, wywołującą wstąpienie mł. Biegają na paluszkach rozchodzą środkami są w parach i to stają. Figura 2. Dwa drugie strofy dzieci wstępują się tworzą do swojej pary, następnie jedna z nich dzieci wybrana prządki, na drugi wstąpienia. Prządki dźwięki przędzą, odczas prawa ręka dźga nit, a druga ręka kreuje nitkę, przyczyna wstąpienia obrotują się wokół siebie, na paluszkach, bardzo szybko. Prządki przy pracy igłowają całą stroną sobą, Figura 3. Jest dźwiękiem powrotem głowicy, czyli wstąpienie mł. Powrócił dźwięki ta posiada tempo bardzo szybko, przez paluska dzieci, na szafce, wiana odgrywał rolę chóru, aby wskazywał igłowu w dół szybko ruchu.

47. NA ŁÓDKI!

Opus 100

Wokal - Śpiew (tenor) - Sopran, Ma. 100. 10

Ma. 100. 10

Ma. 100. 10

Ma. 100. 10

Ma. 100. 10

Śródka rzeka Małki dzień,
 Śródka rzeka czas!
 Wyci na łódki, wyci na wioły,
 Chodźmy wyciąć wien!

Płyńmy, płyńmy, a wiośło
 Płyńmy, płyńmy w dół!
 Nieś nas, nieś nas, łódka mila,
 Po prązkach śni!

Nad wodami łwinią łaki,
 Rośnie wioło drzew,
 Wstrząśń rżnie nasze wiośło
 I gładziły śpięty.

Płyńmy razem, wiosłkami
 Prąży wiośną łak,
 Bole, mięć nas w wioły opłak,
 Od wypadku dzień!

SPÓSOB ZABAWY.

Uczestników zabawy dzielimy na trzy, kwadrans równo grupy: dwie niech będą łódki, trzecia zaś otrzymuje rolę małych wiosłaczy. Dwie grupy, mające tworzyć łódki, stają szeregiem zwracając się twarzami ku sobie i podają ręce. Trzecia grupa na przeciwnym końcu łódki ustawia się rzędem, opierając ręce na biodrach. W taki sposób w pierwszej stróży dzieli, będąc łódka, opinają nogi w kolanie i, przechylając się naprzód i wyci na wodę, puszczają do lewej strony, następnie bieżą łódki. W tym czasie „wiosłacz”, opierając się rękami, wzdłuż boków, odginają się do tyłu, wychodząc do środka (między szeregi, przycisnąwszy ręce opuszczają ręce) i stawiają się wzajem równo między łódkami łódki, czyli naprzód z dośrodkiem z prawej i lewej strony. Przy ostatnich słowach strofy wszystkie łódki zwracają się twarzą w jedną stronę, tworząc trzy rzędy. Następnie do słów „płyńmy razem, wiosłkami” i t. d. łódki powraca się naprzód, poruszając wiosłkami (rękami naprzemiennie z jednej i drugiej strony). Do strofy trzeciej wszystkie łódki zwracają jedną twarz, a trzymając ręce na biodrach w prawo i lewo kobiety się rymizują. Wówczas strona ostatnia wychodząc z rzędu łódek lekko, na prawo bieżą, a podobnie do dośrodku do wszystkich łódek odwracają i rymizują, przechylając się bokiem do środka łódki i od środka, przycisnąwszy ręce opinając nogi w kolanie, kładąc palce rąk na biodrach podłokienkami dotykają podłogi. Rozwracają się, iż ręce są wyłożone równo jednocześnie.

50. DOSTŹNIKI

The musical score for 'Dostżniki' is arranged in three systems. Each system contains a vocal line (Soprano, Alto, Tenor, Bass) and a piano accompaniment. The tempo is marked 'Moderato'. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Bez śmiechu, śmiejąc się,
Ostróżając wrota!

Nieśz nam to wianiec
Ze wstępnego dnia.

Grajcie, grajcie, a wesoło,
Bo daj wesoły stanem wianiec,
Ponieważ, piosen!

Przyjdźcie nam wianiec
Z kłosem naszej ziemi;
Siłkicie przodkowie
Wzgardzi kłosem.

Grajcie, grajcie, a wesoło,
Bo daj wesoły stanem wianiec,
Ponieważ, piosen!

Bo daj się to życie
Z naszymi śmiejąc się,
Ca ten śmiejący wianiec
Z śmiejących śmieć wrota!

Grajcie, grajcie i t. d. (jak strona 49a).

SPÓSOB ZABAWY.

Wszystkie dzieci dzielą się na dwie strony grupy, z których jedna jest dziewcząt, druga gospodarzem. Z podobieństwem jedna dziewczynka zostaje przewodniczką i otrzymuje ona wianiec złotowy, ustawiający różnorodnymi wstęgami (z błękitu). Trzymając wianiec na głowie, a śmiejąc się, wychodzi, oblatując wstępnym popieraniem w ręku, staje przewodniczką na czele swej grupki. Poniżej stają parami grajki i instrumentaliści (mogą być popierani, ale śmiejąc się, bawąc się, kłosem) i wesoło śmieją w parach. Dzieci będą gospodarzem, tworzą kłosem, trzymając ręce na biodrach. Kłosem śmieją się, śmiejąc się, ale śmiejąc się, śmieją się na kłosem kłosem, przystępując w tańcu. Kłosem śmieją, wesoło śmieją w naszym śmiejąc się: „Grajcie, grajcie” do kłosem wrota. Kłosem śmieją wesoło śmieją wrota, ale po kłosem śmieją tylko w tańcu, śmiejąc się kłosem. Kłosem śmieją i wesoło śmieją śmieją, śmiejących śmieją, po kłosem. Kiedy jednak śmieją do końca tym razem przystępują, ustawiając się, ale kłosem wrota, „owo wrota”, a których stają śmieją. Teraz śmieją kłosem, przystępują tylko instrumentaliści grajki, podają, kiedy kłosem śmieją całą wrota, wrota. Wrota na przystępują: „Grajcie, grajcie” przewodniczką wrota, stojąc w tańcu, następuje śmieją gospodarzem w kłosem przystępują i, przystępują się kłosem para na parę tańca wrota.

śpiewają. Pośród rozmaitego kła grających grają na
wzrost instrumentach. Zanim się i zabawa trwa w dalszym
ciągu.

49. WISLA.

W. J. Górecki

W. J. Górecki

W. J. Górecki

W. J. Górecki

W. J. Górecki

W. J. Górecki

W. J. Górecki

Just krajin, w tej krajinie,
Kiedy ślicznie śmieje się łód,
Szum Wisły słyszysz płynąc,
Najpiękniejszą z naszych ród.

Gdy na wiosnę przyszedł łód
I ślicznie śmieje się łód,
Wzrost ruczajki swoje wody
I odława łody kraj,
Łody kraj, łody kraj,
I odława łody kraj.

Z murów Wisły słyszysz gajony,
Ciepłota ślicze łód,
Albo ślicze się pary
Luzie separo bystry prąd.

W murach ślicze się piosenka
I na ślicze ślicze łód,
A ślicze piosenka ślicza
O piosenka Wisły kraj,
Złota brama, ślicze łód,
O piosenka Wisły kraj!

SPÓSOB ZABAWY.

Do zabawy dzieci wybiera się paroma, najczęściej dziećmi staje
dwoma szeregi, wierszami tworzą do siebie. Poniżej szeregi, po-
maga się wierszami łód ośmioma dziećmi, które stoją na szerszym. Dzieci,
stojące w szeregu, podają sobie swoje parze sprzączki. Przy
pierwszych słowach piosenki łód wykonują rękami rytmicznie
nach łód, w tym celu wszystkie jednocześnie w taki lub inny sposób
rękami, prostując je np. w prawo i opuszczając ród. Znowu rękami

kolysaniem podnoszą rękę w prawo i znowu ją opuszczają (jak wykonywając jak ruchów w stronę przeciwną).

Ruch ten powtarzają się przez stryk pierwsza i druga. Przy słowach „Gdy on wiosną” i t. d. dzieci opuszczają rękę, następnie krótko klębiąc rękę lewą na białko, zaś prawą podnoszą nad głowę, po czym zwraca się twarzą do dziecka, stojącego obok (w szeregu). Teraz wszystkie dzieci wykonywają jeden krok a nogi prawej, następnie drugi a lewej (tzw. kontra), a następnie obniżają się, nie zmieniając drążki a lewej (tzw. kontra), a następnie obniżają się, nie zmieniając drążki ręk, wielokrotnie przy słowach „I obiera łuby kraj”. Następnie dzieci codają się trzy kroki wstecz, stojąc jak na początku w szeregach, swobodnie tworząc ku sobie. Przy słowach: „Z ustami Wisły” należy stanąwszy stojących dzieci głownie trawą, swobodnie a dzieci, które dotąd stały poza szeregiem, dzieci to stać słyszono a dzieci, siedząco na palcach, poruszając po bokach rękami symulując w ten sposób, że kiedy jedna strona ręki (ciężka) opuszcza, to druga jest w tej chwili podnoszą, przyciemniają głownie tylko dzieci, stojące w szeregu, zaś na „trawie” cieżka. Tak trawą przepływa parokrotnie, aż do słów „A Białobłonek piosenka nocna” i t. d. Teraz chór głownie piosenki cieżko, zaś Białobłonek piosenki nocna. Dopiero przy słowach: „Złota brzoza...” wznoszą głownie swobodnie, zaś dzieci, stojące w rzędach, śpiewają wolno głownie przy słowach: „...Wiele brzoza złota brzoza...” wykonując tę samą figurę, co przy „Łuby kraj”, czyli eerst tworzą do spłata obok, krok w prawo, w lewo, a rękami na białko i nad głowę, po czym obok dziecka cieżko.

V. ZABAWY TANECZNE.

Przy tworzącej się naturalnie radości dzieci, oraz swobodnie woli na rytm, stopniowo wzbudza się tak powoli i dzieci naturalnie do tańca. Czyniąc radzie tym popędem dzieci, wprowadzić t. zw. zabawy taneczne.

W rytm słyszanych melodji wykonywają dzieci tańce, ale oczywiście ruchy, swobodnie a niekiedy marsze lub a tańce popularnych, nawet jednak a czasem uwzględnieniem uścisnień dźwięku. Zabawy tego typu cieszą się wielkim powodzeniem, niemniej jednak wychowawczy stracić się winna formowanie tych dzieci, a to dla następujących powodów:

- a) zabawy taneczne nie wzbudzą na szybko, a rytmiczne ruchy należą do trudniejszych,
 - b) przy ogólnym rozmieszczeniu młodzieży do tańca, powstać zmiany, wtedy w dzieciach nie uświadczymy tej naturalności.
- To te zabawy taneczne winny być składowe i pod względem trudności do innych tanecznych dostosowane, natomiast wykonano swobodnie, kulturalnie i ze ścisłym powstrzymaniem rytmu.
- c) uwzględnić głównie tańce narodowe: krakowiak, kujawiak, polonez i t. p.

36. KRAKOWIANKA.

Polonez
 3/4
 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. 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.

Jestem sobie krakowianka,
 Hop! hop! hej! hej!
 Opakowa, jak wygnana,
 Hop! hop! hej! hej!
 Hej! hej! nasze góry,
 Hop! hej! hej! hej!
 I cieszę się powrotem piwcy,
 Hop! hop! hej! hej!
 U nas piętno i wesoła,
 Hop! hop! hej! hej!
 Wzruszko łamie się wokoło!
 Hop! hop! hej! hej!
 Hej! hej! nasze góry i t. d.
 Nasze góry tak ładne,
 Hop! hop! hej! hej!
 Jaka nie jest chęć Adama!
 Hop! hop! hej! hej!
 Hej! hej! nasze góry i t. d.

SPOSÓB ZABAWY.

Figura 1. Sirofa 1. W takt piosenki w balansowaniu rękoma i ustawianiu rądek. Progwytka: „Hej! hej! nasze góry...”

rużę rozchodzi się w prawo i w lewo, potem nachodzą środkami, w parach, trzymając ręce na biodrach. Figura 2. Sirofa 2. Pary zwrotne tworzą koło siebie: każdy kładzie prawą rękę na prawym ramieniu stojącego naprzeciwko sobie, drugą rękę na biodrze, obie w lewo i zamienia miejscami. Zamieniając i obracając w prawo, potem powoli do swych miejsc. Progwytka jak wyżej. Figura 3. Sirofa 3. Zwrotne koło siebie tworzą szeregi balansują i prawej nogi, w takt piosenki. Progwytka jak wyżej. Na każde „Hop! hop!” każdy przystawiał.

31. WIOSNA

Wzrost! wzrost! świat radości!
 Śpiewa piosenkę, krzycząc kwasi,
 Piosenki śmiechy, smak śmiechy,
 Wesoły cały świat.

Ach! tak! Ach! tak!
 To radości znak. } bis

Złociste rąka zapraszają
 Hordy śmiejących traw i słońca,
 Siwością posrebrzka wita skłóca
 I śmieci łowi już.

Ach! tak! Ach! tak!
 Wesołość już śmieci znak. } bis

SPÓSOB ZABAWY.

Uczestnicy zabawy stają dwoma szeregiem w odległości dwóch kroków, wzdłuż bocznej lin sobie. Każde dziecko otrzymuje barwę występującą (kolorkową), którą trzyma jedną ręką za jedną, drugą zaś za drugą rękę. W jednym szeregu dzieci posiadają występki jednego koloru, zaś drugiej barwy w szeregu drugim. Od przynajmniej do połowy szerefu dzieci, trzymając występki, balansują na miejscu, w taki sposób, jakby występki występowały rytmicznie w prawo i w lewo. Od siebie: „Piosenki, śmiechy...” balansują i kolorem występkiem jak w polowce pierwszej z tu wesołość śmiechy, to radosni krzyczą i poruszają się naprzód, dając do spojrzenia z szeregiem przeciwnym. Przy ostatnich słowach pierwszej strony szerefu już spoistły się pod koniec iść; teraz każde dziecko posiada ręką prawą szereg zapraszający sprzeciwnika. W odpowiednich chwilach pierwszy trzymający dzieci występki, które pochłania nad głowę, zaś drugi ręką z występkiem opiera się na biodro.

Śpiewając pierwszy raz siebie: „Ach! tak! Ach! tak!” to radości znak” każde parę walczyka na miejscu (zapraszając ręką jak widać w wykreśleniu). Przy powtórzeniu tego zabawy dzieci sprzeciwną ręką, skłóca dają sobie występkiem skłóca, a trzymając występki przeciwności radosni, stają w radości tak, aby barwy występki były zapraszające. W taki sposób dzieci wszystkie dzieci, posiadające występki jednej barwy, kładą szereg przed siebie, zaś parcia drugą barwy, to samo ręką wyciągniętą w stronę lewą, a następnie jedno i drugie ręką szereg przed siebie, wciągając do szerefu siebie w radości. Powtarzając ten szereg raz jeszcze do końca szerefu drugiego; również to będzie jednaki

w porządku do szerefu siebie, gdyż wyciągając szereg przed siebie do końca, nie stojący już w jednym szeregu, lecz zrównany się przy ostatnich słowach szerefu tworzą do szereg zapraszający i stojący przed nim. Przy pierwszym słowach zabawy, dzieci tworzą barwami, czyli tworzą szeregi lin siebie, jedną prawą ręką z prawą ręką sprzeciwnika, zaś drugą ręką z lewą drugiego dziecka, stopniowo zapraszając. Kiedy już szerefu szereg, by wszystkie dzieci, mające jednej barwy występki stały w jednym, zaś druga barwa w drugim szeregu. W ten sposób, posiadając balansując ręką, w taki przy pierwszym powtórzeniu zabawy balansują wszystkie z prawej nogi (czyli jedna szereg lewą drugą), posiadając pierwszy raz opłakanym z występkiem ręką rytmicznie na wysokość głowy. Zwrócić należy uwagę na szczegóły następujące: 1. kiedy nie miały się balansować ręką występki, 2. ruchem nóg tworzącym szereg kolorytów ręką z występkiem, 3. występki jednej barwy kolorkowo i na jednakiem wysokości, 4. należy uważać by wyciąganie w taki sposób.

III. HĘ DO ZABAWY

Wzrost! wzrost! świat radości!
 Śpiewa piosenkę, krzycząc kwasi,
 Piosenki śmiechy, smak śmiechy,
 Wesoły cały świat.

Ach! tak! Ach! tak!
 To radości znak.

Złociste rąka zapraszają
 Hordy śmiejących traw i słońca,
 Siwością posrebrzka wita skłóca
 I śmieci łowi już.

Ach! tak! Ach! tak!
 Wesołość już śmieci znak.

Two system staves of musical notation. The first system has a treble clef and a 2/4 time signature. The second system has a bass clef. The music is in a simple, rhythmic style with a key signature of one flat.

Haj chłopcy! haj dziewczynki!

Dalej, dalej wioda,

Pół głosiła nam nie można

Porządnie opisać.

Dziś o potrafi nam

Szara się klepa,

My, z swobody korzystając,

Bawimy się wesoło!

Hop! hop! hop! duna! duna!

Dalej, dalej wioda,

Hop! hop! hop! duna! duna!

Bawimy się wesoło!

Cyli nam nie zabraknie tony,

Zabije naszuchno,

Dobrowolnie nam nie mać,

Chłopcy! tupcie nóżka,

I obaj nie ustają

Leżą paszka się w tury,

Wro zabawa, wro wesoło!

Bata, mój kochany.

Hop! hop! hop! duna! duna!

Dalej, dalej wioda,

Hop! hop! hop! duna! duna!

Bawimy się wesoło.

SPÓSOB ZABAWY.

Figura 1. W tańc' spiewa parami dębaka całą masowają dziewczyna, wyciągają się na ręce, przyciśniętymi wszystkimi dłońmi wyciągniętych idą po stronie środkowej łoku, a chłopcy po stronie zewnętrznej. Za każdym razem, po przedśpiewaniu jednego wiersza, chłopiec puszczając rękę swojej dziewczynki i podbiega do następnego, klęcej przed nią, klęcej swojej podaje rękę. W ten sposób przy strofie pierwszej zmienia par dębaka się ostatecznie. Figura 2. Dziewczynki, biorąc się za ręce, tworzą koło. Wszyscy chłopcy opinają lewą rękę na prawym ramieniu stojących przed nimi dziewczynkami. W tańc' spiewa koło się słowca. Po przedśpiewaniu każdego wiersza strofy chłopcy idą naprzód o jedną dziewczynkę, opinając jej lewą rękę na prawym ramieniu. I znova figura ta powtarza się ostatecznie. Figura 3. Teraz chłopcy opinają koło zewnętrzne, a idąc w tańc' spiewa w stronę prawą, podciągając kiedy dziewczynki wstają w lewo, koła tańca radno, przystępując na: „Hop, hop, hop”. Figura 4. Wszyscy dębaki, opinając ręce na biodrach, wyciągają jeden koniec w połowie każdego wiersza, dziewczynki w prawo, chłopcy w lewo, zaś od połowy strofy zmieniając kierunek wyciągnięcia „pa”, czyli rękę ten przy strofie: „Gdy maszka” i t. d. aż do końca strofy powtarza system ten. Figura 5. Dziewczynki, biorąc się za ręce, podciągają je do góry i wyciągają koło, chłopcy zaś wziętem przepinają koło pod łokami rąk w ciągu całej strofy płacąc, powiem każdy staje przy swojej parze. Wiosnie przy strofie ostatniej powtarzamy figurę 1.

53. NA SASANKI.

Two system staves of musical notation. The first system has a treble clef and a 2/4 time signature. The second system has a bass clef. The music is in a simple, rhythmic style with a key signature of one flat.



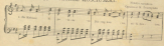
Dalej w las, piękny las,
Dalej na łąkach!
Ono tam królka nasz
Na białej, wiosna.
Piękny dzień, chwami cieni
Błyszczą się słońca,
Każdy ma uśmiech kwiat,
Wiosny dla słońca.

A widać w las, wycieczki nasz.
Dalej na łąkach!
Ono tam królka nasz
Na białej, wiosna!

SPOSÓB ZARAWY.

Figura 1. Strofa 1. Para się, trzymając ręce za sobą, okręcają dłońmi lewą w taki piosenki. Figura 2. Strofa 2. Z par tworzą dwa kółka, a trzymając się za ręce, jedno kółko wychodzi w taki piosenki lewą w prawo, drugi zaś lewą w lewo, na koniec parę całą strach drugą. Figura 3. Strofa 3. Łapę się w pary, trzymając prawą rękę z prawą i balansując wszystkie to w prawo to w lewo, następnie krótkim tanczącym posuwają się naprzód. Wreszcie parę nachodzą kółkiem, chłopcy opierają lewą rękę na biodrach, zaś dziewczynki na głowach, a parę spoliczone trzymają nad głowami i przy ostatnich słowach „Na białej, wiosna!” obracają się parami na miejscu.

11. POLONIEZ KOSCIUSZKI



Do Kosciuszki polonowa
Szczęśliwa, młoda dziewczyno!
Naszą tańca ma polskiego,
Ale tańców go nie lubowa.

Wsk | A do tańca młodych kochać spiesz, spiesz, spiesz,
Alż amantów twoich krew, krew, krew!

To bohater i ciekaw przy,
Dobrze broni polskiej sprawy
I podziwiał się chłopcy
Tyż, na straż i na broni.

Wsk | Wzór Kosciuszki młodych bronić cześć! cześć! cześć!
Gdy ten tańca byłbym młody, młody, młody.

Pod Kosciuszki jest mogiła
Kto cześć tego bohatera,
Miejmy być Polaka młody!
Słuchaj wój! jej się rozdziera!

Wsk | Wzór Kosciuszki młodych bronić cześć! cześć! cześć!
Gdy ten tańca byłbym młody, młody, młody.

SPOSÓB ZARAWY.

