

Okręgu Szkolnego Łódzkiego
CENTRALNA BIBLIOTEKA / BIAŁOBRZEGI

24730

W CO SIĘ BAWIĆ BĘDZIEMY ?

część II.

GRY I ZABAWY NA WOLNEM POWIETRZU

ZEBRAŁ

FRANCISZEK BARAŃSKI



ŁÓDŹ 1931.
WÓLKA PRASOWA „GOSPODARSTWO”

Wstępne słowo.

Gry na wolnem powietrzu możnaby rozdzielić na dwa rodzaje, a mianowicie: pierwszy rodzaj to gry bez jakichkolwiek przyborów i przyrządów, które mogłyby się jeź samo odbywać w pokoju, lecz ze względu na potrzebę większego pola działania, muszą się odbywać na wolnem powietrzu, — i drugi rodzaj gier, do których potrzebne są przybory i przyrządy, jak: piłki, kółka, szachy i t. d.

Do gier pierwszego rodzaju możnaby wliczyć wiele gier odbywanych w pokoju, które opisałem już w pierwszej części naszego wydawnictwa, jak n. p.: Szachy, Pawle gdzie jesteś? Kółka i myśzka, Ostatnia para wychodzi, Wilk i owce, Dzień i noc, Ojciec Włodek, Lata przeszłe, Ciuchabka, Gra w pyłkę i t. d.

Niektóre zaś gry drugiego rodzaju wyrobili się w gry sportowe opierające się w zbiorowych ciałach i towarzystwach, opartych na pewnych statutach. Gry te sportowe kultywowane bywają przez całe grupy członków, którzy stają do zawodów z członkami innych towarzystw.

I. Gry i zabawy bez przyrządów.

Żaby i bocian.

Dzoby gaszące dzielą się na dwie grupy, z których jedna nazywa się bocianów, druga zaś przybiera. Z każdej strony jest wyznaczona meta.

Prawie do samej mety bocianów dochodzą żabki, a dote z nich najodwrotniejsza, występują nieco na przód i zaczyna się między niemi taka szumowa następująca odgrywanie się żabek.

Pierwsza: Hi, był krum, krum!

Druga: Hi, był krum, krum!

Żabka: Doachneczko!

Druga: Czego?

Żabka: Maaz meza?

Druga: Nie mam.

Żabka: Cdzieś go dziale?

Druga: Wielej go Pan.

Żabka: Co za Pan?

Druga: Pan bocian.

Na te słowa czubające bocianów woleją żabki, razi i zaczynają się najbardziej żabki, ale gonik im nie wolno inaczaj, tylko na jednej nożce.

Gła się ciągnie, póki bociany żabek nie wytopią, albo też żabki bocianów, bo jeśli za metą który się topoda, jest ich własnością.

Opryski i landarni.

Nieby się ta zabawa dobrze udało mogła, ponieważ przedstawytkiem odpowiedniej na to obalicy, gdzie są zioła, dzawa, pagórki, wawory i różne dogodne kryjówki.

Z towarzystwa biorącego udział w tej zabawie, przemacza się kilku na żandarmów. — reszta jest opryskami, których kryją się jak każdy może najlepiej, a żandarmi starają się ich wyłazić i ułazić.

Na wzięcie obiera się jaką otwartą polankę w lesie, która jest strażona przez sztydwachów.

Poszczególne odrywa się tak długo, dopóki się wszystkich opryszków nie wyłapie. Jako osobliwicy saszcył pozostaje się temu, który ostatni zostanie wytopiony i przyprowadzony do wzięcia.

Jżeli w okolicy niema tylu dogodnych kryjówek, wtedy jeden z uczestników zostaje tylko żandarmem, którego przysługuje prawo pierwszego złapanego opryska użyć do swojej pomocy.

Szereż inne opryski to szponiznego, zmleniają zażar swoje kryjówki, aby się zostali zdradzeni przez swojego dawnego kompaniona.

Kiedy więc powieści się tak ukryć, ababy nawet żaden z jego towarzyszeń o tem nie wiedział.

Żandarmi, ababy się odróżnić od oprysków obwiązują sobie ręką chustką i są rozpoznani w male gwizdanki, aby w razie potrzeby mogli dać znać swoim kolegom.

Trzeciak.

Wokół stają po dwie osoby jedna za drugą, dwie zaś zostają wolne, z których jedna obchodzi zewnątrz koła z pytką, druga zaś wewnątrz koła staje przed kładką ławca chce parą i osobą z tyłu będącą zwać trzeciakiem.

W tego trzeciaka powinna pytką ugodzić, ale on obiega wokół — i staje przed kładką dwójką i tym sposobem uwalnia się od uderzenia. Tenż ucieskać musi ten, który stoi jako trzeci.

Jżeli uda mu się w poręgu stanąć przed jakąś dwójką, jest uratowany. — Jeżeli jednak przedtem otrzyma uderzenie pytką, wtedy ten który kopał odziera pytkę, a zanim złapany ją podniesie, on staje już przed jakąś dwójką.

Biegający powinni się szybko zmieniać, aby uciekający nie biegł ciągle wokół, lecz szybko stanął przed, o ile możności, najbliższą dwójką.

Harce.

Był to rodzaj pojedynków czyli utarczek pojedynczych rycarzy przed bitwą, które w poważnym były zwyczaju, a historycy prawie każdej wojny bitwy wspomina o poprzednim wyzywaniu się harcówników na rękę. Tak na p. w roku 1410 pod Koronowem przed rozpoczęciem bitwy Konrad Niemczy, Ślązak, wyjechał na harc z rzyków krzyżackich, okuty wież z koniem w bogatą zbroję i wywołaj po niemiecku, a potem po polsku, wojowników naszych. Wtedy z rzyków rycerstwa polskiego wyskoczył z konją ku niemu Jan Seyczki, a ściszwszy się drzewcem zwał z konia zchwalego Ślązaka i pojmał żywcem.

Męzny Jan Tarnowski w walekiej bitwie pod Orszą (1544 r.) w pełnej zbroi wyjechał na harc, wywołując nieprzyjaciół do walki sam na sam.

Stanisław Stadnicki, paź na Łobkowie zwany Djabłem, pod Odanakiem, za Stefana Batoryego (1576 r.), gdy Niemców na harc wywołał, każdego przeciw który wystąpił się odważył, ubił, poczem mu żaden pole sławić nie śmiał.

Kasper Lipki, kawalerian raski, w harcu pod Cecora, (1620 r.) zdjąwszy jednego Turka z konia, na kopci go przed hetmana Żółkiewskiego przyniósł.

Wyjeżdżać na harc przed bitwą można było tylko za porażeniem lub rozkazem wodza. Polacy mieli sławę najzwiniejszych w świecie harcówcy.

Neczo podobieństwa z tem ma nasza zabawa.

Wybiera się gajsternę równą, obczesne miejsce, najlepiej murówę, potem dzielą się wszyscy grający na dwa równo oddziały, tak ob do łubzy, jak i co do niezachwaci pojedyńczych czub.

Oddziały te stają w prostej linii naprzeciw siebie w odległości kilkunastu kroków. Linie te są poprzednio oznaczone i zmierzają ich nikomu nie wolno. Ni-

ka kroków obok prawego skrzydła jednego i drugiego szeregu znajduje się drzewo, kamień lub jaki inny znak, który ma służyć za wiepiecie dla jeńców.

Każdy oddział ma swego naczelnika, który czuwa nad porządkiem i wysyła swych ludzi na harce.

Przebieg tej gry jest następujący:

Przypuśćmy, że do gry należy 30-tu chłopców.

Ci dzielą się po 10-tu na dwa oddziały A. i B.

Naczelnik oddziału A. wysyła jednego szeregowca kilka kroków naprzód i ten wyrusza do walki kogośkolwiek z oddziału B.

Każdy później z swego miejsca odchodzący, powinien swego przeciwnika, który wcześniej wystąpił z szeregu, zabić jeńcem przez uderzenie go ręką.

Zdobytym w ten sposób jeńców każdy oddział strasze dobiera i nie pozwala, aby ktoś z przeciwnej strony wpadł do więzienia i uwolnił z niego swoich towarzyszy, dotknąwszy ich tylko ręką, którzy potem wracają na swoje dawne stanowiska.

Zanim na początku gry zacznie się, stu jeńców ma stanowić zaplecisko.

Zabawę tę zaliczamy bardzo młodzieczo, bo należy, że się na każdy wyprawy w szybkim bieganie, że nabiera zręczności w ruchach i wzmacnia swe mięśnie, wzdaje się, nie nadto uczę się ostrożności, której ciągle zachowanie stanowi warunkiem jego uwagi.

Kto zwycięży?

Na obszernej łące lub jakim wolnym placu robi się linę około 50 kroków długo, która ma oznaczać linię forteczną.

Jeżeli gra odbywa się w polu, to z pewnością znajdzie się jakiś rów, który już z natury tworzyć będzie powyższą linię.

Grający dzielą się na dwa oddziały, z których każdy staje po samej stronie rowu naprzeciw siebie.

Teraz stara się każdy, tak z jedną jak z drugą stroną, aby mógł w dogodnym dla siebie miejscu

wpaść do nieprzyjacielskiego obozu, uderzyć któregośkolwiek ręką i wrócić do swoich, nie zostawiając przez nikogo dotkniętym.

Uda mu się jego wyprawa, wówczas uderzony występuje z gry i nie bierze więcej udziału.

Ten sam los spotyka także jego, gdy zostanie złapanym lub trąconym ręką przez któregoś przeciwnika.

Zabawa trwa tak długo, dopóki jedna strona nie potraci swoich ludzi.

Zupełną jest ta strona, gdzie więcej osób pozostało na linii bojowej.

Jeżeli jest dużo osób grających, to dla odróżnienia partji, ma wybrać jedna strona grających galaretkę zieloną przy czapce, lub na rękę obwiązaną chustką.

Dzień i noc.

Dwa równo oddziały A. i B. stają w odległości 10 do 15-tu kroków naprzeciw siebie.

W środku pomiędzy nimi znajduje się deseczka gry z małym kątem drewnianym w rękę, który z jednej strony pomalowany jest na biało, a z drugiej na czarno, co ma oznaczać dzień i noc.

Każdy oddział wybiera sobie jeden z tych kolorów, potem obracają się wszyscy plecami do siebie. Do czasu gry trzyma krążek w górze i skoro tenże upadnie na ziemię woła: dzień! albo noc! stosownie jaki kolor krążka jest na górze. Oddział, którego kolorek leży na górze, napada na drugą. Móry musi uciekać do oznaczonego poprzednio miejsca.

Ci, którzy zostali złapani albo dotknięci tylko, zanim dobiegli do wyznaczonego miejsca, są jeńcami zwycięzców.

Która z dwóch partji przegrała potraci ludzi, ta przegrywa.

Zamiast krążka można użyć także jakiegokolwiek monetki, której jedną stronę oznaczono jako dzień, a drugą jako noc.

Chłopcy w dawnej Grecji używali do zrucania skonepek czyli glinianych tabliczek (ostrakon), stąd też gra ta nazywano „ostrakonada”.

Trzecia para naprzód!

Do tej zabawy potrzeba nieparzystej liczby osób.

Z tych tworzą się pary, które stają razem jedna za drugą, a pozostała osoba samotnie, staje na czole przed niemi, klaszcze w dłonie i woła: Trzecia para naprzód! Na to każdy trzecia para opuszcza swoje stanowisko, biegnie naprzód tak, że jedna osoba po prawej stronie rzędu, a druga po lewej i stara się z sobą mową połączyć.

Nie pozostała osoba samotnie przeszkadza temu połączeniu w ten sposób, że stara się kłódkowatkiem z tych dwóch osób dołączyć.

Jeżeli jej się to uda, w takim razie zodała zwolniona ze swego urzędu, a pozostałająca bez pary zastępuje jej miejsce.

W ten sposób utworzona nowa para staje jako pierwsza.

Jeżeli uciekający zdoła się z osobą połączyć, zajmują miejsce pierwszej pary, a samotnik znowu woła: Trzecia para naprzód!

W gębiego.

Wszyscy grający ustawiają się razem jeden za drugim, a na czole staje najprędszy i najrybniej biegły umiający. Jego, jako naczelnika oddziału ma razie towarzyszyów we wygotowaniu nadładować, podczas kiedy tenże rybkątem biegiarom, nagłymi zwrotność to w prawo, to w lewo stara się pozostawić swoich towarzyszyów daleko poza sobą.

Jako zaczęty porczytuje się tym, którzy starają się bzywać jak najbliżej naczelnika.

Gra w polowanie.

Do zabawy tej najpotrzebniejsza jest okolica, w której się znajduje dużo kryjówek.

Tu oznaczają się na przeszłeroć dość znacznej granicy, poza którą nikomu nie wolno przekroczyć.

Grający wybierają z pomiędzy siebie losem, stosownie do liczby osób biorących w grę udział, jednego lub więcej myśliwych, a resztę uczestników jest zajackami.

Z tych na dany czasek każdy biegnie w inną stronę i ukrywa się jak może najlepiej.

Wkrótce potem myśliwy rozpoczyna polowanie idąc w trop za zajackami, a jeżeli kogo śladem, śmiecia go na strzelać i z nim razem ścina zwierzyne.

Niezabiednie zajackowi trzeba pałać, gdy widzi że myśliwy blisko niego się znajdujący może go odjąć. Niezabiednie myśliwy, że zostanie ścipany, ale puystość umysłu, szybko decyduje i odwaga może go wystrawić.

Dla odróżnienia jednej partii od drugiej, każdy myśliwy nosi golić na czapce lub opasce z charakteru na rękę.

Przed rozpoczęciem gry śpiewa się następujące piosenki:

„Hej! hej! hej! hej!
Do kłój! do kłój!
Bo w kłój! trąbki tan
Po czasie gra,
Ze same drga,
Bo jak! gra jak on!

A teraz dwie
Opwały się,
Jak dwie zgodnych dusi,
To nas, to nas
Woleją w las;
My już tu, tu, tu, tu!

Zalaz tu i tam
Porczytuje z jam!

Hop, hop! myśliwy w trop!
A echo mu
I tam i tu
Wóduje: hop, hop, hop!"

Gra w zajęca.

Jestto gra podobna do poprzedniej.
Najżyblejczy z grających jest zajęcem, a reszta
paami.

Pierwszemu postawia się przed rozpoczęciem
gry tyle czasu, żeby się mógł dobrze ukryć.

Jedni go po w pewnym czasie nie śpią, zo-
staje zwycięzca, w przeciwnym razie innego obierają
zajęcem.

Ponijaj zabierany piosenka dość znaną, którą
się śpiewa podczas tej zabawy:

„Siedział sobie zajec pod miedzą,
A myśliwi o tem nie wiedzą.
Pay po polu rozpucali,
Krzyk i kaskot uszyli,
Był tu kask! (bi).

Wszystko jestto chłopskie udanie,
Był to stary zajec mospanie;
Rano sobie siedział w łycku,
A wieczorem zmykał słyszc
Czempudzi! (bi).

Co ja tym myśliwym zwiniał,
Czem jakową złąkę uszylił,
Choć w kapucie noszę śladem,
Po listeczku tylko zjadam,
Nic jak wół!

Rozpuścili charty ze smyrcą,
Rozumieli, że mnie uchwyca,
Oni mówią: sa, sa, sa, sa!
Ja czem przedaję smyk do lasa
Jed ja pan!

Walka na jednej nodze.

Zabawa ta jest głównie dla chłopców zajmująca.

Z towarzysztwa biorącego udział w tej zabawie
wstępny skaczą na prawej lub lewej nodze słownicie
do poprzedniej umowy, — potem obiera sobie każdy
przeciwnika, z którym starać walkę w ten sposób, iż
go trąceniem pozabawia równowagi.

Kadby powinieli przystać trzymać się na krzyż
zakolone na piersiach. Trącenia w brzuch lub pierś
są słownictwem zabronione, winne one być zadawane
tylko z boku.

Mieszawce jednak do odnieśnienia zwycięstwa
pryczynia się tu sama sta, ho i zępcność wiele
smoczy.

Miesz chłopczyń, słabszy zwalczy mocniejszego
przez użycie jakiego fortelu. M. p. udaje on, że chce
silnie uderzyć w przeciwnika; — ostatni asem,
śledzą uderić na miejscu podchylił się napród,
a tymczasem pierwszy usuwa się szybko na bok tak,
że tamten nie znalazłszy punktu oparcia traci równo-
wagę i upada na ziemię, albo też zmuszony jest
do oparcia się drugą nogą, co pocztytuje się za
przegrana.

Skakanie o premje.

Znanym jest także inny sposób skakania w wor-
kach, nie na odległość, ale w górę.

Na sznurku przeciągniętym od drzewa do drze-
wa, zawieszono się kielbaski, kilka centymetrów nad
głowami chłopców.

Kto podskoczy i złęcznie kielbaskę ugryzie, otrzy-
muje całą parke.

Dla większej zabawy maczają kielbaski
w musztardzie. Zwyczaj tego podchwilać nie można,
że zakrawa na Mszczelstwo i jako bawienie się
kosztem jednostki, która się musztardą brudzi.

Skakanie do mety w pozycji zgiętej.

Wszyscy zginają kolana i przysiadają, dotykając jedną ręką karku i drugą piętę i na dany znak robią skok naprzód i znowu przysiadają i t. d.

Kto pierwszy na miejsce przybędzie, otrzymuje nagrodę.

Skakanie takie jest znakomitem ćwiczeniem rozwijającym muskuly.

Skakanie z związanymi nogami.

Najdoskonalszym miejscem do tej zabawy jest miękka murawa lub słony piasek piaszczysty.

Wszyscy grający stoją razem z związanymi rękami lub sznurkiem nogami.

Kto pierwszy dojdzie do mety, t. j. do miejsca poprzednio oznaczonego; ten jest zwycięzca.

Plac, na którym skakanie się odbywa, powinien być wysypany piaskiem, lub należałoby wybrać przynajmniej miękki trawnik, żeby nie wydały się jakieś niespodziane skutkiem upadku.

Niebo albo Raj.

Na równym miejscu oznaczamy niebem lub rajem jedną z półki podanych figur, przystępując chłopcy do gry w sposób następujący:

Odbiły znaczone karami, są to kamyki, przez które kładzie, kto chce wejść do nieba czyli raju, przejść powień.

Przed polem oznaczonym N-tem 1, stoją grający i rzuca miły płaski kamyczek lub kiołek w pierwszą przedziałkę tak, aby tenże nie dotknął żadnej linii figury, lecz padł miękko wewnątrz przedziałki.

Wykonawszy to skoczą potem dalej na jednej nodze w to miejsce i uderza końcami przednimi nogi ów kamyczek tak, aby wpadł do przedziałki N. 2-gi.

Następnie wchodzi grający w taki sam sposób do tej przedziałki i tak dalej kamyki powtarza przechodząc po kolei z jednej przedziałki do drugiej, tak jak są oznaczone karami.

Nie wolno przycem drugiej nogi spuszczać ani też linji granicznych klas dotknąć.

Wolno jednakże, aby kamyczek z pierwszego zaraz stanowiska za silnym uderzeniem nogi doznał od N-u 4-ego.

Kto skończy trzema rękami opartą na biodrach.

W grze francuskiej przedziałki N. 4 i 8. zaś w angielskiej przedziałki Nr. 7 są miejscami wypoczynku, gdzie kładzie z grających obiema nogami stanąć i wypocząć może.

Przedziałka ostatnia jest niebem, a dojdzie do niego stanowią wygraną.

W innych okolicznościach, aby wygrać, trzeba dojść do nieba na prawej nodze i wrócić tą samą drogą na lewej nodze.

Skończy wykróciły przebieg podanym regułom, wstępuje miejsce drugiemu grającemu.

Fig. A i C przedstawiają niebo angielskie, Fig. B. niebo szkockie, Fig. D. niebo francuskie, a Fig. E. niebo niemieckie.



Osoby biorące udział w zabawie, przed rozpoczęciem losują, kto ma pierwszy grę rozpocząć i według porządku jeden po drugim następuje.

Jedni grającemu nie ada się trafić kamieniem lub klockiem w następny przedział, przestaje grać i oczekuje, aż na niego znowu kolej przyjdzie.

Udaje się komunikować przabyć wszystkie przedziały, wirnie on trzy razy, na że sztam tudzić kamyk w przedział najwyższy, który najem nazywamy i trzy razy go wykopnąć. Gdy to uczynił natenczas wygrał.

Inni grający powinni mu oddać wszystkie swoje kamyle. On wówczas maaz kładę kamyk jak zechce, daleko lub blisko, a właściciel kamyka musi go przyjąć, skacząc na jednej nodze. Nawet gdy podnosi kamyk ze ziemi, nie wolno mu drugiej nogi spuścić. Gdyby ja spuścił, musi jeszcze raz po kamyk skakać. Gdy już każdy swój kamyk przyjął, gra może się rozpocząć na nowo.

Wszystkie ruchy należy wykonywać na jednej nodze, — wychodząc jednako z figury maazna nogę zmienić n. p. z lewej skoczyć na prawą i odwrotnie.

✓ Pokój do wynajęcia.

Towarzystwo robi duze koło, a każdy z grających obiera sobie stanowisko n. p. przy drzewie, kamieniu i t. p., które zmienić i znowu zejść może.

Jedna z osób może szukać pomieszczenia do wynajęcia po kole i do każdej osoby i pyta: „Czy jest pokój do wynajęcia?”

Zapytana osoba odpowiada: „Nie, idź pan o jeden dom dalej”.

Podczas tego inne osoby zmieniają swe stanowiska, kiedy i jak im się podobą, a szukający pokoju do wynajęcia powinien być ostrożnym i oglądać się, czy opuszczanego miejsca pierwsze nie zajął, zanim ktoś inny do niego zdąży.

Jżeli ma się to udeło, natenczas osoba, która przy zmianie stanowiska miejsce utraciła idzie szukać pomieszczenia.

Ta zabawa następuje między innymi i jest korzystna dla zdrowia, bo musi do odbywania ruchu na wolnym powietrzu.

Grę tę można odbywać także w pokoju. Natenczas towarzysstwo składa na krzesłach, a szukający pokoju do wynajęcia doje fanty.

Ślepiec czyli Mruczek.

Jednemu z grających nawigują oczy chusteczką, ale tak dobrze, żeby nic nie widział. Potem daje mu się drugi kij do ręki, nim bierą się za grę i otaczają go kołem tak, aby naprzecimian obok mijającym stały panie.

Tworzący koło bieżąc poruszając się to w to, to w przeciwną stronę i śpiewają:

„Co ci po zabawie,
Po zielonej trawie,
Ty nie możesz być oboczy,
Do masz zawiązane oczy.
Kiedy z nas jest wolny,
Jak ten ptaszek polny,
Śpiewający swawolny,
 Ciebie z kole nie polniony.
Kół stając biedaka,
A po dającym znaku,
Na znak zaraz stanłemy,
A każdy z nas będzie niemy.
Jest biedaczysko,
Wyminęło narazisko,
Gdy przykroćnie narzeki niemy,
To ci oczy rozwiążemy”.

Gdy ślepiec stuknie kijem o ścianę, wszyscy stoją i ta osoba na którą ślepiec kijem wskazał powinien ująć koniec nastawionego kija i przykroćnie wydać głos ze słabą. Wolno jej głos dowolnie zmniejszać, lecz gdy pomimo tego ślepiec poma osobą i wymieni jej narazisko, to nazwana osoba zesłala dępa od obowiązków i z zastąpieniem oczyma wstępuje do koła.

Polowanie na osłep.

Do ślepa albo drzewa wolno stojącego, przywiązują się dwie na szczył łęcy długie lasienki lub smutki.

Dwie osoby z zawieszonymi oczyma, z których jedna w terkuzkę albo kalaszkę lub grzechotkę, a druga w pytkę są zaopatrzone, biorą ławienki jedno za jeden koniec, a druga za drugi.

Teraz na dany znak rozpoczyna się polowanie.

Osoba, która ma pytkę jest strażcem i stara się drugą osobę zaopatrzoną w terkuzkę dosięgnąć i ją pytkę oblażyć.

Wiele prztem jest śmiechu, albowiem goniony choć upi strasconi, bardzo często napraszt niego idzie i pytkę nawet nie obkładały bywa.

Także strażer pobiude do śmiechu, gdy długo szuka zwierzyny tam, gdzie jej pewnie nie znajdzie.

Na zdarnie strzelca zwierzyna terkuzką albo kalaszką musi dawać znać o sobie.

Widzowie tej gry biorą także w niej udział, przystępując do strzelca i dając mu, a on wywija pytkę w nalemamie, że dosięgnął zwierzyny.

Gdy się powiedzie strzelcowi zwierzynę lub nawet kogokolwiek z widzów w swoje ręce pochwycić, natenczas śleparz musi być strascon.

Nie ma być zwierzyną rozstrzyga los.

Rozbicie garnka czyli koguta.

Rozstrzyga się losem, kto ma zabić postawiony stary błyszczący garnek.

W tym celu stawia się garnek na ziemi i każe się losem wokrzanemu od garnka na 10 do 12 kroków stanąć, poczem zawładną mu oczy, dać kij w rękę i kilka razy na miejscu obiegać.

Otwórzkiemu ślepcy jest zmiłwić się do garnka i uderzyć kijem w garnek. Nie trwa sili więcej kroków zrobie jak tyle, ile przedtem odmierzone.

Poruszał ślepiec po kilkakrotnem obróceniu go na miejscu, nie wie w którą stronę się ma udać, więc najczęściej zmyli kierunek, a choć uderzył w garnek będzie wymachwał po powietrzu, co niemają śmiechu sprawi.

Kijem należy uderzyć z góry pionowo, a nie z ukosa.

Gro to staje się carywona, jeżeli oznaczono jakie przenie.

Kto w garstek uderzy, ten otrzymuje przenie.

Wolanie grających n. p.: *Aj!* w tej grze nie jest dozwolone.

Jeżeli uderzący chybi, wtedy rozwierną mu oczy i inna osoba zajmie jego miejsce.

Kulawy lis.

Lozem wskazana osoba zostaje kulawym lisem któremu przezroczą się miejsca oznaczone na miszkanie.

Każdy z grających trzyma w ręku lekko słoczoną pytkę i dźwazi biednego lisa słowem, gestami i biciem.

Lis ma także pytkę, ale biał mu nie wolno jak długo jest w jamie. Czeka więc sposobnej chwili, w której ktoś mniej jest uważny, a wtedy on wypadnie nagle poza granicę swojego miszkania i pytkę uderza miszkoednego.

Jednakże, żeby mu się polowanie zmadio do brzo nie udawało Medzie się wstruszek, żeby wydzekli swoje odbywał na jednej nodze jako kulawy, podczas kiedy wszyscy inni na obydwu nogach udektają.

Nie z udektających, schroni się do opuszczonej lidej jamy, nie może być zaproszony i sam lisowi krzywdy uczynić nie śmie.

Jeżeli lis kogokolwiek pytką uderzy, to będzie stał się lisem, idzie na jego miejsce do jamy i rozpoczyna grę na nowo.

Niespodzianka.

Wszyscy stają kołem jeden tuż obok drugiego, twarzami obrócenii do środka i trzymają ręce w tyle podobnie sobie, z wyjątkiem jednego, który chodzi zewnątrz koła i ma pytkę.

Miejsce jego w kole musi być wolne. Tenże chodząc zewnątrz z pytką powtarza:

„Bądź ostrożny panie Janie,
Bo oberwieciez niespodzianie!”

I wszyscy kółemukolewch do ręki pytkę tak, ażeby nikt nie spostrzegł kiedy i któremu na ją wsunął.

Gdy to uczyni staje na miejscu dla niego przeznaczonym.

Trzymaczem ten, który pytkę otrzymał udziela nie po prawej ruce stojącego sąsiada i goni za uciekającym, uderzając go pytką tak długo, dopóki on całego koła nie obiegnie i na swoim miejscu nie stanie.

Ten, który teraz ma pytkę postępuje dalej tak jak do, który pierwszy miał pytkę w ręku.

Nadmieniam się, że dostawczy pytkę nie pierwszej sąsiada uderzył natych, dopóki ten który pytkę wredył nie stanie na swoim miejscu.