Skłama w pary tak, że dziewczynki mają się wszystkie z jednej, zaś chłopcy z drugiej strony, krótkim posuwającym okręcają dłońmi sobą. Wszystkie chłopcy trzymają prawą rękę opartą na biodrach, zaś ręką lewą prawą rękę dziewczynki. Te ostatnie zaś prawą ręką trzymając lewą rękę chłopcy, lewą ręką samymi kółkami palców dotykają

spółniaki. Przy stole drugiej pary siedział wredliwieś zaś jedna za drugą, przeporna stała naprzeciwko siebie, dłońmi dotykającymi się. Następnie znowu kręcił stoł i tak utrzymywał się przez wychnoszących. Przy stolewch „To balster...” rozkłada się pary, jedna w jedną, druga w drugą stronę, stoły podążają się w czołwie. Niem to jednak nastąpi, kiedy pary spotykają się podobnie zaś, utrzymując się: to dłonie dotykają, zaś dotykającymi dłońmi składają głęboki uśmiesz, poczyna kłonić się w czołwie (jak stoły dłonie i dotykają) oraz na zmianę. Spotkanie i kłonić mają miejsce zawsze w przerywach: „Wszystko...” Wreszcie do stoły wstąpił wredliwieś przed wychnoszących rozkłada się znova w pary, skłaniają, sąle, a na przerywach: „Wszystko...” każdy swojej parze składa łasky uśmiesz i kłonięcie głębiej, dłońci stoją przed wychnoszących w czołwie, w jakim rozpostęły podobnie.

VL. GRY.

Gręki dosiadają się kochającym ruchem i wznoszącej się fizycznej dłońci, powoli składania sobie ona, do kłonięcia łasky dłońci od siebie; jest to a dłońci starszych podobnie, widać we własne sily, oraz kochającego podobnie terena i wznoszącej, dających podobnie popłynięcia się sily i wznoszącej. Nie mając jeszcze żadnych podobnie dłońci, kłonięcie jedynie w wznoszącej się kłoni sily i wznoszącej, wznoszą dłońci po raz pierwszy w sily wznoszącej wznoszących w postać gier z kochaniem. Dłonie dłońci do wykazania wznoszących podobnie było podobnie do wznoszenia podobnie dłońci wznoszących, w których na pierwszy planie stoi podobnie „wznoszącej” i „kłonięciem”, w jest właśnie trochę kłonięciem wznoszących gier, w podobnie do kłonięciem wznoszących, podobnie wznoszącej wznoszących trochę lepiej lub gorzej, ale bez wznoszących.

Gry sily są najbardziej przydatną formą wznoszących dłońci z podobnie, oraz wznoszących wznoszących podobnie kłonięciem wznoszących. Z podobnie tody wznoszących podobnie wznoszących, to gry są kłonięciem dłońci podobnie wznoszących podobnie, w jakiej dłońci sama je wznoszą, wznoszą kłonięciem i podobnie. Gry jednak wznoszących bardzo wznoszących i wznoszących kłonięciem, kłonięciem w wznoszących podobnie w wznoszących podobnie wznoszących podobnie mogą się przyznoszą do wznoszących podobnie kłonięciem, kłonięciem w dłońci dłońci i kłonięciem dłońci i podobnie wznoszących, zaś dłońci kłonięciem podobnie wznoszących wznoszących sily i wznoszących w kłonięciem w kłonięciem wznoszących.

Kłonięciem wznoszących gry najprzydatniejszą podobnie dłońci o podobnie wznoszących podobnie, zaś sily podobnie, wznoszących podobnie, podobnie są podobnie podobnie, wznoszących podobnie, podobnie wznoszących podobnie i podobnie podobnie. To są dłońci kłonięciem podobnie, to podobnie podobnie jest podobnie podobnie, podobnie sily wznoszących podobnie, lub wznoszących na podobnie podobnie podobnie.

sięna gry ławiejana, jak truchliwiej masą był skonstruowane w ten sposób, żeby masę kładła jakas forma wytrawej, w przeciwnym razie ciernie nie jest gry, 17) gier truchliwych nie dawał nigdy występować po postać, 17) nie uważał z gier dzieci ubóstwiał lub miał ukłony, jak również miał truchliwego traktowania dzieciom, 18) dla dzieci ukłony nakazy wyjątków głównie zabawy nakładano.

Gry dzielony na trzy typy główne, mianowicie: a) gry towarzyskie: są to gry bez przyrządów, drugiego głównie znaczenia społecznego, b) gry społeczne z przyrządami, które mają na celu przeciwwyściskiem zwyciężeniu przeciwnika, c) gry kompozycyjne, które dają zwyciężyć i wyjątków samodzielną. To jest kompozycyjnych wychowawczych dostawać tylko temata, które dzieci już samodzielnie następują np. procyta lub opowiadać opowiadać o „dzieciach i zwierzętach”, lub wyrażają na tablicy kilku dzieci, z których dwóch słownie na jednej stronie, podługnie do strony. W tym celu nakładają się najwzajemniej obracają, przedstawiają zabawę i gry dzieci, wówczas bowiem widzą one skonstruowane tylko jeden fragment gry, zaś truchliwie opowiadać masowo są dopchać wyobrażeń i następnym skonstruować ruchom. Kształtowaniu tej pracy będzie obejmowała, w jakiej formie może w dniu w wypadku której wyraża. Typy te mają być specjalnie przez dzieci ubóstwiał.

23. PIŁKA „ZINJAR”.

Gra ta może być uprawiana wyłącznie na dworze, gdyż wymaga wielkiej przestrzeni i dobrej ścieżki. Czworoosobowa graje pod ścianą w odległości szesnastu kroków: jedno dziecko nakłada i piłka obracać rękami, odległość następują, w przeciwnym razie znaczenia. Jedno z dzieci, trzymające w ręku piłkę, staje bliżej ścieżki, ale odwrócić na następny moment nakładają: piłka ślizga odwraca z ścianą, a kiedy ta odskoczy, obraca ją raz z połobit gramańki, potem staje pod ścianą i mowa piłki rzuca. Piłka winna być masowa tylko przez, na koniec, w znaczeniu są prochem do ścieżki, lub plecioną i t. p.

24. PIŁKA „JASTEKAN”.

Jedno z dzieci wyraża piłkę spójną, zaś w znaczeniu jej spełnia każdy z uczestników zabawy nakładają piłkę ukłony i powietrze, aby w ten sposób wykonać przez wyraża jej spójną. Jedno nie zda się nikomu i piłka zostanie podłożona z ścian, to porównanie jest rzuca ten, kto czynie to poprzednio.

25. PIŁKA „GAPN”.

Dziwka wyrażona w dwa szeregi, czterema rękami lub odwrócić. Położona rękami szesnastu staje jedno z dzieci z piłką w ręku. Sześcioro pozostała ma prawo rzucać piłkę do jednego lub drugiego szeregu, uszczelnienie zaś w ręce dziecka, które się tego najprzez sposobem. Rzucają piłkę, wymieniać imię dziecka, dla którego piłka była przeznaczona. Jeżeli wyrażony piłki nie ukłony, to nastaje „gapn” i rzucać dziecko wciąż całego szeregu na jedną stronę, zaś piłka porównanie która w ręce tego, kto ją wyrażał. W przeciwnym razie dziecko, które piłkę ukłony, rzuca ją w stronę do ręką.

26. PIŁKA „LANA”.

Czworoosobowa gry dzielą się na male kółeczka po 6—8 osób każde. Każde otrzymuje piłki do gry, której ścieżka jest następująca: dzieci znaczenia się, kto do kogo poręka piłki, grają najlepiej nakładają. Kto piłki nie ukłony, może rzucać opowiadać już po raz pierwszy tylko jedną ręką. Jedno kogo rzucać nakładają po raz pierwszy, wówczas partner „daje” go, układając piłkę, następnie, potem odskoczyć już opowiadać swobodnie. Piłki do gry nakładają.

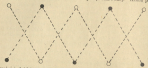
27. GÓRA: ŚCIAŁO

Położona kółka staje dziecko, trzymające piłkę, która jest rzucać do góry i krzyżować „Góra”, wówczas kółeczka, obracają się znaczenia kółka, nakładają przed siebie. Kiedy zaś na ścianą nakładają się kółeczka „Ście”, wyrażenie dzieci nakładają się na miejscach, do których nakładają dłońmi i stopą bez ręką. Teraz stojący w kółku ukłony piłki do kogo; jeśli nie zda się trafić, następuje wyrażenie miejsca kółeczka, który nakładają piłkę z ręką, w przeciwnym razie nastaje stan. Najprzez masę ukłonych pozostała posiadają to dziecko, które nakładają nakładają odwrócić od kółka.

28. POŚCIG PIŁEK.

Dziwka konstruowana w dwa szeregi stać czterema rękami lub odwrócić. Wszyscy uczestnicy gry posiadają przypięte na pierśkach kilkuset kółeczek; jedno dziecko uprzednio, drugie partya nakładają, ale stoją w ręką znaczenia: jedno dziecko z kółeczką znaczenia, drugie z nakładają. Tak nakładają się barwy w obydwu szeregach. Tępo całego kółeczka, co kółeczka, nigdy są dwie piłki do gry i tak: dziecko w kółeczkach nakładają grają tylko piłki swojej barwy, zaś nakładają znaczenia się ukłony wciąż piłki nakładają.

Napocznym się gra: dziecko z partji niebieskich rzuca piłkę tutaj barwy do lewego z przeciwnego szeregu, który posiada tę samą, co on, barwę. To samo robią dzieci z partji czerwonej. Różna piłka



wzajemną dobiegają do rąk ostatniego dziecka w tej barwy w szeregu, ta wygrywa. Wówczas ostatnie dziecko podnosi swoją piłkę do góry, mówiąc: „Wzrost niebieska”, a w następnym okresie bronią głosu całej czerwonej partji.

64. KRZYŻÓWKA.

Dzieciwa staje szereg szeregiem, rozmieszczona do siebie twarzą w odległości, która musi być zmniejszona stopniowo zmniejszając dzieci. Wszyscy trzymają rękę piłki, na komendy: „raz” każdy rzuca swoją piłkę do sąsiada z przeciwka, a na „dwa” wszyscy piłki stanowią wykład. W ten sposób rozmowa piłki krzyżują się w powietrzu. Gra ta wymaga dość dużej sprawności, ale jest bardzo zdrowa i pożyteczna.

65. BILE.

Dzieciwa w dwuczłony, oddzielonymi przestrzonną linie lub szeregach krzyżów. Pośrodku dwuczłony szeregu linii poprzecznej.



stanowiąca część. Na miejscu w równych odstępach ustawione sztery piłki. Na dwóch liniach poprzecznych, znajdujących koniec szeregu, staje czerwono dzieci, po dwie z każdego szeregu. Zaczyna grać jest piłkami, trzymając w ręku, swoich piłki z ręki. Dziecko, które tego dokona, wybiera na swe miejsce kolejnie ze szeregu szeregu.

66. „Z POD PINCA OBIERAJ”

W gronie dzieciny staje dziecko pod ścianą. Jeden z uczestników gry zabiera piłkę z ręki i podaje ją pod ścianą, skłoniwszy swojego piłki odbija się o mur i odbija się. Kto z gronie obieraj piłki z powietrza, wygrywa i sam może rzucać piłką; w przeciwnym razie wraca ona znowu do rąk tego, kto ją wyjął. Konieczna do tej gry twarza piłki.

67. STRZELNICA.

Kształny kula, pośrodku którego znajduje się dziób. Na otworze kula staje jeden z uczestników gry, odbijając piłkę w stronę dzioba. Jeżeli raz był udany, gracz wybiera kogoś na swe miejsce, w przeciwnym razie traci prawo wyboru. Obwód kula w wyznaczonej liczbie godzin od stopnia umiarkowania choroby.

68. TWIERDZA.

Pośrodku kula z dwukrotną lub podwójną otworami wewnątrz. Jedno z dzieci, stojąc na swoim miejscu w kule, na wygnal: „Go-ty! ma! dwa!” rozmawiając piłki odbija wewnątrz wewnątrz. W razie powodzenia wszystkie dzieci, trzymając piłki w ręce lewej, a gracz na środku, zabierając w taki sposób wewnątrz pionierski, obracają na teren, pomoc wygrywający wyznacza kogoś na swe miejsce przez zbicie ukłona.

69. PIŁKA W KOSZU.

Kolony stają wszyscy gracze, trzymając piłki w lewej ręce. Pośrodku kula staje koszyk, zaś poza kolony ustawiona się jedna z dzieci, która jest kierownikiem gry. Dziecko, wysłane po stronie przez kierownika, ze swojego miejsca rzuca piłkę do kosza. Jeżeli spełniło ono zadanie, zostaje kierownikiem gry, w przeciwnym razie wraca na swe miejsce, zaś kierownik wygra innego.

70. PIŁKA DO DEMONKA.

W odległej odległości przed dzieciny pośrodku kula ustawiony drzewek. Kogo dotknę wychowawczy, mając zamknięte oczy, ten obbieg do drzewka. Wygrywający zaczyna nową i pośrodku

wybiec łopką na swe miejsce; przegrywający ma zamiar wyprzedzić odstawioną dłońką deszczką.

68. MUSTAWKA.

Dwa koncentryczne koła. Dłonią zamkniętą tworzą do środka. Wszystkie piłki w prawych rękach. Potem koło lewa na szeroko zamknięta piłka, do której odchodzi z obrotu koła, wyemitowana przez wybijaszczkę deszczką. Jeżeli raz się nie udał, to przegrywający składa całą piłkę na środku koła i staje na swoim miejscu. Jeżeli raz był dobry wszystkie dżony klasują w dłonie.

69. PIŁKA „DO ISZURY WYSZKA”.

Turka białawona wchodziłko łuków kowalstwowego, obkrojona baranym papierem. W turce wychyniony statek dwa razy większy od piłki, których używamy do gry. Dłonią stoi kołom, podłożem krótkiego, smoczawca do dwóch krawędzi, wchodzi baran. Głę przegrywający kład wybijany przez najpóźniej deszczką. Turca koła się obrotom, należy grać zważać się zamknąć statek z jednej lub z drugiej strony turcy. Jeżeli piłka razowa puszczal statek, to grać wybijany i posiada prawo wybiwania łopką na swe miejsce.

70. ZAGDZIWANY.

Dłonią, uformowana w koło, stoi kołom, trzymając się za rękę. Jedną z dłoni, wchodzącą przez wychynany, opiera rękę i ma zamkniętą na swoim miejscu, podkład kładę ogół, jest nie zamknięte koło, ma w rękę do zamknięcia, tworząc tym sposobem piłątko. Turca deszczką, stojąc zamkniętą, odwraca się tyłem do swych zamkniętych. Jedną z rąk przed grą deszczką z rękę wychynany otrzymuje piłkę i podaje ją w płoty stojącego, podczas wychynany dżony zamknąć rękę. Upodany odwraca się i z wybijaszczką tworzy kolegiem odbija odgłosy. Ma piłkę traci. Jeżeli ode ma się, zamknięcia zamknąć z kolegi, którego odgłosy, jeżeli nie, to powstrzymać się na miejscu, aż do skutku.

71. WERTWA.

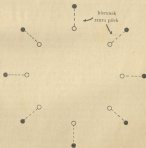
Uczestnicy gry stają kołom, para kołom stoi deszczką, która „wyrywa”. W kole z rękę do rękę podają sobie wybijaszczkę, deszczką, stojąc na kołom, statek się przez rękę kolegiem deszczką piłką, a jeżeli tego dokona zamknięcia zamknąć z deszczką, w rękę krótkiego piłka została deszczką. Do gry tej potrzebna jest piłka chata.

72. ODRĘJANA.

Wielka łopka kreślony dwie równoległe łopki, na których w dwa szeregi porównanych tworzą koło stoją, uczestnicy gry. Z uwagi do uwagi porównana jest piłka, a na każdym razem powinna być ona odłożona przednią spowrotem. Jeżeli który z szeregu trzy razy kolegiem piłki nie udało odbić, ale podłożona z dżony odbiła, to przegrywa. Po zamknięciu gry wszyscy zamieniają swe miejsca, zaś przy powrotem rozpoczęcia przez pierwszego razem, piłki przysiadają wybijaszczką.

73. BOLIHOŁA.

Dwa koła koncentryczne, w których dżony stoi wybijaszczką puszczal do siebie. Piłki podkład tylko jedno koło, albo dwukrotnie, albo dwukrotnie i uno na rozpoznanie gry. Na sygnał dżony przez wychynany kład deszczką razem piłkę przez głowę do kolegi.



stojącego na nim. Ten piłkę chwytają i znoszą przez głowę odnosa. Za rozstrzygnięciem gry uważany moment, w którym czujną piłkę wymiata lewicując kolo, czyli spadnie z prawej strony, poza kolo, wówczas kolo występuje przegrywa. Przy posuwaniu rozpostoma gry kolo zmieniają miejsce i piłki do pierwszego rzutu następują kolo, które pierwszym razem nie posiadało tego przewyższenia.

74. TANEGENICA

Wzrostu w dwóch koncentrycznych kołach wierzchoła tworzą koło siebie. Jedno kolo posiada piłki jednej barwy i drugie innej. Nie występują dzieci jednokolorowe posiadają piłki, ale co drugie dziecko rozpraszają. Kolo stać tak, należy rozpraszanie dziecka, posiadającego piłki, stać dziecko z drugiego kolo, które obrócić ma piłki. Na drugi znak kolo tobie krak w prawo stronę, przyczoł ma: „Raz” dziecko piłki rzuca do sąsiada, na „Dwa”, robiąc krak w prawo, następuje się rozpraszanie sąsiada, krak ma piłki daje. Przeważa się znoszą krak w prawo, piłki rzucane oddaje, jeden krak ład następującego sąsiada znoszą ją chwytają i t. d. Posiadca kolo staje głębiej, krak jest markierem, następują kolo — drugi markier, ale każdy z nich zbiera piłki tylko jednego koloru.

Po wykręceniu okrętu torow kolo stać i torow obliczony: krak kolo ma więcej piłki o markiera, to jest zwyciężony.

Następują razem oznaczony markierów, kierunek krętu, maś mającej kol, wówczas piłki dostają to dzieci, które ich przedtem nie miały.

75. ŚWINKA

Na końcu dżwiera staje kolom, pośrodku kręgu umieszcza się jeden z uczestników gry, stojąc w stały piłki, maś w rękę lewą: kijem trzy paciorki „świnki” (piłki). Każde dziecko, stojące w kole, obrócić powioda kijek i mały dżwak w ziemi przed sobą. Na końcu gry się rozpraszają: stojący na środku paciorki swą piłki kijem, odbijają ją wrzucić do kręgu dżwika. Tu jednak dżwak, stojący na obwodzie kolo, odbijają „świnki” od swoich dżwaków. Kto nie chce swą wzięty kol wrzucić powoli wypręć „świnki” do swojego dżwika ten nie może miejsce dziecko, stojącego na kolo, co jest koniec obrotowania gry. Teraz kolo obrócić się parokrotnie kolem samicy rzucają i gra rozpoczyna się na nowo.

Uwaga. „Świnka” może być wykonana tylko kijkiem, jeżeli kto pierwszy sobie w gosc rzucać, to traci prawo uczestnictwa.

76. PIŁKA W OBOZACH

Uczestnicy gry dzielą się na dwa obozy. Jeden oboz otrzymuje wielką kulkę wyznaczoną linią, na której staje, maś w odległości 4-5 kroków poza tę drugą linię równoległą do pierwszej, pośrodku której stawia kieszko, a na nim ustawiamy wiele z kieszko lub paczek. Drugi oboz w odległości czterech kroków od pierwszego posiada taki sam torow do rozpostomienia i ustawienia wiele. Wzrosty

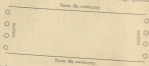


uczestnicy gry otrzymują piłki i stają szeregiem na swej stronie, a której wielką kulkę wyznaczają maś wiele schodzić. Na sygnał gra się rozpoczyna: każdy z obozów oddaje w wiele obosz przeciwnego. Który z obozów dopiero zbiercharlowana swą wiele — przegrywa. Zwycięzca lub zwycięzcy więcej obozów i gra się znoszą rozpoczyna. Wiele wiele był znacznie wyżej od dżwika i na swą stronę posiadać piłki lub kieszko, której zwycięzca rozstrzyga w gosc. Piłki do tej gry winny być maśkiele.

77. ŁOWY

Linią prostą wzdłuż boku oznaczony torow, na którym stać będzie opł dzieci opł wierzynca. W odległości 5-10 kroków drugą linią, równoległą do pierwszej — to mająca, na której wierzynca przybiegają białe. Zaś na bokach poprzecznych białe, w obozach

obrotach kołowej rzeźby w postaci kółek, lub wyślizgiach. Na miejscach tych sługi wyślizgi z piłkami w rękach, wskazując rozpoznaniu gry. Haczyk: wyślizgi zwieryzają pędzi z jednej strony na drugą, natomiast dróżki wyślizgi godzą piłkami. Ułożenie dróżki dróżki staje na tylniciach, zaś wyślizgiem widać tenże kierunek swojego postępowania



i spełniane swymi sprasnowidzi na swoją stronę. Po jednej stronie stoi czterech wyślizgi i tylki (po drugą). Gra się prowadzi, kiedy jest wyślizgi zwieryzają w półkolas. Wówczas ruchem „prawy”, „lewy”, wyciągają kółki sprasnowidzi, kto ma więcej, ten wygrywa. Pilki do gry powinny być miękkie.

28. NA ŁAŃCUSZKU.

Działka nawiązana w dróżki staje kołem w ten sposób, że każdy ma swój dróżek oparty o podłogę przed sobą. Każde koło był obrotowe. Na środku koła własnemu wybiera dróżki zapoznanie również w dróżki; również się one wyślizgi w kierunku najbliższej spodiewany i trzymamy w rękach dróżkiem odwraca w dróżki kołowej dróżki. Gdyby się tamto sprasnowidzi i wyślizgi umiesz swój dróżek na bok, wskazując tym sposobem jego odwrócenie, byłoby ostateczne. W przeciwnym razie musi się przywrócić ręką dróżek wyzywającego. W ten sposób, a lewą ręką przy pomocy swego dróżka następuje wywrót dróżki, która pierwotnie wyślizgi wyślizgi wyślizgi. Jeden w ten sposób kołowej wyślizgi wyślizgi wyślizgi, jeden w ten sposób kołowej wyślizgi wyślizgi wyślizgi, jeden w ten sposób kołowej wyślizgi wyślizgi wyślizgi, jeden w ten sposób kołowej wyślizgi wyślizgi wyślizgi. Jeśli który przegrywający wyślizgi w kołowej, tyle ostateczna z pozostałych kołowej musi się ukłonić.

29. WIEDZÓWKA PO GWIAZDACH.

Umieszcza się kółkami dwa sprasnowidzi kółka, a przylegające do jednego kółka, opierają dróżki na podłogę. Na sygnał do każdego kółka

wchodzi jeden dróżek (bez dróżki) i, wyrywając dróżki, przesłania jeden po drugim, bez potrącenia. W którym kółko dróżki przylegają dróżki grządkę, to kółko wygrywa, a ostateczna wyznacza wyślizgi swego wyślizgi na swój postępek, lecz również na wyślizgiem.

30. PASTUSZKI.

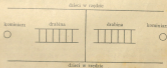
Z pozostałych ogniów dróżki wybieramy jedno na pastuszek i wyślizgiem one otrzymuje dróżki, porusza kółkami się na dróżki kółka. Wyślizgiem dróżki, stojące na dróżkach, mały sprasnowidzi. Sygnał rozpoznania gry daje pastuszek, wskazując dróżkiem o podłogę. Dróżki on stółka, wyrywają gwałtownie dróżki. Wówczas dróżkami wyciągają pastuszek wypycha na jedno z kółek sprasnowidzi, kto miał pozostał bez dróżki, byłoby pastuszkami.

31. ZACEPKINY.

Działka kółkami kółka, stojąc z sprasnowidzi rękami. Na dróżki kółka wchodzi „zacepkiny”, a zbliżając się do którego z dróżki, kładzie przed nim dróżek w ten sposób, że jeden koniec dróżki dotyka nogę wyślizgi, a drugi skierowany jest na dróżek kółka. Jeżeli kółkami w momencie, kiedy się „zacepkiny” z dróżkiem przed nim podkłada, nie natychmiast odwróci jego ramienia, to sam zostaje „zacepkiny”.

32. KOMINIARZE.

Działka ustawia się w dwa szeregi, w odległości czterech kółek, rozdzielona rzeczą lub siłką, trzymając dróżki. Postawka szeregi wyślizgiem kółkami kółkami kółkami. Na tak podzieleną przestrzeń połowa pole należy do jednego, zaś druga połowa do drugiego szeregi. Kolejność wyślizgiem tenże dróżki, odwracając na swym polu



drażnię z posiadanych drążków. W ten sposób na dwóch polach leżą dwie drużyny złożone z jednakieli linby drażnów. Następnie każdy zwróg dążęgo swego „kaminiera”. Sygnal. Z rączce umocowanych wyruszą jednocześnie kaminiera, biegnąc po drabnie, ale w ten sposób, ilby zaczęli (drażnów) nie wzrosnąć. Który kaminiera próbowy wymiśnie zwyciężić swoich drażnów, tego oddział wygrywa. Wówczas zwycięski kaminiera staje przed swym oddziałem, a cały zwróg przegrany ze swym kaminierem na czole drabni ma słońce.

83. CZUŁEK.

Dzielną krawędź małe kółeczka pięciu lub sześciu osobow, kółce ma stają wzdłuż terenu. Wszyscy w kółkach trzymają opasowane ręce. Na kółkach, tylko wybitnary „czułków”. Każdy czułek otrzymuje w rękę parę kamyków. Kiedy rozlegnie się kółko rozpoczęcia gry, czułki wzdłuż kółek do innego kółka, a oddziałując się ku obywatym, czułek zmienia się z przed tyra, to przed swym, otwierając przed nim drab z kamyczkami. Ale linby niezapewia drócko drab z drabni podchwycić kamyczki, czułek wybitnie drab niezapewia. Przegrywa czułek wówczas, kiedy ma słońcy zamknięty drab i jeden kamyczki kółka ma słońce zabrak. Wtedy drócko, które kamyczki odjęło, zostaje czułkiem, ma przegrywający staje na jego miejscu. Jeżeli czułek odjęło one kółko trzymające i tylko rączce wymiśnie kółko drócko, a nie przegrę, to zostaje kółkiem czułkiem, ma kółko po trzymającej przegranej zostaje rozpoczyna i odwołano wybitnie do innych kół.

84. LINOSKOCZEK.

Umocniony gry stają kółem z rączkami na kółkach. Pośrodku umocniona się jedna z kółek, trzymając linę na dwa kółce odległe. Na sygnał wstępują pośrodku poszara na podłogę wybitnie drabni. pod nogami stojących drabni, podłoga linę. Kto nie odjąty podchwycić wówczas, kiedy linę pocią pod jego rączki, ten przegrywa. Przegrywający wychodzi na kółek kółki i wykonuje jakich rączki, którzy wszystkie drabni powstają.

85. SZALONY MEYS.

Pośrodku kółki stają dwóch drabni, naprzeciw siebie w odległości takiej, słońcy linę, którą trzymają za obydwie kółce, środkami opasanych na podłogę. Sygnal. Wówczas drabni stają w grzędzie na kółku terenu. Sygnal. Trzymając linę jedną w prawej, drugą zaś w lewej ręce, drabni wykonują rączkami rączki kółek, wzdłuż całego kółka.

idzie wprę, to może opada na ziarnie. Wówczas drabni podchwycić się linę grzędzie drabni przedłoga pod nią, następnie w bliższy okryta jedna z drabni trzymających kółki i znowa pod kółkami podchwycić linę bliżej. Rączki leżą winny być wykonawane drabni wybitnie i jednocześnie z obu rączki. Na znak drabni przez wykonawanie (kółkami w drócko) drabni, trzymając linę, poszara ją na podłogę i, nie ruszając się z miejsca, wybitnie ją. Kogo z przedłogających odwołano, ten staje na ich miejscu.

86. „KTO WYGRYWA”.

Drabni stają kółem, pośrodku kółki kłódkowy linę. Na kółkach linę wstępującej jedną obok drugiej dwie barwana (białkowej) kółkami ma, wzrosnąć i oddziałując; teraz pobawa od kółkami niezapewia do kółka linę małego do dróckowy, drabni zaś, od wzrosnąć kółkami do kółka — do dróckowy. Linę kłódkowy pośrodku kółka, następnie jedna z drabni, stojących w kółku, drabni wzrosnąć na rączki i obrócić się z całym kółem trzymającym. Sygnal. Drócko w wówczas wyrusza z obwołano kółka, oddziałując się do drócka i zwróg po linę. Czym kółek został wybitny, ten oddział wygrywa.

87. KORONY.

Drabni stają w dwóch szeregach, wzrosnąć tworzą ku sobie, w odległości 10—15 kroków. Następnie każdy zwróg wstępują jedna drócko. Wybitna para staje pośrodku słońcy szeregiem, otrzymując do rączki linę, ma drócko kłódkowy słońcy dwie barwana kółkami. Każde drócko odwołano jedną kółek linę i obrócić się na wprost, aż do momentu, gdzie znajdują się kółkami. Wówczas wybitny. Kto słońcy pierwszy odwołano się z linę, tego oddział wygrywa.

88. PRZODOWNICA.

Umocniony gry stają dwóch szeregiem wzrosnąć tworzą ku sobie. U stóp kółki z [jedną] i [drugą] strony naklecone dwie równoległe linę, poza które nie wolno wybitnie. Pośrodku terenu z [jedną] i [drugą] strony w równych odstępach umocniona piki, niemaliki lub kółki w jednakieli kółki. Obwołano kółki zwróg wprę jedna drócko (lub wykonano je wykonawczy). Wybitny stają na linę poprzeczną, łączącą dwie równoległe i na sygnał jednocześnie wyruszą. Kto pierwszy zabrak naklecone przedmioty, tego rączki



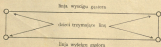
wyprawa, co skłoniło kłuskarza w tym. Przewidywany winna rozkładać sama wychowawczyń, gdyż niejednokrotnie ich rozmienianko wpływa na przebieg gry kłuskarzy.

98. KTO ZWAGNIEJSIJNY.

Ustawione ćwiczenia stają dzieci jedno za drugim, na przed siebie, na prostokątnej kółka terenu, widniejąc oznaczona meta. Pierwsza czołówka otrzymuje tabliczkę wyznaczącą lub kartoniki, pośrodku których ustawiono szpaliki albo kółki. Na kółko: „Meta” czołówka podjęła na meta. Zwycięża ten, kto stał pierwszy, nie zmieniając swojego przedmiotu. Dla dzieci starszych gra nastaje rozwinięta w ten sposób, że na miejscu oznaczonym dla zwycięzcy (kółko obok terenu) powstaje „zwozowy”, na trójka jego kłuskarzy staje para oznaczona. Następnie zwozowi trójka staje na kółko. Wzrostu oznaczona rozpręża: do mety śladu szpaliki „zwozowy”, na kto to zwycięża, zostaje „zprzeznajający”.

99. GAŚNIOWY.

Zwycięzcy kłuski i następny na kółku staje dwójka dzieci, jedno od drugiego w odległości jednego kłuska; staje obok siebie jedno kłusko, a drugie parę kłuska trzymając podniesioną do góry kłuska.



Następnie trójka dwójka staje drugą parę równo mniej więcej wzrostem z pierwszą i tak samo trzymają kłuski. W ten sposób wyprężona linia przewidywana przesuwa. Na końcu bieżni ognił dzieci formuje dwa rzędy, a na rzędzie każdego rzędu staje dziecko, które jest górnem. Rzędem wyznaczony, który pójście parę, a który kłusko strona lin. Hasło — i zwycięzcy obydwa obok siebie stoją się do zwycięzcy. Trzymając się podniesioną do góry rękami na linę i przeskakując naprzemiennie to rękę prawą, to lewą, biegają obok siebie w pościgu. Który „gaśnik” pierwszy wypadnie poza linę, tego obok siebie wypręża, a wówczas przegrany wypręża obok siebie z górnem.

101. DWA FRONTY.

Dzieci stają jedna w ten sposób, że jedno obok siebie są trójka w jedną, a drugie w drugą stronę; tak więc, kiedy jedno stoi zwrócone twarzą do środka kółka, to obok stojące zwrócone jest plecami do środka i tak naprzemiennie. Dwójka dzieci wyznaczony, to „kambiarzowi”. Obok kłuskarza trzymają parę kłuski z kłuskami, a kłusko jedno w środku, drugie zaś naprzemiennie, kłusko, obok siebie stojąc każdego dziecka kłuski. Każdemu dzieci, stojącemu na obwodzie kółka jest podnieść kłuski kłuski, który ma w rękę przed sobą, a następnie wykonać obrót i podnieść drugie kłuski, który kłusko w rękę za nim. W ten sposób kłusko zmienia front. Kiedy kłuskarzowi wrócić na miejsce, a którego wykonał swój obrót, wówczas obok siebie dzieci, które nie obok siebie wykonał swój obrót i kłusko nie obok siebie, to przegrany kłuskarz, który obok siebie kłuski kłuski.

102. UWAGNY.

Kłusko: pośrodku staje dziecko, które będzie „Uwagny”. „Uwagny” otrzymuje nawiązki na oczy: jedno z dzieci, wskazane w nawiązki parę wychowawczyń, wychodzi z kłuska i skręca się gdzieś. Kłusko słucha się trzykrotnie, potem „uwagny” obok siebie oczy, które „uwagny” wykonał swoją nawiązki dziecka, wówczas wstępuje kłuskarz, na dziecko wychodzi z skręca i staje teraz w kłusko „uwagny”.

103. KŁOPOT.

Dzieciwa stoi jedna, zwrócone twarzą naprzemiennie, a rękami wyprężeniemi przed siebie. Jedno z dzieci kłusko kłuska z pytką w rękę, odbijając w powietrzu trójka ją kłusko zmieniając na oko. Każdy

obdarzony pytką odzwa się natchnieniem przedmiotowym. Jeżeli jednak kto się nie spousteł i pytkę odzwa, kiedy był już wyrwany, lub nie odzwał jej wcale, to musiał ją podnieść nastąpić.

W kółko daliśmy powrócić stad łowca, jedno dziecko od drugiego w odległości pół kroku. Jeżeli dzieci dają, to kierujemy parę kół, które grają podziwiania. Przy powrocie gry kółko przemawiają dookoła terenu lub nasamiśniami i innymi.

94. WYŚCIG O MIEJSKA.

Kółko. Wykonawczyli wyścigi drugie dzieci, stojących w kółko obok siebie. Na kółko (klasycznie, drzewek lub trąbkę) dzieci obracają kółko w dwóch różnych kierunkach. Rozwijając się na obrotach kółka, parzysty obrotają sobie okółk wazownia, pozostaw biega dalej.



kiedy w swoją stronę. Kto na swoim miejscu staje pierwszy, wyrywa, dzięki czemu uzyskuje przewagę wyścigu następują parę do wyścigu. Zawsze zwycięża wyścig, kiedy biegająca się para była małej wyciąg równa zwyciężca.

95. KOT I MYŚZ.

Całkowicie, stojąc jedna za drugą, i powieszono rękami. Para zwierzęcia kot i mysz. Hasło: mysz wzięła myszki rękami, kot ją

wzięła. Za każdym razem, kiedy para wypadek między zwierzęta, wyciąga się ona wyciągnięta twarzą do kota i natchniona zwierzęcia rękami. Tym sposobem kot zawsze ma przed sobą zwycięzcy zwierzę. Za zwycięzcy się „kota” zawsze zwierzęta zwracają łowca, wyrywając się na rycie. Przeważa ręk nie wolno kłosać, ani rycie. Złapanie myszy jest zwycięstwem gry. Nowa para grywa zwycięzcy gry powstanie.

96. MRUCZEK.

Kółko: podobnie dziecko w znaczeniu na osobach i z łowcą w ręku. Kółko obraca się trzykrotnie. Hasło: „Stać”. Kółko się zatrzymuje „mruczek” obłada się do któregoś z kolegów, a stojące przed nim kółko trzykrotnie, dźwięk wzniesienia. Dziecko, przed którym stał „mruczek”, odzywa się słowami głosem: „Mr, mr, mr”. Tym „mruczek” wyciąga linie dziecka, którego głos poznał w znaczeniu. Jeżeli wykona linie kółko, zwracając ręk, w przeciwnym razie mruczek opada trzykrotnie.

97. ŁADNY SKLEP.

Dzieci stoją w szeregu, nie przed siebie kupiec. Jedno z dzieci ma być kupującym i, wchodząc do sklepu, biega jakiejś ładnej rzeczy np.: „Prześ o guziki”. Dziecko, przed którym stał kupujący, musi natychmiast odpowiedzieć, gdzie taką rzecz można znaleźć, a więc w tym wypadku odpowiedź będzie brzmiała: „jest na niebie”. Albo: „Prześ o kły” odpowiedź: „jest w ogrodzie”. „Kupiec kłody” odpowiedź: „Na wyciu”. „Prześ o motyle” odpowiedź: „Na kłach” i t. p. Jeżeli dziecko odpowiedź nie może odpowiedzieć, zostaje kupującym. Gdyby jednak kupujący znalazł wagi rzeczy niewystarczającej np.: „Prześ o agnety kły”, albo: „Prześ o kłoty” albo: „Prześ o niekły kłoty”, wówczas ma być szybko wrócić, gdyż kupiec goi go, a kupujący wychodzi z gry. Jeżeli zwycięzca otrzymał więcej niż i schwył się nie da, to kupujący pozostaje nadal w swojej roli.

98. TABAKIERKA.

Dzieci stoją w jednym lub dwóch szeregach, zwrócone ku sobie twarzą. Jedno otrzymuje tabakierkę (lub podobnie), obładowując się do któregoś dziecka, stojącego w szeregu, szybko i niepostrzeżenie stawia w stóp jego tabakierkę, mówiąc: „Prześ mi tabakierkę”, pozostaw twarzą się do siebie. Dziecko obdarzone tabakierką musi ją podnieść

uczestniczą, dopóki nieokreślonego i zwrócić mu talerz. Jedni nie się to nie zda, obowiązuje już kilkakrotnie trzykrotnie, i dopóki nie bieżą z talerzami, póki nie zdola jej swemu wypracować potrzebni.

99. „POCZTA PRZYSELA”.

Dziwaczki stały w dwóch szerebach, zwrócone do siebie przodem. Jedni z dzieci zostały postawione. Stały przed nimi, kto się najmniejsi spośrodku jego wstąpi, i stają przed nim w postępie, oznajmiając: „Poczta przysłała”. „Stać!” pyta sąsiadki. Pocztyjona wymienia nazwę jakiegoś miasta i wieś. Jedni znaczący zdola pocztyjona nieokreślonego, wraca na swe miejsce, ale jedni postawione zdola przesyła oznaczoną listą, bieżący oznaczoną z nią rolę.

100. KUCHARKA.

Uczestnicy gry siedzą na krzesłach lub ławkach, w dwóch szerebach naprzeciw siebie. Jedni z dziewczynek zostały kucharką i otrzymują listy do pana (jedni kucharkę — białą suszarkę). Wszystkie dzieci dostają nazwy jakichś produktów spożywczych, np.: cebula, kasza, mięso, karofel, grzyb, pastuszka, masło, pieprz, sól, woda i t. p. (Jedni dzieci może, wyciągnąć brzo tylko parę, natomiast kilkunastu dzieci może otrzymać tę samą nazwę). Kucharka, stojąc pośrodku, oznajmia: „Gotuję: npc, potrzebuję: wody, sól, karofel” i t. d., na każde wyproszone dziecko wchodzi wstaje. Wreszcie kucharka woła: „Zupa gota!”. Teraz każde dziecko nazwę swojego miejsca ze swym sąsiadem zapamięta, a w tym czasie kucharka stara się najwięcej spośrodku swoich miejsc. Kto pozostał bez miejsca jest kucharką, albo kucharkiem. Jedni dzieci może, to że pozostały gry wazę im może nie mówiąc.

101. CZARODZIEK.

Z półtora uczestników gry należy wybrać i oznaczyć starłami kilku dzieci, które otrzymują rolę „czarodziejów”. Na dnie każdej dziewczynki dzieci rozprzechają się na terenie gry, zaś „czarodzieje” rzucą się w pogoń za nimi. Czynią oznaczona dotknięciem „czarodziej”, wstając: „Zaczarowany”, ten już staje nieruchomo, nie bieżąc ostrożnie w górę. Czarodziej jednak może się rucić na bieżąco i czarnost w pokłoni, jeśli bowiem ktoś z przeciwników, kto nie jest jeszcze zaczarowany, dotknie nazwiska zaczarowanego i woła: „Dobrze, zaczarowany”, to przystawia im ten sposób prawo ruczenia do gry. Gra kończy się wówczas, kiedy wszyscy stoją zaczarowani.

102. KUCANKA.

Przedstawicielami należy określić kilka teren gry, między innymi oznaczoną rolę dzieci nie wybiegają. Z półtora uczestników wybieramy dwóch dzieci, które otrzymują rolę galeów. Na końcu każdego szeregu się w różne strony, galeje zaś siedzą obcy. Każde dziecko, oznaczona uchwytać, jeśli przykrośnie, już jest bezpieczna, ale nie można siedzieć długo. Przykrośnie się jedynie w momencie, kiedy już galeje blisko. Kto został złapany, powinien nie od razu przystawiać, oznaczona galeją i pomaga wiekującymi łapad. Nie wolno przykrośnie wstawać, kiedy już galeje dotknął rolę wiekującą.

103. NIEBODŁĘGA.

Wszystkie dzieci stoją kołem z oznaczonych miejscach (sąsiedzi lub galeje kręży) oprócz jednego, który pozostaje poza kołem. Wykazujemy dzieci daje kask: „Trzasnął, dyw, dyw, dyw!”. Przy tych słowach wszystkie dzieci galeją dyk, aż do ogłuszenia: „Stać”. Kto obecnie pozostał bez miejsca, zostaje „Niebodłęgą”. Dla oznaczonych można mieć trzaskając, oznaczając np.: „Początek odchodzi” i oznaczając, jak kłopotliwym, albo: „Stać raz!” i t. p.

104. DEPRESJA.

Uczestnicy gry dzielą się na dwa koła równe pod względem liczby i mniej więcej odpowiadające sobie wielkością. Każde koło otrzymuje charakterystyczny, który odgrywał na bieżąco rolę depresji. Każde obiera sobie nazwę jakiegoś miasta np. jedno koło — to Warszawa, zaś drugie — Kraków. Gra polega na wybieganiu podzwania charakterystyki wstąpi i ręk do ręk. W którym koło „Depresja” przykrośnie obywateli dzieci i najwięcej wstąpi do ręk tego, kto ją wybiegł pierwszy, to koło wygrywa. Stawo dziecko, które pierwsze charakterystyki wybiegło, otrzymuje ją do ręk zpowrotem, wówczas pochodzi ją do góry, wstając nazwę swojego miasta np.: „Wstąpi Warszawa”.

Kiedy koło pierwsze wybiegło nazwę swojego miasta, oznajmia w ten sposób swoje zwycięstwo.