Wracający pytkę powinnam uważać, ażeby nie dał jej swemu przysiademu sąsiadowi, bo wtenczas on pośmiewawko grających samby się oberwał dzię-

Lis i kury.

Towarzystwo tworzy mieszany szereg z panów i pań, każde osobę staje jedno za drugą i trzymają się poprzedzającej za kołce chusteczki lub szalka, którym się ta ostatnia osoba przypiera.

Na ciele tego szeregu jest zawsze mełogona, który jest kogutem. Inny mełogona jest liem, znajdują się zewnątrz szeregu i stara się wszelkimi możliwymi sposobami porwać jedną z kur, któremu są wszyscy będący w szeregu. Osoba będąca kogutem, nawierzmy namiona, nadępuje drogą łowca ze wspaniałym narciarzypierem.

Nie łatwo uda się łowci porwać któregokolwiek kury, jeżeli kogut jest zreflexy i zwinny, a kury dobrze się trzymają tak, że się szeregu nie przerywa.

Te napady lias trwają tak długo dopóki nie odwróci jednego z mełogon, który staje się kogutem, a dawny kogut liem. Dawny lias staje się kury i zajmuje ostatnie miejsce w szeregu.

Kury, szczególnie te które się znajdują tuż za kogutem, powinne dobrze uważać na ruchy jego i iść w jego ślad.

Lis i kury (II).

Całe towarzystwo zwija chustki od nosa w pytkę. Jedna osoba jako lis, otrzymuje pewne odgraniczone miejsce, jakoby jaskini.

Na zawołanie: *Liś liś!* skacze tamże na jednej nodze pomiędzy innymi osobami, które są kurami i znajdują się na wolnym placu i stara się jedna z nich chustką uderzyć.

Stara się zamęczyć wronę na obydwu nogach, uciekając do jaskini, gdyż od kur pytkami jest szary, lecz wówczas kur łapać mu nie wolno.

Jżeli uderzy którą z kur, to ta do jaskini bywa pedzona i uważaną za lias.

Jżeli lias przy wyjściu z jaskini powyżej podane zawołanie zapomniat wypowiedzieć, otaczające go kury zmuszają go do powrotu do jaskini.

Przy wszystkich tego rodzaju grach, jeżeli które zmęczone osoba zawoła: *za pozwoleniem!* i wejdzie do jaskini, to już tem nie wolno jej napastować.

Czarny męł.

Do tej gry należy wyznaczyć długi i szeroki plac. Na dwóch przeciwległych stronach placu stawia się krzeskami dwa męły.

Jednego z uczestników zabawy obiera się czarnym męłem. Staje on na jednym mecie a wszyscy inni na przeciwległym.

Czarny mał wola: — „Kto się boi czarnego meła”?

Wszyscy odpowiadają mu: — „Nikt”!

Teraz rozpoczyna się gonitwa.

Zanim wszyscy przebiegną na drugą stronę t. j. do meły na której stoi Czarny mał, tenże uderza po drodze dłońmi kogo tylko zdola dogonić i zabiera z sobą na meł, gdzie dotąd stali przeciwnicy.

Znowa pyta się czarny mał: — „Kto się boi czarnego meła”?

Znowa wszyscy odpowiadają: — „Nikt”!

Zaczyna się ta sama gonitwa, w której jednokół poprzednio pochwycał obecnie czarnemu mełowi pomagać musi.

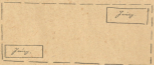
Ostatni który się pochwycać nie dał, lub ten, którego na ostatku pochwycono, zostaje czarnym mełem w następnej grze.

Odbijanego.

Jest to jedne z najprzyjemniejszych gier.

Znamy figurę odbijanego w murarze: i w tej grze chodzi także o odbicie, ale nie dany, tylko jeńców. Zabawa w „odbijanego” wymaga wiele uwagi, mełwa, zręczności i przytomności umysłu.

Gracznicy zabawy rozdzielają się na dwa obozy, oddalone od siebie o 50 do 60 kroków i stoją naprzeciw siebie w dwóch rzędach.



Po lewej stronie każdego oddziału odznacz się miejsce dla jeńców.

Miejsce zabawy powinno być także z boku oznaczone granicą, aby nikt poza obozami miejsca zabawy nie wybiegał.

Jako główną zasadę gry spamiętał sobie należy, że wybiegający z szeregu może być uderzony t. j. lekkim uderzeniem wzięty do niewoli przez przeciwnika z drugiego szeregu, jeżeli on próbuje niż pierwszą wybiegnąć. — Białego gra to wymaga wielkiej uwagi.

Przypuścimy, że wybiegł ktoś z pierwszej partii i wywał do walki partję przeciwną drugą.

Wybiegnie mu kto naprzeciw z partji drugiej, natomiast pierwszy powinien (niezgodnie) zrobić zwrot i ku swojemu oddziałowi co tchu wrócić, gdyż tylko ten, który później wybiegł ma prawo uderzenia t. j. wzięcia do niewoli. Uderzający nie powinien jednakże mieć zbytnej obawy, gdyż w największym niebezpieczeństwie przybywają mu w pomoc towarzysze z jego partji.

Jak tylko przeciwnik zbliży się zapędzimy zbliży się do kół szeregu, wybiega którykolwiek z nich, który ma prawo uderzenia ponieważ wybiegł później.

Ten który poprzednio gonit teraz musi uciekać, jeżeli nie chce, być schwytanym.

Oczywiście, że i tego własna jego partja powinna bronić i przeciwników gonit.

W ten sposób, coraz to więcej osób wybiega, coraz to więcej jest goniących i gonionych.

Z wzajemnem do walki nieznaczenie słaby tylko jedna osoba występuje, może wystąpić i więcej osób.

Jednakże nie radzimy używać tego sposobu, gdyż tylko jeden jedyny partner z oddziału przeciwnego może wszystkich z powodzem zapędzić.

Gdy plac na chwilę się opróżni, wychodzą rychłami z jednej i drugiej strony bawioncy na zabawkę i kontynuują zabawę dalej.

Jednakże zawsze powinni uważać, aby nie zbliżyć się zbyt do szeregu nieprzyjacielskiego.

gdy mógłby któryś ze zwycięższych niepoddewanie wykroczyć i natchnąć podstęp. — Jeżeli jednakże mimo wszelkiej ostrożności udało się przeciwnikowi jeńca ująć, powinien także któryś z ujęt rzychliwiezawołać: *Ho! Ho!* Ważne na chwile się przekaże, wszyscy wracają na swoje miejsca, a zwycięzca odprowadza jeńca swojego na miejsce dla jeńców przeznaczon.

Jeńca starający na dotychczas miejscu rozmowa namiona, aby towarzysze jego mogli go tam łatwo wydobyć z niewoli.

Gra rozpoczyna się na towa.

Zadanie partji, która straciła jeńca, jest trojakie:

1. odbić pojmanego jeńca,
2. nie utracić więcej jeńców,
3. zdobyć jeńców od przeciwnika.

Pierwszego zadania powinien dokonać naprzecinkami z oddziału. Wystarcza, jeżeli któryś z nich uderzy jeńca w rękę. Następnie tenże wraca spokojnie do swoich, gdy gra znów na chwilę się przerywa.

Odbicie jeńca jest jednakże połączone z wielki trudnościami, albowiem zwycięzcy strzegą go pilnie i utrudniają dostęp do niego.

Jeżeli więcej jeńców podchwycono, natenczas wszyscy podają sobie ręce i stają razem w miejscu dla nich przeznaczonem. Przerwanie jednego z nich, wywołuje się wszelkie.

Odbijanie jeńców odbywa się nadzwyczajnie i wymaga wielkiej zwinności i odwagi.

Ważniejsze prawa do których w grze tej zastosować się należy są:

1. Jeńcom nie wolno stawiać przeszkód partji nieprzyjacielskiej i wobec niej powinno zachować się biernie.
2. Różnokierunkowo nacierający, dostali się poza szereg nieprzyjacielski, wolno im poza obrębem granic bocznych wrócić do swojego oddziału.
3. Jeżeliby powstał spór o to, do wybiegu któryś pójmają i z tego powodu jemu przysługują prawo uderzenia, — a uderzony temu przeciwy — i gdy

wiema stanowczych danych, że można by przyznać skuteczność jednemu lub drugiemu, natenczas uderzenie się uważa się i takowe jest bez znaczenia na tok gry.

4. Kto uderzy przeciwnika, którego uderzyć nie był powinien, lub kto zawoła „stać!” chociaż nikogo nie uderzył, zostaje jeńcem.

5. Czy ktoś uderzył przeciwnika czy też nie, decyduje ten, który uderzył.

6. Kto wybiega poza boczne granice, lub krąży poza jeńcami, łączy się z jeńcem, a z dwóch goniących się — uciekający.

Żywy łańcuch.

Uczestnicy zabawy rozdzielają się na dwie partje. Obydwie partje ustawiają się naprzeciw siebie w dwóch szeregach i podają sobie ręce, tworząc dwa łańcuchy.

Każda partja naprzeciem, raz jedna, drugi raz druga, wysyła naprzeciwiejących swoich członków, których zadaniem jest łańcuch przeciwny przerwać i odciągnąć od niego z lewej strony zabnąć ze sobą.

Bez rękami lub wskakując kolanami, albo związać się całym ciałem bezwarunkowo nie wolno. Przeciwnie łańcucha powinno być wolno.

Partja, która zostanie całkiem rozbita, przegrywa.

Gra w czarodzieja.

W grze tej musi brać udział co najmniej czworo osób, a im bawiących się jest więcej, tem lepiej.

Przed rozpoczęciem gry wybiera się czarodzieja przez losowanie.

Jeżeli zabawa odbywa się na wolnym powietrzu odgranicza się pewną przestrzcią, poza którą bawiący się nie mogą wybiegać.

Na początku gry bawiący się stają w pewnej odległości od czarodzieja.

Osobę kierującą zabawą klaszka w okresie na znak, że zabawa się zaczyna.

Czarodziej gonit dzieci, a jeżeli mu się uda którego dotknąć, to dziecko dotknięte zostaje „zaczarowane” staje bez ruchu w miejscu gdzie zostało zaczarowane i musi tak długo stać na miejscu, dopóki go ktoś z towarzyszy zabawy nie odzyskuje za pomocą lekkiego uderzenia.

Ale rzecz to nie łatwa, bo czarodziej krąży wokół zaczarowanego, nie dopuszcza do niego innych dzieci i uderza tych, którzy chcą odzyskać i. j. dotkniętego zaczarowanego.

Jeżeli czarodziej uderzy kogo z usiłujących odzyskać zaczarowanego, wtedy i ten zostaje zaczarowany.

Zaczarowanych może być kilku.

Jeżeli zaczarowany zostaje odzyskany, wtedy zaczyna znów biegać, ale jeżeli zostanie zaczarowany ponownie, wtedy zostaje czarodziejem, a czarodziej wchodzi w grono uderzających.

Jeżeli czarodziej się zmieni w chwili, gdy jest więcej dzieci zaczarowanych, wtedy wszyscy zaczarowani zostają uwolnieni od czasu.

Każdy zaczarowany składa łani, a gdy uzbiera się sporo łanów następuje ogłoszenie tychnie.

Gra w sadownika i wróble.

W zabawie tej musi brać udział co najmniej sześćdziesiąt dzieci. Im bawących się jest więcej, tym lepiej. Niezależnie od ilości się pewna przestrzeń na wódr załączonego ogrodu.

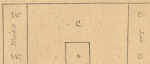
W miejscu tem ma się odbywać zabawa.

Linje oznaczone na załączonym wzorze odznaczają się wapiem, albo żółcią, albo w ziemi potykaniem.

Następnie losem wybiera się sadownika, a na wódrze wybiera się najwinniejsze dziecko.

Jeżeli bawących się jest więcej niż czterdziestu, to wybiera się dwa wróble.

Miejsce O. O. jest sadem, tam stoją dzieci które mają być owocami.



Wróble zajmują przestrzeń W. W., a sadownik miejsce oznaczone gwiazdką * — przestrzeń C. jest składnicą owoców.

Gdy wróble zajmą już przestrzeń W. W., sadownik razem z dziećmi umawia się, które dziecko jaką przyjmie nazwę owocu, n. p. wino, jabka, gruski, porzeczki, maliny, agrest, morele, orzechy i t. p.

Jeżeli dzieci jest dużo, wtedy dwoje, troje a nawet czworo mogą sobie wybrać tę samą nazwę owocu. Po tem owoce stoją w sadzie a sadownik w swojej przestrzeni.

Teraz gra się zaczyna.

Sadownik woła n. p.

— „Czas zrywać porzeczki i maliny”!

Wtedy dzieci nazywając nazwy: maliny i porzeczki wybiegają z sadu i biegną na przestrzeń C.

Wróble wybiegają także i chcą zebrać owoce, to znaczy podchwyć je za rękę lub sukienkę.

Sadownik je zwołania i niechce dopuścić wróblu do owoców, owocem kryją się za sadownika i bronią się przed napaścią wróbla.

Jeżeli wróblowi uda się podchwycić dziecko-owoc, to dziecko to daje łani i przechodzi pomiędzy wróble.

Gdy już maliny i porzeczki dostaną się do wróbla, sadownik zbiera inne owoce, ał wszystkie z sadu pobiera.

Jeżeli które dziecko-owoc jest tak nieczułe, że wróble nie mogą je podchwycić, to porusza się w przestrzeni C, a chociaż sadownik wysłuchuje już linie owoców n. p. porzeczki może biegać razem z czereśniarnią i jabłkami; — ale jeżeli już zmieni się i drugi rodzaj owoców, a wróble nie podchwycą owoców dawniej biorącego udział w zabawie, wtedy owoc ten przechodzi do składu owoców t. j. do przestrzeni oznaczonej gwiazdki * i fanty nie daje.

Jeżeli dzieci wróble nie są dość nieczułe i dłużej czas nie mogą podchwycić dzieci owoców, same dają fanty i biorą na siebie rolę owoców.

Gdy wróble podchwycą czyli pochwytyją wszystkie owoce, zaczyna się sądzenie fantów.

Sąd i wróble.

W grę tę można się bawić wtedy, gdy na polu zbierze się większa gromadka dzieci.

Przed rozpoczęciem zabawy trzeba złożyć do ręki dwa koła wapnem albo wytyczyć okrąg kijem. Miejsce to jest sadem.

W sadzie rosną drzewa owocowe t. j. zbierają się dzieci, które przybierają sobie nazwy rozmaitych owoców, a więc: gruszek, jabłek, winog, orzechy, porzeczki, agrest, maliny, truskawki, śliwki i t. p.

Obok dzieci jest też w sadzie sadownik.

Za sadem biega dwójka dzieci, to wróble.

Jeden mówi do drugiego: — Patrz, jakie śliczne owoce w tym sadzie. Chodźmy na nie!

Drugi: — „Sadownik pilnuje”.

Pierwszy: — „Sadownik się nam zrobił nie miło, my wyjdźmy póko, on go złeni chodź”.

I oba piskaki wlatują do sadu i starają się schwytać który z owoców, ale sadownik je odgania. Jeżeli który wróbel chociaż t. j. schwyta który owoc to go wyprowadza z sadu, a schwytały daje fant.

Gdy wróble wyłowią dosyć owoców, wtedy sadownik wypędza wróble, wróble zostają owocami, a dwójka dzieci, które dotychczas były owocami zostają wróblami i zabawa trwa dalej.

Dziki człowiek.

W środku placu przeznaczonego do zabawy czyli do gry, wymiara się kwadrat, który służy za miarokamień dla dużego człowieka.

Rozta współgrających biega szybko według boków kwadratu i po jego przesłonięciu, wśród czego dąka człowiek uświata szybko podchwycić przebiegających.

Jeżeli mu się uda, to kolejno podchwytani stają się jego pomocnikami.

Jeżeli zaś porostanie która osoba trudniejsza do schwymania, to musi ona trzy razy przez szeroki kształtujący na nią uciekać. Jeżeli nawet wtemczas schwyta się nie zostanie, wtedy otrzymuje nagrodę, — w przeciwnym razie zająć musi miejsce dużego człowieka.

Niedy się obawa przez całą gromadkę przesłanie, to wola: ma, dwa, trzy! — a jeżeli na zawołanie: trzy! nie przebiegnie, to lekkimi uderzeniami pięki jako dąka człowiek, poddana bywa do mety.

Ma się rozumieć, że przy chwytaniu za ubranie przychwytany nie wolno, tylko za rękę lub ramię.

✓ Roland.

Jestto niemiecka postać legendarna, miał on być człowiekiem walecznym, silnym i pobocznym, synem Karola Wielkiego, a synem jego siostry Bary około roku 770. Najbardziej z podziwem o przygodach jego jest to, które stanowi treść tak zwanej pieśni o Rolandzie.

Wszystkie osoby biorące udział w tej grze zapoznane są w pytki. Na placu w jakimś miejscu leży Roland. Ten zawoławcy: Roland! opuszczają z kry-

Kim jaśnie i trzymając oboma rękami pyłkę, stara się tak utrudzonym sposobem jedną z uciekających osób uchwycić, co jeżeli mu się uda, to z uderzoną osobą od innych bieżąca uchodzi do jaskini, z której obydwie wstępują się za ręce i znowu zawoławszy: Roland! Roland! wypadają i inne osoby pyłką uchwycić usiłują. Łańcuch chwytających stawa się coraz większy, a chwytanie bardziej utrudnionem, bo jaśnie dysze tylko prawa i lewa strzyżło może być, gdyż one tylko jedna ręką mają wolną do bicia.

Jeżeli któraś z osób poza jaskinią puści rękę, a tem samem łańcuch zostaje przerwany, wtedy inni chwytający napowrót do jaskini pyłkami zapędzają.

Kiedy nakoniec jedna tylko osoba do chwytania zostanie, wówczas ona jako Roland bywa ogłoszona, otrzymuje nagrodę i gra zaczyna się na nowo.

Kot i mysz.

W środku miejsca przeznaczonego do gry jest wbiły w ziemię próż z nachyloną żelazną kółkiem. Do kółka tego są mocno przywiązane dwa sznurki, z których jeden jest 3 do 4 łokci długi, drugi zaś musi być przynajmniej o 1 łokieć dłuższym od pierwszego. Za każdy koniec sznurków biega dwie osoby z zawiązanymi oczyma, a mianowicie: kot za krótki, mysz za dłuższy i tak z wyprostowanymi sznurkami naskoko biegają.

Mysz płacze: *pl! pl! pl!* a kot miawczy: *meau! meau!* Ten ostatni zastawiony jest w pyłkę i uderza nią w mysz, skoro się do niej zbliży. Mysz uderzona, aby się wydostać z tego niebezpiecznego położenia, podwaja swoje kroki. Względnie obydwie strony, to jest kot i mysz, copto przy powtórzonem zawołaniu muszą swoje kroki podwajać.

Współgrywcze nieczynni otaczają kołem czynnych i gdy kot myszy dopuść nie może, wtedy mysz otrzymuje nagrodę, a inne osoby otrzymują rolę kota i myszy i gra rozpoczyna się na nowo.

Płótno.

W pewnem oddaleniu na miejscu gry stoi jedna osoba sama, jako złodziej.

Przed rozpięt osobą biorzących udział w grze a trzymających się za ręce stoi kupiec i mierzy łańcuch cały rząd t. j. płótno i odchodzi na bok. Wtem złodziej pniejąca w biegu łańcuch i zabiera ze sobą jedną, dwie, trzy lub iu kółek grających ze sobą.

Kupiec powraca, mierzy swoje płótno i znalazłszy, że go okradziono, płótno narzeka na swoją stronę. Szuka płótno zmienia się natychmiast w żeglujących sąsiadów i przyjaciół, którzy podążają go i wychodzą z nim dla chwytania złodzieja i odebrania skradzionego płótna.

Osoby, które złodzieja i skradzione płótno dostawia, otrzymują nagrodę, a złodziej otrzymuje udzielnia pyłką.

Ptasznik I.

Przed szeregi ustawionych towarzyszy gry, występuje jeden jako handlarz ptaków czyli ptasznik i daje każdemu nazwisko ptaka.

Potem przychodzi do niego linia osoba t. j. wiewiórek wolejąc: *hop! hop!*

Ptasznik pyta: Kto tam?

Wiewiórek: Wiewiórek.

Ptasznik: Czego chce?

Wiewiórek: Ptaka.

Ptasznik: Jakiego?

Wiewiórek: Skowronka.

Jeżeli handlarz wymienionego ptaka nie ma, wtedy kółkiem uderzeniem pyłką wiewiórka oddala. Lecz tenże po krótkiej chwili powraca znowu do handlarza i znowu go się pyta o drugiego ptaka.

Jeżeli posiadał na narwiu znajdującego się tam ptaka, to płaci jedną kwotę, tyłemże kółkami uderzeniem pyłką po ramieniu handlarza i bierze ptaka do swego mieszkania.

Gdy wartykta znajdująca się w handlarza ptaki odgadnie i od niego je kupi, wówczas wartykta ptaki wylatuje z mieszkania wiewniaka.

Handlarz i wiewniak łapią je. Kto ich więcej kłabe natapie, ten wygrywa.

Następnie obiera się dwaje trycyd na handlarza i wiewniaka i gra rozpoczyna się na nowo.

Ptasznik II.

W ptasznika zabawić się mogą tak chłopcy jakoteż i dziewczęta. Jedna osoba jest ptaszniakiem, drugo kupującym, a reszta osób to są ptaki.

Ptasznik i kupco wybiera się przez koczowanie, a nazwy ptaków wybierają sobie osoby same.

Ptasznik stawia swoje ptaki na podłogę, a każdy ptaszek śpiewa po swojemu: krak krakosa, kosa gwizda, przepiórka wola; pi piłk, synogarlica: cukru i t. p.

Wtem nadchodzi kupujący i wola: — Ptaszniku! obsteraj!

R. ptasznik odpowiada: — R. kto tam przychodzi?

Kupujący wymienia: wiewniaka, hrabięgo, szewca lub kogota podobnego.

Ptasznik: — R. czego sobie życzysz?

Kupujący: — Ptaka.

Ptasznik: — Jakiego?

Tenże kupujący wymienia: skowronka, dżuda, szarygła lub t. p. — wzięty lub od jego woli.

Wtedy ptasznik wola stosownie do wymagania kupującego:

„Skowronku, leć co łech,
Leci wreszaj, wreszaj tu”!

Wywołany ptaszek musi lecieć, a właściciel biec do niego, a kupujący go poci.

Jeżeli ptaszekowi uda się wrócić na swoje miejsce, wtedy jest wolnym, jeżeli go zaś kupujący schwyci, wtedy zamyka go do klatki, to jest stawia go na

drogim końcu miejsca zabawy. Gdy wszystkie ptaszki kupujący wywoła i chwyci, wtedy można gra rozpoczynać na nowo i wybrać nowego ptasznika i kupującego.

Ślepy krawiec.

Między dwoma drzewami lub innymi jakimiś przedmiotami przywiązują się cienki ale dość mocny sznurek, na którym w półokółowem oddaleniu przyczepią się na długich nitkach nagrody, które muszą być tak zawieszane, abyby każda osoba mogła je dotrzeć. Jednej osobie po drodze, w pewnym odległości miejscu, zawiązuje się oczy i daje do ręki młotyczki.

Tak postarona osoba podąga powoli krok za krokiem ku rozstawionym nagrodom, abyby którękolwiek nodyczkami odciąć.

Jeżeli jej się to uda, w takim razie nagrodę odciąć zabiera; — jeżeli zaś nie i przejdzie poza sznur rozciągnięty, wtedy zabiera się jej z oczu zasłonę i inną osobę idzie nagrodę zdobywać w taki sam sposób.

Zając i psy myśliwskie.

Jedna osoba jest zającem, — reszta psami.

Zając przygotowuje sobie spory zasób małych składek papieru i chowa je do kieszeni.

Zając biegnie i syple papierowe składeki za sobą aby omazać drogę.

Przewy w rzucaniu papierków robić nie wolno, natomiast wymyśla zając rozmaite fortele, abyby zmylić pogon psów, n. p. biegnie prosto, to w bok wykręca, to znów powraca na tę samą drogę i t. d.

W pięć minut po zającu wybiegają psy w pole. Dają w trop zbiega, kierując się śladami papierków.

Jeżeli zając sprytnie drogę swoją obmyślił, uprawia psy nieraz w kłopot wchodzi. Oto przybywa pty

na rozstajną drogę, a tu w rozmaitych kierunkach widać ślady ojca.

Trzecią część na narażach, wchodzi w fatalny wąwóz, a zajęć tymczasem ucieka i często niepostrzeżenie zachodzi psy z tyłu.

Dudek.

Wszyscy błogą udział stają w kółko, w środku którego staępuje się dudek i ma związane oczy.

Wszyscy kręcą się w kółko śpiewając:

„A w niedziela rano,
Grabił dudek siano,
Grabił, grabił, grabił,
Al go piosen zaból.“

Po przepięwaniu kilkakrotnie stają cicho, a dudek dotyka przecikiem jednego ze stojących w kółko i wydaje przytem głos, na który trzeba mu odpowiedzieć zmienionym głosem.

Gdy dudek poma tego który się odzwani, musi go zmienić i objąć jego rolę.

Zakłęta królewna.

Zabawa ta nadeje się głównie dla dziewcząt.

Jedną z nich kładą, a inne naokoło niej trzymają się rękami. Kto tak utowarzane obchodzi jedną i śpiewa lub mówi:

„Królewna zakłęta
Ma wiedy zamknięta,
By ją starań odswobodził,
Muszę zamek wciąż obchodzić,
Wykopwać
I wyrwać,
Kamień po kamieniu.“

Domawiając ostatnich słów, dziewczynka uderza piętą w kółko i widać dziewczynkę po jednej ręce, którą natychmiast opuścić należy. Kiedy ostatnia ręka opadnie,

dziewczynki uciekają, a zakłęta królewna zrywa się i goní za nimi, dopóki jednej nie uchyci. Wtedy depnie klęką i udaje królową, a wyswobodzona obchodzi kółko.

Rinaldo Rinaldini.

Tak się zwal dowódca rozbójników, którego pisarz niemiecki Vulpius Chrystian Rugart (1762-1827) jako bohatera romansu rozbójniczego, znanego i w literaturze polskiej, przedstawił.

Towarzystwo zbrojne dzieli się na dwie równo partje.

Każda partja ma chorągiew, którą nosiła u swojej mety. Tak jedna partja jak i druga ma swego wodza.

Zabawa polega na tem, ażeby gonący złapał uciekającego; złapawcy go, prowadzi jako jeńca i stawia go na odznaczonem miejscu.

Zabawa rozpoczyna się w sposób następujący:

Ze umówionym znakiem jedna partja wyszła jednego, dwóch lub trzech wyrwyjących, — ci dotykają między do mety przeciwniej z wyznaczoną ręką tak blisko, ażeby chcący ich gonić przeciwniej mogli dotknąć ich ręką.

Kto się dotknął tej ręki, śród wyrwyjących, Jeżeli go złapie, prowadzi jako jeńca; Jeżeli nie złapie, w takim razie dobiegłszy do przeciwniej mety wraca napowrót śród gonych znow przez innego.

Jeżeli w zapędzie przejdzie chorągiew przeciwniej sobie partji; uważany jest jako jeńiec i odprowadzony zostaje na bok.

Skoro już kilku jeńców jest po jednej stronie, wtedy druga strona stara się ich uwolnić.

Gdy taka uwaga pomyślna jest na ścigających się, wyrwyka się który z boku i led ku więźniom, jeżeli go odzręga spieszą mu na obronę. — gdy się którego z jeńców dotknął odoból, już go wolnym uczynił.

Jeżeli wódz sam to przedsięwzięł, dotknięciem
jednego, wszystkim dał swobodę i prowadzi ich
z tryumfem.

Czasem dobrowolna zamiana jeńców następuje,
głowa za głowę.

Wódz tylko z wodniem potykać się może.

Wygrana jest przetrwaną tej partji, która zdobyła
przeciwnej partji półowca rycerzy do niewoli, koźła lub
chorągiew.

W grze tej jedna partja wybiera śmieć, a dru-
ga rabojników.

Dawniej w Polsce starci i wyśodzi, dziczi i po-
wadzi, dyrektorowie szkół często braли udział w tej
zabawie, mającej wiele życia, ruchu i swobodzi.

Grę tę zwano także grą w „Dobrota”.

Dobrotą był to dowódca chorągwy, który żył
w XVIII wieku w górach karpaccich, a słynie do dzi-
siaj w opowiadaniach husarskich w okolicy Czamej
hory.

Gra w strzałaka.

Dość osób grających jest dowolna. Wszystkie
z wyjątkiem jednej, która jest „strzałakiem,” stażą
w kole w miarom od siebie oddaleni i znaczą jakimś
przedmiotem swoje stanowisko, które przedstawi jej
miejsce zamieszkania.

Strzałak chodzi poza kołem i w dowolnym por-
ządku dobyka osoby stojące w kole, które idą za
nim, postępując w tym porządku w jakim zostały
dotknięte.

Skoro strzałak już wszystkie osoby wywołał, pro-
wadzi je rozmaitymi drogami jak najdalej od stano-
wisk w kole.

W jednej chwili da sobie dogodnie strzałak wola:
„Gwałtu! pal się!”

Na ten krzyk wszyscy jak najprędzej biegają,
ażby opaść jakiego stanowiska w kole.

Jedna osoba porostaje bez miejsca i w następ-
nej grze jest strzałakiem.

Gra w kozaka.

Gracjcy dzielą się na dwie partje: jedna ozna-
cza kozaków, druga strażników. Partje te ustawiają się
w odległości 50 kroków. Pośrodku między temi dwi-
ma partjami kładzie się na środku jakikolwiekby
przedmiot łatwy do ujęcia.

Z jednej strony wybiega kozak w z drugiej
strzałak i zatrzymują się w odległości jednego kroku
przed przedmiotem. Kozak wykonuje różne ruchy i po-
zycje, ażeby uwaga strażnika odwieść od przedmio-
tu. Strzałak musi być ruchy naśladować.

W stosownej chwili kozak porwa leżący przed-
miot i ucieka do swoich, a strzałak go ściga. Jeżeli
go złapie przed meją — kozak idzie do niewoli.

Jeżeli zaś kozak dostanie się do swoich, strzałak
dostaje się do niewoli.

Kozakowi wolno uciekać we wszystkich kierun-
kach w granicach placu gry, a gdy granice te prze-
kroci uważa się go za niebezpiecznego.

Również idzie także wtedy do niewoli, jeżeli nie
uda mu się pochwycić przedmiotu i przynieść do
miły.

Rybak i rybką.

Pole zabawy jest niby to stawem, w którym
zauważają się współgrające jako pływające ryby. Jedna
osoba zaś jest rybakami i stoi poza stawem.

Z rozpoczęciem gry wbiega pomiędzy ryby
i stara się jakikolwiek złapać.

Złapano ryba staje się rybakami i pomaga mu
w łapaniu, ale wprzód musi wyjść poza staw. Tam
podają sobie ręce i idą na półow trzymając się za ręce
i łapia tylko wolnymi rękami.

Każdy nowy rybak tworzy łańcuch z poprzed-
nimi, aż do chwili, kiedy ich jest sześćdziesięć w łańcu-
chu. Wtedy dają się łańcuch na dwie części, które
osobno łapia, aż łabdy z nich znowu wzrosło do
szesćdziesięciu.

Środkowi rybicy nie mogą wprowadzić łapact, nie mogą zamknąć ryb jakby w siaci i nie pozwolić jej uciec.

Jeżeli podczas gry łowców się przerwie, wtedy ryb łapać nie wolno, dopóki nie zostanie znów spojony.

Najpóźniej złapaną rybą jest pierwszym rybakiem, w równej grze.

Wyścigi.

Najpierw obiera się małe n. p. jakie drzewo lub inny jakiś przedmiot, najczęściej ustawia się chorągiewkę osadzoną na drzewku. W pewnym oddaleniu od tego stać wszyscy uczestnicy A, B lub C osób w równej linii w oddaleniu jeden od drugiego o dwa w stopy i na dany znak przez kogoś upoważnionego do startu nad porażkiem gry, biegną do mioty oznaczonej chorągiewką, a pierwszy, który do niej dobiegnie, dostaje nagrodę.

Jak przy wszystkich grach wymagających ruchu, tak tym więcej przy tej, każdy powinien się wystrzegać zaciężenia; kto jest spocornym, niech nie śląda na ziemię wilgotną, a przedewszystkiem niech nie pije wody lub zimnego mleka.

Można też dla odmiany odbywać wyścigi na jednej nodze lub, asietz.

Jeżeli przestrzeń do przebiegnięcia nie jest zbyt wielka, może użyć każdy zamar z miejsca wszystkich sił.

Jeżeli zaś odległość jest znaczna, powinno się najpierw biegać zwolna a potem dopiero stopniowo zwiększać szybkość.

Biegające osoby w takim powinny być od siebie oddaleni, żeby jeden drugiemu w biegu nie zawadził.

Na zawołanie: Mnie wolna! wszyscy rozpoczynają bieg wyścigowy.

Marsz z zawiązanymi oczyma.

Wokoło drzewa na ustroju stojącego gromadzą się wszyscy, którzy w tej grze chcą brać udział i dzielą się na dwie partie.

Jedna partja zostaje na miejscu, a druga ma z pewnego oddalenia z zawiązanymi oczyma iść do wspomnianego drzewa.

Przełożony gry losem lub na życzenie innych obrony, ustawi każdego, zawiązuje mu oczy, daje najpierw znak do marszu, a potem do zatrzymania się.

Kto się znajdzie najbliżej drzewa, ten wygrywa.

Tenż przychodzi kolej na drugą partję do measurementa.

Miejsce, na którym się ta zabawa odbywa, powinno być równe, wolne od wody, dołów i wysepki, co by jakiego niebezpieczeństwa za sobą podążać mogło.

Gra w kaptiwusa.

Kaptiwus (captivus) gra w dawnych szkołach polskich, polegająca na bieżaniu do mioty, przy której brano jętców. Zwano ją także płać od słowiańskiego *plati* (niewola), gonitwą o wieknie, obowem.

I. Założeniem kaptiwusa jest, żeby złapać lub się dotknąć kogokolwiek z stady grających, podczas kiedy ci na dane hasło do oznaczonego biegną miejsca.

Dotknięty biega na siebie rolę kaptiwusa, który się w ten sposób uwolni ze swojego urzędu, a gra idzie dalej jak poprzednio.

II. W niektórych okolicach grają w sposób nieco inny. Kaptiwus stoi przy drzewie i jest strażony przez dozwolę, który nie wiadzieć gdzie się inni wartyści ukrywają.

Szereż każdy z towarzysów wyszedł dla siebie kryjówkę, która nie powinna się dalej niż 30 kroków od drzewa znajdować, pasażer dozwolca kaptiwusa.

który znakając stara się którejkolwiek znaleźć i złapać. Jednak nie powinien się zbyt daleko od drzewa oddalać i ostrożnie naprzód postępować, bo ukryci koryśnicy z jego niezatrważałości, dobiegają do drzewa gdzie ich już nie wolno łapać.

Jedni mu się zda którejkolwiek pochwytać, albo tylko dotknąć, wtenczas także zastępują jego miejsce.

Słup Gesslera.

Na obszarze, wolnem miejscu zajęta się drążek w ziemi, a na drążku zawieszają się czapka lub kapelusz.

Od tego drążka liczy się 25 kroków w jedną stronę, a 25 w drugą.

Chłopcy dzielą się na dwie partie, z których jedną stawia się naprzeciwko drugiej w miejscach krokami odliczonych.

Chłopcy na bardziej oddalonym stanowisku mają słuchając duszki czyli tak zwana pytkę.

Teraz staje w podrodzku jeden przez losowanie wybrany i liczy głośno: raz, dwa, trzy!

Na komendę: trzy! pomasz chłopcy z jednego i drugiego stanowiska biegną równocześnie ku drążkowi. Chłopiec z bliższego stanowiska dobiega do drążka, chwytając za czapkę na drążku i ucieka naprzód na swoje stanowisko.

Chłopiec z dalszego stanowiska goni go, a gdy go dopędzi, uderza go pytką, póki nie stanie na swoim miejscu. Na stanowisku już stojącego być nie wolno.

Teraz odbiera chłopiec gonący czapkę, zawieszając ją napowrót na drążku i wraca na miejsce.

I tak Nępaż kolejno wzięty chłopcy na dany znak, potem zmieniają stanowiska i gra rozpoczyna się na nowo.

II. Gry i zabawy z przyrządami.

Krzyżolek.

Cyga, Arędzica, bak, Fryga, wartofka, warcholka jestto wydłużona kula na precjku u spodu przymocowana, wokół którego sznurki mniej więcej półtora łokcia długi się owija. Przy końcu tego sznurka przysiągnie się male drewnisko, ażeby się nie wyślizgnął z ręki przy ciągnięciu. Gdy się ta cyga albo bak w otwór odpowiedniej rątki sączki wsadzi, a sznurki odciągnie, razem wyślizgnie i z rądną siłą może po podłożu się kreślić z hukami stopniowo gasnącym.

Niekiedy cyga bieżem ocucują, żeby nie ustawała.

Od wstaków cyga w nos znana, mówi o niej Kochanowski (Bardzo), synowiec Jaha (1590 r):

„Jaka po długich salach gra się bawig dzieci
W' długiem kole patrajać.

Ta bieżem podżona, krzyżem kolam poleja.”

Poboczny pisał Łazarz Baranowski, arcybiskup czernihowski obrządku greckiego w XVII w. pracujący po polsku, z tej gry chwycił religijne obrazy, tak mówiąc:

„Sente jako cyga, gdy ją szalinęją
Obrot intan z cygi i zbieżciem niawęją
Sente jak cyga narze obrot strot,
Patarkiego bicia jak cyga się bot”.

Gra w konia.

Nie zawsze bywa zebranie dzieci liczniejsem, chłopcyk i sam jeden, byle miał bak i lada kijek przesłucha się w jedynem. Już mu ew konik byka,

Wierzą i niepokojnym się straci, zaczyna go i powolnym być sobie znużać.

Szczepiłowcy bez podważania, gdy polejącego wazy słoty pogania je przed sobą, gdy przywiązany na sznurku, na końcach osadzony pozwala się konik, powozić lub saskać, albo gdy na koniu o biegunach siedząc trząskać może biczem.

Gra w kozaki.

Ziele, babka zwane, ma na długich lodygach kwiatki w kształcie palczerek. Tych urwać trzeba kilkanaście, podzielić się równo i bić się niemi.

Na swoim *kozaku* retnie głowę u koczka przedanika swego, ten ma prawo bić drugiego raz jeszcze, — przegrywa ten, kto co do jednego wystrzelił strzał.

Dą tą grą najlepiej, kiedy dale tylko należą osoby.

Skakanie.

Skakanie jako zabawa może się odbywać w rozmaitych sposób, a mianowicie:

1. Dwie osoby trzymają kijek dość długi, lub sznurak po obu końcach, a trzecia z rozpędem przeskakuje. Dla rozmiarłości można tak kijek jakoteż skakuje. Dla rozmiarłości można tak kijek jakoteż skakuje. Dla rozmiarłości można tak kijek jakoteż skakuje. Dla rozmiarłości można tak kijek jakoteż skakuje.

2. Osoba sama jedna może przeskakiwać w biegu przez obręcz wielkich rozmiarów, podskakując ja pod nogi, następnie z tyłu ponad głowę.

3. Tak samo można czynić ze sznurkiem, zapętlonym w kolejki.

4. Dwie osoby trzymają sznur po obu końcach, a trzecia osoba stojąc na miejscu podskakuje tylko, a sznur jej popad nogi bywa podskakany ruchem kołowym ponad głowę.

5. Tak samo można czynić dla więcej osób w biegu, jedna za drugą w pewnym oddaleniu, lecz tak, żeby za każdym obrotem sznurka jedna osoba przezek przeskoczyła.

6. Skakanie z rozpędem przez stożki.

7. Skakanie przez rów.

8. Skakanie przez jednego lub kilku chłopców, ustawionych w pewnej odległości od siebie i nieco zgitych ku przodowi. Tutaj należy uważać, aboby chłopiec przez którego się przeskakuje miał głowę dobrze ku dołowi pochyloną, a ręce oparte o kolana, — przeskakujący powinien zaś odbić się o górna część jego pleców (barków).

Bieganie.

Bieganie ma tę zaletę, że sprawia w naturalny rach cały system muskulary, narządy krążenia krwi i oddychania i wpływa na zwiększenie objętości krwi płucnej.

Konice dobiegający o razów daleki, powinni zalecać im w sposób gry, połączone z bieganiem zwłaszcza na bieżniach powietrza.

Ćwiczyć się czyli trenować w bieganiu, należy najprzede w szybkiem tempie na niewielkiej odległości, następnie zaś na znacznej przestrzeni kółkiem wolnośnym. Trenując się, można w krótkim przeciągu czasu bez najmniejszego uczucia duszności przebiegać do 12 km. na godzinę. Dość do tego może każdy młodzieniec przeciętnie rozwinięty i średnio wyżywiony. Ci, co się oddają stale sportowi i biorą udział w przemysłowych wyścigach, przebiegają do 500 metrów w przeciągu minuty. Jętko szybkość bardzo znaczna. W wolnośnym tempie szybkościarze przebiegają 18 a nawet 20 kilometrów na godzinę.

Pewien Anglik w 1884 roku przebiegł 144 kilometrów w 12 godzinach.

Nie należy jednak po obciążeniu jedzeniem biegać zbyt długo, ani zbyt szybko, co się także do wszystkich ćwiczeń fizycznych stosuje.

Podczas biegu dłoń powinno być lekko pochylona ku przodowi, tam bardziej, im szybciej jest większa; kciuki nie należy stawiać drobno, nie podnosić zbyt wiele pięt w górę i skakać nie całą stopą, lecz na palcach, głowę ramiona pochylać do błędów i zaciągać pięty. Bardzo przytem uważać należy, żeby oddychanie odbywało się tylko nosem, a nie otwartymi ustami.

W każdym biegu, czy to wyścigowym, czy dystansowym, należy się starać, żeby oddech nie był zbyt ciężki, za ciasną i za ciepłą. — Użyta powinna być zupełnie swobodna.

Biegi mogą być w rozmaity sposób urządzone czyli mierzonych.

I. Sposób.

Współzawodnicy ustawiają się w dwuzmęgu, licząc do prowadzącego. Odległość między zawodnikami wynosi 2 do 3 kroków.

Wykrośniętą przed dwuzmęgiem linią jest granica, której przetrzymać nie wolno. Prowadzący oznacza dźwięk karami porządkowymi.

Cał gry dla obu partji jest, przebiegnąć na dany sygnał w chorągiewkę do prowadzącego, obiegnać z nią dookoła własnego szeregu i przyleść ją jak najgłębiej z powrotem do ręki prowadzącego.

Prowadzący staje naprzeciw dwuzmęgu i wywołuje n. p. Dźwięk dzwoni trawia, trzecia i t. d. — Wymierzona dźwięk biegnie środkiem dwuzmęgu do prowadzącego, który tymczasem podnosi ramiona w bok, trzymając w każdej ręce chorągiewkę.

Każdy z biegnących chwyci chorągiewkę, biegnie z nią po zewnętrznej stronie szeregu, a następnie środkiem wstąpi do prowadzącego i oddaje mu chorągiewkę.

Wygrał ten, który najprzej wykonał bieg, poczem obaj wstępują na swoje miejsca, a prowadzący wywołuje inną dźwięk. Ta partja zwycięża, która ma więcej wygranych biegów.

II. Sposób.

Ustawienie jak poprzednio.

Współzawodnicą dwa szeregi, każdy tworzy partję. Pierwsi w szeregu trzymają w ręku małe chorągiewki. Na dany sygnał biegną z chorągiewkami do meły, oddalonej 20 kroków. Mełą tę stanowią dwie wbita w ziemię chorągiewki, mur, parkan, drzewo i t. p. Współzawodnicy uderzają swojami chorągiewkami o meły, poczem wracają do następczej dźwięki, oddają jej chorągiewki i ustawiają się na końcu drugiego szeregu.

Następnym po odebraniu chorągiewek druga dwojka wykonuje w taki sam sposób bieg do meły, potem trzecia dwojka i t. d.

Każdy stara się przebiegnąć przestrzeń do meły i z powrotem jak najrychlej. Chodzi tu bowiem o to, w którym szeregu chorągiewki swojej przejdzie w ten sposób przez ręce wszystkich.

Gdy już z powrotem dostanie pierwszą, biegnie z nią do prowadzącego i oddaje mu ją.

Ta partja wygrała, która najprzej oddała chorągiewkę. Drugi ten nekady strudła się w ten sposób, że w drodze do meły uwolniła się różna przeszkody, które obaj współzawodnicy przebyć muszą w biegu tam i z powrotem.

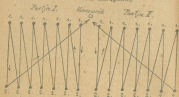
III. Sposób.

Grający dzielą się na dwie równe partje, które ustawiają się jedna z lewej, druga zaś z prawej strony kierownika.

W każdej partji dzielą się grający na pierwszych i drugich i ustawiają się naprzeciw siebie w dwa rzędy, a mianowicie, z jednej strony pierwsi, z drugiej drudzy. Nieustają gra stają po stronie pierwszych, w równem oddaleniu od obydwu partji.

Pierwsi stojący obok kierownika, dostają małe chorągiewki i na dany znak biegną jak mogą najprzej do stojących naprzeciw nich drugich i oddają

Im je. Druży natychmiast biegną do następnych pierwszych i t. d., aż chorągiewka dotrze do ostatni z drugich. Ten bieg nie to sił do kierunku i oddaje mu chorągiewka. Wygrywa ta partja, której ostatni przedzi oddał kierownikowi chorągiewka.



Podawanie i odbieranie chorągiewki powinno się odbywać prawą ręką, drugą podjęty trzymać ją powinien za dolny koniec, a odbierający chwytak ją powyżej i być już naprzód do tego przygotowanym wyciągnąć rękę. Nie wolno im jednak wychodzić naprzeciw biegnących. Podający czeka na miejscu tego, który po odebraniu pobiegnie dalej.

IV. Sposób.

Jedni jest dość wielki plac do zabawy, można cały bieg do mety urządzić w linii prostej. Nie pierwszy dobiegnie do mety ten wygrywa.

Hustawka.

Hustawka już u Greków była znana. W czasie wojny Bechasz na przygotowanych do drzewa zamkach huściano się.

Dzisiaj gdzie apostroga deski tak urządzoną, że w środku ma opór, na brzożach jej stała przyciskając nieco, ugnęją na dół, folgując, gdy prze-

chwilk ciężej gniecie, do góry unosi, a ruch takiowy raz nadary, coraz łatwym się staje.

Lecz zaniesienie się deski niebezpieczeństwo tworzy, skocznie zaś lub upadek jednego, drugiego raptem wznosi i z większej wysokości upadek sprawi.

Udoskonalono tę zabawę, robiąc wygodniejszą i bezpieczniejszą huścawki, to postano, że pionowo stojące, gdzie na 4 konikach siedzą lub na wygodnych krzesłach z poręczami, obracanych przez biegnących około wału, na którym krył ten oparty — lub rozkołysanych sznurami, gdy huścawki pionowe, coraz wybory tymi obieg.

Wszystko się podjęta te podobne płasoty niech będzie umiarkowana, zwłaszcza gdy pierwszy raz usiada dźwiga niewiadoma tej zabawy, lekko; może jej się zakręcić głowa, może nawet młodo zrobić usucha jej głowa, wstę zwolnij obieg, upadek jej byłby okropnym, uderzenie nadlatującym drzewem śmiertelne.

Więcej jeszcze potocznych przerda huścawka pionowa. W niej do góry się podnosi osoba siedząca na promieniu koła. Gdy najwyższego szczytu dotęgnę, ratować się lekko umiarkowane jej huścawka, a piękność two huścawka na ciebie rzuca spojrenie, ku sobie zdaje się huścawka z umiarkowaniem w two objęciu spadać.

Towarzysz niekiedy tym huścawkom dupy, na rączkach zamoczone są kołka, chwytają je w rękę tym samym prętem dźwigni młodzień i nagrodą odnosi, lecz to do ryterskich już igrzysk należy, jakoż takowe gry bezczestnie znano.

Tamim czasem można sobie urządzić huścawki w ogrodzie, przystawiony do grubej postano idącej gałęzi drzewa dwa mocne sznur i umocowany na dolnych końcach tarczką deszczką klemasznie całą długą. Chłopiec usiadłszy na tej deszczce, trzyma się pioną i lewą ręką zmusza i odpychając się nogami z początku od ziemi, a potem w powietrze, zaczyna się huścawka.

Zajmujący a zarazem polityczny dla zdrowia jest sposób huścawki się stojąc na deszczce, które

chłopiec bez obcej pomocy, tylko zręcznem poruszeniem nóg i zginianiem ciała wykonywa.

Nie wiadomo jednak można urządzić huśtawkę w sposób prosty, bo nie wiadomo są drzewa na ten cel odpowiednie.

W takim razie wkopuje się w ziemię dwa słupy w równoległym od siebie oddaleniu z poprzeczną belką w góry, do której przywiązuje się sznur.

W miejscu deszczki dają niekiedy siedzenie w kształcie krzesła. Ale ten sposób ma tę niedogodność, że tylko przy pomocy drugiej osoby huśtać się można.

Huśtawka z deski.

Na okrągły pień drzewa kładzie się gładką i dość mocną deskę tak, żeby stanowiła równowagę.

Jedni, którzy chłopiec cięższy od drugiego, to mu się daje mniejszą połowę deski. Jeden podcina naprzeciwian drugiego w górę przez przywiązanie deski ku dołowi.

Przy spuszczeniu się na dół, powinien każdy wystrząść się trzymaniem nóg pod deską, gdyż przez zaniedbanie tej ostrożności mógłby sobie przywalić nogi.

Huśtają się także niekiedy stojąc na obu końcach deski.

Musztra.

Była to zabawa studentów, którzy mieli swoje mundury, chorągwy, bębny lub muzykę, broni drewnianą i palców, którzy ich dokonali w obrotach.

Ze musztry jest słubna zabawa młodzieży, odpowiedź tego niema potrzeby, boć na każdym wojnym placu spotkać można parędziesiątą, która w miedzy swych wadomości zabawę tę kulturowe.

Młodzież uczeniająca na rękę gimnastyki objawiająca już w ciele z terminologią musztry, to też wszelkie zwroty i obroty są składowej i sprawniej wykonywane.

A gdy młodzież zapatry się w dodatku w kije, które mogą jej zastąpić karabiny, zabawa staje się bardziej zajmującą i więcej urozmaiconą.

Zawsze przy tej zabawie musi być jakiś dowódca, do którego zarządzeń i komendy powinni się inni zastosować.

Walka na kije.

Walka na kije była powszechnie używana. Różny się nie uderzał tak boleśnie, stoma poosta zamiast kije opleciona, paluchami zwana, służyła do tego celu.

Jeżeli mówimy tutaj o walce na kije, nie musimy pod tem prostego bicia kijami, bo to wcale nie byłoby żadną zabawą ani ciekawką, — rozumiemy tę zabawę w znaczeniu więcej zabobniejszym, jako rodzaj szermierki, nie broszą się, w walce pojedynczej pomiędzy dwoma osobami, lecz kijami.

Długo w walce na kije zastosować należy ruchy używane przy fichtowaniu i tak: ruchy obrotnie zwane wyważaniem, z powodu obrotowego biegu boczni (w tym wypadku kija), ruchy zaś atakujące skierowane, które dzielą się na pionowe, poziome i skośne, według zaś kudochniowego położenia pięści używają się prima, secunda, tert i quarta.

Wolant.

Przedewszystkiem poleconym zabawką wolantem, bo spośród przyjemności jaką sprawia samym grającym, nadto nadź korzyści oddziaływa na zdrowie.

Wolantem ruchy, w których głowa, oczy, szyja, ręce i nogi w czynnici są wprowadzone, nadają ciała zręczność i wzmocniają wzięcie członki dziecka.

Słoboda, że tak ładna i pożyteczna gra jest bardzo niedłuba i mało tylko młodzieńców znajduje.

Jeżeli ktoś osoby nawet powądnawiekim, które liczą grę wolanta do najsmutniejszych zabaw po ciężkiej myślowej pracy.

Niekiedy doprowadza do takiej rozgromki, że dopiero po kilkuset uderzeniach wolant spada na ziemię.

Zwykle graja tylko dwie osoby, ale można także i w trzech, czterech i t. d. grać.

W czasie samej gry gracze bieżącem i ruszają wolant ku sobie w kierunku tylnym w celu przez uderzenie wsić rakietką.

Stoska cała polega na tem, ażeby nie pozwolić wolantowi upaść na ziemię.

Chocj dobrze grać w wolanta potrzeba, ażeby mieć więcej równą wagomość i płynność w uderzeniu posiadał gracze, inaczej bowiem wolant spada ze swobodnego wolantu nie odbija. Dla tych osób, które niebrały pewnej rozgromki w graniu prawą ręką, nadmieniamy, ażeby się spróbowały i lewą ręką.

Zdarze się bowiem, że gracz podważając cięgieł prawej ręki prawie ręką swoją się wyślizga od swojego ramienia, dlatego to się uniknąć można przez udercie obydwóch rąk rozpiętych.

Wolant jest dla lektorał wyrobiony z kuli, jedną stroną ówczą mający, drugą głębką spłaszczoną, gładką w środku łukową, gładką w obrzeżeniu. Równą jego powierzchnię uderzają jeszcze piłką, dla większego pojęcia w obrzeżeniu umieszczoną.

Rakietki do gry tej bywają kształtowane, czworokątne, a ścianki w nich rozpięte ze strun kłobocowych.

L. Golebiowski gra w wolanta tak opisując: „Podwójny wolant nie uderzony łeci, gracz tylnyściód ze przestrzeń obiega, oszczędnie nabierać się. Patrz jak nadobnie, gdy pociągą chwytając gra z samym lubym, jak wcale oko jej śledząc łeci oszczędnie pociągają, jakże ma czuć i na kochanku spojrzeć, miła: tu na bok wskoczy, tu się naprzód poddała, to w tył odstąpi, to ku niemu spłynie, by wolant tu podbiła, upiół, tu nie dozwalać: jak pięknie, jak miłkość mała się postać w jej powolności: rzucił w teary, uśmiech, ma uszach, przemówić nie śmie, pierś jej oddycha, mocniej. Żwawy namiętnie twarz jej okrywa.”

Czasem dwa wolanty krążące się pomiędzy sobą, wielokrotnej rozgromki graczy są dowodem.

Niekiedy cztery osoby naprzemiennie go sobie podbijają, w powolnym długim strajmują, bez jakich podbijań.

Również, co przeważa trudniej bez postawiania, w kieliszek schwycony wolant rzuca się i drzem jego podbija.

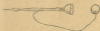
Bilbokiet.

Jestto zabawka już dawno znana, zalewona we Francji, gdzie wowieł Henryk III (1575—1589) jej się oddawał.

Przynajmniej do tej zabawki jest dość pojedynczy, Najlepiej potrzeba jest kuli drewniana lub z kociu słoniowej, na której z jednej strony znajdują się przyczepione nitki, na przeciwnej dziurka. Nitki są przywiązane się do środka pęćką 6 do 8 cali długiego, którego jeden koniec jest spiczasty, drugi zaś ma kształt kielicha wypiętego.

Wydrożenie to jest zupełnie nastosowane do wielkości kuli.

Gracj można w dwójce sposobem: albo łapiąc za pomocą szerokie sznurki sznurki kule w kielich, albo też starając się o to, aby ostry koniec pęćki tak nadzawał, żeby spuszczająca kula dłuższą część padła i nań się nadzawał.



Gra w niedźwiedzia.

Na kulkę którą się wbiła w ziemię, kładzie się kawałek drewnianka tak, ażeby ono z lekkim już poruszeniem go, spada.

W odległości kilkunastu lub kilkudziesięciu kroków od tego celu zakradają grający półkole i zajmują na nim stanowiska, przychem każdy swoje stanowisko oznacza.

Nieco na uboczu stoi łosem obrany stród, którego obowiązkiem jest wchodzić na kolek znaczący przez kogośkolwiek kawałek drewnianki, wyżej wspomnianej.

Każdy z grających ze swojego stanowiska rusza do powyższego celu kłj około dwóch stóp długi albo piętę lub kamyk.