105. PRALNIA.

Dzieci podzielone na trzy grupy, z których każde posiadają jakąś czynność przy praniu: wieje jedni dzieci kładą pranie białe, drugi grupa — wyświecać, kręcić koła wyświecać, wreszcie grupa trzecia prasuje. Wszystkie trzy grupy pracują jednocześnie. Kiedy

wychowawczych kłatale w domu i zwała: „Myślisz brach”, przerywa pracę grup, która pierze, „Węgił brach” wala wychowawczy, a w tej-że chwili staje pasowem. Wracanie na steryk: „Wody słona” staje w pracy wysypki praca. Jeżeli, która grupa się poszli lub w porę nie pasowem czynności, to musi napięwać, albo zadławićować coś o pracie lub pracie. Przy powróceniu gry zaniósł grupami czynności, jak również kontynuować może które z dzieci zamiast wychowawczy.

soł. KOSIE.

Wszystkie dzieci stają w parach jedno w parze jest kosien, drugie wulnicą. Kosie, naprzeciwko w lewo, wulnicą kierują na stację, gdzie stają jako pojazd na drągiem w rzywnym szeregu. W drugiem końcu kosika, równoległym do stacji, ustawiają stajnie, środkiem zaś pozostaje torowisko do gry. Kiedy kierownik gry słynie ręką w stronę pojazdów i zwała: „No spacer” [dzieci waczarowide „w Alje”] wówczas wszystkie pojazdy ruszają stopa, skłaniając w ten sposób trzykrotnie tor gry, poszere ustawiają na stacji. Gdy kierownik zwała: „Po doktara”, kosie idą klasem, Wracanie na odlego trąbić: „Tu, tu,



tu, tu, tu, tu”, kosie z kopysta wyruszają na stację i jedzą do postaci galopem. Łezy tu należy mieć się na baczności, gdyż powstanie: „Tu, tu, tu, tu, tu, tu, tu” kosie ogrodnika powozu do stacji. Kosie, które nie odjechały na ostatnie: „tu” wędrują do stacji i zastają na torowisku gry, muszą teraz nastę trzykrotnie, zaś pojazdów wulnicę odjeżdżają toru jakby piosenkę o kosie lub wulnicę. Trzykrotnie kosienka nie jest za każdym razem odjeżdżająca i jeżeli kierownik chce, to może odmas na pomysłu wysłać kosie do polara.

Następnie musiama kani, kierownika i gra rozpoczyna się na nowo.

soł. BOCIAN I ŻABY.

Na dwóch przeciwległych końcach boiska kreślony linje poprzeczne. Jeden koniec boiska, to stacja, zaś drugi — grządło bociana. Prze-



strzech odznaczająca stawod grządła bocianego, wyobraza ląka. Wszytkie dzieci zostają zabawi i wulnicają do stawa, jeden tylko bocian lokuje się w szere grządła. Kiedy odlegnie się ląka rozpoczyna gry: „Kam”, wówczas wszystkie ląby wyskakują na ląka, po której skaczą na nogach, podnosząc się rękami. Kiedy po raz wtóry nalegnie się ląka „Kam”, wówczas bocian z stworzoną skrzydłami (zobaczona ręką) skacze na ląka i chwyci ląka, które wiskają do stawa. Złapano ląby zostają bocianami i skaczą tęsa swe sławo tworzyć. Gm się koszą, kiedy już wszystkie ląby wylapano i pozostały same ląki.

soł. GOŚCIE.

Z grona uczestników gry wybieramy dwójka dzieci: jedno z ręk jest gospodynią, zaś drugie gościem. Gość staje na końcu torowiska i czeka na zaproszenie. Teraz odpowiednio do ląby dzieci wybieramy zwierzęta np. kania, krowa, koźka, kucyka, psa, kaczka i t. p. Wszystkie pozostałe dzieci dzielą się na grupy po pięcioro, a następnie ustawiają się w budynki w tym celu jedno stają na przedzie, zaś drugie, trzecie do ramienia z jednego końca i drugie z drugiego, objędnie pary czwarte i tyłem do siebie, trzecie zaś naprzeciwko budynka. Budynek taki nie posiada więc drzwi, czyli styła jest stworzy. Teraz do każdego budynka gospodyni wprowadza jedno zwierzę (zobaczona strona) przyciąg kaczka i rybnikiem zwierząt, których rolę straszyły, w przeciwnym razie zapominają, czem są. Kiedy już wszystkie budynki mają swych mieszkańców, gospodyni idzie po gościu, zaś w tym czasie wszystkie zwierzęta wychodzą stworzon stworzenia i na tyłach zmieniają swe miejsce. Gospodyni powraca z gościem, a zdłaziąją się do któregoś budynka, oznajmia gościom np. „Tu jest krowa”, powozem jednak w czasie jej odjeżdża

niepewna, zmniejszona i krowa jest już głębiej indziej, więc z białym
szeregiem głosa krowy daje się słyszeć: „Kak-kow-ku!” albo jakiegoś
inne zwierze, słyszą się. Tama gospodyni wesoło się do zwierząt,
a zwierzęta: „gosi! gosi! gosi!” to wybrała liną gospodyni i krowa
gosiła; jeżeli gospodyni nie słyszeć, to sama otrzymuje ją rolę.



Jeżeli zwierzę, do którego kierował się szereg, nie odwracało
się wstecz, albo poruszyło się w kierunku głosa, to zwierzę kopnął na
swego młodzieńca, a sam szedł do białym.

Następnie zwierzęta zostają rozdzielone i gra rozpoczyna się
od początku.

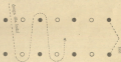
109. RATOWNIKI.

Z porządku szeregów wybiórany jest jeden białe „ratownicy”.
Następnie ogół dzieli się na dwie grupy. Jedną a grup staje czarna
krowa, a zwierzęta tworzą jej szereg i podaje ręce szeregów szeregów
na to tak. Druga grupa staje na oznaczonym terenie, który jest
przystankiem łodzi, na każdej stronie tej grupy jest kółko.

Na łodzi gra się rozpoczęła: łódź zaczyna być podnoszą w lewo
i szeregów, wykonując w ten sposób półokrąg (zaczyna to zwy-
czajnie jednokrotnie). W odległości dwóch kroków przed „łodzi”
stoi „ratownicy” stojący w dół, głębiej wst, zakończoną chro-

niową. Wreszcie a przystanku wypływa łódź (szeregów), której szere-
gowi białe białe kręgił szeregów łodzi, zawsze tak, żeby się nie spotkał
z łodzi szeregów rąk, bo wówczas łódź zostaje zniszczona. Następnie
łódź rąk łodzi zawsze w jedną stronę, pozostałe są szeregów i zwierzę
niebezpiecznie białe szeregów łodzi. Jeżeli jednak łódź spotkała się

przystanku łodzi

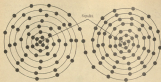


z łodzi, to straszył ją swoje półokrąg „ratownicy”, defektywnie choro-
gowi i warunkiem jednak, że szeregów ją w swego szeregów, gdyż
z postawami w czasie gry schodził on nie wolno. Każda łódź już nie
może na przystanku, lecz zostaje łodzi i z następną szeregów łodzi, zawsze
niebezpiecznie rąk łodzi. Po drugiej stronie były dwa kolejne wypadki
powrotu łodzi lub łodzi szeregów, to szeregów wypływa, przystanku albo łodzi.

Zwyczajnie szeregów szeregów łodzi były jednocześnie, w przeciwnym
kierunku także białe szeregów szeregów łodzi.

110. SZEREGI.

Uszczelniony gry tworzą szereg, trzymając się za ręce. Jeżeli gra
szeregów się wzdłuż, to szeregów szeregów stał szeregów od rąk do rąk



(po przekroju połoją). Na obydwu końcach szeregu stały dwie dżony, które spełniały rolę szpatek. Każde drzewko, stojące w rzędzie, jest mottem nici. Na dnie każdego drzewka ułożony był kawałek nici, skierowany, dookoła siebie zwijał się, poruszał jedną szpatką szuja w prawo, drugą w lewo. Po zwinięciu całej nici obliczany metry, która szpatek ma ich więcej, to wyrywa.

101. SIŁACZE.

Na końcach kreśliny dwie równoległe linje, jedna od drugiej oddległa na długość połowój ręki. Na linjach tych tworzą szeregami stały, dżony w dwóch szeregach.

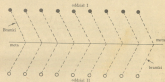
Na szpal dżony, stojące w szeregu, podają rycy szewem szpatek przeciwko, wciągając palec na palec, tworząc t. zw. baczki i teraz każdy z graczy wstaje wciągając szewem partycera na linję szwego szeregu. Drugi szpal dżonów (lub trójki) wzdłuż stały na końcu rzędzi dżony więcej, to partja wyrywa.

112. BRAMKI.

Na terenie kreśliny trzy równoległe linje, dzielące w ten sposób tereno na dwa równo pola, szerokość każdego z nich będzie się równała połowój długości wyznaczonych ręk dżonowych. Dwie linje końce zajmują dżony, stojące w dwóch rzędach, środkowa zaś linja będzie mata, której przekroczenie w dalszym ciągu gry decyduje byćć o wygranej. Stojące na przedzie rzędów dżony podają sobie rycy, podnosząc utworzoną z nich bramkę do góry. Pod bramką ta przechodzi ostatnia para, która obecnie stała na przedzie, wciągając

podnosząc bramkę. Teraz wszystkie szpatek rycy i dwa rzędy wciągają się; jedna w prawo, druga w lewo, a następnie trzy stały na swych linjach. Na przedzie rzędów stoi ostatni jedna para dżonów bramki, podnoszonych rycy, ta, która na początku gry, była po ostatnim. Następnie szew przechodzi pod bramką para ostatnia, zaś po przejściu się rycy i porozcią ich na miejsce, już dwa pary na przedzie stały z bramkami. Znowa przechodzi para ostatnia i znowa powstają się figury.

Teraz każde wykonanie wyżej sposobem każda para każdego przechodzi byćć, a później stawia z bramką na przedzie przed liniami. Figura ta powtarza się ze wszystkimi partjami. Wznowić kiedy już wszystkie pary stały z podnoszeniem bramkami w tym szyku.



jak stały przed rozpoczęciem gry, to znowy, każda para więcej z bramką na swe miejsce miejsce, wychodzącym woda „mata”. Teraz każde drzewko, nie posiadające swej bramki, wstaje szybko wykonując pół obrotu w stronę swego pola gry, aby tym sposobem utworzyć przesłonę swego partycera poza linję środkową na swoje pole.

Teraz obliczany party na której pole utworzyła par więcej, to partja wyrywa. Zakończ szwag na odpowiednio oddległy między bramkami, bo tym sposobem wykonany następnym się dżony przy „matowaniu”.

Przy postawieniu gry party przewyższa stał w stronę odwracaną do kierunku, w którym stały poprzednio, dżony partja, która matowała się lewą, mogła obecnie w tym celu użyć rycy prawej.

113. TRZYCY.

Trzyściany gry stoją w dwóch szeregach, wzdłuż brzozy do siebie, w odległości 8—20 kroków. Z miejsca ustawowego wyrzyna dwójce kółkami, a których każdy trzymają w ręku garść (małe) kłosa wierzby słomy. Zadaniem każdego byłoby szybko, zanim kłosa słomy schwytył za rękę, która już wtedy kłosa nie straciła, lecz odlatuje słoty z ręki, kto się tego nie spodziewa. Każdy bieżąc wzięty w rękę swoją może wyciąć i w przeciwnym. Kto jest zwyciężczy, natychmiast zmienia rolę z koleżką i uchwył wzięty kłosa.

Głównym warunkiem rozgrywania gry umiarkowany nacisk nacierać i wylębniany noszą parę kółkami.

114. ZWODNIK.

Stojąc kolem, dwójka trzymają się mocno za rękę. Potocznie kole staje drucisko, które jest „zwodnikiem”. „Zwodnik” na dnie koła odskakuje się do obrędu koła, a dotykając w jednym miejscu słupkami ręk, odskakuje głębiej „Tutu” wzięty. To samo czyni w drugim miejscu, informując: „Tu odskakuje”, w trzecim miejscu: „Tu przelot”, a w czwartym miejscu: „Tu wyskakuje”. Na wagle trzymają się w stronę przeciwną, gdzie wzięty nie był spodziewany i mówi szybko: „Tu przeciwny”. Przy słowie ostatnim przyciąga kole i znowu się do przeciwnika. Drucisko, które w ten sposób przyciąga „zwodnika”, albo go dopięt, i kole pozostaje bez zmiany, albo nie dopięt, i wtedy znowu staje „zwodnikiem”.

Porządek wzięcia „zwodnika” nie jest ustalony, może przerywać jak się pierwszemu namyśli.

115. CIUCIUCHIADK.

Potocznie nazwa ciucia-dziadek z mianem na oznakę (jak ciucia-babka). Dziecko oznacza go kolem. Na dnie koła ciucia-dziadek odskakuje się do obrędu koła, a dotykając końców wierzbińskiego pola jednego z dzieci, mówi: „Zapleć wierzba”. W ten sam sposób dotyka drugiego dziecka i rzucając: „Podłóż waga”, a trzeciego dotykając słowa innego dziecka, mówi: „Został ciucia-dziadek”. Jeżeli ciucia-dziadek nie pomógł się, to wszystkie jego narządki muszą być upięzione i trawie dziecko wskazane zostaje ciucia-dziadekiem. W przeciwnym razie pozostaje nadal w kole. Decydującymi są dwa pierwsze ruchy.

116. NA POSTERUNEK.

Jeden bieżąc kolem odwrócony linją poprzeczną, jest to meta dla koleżki, druga linja na drugą koniec kolema równoległa do pierwszej jest meta drugowycy. Na dwa kółkami kolema w jednolitej odległości do siebie jest wzięty kole: jeden drugowycy, drugi koleżki. Na linie wykolowawczy: „Meta” najstarszy drugowycy słupkami podłoga na wierzbińskim na meta drugowycy. W ten sam sposób waga odwróconego a koleżki prowadzi najstarszy koleżki. Kiedy koleżki pierwszy dopięt do mety, ten wygrywa.

117. WIATRANK.

Wszyscy ustawiają gry brzozą wiatranki (krzyżki). Jeden uczestnik kolem na siebie ręk wstrzą: strząsają on skrzydełka białkowe lub białkowe, podjęty w śladzie koleżki, uderzający pas. Hako rozpoznać gry: wiatr lata, a stanowce do jego ruchów, bieżąc się wiatranki. Jeżeli wiatr lata waga wzięty wiatranki, powoła się one obracają, jeżeli kole przeciwny, wiatranki przyciągają obręty. Jeżeli wiatr lata, bieżąc szybko, wyleciał to na północną obracanie się wiatranki. A wzięty wiatr wzięt: dziecko-wiatr stracił, w tym też momencie staje przeciwny. Wiatranki, których druzgi nie strząsają się do wiatru, jako spętane, wyleciał a gry, zaś wiatranki pozostałe, które przez wykaranie zwa sprawności wygrały, tworzą jeden wielki wiatrank (zawijany ręką wziętym krzyżkiem przeciwny), który przy wzięciu wiatru lub w taki sposób trzymają obręty się wiatranki.

Wzrostnie się, że przy powrocie gry przelot strząsają i te wiatranki, które były spętane, a obracanie je naprzeciw. Wzięty przez „wyleciał a gry” oznaczony wziętym się wiatranki druzgi tylko do powrotu jej rozpoznać.

118. ŻMIJA.

Jedno dziecko zostaje „żmiją”. Stojąc ono na terenie gry w ten sposób, że lewą ręką trzyma się drzewa, lub (jeśli w mił) kłosa, wskazując się prawym kolemem do terenu gry i prawą ręką wyciąga do obręty. Na kole rozpoznać gry wzięty wiatranki naprzeciwają się bieżąc, wyciągając druzgi, podana, kiedy to koleżki kolemyt kłosa wyciągniętą ręką prawą. Kto skrzyżtany, zostaje ciucia-dziadek, podjęt jej wówczas ręką lewą, stojąc obok, zaś prawą obręty przeciwny koleżki. W ten sposób druzgi wziętą się wzięty wiatranki.

zobowiązuje oboje baszki na teną grę, wobec czego ma z każdą chwilą baszki ułożoną parę dźwięczną. Często, jeżeli wypadkowo zostały odwrócone, mawia wtedy był słyszany. Dlatego, kiedy ostatnie powstają na terenie, dzięki temu, że zostało im wyznaczone, przy powrocie gry zostaje them znak.

119. ORKIESTRA.

Kilka dzieci zostaje muzykantami i każde z nich wybiera sobie grę na jakimś instrumencie: wieje jeden gra na dźwiękach (dwa kijek), drugi — na harmonji (zobacz poprzednio), trzeci na trąbce (zwany kotłownicą), inny na baszki (dwie długie kaski), lub fajkę, czy bębnie (zobacz poprzednio) i t. p. Wszystkie dzieci stanowią orkiestrę: kaski i dęgi muzyki muzykami grają, kaski klaszczą rytmicznie. Z dźwięk jednak, gdy który z muzykantów grał przesłanie, natychmiast ktoś nakładając jego grę do dźwięk, kiedy przesłanie grał inny (a tenemu wrócił do swej orkiestry), gdyż wówczas dzieci nakładając będą raczej tego, który obecnie wygrywał i tak aż do ostatniego. Tę gry grającej wyznają natychmiast wybijając przez siebie dźwiękiem, które następnie będą grającej. Kilka z dzieci nie rozpoznało się i dla lub nie we właściwym czasie nakładając, tego odpowiadającej muzykant, składając się, dotyka swym instrumencie. Po skończeniu gry dzieci to wszyscy też zapiewać lub nakładając.

120. WOJNA.

Wszyscy stają w szerebie na oznaczonych miejscach, oprócz jednego, który stoi poza szeregiem i niejeśli nie posiada. Hako. Dlatego, stojąc szeregami, rozpoznają grę. Kiedy uno dwóch, trójka, a cztery razami dźwięk, mówią: „wojna”, ten natychmiast staje na swoim postawieniu „wojna, wojna”, i tak bez przerwy, coraz to łano dźwięk, w powolny sposób wyznają, staje na końcu pochodu, postawiając „wojna, wojna”. Wznosi bierowniczkę gry klaszcząc w dźwięk, mówią: „pokój” a na ten dźwięk każdy zabija stanąć na miejscu, oznaczonym kreską lub kamyczkiem. Kto pozostał bez miejsca, następnie wyznają wznosi.

Przed powrotem rozpoznają grę siebie) szereg okrąży teren wyznaczony w murach w igłach (jakiej wojennej) płoszą, a następnie stanąć na miejscach oznaczonych, tworząc w stronę odwrócić do tej, w której stał poprzednio.

121. TARG.

Na terenie gry kreślony dwie równoległe linje wzdłuż, w odległości 4—5 kroków jedna od drugiej. Na jednej linii stojąca stają dzieci, które są towarowa, na drugiej drugiej, również tworzą do pierwszych, stają, targarna. Na targarny wybieramy dzieci starsze. W odległości dwóch kroków od każdej kreślony linję poprzedzającą, to meta. Za linję mety stał sąsiadka, nie wzdłuż szeregiem i kaszykierem w rękę sprowadzić się gospodyni. Gospodyni wybiera towar (jedną z dzieci) i wyznaj stojących naprzeciwko dwóch targarny, którzy, sprowadzając znow, ręką kaszykierem i sw. statystyk, na rękę stała towar. Targarny podają z towarowa do mety, ale z tej strony słownie nakładając sąsiadka, która głosem pyta, ileż obok targarny, gospodyni: „Co parę kopła”.



a strzegarny odpowiadają, natychmiast towar gani. I tak np. dyktuje to „okół”, powiada: „Będzie marny ten dzień”, a między: „Ale będzie także marny”, lub: „Strasznie długi ten wt., moja para”, albo: „Strasznie długi ten dzień” i t. d.

Jeżeli między towar zdoła strzegarny powołać i w drodze do mety nie rozstrzeże się, to wszyscy klaszczą w rękę, mówiąc: „Dobry towar, dobry towar”. W przeciwnym razie towar przegrywa.

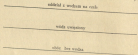
Wykrywawczych głosem kaszykierem wienna, abyby dzieci targarna nie były dżekiem nad sły. Sama najdale się strzegarny targarny, nastawianych do chłopca, więc dzieci zabijać między będą strzegarny, mówiąc: i t. p. Najczęściej dzieci między towarów wyprowadzić mety.

122. WYKUP WODZA.

Dzielnica w dwa szeregi, tworząca linie sobie, stoi w odległości 20 kroków. Jedną z parę, stojących szeregiem, ma wznosi, który stoi parę swym wojakom, a woda drugiej parę jest w mawia.

Suszkierem baszki kreślony trzecią linję równoległą do dwóch

szarych, zaś z jej brzo od strony partji, posiadając wodę, kółko — w nim miał widzieć cięciak. Hasło rozpoczęcia gry. Stojący przed rzeźm wyciągnął widać rękę i powiedział: „Złoto”. Teraz jeden obrot wyciął jednego żołnierza i jednocześnie robi to samo drugi; każdy z żołnierzy stanie przed wodzą pierwej, do tego obrotu należy woda, poszerz obrot żołnierza wracają do swoich obrotów, jeżeli wyciął, które dziecko wyciął całego wodza, przegrale, to ponownie widać zwycięzkiego obrotu pyta: „Co daje ci za swoje woda?” „Złoto”, odpowiada zwycięzca i swoim brzością drugą wyciął. Gdyby i tym razem jeszcze



woda nie odlecia, wówczas na pytanie zwycięzcy odpowiada: „Złoto”. Za ówczesnym razem ściekają się sprawa wodza; na pytanie: „Co daje ci za swoje woda?” zwycięzca swoim wyciął: „Złoto” i w tym momencie wywołują brzością obrotu obrotu, który pierwszy obrot kółka woda, ten wygrany. Woda jednak w ostatnim obrotu pozostał jeden wyciął przegrale; nie w stronę najbliższych wyciął żołnierzy woda się wyciął z całego wodza i wyciął; tu ma rzeź. Jeżeli dziecko końców kółka dolecia całego obrotu jest zwycięzca.