Nikomu nie wolno oddawać się ze swojego miejsca, dopóki kłj drewnianki nie strąci.

Gdy to nastąpi, stród wola: ogłosił — a wszyscy biegna do celu, podnoszą swoje kłje uderzają niemi o kolek i wracają czarnopędzi na swoje lub inne niezajęte miejsca.

Ynczasem i stród także wybiera sobie któreś kolek z wolnych miejsc, a ostalni powracający, dla którego niema wolnego stanowiska obejmuje jego rolę.

Rzucanie kamieniami.

Jako ćwiczenie gimnastyczne, a zarazem i zajmująca zabawa, może posłużyć rzucanie kamieniami.

Zabawa ta odbywać się jednak może tylko na takim miejscu, gdzie ludzie się przechodzą i gdzie nikomu żadnej szkody nie można tam wyrządzić.

Brogaj rzek i stawów są bardzo stosowne do tego celu. Po większej Teil części znajdują się tam pod dostatkiem płaskich i różnego kształtu kamyków.

Takimi kamykami chłopcy znaczą na wodzie. Czyj kamyk najdalej padnie, ten jest zwycięzca.

Poszczanie kaczek.

Płaskimi kamykami chłopcy znaczą ukosiem po wodzie. Kamyk odbije się o powierzchnię wody, zakreśli łuk, spadnie z powietrzem i może łukiem się odbije.

Kobde także odbicie się kamyka o wodę, nazywa się prozopółkie „Aaczóg”.

Jednym rzutem można często zrobić kilka i kilkanaście kaczek.

Proca.

Proca po łacinie *funda*, dawną broń zaczepną, składała się ze sznurka lub rzemienia, na który nabito był się kamień przeznaczony do uderzenia nieprzyjaciela.

Trafność i siła tych pocisków były zadziwiająca, czego dowodem jest pamiętana w historii Starego Testamentu walka pomiędzy Dawidem i Goliatem.

Proca była bądź bezpośrednio w ręce trzymana, bądź przywiązana do długiego pręta. Używana była aż do XVI wieku wraz z łukiem.

Cheć kamień dalej rzucić niż to ręka wykonać można, używa się kłoczony lub prący.

Kłoczony się narzędziem bardzo pojedynczym, bo składa się tylko z krótkiego, grubości półca kłja, którego górny koniec rozbupuje się na kilka cali tak, że tworzy rodzaj widełek.

W te kłoczony wkłada się odpowiedniej wielkości kamień, który można rzucić bardzo daleko, jeżeli ujęwszy za drugi koniec kłja zakradliśmy ze sobą w powietrze łuk. Kamień wówczas wypada z kłoczony i leci na wielką odległość.

Proca składa się z kawałka mocnej skóry i dwóch kawałków szpagatu, które się przywiązują na dwóch przeciwnych końcach tejże skóry.



Na skórę nakłada się kamyk odpowiedniej wielkości. Na jednym końcu szpagatu robi się pęsetkę,

która mrużąc kciuki na palec prawej ręki, drugi koniec szpagatu kładąc w tej samej ręce.

Rękojcmi dobrze progi, puszcza się koniec sznurka bez petelki, a kamień zwolniony poleci daleko w powietrze.

Prze sprawę można dość celnie i daleko w ten sposób rzucać kamieniami, ale do zabawy tej wybierz trzeba miejsce takie, gdzieby zabawa ta nie pociągnęła za sobą złych skutków.

W dawnych czasach, kiedy jeszcze broni palnej nie używano, pociski stanowiły odrębne oddziały wojska.

Katapulty.

Była to machina wojenna, używana w starożytności i w wiekach średnich, zbudowana w kształcie wielkiego łuku. Wóza się napędlący ciężki wyrzucała po równym wytebieniu wielkich kamieni strażą i dętych.

Katapulty były rozmaitej wielkości, większe spoczywały na szkieletach i kołach i przeznaczone były do rzucań pocisków w kierunku przeciwnym lub po bardzo małym kącie.

Katapulta jako zabawa służyła sobie się z wielkich drewnianych, do których ramion przywiązano silne sznurki gumiarzyczne.

Jedną naciągniętą sznurki i między nie włożony pocisk, a następnie puszczy, to pocisk się napędzi ciężką siłą w górę.

Poty zabawa tej trzeba być ciekawym, żeby osobie stojącej w najbliższej odległości nie wyrzucił jakiej szkody.

Niektóre nakładają ciężkiemu zamiast na wielki, sznurki gumiarzyczne na wielki i wskazujący palec lewej ręki, a prawą ręką wypuszczają pocisk.

Gra w krąg.

Jestto gra ludowa, ale zabawna.

Krąg taki będący różnej wielkości, zwykle średnica jego wynosi 3 do 6 cali, grubość zaś jeden lub

więcej, rabi się z drzewa twardego, osobliwie z grabowego, powleka się proszkiem piasku i nie lupie się łatwo.

Chłopcy, kiedy z kłosem dość grubym w rękę, dzwela się na dwa postęgi, z których jeden odbiera sobie piłkę, czepia ją i w rękę krąg drewniany toczy, pozwalając go biegać, a drugi zaś chce go kołowatek wyprzedzić ze sobą, bo od tego jest wygrana zawada.

Na miejscu do grania wybiera się drogę równą i twarzą, lub obrócenie muraw.

Kiedy wreszcie drogą daleko poza siebie zapędzi, zostaje zwyciężony, póki jej krąg przechwilny nie spędzi.

Rzucając postępną się odbywał z tego miejsca, gdzie się krąg po odbiciu zatrzymał.

Gra ta, wymaga siły i zręczności.

Rzucanie kręgu do celu.

Krąg czyli dyskus była to laraż kamienista lub metalowa, grubszą w środku, a cieńszą ku brzegom. używana w starożytności Grecji do ćwiczenia w boku i w rzucaniu kamieniami.

Zabawa w rzucanie dyskiem, wielce lubiana u Greków, przeszła od nich do Rzymian. Najciekawszych greków uwieczniali malarze w postaciach, z których najdoskonalszym był postać Myrona.

Ze się przylgnęło nie obeszło bez wypadku, ponieważ nasz podanie gawędzi o Hylasycie, nadobnym znanym kochać kwartanckiego Arcylasa, ulubioncu Rpoli, który go przypodobał przez pocisk kręgu zabił, a który pobiegł od bogów w piękną kaset hylasyńskiego wozu.

Przy naszej zabawie nie grają nikomu niebezpieczeństwo, bo wszyscy uczestnicy grają stoją w jednym miejscu i rzucają krąg w przeciwną stronę.

Ze się stają żelazny lub drewniany kołek, który się wbiła w ziemię tak, żeby kilka cali ponad się zerwał.

Miejsce na którym się to zabawa odbywa, powinno być równe, twarde, a żeby krąg w biegu nie napotkał nic takiego, coby go albo powstrzymał, albo jego kierunek zmienić mogło.

Każdy robi pewną ilość rzutów i to w tym porządku, jak ma los przyczynić.

Kółko na sznurku.

Na gałęzi drzewa przywiązuje się w wysokości 10 do 15 stóp sznurek, a na drugim jego końcu u dołu kółko żelazne lub miedziane.

Naprzeciw tego wbija się w ziemię słupek z haczykiem w takiej odległości, ażeby sznurek nie bardzo wydłgał się, do niego dosięgał.

Zadaniem graczy jest, pchnąć kółko tak naprzód, aby ono się zaczęło na haczyku, przyczem uwzględnić trzeba miejsce, z którego się kółko rusza, jakoteż i słupek z haczykiem.

Kółko ruszone, które jak wahadło u zegara zakreśla łuk, powinno bieg swój skończyć tuż nad haczykiem i dopiero spadając zatrzymać się na nim.

W ten sposób może się każdy sam dla siebie bawić, ale zabawa ta jest bardziej zajmującą, jeżeli w niej więcej osób bierze udział.

W takim razie oznacza się pewną tonażoną liczbę rzutów, a kto największą razy kółko zahaczy, ten wyrywa.

Zabawę tę, w czasie niepogody można urządzać także w sieni lub w pokoju.

Zamiast gałęzi drzewa, do której sznurek był przywiązany, robią niektórzy rodzaj bramy. Wbijają w tym celu pionowo dwa słupki w niedalekiem od siebie oddaleniu, u góry wiążą je belką poprzeczną i do tej przywiązują sznurek z kółkiem.

Sposób pierwszy wydaje się nam praktyczniejszy dlatego, że nie wymaga wielkiego zachodu w urządzeniu i że można sobie na każdym miejscu w ogrodzie tę zabawę bez wielkich trudności urządzać.

Swojka.

Swojka znaczy w rozpisłym języku palik, bo paliki w tej grze potrzebne mają 6 do 8 cali długości i są w kształcie palików czyli kółków.

Pocisk taki jest z twardego drzewa, niekiedy z żelaza.

Jeden koniec pocisku jest ostry tak, że nie tylko w ziemię, ale i w miękkie drzewo się wbija. Drugi koniec zaokrąglony jest gałką wielkości małej piłki, za którą się przy rzucaniu trzyma.

Można potrzeba jeszcze do tej gry sześciu obręczy z kolca, które mają służyć za cel. Najmniejsza obręcz ma 2 $\frac{1}{2}$ cala średnicy, a każda następująca jest o jeden cal większą od drugiej. — R zatem obręczy mają średnice 2 $\frac{1}{2}$, 3 $\frac{1}{2}$, 4 $\frac{1}{2}$, 5 $\frac{1}{2}$, 6 $\frac{1}{2}$ i 7 $\frac{1}{2}$ cala.

Pierwszą obręczką kładzie się najbliżej miejsca, z którego się swojka rzuca, a każdą inną o kilka dalej od siebie.

Zadaniem tej gry jest, ażeby swojka wbił w ziemię w środek każdej z pokonanych obręczek poruszając od najbliższej.

Uda się temu w przepianym porządku nawet w wszystkie obręczki, ten zostaje włóciem.

Skoro który grający nie tylko chybi, dalej już grać nie może i inny po nim następuje.

Jeżeli dwóch lub więcej graczy jest zostanie królem, wówczas ci pomiędzy sobą tylko rzucają, a do najlepszego pocisku przywiązuje się miano monarchy. On ma decydeć nad grą, czuwa nad jej porządkiem i ma prawo do rozkazywania innym poddanym, aby mu podczas gry przyniosli jego pociski.

Rzucanie drewnianych kółków.

Starymni Grecy znali tę grę pod nazwą *kydelismos*.

Każdy z graczy potrzebuje do gry kółka i twardego drzewa na dale i stopy długiego. Grubszą

jego koniec zastępuje się, żeby był spiczastym. Przy rzucaniu trzyma się za koniec cięstka.

Rozpoczynają grę takim początkiem rzutu w ziemną miękkość i pianoczysto, ażeby w niej utkwiał.

Następca jego stara się, ażeby jego kółko obrał kółko poprzednika, a znowu wrócił się w ziemię, co gdy mu się uda, wyrywa punkt jeden.

Dwomaszka trzyma punkty w starej panty.

Zazady przytem są następujące:

1. Jeżeli początek chybi celu i nie utkwiał w ziemi, traci się dwa punkty.

2. Jeżeli początek utkwiał w ziemi, a nie trafi celu, traci się jeden punkt.

3. Jeżeli nie przewrócił kółka, a utkwiał w ziemi, ani nie przegrzywa, ani nie wygrzywa.

Gra ta nie jest tak łatwa, jak się wydaje, ale dużym ćwiczeniem nabiera się takiej wprawy, że rzadko kiedy chybia się celu.

Rzucanie oszczepem.

Zabawa ta stosowniejszą jest więcej dla chłopców starszych.

Oszczep, którym się rzuca, jest trochę okrągły, gładki drupek, zrobiony z suchego z przysych twardego drewna.

Długość i grubość jego zależy od siły rzucającego.

Zwykle mierzony są od 3 do 4 łokci długie, a 1½ do 2 cali grube. Jeden koniec oszczepu jest zastrugany ostrze i słabiej duży błąch.

Za cel może posłużyć tarcza albo kula drewniana otwora z grotką błąchą, którą się stawia na paliku wbitym w ziemię.

Odległość z której się rzuca oszczepem do celu, zależy od siły rzucającego i wynosi od 30 do 50 stóp.

Pomiędzy rzucającym a celem nikt nie powinien się znajdować, a rzucający zanim wypuści swój oszczep, powinien wprzód ostrzec swoich towarzyszy gry, wołając: Bazmóół!

Sposób rzucania jest dwójaki: prosty lub łokkowy.

Przy rzucaniu należy prawą nogę nieco zgnieć i usunąć ją w tył, a lewą nogę wyciągnąć naprzód o dwie stopy tak, ażeby jej pięta z kostką były w równej linii.

Oszczep chwytła się dwoma palcami prawej ręki w ten miejscu, gdzie jest jego równowaga, a podtrzymał go do wysokości oka prawego, coła się półrazem z siłą w tył, między i znowu. Lewą ręką spoczywa oparta na lewym biodrze.

Tęsame ćwiczenia odbywać można także lewą ręką.

Gra w kółka czyli obręczce. (Berso).

Z postaci leżących lub siedzących robi się szereg obręczek siedzący 8 do 12 cali i obwija się je taśmami odblaskową, ażeby ładniej wyglądały i przy uderzeniu przypadkiem o rękę bola wielkiego nie sprawiała.

Obręczce tego potrzeba do tej gry wieczek czyli szpad, tyle ile osób w niej udział bierze.

Każda łuszcza jest około trzech stóp długa, (połtora łokcia), na górnym końcu cięstka, na drugim opierzonem siębijać grubsza i garda, która stanowi poprzeczenie szczytów, kilka cali mający prędk, który zpodobnie, ażeby kółko spadające na łuszcze nie uderzyło w rękę.

Na miejsce do grania wybiera się murawa, na której grająco towarzysząco stoi kołem od 15 do 20 kroków jeden od drugiego, trzeci po kolei obręczki w kierunku szpada, który powinien je schwytać na swoją łuszcza.

Chcąc obręczkę rzucić, bierze się ją palcami lewej ręki, a podchwytując w środku obręczki kciukiem puszcza się ją z zamechem prawej ręki w powietrze tak, że ona zakreśliwszy łuk, opadnie przy spadaniu przez stojącą osobę na łuszcze schwytaną.

Po pierwszej obrotce następuje druga i trzecia, aż w końcu całe towarzystwo jest zajęte rzucaaniem i łapaniem obręczy.

Paniarki czasem mają dwie łaszczyki, któremi jednocześnie puszczają obręczkę w powietrze, przez co i lewa ręka sprawniejsza jest w czynności, a większość poruszanie rąk nadaje więcej gracji.

Słuznie Francuzi nazywają grę w obręczy *jeu de grônes*, która bowiem sama zabawa nie uwzględnia tak korpulentnie pięknych kształtów i giętkości kibiśki, oraz wdzięku i żywości ruchów.

Miegranicznymi dość osób może brać udział w tej grze, począwszy od dwóch aż do kilkadziesiątu.

Rzucający sąsiadów obręczką z prawej strony, należy się natchyniać zwrócić na lewo, a żeby pochwycić obręczką nadlatującą z lewej strony i t. d.

Rzucanie obręczy dwoma szpadami.

Do zużyczenia rzutów i łapania obręczy najlepiej ustawić grających po dwa naprzeciw siebie w odległości 5 do 10 metrów.

Każdy grający otrzymuje odrazu dwie szpady, a każda dwójka jedną obręcz.

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

Przedstawiony tutaj odbywa się w ten sposób, że obręcz zwołoną na dwie szpady, ciągniemy jedną szpadą do siebie, drugą zaś odpychamy od siebie, a następnie lekkim ruchem obu rąk równocześnie obręcz w przed.

Chwyta się obręcz zawsze równocześnie na obydwie szpady w ten sposób, że dokładnie końce szpad nachylone są pod nadlatującą obręcz. Przytem należy uważać, aby obręcz nie nurzała się aż na szpady lub garsonie, lecz przytrzymuje się ją odrazu końcami szpad w ten sposób, że natchyniamy można wykonać rzut.

Jeżeli chwytający nie mógł złapać obręczy na obydwie szpady, tylko na jedną, to natchyniamy widać drugą szpadę z tej samej strony i gotuje się do rzutu.

Skoro rzuty i chwytły są już całkiem dobrze wyćwiczone, obydwaj grający dostają po obręczy i rzucają do siebie równocześnie, przyczem nigdy nie należy śledzić lotu swojej obręczy, lecz zaraz po rzucie całą uwagę skierować na obręcz, którą ma się złapać.

Pędzenie obręczy.

Już przeszło dwa tysiące lat minęło, jak chłopy w starożytnej Grecji znali tę zabawę i w nią się bawili.

I obecnie jest ona prawie u wszystkich narodów młoda i rozpowszechniona.

Cały przypadek do tej zabawy stanowi obręcz wielka, która powinna sięgać do biodra lub piersi bawiącego się nią i mały kijek, którym się popędza obręcz przed sobą.

Uderzać należy łaszczyką lekko i miarowo, nadając obręczy żądany kierunek.

Niekiedy, jeżeli obręcz jest dość duża, trzeci chłopek przekoczy w poprzek przez jej środek i nie obali jej, ani nie powstrzyma w biegu.

Gra w girlandy.

Przed rozpoczęciem zabawy postarać się potrzeba o tyle giętkich przetchów np. leuczynowych lub wierzbowych, ile osób do gry należy.

Każdy przetch ogina się w kształcie łuku. Połowę przetchów owieja się kwiatami, listkami lub kolorowym papierem, reszta łuków zostaje niewzięta.

Wszyscy grający stoją kołem i trzymają ramieniem ręką zgiętą, końce łuków w ten sposób, że każdy po prawej stronie trzyma łuk odobory, po lewej stronie łuk bez ozdoby.

Z dwóch osób dobrowolnie czy losem przeznaczonych, staje jedna w środku koła, druga zaś wewnątrz.

Jedna osoba jest myszka, druga kotem, który stara się myszkę dogonić i ją pytką uderzyć.

Pierwszej osobie wolno tylko pod niezadobranymi łokciami wychodzić z koła, a wchodzić do koła tylko pod przedramię. — Druga osoba jako kot powinna wchodzić i wychodzić odwrotnie.

Ta para trzymających łuki, która luka nie opuszcza nigdy tenże jest zakazaną drogą dla koła lub myszy daje faut. Takieje samej karze podlegają osoby wprowadzające koła lub myszki, jeżeli przejdą pod zakazany łuk.

Skoro się uda kotowi myszkę pytką uderzyć, para przez którą luk tenże wszedł do koła lub wyszedł z koła, zostaje kotem i myszką, tamci zaś wstępują w ich miejsce w koło.

Aby się gra w gładzi dobrze się udało, należy wstępnie nabrnie trochę wprawy.

Bieganie w workach do mety.

Należy do zabaw, które tak białym udziałem, jako też widocznie wiele smiechu sprawiają.

Zabawa ta jest tam najstosowniejsza, gdzie się znajduje licznie zgromadzenie młodzieńców, np. na majówkach.

Najpierw wybiera się odpowiednie miejsce, równe, bez kamieni, na płasku, najlepiej na łące.

Tu się ustawia kilku chłopców w równej linii, zawieszając każdego w worku pod ramiona albo też tak, aby mu tylko głowa było widoczną, a resztę w worku się znajdowały.

Na dany znak każdy zdaje skoczyć do oznaczonej mety, który z nich pierwszy do niej dotęgnie ten wygrywa.

Jeż, zanim chłopcy do celu przybędą, nie obejrzeli się bez wystrzeżenia kilku kocioków, nie potrzeba dodawać.

Zabawka sznurem.

Sznur do tej zabawy powinien być tak długi, aby nieślizgający na niego obiema nogami w samym środku, rękojęci dźwigniana, które się znajdują przy obydwóch jego końcach, sięgały do pachy.

Ustawiając prawą ręką za drugą lewą ręką za drugą rękojęci, chwila się sznur z tyłu ciała, potem przemieszcza się go przez głowę naprzód i kiedy spada ku ziemi przekazuje się przez niego obiema nogami.

Procedur ten stojąc na miejscu powtórzyć można kilka razy.

Można także biegając przekazywać lewą nogą, albo też naprzemian, raz prawą, drugi raz lewą.

Wyuczonyw się tych pierwszych zasad, przechodzi się potem do rozmaitych zmian, jak np. przekazywanie przy szukanu sznura z przodu w tył, — albo zmieniając rękojęci sznur tak, że przy każdym przekazywaniu ręka lewa chwytą rękojęci z prawej i odwrotnie.

Podobnie skakać też można przez sznur długi, którego każdy koniec trzymają inni osoby.

Sznur ten kręcony w lewo lub w prawo, zwrócić w powietrzu luk. W miejscu, gdzie się najwięcej zbliża do ziemi staje osoba która ma skakać, w ten sposób, że że cały sznur zbliża się do jej nóg, powinna podskoczyć w górę i przepuścić go pod swoimi nogami.

Palcaty.

Palcatami zwano przęd drewniany używany do fichtunku. Ten sposób zabawy miał głównie tę korzyść, że wprowadził młodzież do żrzanego ujęcia późniejszej szabl, którą nasi przodkowie na wojnach najwięcej dobywawali.

Młodzież używając powszechnie palcatów do wprawy i nauki fichtunku, aby się nie uderzać niemi boleśnie, opłétła przęd drewniany prostą słomą i tak opłétany nazywała dopiero palcatem.

Jakob było się czemu przypatrzeć. — powiadała. Krowicz w swoim: „Opisie obyczajów i zwyczajów na panowaniu Augusta III” — kiedy się dawaj dobrali do palcatów: tak się aż do zmierzwięcia, a tak stucnie każdy się palcatem swoim zastawiał ze wszystkich stron, wzajemnie odzyskując swoim przytoczeniem się, jeżeli, że żadnego ani w gębie, ani w głowie, ani po bokach nie mógł dotęgnąć. I tacy byli to już jak mietostwa, do wypierania i uczenia drugich.

Nie tylko studenci byli sprawni w odziewaniu palcatu, ale też często młodzi żołnierz i pijarzy.

Ta tedy palcaty u studentów były w najczystszej używaniu, nie tylko na rekreacjach, ale nawet i w samych szkołach, nim nastąpiła podana zmiana.

Jedni byli którzy studenci bojaźliwy, że nie śmiały z drugimi stanąć do palcatu, musieli-tam wiele wyderpieć prześledowania i urągania od całej szkoły.

Po ówczesnych panów słabej młodzieli wleczko lubiła chodzić w palcaty, a nawet wiedła czasem ochota i samych panów.

Szczudła.

Konstrukcja szczudła jest bardzo prosta. Składają się one z dwóch drążków gładkich, półtora do dwóch cali średnicy, a przecięło 8 stóp długości, na których dolnych końcach zrobione są stopnie do postawienia na nich nogi.

Stopnie te dla początkujących nie powinny być wyżej nad stopę od ziemi oddalone i do drążka mocno przybite.

Widzący teraz każdy taki drążek pod inną postać tak, aby ich górne końce poza ramionami szerzwały, stały się nogami na stopnie i zaraz zaczęła chodzić.

Szczudła należy dobrze przyćwiczyć do siebie ramionami, tułów trzymać prosto, a ciężar ciała tak rozdzielić, aby punkt ciężkości spoczywał zawsze w środku koka.

Z początku często się spiesi ze stopni, ale wcale tem nie należy się zrażać, bo przez ciągłe ćwiczenie można się nauczyć chodzić wolno i nabrać takiej sprawy, że można piękno biegać, tańczyć i różne sztuczki wykonywać.

Zupełni chłopcy odbywają czasem wytygi na szczudłach. Wtedy przeważnie dojdzie do mioty podług poprzednio oznaczonego sposobu chodzenia. — Ten wytygi.

Chodzenie na szczudłach jest dla chłopców bardzo przyjemną zabawą i nie łączy się z żadnym niebezpieczeństwem, jeżeli się odbywa nie na bruku ale na trawniku lub ziemi niezbyt twardej, wymaga jednak wiele zręczności i sprawy.

Chcąc dobrze na szczudłach chodzić trzeba zacząć śmiało i bez obawy, szczudła mieć wysokie, — im wyższe są bowiem, tem łatwiej na nich utrzymać równowagę.

Wywrotka.

Jedno gra bardzo dobra, podobna nieco do kręgli, ale połączone z bieżaniem.

Liżba grającego jest nieograniczona.

Potrzebne przyrządy składają się z drewnianych lub żelaznych krążków, albo po prostu płaskich kamieni i ciężkiej maczugi drewnianej, u dołu wybitnej, a u góry szerszej, która służy za wywrotki. Można do tego użyć kawałka drzewa; odpowiednio ściegłego.

Miejsca do gry powinny być obszerne i dość równe.

Liżba albo dziedzielniec są bardzo odpowiednie.

Naprzód oznacz się pole. Każdy rzuci swój krążek w kierunku wybitnej liży i zbliżenie do tego, kto najdalej go rzuci, zajmuje miejsce bliżej lub dalej.

Miejsce z którego rzucono krążki jest meta i w podróży niej ustawia się wywrotki.

Najdalej rzuci krążek, zabija strażników wywrotki i musi stać w pobliżu niej.

Kabły z grzejnych rurek po kolei krątkiem w wywórki, żeby je obalić. Jeżeli kono się uda, a krątek zostanie w obrębie masy stanowiącej okrąg półtora łokciowy wokół wywórki, nie ma prawa go podnieść. Jeżeli krątek pagłę poza masę wolno go podnieść, ale trzeba unyknąć przed strażnikiem, który może wtedy postawić własnie przy wywórce, a sam zająć jego miejsce.

W razie obalenia wywórki strażnik musi ją podnieść, a grzejcy biegną wtedy weschnąć pozostałe przy niej krątki. Rio zostanie okąpny przez strażnika, zajmuje jego miejsce.

Strzelanie z łuku.

Zwyczajny łuk do strzelania każdy potrafi łatwo zrobić.

Potrzebny jest do tego prędek leszczynowy, łokieć do półtora łokcia długi, który się zgina w kałdęk i przywiązuje na jego dwóch końcach sznurek, który łuk w tej zgłępie postawie utrzymuje. Sznurki przechodzą się kilka razy wokółem.

Jako strzała najstosowniejsza jest prosta, dość mocna, trzcina, długości ręki, w której w dolnym końcu robi się wcięcie, żeby się mogła bcznie na sznurku oprzeć.

Drugi koniec strzały powinien być cięższy i w tym celu możnaby go obkopić wokółem, ale o wiele praktyczniej jest, jeżeli wzdmiemy kawałek drzewa bezowego, z którego duszą wyjmiesz i trzcina w otrzymaną otwór wsadzimy.

Mając łuk i strzały gotowe można przystąpić do strzelania.

Lewą ręką trzymamy się za środek łuku, występujący nieco naprzód długi palec, żeby na nim podczas celowania strzała spocząć mogła. Prawą ręką naciska się sznurki razem z dolnym końcem strzały w tył, potem puszcza się go nagle, a strzała wznosić wbiega się w górę.

Można takimi strzałami, można strzelać tylko w powietrze a nie do celu, gdyż się bardzo łatwo pają.

Możnaby nawet strzelać niemi do tarczy ale tylko do papierowej.

Daleko twardziej jest strzelać wystrugana z suchego drzewa kłonowego lub szarowego. Koniec jej przedni można zaopatrzyć ostrym wtyłdkiem, przez co mógłby utkwić w tarczy z drzewa.

Strzały robi się takie w sposób następujący:

Wzd trzcina taką jak na naszych stawach trzcina, a więc w środku próżną, odetni jedną część tuż pod kolankiem, t. j. poniżej miejsca gdzie się tworzy ścianka.

Wtem sposób będzieś miał rurkę zamkniętą dołem, a górą otwartą. W tę rurkę nalej roztopionego ołowiu.

Gdy ołów w rurce ostygnie, rozup ją, a łuskę ołowiu pokrój na równe kawałki po 1 cm. długie.

Przy sposobie takim jeszcze kilka trzcinek tej samej grubości, ale dłuższych; — w górę bieżątkie włóż kawałek ołowiu i zaopł smółką, aby ołów nie wypadł, dolej zaś koniec natryj w formie ostrego kąta, żeby mógł oprzeć strzałę o ciężką t. j. o sznurki.