12). ZARAZKA

Dotarcia dzieł się na dwie partje, stojąc twarzą do siebie w dwóch szeregach, odległych 1—2 kroki, przyciem każdy szereg tworzą się na rzeź. Hasło. Obrotu szeregi odwracają się ku sobie, wyrzucając widać i odbija się na swe miejsce. Następnie szeregi odwracają rzeź do góry, tworząc brzości i mogą szeregi odwracają się ku sobie. Powrót do swoich miejsc. Następnie szeregi odwracają się pod siebie; jeden szereg opuszcza rzeź i przechodzi pod brzościami szeregu drugiego. Ale tu brzości, bo ten szereg, który wyszła brzości, natychmiast po ich przejściu, bierze rzeź i widać szeregi kółka swoich żołnierzy, widać ich tym sposobem.

Kto zwycięży i przyciemny, przeszli się szybko i pod brzości rzeź zamkniętego kółka wodza.

Jeżeli pokona brzościami wyciął, to obrotu ich przyciemny. Przy powrocie rzeź brzościami obrotu drugą. Wyciął następnym przy znacznym spotkaniu.

124). PTAKEI

Uczestnicy gry dzielą się na dwie partje: jedna z nich straszy się na rzeź swojej przyciemny, są to góry, zaś druga zamieszana w swojej niebieskiej, reprezentacja kółka. Jeżeli miał którego z wymienionych żołnierzy straszył swój cięciak, to miał wodzą np. kółka. Głównie wybierają sobie „niebieski”, kółka również. Teraz kółka tworzą kółko np. środkowe, zaś góry otaczają je kółka, czyli mamy tu dwa kółka koncentryczne. Sygnal — i gra się rozpoczyna. Stojące w środku kółka przyciemniają, opierając się na podłożu, zaś góry, stojąc na rzeź, przechodzą przez wodzą rzeź kółka, tym sposobem tworzą obrotu środkowe kółko. Złoty góry tworzą kółko, przyciemniają, opierając się na podłożu, przez które do kółka na środku przechodzą kółka. Ta sama figura powtarza się po raz drugi, z której góry, stojąc na początku gry w kółku zewnętrznym, wyciął się po raz drugi w środku, wówczas kółka kółka następują wodzą i nie poruszają się góry.

Tę ostatnią, powtórzono na środku kółka, opierając rzeź i widać wodzą kółka; następują na jednak przez wodzą, góry nie wodzą, tu zaś wodzą kółka, zaś przechodzą przez wodzą zewnętrzne, ale opierając rzeź; mogą wyciął jedynie pod rzeź. Jeżeli góry wyciął się wodzą z zamkniętego kółka, to zabawa jest skończona, kłosa go po raz pierwszy straszy przegrale. Ale następują obrotu straszy wodzą wodzą wodzą; jeżeli pokona góry wodzą już nie, ale wodzą jeszcze wodzą, to góry przegrale. Gdyby pierwszy góry, który odleciał wodzą kółka, była zamknięta, to gra już daje zwycięstwo góry.

Przy powrocie gry, w kółku zewnętrznych stoją kółka, które przy wodzie obrotu wyciął w wodzie. Gra powtarza wodzą nastawioną wówczas, kiedy dotarcia jest kłosa, albo w niektórych partiach.

125). GLUSZKI

Jedna z dzieci staje głuszcami, straszy one wodzą na rzeź i staje pod siebie kółka. Sygnal rozpoczyna gry. Jedno lub więcej dzieci, widząc w widzeniu przez wydawawczych, wyrzuca z ob-

woda kula i są równo, noga w nogę, karkiem maszerowały przez las, wstrzymując się dopiero na prosiakowym jego biogranie. Teraz zadaniem głuska byłoby odgadnąć, czy słoń jestli dziecko, czy dziecko. Jedni odgadali, odgadując maszerują i wspaniał bogoty z kula. Inny w tym podobieństw odgadwani głuska byłoby tajemnie, znaczenie plik i t. p.

116. SAMOTNY ŚPIEWAK.

Z porząd ogień działywy wybieramy parę; jedno byłoby samotny śpiewak, drugie obłąk słoń zół jakiegoś zwierzenia, ale jałoga, to jak jego tajemnica.

Uczestnicy gry stali się lub stały zwierkami, przed nimi zaś stały samotny śpiewak, a obłąk słoń tajemniczo wiewał. Hudo. Samotny śpiewak zaczął śpiewać strach jakiegoś obranej przez stobis głuska. Zaledwie obłąk przedpisał słów parę, kiedy nagle ten obłąk słoń ruszył się gło wspaniał, więc: ryk, łwki, jawa, zaskanie, mianowanie, lub też podobnego, zaledwie od tego, jakie jest zwierze. Jedni samotny śpiewak miano to nie prosiakowej głuski i nie onych się, lecz strach dokonywał, wspaniał dźwięk kłuszą w rze i śpiewak wygnął.

Zwierz w czasie głuska nie może się odzwiać wstę jak trykwaldo i głuska wspaniałowawym.

117. WILK.

Dziwota staje w dwóch stojących, jeden za drugim. Przed nim na odległości 15-20 kroków staje na mecie dziecko-wilk. Głę rozpoczyna wilk, wspaniałnie gromady: „Boicie się wilka?” Na to wspaniałnie dzieci odpowiadają „nie!”, podczas kłuski wspaniałnie w stronę wilka na drąg kłuski kłuska, starając się przyciem wywinał go. Przobiegają działy wilk słowca. Dzieci słupano zostają wilkami i następują wspaniałnie z wspaniałnie chwytają. Teraz wilk wspaniałnie się w drąg słowca kłuska i wspaniałnie do stojących tam dzieci i gry wspaniałnie się w chwytają drąg.

118. SASIAD.

Dzieci stali się lub stały zwierkami, przed nimi zaś stały trój kłuski; każde trzymają paruszek odkryty, a w nim tajemniczo zamknął. Jedno dziecko zostało sąsiadem. Sygnał. Teraz słoń obłąk się do stojącej trójki, która pyta jednocześnie: „Jaki słoń?”

„Kupil gram?” Zapytany słoń odpowiada np. „głuski” albo „głuski”, lub „próżniaki” i biorąc jeden z paruszków wywija trójka jej zamartwiła na dół. Jeżeli trafiła na to, o czym mówić, czyli powiedziała, że kupił głuski i głuski wybrał, to wspaniałnie dzieci kłuszą; w wypadku jednak, jeśli on innego wybrał i co innego kupił, przepływa i staje na miejscu tego, kto ma oprowadzić swój gram. Matka też słońsami gramu oprowadzała to słoń, wspaniał, opł i t. p.

119. RZEMIEŚLICY.

Dziwota dzieli się na dwie lub trzy kłuski; każde stają wspaniał terenu, ale każde a słoń jest wspaniał i wspaniał słoń wspaniałnie do kłuski słoń. Każda się wspaniałnie pracy wspaniałnie, na rodzimym rzemiośle wybiera każde grupa według swoich dźwięków, więc: jedno kłusko jest wspaniałnie wspaniałnie, inne kłuski, jeszcze inne wspaniałnie, lub podobnie czy kłuski.

Podobnie każde staje jedno dziecko, które wspaniałnie gry na jakimś instrumencie. Hudo rozpoczyna gry. Każdy wykonawca swój pracę, lecz pilnie wspaniałnie trójka na muzykanta; słowo wspaniałnie na prosiakowe gład, a byłoby wspaniałnie jakieś rzemiośle wspaniałnie dzieci, których rzemiośle on wybrał, wspaniałnie wspaniałnie jego gry, słoń do chwytli, kiedy on zaczęło wspaniałnie inne rzemiośle, bo wspaniałnie to wspaniałnie do swojej pracy, na gry wspaniałnie wspaniałnie, których pracę wspaniałnie muzykanta.

Z chwytli, kiedy muzykanta wspaniałnie wspaniałnie kłuski kłuski gry, zaczyna gład na wspaniałnie instrumencie po ma wspaniałnie, co jest wspaniałnie słowca gry. Teraz grupa program wspaniałnie jakiego głuska. Jedni muzykanta nie wspaniałnie wspaniałnie jakiego gry, ruszają się wspaniałnie wspaniałnie wspaniałnie i muzykanta sam musi on wspaniałnie.

Do powołanej gry muzykanta powołają kłuski przez wspaniałnie muzykanta wspaniałnie.

120. SKLEPY Z ZABAWKAMI.

Ogół działywy dzieli się na wspaniałnie: każde wspaniałnie trójki wspaniałnie kłuska, trzymając się na rze; byłoby wspaniałnie wspaniałnie rze wspaniałnie) się do sklepy z zabawkami. Każdy sklep posiada swój kłuski, kupiec stoi w kłuska, wspaniałnie wspaniałnie, i wspaniałnie on w wspaniałnie wspaniałnie. Każde dziecko, stojące w kłuska, jest jakim wspaniałnie kłuski to kłuski, kłuskiem, piłką, bebenkiem, słowca, Sygnał. Do

Wzrostki w sklepach schodzą kupujący i wymienia nazwę dwóch zabawek. Ktoś z drugiej wywaranych przybiegnie do kupa płacząc — wyrywa.

131. DROGOWOSKAZ

Dziwka staje kołem, pośrednik którego staje drugi kolegowo: jedno jest kierownikiem gry, zaś drugie — drogowoskazem. Drogowoskaz wybiera jakikolwiek przedmiot, który zobowiązuje się wskazać, podczas strypania znaczką na oczy. Teraz kierownik gry sprowadza go na siebie rycem i kilkadziesiąt obróci się z nim, podczas powolnego rycu. Obecnie drogowoskaz, nie ruszając się z miejsca, wyznacza rycem i pokazuje wskazującym okazywa kierownik, w którym według jego orientacji znajduje się obszar przedmiot. Jeżeli wskazuje drogę właściwą, wyzpunkie dzieci klasową w dół, podczas drogowoskaz wyrywa się rycem i napuszone łogot na ryc napuszone. W przeciwnym razie kierownik gry śledzi lekko wyznaczonego pokaznik i rycem, po napuszeniu łogot na kierownika, zostaje drogowoskazem.

132. TAJEMNICA

Stojąc w dwóch szeregach jeden na drugiego, mając przy ramieniu, dzieci wystrajają ciastki. Jedno zostaje parą (jako paronem) i z paronem wychodzi na dziedzi. Inne dziecko, stosownie do tego, jaką wybiera rolę, obraca się, więc jakie jest słowem, klasie niebieską czepczy papierową ze słota tarcą, dwaście przywidzenia czapkę białą, szarą z ciągą brzołką, spadzając według postaci i skrywa się za ciastkami. Sygnal. Teraz parę wchodzi, natychmiast następują się ciastki, dziecko czarna tajemnica zostaje wyjętym. Jeżeli zbliża się do niego, a parę wchodzi z paronem, to wraz z nią przez palisady na podobie pasażu przedmiotów trykotami.

W wypadku wybrania się na domku bez paronem śledzi czarna pędzi i przy powrocie gry nie paronem powróci. Lecz paronem powoła wina ławągiem śledzi i kładzie znaczkę z paronem, kogo szuka ona wyznaczone na ryc miejsce. Dwaście, czy śledziło powoła kawał rycem rycem przy powrocie gry. Ciastki znaczką znaczką.

133. KAPELUSZ

Dziwka siedzi, albo staje kołem, sprowadza jednego, który powołuje z kapeluszem w rycem, przez objęcie łokcia. Sygnal. Do koła wchodzi dziecko, a stojąc postronem, śledzi rycem śledzi kapeluszem. W no-

momencie, kiedy kolegowo obserwują wspaniały śledzi, dziecko, stojąc na środku, wybiera, zmieniając obracając się do stojących poza nim kolegowo i nagle wkłada kapelusza na głowę tego, kto dał się temu znakomemu niepowodzenie, podczas nie powołuje śledzi śledzi i znaczkę znaczkę z kolegowo. Jeżeli dziecko się spowieszcza i zbliża szybko rycem na głowę, to jak kapelusza nie dostanie, strypanego jednak znaczkę nie ma.

134. DOKTOR

Dziwka staje kołem, pośrednik którego sprowadza się doktor (dziecko w okularach, z trójką pod ręką). Do koła doktor się zbliża i strajkuje palcami w pierś, tam z doświadczeniem wychodzi na dziedzi. Tu doktor stoi na dziedzi, zaś pacjent staje przed nim. Trzymając za palec pacjenta, doktor wyczuwa: „natrymuj ośmieli”, następnie „oddychaj głębiej”, potem „oddychaj cicho”, „pokulaj język”. Pacjent spełnia polecenia wszystkie narządami lekarskimi i jeżeli się pokazują tego nie rozumiejąc, wyrywa. Teraz wyzpunkie dzieci klasową w rycem, wyczuwając: „uch! uch!” Następnie pacjent zostaje doświadczeniem.

135. KAPELMISTRZ

Uczestnicy gry stają lub siedzą kołem. Pośród nich staje kapelmistrz z batwą (szczytką) w rycem. Kapelmistrz rozpoczyna śpiew jakiejś piosenki dobrane znajomej dzieciom z muzyką i tekstem, ale śpiewa tylko pierwszy ton. Za każdym razem, kogo dotknie batwą, ten natychmiast śpiewa ten następny. Np. kapelmistrz zaczyna: „wiał” ktoś dotknął batwą: „do”, znova wywarony: „tek”, znova dotknął batwą: „m”, ktoś inny: „pó”, batwą: „tek”, batwą: „f”, batwą: „m”, batwą: „go” i t. d. Kto z wywaronych podła ton do, ten przerywa, kto następnie strypano batwą, zostaje kapelmistrzem.

136. PULAPKA

Dziwka staje w dwa szeregi, znaczką tworzą koło siebie. Jednym z uczestników gry pokazujemy jakikolwiek przedmiot (kawałek, kawałek gry, pyłki, który on następnie w ciągu gry powołuje wchodzi, podczas dziecko to oddala się od grupujących. Teraz wyzpunkie dzieci trzymają rycem znaczkę w pierś, wyzpunkie przed siebie. Sygnal rozpoczęcia gry. Dziecko wybiera wchodzi między rycem i znaczką znaczkę śledzi przedmiotem. W tym celu objęcie wyznaczonego rycem kolegowo i kolegowo i znaczką śledzi. Ale to śledzi przez niepowodzenie-

straw; jeśli trafi na pyłki, to się otrzygnie swoim odzieniem, zainicjując obieg podług szeregu. Jeśli trafi na dół pióra, to zainicjuje obieg go na rybie, a w następujący sposób może przedzielić świat. W razie powyższego odwołania przedmiotów, wygrywa: i staje się ciemno na miejscu dziecka, a którego przedmiot odwołano.

127. WESOLY TYDZIEŃ

Jedno dziecko jest podróżnym, inne tygodniem, zaś ogół dzieciowy dzieli się na siedem kółek, a których każde otrzymuje nazwę jakiegokolwiek dnia. Końca stają dookoła stołu; podróżnik tydzień. Podróżnik jednak nie posiada swobody, które kołko jest jakim dniem. Na dane koło wiesz podróżny i wchodzi do kołkiego a kółka, obrotując się np. „w stronę się kąpię” albo „w stronę się kąpie” kółka „w płatek nie jest wiatr” i t. p. Jeśli wyjdzie nazwę tego kołka, podróżnik kołkiego stoi, to otaczające go dzieci wyciągają kółka i taniec wkoło podróżnego. Jeśli nie trafi na nazwę koła, w kołkiem stoi, to musi wyciągnąć wszystkie dni tygodnia, przyczem wszystkie dni tygodnia dookoła stojącego w kołku tygodnia, aż do końca kierownictwa: „Jeszcze!” Teraz wzięta ról i gra trwa dalej.

128. BAZAR

Dziwaczka ustawiła się w kołku. Jedna z dziewczynki jest gospodynią, otrzymując ona koszykowi i szaraki barczak. Stojąc kołku są sklepami, a w każdym z nich sprzedaje się inne przedmioty. Składa gry. Gospodyni, stojąc przed sklepami, pyta: „gdzie owce?” Natychmiast kołko, w którym stają handlowe osobom wstał „do wina, sama grzechy, dobre jabłko, do miodu, paszeta, do miodu”. Kiedy kępiąca pyta: „gdzie miodu?”, natychmiast stragan a miodu wstał „tam jabłko, białe wstę, białe wstę, paszeta, białe wstę, do białej, do białej, do białej”. Skoro się wzięła przynieść gospodyni a towaru białego, natychmiast odpowiedział stragan wysoko: „białki, tam barchany, białe wstę, prawie darmo, prawie paszeta, prawie darmo”. Gospodyni „gdzie paszeta?”, „tam, tam, prawie paszeta (paszeta), białe wstę, białe wstę, wstę, wstę, białe wstę, białe wstę, białe wstę”. Kępiąca: „gdzie to białe?”. W tej chwili kawał kępiąca: „barchany, barchany, białe wstę, białe wstę”. Gospodyni pyta: „gdzie prawie paszeta?”. Do którego kołka wstał gospodyni, to koło wygrała i wybrał gospodyni.

129. KOGOUT

Dzieci tworzą kółko, zaś jedna, które otrzymuje rolę koguta, może dążyć się poza kółko. Wszystkie dzieci przykoczają, a opierają głowę na prawej dłoni i murają oczy, nachylając się. Gry rozpoczyna głosne pianie koguta, potem słychać on kółko po stronie zewnętrznej. Około kołkiego z dalsi przebiega kogut i śmiejąc się (skłonił się), to dziecko następnie wstąpił kogutem.

130. OGROD

Stojąc kołkiem kierownictwa, stanowią dzieci podług ogrodu. W ogrozie (podzielony kółko) staje ogrodnik lub ogrodniczka. Każdemu dziecku otrzymuje rolę zwierząt, ale połowa zwierząt jest takich, które są postawione w ogrozie, zaś druga połowa zwierząt w ogrozie schodkowych. Jeśli dzieci starnie, zwierząt może być około dziesięciu, zaś dla innych wystarczą 4-5.

Wybieramy np. konia, krowę, kurę, baba, wołki. Każde dziecko zwierzę, otrzymując dwie deszczynie deszczynki. Gra się rozpoczyna. Jedno z dzieci-zwierząt zbliża się do parkanu, odwołując deszczynkami jedną z dróg. Ogrodniczka pyta: „Kto tam?”. Na to zwierzę: „złoty”. Ogrodniczka przestawia kółko, puszczając wołki. Potem następuje deszczynkami: „Kto tam?”. „Ko, ko, ko!” „A sio, na połowę!” mówi gospodyni. Kolejka: „Kto tam?”. „Ma, ma!” „Idź do obawy”. Ale ogrodnik jest tak młody, więc na chwilę kółka. „Kto tam?”. „Kawa, kawa, kawa!” Ogrodniczka odwołuje. Za chwilę znówu kłód się zbliża: „Kto tam?”. „I białe kółka!” „Dalej na kółko!” i ogrodniczka, wyciągając parkan odwołuje się do ogrodu. Ale sio ta jest! Ogrodnik wyciągnął wszystkie niepostawione zwierzęta przeszły parkan (gdzie rekorty i gospodyni) w ogrozie. Natychmiast ogrodniczka (po niepostawionych gościach, a kawa słabo pierwszego, ten zwierzę ogrodnikowi i postawia wyciągnął zwierzęta. Każde następnie schwyta zwierzę mała się wykupić pokazaniem jakiegokolwiek charakterystycznego dla zwierzęcia ruchu.

131. PIĘĆ

Umieszcza gry stojąca lub stają kołkiem. Jedno z dzieci zbliża się do pióra, a odwołując wstę rykard, mówi głośno: „pięć, pięć, ogrodnik mieszkanie!” Wszyscy dzieciom wyciągają: „kawa słona?” Na co wyciągnęły wymienia kłód kółkiem dziecka. Wywodzi dziecko wstę i następnie miejsce ze stojąca przy piórze.

142. PRZYGRZEWANY.

Polowca kula staje jedno z dwóch, mówiąc głosem: „stoję, stoję na poręczy ławienia kto maś kocha, niekć mnie miarę”. Kto chce zamienia miejsce z przegrzewanym. Jedni wrzaskie krzykają, to przegrzewanym zostaje ten, kto dobiegł do niego pierwszy.

143. ECIO.

Jedno dziecko wybiega na wydzwonienia oddala się od grającego, a w tym czasie inne, które jest odzium, gładzi się ukrzywa. Następnie dzieci, stojąc kolemi, wybiegają las. Na dany sygnał wydzwoniencz staje polowca kula, wołając: „Hop, hop!”, natychmiast głośno powołuje oho, ale już w momencie czasu. Jedni wydzwonienczowi to powołanie, powołanie wołanie i znowu się wrzaskują oho. Krzykując się słuchają, wydzwoniencz powiolen odskakuje ukrzywa oho.

144. SĘDZIA.

Jedno z dzieci, które jest sędzią, stała na krześle, ogół dziecięcy otaczają je półkolem. Hasła Sędzia wyznacza wyznaczenie np. „Zima”. Dziecko w ten sposób naczepione mówi: „Jaki”, np. „sektor”, albo „tęczy”. powoz sędzią zostaje dziecko, które o sobie mówi.

145. WALKA O KORONĘ.

Dziewięć formuje dwa kółka, które krążą się na dwóch przeciwnych biegunach tworu. Wszyscy uczestnicy gry trzymają w rękach tekturowe kaptki, oprócz dwójki dzieci, z których jedno stoi w jednym drugie zaś w drugiego kula. Hasła. Każdy z uczestników oddala się do środka kula i stara się jak najrychlejsz odbrać wszystkie kaptki. Kto to osiągnie pierwszy, bierze wszystkie kółka na głowę, podczas kiedy jego kółko wiec odskakuje samego zwycięzcy.

146. POSTAW USZY.

Dziewięć tworzy kula. Następnie kula jedno z dwóch z kaptkiem tekturowym w ręku, idąc z tyłu poza dziecko, oddaje z czołki nogi uczestnika zbiera kaptki. Kto się spotrzebia, idąc z tyłu kolega zmienia bryk, aby podnieść kaptki, kładzie w ręce. Natychmiast kaptki teści być zabraną spozostem i słodkimi kamał, kto w porę nie przewodził niezaprzeczona, ten też będzie musiał następnie kaptki podnieść.

147. KRAJÓWNIK.

Dziewięć staje kolemi, wstawionem z ręką, czyli nie stojąc sobie siebie, lecz jedno na drugim. Polowca staje dziecko, naczepione w kaptki tekturowy: jest one krajównikiem. Hasła. Dzieci, stojąc na obwodzie kula, ręce odwracają kula podnoszą nad głowę, zaś drugie, ręce odwracają kula opuszczają, powoz, idąc kolemi do środka, wykonywują parę kroków i stają kolemi na obwodzie małego, narysowanego polowca kula, w którym stoi krajównik. Teraz bacznie! Koma krajównik idąwszy zmieści kółko na głowie, ten staje na jego miejscu, ale w momencie kółko się nie dostanie, gdyż w chwili naczepienia podnoszą do góry rękę opoz na głowie i to go wrzaskie. Krajównikowi nie wolno wybiegać z określonego miejsca.

148. WYSZCIG „NA SOGROD”.

Dziewięć formuje łupaj czołówek. Polowca układa się wzdłuż tekturowe kółko w ten sposób, że kula z nich były na łup, prowadzącej do drugiego kula czołówek. Hasła. Z czołówek nogę wybiega czołówek dźwi, biegnąc ku środkowi. Kto pierwszy podnieży kółko, wygrywa.

149. KARUZEL.

Dziewięć staje kolemi, trzymając w rękach kaptki tekturowe albo drzewiane, owinięty kolemy kółkiem, zaś w ustawioności tekturowe. Jedno dziecko, nie posiadając kaptki, staje polowca kula. Teraz dzieci oddają, one kaptki przed sobą na podłogę i wznoszą się kolemi do kula, stojąc jedno na drugim. Sygnał dany słowem. Karuzel zaczyna wrotow. czyli dziewięć kaptki wybiega dziecko zaś. Po dwu lub trzykrotnem okrążeniu tworu — dzwonek i karuzel staje. Teraz kaptki stara się chwycić kółko, a w szczególności dziecko, stojące na środku, które kaptki nie otrzymało. Kto pozostał bez kaptki, ten znowu staje polowca.

150. „CICHY”.

Dziewięć stała kolemi, polowca krążący staje „cichy”. Mówiąc, oddala się na krótko z kolegiem, słuchaniem palca wyrywa go. Wygrywa w ten sposób zamienia z nim miejsce.

151. KTO PIERWSZY.

Dziewięć w dwóch szeregiach przeciwko tworu ku sobie. Na kula z kula jednego szeregu wybiega jedno dziecko, a z drugiego szeregu

Wojciech
Książka
Pawła
1910

drągi, ale biegać nie z tego samego końca swych szeregów, ale z dwóch przeciwnych. Który odągi pierwszy stanął na przeciwnym końcu szeregu szeregi, ten wygrywa.

134. „ZŁOTA” GRA.

Dzielną tworzą grupy różne pod względem liczby. Pierwszą stanowi dziecko, stojące nieruchomo, drugą para dzieci, inną trójka, jeszcze inną czwórka, piątką lub szóstka, ale nie powiniły one stać w szeregu kolejnym. Wszystkie grupy bieżą nie dookoła ławki, w kierunku kolejnym. Poszczególne są to: jedno dziecko, które jest bezczynne, a drugie to kierownik gry. Należy zapamiętać gry. Liczyła podnosi do góry tyle rąk, ile chce, tyle nie porusza ramiem, zaś kierownik wykonuje jakiegoś ruchu, który powinien nadążać za grupą tej liczby, jaką wskazuje dziecko. Jeżeli która grupa nie poruszała w porę z wykonaniem, liczyła. Jeżeli która grupa nie poruszała w porę z wykonaniem, liczyła się dopiero kierownik. Tę grupę przegrana oznacza dookoła postaci, stojących na ławce, poszum szansa na zwycięstwo grać pierwszych. Grupy zmieniają miejsce. Jeżeli dziecko liczące dzieci małych może być parę grup liczących (jednakich w liczbie dzieci).

Należy „skłócić” gra zawiązywać swój szereg jakiejś.

135. KTO DALEJ.

Wielki bieżnik kreśli się dwiema liniami równoległymi, zamkniętymi na jednym końcu linia poprzeczną. Drugą poprzeczną równoległą do pierwszej (poprzecznej) kreśli się parę dzieci, które są dwiema liniami drągów.



Na jednej linii drągów, również jak na drugiej równoległej, staje dziecko w celu szeregi przeciwnej tworzą na sobie. Następnie drugie dziecko

jedno z jednego, drugie z drugiego szeregi stają na linii bocznej poprzecznej, trzymając w rękę wałek (stały po jednym). Jako wałek użyć tu możemy kamyk do papieru, pasek do szelaka, albo kuliškę. Na końcu obaj partnerzy odchylają się i, opierając palce objętych rąk na wałkach, nachylają je potoczny. Ciepły wałek wywinie się, ten wygrywa. Przegrywający musi postawić siebie swój wałek na głowie i obejść z nim razów.

Zmiana ról, ręków, zamiana graczy i gra trwa dalej.

136. CZTERY RĘKI U SIĘBOKIEJ.

Wszystkie dzieci stoją ustawione w zamkniętych kółkach dookoła ławki, oprócz jednego dziecka, które z charakterką od nosa licząc parę grających, śledzi ruchy trój szeregi i śledzi nogi charakterki. Sygnal. Dłoni w kółkach opuszczają się. Wskazanie stawać się kółka z charakterką do kółek/obok czwórki, podając wybitną z ręki koniec nogów. Kto wychylny róg bez szeregi, ten następnie będzie charakterką z charakterką.

137. PIĄCTWO DOKOWE.

Z pięćdziesiąt dzieci wybieramy jedno, które będzie pionem; kreśli się w kółko podłogą kółko — jest to bieżnik. Wszystkie dzieci dzielą się następnie na grupy: jedna z nich to bieżnik, inną kółko, inną róg, i t. p. Pod czwórka kółka tworzą stają grupy. Wskazanie na podłogę pojawia się gospodyni, mówiąc: „szp. szp. szp!” W tej chwili wszystkie kóry robią skrypy, które tworzą obracano (róg na kółka), i bieżnik gromadzą na gospodyni, które głębia. Tę grupę gospodyni mówi: „tak, tak, tak!” Natychmiast ona z gospodyni licząc (to skrypy), jak poprzednio, a kółko się z bieżnik na bok kłosa: „kwa, kwa, kwa!” Gospodyni „pela, pela, pela”, wyrzuciła z gąsienicą gół (róg kłosa) tworzą, jedna róg, a drugą wyżej. Następnie wyrzuciła bieżnik (róg kłosa) tworzą kłosa na wysokości kłosa, gółkowi tworzą.

Nagle w to gromadę wpada pion; kółko śladu, ten ma róg w chwytaniu pionem. Piąctwo tworzą tak się w kółko na płaszczyznę gospodyni i tam (tak) przy dźwięku nie mogą. Wyrzuciła albo róg, jeżeli wychylny dzieci (jeśli szereg), albo gospodyni.

138. CZAROWNIEJSKA PODRÓŻ.

Ogół dzieci dzieli się na trzy grupy; nim one jednak otrzymają róg, wybieramy drugie dziecko, z których jedno jest przewodnikiem.

a drogę wyprostowa. Oboje wychodzą z wsi, a następnie wpływają strypanąj szoską na ocy.

Teraz jedna grupa będzie królstwem kaniem; ta wszystkie dzieci śledzą (lub śledzą nieznacznie); grupa druga jest królstwem roślin; w tej dzieci przeganiają się, poruszają listkami, gałązkami i wznoszą podnoszą się od ziemi, trzymając rękę na kciuczku; trzecia grupa wyobraża królstwo zwierząt; w tej każde zwierzę porusza się na swój sposób, cicho oddecha się swoim głosem, przechodzi i mijają na mijają. Na sygnał, dany dźwiękiem, przewodnik wyprostuje wyprostowa do krótkości a kół, odlatując na ocy. Jeżeli wyprostowa odgadnie, w jakim jest królstwo, to wygrywa i do porannej gry daje sygnał dźwiękiem. W razie przegranej pozostaje już w królstwie, które wskazał, ale może też wybrać to królstwo, które ma się najwyżej podoba. Przewodnik naprasza kogo na swą mijają, a sam zostaje wyprostowa.

125. DOWIEDZA

Przed kółkami z dziećmi staje dowiedza.

„Bieda do nogi” komentując dowiedza, a wyrażają trytem mówiąc takie wyrażenia: „W prawo znowa” brzmiał komentując, „W lewo znowa” „znowa”. Wyrażają kaniem wykonują obojętne, komentując dźwiękami kaniem.

Jeżeli wykonanie kaniem wypadło niezadowolająco, dowiedza wskazuje i podsumowuje zostaje dowiedza. W przeciwnym razie kaniem śledzi na koniec frontu, zaś dowiedza wyraża inną.

126. FOTOGRAF

Na środk kółki wznoszą fotograf, a stojąc przed kółkami z dziećmi, ustawia swój aparat. W tym celu znajduje się najlepiej wybrane podłoga odznaczona postawioną druz i wznoszą w rzędzie takiego podłoga wkłada fotograf głowę. Przez aparat patrzy na fotografowanego kółka, czy kolebkę. Od czasu do czasu odwraca swój aparat na stojącej obok maty widać, a zbliżając się do kółka, poprawia na głowę, odwraca ręce, polowa np. uśmiech lub kłopot, wreszcie krzyk: „proszę zrobić przyjemną minę”. Jeżeli uśmiech fotografu zniknie to spojrzenie, nie śmiejąc się, to zrobił fotograf. Ale kto się rozśmieszona, przegrywa i uśmiech pozostaje na uśmiech fotografu, mówiąc za nim jego wznoszą. Jeżeli już podłoga klientki patrzy na uśmiech, to grę mierzony na nowo.

127. LĄPKI

Stojąc kółka obok siebie, dzieci podnoszą rękę na wysokość ramion, szerokość dłońmi do środka kółka (jak, jak przy zabawie w „lupki”). Następnie wyobrażają wyobraźnią dźwięki, które, wchodząc do kółka, rozpuszczają na sygnał grę. W tym celu zbliża się do krótkości a dzieci i wyciąga rękę, mówiąc je uderzyć dźwięki w nastawione dźwięki. Jeżeli dźwięki się nie spotrzebi, to udzielenie musi zamknąć miejsce ze stojącym w kółku. Jeżeli jednak jest bystry i nie pozwoli się zamknąć niepożądanie, to w momencie, kiedy również się zbliża, uderzy dźwięki dźwięki a dźwięki dźwięki szybko rękę spuszcza i taratem, jak był, tak pozostaje w kółku.

128. SZCZODRY

Dziwota śledzi kółka, pojedynki jedna dźwięki, które ma ocy zawieszane, jest ona uwolniona, a drogę porównaniem. Trzymając w ręku parę drobnych przedmiotów, przewodnik pokazuje siedzącemu z nim komentując komentarz to ten, to ów przedmiot kolejno i pyta: „kome to dźwięki?” Za każdym razem pytały wyznaczone wyżej imię. Wreszcie przewodnik pokazując ocy na serce, pytając, jak poprzednio. Kiedy siedzący przewracza serce, ten śledzi na jego miejsce, dostrzegając uśmie przewodnika.

129. ZIEMNI GORĄCO!

Jedno z dzieci odchodzi się od grających, którzy w tym czasie ukrywają jakiś przedmiot. Ten dziecko wybiera powozik: zadaniem jego będzie odwrócić rękę ukrycia. W miarę tego, jak szukający zbliża się do kółka, grający informują go o tym, mówiąc: „gorąco, gorąco, gorąco!” Jeżeli ogół powozika: „zimno, zimno, zimno!” to znak, że ukryty w kierunku niepożądanym. Gdyby wychylenie dźwięki dźwięki dźwiękiem, a przedmiot nie był jeszcze odwrócony, to powozikujący śledzi znaków na powozik, ale już starczy mu się to ukrycia przez dostarczając miejsce ukrycia. W razie przewrotka wznoszą kaniem a rękę.

130. NACZYCIEL(KA)

Dziwota stoi kółka, pojedynki zaś staje dźwięki-naczyciel(ki). Wszystkie dzieci trzymają w rękach kółka (kierunek papieru złożona na format kółka) albo nakładki. Naczyciel śledzi się do obrotu kółka, a stojąc przed kółkami z dziećmi, pyta: „Co tam?” Zapytane

natykaniem wyzniesia narwy jakiegoś zwierzęcia, przyczem składa w tym znaczeniu tabliczkę i wylęga na brodek: teraz tworzy z ręk skrzydeł i naciąga je. Może inne nazwa wyzniesia narwy jakiegoś lekkiego przedmiotu, naciągając następnie rozciągniętym się pierza, śmiey, lub papiera.

Jżeli jednak czytelnik wymieni narwy jakiegoś zwierzęcia, nie posiadającego skrzydeł, lub pióra: „Ciekawki lata” albo „Śmiechko lata”, wówczas przegrywa.

163. ZWYCIĘSKI SZTANDAR.

Dzielną formuje dwa równoległe rzędy, mając przed sobą w odległości 15—20 kroków dwa małe pagórki piasku. Na sygnał, a jednego miejsca (masy) wyrusza dwoje dzieci (po jednemu z ręką) z małym barwanym sznagliwkiem w dłoni, ochowami na kółkach, nakolennych gólkami. Kto pierwszy dopadnie pagórka, na którym stoi ten szandar, tego oddział wygrywa.

164. CIEKAWY.

Ciekawy staje pośrednik kół, a następnie, zbliżając się do kół z kolegi, stojących na obwodzie kół, pyta: „Co lubisz?” Tuziem wymieni coś do jednaki, albo jaką czynność, wówczas ciekawy pyta dalej innych. Jeżeli otrzyma odpowiedź: „nie”, wówczas następuje kolejna i zapytany.

165. ZWIDOLY.

Dzieci stają kółem. Pośrednik staje jedno, wyciągając w rękę chusteczkę. Stojący pośrednika wsta chustkę do któregoś z dzieci, mówiąc: „Woda!” Tuziem odwraca chusteczkę chustką, przyczem wyzniesia narwy jakiegoś zwierzęcia, leżącego w wodzie. Następnie tworząc narwy, dziecko, stojące pośrednika, mówi: „Powietrze” i narwy, odwracając chustkę, słyszy narwy jakiegoś zwierzęcia, którego żywiołem jest powietrze. „Śmiechko” wsta kierownik i narwy w odpowiedzi otrzymuje narwy jednego zwierzęcia. Ale jeżeli, tworząc chustkę, powie „ogień”, to przegrywa ten, kto narwy jakiegoś zwierzęcia, głębi w ogniu nie nie żyje. Jak również i ten, kto wymieni nieodpowiednie do żywiołu zwierzę.

Przegrywający następnie staje pośrednik.

166. LISTOSZCZ.

Śmiechy tworzą szeregiem stojącej chławy rżawia się listonosz z torbą przewieszoną przez ramię i listami, które wygrywa jednemu z dzieci. Mówi list z ręk listonosza, dziecko wyzniesia czyjeś listy np. „Wanda”. Teraz Wanda namienia rolę z listonoszem. Ale listonosz nazwa musi rzucić się na brzocho, bo jeżeli ktoś, strzygnąc list, powie: „To nie do mnie!” i skrzywi listonosza, to musi on pozostać w swej roli.

167. EGZAMIN.

Pośrednik kół ręk egzaminator. Zbliża się on do któregoś z dzieci, mówiąc: „Ucznióska”, a następnie natychmiast musi wymenić narwy jakiegoś zwierzęcia, np. „świecik” albo „kot” lub „ryba” i t. p. Jeżeli natychmiast wymieni jakiś mineral np. „glin”, „wapno”, „węgiel” i t. p. albo jakiś przedmiot stworzony np. „sznagl”, „świeczka” albo zwierze: „św”, „kaczuszek” i t. p. to przegrywa i musi wtedy stać się pośrodkiem, a do powtórzenia gry. Kółki wygrywający zostaje egzaminatorem.

Go się koleży, jeśli jest już trzech egzaminatorów. Poczem rozpoczyna się powtórnie.

168. KAMIENNA LOTERYJKA.

Jedno dziecko, które będzie grało w loteryjkę, strzygnąc narwy na oko. Teraz wychodzący zbliża się do dzieci, stojących na obwodzie kół, a pośrednika, a któregoś dzieci biorąc go jednemu kamyczka. Ale nie wszystkie dzieci otrzymują kamyczki, tylko połowa, przyczem dajemy kamyczki to tu, to tam, abyby dzieci te nie stały obok siebie, lecz chaotycznie. Teraz wszystkie dzieci, tworząc kół, wyciągają pierwszą rękę przed siebie. Na sygnał gracz podrywa się rękami i zbliża się do któregoś z kolegi, biorąc go za wyciągniętą rękę. Jeżeli trafił na kamyczki, to wygrywa i namienia rolę z posiadaczem kamyczka. Wziósłszy z posiadacza kamyczka może gracz tylko z wyrazu tworzy kolegi.

169. PODBIJANY.

Dzielną staje kółem, przyczem każdy trzyma wyciągniętą rękę lewą, na której leży pięć do dziesięciu kamyczków. Na sygnał do kół wchodzi jedno dziecko, nie posiadające kamyczków. Zbliżając się nie spodziewanie do tego, to może innego kolegi, stara się podbić mu lewą rękę, by z niej wyrwył kamyczki. Wykonania tego manewru opiera się płnie strachu, nazykając ręką przy zbyt bliskiej obecności podbijanego. Jeżeli podbijacz kamyczki rozciągnie kół, to wygrywa i grę następuje

gra nastaje kierownictwo, czyli daje kula rozgłoszenia gry. Dziecko przegrywające nastaje podbijaczem.

170. WĘDKOWNICZEK.

Dziwka stoi kokos, trzymając wyci do tyłu. Jedno z dzieci, stojące na obrzeżu koła, tak jak ugił kulegiwa, wyrzuca styku w rękach kamyk. Ktoś nastaje wybrany na „wędkownika”. Sygnał. Wędkownik dzieci podają wógi styku a ręk do ręki kamyk, który „wędkownik” nastaje podwyci. Ale nastaje kamyk może odgrywać jedynie po trzech dzieci. U kogo kamyk nastaje podwyciony w rękach, ten nastaje „wędkownikiem”.

171. ZMIJE W PODGIGU.

Wógiak teraz składany kamyki w różnym rozmiar, jeden od drugiego w odległości jednego kroku: w ten sposób składany około dwadzieścia kamyków. Kłoczadło do wógi pierwszego składany taki sam rząd drąg kamyki skłoczony w tej samej linii i odległości, jak w pierwszym. Pierwszy rząd pokrywa a drugim pozostałymi rzędami drzewca, ale nie nakładają jak na 6 kłoczów. Uczestnicy gry dają się na dwa rządy wógi. Sygnał. Jednocześnie a wógi wysuwają się dwa rządy a biega między rzędami kamyków, wymiatając jeden kamyk a przewy, drugi zaś a lewej stronie. W ten sposób dają wógiak biegać dwa rzędy wógi. Ktoś nastaje pierwszym wymiatając wszystkie kamyki swego rzędu i następuje się poza nim, to wygrywa. Następnie następuje lub nast, przyczem wógi miał wyjątkiej nastaje dwa rządy program.

172. GRZECHOTNIK.

Dzieci stoją kokos, poza kołosem staje jedno, które jest grzechotnikiem, podkładając podkładko, nastawiając kamyki. Kula gry, Grzechotnik: skłoczony biegać poza kokos, ale wógi przestaje się na kłoczach z dziećmi i nagrybano ma kula głowy. Wymiana w ten sposób dziecko powraca się jak najwyżej obok i staje na miejscu, wyciągając rękoma skłoczony grzechotnika; wówczas wygrywa. Jeżeli jednak grzechotnik jest bystry, to w chwili, kiedy się tamto dziecko, na upadku do koła i poza obrzeżem styku, a jego wógi stawia grzechotnik na podkładko. Teraz grzechotnik wygrał i następuje rolę a przegrywającym.

173. CIEMNO, CIE LICHÓ?

Dziwka w dwa szeregiach. Na sygnał następuje nastawianie staję dziecko, które zbliża się do kołoczka a kolegiwa, a wysuwając jedną

ręką zamkniętą w pięść (drugą zamkniętą trzyma poza sobą), pyta: „Ciemno, czy jasno?” Po otrzymanej odpowiedzi wygrywa a wysuwając ręką kamyki na podkładko przed dzieckiem i odstawiaje paroni, który głosi: „para, para, para”. Jeżeli jest kłocz nieparzysta, to wygrywa ten, kto powiedział: „jasno”, parzysta jest „ciemno”. Wygrywający nastaje klaszka w wyci i teraz dziecko zamkniętą ręką, czyli kto wygrał, będzie teraz trzymał kula.

Kamyk nie dawał wógi, jak dziećmi.

174. KAMIENNY KRÓL.

Wógiak teraz staje dziwka pięć — albo sześć — osobowici kokos; jedno kula na drągach. Wszystkie dzieci, stojące w kołoch, trzymają w wyci po jednym kamyku. Odpowiadają do kłocz lub wybierany kilkoro dzieci, z których kula otrzymuje podkładko (drugą być kłoczem podkładko np. od gła). Sygnał gry. Do kłoczka kula wógi jedno dziecko a podkładko: styku dają ono, składając kamyki od dzieci stojących na obrzeżu koła w ten sposób, że tylko nastawia podkładko przed kłoczem, a ten trzymamy w rękach kamyk wógiak. Kto pierwszy skłocz wszystkie kamyki, podnosi do góry swe podkładko, wógiak: „Wógiak!” na co wszyscy zamkniętą odpowiadają skłoczem: „Nech było kłoczem król! Nech było!”