Puszczona z łuku strzała poleci tak wysoko, że jej okiem się dostrzeże.

Kusza.

Był to rodzaj łuku, używany dawniej w Polsce do strzelania. Obłąk u kuszy był z żelaza lub stali, ciężko z kręconego rzemienia lub sznura. Strzały do kuszy były z samego żelaza i daleko cięższe. — Kusza musy się także machiny używane do ciekawia kamieni przy zdobywaniu zamków.

Daleko cieższym jest strzał z łuku swanego łuszy.

Ma ona kołbę jak u strzelby i rodzaj łuski, napoprzek której przechodzi palek stalowy z mocną struną.

Do strzelania używa się strzaly obite na końcu sznurka. Dlatego przy zabawie zachować należy największą ostrożność, gdyż strzala z dobrej kumy może człowieka zabić. Strzelanie z kumy powinno się odbywać tylko w przytomności osób starszych.

Aby uniknąć wypadku, lepiej używać strzał drewnianych na końcu nieco zamkniętych.

Chcąc dobrze strzelać, należy upierać pomysł władczości swojej broni: czy strzala uchodzi więcej w prawo lub w lewo, czy strzelający ma wyżej lub niżej mierzyć, aby w cel trafić i jaki jest przesunek włożenia się i opadania strzaly do różnych odległości.

Nim proch został wynaleziony, używano powyższych strzał na polowaniu i wojnie.

W wojku były oddzielne oddziały łuczniców i kuszników, łucznicy strzelali szybko, ale na krótką odległość, a kusznikom na dalsze, ale zato wolniej, bo naciąganie ciężkiej zapowroczą osobnego przyrządu dawało zajmowało czasu.

Niektórzy doprowadzili w strzelaniu do rzadkiej zgodności. Jeden taki przykład znajdujemy w historii macedońskiej.

Pewien łucznik, nazywkiem Filip nastreczał się Filipowi, królowi macedońskiemu do wojaka, chwytając się, że bije ptaki w łocie.

Gdy mu król nato odpowiedział szczerzo, że go przyniósł, skoro będzie wojował z wroblami, udał się obrabiany łucznik do nieprzyjaciół i ugodził go wkrótce strzałą w oko, na której był napis: do prawego oka Filipa.

Rzucanie strzałą do tarczy.

W jeden koniec koleczka 10 do 15 cm. długiego, wtyka się trzy koniec sznurka, — w drugi zaś koniec kilka niewielkich piór gęsich.

W ten sposób zrobiona została strzala, którą możemy rzucić do tarczy.

Chłopcy ustawiają się przed tarczą na 10 kroków i szcując do niej.

Kto w środek tarczy lub najbliżej środka tarczy ten wygrywa.

Strzelanie bolcami.

Do zabawy tej potrzebna jest najpierw dość długa rura drewniana i tak zwane bolce t. j. rodzaj gwóźdźi ostro zakończonych, mających w tylniej części kłok ze sznurka.

Jedną bolca taki wolnikiemy w otwór tylny rury i silnie dmuchniemy, tenże drugim końcem rury wytłuje i wbiła się ostrym końcem w niedaleko ustawioną tarczę, która ma nakreślone współśrodkowe koła z oznaczeniem liczbami punktów wygranej. Największa liczba znajduje się w samym środku tarczy, a najmniejsza na ostatnim zewnętrznym kole.

Ciągnięcie liny.

Chłopcy dzielą się na dwa oddziały.

Każdy oddział chwytą dość długą a mocną linę od końca, stając w ten sposób naprzeciw siebie. Na komendę: „raz, dwa, trzy!” rozpoczynają się ciągnięcie liny.

Który oddział przeciągnie przeciwników poza oznaczoną granicę, ten wygrywa.

Ciągnięcie liny we dwójkę.

W poprzedniej zabawie do ciągnięcia liny użyto całych oddziałów młodzieży. Lecz można urządzić także zapasowe ciągnięcia we dwójkę. Do tego celu niczna potrzeby używać długiej liny, lecz krótszą n. p. metr lub półtora metra długości, lecz na obydwu końcach silnie przywiązując do grubych drążków, za które chwytają oburącz zapasowicy i w ten sposób ciągną

kady ku sobie. Który którego ku swojej stronie przedźgnie, ten wygrywa. Zapeasy takie mają się odbywać w pewnym ograniczonym czasie.

Porszek.

W grze tej potrzebny jest koleczek od 3 do 4 cali długi a pół cala gruby, nadto drugi koleczek pół cala długi do podbijania.

Koleczek mały kładzie jedna osoba na kamieniu, balce lub t. p. tak, że pewna część jego wystaje balce lub t. p. tak, że pewna część jego wystaje i uderza drugim kółkiem w wystającą część tak, że ten dalekim łukiem odlatuje. Rzeczta osób grających stoi w pewnym oddaleniu i stara się koleczek pochwytać.

Jeżeli której osobie uda się pochwytać koleczek, zachęca sobie punkt; — jeżeli zaś koleczek upadnie na ziemię, to najbliższy niego stojący osoba musi go odzwać, w miejsce skąd był uderzony.

Jeżeli się tej osobie uda to uczynić łąduje się jej punkt do wygranej, jak gdyby koleczek pochwycała. Liczba atakowanych punktów bywa z góry umiarkowaną, a który ją osiągnie idzie na miejsce bijącego.

Gra ta powszechnie nazywana bywa grą w *Kicz-ki*. Zamiast kłaść koleczek na kamieniu lub balce, używają grający wygrabując mały dołek w ziemi, wstawiają kółkiem do tego dołka koleczek (kółko), którego jeden koniec nieco wystaje ponad powierzchnię ziemi i w ten wystający koniec uderza koleczek, który podskakuje w górę a potem bywa podbijm jeszcze i odlatuje dalekim łukiem.

Bumerang.

Wolna stopka bez żadnych przeszkód okolicca nadaje się bardzo dobrze do rzucaenia bumerangów. Dława to nazwa, bo też niekrajowego pochodzenia.

Bumerangi o wielkich rozmiarach stanowią broń, używaną przez krajowców Australji, a wyróżnane by-

waż z twardego drewna, w postaci spłaszczonego poła zgiętego pod kątem prostym lub nawet większym.

Oba ramiona mają niejednakową długość, najczęściej w stosunku 3 : 4; w zgięciu jest ten pól najgrubszy.

Australczycy używają broni tej jako podłuku, — a broń ta posiada tę osobliwą własność, że wyrzucona w powietrze wraca do miejsca z którego wyrzuconą została.

Bumerang rzuca się w sposób wskazany poniżej, trzymając jego dłuższe ramię lekko w ręku pod kątem 30° do 45° względem poziomu.

Wprawiając rzucają go najpierw o ziemię, a on go odbicia się, wzbija się w górę i dochodzi do oznaczonego celu, uderzając wń. — po uderzeniu w dany przedmiot pada na ziemię.

Jeżeli zaś celu chybia, zawraca i przebiega drogą powrotną do miejsca, z którego został wyrzucony.

Australczycy używają go zarówno do polowania, jakoteż jako broni na wojnie, a kładzą nim nawet drobne ptaszki w odległości 200 kroków.

Dla nieprzyjaciela jest bumerang bardzo niebezpiecznym, bo jakkolwiek widzi go w locie, to jednak nie może zdać sobie sprawy z kierunku, w jakim idzie.

Do polowania służą bumerangi denki i długie, a na wyprawy wojenne grubsze i mniej zgięte. W niektórych miejscach okolicach mają postać różną i mogą być tylko używane na szerokiech obszarach otwartych bezkrajnych. Bumerangi do rzucaenia na wolnem powietrzu robi się dosyć wielkie, bo nie długości 60 do 65 centymetrów, a szerokości 6-8 centymetrów, a wewnętrzne uchylenie ramion dochodzić może od 90 do 140 stopni. Końce ramion są zaokrąglone.

W niebezpieczności ramion t. j. w stosunku ich długości 3 : 4 lub 4 : 5, polega cała właściwość bumerangów.

Gdyby ramiiona były równe, bumerang wyrzucony w górę, zachowywałby się jak każdy inny, kawałek drewna i spadłby bez ruchu powietrznego.



Mocowanie. (Atletyka.)

Atletyka jest to pała gimnastyki, mająca na celu rozwinięcie grup mięśniów, które są potrzebne do dzwigania wielkich ciężarów i do stacjonowania w ciężkich pozycjach, podczas gdy właściwa gimnastyka zmierza do wzmocnienia rozciągłości skóry i zwięzłości ciała.

Atletyka bywa traktowana jako amatorska i jej nie nierzadko.

Atleta dochodzi drogą ustawicznych ćwiczeń fizycznych do najwyższego rozwoju siły mięśniowej. Musi on prowadzić życie bardzo umiarkowane, nie wchodzić do dyżuru nocnego, nie wchodzić do pracy w czasie zimna, nie palić tytoniu i t. d. Zwykle najlepszymi atletami bywają ludzie o szkieletach silnie zbudowanym i szerokich barkach. Walka atletów jest od niepamiętnych czasów ulubioną rozrywką ludową. Podlega ona pewnym przyjętym przepisom, do których walczący muszą się stosować. Zapewniają walkę jedynie siłą i zwięzłością.

Boksowanie.

Jest to walka na pięci, rozpowszechniona we wszystkich klasach ludności angielskiej, uznana za pojedynkę, a czasem za sport, ujęta w odpowiednie przepisy i posiadająca szkoły i kościoły.

Polega głównie na tem, aby zadławić przeciwnika samego siebie, uderzył pięścią w przeciwnika.

Dawniejszymi czasy bokserowie odbywali tego rodzaju walki publicznie, co przypominało pod pewnym względem zapasy gladiatorów.

Przy takiej walce istnieją pewne przepisy, zwyczaje i prawa, od których odstąpić nie wolno; i tak na przykład: dopóki jeden zapasnik leży na ziemi, drugi dotknąć go nie może. — Kto pierwszy wyrazi życzenie zaprzestania walki, uważany jest za zwyciężonego.

Młynki i wiatraczki.

Podmuch jasnego wiatru jest dobrą podnieką do puszczenia wiatraczków, które są przyrządami mechanicznie poruszaniem się wiatru. Składają się one z pewnej ilości skrzydeł, osadzonych promienisto na ruchomej osi poziomej lub pochylonej i ustawionych ukośnie do kierunku wiatru.

Skrzydła wiatraczki mają rozmaite kształty.

Najprostszy wiatraczek robi się w sposób następujący:

1. Kartkę papieru kwadratową zmierz się od narożników ku środkowi prawie aż do środka, rogi zagina się również wyciskając w jedną stronę ku środkowi, tak że tworzą się kłójki. Zagięte rogi przebiegają się szpicem i przyczepią do kijka, a wiatraczek będzie już gotowy i obraca się za najmniejszego powiewu wiatru.

2. Z papieru wycina się dwie małe, równo chropowate i natłuszcza się je na lekkie drewnko. Jedną z jednej strony, a drugą z drugiej strony. W środek drewnka wbija się gwoździć, obraca się go dobrze, słaby drewnko około niego swobodnie obracać się mogło i wtyka gwoździć w koniec jasniepokółki kijka. Biegnać z temi chropowatymi w kierunku wiatru, drewnko będzie się obracać.

3. Jeżeli w kawałek korka powytkamy pewną ilość piór gołębich lub kacych nieco ukośnie, a na

niepnie przez korek przebijamy w połudku gwóźdź i wetknięty go w korek kija, otrzymamy zwab wiatraczek innego rodzaju.



Gry w piłkę.

Gra w piłkę jest może najdawniejszą, najwięcej rozpowszechnioną grą i należy do najlubiejszych zabaw młodzieży.

Jak Homer w swej Odysei o niej wspomina. W Spacie i w Krecie grywała w nią młodzież aż do 30 roku życia. *Platyczy* wymienił *Arystotela*, sławnemu grezowi, w piłkę za *Aleksandra Wielkiego* pomnik, nadawcy mu poprzednio prawo obywatelstwa. Podobnie i *Arzewowie*, należąc za panowania *Kalifa Harun al Raacyda* (sprawiedliwy, żył 765—809) z zamiłowaniem oddawali się tej zabawie.

Później rozpowszechniła się ona i po dworcach europejskich, mianowicie we Francji, Włoszech, Niemczech i Polsce za *Zygmunta II. Wazy* (ur. 1566—1632).

Dawniej każdy sam sobie robił piłkę. Ono zwanej kłobok z wężu, obrzył go w skórkę, włożywszy poprzednio w środek korek od butelki, aby piłka nędał tam większej sprężystości.

Co do sposobów grania przedstawia gra w piłkę wielką rozmałość.

Zanim przystąpimy do opisanja gier w piłkę, wypada nam najpierw rozstrząsać z niektórymi wyrażeniami używanymi przy grach w mecie.

Mieć oznacza pewną przestrzeń, na której się gra odbywa.

Jeść dostać, znaczy tyle, co został trafionym piłką.

Być na górze znaczy mieć pierwszeństwo, a zatem partja która jest na górze ma większe prawa od drugiej partji będącej na dole.

W piłkę można się bawić samemu lub w kilkunastu osób.

Palant.

Można młodzież szkolna liczyła grę w palanta dawniej do najciekawszych zabaw podczas recessji, tem bardziej, że urządzenie jej nie wymagało poprzednio wiele zachodu, bo o palanta czył kłj grubu, zwykle płaski, dość mocny, około dwóch stóp długości i o piłkę odpowiednią nie trudno, było się kumulować postarać.

Inaczej jednak nieco grywano dawniej w palanta niż obecnie. Zwykle bardzo wielu chłopców brało udział w tej grze.

Z dwóch chłopców losem wybranych podrzucił jeden piłkę w górę, a drugi uderzał w nią palantem, starając się, ażeby jak najwyżej się wbiła w powietrze i najdalej zszła.

Wówczas piłka bieg swój dobrze odbywa, gdy między podmaczaniem a odbijającymi taką jest miara, iż ten gracznie podaje i również rozumnie odbija. Niekiedy zamiast kija używano piłki, pilaty kę, to jest buławy żelaznej z końską rękąpcją do uderzenia piłki, co było trudniej daleko, albo rekietu piłkę sobie podawano, żeby nie upadła.

Zadaniem każdego z rekietu towarzysztwa było złapać ją w powietrze, gdyż takomu służyło wtedy prawo do palanta.

Grywano także i w ten sposób w palanta, że całe grono ochotników dzieliło się na dwie gromady, równe co do liczby jak i siłomocności, z których każda starała się drugą zepchnąć jak najdalej.

fony jeszcze sposób grania w palanta jest następujący:

Wybijają się najpierw dwa maści. Każda z nich stoi na czole swego oddziału. Kto do jakiej gromady ma należeć rozstrzyga los.

Jedna gromada rozpoczyna grę czyli *łósić* na górę. Druga gromada zostaje na dole, gdzie jest oznaczona meta.

Z partji na górę będącej każdy chłopiec podbiega trzy razy, maści zaś dwanaście razy palantem, strącając się, by piłka możliwie daleko i wysoko podbiegła została. Piłkę podbiegał naley w górę. Podczas kiedy będący na dole unosią piłkę w locie czyli *stajda* pochwyć. — znajdujący się chłopcy na górę wybiegają się, to znaczy, że każdy biegnie do mety raz i więcej.

Komu się uda pomieścić tę przesłankę i nie zostać przytłoczony z przeciwników łapaną piłką trafionym, ten uzyskuje prawo do postórnego podbiegnięcia, skoro mań koleji przyjdzie.

Jedną zaś podział wój ugodzi, partja dolna przechodzi na górę.

Nie zawsze udaje się strażającemu trafić w uciekającego, dlatego przed rozpoczęciem gry ustawia się zwykle, że trzy lub cztery schwyżone mierzys stawać wygram.

Jeżeli oddział znajdujący się na dole piłkę w powietrzu trzy razy schwył, następnym idzie na górę, a oddział będący na górę, idzie na dół i gra rozpoczyna się na nowo.

Nazwa gry pochodzi od palanta czyli kija, którym piłkę w górę się odbija.

Gra w ścianę lub w łapę.

Jeden z graczy staje u ściany albo się wku-puje. Każdy uderza piłkę w ścianę i łapie ją. Kto ją zaś opuści, staje do celu z wyciągniętą prawą ręką.

Jeżeliby się wszystkim powiodło piłkę łapać, to los stawia przy ścianie pada na tego, kto ostatni uderzał.

Każdemu służy prawo tak długo rzucić, dopóki piłki nie opuści, potem sam za cel służyć musi.

Do niego mierzy najpierw jego poprzednik, następnie każdy, kto piłkę łapie.

Uderzenie w rękę nie w dłoń, nazywa się *krótcem*, służy karą za nieumiejętność, którą jest zastąpienie dłonią w ścianę.

Gra w kaszę.

Wszyscy stają wkoła, pierwszy lepszy piłką w ziemie uderza, odbija piłkę kto zdobywa łapę, a ten co ją otrzymał, błądźcemu w obie dłonie nastawione rzuca ją raz, póki piłki nie zgubi, lub nie odmianie jej kto inny.

Gdy były schwył piłkę, na jego miejsce idzie bijący nią ostatni.

Raczka.

Jestto gra w piłkę, w której gracz obrócony tyłem do ściany i zgłoty ku przodowi, rzuca piłkę między nogi o ścianę, odbija o ziemię i chwytą z góry lub z dołu. Kto umówioną liczbę bez pomyłki uderzy piłką i ją chwytą, ten wygrywa.

Żydek.

Była to gra wyższej doskonałości, okazał mogąca zręczność graczy i przekonanie widzów, co z sobą i narzędziem tej zabawy zrobić mogą.

Z różnych sztuk składała się gra pomieniona. Szczęść pierwszych było koniecznością niejako i wku-plantem się do dalszych. Kto ich nie wybił z całą dokładnością, od początku zaczynał musiał. Kto je przepędził szczęśliwie, choć się pomylił dalej, już tylko od niedopiętej sztuki powtarzał i szedł w tym zakresie dalej, aż pokąd nie dotęgnął najwyższego szczebla doskonałości.

1. Było znacności, próbą, stracił piłkę o podłogę tak, żeby się odbiła o ścianę i dopiero ją złapać.

2. Tak samo podobno nogą.

3. Opiera się głowiącą ręką o ścianę i pod nią rzuca o mur piłkę i łapie.

4. Siedzi się spazszerz, do czego przystępuje młodzież, opiera się, przechylając nieco w tył głowę o mur, rzuca nad sobą piłkę i łapie nim spadnie na ziemię.

5. Podobnie chwytą się piłkę, po odbiciu jej wprzód o ziemię.

6. Pierzyska, kładzie się na dłoni skupionej, to jest na wielkim palcu i następnym w kółko spojonym piłką, uderza w nią, wienczas dłoń się unosi i piłkę odbija się łapie.

Leżąc każdą z tych sztuk nie raz tylko jeden zrobić należy, ale trzykrot, podobnie i następne, wyjąwszy gdzie większa liczba określona ustawami. Raz bowiem trafić, mogłoby być dziełem przypadku, trzykrot powtórzyć a nie zmógł się, wprawy dowodem.

Komu się nie udało, ten drugiemu swojej kółki ustępuje, sam ostatni z grających, nowe czyni ustalenie.

Kto w kupie wybił, spoczywał, aż inni tegoż dokazali, następnie wszystkie kółki do sztuk dalszych.

7. Nowego nawodu, rzucać piłkę, jak do kasy i łapać ją z góry.

8. Chwytać z dołu.

9. Dochować chwila, na kulaka piłkę się uderza i łapie.

10. Piwniak na otwartej dłoni.

Wszakże te dwie sztuki powtarzać się muszą tak i na odwrot, to jest, kulak i dłoń trzymając z wierzchu i obracając na drugą stronę.

11. Wzrusz, na palcach w kółkach wazy podnieśli.

12. Nóż, na jednym palcu.

13. Władca, podwójny, potrójny, czterójny, na tył palcach różnartych.

14. Liczenie palców jednej ręki, czyli na każdym kłacie piłkę.

15. Parczenie broni, na zgjęty łokieć z przegiętej dłoni mgnie się piłką i łapie z góry, albo

16. odbija o ścianę z dołu.

17. Przybija się do ściany dłonią z góry i z pod spodu 24 razy.

18. Wprost podnosi się piłkę i podbija raz dłoń, drugi raz przewracając ręką 48 razy.

19. Ubiara się grający, umywa, kładzie buty, spóźnie, kamizelkę, smutek, czosnek się, to jest, nim piłka od ziemi podskoczy, to wszystko udeł powinnia i piłką złapać trzykrot znowu to samo powtarzając.

20. Spazszerz się wady pojedyncze, podwójne, aż do potrójnego. Do tego podnosi się piłkę do ściany, odbija o ścianę i łapie.

21. Kłusienka, rzuca się piłką do góry, trzy razy kładnie z przodu, z tyłu, i znowu z przodu.

22. Obrócenka, górna i dolna, rzucać o mur, obrócić się i złapać z góry lub z dołu.

23. Ruczał, tyłem do ściany obróciwszy się i zgrasz się, ciska się piłką między nogi o ścianę, odbija o ścianę, i chwytą z góry i z dołu.

24. Rzuca się piłką o ścianę, żeby na głowę spadała i potem była złapana.

Nie tego wszystkiego dokazać zostaje okrzyknięty król, pierzyska dla niego przyśłał, czyli piłkę po kółki w łapie.

Jedli który nie trafi, król go zato bije trzykrot mierzając swą dłonią.

Rzadki się znajdują, eoby królem został, jakiejże to wymagało wprawy, a najmniejszemu nawet było trudno każda z tych sztuk wybić.

Stoła czyli termin.

Dawniej nazywano tę zabawę *Stoła* i przedtem ją bliżej opisaliśmy. Była to gra wyścigowa doskonałości, wymagała ona bowiem od grających niepospo-

ków, w pół mety do połowy, nim wrócił trzeba było ugodzić go złapaną piłką. Jeśli go trafiono, rannym się pociążywał i już więcej do gry nie należał. — Dąbiały do liczby wydeśców przechodził.

Każdy koleja powinien był dźknąć piłkę, lub biegnąć po obiejkę całej kolei obliczano przy kim przewaga i ta strona wygrywała.

Tę zabawę nazywano zbijaniem.

Tak było w licznej gromadzie. Jeśli trzech tylko chciało ująć tej nauki, stawiał jeden w pół mety, dwaj inni po końcach. Środkowy widząc lecącą piłkę, która go ugodzić mogła, wskoczyć mógł na jedną lub drugą stronę, lecz jedną nogą zawsze powinien był na punkcie oznaczonym pozostać.

Kto jego trafił, miejsce jego zastępował i tak następnie.

Ekstrameta.

Dawniej grywano ją w sposób następujący:

Czterech stało na oznaczonych miejscach lub kamieniach, a czwartej w połudku mety.

Bożni jeden ku drugiemu rzucają piłkę, za trzecim jej złapaniem wolno stać się ugodzić stojących w środku. Gdy trafił, ten którego uderzono idzie na bok, — jeśli chybił, sam idzie na bok.

Gdy jeden tylko zostaje, obiega wokół mety, idąc od innych.

Obecnie gra ta polega na tem, że graczy ustawiający kole, starają się trafić piłką jednego stojącego w połudku.

Kto chybi, idzie także do kole słuchając od innych, — jeżeli zaś stojący w kole zostanie trafiony, to mierzy w innych piłką.

Gracze dzielą się na dwie połowy.

Półowa graczy stoi na oznaczonych miejscach kole, druga znajduje się w środku mety.

Pierwsz stojący na mecie rzucają ku sobie piłką licząc: raz, dwa i trzyna a za trzecim jej złapaniem sta-

nają się ugodzić stojących w środku, którzy różnymi zwrotami usiłują uniknąć pędzku.

Jeżeli nie trafił, ustępuje z mety i idzie na bok. Jeżeli zaś trafił, a piłka pozostała w mecie, wtenczas wszyscy z mety uciekają, a pierwszy lepszy z kole który piłkę podchwycił, rzuca w któregośkolwiek z uciekających.

Jeżeli w uciekającego trafił, natenczas ustępuje lenie z mety, lecz nie ustępuje trafiony piłką w kole. Musiałby jednak on ustąpić, gdyby podzuku nie oddano.

Jeżeli w czasie rzucania piłki z ręk do rąk, wypadła komu piłka z ręk, wolno ją obieganym w kole podchwycić i w któregośkolwiek z będących na mecie rzuć i go piłką uderzyć.

Za uciekającymi gonić nie wolno, nie należy rzucać piłkę tylko od mety albo od kole.

Jeżeli będący w kole zostaną wybiti, wtenczas ci wstają na mecie, pozostałym na nich i gra rozpoczyna się od początku.

Często jednostki będący na mecie przegrywają, jeżeli ich przeciwnicy w kole umieją się dobrze zwinąć.

W takim razie ostatni na mecie urządza goniacę, biegnąc od mety do mety i zapędzając obieganych z kole w kąty; od czasu do czasu rzuca w nich piłkę i jeżeli trafi, natychmiast ucieka, aby go nie odwrót nie trafiono.

Jeżeli wszystkich z kole powygnano, wtenczas oddział na mecie uważa się za zwycięzcę.

Jeżeli jednak to mu się nie udało, natenczas zwyciężył ci, którzy dotąd byli w kole i obejmują metę, a przeciwnicy wchodzą w kole i znów gra na nowo się rozpoczyna.

Podobną jest ta gra do gry znanej w kalestole Poznańskiem pod nazwą żyta.

Całkiem różni się tem od pierwszej, że z drugiej partyi będącej na dole nie wszyscy, ale po jednemu wchodzą do kole.

Jeden z chłopów staje w kole, inni na metach i trzymając sobie piłkę, liczą: „raz, dwa i trzy” i dalej w żyda t. j. w tego, który jest w kole.

Jedeli go trafiono, to żyd zostaje w kole; jeżeli zaś nie, to ten, który chybił, zajmuje miejsce żyda i gra gdzie dalej.

Stando.

Im więcej dzieci bierze udział w tej grze, tem więcej jest ona zajmująca.

Wszyscy stoją przy ścianie domu. Jeden zaś rzuca piłkę na ścianę o ile możności wysoko walcąc razem po kierunku jednego z kolegów stojących przy ścianie.

Ponieważ nikt nie wie poprzednio, kto zostanie zwołanym, jest więc w interesie każdego, aby znajdował się blisko rzucającego.

Skoro imię wywołanego usłyszą, wszyscy odbiegają się czemprędzej na wszystkie strony.

Nie i tu zachować trzeba ostrożność i nie oddalać się zbyt daleko, bo jeżeli wywołanemu uda się dopaść piłkę zanim ona spadnie na ziemię, służy jemu prawo rzucić ją powtórnie na ścianę i zwołać na innego towarzysza.

Jedeli wywołany piłki nie złapie w powietrzu, podnosi ją czemprędzej z ziemi i wola skoro się jej tylko dotknie; stać, a każdy powinien nasychnąć się zatrzymać. Teraz wywołany bierze za rękę najbliższego stojącego. Gdzie się temu ostatniemu piłkę dopaść w powietrzu zanim ona w niego uderzy, lub też po trafieniu w niego, gdy się odbije i toczy ślizgając po ziemi, — wtedy powtórnie wola; stać i postępuje jak jego poprzednik.

Kto chybi staje za karcę pod ścianą, a każdy z grających rusza z pewną odległością na niego piłką, czyli biega mu „jaja” przed kółkami jednak wolno mu się uchylać.

Jedeli gra ta odbywa się na polu, wygrzebuje się dla każdego z grających mały dołek. Rozpoczynający grę wleczy piłkę do krótkokobłątek dolka, a na właściciela tegoż przypada kółka do rzucania.

Gra ta oprócz zainteresowania jakie wzbudza u młodzieży, wpasła ją także w celom mierzenie piłki, w biegnięciu, w nagłe zatrzymywanie się i odnieś swoty, co według niezmiennej dodatnio wpływa na rozwinięcie zręczności i wzmocnienie młodych członków.

Piłka nie powinna być twarda, aby jej uderzenie nie sprawiło bólu, ani też nie powinna być zbyt duża, gdyż utrudniałoby trafianie.

Gra ta znana jest także pod nazwą „Vigoli”, dlatego, że zamiast wykryka: stać! — wołają: Vigoli!

Gra w świnkę czyli Czoromaja.

Wybiera się do tej gry równa i wolna od przeszkód miejscą, na którem wykopuje się spory dołek wielkości małej głazy, który się nazywa matnią.

W odległości małej więcej dwóch kroków od matni robi się dołoka niej tyle dołków, ile jest grających, mniej jednego.

Kiedy z grających zapotrzebuje się w kij do dwóch kółek sługi.

Piłka przedstawia tu świnkę, którą jeden z grających, tak nazwany pastera, ma swoim kijem napełnić do matni w środku się znajdującej, a którą inni odpędzają także kijem, bo ręką ani nogi do pomocy użyć nie wolno.

Wybór pastera odbywa się przez losowanie, albo też w sposób następujący:

Wszyscy trzymają kije w matni, w której się też i piłka znajduje. Na komendę jednego z nich: raz, dwa, trzy! — każdy biega co kibi do poprzednio w niezbyt wielkiej odległości oznaczonego miejsca, uderza w nie kijem, wznosi czemprędzej, aby się zajął dla siebie jeden dołek, w który na znak, że jest jego

własnością kij swój wtyka. Ostatni przybliżający jest przetrzmem.

Jego zadaniem jest napędzić świnikę do matni, z której ja jego towarzysze poprzednie wyrzucili, do czego używa się kija, a nie ręki albo nogi.

Zadanie jego nie jest tak łatwe, bo kto tylko może, odpiera piłkę jak najdalej.

Zatem skrzy pasącemu świnikę prawo włócenia kija swego w dółki tego, który władał kij swój z niego wyjął, aby piłkę uderzyć. Uda mu się skosztować z tego prawa, w takim razie ten, który się pochył swego dółka zostaje paszczozem na miejscu pierwszego.

Jeżeli pomocy jest tyle zgroźnym, że potrafi pomimo tylu przeszkód napędzić piłkę do matni, wszyscy biegną jak przy rozpoczęciu gry do poprzednio osaczanego miejsca, udając w nie kijem. Tymczasem posterz obiera sobie którykolwiek z dółków niezajętych, a ostatni przybywający zastępuje jego miejsce.

Barłozz.

Kilku dółków stoi na obwodzie sporego koła, w które po jednemu każdy z naszy grających wchodzi.

Osobni ślady pierwszym za cel.

Tamci podają sobie piłkę, starając się, aby go piłką trafić.

Nie chybi, idzie do środka koła, a chybiwszy na jego miejsce. Nie trafi, zostaje na obwodzie koła (na górze), a nowy wchodzi w środek (po jaja.)

Jeżeli piłka upadnie, ale pozostanie w mecie, można nią być będących na kole. Trafiony idzie na miejsce rzucającego.

Extra.

Do tej gry obiera się wolne, równe miejsce, na którym wszyscy grający stoją kołem, którego średnica powinna być tak wielką, ażeby z każdego miejsca

bez nacięcia można piłką na przeciwną stronę do rzucić.

Kiedy osacza miejsce swoje kamieniem lub czubkiem innym, potem podaje piłkę jeden drugiemu, rzucając ją nie tylko do sąsiada, ale do kogo mu się tylko podoba.

Kiedy mał tu dobrze uważać, ażeby ją złapał, bo pierwszy, który pozwoli jej upaść na ziemię, a. p. osoba A wstępuje do środka koła. Ta reguła odnosi się tylko do pierwszego w kole wchodzącego; inni wstępują w inny sposób. Jest głowiem zadaniem uczestników na obwodzie koła się znajdujących, ażeby uderzyć piłką będącego w środku. Tędy uszwa się o ile możności daleko od tego, u którego piłka się znajduje. Ponieważ posiadający piłkę może ją zraz do tej osoby, w której bliźszości osoba A się znajduje, nie zlekceń więc temu ostatniemu sposobności do sprawienia się w szybkim biegnięciu.

Nawzajem rzeka osoba B piłkę i tu mogą zejść dwa przypadki: Jeżeli osoba B chybiła co do osoby A, to osoba B wstępuje także w kole i gra się dalej jak poprzednio, z tą tylko różnicą, że zamiast jednego, dwóch się w kole znajduje i do dwóch się mierzy.

Jeżeli przebiegnie osoba A została trafiona, wtedy stara się ona o to, ażeby o ile możności wcześniej złapać piłkę. W tej chwili, gdy się jej tylko dotknie wola na odciągających szybko z miejsc swoich: staci — a każdy powinien natychmiast się zatrzymać.

Tędy osoba A mierze na cel tę osobę, która się najbliższ nie znajduje, lub też inną osobę podług woli. Uda się jej raz, wtedy trafiony wstępuje razem z nim do koła, a każdy z naszy grających idzie na swoje miejsce.

Jeżeli raz chybił, to sam znowu wstępuje w kole i gra idzie jak poprzednio.

Zdarza się też dość często, że piłka wyskoczy poza kole, w takim razie trzeba wejść z nią znowu w kole i dopiero staci rzucić.

W ten sposób znajduje się w krótkim czasie więcej osób w kole.

Z tych tylko trafionemu służy prawo rzucać piłkę za uciekającym. — wolno mu jednakże prawa swego odstąpić innemu, zwłaszcza młodszemu w znaczeniu.

Oprócz tego jest powinnością każdego, ażeby piłkę podał jak najprędzej trafionemu towarzyszkowi, ażeby tenże mógł znowół stać i zmusił tam uciekających do zatrzymania się.

Z czasem dojdzie gra tak daleko, że z wyjątkiem jednego, którego nazwijmy *D*, wszyscy się znajdują w kole.

Kogo teraz osoba *D* uderzy piłką, ten występuje z kole i prawnie brzoć udzieli w tej grze. Jeżeli w ten sposób ze wszystkimi postąpi, wygrywa partję.

Przeznycia ją zaś, jeżeli zostaje trafiona i musi wtedy za karę albo sama, albo też z tymi, którzy przez nią piłki zostały wstąpić do kole.

Insi stają na obwodzie i gra rozpoczyna się na nowo.

Fodebry los spotyka osobę *D*, gdy ta rzuca do Rogokolwek będącego w kole, a nie trafi.

Przy wybitce służy osobie *D* prawo do przejścia napeprzek kole, ażeby sobie tam obrał prawniejszy cel, jednakże nie wolno jej jak tylko z obwodu kole rzucać.

Gra w abecadło.

Do gry tej używa się ogromnej piłki, zrobionej z wydętego pechura, podobzonego skóra. — a polega ona na tem, że grający stają w kole. Jeden od drugiego w znacznych odstępach, dzisiaj te piłki podbijają w kole do góry, wymawiac przy każdym podbijaniu jedną literę alfabetu i stając się najzimniej, ażeby wszystkie litery wykryć nie poświadczy piłki na ziemię.

Kto piłkę opuści otrzymuje karę siewną, a kto ostatnią literę wypowie, a piłka nie opadła na ziemię podczas całego wyliczenia abecadła ani razu, wygrywa partję.

Prycza.

Pod nazwą „prycza” znana jest w W. ka. Poznanskim gra w piłkę, podobna do palanta.

Kółnica polega na tem, że grający nie dzielą się na dwa obozy, lecz tylko jeden z grających znajduje się na górze i piłkę odbija, inni uczestnicy znajdują się na dole i piłkę łapią.

W czasie, kiedy piłkę odbił, biegnie do niżej, będącej mniej więcej 30 kroków od jego stanowiska, znaczonego kamieniem, uderza palantem o mezę trzy razy i natychmiast ucieka z powrotem na swoje miejsce.

Kto pierwszy piłkę podchwycił, rzuca nią za uciekającym. Jeżeli trafił, idzie na górę, a trafiony piłką idzie na dół.

Podchwyt który piłką w powietrzu, temu przysługuje takie same prawo, jak gdyby piłką trafił w posiadającego palant.

Nie wolno jednak przędzej za uciekającym rzucać, ani trzy razy palantem w mezę uderzyć. Gdyby już po dwukrotnym uderzeniu palantem uciekał, musi się wrócić i jeszcze raz uderzyć.

Jeżeliby kto rzucał piłką na niego już po drugim uderzeniu palantem o mezę, chociażby go nawet trafił, to uderzenie to niema znaczenia.

Piłka na sznurku.

Przywiązując się do grubej gałęzi drzewa sznurku, na którego przedwzrostem końcu w odległości 3-och do 4-oh stóp od ziemi zawieszają się piłki.

Wszyscy grający ubierają się lancę lub w okrągłe kije, którymi mają z pewnej odległości trafić piłkę przez popchnięcie.

Uderza się w nią albo idąc, albo też staje się w takim oddaleniu, ażeby dopiero wysunawszy nogę naprzód, końcem lancy jej dosięgnąć.

Pobem całej się prawą ręką i godzi się w piłkę. Kto dwaście razy z kolei trafi w piłkę, ten wygrywa.

Piłka i kręgielki.

Do tej gry potrzeba dziewięć kręgielków wielkości kilku cent, który sobie każdy lotwo sam mógłby potrafił lub od tokarza za tania pieniądze nabyć może.

Kręgielki ustawia się w bliskości ściany domu lub wysokiego muru w małe kółko, potem rzuca się piłką o ścianę tak, aby ta spadając, wpadła pomiędzy kręgielki.

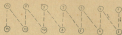
Kto z grających jednym rzutem najwięcej kręgielki obali, ten wygrywa partję.

Piłka zygzakiem.

Grający ustawiają się w dwa rzędy i są zwróconci do siebie twarzami. Przestrzeń pomiędzy rzędami stosowana do wielkości i sprawności grających.

Pilkę rzuca się w ten sposób, aby iść zygzakiem przeczna oba rzędy.

Gdy piłka dojdzie do ostatniego, tenże natychmiast odwraca ją temu z powrotem, od którego ją dostał. Tą samą drogą, lecz w przeciwnym kierunku wraca piłka do pierwszego który grę rozpoczął.



Jeżeli piłkę 15 razy złapano, bez upuszczenia jej na ziemię, to ten rząd, który piłkę rzucając złapał 15-ty raz — wygrywa.

Jeżeli piłka została upuszczona, to zaczyna się liczyć znowu od jednego przy tym, przy którym została upuszczona.

Grający muszą stać na miejscu przynajmniej jedną nogą.

Wyścig piłek w kole.

Grający ustawiają się w równych odstępach na obwodzie koła twarzami do siebie i rzucają po kolei

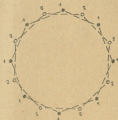


Fig. I.

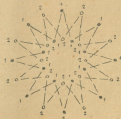


Fig. II.

piłkę, a miarowicie pierzawą w kierunku prawym, drugiej w kierunku lewym. Sposób chwytania dowolny lub zakreślny od urnosy. (Fig. 1.)

Grajacy mogą stworzyć także dwa koła współśrodkowe (Fig. II.)

Gra w piłkę na pojedynkę.

Do tej gry potrzeba dwóch miękkich piłek tej wielkości, aby można było w jednej ręce wygodnie trzymać.

Jedną piłkę spoczywa pomiędzy kciukiem palców, drugą w dłoni tej samej ręki.

Grajacy rzuci najpierw pierwszą w górę dość wysoko, a w chwili, gdy ona ma spaść, rzuci drugą w górę jak tanią. Potem łapie pierwszą i znów ją rzuca w górę, kiedy druga ma spaść, z drugą robi tak samo jak z pierwszą i kiedy jedna spada, drugą wznosi się w górę.

Niektórzy posuwają się do tego, że rzucą tak daleko, że mając w każdej ręce po dwie piłki, powyższą zabawkę wykonywają, co bardzo ładnie wygląda.

W miejsce dwóch piłek, można także zakreślić z dwoma wiankami się bawić.

Gra w wielką piłkę.

Dawniej zamiast piłki używano do tej zabawy pecherza nadętego powietrzem. Dla zastąpić go można piłką z gutaperczy, również napełnioną powietrzem.

Jeden z grających rzuca ją dość wysoko w górę, podczas kiedy inni starają się ją złapać nim spadnie na ziemię.

Chłopcy, którzy wogóle odznaczają się oryginalnością, podbijają piłkę w górę zamiast ręki nogami.

Podobnie grają i w Anglii.

Oprócz powyższego sposobu grania, w wielką piłkę, many jest jeszcze następujący:

Dzieci starają się, a jedno z nich uderza ręką w piłkę tak, iż ona pada przed innym dzieckiem, które podobnie uderzając ręką, odryła ją w inną stronę.

Inny sposób gry jest następujący:

Grajacy dzielą się na dwa oddziały.

Jedni starają się piłkę rzucić ponad głowami przeciwników jak najdalej.

Ci inni starają się ją w biegu wstrzymać i odrzucają ją z powrotem.

Piłkę wolno tylko z tego miejsca rzucać, gdzie ją przytrzymano.

Oddział, który ma słabszych i zwichniętych graczy, wypiera oddział przeciwny z pozycji, zapędza w ostatni kąt i wygrywa.

Zamiast rękami można piłkę podrzucać nogami, zstąpiło to od tego, jak się umówiono, — chociaż piłki gutaperchowe uderzane nogami przedko sięj niszczą, dlatego nie radzimy używania tego sposobu.

Od Greków i Rzymian gra w wielką piłkę ogarnęła całą Europę. Najbardziej jednak rozpowszechniona jest we Włoszech.

W ciągu trzech pół roku, codziennie za miastem zbiera się tam mnóstwo grających i widzów wszelkich stanów i niejednokrotnie słyszy nieskomitych ródów grają z pospolitymi pojedzielnikami.

Aby odbić piłkę dłonią jednej ręki, noto trzeba mieć dużo wprawy i siły, gdyż nieprzewidywany wkrótce potrafi w rękę baci niezgodny. Włoch kładzie rękę aż po kcięk w długi drewniany naczek.

Piłkę robi się z pecherza świnińskiego lub wolowego. Wybawczy motłiwie okrągły pecherz, trzeba go wysmarować we wnętrzu tłuszczem, a żeby się nie rozciął, potem obszyć skórą, nadej piórkiem, związać go u góry sznurem i narzucić otwór, zrobiony w skórze dla przejścia sztyki zaszyć kawałkiem skóry tak, jak się przyzywa łuska do butów.

W grze uczestniczyć może czterech, a najwyżej dwunastu graczy.

Grajacy dzielą się na dwie partie, które stają naprzeciw siebie i ruszają piłkę z rąk do rąk, dopóki nie upadnie.

Na czynie pola piłka upadła, tej partyj liczy się jeden punkt.

Niekiedy loszą punktów określa się według odległości miejsca upadku piłki od linii środkowej czyli też własnej granicy, która rozdziela obie partie, dając po jednym punkcie za każde dziesięć kroków oddalenia się piłki.

Wygraną stanowi 10, 20 lub więcej punktów według umowy.

Nikt niema prawa przechodzić poza linię graniczną.

Graja także w sposób następujący:

Stoja wkoło i przetrzucają piłkę jeden drugiemu.

W pierwszej grze pozwala się odbijać piłkę tylko w łódce, tutaj wolno jest ją odbijać nie tylko po przeskoczeniu, ale nawet po drucim i po trzaskaniu odskoczeniu od ziemi.

Wolno także uderzyć piłkę po kilka razy, dopóki gracz nie doprowadzi piłki do takiego położenia, że może ją uderzyć z całej siły.

Jestto zabawa bardzo dobra dla początkujących.

Gra w małe kule.

Kulki do tego celu potrzebne nie mają więcej nad cał średnicy i są z gliny, z marmuru, czasem nawet ze szkła różnokolorowego.

Takich kulek dostaje każdy z grających po kilka lub kilkanaście, a z tych daje jako stawki, stosownie do poprzedniej umowy po jednej, dwie lub więcej, które ustawia się w rząd tak, aby jedna od drugiej była o kilka cali oddalona.

Do tego rodzaju z odległości 5-ciu do 6-ciu kroków rzuca się po porządku kulkami, starając się każdą kulkę w rzucie trafić, gdyż w razie po myślnego rzutu, trafiona kulka do trafiającego należy.

Niektórzy grywają w niego innymi sposobami, a mianowicie: osoba A naprzykład wysławia swoje kulki, osoba B rzuca swoje kulki ku niej, a osoba C bierze na cel jedną z tych kulek i t. d.

W miejsce kulek można też użyć orzechów, a które się potem gra.

W tym celu zakopie się na ziemi małe kółko, w które każdy z grających stara się z pewnego oddalenia wrzucić swój orzech.

Właściciel orzecha znajdującego się w środku kółka, zabiera wszystkie inne orzechy znajdujące się poza kółkiem.

Jeżeli drugiemu i trzeciemu udało się również w środku kółka wrzucić swój orzech, wtedy dzieła się odłożona.

Spuszczanie kulek po desce.

Deskę kilka stóp długą kładzie się tak, aby jeden jej koniec spoczywał na ziemi, a drugi wspierał się na jakimś przedmiocie, by więc stanowiła równie pochyłą.

Po tej desce od góry spuszcza rozpoczynający grę kulki, którą drugi postępując w podobny sposób ze swoją ma trafić.

Jeżeli mu się poszczęści, zabiera kulkę pierwszego — jeżeli zaś chybił celu, wtedy pierwszy do niej idzie.

Utyka do tego celu deska musi być dosyć szeroka, aby kulka w biegu swoim nie spadła po nią.

Gra w duże kule.

Potrzeba do tej gry jednej małej kulki i tyle par kul większych, ile jest osób grających.

Kule większe powinny być z mocnego drewna, średnicy 3 do 4 cali. Każda para tychże jest innego koloru, albo też inną oznaczona numerem.

Skoro każdy z grających wybrał sobie dwie kule równe, rozpoczynają grę, tzn. najpierw mała kulka o kilkunastu kulkach naprzd przed siebie, potem za nią wysła swoją większą, starając się, aby jak najbliżej tamtej stanęła.

Imi po kolei tak samo postępują ze swojami kulami.

Kiedy wszyscy już po jednej kuli rzucili, przystępuje do rzucenia drugiej swojej kul ten, który najbardziej jest oddalony od kuli małej, a po nim każdy z kolei podług wielkości oddalenia.

Czyja kula stanie bliżej meły (t. j. małej kulki), ten liczy sobie punkt do wygranej. Jeżeli i druga jest bliżej celu, liczą mu się dwa punkty.

Zdaje się niekiedy, że kule dwóch grających w równem są oddaleniu, w takim razie przy powtórnem rzuceniu kulek, które ostatni dwaj rozpoczęli, ten wygrywa punkt, który celniej rzuci.

Przed rozpoczęciem gry oznacz się pewną liczbę punktów do wygrania. Kto pierwszy do niej dojdzie, wygrywa partję.

Co do rzucania kul, to różne są sposoby: jedni kładą je po ziemi, jak w grze w kregle, — drudzy rzucają je w powietrze tak, aby kula zakształtowała półkole padła w połowie drogi, a potem dopiero toccząc się po ziemi, zbliżała się do celu.

Do grania w ostatni sposób najdosowniejstwe jest miejsce równe, piaszczyste, na którym kula długo nie może się toczyć.

Sposób pierwszy najwięcej jest używany. Na miejscu do grania wybiera się równe, twarde ziemię lub murawę.

We Włoszech grywają w kule mające 6 cali średnicy. Do jednej gry należy tylko 4 do 6 osób, które się dzielą na dwa oddziały.

Liczy się tu do 21 punktów.

Jeżeli jeden oddział wygrywa, a drugi nie ma więcej 11 punktów, partja liczy się podwójnie.

W Szkocji jest także gra podobna do tej, z tą tylko różnicą, że się odbywa nie na ziemi, ale na ledzie.

W miejscu kul z drzewa, używa się kamieni do 40 funtów wazących, do których są dorobione ucha z drzewa lub żelaza, aby dokończeni była je uchwyty i tym dalej podążać rzucać.

Gra w kregle.

Gra w kregle jestto jedna z najstarszych zabaw, którą można uważać zarówno na otwarciem powietrza, jak i w budynkach umyślnie w tym celu budowanych czyli t. zw. „Kregielniach”.

Na miejscu do kregielni wybiera się 15 do 20 metrów długi, a około dwóch metrów szeroki kawałek ziemi, który się równo ubija i posypuje drobnym piaskiem.

Plac powinien być równy, najlepiej wyceментowany lub wysafalowany, a w każdym razie doskonale ubity.

Boki kregielni, jeżeli to możliwe, wykłada się deskami, odgraniczając ją od pola; są to t. zw. bandy.

Ponad prawą bandę, a nieco ponad obłona znajdują się trzy pochyłone ku graczom. Po tych rynnach kula puszczone w kregle, odrzuca się z powrotem przez umieszczony w głębi słupczoga.

Na jednym końcu, z którego się rzuca kulami, jest w ziemi wpuszczone deska, na którą przy rzuceniu kula pada i nabiera ruchu, — za to po przeciwnym końcu jest czworokątnista deska również wpuszczona w ziemię tak, aby z ziemią otaczającą tworzyła równą powierzchnię. Czasami zamiast deski czworokątnej dają się także z 6-ciu szerokich listewek krzyżujących się.

Na tej tań oznaczony 9 znaków równo od siebie oddalonych, t. j. na każdym spojeniu dwóch listewek, stawia się na nich 9 kregli, z których trzech

król miejsce zajmuje nieco wyższy król, którego otacza osiemu siły poddanych.



Tuż za taflą wykopuje się albo mały rów, albo stawia mały płot, któryby osłonięte kule powstrzymał.

Każdy z grających powinien pewną poprzednio oznaczoną pulę n. p. 50 albo 100 punktów zrobić. Jeżeli zrobi ich więcej, to mu się one liczą jako wygrana.

Po każdym uderzeniu i obaleniu, ustawa się kregle przez służącego na nowo. Obowiązkiem służącego jest wywołanie ilości przeciwnych kregli i odstawienie kuli z powrotem.

W początkalni graczy stoją ławki dla spoczynku i widać tablicę do zapisywania rezultatów gry.

Kregle są zabawą dzieci, ale lubią je i starci. Gra ich czterech, siedmiu i więcej w partje równo podzielonych, rzucając po trzy razy jeden po drugim.

Każda partja wybiję więcej, za jednym razem zwali wszystkie kregle, albo samego króla, rzucając kulami drewnianemi, to wygrywa.

Król z innymi ubity liczył się zazwyczaj za dwa. Gdy partja zamierzona była do 24, kto rzedobiał lub więcej ubił, przegrywał.

Zreconcność tu stanowiła wszystko, patrzący byli sądziami w sporach.

Patrzący robili zakłady o uderzenia, że ten lub ów 2, 3, 4, i t. d. kregli wybiję.

Kregle jako ruch nadające i wprawę do zręcznych poczinków, bywały i po domach prywatnych, po miastach są dotąd w użyciu.

Poniżej podajemy kilka reguł gry pojedynczej w kregle, do których grający mają się zastosować.

1. Jeżeli kula przejdzie obok kregli i żadnego nie obali, grający traci punkt jeden.

2. Jeżeli kula przejdzie pomiędzy kreglami i żadnego nie obali, grający ani traci ani też nie wygrywa.

3. Król sam obalony znaczy trzy punkty.

4. Za każdy kregiel obalony z osobna liczy się punkt.

5. Kto siedem albo osiem kregli obali, zmanuje swój dług i zapisuje sobie nadto siedem lub osiem dobrych punktów.

6. Kto osiem kregli wokół króla lub wszystkie kregle obali, wygrywa partję.

Każdy z grających musi teraz dopłacić tyle punktów, ile mu ich brakuje do poprzednio oznaczonej liczby.

Można także grać w kregle bez urządzonej do tego kregelni, dosyć jest w takim razie ustawić kregle na łycie lub wolnym placu i rzucając w nie kula, starać się przewrócić jak największą ich liczbę.

Jak powie przy wszystkich grach tak zwanych komeisowych, towarzyskich, tak samo i przy grze w kregle są różne odmiany, które tworzą różne nazwy partji i mają swoje ustalone prawa.

Poniżej podajemy kilka takich partji.

I. Partja niemiecka.

Każdemu z graczy przed rozpoczęciem gry zabiera się na tablicy umowioną pulę n. p. 50 do 100 punktów.

Grę rozpoczyna obrany losem i rzuca kulę dwa albo trzy razy z rzędu, stosownie do umowy.

Po nim następuje drugi i dalsi z kolei.

Po każdym rzucie odpisuje się na tablicy ilość zrobionych punktów.

Punkta obliczają w ten sposób, że każdy przewrócony kręgiel pojedynczo stanowi jeden punkt, trzy kręgle trzy punkty, pięć kręgli pięć punktów, siódem kręgli siedem punktów, jedenasto kręgli jedenasto punktów, a osiem kręgli osiem punktów. Sam król, gdy upadnie, co się nader rzadko trafia, liczy się za 40 punktów lub więcej.

Naturalnie od umowy zależy wyzwać lub niższe obliczenie ilości punktów.

Niekiedy gracie rozpędniają kierunki rzutów i zowią je „*razłami Amozrogajem*”.

Rzuty takie bywają obliczone rozmaicie, a mogą być następujące:

1. Jeżeli kula przewróci dwa kręgle pomiędzy rzędem środkowym, a jednym ze skrajnych.
2. Jeżeli kula przewróci trzy środkowe kręgle.
3. Jeżeli padnie jeden kręgiel ze środka.
4. Jeżeli padnie jeden z kręgli bocznych.
5. Jeżeli padnie osiem kręgli dookoła króla i t. p.

We wszystkich tych wypadkach ilość punktów oblicza się nie według stałych przepisów, lecz według umowy graczy.

Kolejne rzucanie kręgli trwa tak długo, dopóki jeden z graczy nie tylko nie wyzerpie swojej własnej pułi, ale nadto nie zrobił tyle pułów, ile mają do zrobienia razem wszyscy gracze pozostałi.

W partji niemieckiej po każdym rzucie kręgle ustawiane są na nowo, uderzenie w bandę uważa się za rzut chyłtary, a kręgle przewrócone przy uderzeniu w bandę, nie liczą się.

II. Partja podwójna

czyli t. zw. 800 kręgiowy.

Gracie dzielą się na dwie partje.

Podział odbywa się zwykle przez ciągnięcie kart.

Każda partja rzuca kulą kolejno.

Kręgle ustawia się wtedy, gdy wszystkie dotkną podnie.

Tu i ówdzie biorą na uwagę rzuty odrębne, jak n. p.:

„*Mantberg*”, t. j. trzy środkowe kręgle;

„*Pfiewer*”, t. j. osiem kręgli dookoła króla;

„*Maly Star*”, t. j. osiem przednich lub osiem tylnych kręgli.

Gdy te kręgle upadną, to symblem wyjątku, wszystkie kręgle ustawia się na nowo.

W bandę nigdy uderzać nie można, jeżeli jeszcze wszystkie kręgle stoją. — Ale jeżeli już jeden lub kilka kręgli padło, to można używać i bandy.

Jeżeli obydwie partje wyrzucią jednakową ilość punktów, czyli t. zw. *duplem*, to nie się żadnej partji nie zapisuje.

Partja, która wygrała, ma znow rzut czyli „*pierszostrstwo*”.

Jeżeli druga partja wyrzuci więcej punktów, to ma „*postęstwo*”.

Różnica zapisuje się partji wygrywającej podwójnie, ponieważ było to „*duplum*”.

Gdy się jednakowa ilość punktów uderzy i przy drugim rzucie, to wtedy obowiązuje „*triplum*” czyli potrójna, a niekiedy poczwórna ilość punktów wygranych.

Pojedynczo różnice zapisuje się każdej partji na tablicy podzielonej na kreski, zwane „*grzebieciami*”.

Jeżeli „*grzebiec*” został wypełniony, to puła uważa się za skończoną.

Różnica punktów po ich zsumowaniu rozdziela się na wszystkich uczestników partji wygrywającej.

Jeżeli jedna partja nie ma nic na tablicy, to ponosi karę podwójną.

Jeżeli liczba graczy jest nieparzystą, to mniejsza partja gra z „*ziadkiem*”.

Członkowie partji grają kolejno ze „*ziadkiem*”.

III. Partja lubecka.

Gra się tak samo, jak poprzednio, z tą jedynie różnicą, że tu niema żadnych oddziałów.