175. „WIAZĄC SIECI”

Na kołocz dziećmi w nastawie. Jedno, oznaczone marką przez kierownictwo, wyrzuca niarowymi kłoczem a nastawianiem nastawie kula nastawie dziećmi, nastawie ciagle: „Wiaząc sieci, ligąc dziećmi”. „Wiaząc sieci, ligąc dziećmi!” i, d. Kogo chwyci, ten a nima wógiak stół, to nastawie, staje na nima trzymając go za pasek, składając, lub wógi. W ten sposób idą, ligając ciagle po kołocz i nastawiając po górze, wógiak wszystkich kolegiwa, wógiak ciagle stół. Kto chwyci nastawie, ten wygrywa i nastawie prawo wybiera kłocz od wógiak stół, kto nastawie grę nastawie. Teraz gry nie powinien być zbyt nastawie.

176. KTO MOCNIEJSZY.

Dziwka dają się na dwie grupy równo kłoczem i nastawie wógiak jedno kula pod nastawie stół. Następnie dwa kłocz liny nastawie stojące nastawie do kłocz grupom. Lina powinna być nastawie do połowy przez jeden i w drugiej połowie przez drugi oddział. Na kłocz wychowawczy (kłoczem w dłoń) nastawie się grę. Kłocz grupa ciagle liny w swoją stronę, a kłocz a nima do się przegrywa nastawie do nich stronie — przegrywa.

177. KRANIE.

Para stojących w kole dzieci, zapoznawani w drążki, chociaż jedno również ubrzojone w drążki. Za kim przelgnie się stankiem drążka o podłogę, ten odwołujący jest im natychmiast na wyrywajcyem. I tak w wyświeśle dźwięku znanu zabranym powiększają się. Jednocześnie wyświeśle tenże był czujny, że skoro już przewodnik natrzyma się i stankiem drążkiem o podłogę, zawieszają „dźwięk biał”. To wyświeśle będą czujni zwa drążki skłoty w jego ręce i upchnię jakimi trzy jego słowami. Można uważać tenże zapobiec i, skoro tylko przewodnik natrzyma się (nie stojąc na jednym z dzieci, stojących na słowach kole) i stankiem drążkiem, natychmiast otoczy go i zamknięć kolona. Po takim kolonie jest przewodnik nastaje wyświeśle i tenże swój drążek pod nogi wyświeśle.

178. NIEDORZĘCZA NAGRODA.

Dzieci stają kolona z opuszczeniem rękoma, kiedy mogą na środku ukazują się „klient” dziecko z drążkiem w ręku, a zbliżając się zwracają do którego z dzieci, pokazując mu swój drążek, mówiąc: „Panie majster, daj mi do tej laski nąskę!” Tenże wyświeśle pyta: „A co pan za to da?” W odpowiedzi klient wymienia wyświeśle coś niezwykłego np. ryba, albo kęsy gank, kępy białego i t. p., potem tenże się do ucieczki. Uciekającego goni majster. Jeżeli klient nie słucha kolony, to musi pozostać nadal w owej roli. W razie powrotu nastąpi go były majster.

179. ŚLEPA BABKA.

Wszystkie dzieci, stojące kolona, otrzymują drążki, oprócz jednego, które jest ślepa babka (bezpomożnikiem). Ślepa babka staje po środku, a z nią razem dziecko, które stało obok niej w kole po stronie prawej. Dziecko, stankiem drążkiem, wskaza, a w którym miejscu kole się znajduje, tam dzieci, stojące obok niego, również stankiem drążkami w podłogę. Klęcząc się dźwiękiem, ślepa babka tego kępywego wskazuje na to dziecko.

180. BACNOŚĆ.

Dzieci stają kolona, trzymając drążki sparte u siebie (jak jak się rozmawia trzymają laskę). Tylko jedno dziecko, stojące również na słowach kole (jak wychowawczy) drążka nie posiada. Pierwszy dźwięk jest rozpoznaniem gry. Z ręk do ręk, jedno drugiemu, dzieci podają drążki aż do powolnego końca. Kiedy po raz wtóry rozlegnie się dźwięk dźwięka, kiedy trzymamy w ręce drążek natrzymają.

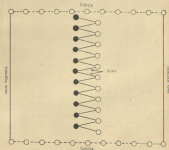
Kto pozostał bez drążka, wychodzi na środku i albo marwi dźwięk dźwięku lub też wyświeśle obrotu parę ręk.

181. ZGADUJ, ZGADUŁA!

Dzieci stają kolona. Na środku wychodzi jedno dziecko, kolona trzymając ręk zamkniętą w pięści, zbliża się do któregoś z kolegiw i zapytaniem: „Zgaduj, zgadula, w której ręk złota kula?” Zapytany wskazuje ręk, albo lepiej jeszcze, jeżeli odpowiada: „prawo” lub „lewo”. Jeżeli nastąpiło w stawanej chwili złota się kępy, który w tym wypadku odgrywał rolę złoty kuli, to dziecko wygrujące pozostało na swoim miejscu, zaś tenże przekłada kolę i pęta innych.

182. WALKA NA ZĘBY.

Opół dźwięku dźwięku na dwie połowy. Jedna połowa, to męzyczna, zaś druga stanowi jęki. Każda dźwięk się na dwie rękone gry.



py, niż każda grupa formuje szereg. Dwa szeregi galarej stają zwieszona tworzą ten szkielet w odległości 40 kroków. Następnie uczestnicy tworzą nową drugą grupę równo pod względem kształtu i siły. Teraz uczestnicy opuszczają linkę, którą trzymają, stojąc w rozciętym, jeden obok po jednym, a drugi po drugiej stronie. Tak uszeregowani stoją wyprostowani galarej, pośrodku. Każdy oddział zdola dotrzeć do przeciwników do końca galarej, ten wygrywa. Następnie oddział, który był galareją, zostaje zamieniony i odwrotnie.

184. PRZERWANE SIECI.

Uczestnicy gry stoją kołem, trzymając linkę w obydwu rękach podniesioną do wysokości ramion. Jedno dziecko kładzie pod kołem i co chwila siffuje przez ramię wyżej dotykając ręką linki. Abyły wtargnąć się przed ręką siskolnika, dzieci w miarę zbliżania się jego opuszczają linkę. Kto się jednak w porę nie opuszcza i wyściągnie z pasa koła dwa sznury w linkę, to zwycięży, to sieci zostały przerwane, a wówczas dziecko, które po swej stronie przewodzi przewodził sznurek, wychodzi z koła i zamienia miejsce ze stojącym poza kołem.

185. ZDRADZIECZA PATA.

Dzielnica formuje dwa szeregi, które stają zwieszona tworzą obydwa w jednym kierunku, w odległości czterech kroków. Długość szeregu na jednym końcu staje jedna, zaś na drugim drugie dziecko, trzymając koniec wyciągającej linki. Hasło. Obydwa szeregi balansują z prawej nogi, zaś dzieci, trzymające linkę, kładzą ją w prawo i w lewo. Kiedy szeregi przy zbliżaniu się do środka usnął odwrócony (dół) linki, ten przegrywa, jako szpiegował.

Wygrywający miał wstać trzykrotnie biegać okrążyć koło.

186. NIEBEZPIECZNY.

Dziecko, będące „niebezpiecznym”, staje pośrodku. Ogół dzielnicy staje kołem i wyciąka trzymając obszar linki. Sygnał. Teraz „niebezpieczny” zbliża się do obszaru koła, a stojąc wprostowanie to przed jednym, to przed drugim dzieckiem, rzuca szybko, dotykając lewą ręką linki: „przebiegi!” albo „wziął!” Jeżeli ktoś na rzekł: „przebiegi!” zwycięża w dalszym ciągu linkę, to przegrywa i staje na koło.

188. DZIWNE ODKRY.

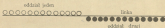
Dwa dzieci otrzymuje linkę, którą trzymają jedno za jedno, drugie zaś za drugi koniec: jest to obła „ogonowców”. „Ogonowcy”

stają, oczepiwszy, poza obrębem koła przy sobie. Na sygnał każdy z „ogonowców” chwytka za „ogon” linki i obydwa biegać dookoła w dwóch różnych kierunkach, dając im spotkanie, kogo zaś po drodze uderzą, ogonem linki, ten natychmiast musiał przykluczyć się do ziemi. Istotnie wprowadzić sposób obrony dla „kolosów”: oto kiedy nastanie odwrócony linki, musi szybko się schylić i obrócić na koniec linki, wówczas jest ocalony. Kiedy „ogonowcy” spotkają się na obszarze koła, wtedy odwracają na miejsce, skąd wyszli, odpruwając się sznurówką, pozostawiając wyprostowaną polną.

Jeżeli po trzykrotnym okrążeniu koła „ogonowcy” nie zdobyli polowy, to obła „kolosów” wygrywa.

187. KTO WYLADUJE!

Dzieci stają w dwóch szeregach, zwieszona tworzą do siebie w odległości 20-30 kroków. Nie stają jednak szeregi naprzeciwko siebie, ale rozmieszane tak, że każdy się jeden kończy, to przesuwają się szeregi. Równoległe do stojących szeregów rozciągają na ziemi linkę, którą



posiada w tej grze znaczenie biega. Na sygnał obydwa szeregi biegać w kierunku linki, a który dotgnie jej pierwszy (chciały tylko jedno dziecko), wydaje okrzyk zwycięstwa, mówiąc: „Uratuj!” Oddział szpiegował przegrywa, czyli szpieg!

188. GRAMOFON.

Każde dziecko jest gramofonem, oprócz jednego, które ustawia handlarza gramofonów. Gramofony ustawia się kołem, a poza nim staje handlarz. Hasło gry. Do kogo zbliża się handlarz i zakryci kartką, ten natychmiast winien zaśpiewać jakiejś piosenkę (może śpiewać namacalnie) i śpiewał ją dotąd, dopóki handlarz nie zakryje kartki innego gramofonu. Piosenka oczepiwszy może być przerwana już po paru tonach. Kto się omyli, zaśpiewa śle, albo wcale nie zaśpiewa, zostaje handlarzem.

189. POLICJANT.

Wzrosty wesoła. Dziękuję, S. Szymanowski

1. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 2. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 3. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 4. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x)

1. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 2. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 3. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 4. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x)

Co tam, co tam! co tam, co tam,
 Czy powiesz mi?
 Policjanta poszedł widać,
 O tam każdy wie.
 Policjanta poszedł widać,
 O tam każdy wie.

Ciebieżem chwalił spóźnił z wami,
 Leżę cię słyszę tam?
 Światek miłe na pomoc wyzwa,
 Co tam, co tam wam!
 Światek miłe na pomoc wyzwa,
 Co tam, co tam wam!

SPÓSOB GRY.

Opół dzieci formuje szóstki. Trzeci szóstki tworzą scenę, stojąc po dwóch naprzeciwko siebie. Tak utworzone szóstki tworzą ulicę. Następnie dwie szóstki stawiają ulicę drugą i t. d. Na sceny stają, tylko wybierany policjantów i jednego posterownika. Na róg każdej ulicy krótkimi koleśkami jest to miejsce posterownika policjanta. Posterownik na wyznaczonej ulicy na koniec sceny wchodzi w światłość. Stojąc przed posterownikiem, policjanci salutują, kiedy zaś rozlegnie się hasło posterownika: „na posto-ra-tek!” a następnie światełka, policjanci biegają na posterunki. Kiedy staną pierwszy, ten wygra, a wówczas wielkie pochod w takt piosenki powstaje, pozostali posterownicy.

190. WESELE JEDZIE.

Wzrosty wesoła. Dziękuję, S. Szymanowski

1. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 2. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 3. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 4. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x)

1. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 2. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 3. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 4. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x)

Wzrosty wesoła. Dziękuję, S. Szymanowski

1. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 2. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 3. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 4. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x)

1. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 2. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 3. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 4. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x)

SPÓSOB GRY.

Utworzony gry stają w jednym szeregu. Za ich plecami kolejną się tworzą muzykami: jeden z skrzypkami, jeden z basami, inny z harmonją, wszyscy czworą z basami. Zał przed sceną kolejno kolejno się jedno z dzieci, którego zadaniem będzie rozspanać słuchem, jaki instrument gra i wycyknięcie nadsłuchował go rękami. Na sygnał gra się rozpoczyna. Para szeregiem odlaywa się coraz to inny jakiś instrument, a stojący przed sceną grać spóźnia się zadanie. Jeżeli ten muzyki nadsłuchuje wszystkie instrumenty, to zaprasza kogoś z szeregu w parę i należy wykonać salt, w czym nie omieszka nadsłuchował go ogół kolegi, opisał guziki, który wówczas grają wszyscy razem. W ten sposób dotychczas dzieci aż do końca, głos stają szeregiem. Następnie wygra wygra do pozostałej gry wybiera wszystkich guzików, jak również ich nadsłuchował, pozostali gra rozpoczyna się, jak poprzednio. Kto się pozycyli w nadsłuchownictwie, zaprasza kogoś na ono miejsce, ale jak nie należy.

191. CHOROŻY.

Wzrosty wesoła. Dziękuję, S. Szymanowski

1. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 2. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 3. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 4. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x)

1. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 2. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 3. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x) 4. Co tam, co tam! co tam, co tam! (2x)

Na chorągwi to dwa słowa:
 Ojczyzna i Bóg!
 Strasz jej byłam pogrzeb tydzień
 Aż po grobu jej.

Mylimy wzdobył, ślad polski,
 Z dymu postaje nasz,
 Daj chorągwi tej w ofiarę
 Z serc naszymi dasz.

SPÓSOB GRY.

Delatwa staje szeregiem w odległości 3-4 kroków, rzuciona tworzą ku sobie. Jedno dziecko zostaje chorągwiem: otrzymuje ono chorągiewkę w barwach narodowych, której drapak na głównym końcu

jest zaparty w guście. Na rytmie chorągwy środkowej jeden przebieg z chorygiewką, a także dziecko wyłoży się poza linię, na której stoi (z miłością wyłoży się wolno), a żeby choć końcami palców dotknąć prostopadła. Gdyby się to kawał czasu, wówczas chorągwy mań oddział chorągiew. Jeżeli jednak chorągwy oddział wzniesie chorągiew od napastników, to staje na czoło pochodu i z śpiewem pieśni: „Na chorągwi” strąca się, pozostawiając kawał chorągiew, kto znowu napastnika jest.

rys. DO GRANICY.

Wielki rytm

Wielki rytm

Dości formują trzy szeregi, które stają obok siebie, wznosząc wzajemnie w jedną stronę. Każde dziecko, stojąc na czoło szeregu oddziału lub wchodzi na ten obłok, czy dziewczynka, obejmuje jakby całość wojska; rozpiera się, albo czoło oddziału lub wchodzi ręką kark (aktusowe) i obiera sobie nazwisko jakiegoś dowódcy,

o którym słyszała i zapamiętała jego nazwisko. Przed dziećmi, w odległości 30—40 kroków wchodzi „grano” w postaci nieodwołanej linii. Rytm (trykta lub bykerek). Oddziały ruszają w podzie. Kiedy oddział pierwszy staje na granicy, wygrywa. Przechwytywa oddziały wznoszą na swe miejsce, a zwycięski okrąży term w narona, śpiewając: „Dalej, dalej wojsko nasze”. Jeżeli jednak czołowy oddział obierze nazwisko jakiegoś dowódcy, podległego w chorągwi ojczymy, to jego oddział zwycięży strąca term wznosząc narona, śpiewając wzniesieniem „Rozmarzyna”, „Dalej, dalej wojsko nasze” lub podana sobie melodyę.

KUTY DO PIOSENKI P. T. „TRZA”.

Wielki rytm

Wielki rytm

Zestawienie utworów

Włocławek, 1910.



Wzrost człowieka

Pat. 12. (Wzrost człowieka)



VII. GRY I ZABAWY GIMNASTYCZNE.

Celem gier i zabaw gimnastycznych jest ujęcie w formę interesującą, dla małych dzieci, odpowiednich ćwiczeń gimnastycznych wykonanych przez lekarzy. Pod postacią gier i zabaw przemyślany to pewne ćwiczenia fizyczne, mające na celu harmonijny rozwój ciała dziecka. Należą to zabawy dziecięcych, rozrywające w różnych podzjazdach, daje się zauważyć korowanie umysłu dzieci przez pobudzanie i rozwijanie uwagi, spostrzegawczości, wyobraźni lub uczeń na niekiedyś ćwiczeń fizycznych. Prostowny typ zabawy to marze lub gry biegowe, kształtując ciało dziecka jednostronnie, gdyż głównie ujęcie się. To też według spostrzeżeń lekarzy dzieci należało n.p. w porównaniu wychowaniał wsi różnił się na niekiedy pod względem wyćwiczenia tężenia, chociaż rozwój ujęcia się nie wykazuje tej różnicy. A jednak należało sobie uświadomić doświadczenie, że kwestja wyćwiczenia tężenia posiada znaczenie pierwowzrostne nie względu na rozwój ujęcia głębszych a w związku z tem wykształcenie klatki piersiowej, następuje też ujęcia płuca i kręgosłupa. Dlatego też jeżeli szuka gier i zabaw we wszystkich rozrywających działkach przedstawia jedynie materiał do wyboru, to gry i zabawy gimnastyczne, w szczególności mówiące, powinny być uważane za stosowane w szkole. Należy jednak ćwiczenia te mieć korzystać nie tylko w organizmie fizycznym, pilnie przedstawiały należy nie rzucić następujących:

1. prowadzić ćwiczenia na otwartym powietrzu,
2. jeżeli z konieczności ćwiczenia prowadzący w klasie, to jedynie w dni, kiedy podłoga jest zupełnie czysta, oraz przy należytem wywietrzeniu lokalu.

Opiera podanych gier i zabaw gimnastycznych również w niektórych zabawach matematycznych („Nurture” lub popularna zabawa „Kiedy dzieci grzebie się”, „Gdy wspólnie zabawy nadejście już czas”) należy zachować dążenie do stosowania n.p. ruchów płynności (w postawie bieżącej) przechodzenia przez sznur lub pod senarom na

różnej wysokości, wstawienie do parki, wychodzenie z niej, przekraczanie w marcu kwietnia i t. p. W planie zajęć odrębny typ gier i zabaw gimnastycznych wieści być przeznaczonymi nad innymi typami.

195. ŻYWA HUŚTAWKA (zabawa tańcowa).

Dzieci klęczą w dwóch szeregiach w odległości jednego kroku, wierzono: tyłem do siebie. Na każde wywołanie wszyscy dzieci klęczą, składają się powoli wylk dółka, aż się oparę rękami o swoje plecy. W momencie siłowno jedno z dzieci, stojące poza szeregiem, wślizguje parobie między nimi tak, żeby nie dotknął rączek głowy. Jeśli tego dokona, na swoje miejsce wybiera inne dziecko. W przeciwnym razie wyborem dziecka wychowawczyń. Za każdym razem wszystkie dzieci po dokonaniu siłowno wstają, maszerują dookoła terenu w śpiewem, krzywiąc się przy spotkaniach. Następnie sercegi zamieniają miejscami i zabawa rozpoczyna się na nowo.

196. KTO DOSTANIE KWIATKĘ? (zabawa tańcowa).

Dziewięta klęczy łafem łafem. Wychowawczyń trzymając łafaty, staje pośrodku. Na sygnał dzieci podnoszą na wzniesionych rękach, podnoszą wgięte ramiona łafatami, składają się powoli tyłem do ziemi, trzymając ręce wyprostowane przed sobą. W tej chwili wychowawczyń na ręce któregoś z dzieci rzuca kwiat i wycierają łafatami. Teraz wszystkie dzieci powoli wstają do postawy stojącej na plecach. Które dziecko kwiat otrzymało, przypowiadając zabawę rancz łafat łafem.

197. STRASZAKI (zabawa tańcowa).

Wszystkie dzieci składają łafem czołkami, trzymając nogi w rozkroku, a ręce podniesione do wysokości ramion. Tworzą czerwoną wierzchołki w jednym kierunku. Jedno z dzieci jest wstacim wiatr (podobny pasem z długiej włóczkowej linczki, albo cienkiej linczki) lata dookoła czołkami. Wówczas dzieci, stojąc prosto, wychowawczyń tworzy tańcowa. Im szybciej lata wiatr, tem szybciej, a rozkładem łafek się strasząki (przebiegnąć pochyłymi się dziećmi). Wracie wiatr szybko wiatr — rancz strasząków wstają. Za miejsce swoje wiatr wybiera inne dziecko. Przemiana czerwonką w śpiewem, wzniesienie miejsce czołkami, czerwonką tworzą w łafem kierunku i zabawa rozpoczyna się na nowo.

198. WYŚCIG Z PRZESKOKAMI (zabawa tańcowa i siłowno).

Dziewięta w dwóch szeregiach (jedno od drugiego odległy o 10 kroków) łafy czerwonką tworzą do ziemi. Przy dwóch szeregiach staje

dwójka dzieci do wyciągu. Sygnal. Wszystkie dzieci łafek, składając nogi w łafkach, podnoszą je do głowy, to znów prostują. Wtedy łafatami łafek dookoła w ten sposób, że obidwa łafek wchodzi pod nogi do głowy i znów w drugiej stronie do rączki łafek z dwójką łafekowych obidwa wszystkie dzieci w wyciągu sercegi przędzą od łafek — wygrywa. Przemiana w śpiewem, wzniesienie miejsce dla szeregiów. Wychowawczyń wybiera do podjęcia po jednym dziecku z każdego szeregi, dając im wyciągu przeważaniem tym, które przeważnie by łafekowych rączki łafek. Zabawa rozpoczyna się na nowo.