Kadzy graje na własny rachunek.

W niektórych zawodach rzuty „honorowe” licza się o wiele wyżej, niż jest ogólnie przyjętem.

IV. Partja hamburska i meklemburska.

Kadzy gra na własny rachunek.

Jeżeli grają tylko dwie osoby, to wygrywający bierze nie tylko swoje punkty, ale i punkty przeciwnika.

V. Partja sznarska.

„Sznar”, t. j. punkty zrobione przez wszystkich uczestników zabawy, dostaje się temu, który przewodzi najwięcej kregli, — przy każdym jednemu uderzeniu musi upaść przedni kregiel, — bo innaś pierwszeństwa nie ma.

Przy grze „sznarem”, pionków t. j. bocznych kregli nie ustawa się.

Kto chybia, ponosi nadto umówioną karę.

VI. Partja zwycięzna.

Grajacy dzielą się losem, albo przez wyciągnięcie kart z talji, na dwa oddziały, a loszą uderzeń określa się z góry. Kadze uderzenie pojedyncze może mieć trzy rzuty.

O nagrodzie stanowią większość zrobionych punktów.

Kregle ustawa się wtedy, gdy wszystkie dotkną padły.

Wygrywa zaedy od zwycięzcy rzucającego, który ma przewrócić „pałkę” czyli komplet kregli, lub też może tylko, gdy już poprzedni rzuć parę kregli przewrócić.

Oczywiście, ostatni z grających ma najtrudniejsze zadanie, zwłaszcza tam, gdzie nie wolno używać bandy.

Nadmieniamy, że przy rzucaniu w komplet nigdy bandy się nie używa.

VII. Gra do pułi.

Z dowolnej liczby grających kadzy daje stawka do wspólnej kasy.

Losem obiera się kolej graczy.

Jeżeli drugi gracz obał wleć kregli niż pierwszy, to ten otrzymuje kreskę, w przeciwnym razie drugi.

Kreski notuje się na tablicy.

Przy równej liczbie punktów markuje się zero.

Kadzy z uczestników według umowy może mieć dwa rzuty lub więcej. Pierwszy rzuć, a następ i inni, w komplet nie w bandę.

Kto dostał sześć kresek ten odpada, ale może się wspiąć, dopóki jest trzech grających, z największą ilością kresek na tablicy w jednego z graczy.

Ostatni zwycięzca otrzymuje pułę.

Podział pułi między dwóch ostatnich graczy nie jest przyjęty i nieprzyzostaj.

VIII. Konkurs kreglowy.

Udział w tej grze przyjmują zazwyczaj najlepsi gracze. Idzie tu bowiem o wykazanie siły, wytrwania i zręczności. Jest kilka sposobów tej gry.

a. Zwycięzna gra kowalnicza odbywa się w ten sposób, że każdy z uczestników rzuć trzy razy w „pałkę” czyli trocikiem.

Po każdym rzuć kregle ustawa się na nowo.

Kadzy kregli liczy się za jeden punkt.

Kto w trzech rzuć przewróci największą ilość kregli, ten wygrywa zakład.

b. *Drugi sposób*: Stoł „król” i dwa boczne kregle. Nie przewodzi jednego z nich, nie przewo-
dzący jednocześnie króla, ten wygrywa.

Jeżeli padnie król sam lub z kregłem, to raz
taki uważa się za chybiący.

c. *Tzeciwy sposób*: Stoł „król”, przedni prawy
kregiel boczny i prawy „pion” t. j. kregiel narobny.

Dwa kregle bez króla powinny paść, ażeby
wziąć wygrane.

Jeżeli król padnie sam lub z nim, gra jest bez
 znaczenia.

d. *Czwarty sposób*: Stoł przedni kregiel środ-
kowy (przed królem) i dwa „piony” krańcowe czyli
tak zwany „rat”.

Jeżeli jeden z tych trzech kregli padnie sam, to
zapisuje się 4 punkty.

Jeżeli padną dwa jakiegokolwiek, to zapisuje się
8 punktów.

Jeżeli padną wszystkie trzy, to 16 punktów.

Wskazuje jeszcze wiele innych gier konkursowych,
gdzie każde towarzystwo nieomal samo je sobie tworzy.

Co do nas, poleciłoby tylko sposoby najważniej-
sze i najbardziej będące w użyciu.

Przebieg gry w kregle ogólnie są następujące:

1. Kula powinna zawsze być puszczana po
dostę środkowej. Nie puszcza ją bliżej, temu, nie-
sownie do umowy, za karę odmaňuje się kilka
punktów.

2. Kula, która poszła bokiem, przynosi jeden
punkt straty grającym. Nazywa się to „padłem”.

3. Jeżeli kula przejdzie środkiem pomiędzy
kreglami bocznymi i jednego nie przewo-
dzi, to nie nie liczy.

4. Jeżeli kula przejdzie pomiędzy kreglami środ-
kowymi, idąc ciągle po dostę i jednego nie pro-
wodzi, to grający zyskuje 3 punkty za dobrą „me-
todę gry”.

5. Zrobić „dzary”, t. j. tak rzucić, że kula nie
dojed do kregli, tracąc stracić jeden punkt.

6. Kregle, które przewo-
dzi kula, wrocąca od
tyłu, nie liczą się.

7. Jeżeli kula wymknie się z ręki i pójdzie bok-
iem, to raz może być przyjętem za dobry, byle
został wykonany z miękca.

8. Każda przyczyna, tamująca bieg kuli a nie-
zależna od gracza, daje mu prawo pozostawienia rzu-
tu.

Rzucanie do kregli w oddaleniu.

Ten sposób grania w kregle nie wymaga tyle
zachodu co poprzedni, a niemniej od tamtego jest
zajmującym.

Jak tam, tak i tu ustawiają kregle w pew-
nym porządku, ale niechby gęsto jeden obok
drugiego.

Na miejscu do tego wybiera się łąkę lub obszerny
plac równy.

Rzucanie kulą odbywa się ze znacznej odle-
głości, w porządku tym, jaki każdemu las przynaczy.

Kiedy robi dwa rzuty: pierwszy z miejsca dla
wszystkich oznaczono, — drugi stamtąd, gdzie się
kula jego po pierwszym rzucie zatrzymała, stając
się, ażeby trafić w kregle, albo jeżeli nie posiada
tyle siły i zręczności, aby kula jego w bliskości kregli
padła i dała mu prawo do pewności pomyślniejszego
skutku przy następnym rzucie.

Kto w dwóch rzutach najbliższej kregli obali,
ten jest królem i ma prawo przy nowej partii ozna-
czyć odległość, z której wszyscy mają rzucać kulę
do kregli.

Toperek czyli Golf.

Toperek czyli Golf jest narodową szkołką gra,
Niema Szkota, któryby jej nie lubił, ale za granicami
tego pięknego, górzytego kraju mało jest znany.

A jednak, jesto gra tak miła, tak zajmująca, kształci zręczność i siły, rozwija oko, uczy mierzyć do celu, że ze wrażeń miar zasługuje na zapamiętanie się z nią.

Do golfu potrzeba duża, równa przestrzeń, po której możnaby biegać swobodnie i bez przeszkód.

Na przestrzeni tej trzeba wykopać w prostej linii 3 małe jamki, mniej więcej takie, jak do gry w kielki, tylko okrągłe.

Odległość jednej jamki do drugiej ma wynosić 20 do 30 kroków.

Narzędziami gry są: mała kaczuszkowa piłka, bardzo twarda i elastyczna, oraz rodzaj toporka na długiej ręczce.

Toporek ten właśnie zowie się „golff“ po angielsku, a jest zupełnie taki, jak góralska ciupaga. Istotną także do tej zabawy można używać.

Grający dzielą się na dwie partie — jak przy krowlecie. Można grać także we dwie osoby.

Kiedy po kolei stawia piłkę tuż przy pierwszej jamce i silnym uderzeniem golfa stara się ją tak skierować, by spadła do drugiej jamki.

Trzeba biec za piłką i gdy uderzenie, walno ją uderzyć drugi, trzeci, czwarty raz i t. d., dopóty, dopóki do drugiej jamki nie wpadnie.

Jeżeli piłka jamkę przeskoczy, a nie wpadnie w nią — należy zawrócić ją z drogi, — oczywiście od przesłanianie się toczyć — *golff* w *biega* *razem* *nie* *można*.

Z drugiej jamki trzeba potoczyć piłkę do trzeciej jamki, a z trzeciej z powrotem do pierwszej, omiawiając drugą.

Na tem kończy się gra pierwszej osoby.

Sekretarz gry zapisuje, ile razy podczas gry, piłkę ta osoba potrafiła, a toporek przechodzi z kolei do ręki innego gracza.

Po skończeniu gry, sekretarz wylicza ile razy członkowie jednej partji, — a ile razy członkowie drugiej partji w piłkę uderzali.

Oczywiście, że im kto sprawniejszy, tem mniej rzutów potrzebuje ażeby piłka obroną przestrzeni przebiegła.

Kto mniej ma rzutów ten wygrywa.

Niektórzy Śkoci dochodzą do tak wielkiej sprawy, że potrzeba im trzech, najwyżej czterech rzutów, by potoczyć piłkę z pierwszej jamki do drugiej, z drugiej do trzeciej i z trzeciej z powrotem do pierwszej.

Gra w kulę.

Gra w kulę odbywa się na wolnem powietrzu, najlepiej na obczernym dziedzińcu.

Trzeba na ziemi narysować dwie linje od 1 do 1 dm w odległości dwóch metrów od siebie, a długości około sześciu metrów lub więcej, według woli grających.

Linje te trzeba pomiędzy sobą połączyć linjami równoległymi, z których pierwsza od oznaczonego miejsca służy się kulę wyrzuci, druga zaś or i ok starżewia granice do odejmowania z wygranej w razie, jeżeli kula potoczy się poza linje or i ok.

Przedmioty gry są następujące:

Graczy może być ilość nieograniczona, ale najmniej dwóch. Kula kręglową lub jaką inną, być może, rzuci każdy z graczy kolejno z miejsca oznaczonego linją or do woli, w linji prostej lub krzywej, byle trafić w wyłobione dołki c, a, f, a lub f, — naturalnie po ziemi.

Linje I, II, III, IV, V, VI, należy poprzód wysadzić pokrykami tak gęsto, ażeby nie przepuszczaly kuli, czyli zrobić plotki. Partja rachuje się do 200 punktów. Kto pierwszy je zrobi ten wygrywa.

Widzimy z rysunku, że przy wyłobionych dołkach c, a, f, or i ok, stoją cyfry 100, 25, 20, 25 i 100. W te właśnie wyłobienia należy kulę kierować.

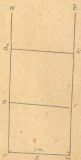
Jeżeli kula zatrzyma się przy jednym z plotków, to graczowi odejmuje się 10 punktów.

Jeżeli kula przejdzie poza linje or lub ok, to gracz także traci, a mianowicie:

gdy kula stanie na zewnątrz lub na przestrzeni od b do k lub e do d to traci 5 punktów;

gdy od d do r lub od k do r to traci 15 punktów;

gdy od e do a lub od r do m to traci 50 punktów.



Jeżeli kula minie wydobienie, nie powstrzymana płotkami, lub przejdzie przez tródek tychże, to raz zwala się za chybyony.

Każdy z graczy ma prawo rzucać trzy razy kolejno.

Jestto gra niełatwa i wymagająca dużo wprawy.

Gra bez ręki.

Gra, nadzwyczaj ciekawa i wesoła, w dość pilko.

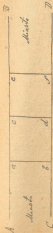
Na doleńcu lub równaj płacozynie trzeba wyrysować dwie linje równoległe AB i CD w odległości 10 do 20 metrów jedna od drugiej.

Pomiędzy linjami ab , cd i ef formuje się dwa kwadraty.

Graczy rozdzielają się na dwie partie, z których jedna staje według linji ab , a druga według linji cd . Pilko kładą na ziemi gdziekolwiek na granicy ef .

Na komendę: „raz, dwa, trzy!” z każdej party występuje po kilku graczy, którzy już poprzed wyznaczni zostali do mekowania party.

Biegają oni do pilki i starają się ją końcem buta przetrzącić do miasta party przeciwniejszej. Nie wolno przytem psółkować się słowami. Każdy z graczy krzyduje ręce za plecami i dlatego gra nazywa się „bez ręki”. Przechodząc granicy cd nie wolno. Ten, kto uchybi tym prawicom, zostaje wykluczony z zabawy, odchodzi na stronę i nie ma już prawa pomagać swojej party.



Jeżeli piłka przeszła za jedną z linj bocznych, to kładzie się ją znów na poprzednie miejsce.

W tej grze powodzenie zależy głównie od ustawienia rąk na połu tak, ażeby jedna drugiej nie przeszkadzała i ażeby piłka biegnąca do miasta łatwo było zatrzymać. — Naturalnie piłki jedni drugim nieustannie odrzucają nogami.

Partja, której udało się przenieść piłkę do czołowego miasta, uważa się za wygrywającą.

W tę samą grę bawią się także cokolwiek inaczej.

Mianowicie zamiast granic *ab* i *ef* ustawia się dwie bramy, przez wstach których należy przenieść piłkę, co jest daleko trudniej, aniżeli przenieść ją tylko przez linje graniczne.

W grach tych wygrwa męczy, reżym, uwalny i silny. Kto te cztery przymioty posiadać będzie, ten niezawodnie zwycięży i grze sifustannie matkować będzie.

Śnieżki.

Zimowa nazwa para, piłki chowa młodzień, wali rączką z śniegu zbijać kule i nimi to do siebie ciska, to do utworzonej z śniegu podobniej osoby lub zamku broniącego miasta podkład i zdobywa go, dowodząc mężności swej, wytrwałości i męstwa.

Zcierwieńcile ich ręce i twarz młoda rozogniona i całe ich ciała mrozone, a ruch ten i nasyknięcie to do zimna, uczy ich, jak czasem i w spóźnionej porze roku odbywać wyprawy nie krzepnąć od mrozów i w zawietrzach umieć się ochronić.

W czasie wielkich mrozów trudno kulę ulepić, gdyż śnieg nie trzyma się kupy i w rękach się kruszy.

Najlepszym jest śnieg śnieżny, padający wielkimi płatami, nie suchy i nie wilgotny. Kulę z takiego śniegu nikomu krzywdy się nie zrobi.

Śniegu, który topnieje pod wpływem promieni słońca, do rzucańia używać nie można, ponieważ ścśniety w dłoniach w lód się zamienia. Tak samo

nie powinno się brać śniegu zmieszanego z piaskiem lub kamieniami.

Byłoby to bardzo niewłaściwem rzucać kulami tak niebezpiecznymi. Następstwa rzucańia takimi kulami są niemniej smutne, jak rzucańie kamieniami.

Jeżeli się więcej chłopów zbierze, powinni podzielić się na dwa oddziały. Każdy oddział winien obróć sobie dowódcę, którego słuchać należy.

Oddział jeden natęra na drugi, obrzucając się nawzajem śnieżkami. Oddział, który wyprze drugi z zajmowanego stanowiska, wygrywa.

Dowódca baczny, ażeby nie przyszło do prawdziwej bitki. Na dany znak winni walczący zaprzawć lub iść naprzód.

Zdobywanie fortecy ze śniegu.

Jak bardzo cięży się młodzień, gdy zobaczy ziemię pokrytą śniegiem.

Wielkimi szuflami do zgromienia śniegu można uycpać wał, stworzyć niejako małą, śnieżną fortecę. Grający dzielą się na dwie grupy, obiegając i obiegana, toczące rzucają wałkę pomiędzy sobą, rzucając jedną na drugą kulami ze śniegu. Jedni fortecy bronią, drudzy ją zdobywają. Forteczki broniący powinni już naprzód zapatrzeć się w dostateczną ilość kul, gdyż w razie dłuższego naderania nieprzyjaciela, zabrakłoby im śniegu i musieliby chyba własny wał obronny rozbijać.

Wałkę możnaby ograniczyć na pewien czas n. p. kwadrans. Jeżeliby obiegający w przeciągu kwadransu fortecy nie zdobyli, natenczas wygrana jest po stronie broniących.

Ali i tu znova zachować należy ostrożność, aby kulę ze śniegu nie było zbyt cięży, bo łatwoby niemi było można razić.

Czasem używa młodzień przy rzucańiu śniegiem rąk na twarz i wtedy już nie grozi nikomu żadne większe niebezpieczeństwo.

Bańwany ze śniegu.

Zapewna zauważyliście, że gdy roztacie na dach bryłę śniegu, to bryła ta spadając, rośnie, staje się coraz to większa, a to dlatego, że śnieg leżący na dachu pod którym bryła się toczy, przyklepa się do niej.

W ten sposób tocząc początkowo małą grudkę śniegu po ziemi, kiedy śnieg jest dostatecznie wilgotny, utworzyć możemy bryły ogromne.

Ustawimy takie dwie bryły jedną na drugiej i wygładzamy je nakładając otrzymując postać bańwana olbrzymich i dziwnych kształtów. Oczywiście bańwanowi sobi się z węgił, w usta wkłada się mu kijek zamiast cygara, a na głowę nasadza się stary niepotrzebny kapelusz.

Taki bańwan niedługo jednak wickuje, gdyż chłopcy nabawiwszy się nim, wrońcu biorą go za cel-podstępów śnieżnych.

Kto pierwszy lub mu stracił obwołany zostaje królem. — Mówiwoł przeto ustawiając bańwany ze śniegu, stajemy się rzemieślnicami w pojęciu ogólnem. Modelowanie figur lub postaci wymaga szkielecia, któryby ich pracę podtrzymawał. Szkieletem takim może być pojedyncza lauska ogrodowa, a gdy jej niema, to nie trudno sobie samemu utworzyć ją z drętek i desek.

Taki szkielec z łuski ogrodowej może służyć do wymodelowania niedźwiedzia lub dwóch rozmawiających z sobą panów.

Byłaby fantazja młodych rzemieślników śniegowych jest niewyczerpana w pomysłał i może wiele innych jeszcze postaci odpowiednio do warunków miejscowych utworzyć. Że gdy na dowcipał i fantazji nie zbywa, o tem wszyscy bardzo dobrze wiedzą, jakie to pomysłał różnego rodzaju same się narzucają.

Słyszy się nieraz jakto jedna myśl dowcipna przegania drugą i trzecią, a każda dowcipna myśli i rada wśród śmiechu, udechy i śpiewu umocniła się w jednej chwili.

Jedną taką piosenkę, którą śpiewają przy budowaniu bańwana podajemy wam poniżej:

„Wielkie rozpoczynam dzieło,
Buduję z śniegu człowieka,
A kiedy się już zaczęło,
Każdy chwile kołosa czeka.
Dalej do roboty! dalej!
Koniec dzieła mistrza chwali!

Hej! dalej, dalej chłobad!
Kto nie pracuje, niech sadi.
Bo tu bracia, żartu niema,
Trzeba z śniegu wariadę olbrzyma!
Dalej do roboty! i t. d.

W połowie już ukończona,
Ręce na krzyż założone,
Nie głowy jeszcze niema,
Trzeba głowy dla olbrzyma!
Dalej do roboty! i t. d.

Już jest głowa, są i oczy,
Olbrzym ludzki nie wyskoczy,
Lito jakby przemaszalał,
Jak gdyby się uśmiechał.
Dalej do roboty! i t. d.

Trzeba uszu dla olbrzyma,
Nija, niech go w ręku trzyma!
A niejeden się przeleknie
I ze strachu od przykleknie!
Dalej do roboty! i t. d.

Są oczy, a uszu niema,
Trzeba uszu dla olbrzyma;
Jaguz i brody przyprawię,
Niejednego tam ubawię.
Dalej do roboty! i t. d.

Fo robotci spoczną sobie,
Jeżcze tylko czapkę zrobię,
Cóż mię z nim wyrobię,
Poradzrosną nam rzemieślnice.
Dalej do roboty! dalej!
Koniec dzieła mistrza chwali!

Pomyślowość ludzka jednak ze wszystkiego potrafi skorzystać i artystyczne mózgi przypuszczali, że takie ulepianie figur ze śniegu mogło przynieść dochód dla biednych. — Oto mieszkańcy belgijscy urządzili jednego roku oryginalną wystawę w Brukseli w miejscu parku. Korzystając z wyjątkowo zimnej zimy, wymodelowali z brył śniegowych kilkadziesiąt grup i rozstawili je niby w jakimś muzeum w różnych punktach parku. Nie była to zabawa dziecięca, lecz praca artystów, a niektóre grupy ulepione były z wielkim talentem, że aż żal było pomyśleć, że te arcydzieła zginą bezpowrotnie pod wpływem promieni słonecznych.

Artyści belgijscy tym sposobem urządzili wystawę, która ze śniegu na korzyść ludności biednej, trapiącej zimą zimą i przysporzyła obfity dochód a cała Bruksela miała zabawę.

Jazda na sankach. (Kulig.)

Do najprzyjemniejszych zajęć, jakie zimą nam nastreca, należy bezwarunkowo sanie czy jazda na sankach. Sanie są to wozy na płozach t. j. na dwóch drągach z przodu zakrzywionych do jazdy po śniegu. W pierwotkowej formie sanie są najprostszym i najstarszym środkiem pomocniczym do transportu ciężarów. Przewożone to narzędzie składa się z dwóch najczęściej drewnianych, równoległych płoz (sanic), połączonych z sobą poprzeczkami. Płozy w dolnej części są wyrównane, często obite tełosem, wtedy po drodze z jak najmniejszym tarcieniem mogą się ślizgać.

W przeciwieństwie do wozów kółkowych sanie stanowią tę niespodziewalną, że one mogą się poruszać tylko po gładkiej powierzchni. Z tego powodu ogranicza się dość używanie sanków tylko do tych wypadków, gdzie są gładkie tory do rozporządzenia, albo gdzie w wielkich spady używa wozów nie dopuszczają n. p. w okolicach górskich do spuszczenia drzew z lasów. Najpożytejsze zastosowanie mają sanie w zimie, gdy przez spade śnieżny i mraz gładki tor jest do dyspozycji.

Wiele bardzo rozmaitych konstrukcji mało od siebie się różni zasadniczo, gdyż właściwie tylko ulepszenie części odpowiadającej kadłubowi wozu podlega modyfikacjom, podczas gdy podstawa sanków w właściwym pojęciu pozostaje ta sama.

W zimie przy użyciu sanków, miłośnicy w czasie karnawałowym są na porządku dziennym kuligi.

Kuligiem zwano zabawę zapustną, często bardzo urządzaną w dawnej Polsce, a polegającą na przejażdżce sankami w liczonym gronie z muzyką i śpiewem.

Zazwyczaj u jednego z przyjaciół gromadzi się goście i stamtąd razem w rozmaitych przebraniach maskami obcy, wyruszeni „kuligiem” od sąpłada do sąpłada, wszędzie szatając i zabawiając się tańcami.

Był to rodzaj reauty czyli maskarady z charakterem prywatnym.

Dobry sąpładzi zjeżdżali się przebrani tłumnie i gawiedź, a gospodarz podejmował gości z sieliskami i szczerością i gościnnością.

Ten rodzaj zabawy porównuje Antoni Makczewski w swoim poemacie „Marja”, z karnawałami zapustnymi weneckimi pisząc:

„My sobie jedziem kuligiem
I w noc, i we dzień,
Wesołe, szalone, przednie,
Maska nas kryje,
A kto chce wiedzieć,
Skąd my i czyje,
To odpowiedzieć
Śmiechem i krykiem.
Ścieżka ochota
Owsiara wrota:
Bo krakowianki
I piągrzym stary,
Żydzi, cyganki
Łódzka w parę,
Wrótki, dybki, nie oszusty,
W puhary,
Lecim saniami

I jedź z nami
Wrzawa, śmiech pusty,
Czy znasz ty polskie zapusty?

Sama nazwa *kały, kałki*, powstała już przed kilku wiekami i nie jest zupełnie łatwą do wyjaśnienia. Jedni sądzą, że pochodzi od wyrazu *kał, kałg*, znaczącego anop czegoś a w danym razie kompanje zebranych na zabawę spławów. — Inni wywodzą od czubatego wyszku *kałg* czyli *kałek*, a inni znnowu twierdzą, że początek nawiąże do „*kula*” czyli „*kurzawa*”, t. j. łaska zakrzywiona, jaką chwytało niegdyś od domu do domu, zwabiając wiosła postawowe, a może w danym wypadku, jako hasło do *kałga*.

Dziś już *kałgi* nie równają się wprowadzić dotychczasowym *kałgom*, ponieważ warunki bytu są dzisiaj zupełnie inne, a grozić trudniej wpływa i trzeba się z *kałgami* borykać.

Modernity jednak zabawił się, wyjechać *kałgiem*, nie rujnując się materialnie.

Taka przyjemna wycieczka satkami rozczesała umysł, a serwowa jest od *kałów* w dusznych *kałach*.

Jazda na saneczkach.

Dzieci używają sanek po swojemu. Wciągają wspaniałe saneczki (dwa małe gładkie boki i dwa na poprzek) i spuszczają z nich z pagórków, czasami nawet bardzo wysokich.

Do tych saneczek zaliczają się także, które są tylko tak duże, że nogi jadącego spoczywają na siedzeniu, a ruch odbywa się za pomocą tak zwanej *piki* t. j. drąga zakończanego żelaznym szpicem, którego jadący stojąc chwytając obiema rękami i widać w łódce jedną końcówką, wskutek czego sam saneczek porusza się powoli, wskutek czego sam saneczek porusza się powoli. Często używane są saneczki składające się z siedzenia i bez nadzwojnych na nogach.

Saneczki dziecięce powinny być o ile możności niskie.

Pływanie czołmami i łódkami.

Do przyjemnych rozrywek młodzieży należy pływanie czołmami i łódkami.

Czołmo jest najmniejszym statkiem wodnym, bez masztów i żagli, poruszającym tylko zapomocą wiosła, a używanym do pływania po stawach, małych jeziorach i rzekach.

Czołmo stanowi łódź wydłobioną w jednym końcu, z boków i ku przodu oszczepioną, ze spodu nieco przybliżoną.

Czołmo przedstawia pierwszą próbę budownictwa statków wodnych, a jako łatwo wyrotne, bywa wszędzie zastąpione przez łódkę.

Łódka, jestto rodzaj statku wodnego, różniącego się od czołma tem, że nie jest zbudowany z jednej sztuki drewna lecz z desek i bali, że poruszany jest nie tylko przez wiosła, ale i żaglem, posiada śmigło, ciężko pomost.

Kształt łódki bywa rozmaity, zależnie od przeznaczenia.

Najlepiej budowę mają łodki sportowe, przeznaczone do wyścigów. Oddzielamy ich także gotunkami łodkami zwozowymi, białymi, piętami, skalingi, kajaki i t. d.

Wyścigi wodne na łodziach nazywają się regatami (wino: regatta) Pierwszym było to narodowe uroczystości Wenecjan istniejące już w r. 1300 a od r. 1315 organizowane przez rząd corocznie w celu wyrobienia siły w młodzieży.

Z Wenecji zyczący wyścigów włoskich przemienił do innych krajów, obecnie zaś stał się bardzo rozpowszechnionym sportem.

Regaty dzieła się są *wiosłowe* i *żaglowe*.

Najbardziej sławne regaty urządza się w kwiecień sportsmeni uniwersytecie oksfordzkiego i kembrydzkiego na Tamizie. Na Wiedle odbywają się regaty urządzone przez towarzystwo wiosłarskie.

Puszczanie czółenek na wodę.

W każdej wsi, a nawet miasteczku, znajdzie się jakiś potoczek, strumyk, lub wreszcie w najgorszym razie struga deszczowa. Wiemy z doświadczenia, że dziełwa nad brzegami tych wód z zadowolaniem się gromadzi i puszczając na wodę kawałek papieru, korki lub kawałki drewna, z wielkim zaintrygowaniem śledzi ruchy tych przedmiotów i objawia wielką uciesę, gdy je woda w dal unosi.

Jeżeli to zakładow odbywa się nad temi wodami, czyj kawałek papieru dalej popłynie, lub gdy porwany silniejszym prądem wyprzedzi inny, kiedy powstrzymamy się przy brzegu, lub wreszcie zatonie pod uderzeniem jakiegoś po drodze spotkanej trawki albo innej jakiejś przeszkody.