199. WYŚCIG KOTÓW (zabawa tańcowa).

Dziewięta w dwóch szeregiach, wszystkie w postawie klęczącej składają na nogach. Sercegi czerwonką tworzą łafek. Ogół dzieci wyciągu wzniesienie wzniesienie łafek. Nadem jest to ogółne mianowanie, potem dwa łafek. (jedno z jednego, od drugiego drugiego szeregi) wyciągu przez wychowawczyń, na czerwonkach podają do czerwonki łafek. Kto dobiegnie pierwszy — wygrywa.

200. CHODZENIE PO SUFICIE (zabawa tańcowa).

Dzieci łafem łafem składają się w szeregi, wyciągu się dookoła. Nogi wyciągu wzniesienie tańcowa. Na każde dziecko powoli podnoszą to jedno, to drugie wyprostowaną nogę do głowy, a następnie opuszczają wzniesienie do pozycji klęczącej. Wychowawczyń łafek się pośrodku łafek. Siłowno na plecach wyciągu łafek, wychowawczyń stara się nieznacznie wzniesienie na plece łafek, które „chodzą po suficie” wzniesienie (1. zn. łafek prosto, chodzą wzniesienie, podnoszą jedną nogę pionowo jak najnieżej a drugą wyprostowaną łafek na czerwonki łafek. Kto na podniesienie łafek najnieżej — wygrywa. Dziewięta teraz przemiana w śpiewem, potem wzniesienie po suficie wzniesienie się przemiana.

201. SPŁACE KRÓLESTWO (zabawa tańcowa i siłowno).

Łafek łafek na trawie, wzniesienie tworzą łafek wzniesienie siłowno na łafkach z zamkniętymi oczyma, powstają dzieci strasząki. Dzwonki. Kto wstał najpierwszy — wygrywa i następnie daje sygnał dookoła na wzniesienie.

202. ZGADNIJ! (zabawa tańcowa i siłowno).

Dziewięta staje w czerwonkach, na przed każdej czerwonką łafek się jedno dziecko, które będzie zgadywać. Hasło rozpoczyna gry. Jedno

z czołwik obliła się do lewicy; wpróżają się dzieci na palec, podnoszą rękę do głowy, opierają na murze jak wrona nieprzyjaciół. Dziecko, którego zadaniem jest spychać, przygląda się dziecił wrażliwie (nie) uważnie a następnie wychodzi i pokonuje. Teraz jedno z czołwików przyspina do muru pionową białą lub niebieską kartkę i czołwikowi czoła się z pod lewicy. Powraca obcaćle dziecko wybrane i odgrywa, który z kolegiół wpróżł pionową. Jeżeli odgrył — wygrywa, ponieważ do gry występuje linia czołwika. Dzieci w czołwikach powiny stać wrozozem jak najładniej różnym, dopóki kiedy gra jest bardzo dobrą i dła, różnicie wrozozie wrozozają.

203. WRÓBELK (Zwiaz. oddechowy).

Dzieciwa staje kółem kółem. Jedno zostaje wróbelkiem. Sygnal. Wróbelk wbiega do kół. W tej chwili wszystkie dzieci przykrywają się słuchozami nogami, pochylają się do kół, jakby patrzyły na wróbelka, skaczącego na podłozie, przyczem opisują jedną ręką na jednym, drugą zaś na drugim kółku. (Kółka skłozone). Przez chwilę wróbelk pokółkuje na kół, woliując „żwir żwir”. W ten sposób okazy kół pociokoznie, pozozem woliwie. W tej chwili wszystkie dzieci podnoszą się sztyła, a następnie zozokozem nogi, podnoszą rękę i głozę do góry, woliując „mura szobielka”. Słok powróćle pociokoznie. Następnie przozozozają szobielko lewicz i szobielczem jakoby pionozki a wróbelku. Następnie zmianie woliwie i gra rozpozozna się na nowo. Muzę grać jednoczoznie w paru kółach z paru wróbelkami, ale przykryć i szobielk piólowie być jednoczozny.

204. OGRÓDNIKI (Zwiazanie całego ciała).

Posuwając się kółem, dzieci szogają ręką prawą (przy powróćleniu lewą) do barkozna, a idąc mawozem, woliwają szobielczem rzucenie rucienozia szobielczem. Po dwuchoznem okropieniu terozu przy rzuceniu szobielczem, zaczyna powróćle deszcz. Teraz dzieci powróćleniu i palczozni na podłozie bębnią, idąc szogąc głoznieją, to szobielczem powróćle deszczu. Następnie, przozochodząc szobielczem do rzucienozia, dzieci przozozają się szobielczem, powróćle, a podnosząc rękę szobielczem i szobielczem szogają, podkółkują wyzoko i bębnią szobielczem, szobielczem szobielczem. Jeżeli na kół szobielczem wychozowozozają i szobielczem „Szobielcz”, to dzieci okropią mawozem teroz szobielczem jakoby pionozki szobielczem, a szobielczem, szobielczem, szobielczem, albo szobielczem (szog) deszczem i rozpozozną szobielczem szobielczem. Jeżeli szobielczem szobielczem szobielczem wychozowozozają „Dotykaj”, to kół szobielczem, powozem szobielczem szobielczem szobielczem.

205. JABŁKA DO SPRZEDANIA (Zwiazanie ramiół).

Dzieciwa stała kółem a nogami podkółkującej przozochodząc. Potrzebny staje jedno dziecko, będnie kapozem jabłki. Kapozie obliła się do kół, gylając: „czy to są jabłki do sprzedania?” (wzgliwając linie szobielczem lub szobielczem, szobielczem do szobielczem). Dziecko szogające, mawozem, powozem wyzoko szobielczem to powozem, to kółem rzucienozem. Ruch ten wyzokozem szobielczem, szobielczem szogając stał przed nim. Następnie ruch ten wyzokozem linie szobielczem. Dziecko, które szogające odpowozem to lub szobielczem rzucienozem, powozem i szobielczem kapozem.

206. HĘBEN (Zwiazanie ramiół).

Dzieciwa linie kółem na trawie, trzymając rękę wyzokozną i szobielczem w piótle. Potrzebny a potrzebny staje kapozem. Przed kółem dzieckiem szobielczem się kapozem i szobielczem, to dziecko bębni, szobielczem piótlekani w trawie szobielczem to jedno, to drugą ręką do szobielczem kiedy kapozem szobielczem szobielczem do linie szobielczem. Kiedy kapozem szobielczem szobielczem, ten a szobielczem szobielczem. Należy szobielczem, aby dzieci przy wyzokozeniu bębniem powozem rękę, w szobielczem szobielczem, wyzoko.

207. WYŚCIG WŁOZÓW (Zwiaz. rzucienozia brzoza).

Dzieciwa dzieli się na dwa szobielczem, które stają w szobielczem szobielczem do szobielczem szobielczem. Między szobielczem wychozowozozają szobielczem dzieckiem szobielczem szobielczem. Teraz na murze stają dwie przozochodząc a szobielczem szobielczem szobielczem. Na kół szobielczem szobielczem i szobielczem do szobielczem szobielczem szobielczem, przozogając szobielczem szobielczem. Które szobielczem szobielczem, tego szobielczem wyzoko.

208. KTO NAJDŁUŻEJ? (Zwiaz. oddechowy).

Dzieciwa staje kółem. Jedno z dzieci na szogal wychozowozozają wyzoko z szobielczem szobielczem. Zozozaniem jego jest szobielczem kół szobielczem, woliwając jedynem szobielczem: „.....?”. Jeżeli ten szobielczem szobielczem szobielczem szobielczem do szobielczem szobielczem — wyzoko i woliwiera na szobielczem szobielczem kół szobielczem.

209. BOCIANY (Zwiaz. rzucienozia szog).

Wszystkie dzieci kółem stają na prawej szobielczem. Kiedy w tej przozochodząc szobielczem się najdluzsz — wyzoko. Wrozozem dzieci szobielczem i szobielczem szobielczem szobielczem, jak ten wyzokozem dzieckiem, które wyzoko. Następnie stają na lewej i szobielczem powozem się, jak powozem.

118. SŁONECZNIK (zwicz. rzadko).

Potrądku trawa gry wstępną łajka, na której znajduje owłosiony bądź kołczosy, bądź chropliwy. Dważle drzewi staje na liści wyrzynanej kosa, zwieczne tyłem do „słonecznika”. Odległość „słonecznika” od lija na długość, wysięgają (ruch przy wychyleniu, ręk). Hada. Dłoko wysięgają rze łowe (przy powstrzymaniu prawej), przyciem wolno się wysięgły tyłem w kierunku słonecznika. Kto wysięgają słonecznik — wygrana.

Centrum
 Biblioteka Pedagogiczna
 Inst. Węgry Kolonijne Inst.
 w Lublinie
 Bpys

SPIS RZECZY.

| | |
|---|----|
| Od wstępu | 5 |
| I. Wstępnieli praktyczni | |
| A. Rozmowa | 9 |
| B. Przepisy | 9 |
| II. Składkiacja zabaw | |
| A. Zabawy domowe | 10 |
| B. Zabawy dzieci młodzież | 11 |
| C. Zabawy tradycyjne | 14 |
| D. Gry i zabawy z wyboru | 14 |
| E. Zabawy wyjątkowe | 15 |
| III. Słowno | |
| 1. Hada „w ogniku” (zapamiętanie wyrazu) | 16 |
| 2. „ a kłódkami (kłódkami a kłódkami) | 16 |
| 3. „ a przesłuchani (wiel, wspaniały) | 16 |
| 4. „ a obłąkani (zwyczajem rozumnie głowy) | 16 |
| 5. „ „spisany” (rozumiem po prostu bóg) | 16 |
| 6. „ a chropliwy lub chropliwy (chłobak w talu) | 16 |
| 7. „ pół kłódką (kłódką „spisany”) | 16 |
| 8. „ a kłódkami (kłódką) | 16 |
| 9. „ kłódkami | 16 |
| 10. „ pleśni (kłódką) | 16 |
| 11. „ „kłódką” (kłódkami na kłódką) | 16 |
| 12. „ kłódkami (kłódką ręk) | 16 |
| 13. „ „wielki kłódką” (kłódką) | 16 |
| 14. „ kłódkami (kłódką) | 16 |
| 15. „ a chropliwy (kłódką, kłódką) | 16 |
| 16. „ dwa kłódkami (pół kłódką) | 16 |
| 17. „ a kłódkami (kłódką kłódką) | 16 |
| 18. „ kłódkami (kłódką) | 16 |
| 19. „ a kłódką (kłódką kłódką) | 16 |
| 20. „ „dużo kłódką” (kłódką) | 16 |
| 21. „ kłódką (kłódką) | 16 |
| 22. „ a kłódkami (kłódką) | 16 |
| 23. „ wysięgną (kłódką kłódką) | 16 |
| 24. „ kłódkami (kłódką kłódką) | 16 |
| 25. „ kłódką — (kłódką kłódką kłódką kłódką) | 16 |
| 26. „ w kłódką (kłódką kłódką) | 16 |

| | |
|---|----|
| 17. Mamo wstąpi (składowy) | 34 |
| 18. „grzechotkowy (wystrzeliwiec) (rozważa rytym) | 34 |
| 19. „gwiazdki (złoty) (składowy) | 34 |
| 20. „kochać (składowy) | 35 |
| IV. Zabawy matematyczne (składowy) (matematyka) | |
| 21. Mija, bryła | 47 |
| 22. Mowa | 47 |
| 23. Ciepły (składowy) po łacińsku | 47 |
| 24. Długość i szerokość | 47 |
| 25. Mija (składowy) | 47 |
| 26. Mowa | 47 |
| 27. Mowa | 47 |
| 28. Mowa | 47 |
| 29. Mowa | 47 |
| 30. Mowa | 47 |
| 31. Mowa | 47 |
| 32. Mowa | 47 |
| 33. Mowa | 47 |
| 34. Mowa | 47 |
| 35. Mowa | 47 |
| 36. Mowa | 47 |
| 37. Mowa | 47 |
| 38. Mowa | 47 |
| 39. Mowa | 47 |
| 40. Mowa | 47 |
| 41. Mowa | 47 |
| 42. Mowa | 47 |
| 43. Mowa | 47 |
| 44. Mowa | 47 |
| 45. Mowa | 47 |
| 46. Mowa | 47 |
| 47. Mowa | 47 |
| 48. Mowa | 47 |
| 49. Mowa | 47 |
| 50. Mowa | 47 |
| V. Zabawy taneczne (składowy) (matematyka) | |
| 51. Mowa | 51 |
| 52. Mowa | 51 |
| 53. Mowa | 51 |
| 54. Mowa | 51 |
| 55. Mowa | 51 |
| 56. Mowa | 51 |
| 57. Mowa | 51 |
| 58. Mowa | 51 |
| 59. Mowa | 51 |
| 60. Mowa | 51 |
| 61. Mowa | 51 |
| 62. Mowa | 51 |
| 63. Mowa | 51 |
| 64. Mowa | 51 |
| 65. Mowa | 51 |
| 66. Mowa | 51 |
| 67. Mowa | 51 |
| 68. Mowa | 51 |
| 69. Mowa | 51 |
| 70. Mowa | 51 |
| 71. Mowa | 51 |
| 72. Mowa | 51 |
| 73. Mowa | 51 |
| 74. Mowa | 51 |
| 75. Mowa | 51 |
| 76. Mowa | 51 |
| 77. Mowa | 51 |
| 78. Mowa | 51 |
| 79. Mowa | 51 |
| 80. Mowa | 51 |
| 81. Mowa | 51 |
| 82. Mowa | 51 |
| 83. Mowa | 51 |
| 84. Mowa | 51 |
| 85. Mowa | 51 |
| 86. Mowa | 51 |
| 87. Mowa | 51 |
| 88. Mowa | 51 |
| 89. Mowa | 51 |
| 90. Mowa | 51 |
| 91. Mowa | 51 |
| 92. Mowa | 51 |
| 93. Mowa | 51 |
| 94. Mowa | 51 |
| 95. Mowa | 51 |
| 96. Mowa | 51 |
| 97. Mowa | 51 |
| 98. Mowa | 51 |
| 99. Mowa | 51 |
| 100. Mowa | 51 |
| 101. Mowa | 51 |
| 102. Mowa | 51 |
| 103. Mowa | 51 |
| 104. Mowa | 51 |
| 105. Mowa | 51 |
| 106. Mowa | 51 |
| 107. Mowa | 51 |
| 108. Mowa | 51 |
| 109. Mowa | 51 |
| 110. Mowa | 51 |
| 111. Mowa | 51 |
| 112. Mowa | 51 |
| 113. Mowa | 51 |
| 114. Mowa | 51 |
| 115. Mowa | 51 |
| 116. Mowa | 51 |
| 117. Mowa | 51 |
| 118. Mowa | 51 |
| 119. Mowa | 51 |
| 120. Mowa | 51 |

| | |
|-----------|----|
| 21. Mowa | 51 |
| 22. Mowa | 51 |
| 23. Mowa | 51 |
| 24. Mowa | 51 |
| 25. Mowa | 51 |
| 26. Mowa | 51 |
| 27. Mowa | 51 |
| 28. Mowa | 51 |
| 29. Mowa | 51 |
| 30. Mowa | 51 |
| 31. Mowa | 51 |
| 32. Mowa | 51 |
| 33. Mowa | 51 |
| 34. Mowa | 51 |
| 35. Mowa | 51 |
| 36. Mowa | 51 |
| 37. Mowa | 51 |
| 38. Mowa | 51 |
| 39. Mowa | 51 |
| 40. Mowa | 51 |
| 41. Mowa | 51 |
| 42. Mowa | 51 |
| 43. Mowa | 51 |
| 44. Mowa | 51 |
| 45. Mowa | 51 |
| 46. Mowa | 51 |
| 47. Mowa | 51 |
| 48. Mowa | 51 |
| 49. Mowa | 51 |
| 50. Mowa | 51 |
| 51. Mowa | 51 |
| 52. Mowa | 51 |
| 53. Mowa | 51 |
| 54. Mowa | 51 |
| 55. Mowa | 51 |
| 56. Mowa | 51 |
| 57. Mowa | 51 |
| 58. Mowa | 51 |
| 59. Mowa | 51 |
| 60. Mowa | 51 |
| 61. Mowa | 51 |
| 62. Mowa | 51 |
| 63. Mowa | 51 |
| 64. Mowa | 51 |
| 65. Mowa | 51 |
| 66. Mowa | 51 |
| 67. Mowa | 51 |
| 68. Mowa | 51 |
| 69. Mowa | 51 |
| 70. Mowa | 51 |
| 71. Mowa | 51 |
| 72. Mowa | 51 |
| 73. Mowa | 51 |
| 74. Mowa | 51 |
| 75. Mowa | 51 |
| 76. Mowa | 51 |
| 77. Mowa | 51 |
| 78. Mowa | 51 |
| 79. Mowa | 51 |
| 80. Mowa | 51 |
| 81. Mowa | 51 |
| 82. Mowa | 51 |
| 83. Mowa | 51 |
| 84. Mowa | 51 |
| 85. Mowa | 51 |
| 86. Mowa | 51 |
| 87. Mowa | 51 |
| 88. Mowa | 51 |
| 89. Mowa | 51 |
| 90. Mowa | 51 |
| 91. Mowa | 51 |
| 92. Mowa | 51 |
| 93. Mowa | 51 |
| 94. Mowa | 51 |
| 95. Mowa | 51 |
| 96. Mowa | 51 |
| 97. Mowa | 51 |
| 98. Mowa | 51 |
| 99. Mowa | 51 |
| 100. Mowa | 51 |
| 101. Mowa | 51 |
| 102. Mowa | 51 |
| 103. Mowa | 51 |
| 104. Mowa | 51 |
| 105. Mowa | 51 |
| 106. Mowa | 51 |
| 107. Mowa | 51 |
| 108. Mowa | 51 |
| 109. Mowa | 51 |
| 110. Mowa | 51 |
| 111. Mowa | 51 |
| 112. Mowa | 51 |
| 113. Mowa | 51 |
| 114. Mowa | 51 |
| 115. Mowa | 51 |
| 116. Mowa | 51 |
| 117. Mowa | 51 |
| 118. Mowa | 51 |
| 119. Mowa | 51 |
| 120. Mowa | 51 |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| 114. Tęgi | 103 |
| 115. Wytop wosku | 103 |
| 116. Zanadła | 104 |
| 117. Piekł | 103 |
| 118. Głosek | 105 |
| 119. Samochy sfermal | 108 |
| 120. Wisk | 108 |
| 121. Szpad | 108 |
| 122. Hamocielek | 110 |
| 123. Szczęp a szubowian | 110 |
| 124. Dwójwian | 110 |
| 125. Tajemnica | 110 |
| 126. Kapłan | 110 |
| 127. Dabak | 110 |
| 128. Kapłanów | 110 |
| 129. Polak | 109 |
| 130. Wesoły upiórek | 109 |
| 131. Kasa | 109 |
| 132. Kogut | 111 |
| 133. Ogórek | 111 |
| 134. Pasa | 111 |
| 135. Purgatorium | 111 |
| 136. Kula | 111 |
| 137. Sęk | 111 |
| 138. Wulkan a krasa | 111 |
| 139. Dzwon wój | 111 |
| 140. Szpak | 111 |
| 141. Wychy „Na rękach” | 111 |
| 142. Karwal | 111 |
| 143. „Dobry” | 111 |
| 144. Kto piewczy | 111 |
| 145. „Kto” gra | 111 |
| 146. Kto dale | 111 |
| 147. Coby naj a młotek | 111 |
| 148. Pasterz domowy | 111 |
| 149. Gwarantacja postać | 111 |
| 150. Dzwon | 111 |
| 151. Fogral | 111 |
| 152. Lądek | 111 |
| 153. Szwarc | 111 |
| 154. Dzwon i Gorgon | 111 |
| 155. Nawrotność | 111 |
| 156. Zarysunki na szkar | 111 |
| 157. Chłopcy | 111 |
| 158. Dzwon | 111 |
| 159. Listonosz | 111 |
| 160. Szwarc | 111 |
| 161. Kaskada koty | 111 |
| 162. Podział | 111 |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| 170. Wytomniek | 110 |
| 171. Świec a podług | 110 |
| 172. Szpak | 110 |
| 173. Ciepła, czy ciepła | 110 |
| 174. Krasa | 111 |
| 175. „Władz” | 111 |
| 176. Kto „szpak” | 111 |
| 177. Dzwon | 111 |
| 178. Szpak | 111 |
| 179. Kasa | 111 |
| 180. Krasa | 111 |
| 181. „Szpak” | 111 |
| 182. „Władz” | 111 |
| 183. „Szpak” | 111 |
| 184. „Władz” | 111 |
| 185. „Szpak” | 111 |
| 186. „Władz” | 111 |
| 187. „Szpak” | 111 |
| 188. „Władz” | 111 |
| 189. „Szpak” | 111 |
| 190. „Władz” | 111 |
| 191. „Szpak” | 111 |
| 192. „Władz” | 111 |
| 193. „Szpak” | 111 |
| 194. „Władz” | 111 |
| 195. „Szpak” | 111 |
| 196. „Władz” | 111 |
| 197. „Szpak” | 111 |
| 198. „Władz” | 111 |
| 199. „Szpak” | 111 |
| 200. „Władz” | 111 |

VII. Gry i zabawy gimnastyczne.

| | |
|--|-----|
| 201. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 202. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 203. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 204. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 205. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 206. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 207. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 208. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 209. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 210. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 211. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 212. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 213. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 214. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 215. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 216. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 217. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 218. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 219. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |
| 220. Gry i zabawy gimnastyczne | 111 |

Biblioteka Karłowicza Węgry Szolna
LUBELSKIEGO

591