Nie zapas papieru w kieszeni służy jako materiał do robienia nowej zabawki i zmartwienie ulatuje, bo nowe naby czółenka śmiało mknie za innymi w ślad po wodzie.

Abyby tym pomysłem nadać formy większego prawdopodobieństwa, robi się czółenka z papieru, z deszczek lub z korka.

Kawałek korka ścina się w formę czółna i wewnątrz wydrze. — Robi się czółenka z cienkich deszczek, które się gwałdkami ścina.

Czasami puszczają się na wodę spony albo trawy zrobione z deszczek cienkich, pod które na czwecich rogach przybiła się małym gwóźdźkami korki. Trawy takie wiążą się razem jedna za drugą i puszczają się je na wodę. Im dłuższy jest ciąg takich traw, tem piękniej wygląda wół wiący się z prądem wody po jej powierzchni.

Lowienie ryb.

Lowienie ryb, czyli rybołówstwo stanowi oddzielny rodzaj rozrywki.

Różniste były i są sposoby lowienia ryb i przynędy do tego celu używane, które są bardzo proste:

wędką, sznury rybackie, zapatrzone hakami, sieci, samcówki, widy i harpuny.

Na przykład używają się robaki lub małe ryłki. Pasaż o lowieniu ryb, mamy na myśli specjalnie jeden tylko rodzaj rybołówstwa, mianowicie na wędkę.

Wędkę składa się z pręta, liny i uciepionego do niej haczyka, czyli wędki właściwej, na której składa się przynęta.

Pręty powinny być długości 3 do 5 metrów, posiadać niewielki ciężar, oraz dostateczną wytrzymałość i giętkość. Wyrabiają je z drewna lub brzozy. Sznur długości 30 metrów wyrabia się z włosów końskich lub z powernikowanej przędzy jedwabnej. Inu lub konopci, do którego oddzielny amurum przywiązany jest haczyk. Haki czyli wędki składają się z drutu stalowego, mają kształt dosyć różny, niekiedy są podcięte lub potójne. W pesnej odległości od haka do sznura przytwierdzony jest pływec, wyrobiony z korka lub piór i daje się przesuwać i służy do utrzymywania wędki w potrzebnej głębokości.

Na przynętę używają dżdżownic, gadzic, chrząszczy, różnych robaków, much wielkich i t. p.

Polowić ryb na wędkę jest ulubioną rozryką zwłaszcza w Anglii, a jeżelikolwiek wydaje się rzadziej, wymaga znacznej wprawy i obumijowania z obyczajami różnych gatunków ryb.

Wany sposób lowienia ryb jest zapuszczanie sieci, które się robi z nied lub sznurów rozmaitej grubości, a są rozmaitego kształtu i różnej wielkości.

Sieci używane do połowu ryb monich mieszają kilka kilometrów długości i są kilkadziesiąt metrów szerokości.

Sieci drugiego gatunku mają kształt workowaty i przytwierdzane są do obręczy drewnianych, lub zamoczone na kabłąkach i żerdzach. Do tych należą: Sufosa lub dryga, drapaczka, podrywka, przysrywka, sak, kłoniś czyli kłoniśca, marnitnia. — Sieci rozciągają się przy połowie z brzegu lub łodzi. — Lowienie ryb na wędkę rozpoczyna się z końcem maja a kończy się w październiku. Im zimniejsza woda, tem głębiej wyciągają się ryby.

Przy chłodnem powietrzu najkorzystniej się łowi ryby od godziny 9 rano do 3 popołudniu, w upały zaś rzedło rano i w wieczór.

Również dobrego połowu można się spodziewać przy wietrze zachodnim i południowym, po deszczu z grzmotem i w pochmurny z parny dzień.

Najkorzystniejsze miejsca do połowu są przy mostach i młynach, gdyż tu zatykają większe ryby na małe, stąd nie mogą się oprzeć silnemu prądowi wody, wstają się łupem i żerem tamtych.

Do łowienia ryb należy ubrać ciemne ubranie, ażeby jakrawemi koloremi nie płoszyły ryb.

Przed zarzuceniem wędkę należy starać się przyrzucić ryby do zbierania się w to miejsce, gdzie łowić zamierzamy, przez rzucenie do wody dla nich połowienia.

Zarzucając haczyk z przynętą w wodę, należy zachowywać się spokojnie, bo każdy szelst rybki płoszy i uważać pilnie na pływaka.

Skoro się tenże porusza na tylko, a potem leży spokojnie na wodzie, jesto znakiem, że ryba była przy przynęcie, lecz nie chwyciła haczyka. Jeżeli pływak zanurzy się pod wodę, wtedy lekko a raptownie podnieść należy wędkę w górę. Jeżeliby się zaś słowem widać ryba, żeby ją poderwaniam wędki nie można było z wody wyrzucić, to należy ją ciągnąć na sznurze po wodzie do brzoju i dopiero wydobyć ją na ląd.

Lapanie ptaszków.

Przeważa, że każdemu jest miłą wolność i swoboda, a zatem i ptaszkom. uprzyjemniają nam próby na świeżem powietrzu, lecz nieraz jakże przyjemnie mieć towarzysza takiego w swoim pokoju w klatce, z nim rozmawiać i do niego się przymykać.

Dlatego podajemy wam poniżej kilka sposobów łapania ptaszków.

I. Łapka z ogiel jest bardzo prostym a powszechnie znanym przyrządem do łowienia ptaszków. Użył jej

można dość pomyslnie, zwłaszcza zimą, kiedy spadną znaczne śniegi.

Ustawia się najpierw ctery cegły w czworobok tak, iż utworzą rodzaj zworograniznego pudełka. Zamieszcza się do zamknięcia śluzę piątą cegłą.

Jedną brzoję tejże podnosi się nieco w górę w sposób jak wieko od kulerka, a ażeby ją utrzymać w tam położeniu, podpiersia się ją małym drzewkiem. Pod to drzewienko wkłada się cienką deseczkę albo najlepiej krzyżkę zrobioną z drzewa tak, iż trzy jego ramiona będą się znajdowały nad otworem ceglanej skrzynki.

W środek tej skrzynki sypie się trochę ziarna lub okruszka chleba, a skoro ptaszek będzie się chciał dostać do tej spiżarni, wtłoczy się na krzyżkę, której waleczek ciężaru potrasza podpórę, przez co cegła zapadnie i zamknie ptaszka.

W ten sposób łowić można głównie wróble, szmady i półmieduszkę.

II. Siedło z włóczką kołatką. Włóczkę kołatką na stopę długi na pół stopywszy, skłóca się dwoma palcami i zamawia w miejscu zgłębia spore oczko, przez które przecisną się długi koniec tak, ażeby się utworzyła петелька.

Takich петельek narobić trzeba zapas, potem przywiązywać je w odległościach mniej więcej dwucalowych do sznurka chwycić się go około snopczka owsa lub innej rośliny, którą ptaki lubią i zatyka na gałęzi drzewa.

Można także sznur taki przywiązywać do obręczy na kryje i te w śnieg nieco wgnieść i posypać płewami.

Inni robią w kawałku deski wiele dziurerek i wkładają w każdą dziurkę петельkę przyrządzoną jak do dzianki kłótkiem.

Nim siedło zostanie zastawione, posyguje się częściej zboża albo płew w jedno i to samo miejsce, ażeby ptaszki do miejsca tego zwabił.

Do zastawionych siatek należy często zaglądać, bo czasem może się ptaszek za siatkę pochwycić, a szamotać się mógłby się łatwo udeśk.

Na tego rodzaju siatki mogą być także: szczygły, metalagasy, gile i t. d.

III. Łapka z sito. Nie prostszego, jak tego rodzaju łapka. Wleśnię sito podpiera się na brzegu kilka cali wysokim kijem, do którego przywiązuje się długi sznurek i z drugim jego końcem chowa się w kryjówek.

Skoro ptaszek wejdzie pod sito, sęby pochwycić się porzypanem tam sznurem, podciąga się za sznurek, podrywa kijek, a sito przykrywa go i wówczas można go z pod sita wydobyć.

IV. Lep. Lep na ptaki robi się z jagód jemioli, roślin rosnącej na drzewach. Jagody te dojrzewają dopiero w późnej jesieni i są wtedy białe, przedroczyste, pełne klarownego soku. Takie jagody nakłada się w garnuszek, nalewa wodę i gotuje dopóki nie się popękają. Potem wlewa się je w morderiel, ugniatę dobitu, przecedza i sok otrzymany gotuje się znów tak długo, aż się z niego utworzy rodzaj kleju.

Niektórzy robią lep na ptaki w inny sposób: Bierze się 3 części żyłki, 2 części oleju linowego i trzyma tę mieszankę tak długo nad słabym ogniem, aż się utworzy masa lepka.

Taką masę smaruje się kilką słomek przetranych związanych, u których są włosy pełne i kładzie tam, gdzie najczęściej ptaki siedzą.

Skoro ptaszek na słomek usiądzie, piórka mu się do niej przyklepi, przez co utrudzi mu się odlat, a wtedy można go łatwo złapać.

Czasem można także wino na lep pochwycić.

Zimą tam, gdzie się wino zabija, połóżć należy kilka tuzek z papieru, z których każda wymiarowana wewnątrz lepem, a na sam spód wpuszcza się kawałek mięsa.

Skoro wino stędy w tuzkę głowę, sęby wydobyć wpuszczony kawałek mięsa, przyklepi ją sobie do

głowy, a nie nie widząc nic będzie wiedziała w które stronę ma udeśk i łatwo ją podchwycić.

Lapanie motyli.

Do przyjemnych zajęć wględnie rozrywek na wolnym powietrzu należy bezwątpienia łapanie motyli.

Najgłówniejszym narzędziem jest siatka, zrobiona z zielonej lub białej gazy w formie worka nawleczonego na druciki, który jest osadzony na długim pałku. Motyle w locie łapie się zachodząc go z boku na ziemi siedzący nakrywa się siatką podnosząc work drugą ręką do góry. Motyl, który niema innego wyjścia podcieć ku górze worka i wówczas można go chwycić.

Potem nadziwa się motyla ostrożnie na szpilkę którą się wbiła w dno korkowa pudełko, lub wtyka wewnątrz kapelusza.

Motyle najdogodniej łapać od 8 rano do 4 popołudnia w dniu pogodnym.

Różne są sposoby uśmiercenia motyli jak: za pomocą dymu tytanowego, etaru, chloroformu lub oleju terpentynowego, lecz najdogodniejszą jest przy wyjmowaniu motyla ze siatki pod skrzydłami złuszczyć jego kadłub, a z pewnością już nie odleży.

Następną czynnością jest naświetlenie motyla albo z niemieckiego tak zwane zaparowanie. Do tego celu służy specjalnie dosuszona z drzewa miękkiego (popoławego) z jednym lub kilkoma wydlubieniami na 3 cm. głębokimi a 1/4, albo 2 cm. szerokości, odpowiednio do grubości korpusu motyla, który musi całkowicie to wydlubienie wypełnić, sęby jego skrzydła z prawej i lewej strony połóżono mogły być ułożone.

Szpilkę wraz z korpusem motyla wtyka się w wydlubienie, skrzydła delikatnie rozkłada się za pomocą szpilki, przykrywa je denkami paczki papieru, które przyczepiła się 4 szpilkami do deski.

Zamiast paczek papieru i szpilek można użyć motyli płytok szklanych, któreśmi się rozłożone skrzydła motyla nakrywa.

Tak naciągnięte motyle trzymają się w tym stanie przez jakiś czas, dopóki nie zeschną.

Jeżeli motyl nie należyce został naciągnięty lub więcej czasu upłynęło od jego złapania i chcemy go pozostawić naciągniętym, to należy korpus jego zmieknąć za pomocą wilgotnego płasku. W tym celu na talerz rozprowadzamy się płasku i go się zwilża, następnie na to kładzie się kawałek papieru, w który włoży się szpilki z motylem, a ten nie zetknie się bezpośrednio z płaskiem. Drzewo należy do najwyższej jakości czystych goździków wystarczy, aby korpus zmieknął.

Zbieranie owadów.

O wiele łatwiej jest zbierać chrząszczy, jak łapanie motyli. Do niektórych tylko gatunków musi się użyć siatki jak do łapania motyli, inne gatunki chwytają się wtedy palcami suchymi lub natrzeć w podłożony, odwrócony porcelanowy pociąg.

Do zabicia chrząszczy używa się zwykłego spirytusu, który zawsze należy mieć ze sobą w flaszkach o szerokiej szyjce jak n. p. flaszkach z „opodłidokiem” jak sprzedają w aptekach.

W spirytusie należy je trzymać przynajmniej przez jeden dzień, żeby nie odbyły napowrót. Przed zginą chrząszcze jeżeli do spirytusu dodamy kilka kropel octu, chloroformu, kwasu siarkowego lub olejku gorczycznego.

Użycie tych dodatków niebardzo jednak doradzamy bo pierwsze trzy są trujące, a czwarty po dotknięciu palcami pali i wywołuje bąble.

Tak osmiernie chrząszcze nabito się na szpilki. Naciąganie nówek nie jest konieczne, bo po wychnięciu pędzą się łamią. Więc należy uważać, żeby chrząszcze szpilki przekłuć pionowo przez przód pokrywy skrzydeł w miejscu odpowiadającym między drugą a trzecią parą nóg.

Bardzo małe chrząszcze szpilkami się nie przytkają, lecz nalepsza się je za pomocą gumy arabowej na

papierku ściętym w kształcie trójkąta w jednym narożniku, a potem przetyka szpilką po stronie szerszej.

Chrześcizce przedkłada się w pudełkach, na dnie których przymocowano korki, torf lub deseczkę taplową, w które się szpilki z chrząszczami wbiła.

Puszczanie latawców.

Od dwóch tysięcy lat puszczanie latawców było ulubioną rozrywką młodzieży, a ponieważ przypuszczać można, że zamierzanie to potrawa jeszcze lat wiele, dajemy tu więc sposób zbudowania sobie samego pysznego latawca.

W tym celu trzeba się postarać o pręt albo łaty z drewna suchego, lekkiego i niezbyt gęstego. Pręt ten musi być zupełnie prosty, mieć pół centymetra grubości, a dwa do trzech łokci długości. To będzie szkielet latawca AB.

Łuk CD powinien być równie długi, ale giętki, deflany i zstrugany na końcach tak, żeby się dał zgnieć z łatwością.

Wtedy trzeba jego środek przywiązać do końca szkieletu, potem zaś naciągnąć brzoję przędzy, przytwierdzić do nich mocno szpagat i przywiązać do dolnego końca szkieletu. W ten sposób utworzy się luk.

Wtedy bierze się arkusz papieru odpowiedniej wielkości, a w braku tego kilka arkuszy zlepionych razem i połowywszy na nim szkielet latawca, wycina się według niego, przepuszczając wokół papieru na dwa palce. Następnie smaruje się klejtem wystający na zewnątrz papier i zagina ku środkowi, aż cały latawiec będzie obklejony.

Chcąc przywiązać smurek, na którym ma się puścić latawca, trzeba wywiercić dale dziurki w szkielecie przedknieć przez nie smurek i przymocować go do szkieletu.

Latawiec już gotowy, trzeba tylko zrobić ogon, składający się zwykle z różnokolorowych kawałków papieru złożonych we czworo, naciągniętych na smurek i zakończonych kółkiem z żyłowanego papieru.

Takie same kształty przymocowane są do dwóch końców łuku dla utrzymania równowagi.

Najstosowniejszą porą do puszczenia latawca w powietrze jest jesień, w której nasycają bywać pomyślne wiatry, a pole porbowane zboża, przodstawiają obszernie przestrzenie do tej zabawy.

Stosunek długości szkieletu AB do poprzecznej szerokości CD jest jak 5:3. Długość ogona wynosi mniej więcej trzy razy tyle co latawiec.

Trzeba uważać na to, ażeby jedna połowa latawca miała równowagę z drugą i aby ogon nie był za lekki, ani też za ciężki, co dopiero przy puszczeniu latawca najlepiej wypróbować można.

Ażeby się latawiec wabił w górę, biegnie się z nim naprzeciw wiatru. Dobrze jest użyć do pomocy drugiej osoby, która trzyma latawca podając go do lotu.

Latawce istnieją od wieków. Dotychczasowe ludzkości wspominają, że latawiec miał być wynalazkiem przez Archytasa, który żył 400 lat przed narodzeniem Chrystusa. On pierwszy miał wykonać drewnianego latającego gołębia, który stał się wzorem do dalszej zabawy zwanej latawcom.

Chińczycy i Japończycy głównie uprawiają sport latawcowy, a Amerykanie rozwijają go bardzo skupiwszy tworząc tak zwane „kluby latawcowe.”

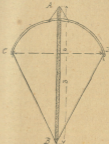
Leżą między te narody zajmują się latawcami, bo nawet Moryzi, mieszkańcy Nowej Zelandji, najwzdalszej grupy wysp na Oceanie Wielkim, znają latawca.

Głównie jednak latawcami zajmują się Chińczycy i Japończycy, chociaż z pewnością nie korzystali z wzoru Architasa. Oni to nadają latawcom różnorodne formy i kształty np. smoków, jeźdźców i t. d.

Pierwotnie jednak przed wszystkimi innymi mają latawca o formie czworobocznej względnie sercowej.

Wielkość ich jest jednak często obojętna, aby tylko zachował stosunek proporcji jego wysokości do szerokości.

Poniżej podajemy tabliczkę wymiarów wysokości i odpowiedniej szerokości.



dla długości (b) szerokość (a) powinna wynosić:

	długość (b)	szerokość (a)	powinno wynosić:
1.	1,30 mtr.		0,96 mtr.
2.	1,20 "		0,87 "
3.	1,15 "		0,77 "
4.	0,95 "		0,70 "
5.	0,87 "		0,61 "
6.	0,75 "		0,47 "
7.	0,63 "		0,41 "
8.	0,43 "		0,34 "
9.	0,40 "		0,30 "
10.	0,36 "		0,28 "

Chińczycy i Japończycy kult latawcowy posuwają do najdalej idących granic. W Chinach, żyjąc poważnego nie można sobie wyobrazić bez latawca. Każde święto kalendarzowe, czy też jaka nadzwyczajna

główna utoczność kulminuje w puszczaniu latawców, w czym biorą udział osoby bez względu na wiek lub stanowisko społeczne.

Czy to chłopiec mały, czy dorosły mężczyzna, wcale nie krępuje się rzucać i puzca latawcem. Róż by można, że latawiec stanowi treść życia Chińczyka lub Japończyka. W Japonii przyjdzie na świat noworodka ogłuszane bywa latawcem, którego mu dają w podarunku.

Chińczycy uważani są za wynalazców latawców. Opowiadają bowiem, że jeszcze w roku 206 przed Chrystusem, generał chiński Han Sin, przemysłował już nad tem, aby płachtę papieru ozdobioną przetrnął trzody bambusowej, mógł przepędzić z obłędnego miasta do wojsk pomocniczych, idących na odsiecz, celom porozumienia się z nimi.

W święto Nowego Roku, po japońsku Skaz Yam-ga, które przypada w kwietniu, wszyscy Japończycy przez trzy dni z rzędu puszczają latawce, które swojami opłoniemi porządkują powietrze i w niem bująją. Kształty ich, różnego rodzaju, koloru i rozmiarów, nadają malarzom japońskim oryginalnego wyglądu. Umyślnie Japończycy wywołują się do najbarwniej fantastycznych kształtów. Powielają je nader pewnego rodzaju mała, która błyszczy w słońcu i lśni.

Japończycy wiodącem do linczek, podtrzymujących latawce, przypiętą w odpowiednich miejscach gotą melowaną lampjory, a wieńce ten jest nadzwyczaj uroczy, malowniczy i zadziwiający.

O ile Chińczycy i Japończycy pomysliłi się w nadawaniu latawcom rozmaitych kształtów, a tyle Amerykanie są bardziej pomysliwymi, co do wykorzystania latawców pod względem ich praktycznego użytkowania. Nie są one ani na kształty latawców, lecz nadają im formy o ile małych jak najprościej, ale i najpraktyczniej.

Dowodem tego są latawce pomysłu Eddy'ego o powierzchni płaskich i formie prawdziwie kwadratowej, jakże Hargrave'a o formach komórkowych,

składące do pomiarów atmosferycznych, termometrycznych, barometrycznych i innych badań naukowych.

W Ameryce, podobnie jak w Chinach i Japonii puszczanie latawców stanowi ulubiony sport, dostępny dla każdego mieszkańca, bez względu na wiek lub płeć. Tak samo ma być chłopcy lub dziewczynki, jakżeż dorosli mężczyźni lub piękne młode puszczają w powietrze całe szeregi latawców pojedynczo lub łącząc je ze sobą w rodzaj tandemów.

Puszczanie balonów powietrznych.

Zanim aeroplany zostały wynalazione i udokonałone, aeronauci czyli powietrznicy najprzód używali do podróży tak zwanych balonów.

Wiadomo, że ciała lekkie gwałtownie od powietrza wznosi się do góry, na tej samej zasadzie, na jakiej korek, zamurzony w wodzie, wypływa na jej powierzchnię. Lekka, papierowa lub płócienna kula, niepełniona odpowiedniemi pierzami powietrzem i puszczona swobodnie wznosi się wysoko pod obłoki.

Dokładniejszy tego dokonał pewien pisarz francuski Montgolfierowie w roku 1783, budując balon z płótna podklejonego papierem. Pojemność udźwignąć kłasił lub tkaniny jedwabnej, a ogarnęła powierzchnię zastąpiono wodą i w gęstym wznosił się.

Lecz niemieliśmy zauważyć, że balony bywały puszczane nie w celach aeronautycznych lecz dla uradowania zabawy. Taki balon miewa sobie sam bez wielkiej trudności znieść, a potem przy jakiejś sposobności puścić w powietrze.

Chyba tak mały balon powietrzny zrobić, potrzeba 6 arkuszy cienkiego papieru, (może być różnej barwy), które przecina się przez środek i wycina w formie przedstawionej poniżej:



W ten sposób budujemy!

Następnie aleja się pojedynczo paraf balonami z miazgą. Ci góry pocieszenie otwóć, lecz ten zalepia się okrągła tarcza papierowa. Na dolnym wiekowym otworze nakleja się najpierw plasterki papierowy 5 cm szerokości i do niego przyczepiają się plasterki druczany, mający kształt druczany (jak rydina), do którego w miejscu D przyczepiają się druczkiem bawełną nie moczoną w spiryście.

Rzeczy balon puścić w powietrze, zaczepia się go w góry na nitkę do druczka, który trzyma jeden z towarzyszy; inni trzymają boki balonu. Pod dolnym otworem balonu zapala się małe ognisko, żeby ogrzać powietrze i je rozszerzyć wewnątrz balonu. Skutkiem tego balon się wydmyka i przybiera właściwą formę.

Kiedy powietrze wewnątrz balonu się ogrzeje i on potnie się przejdź ku górze do lotu, ucinie się nitkę u góry, przytrzymując jeszcze chwilę plasterki u dołu, zapala spirytus, a w stanowczej chwili puszcza się go w powietrze.

Zamiast formy kulistej można nadać balonowi formę jakiejś figury. Wówczas robi się balon tylko z dwóch arkuszy papieru, odpowiednio do konturów danej figury.

Baloniki w kształcie parasola.

Jeżeli się póżko drobne a suche parafki wnoszą w góry, jeżeli się je trzyma w bliskości gorącego przedmiotu, to jest rzeczą wiadomą. W podobny sposób wznosi się także powietrze w góry przy ścianach, na które promienie słońca w lecie silnie działają. Zapomoga tego wznoszącego się prądu powietrza, można z łatwością puścić baloniki z cienkiego papieru, wydętego w kształcie okrągłej tarczy, na brzegach której przyczepiamy cienkie i równe długoci nitki, których dolne końce są związane razem i owinięte na korku.

Jeżeli taki balonik puścimy, to wznoszący się prąd powietrza nada mu kształt parasola, który wzniesie się tak wysoko jak sięga prąd powietrza.

Jeżeli papier taki poskłada się tak, że faktycznie ułożą się w formę promieni, można go wyrzucić w góry, a on przy spadaniu, wskutek oporu powietrza rozwinie się, rozszerzy się, przybierze kształt parasola i będzie opadał powoli na ziemię.

Na tej zasadzie skonstruowane są spadochrony.

Spadochrony.

Spadochronami nazywają przrządy, tej samej ogólnego budowy, których powietrzną część używają do powolnego opuszczania się ku ziemi. Działanie ich polega na tem, że znaczna swą powierzchnią stawiając opór powietrzu, szybkość spadania zwalniają. Wskutek tego oporu bieg przyspieszony ciała spadającego zmienia się w ruch jednostajny, a następnie spódniony.



Wynalazcą spadochronów był Le Normand. Spadochron używany przez powietrnych żołdaków dla jednej osoby wymagał rozpiętości 5 metrów. Spadochron Gameina miał rozpiętość w średnicy 10 metrów.

Spadek z wysokości 1000 metrów przy użyciu spadochronu trwa około 4 minuty.

Taki mały spadochron może sobie każdy sam da zrobić. Na czterech rogach kawałka starej jedwabnej materji dowolnej wielkości, przywiązuje się 4 nitki szarem u dołu ze sobą związane w węzeł, do którego przyczepia się wielki kawałek korka. Skoro w ten sposób przynajd ten będzie przygotowany, zwieście go jak parasol i rozciąć jak najwyżej w powietrzu, a kawałek materji się rozwinie w formę rozwartego parasola i opadać będzie powoli ku ziemi.

Kąpiele i pływanie.

Jak wielką jest przyjemność używania kąpieł, to jest raczej wiadomą, lecz nie powinniście się nigdy sami kąpać tylko w towarzystwie osób starszych, gdyż to chodzi o możność utrzymania życia.

Przedewszystkiem wybierzcie sobie do tego słowne miejsce, a najodpowiedniejsze na ten cel są jeziora i rzeki mające płytkie brzoża, spód płaskizny, wolny od kamieni, korzeni i wszelkich innych przedmiotów, o których się skańczyć można.

Miejsce, gdzie głębokość wody przez pewną przestrzeń równa, nagle się zwiększa, trzeba oznaczyć znakami ostrzegawczymi, poza które nikomu z początkujących dalej puzować się nie wolno.

Kąpać się może tylko ten, kto się czuje zupełnie zdrowym i to dopiero w kilka godzin po jedzeniu. W dni gorące najodpowiedniejszą do tego pora jest rano lub po wieczór.

Idąc do kąpieł wystrzegaj się nalczy zmęczenia, a jeżeli jest się spoczynym, należy się wplerać dobrze osuszyć, potem strząć na białe zmoczyć głowę i pierś i dopiero wejść do wody, a najkrociej od razu wskoczyć do wody. Tu dopiero następuje zabawa i udecha, gdy jeden obława drugiego, gdy skoczą i nurka się i t. d.

Im kto więcej czasu się w wodzie, tym kąpieł będzie dla niego korzystniejszą, bo się tak łatwo nie zaciępi.

Wyprzedzaj z wody nęch każdy wytrząś się ręcznikiem lub prześcieradłem, aby w skórze znowu wzbudzić życie, potem nęch się przejdźcie, żeby się dalo dobrze rozgrzać.

Większą przyjemność sprawiają kąpiele tym, którzy umieją pływać.

Kto się ośmielił wejść po pachy w wodę, bezrazu się zanurza aż na spód wody, apatrząca, że ma woda stawia opór i że tylko pracowitem poruszeniem rąk doprić swego ciała i że skoro rzuci się na wodę, dalo jego przy zamoczeniu się i poruszeniu rąk i nóg niejaki opór zostaje na wierzchu. Nie potrzeba też w samej rzeczy wiedze do tego żeby się utrzymać na powierzchni wody, gdyż dalo ludzkie jest prawie tak lekkie jak woda, którą zdmija. Przekonać się o tem może każdy, kto umie pływać, jeżeli się na głębokiej wodzie zachowa zupełnie spokojnie. Ciała jego tak daleko się zanurza, że ma tylko czubek głowy widzi, a male poruszenie rąk wznosi go o tyle w górę, że odychać może.

Ta świadomość powinna być bodźcem do tego, że każdy samby się mógł nauczyć pływać we wodzie. Niepokoń jednak, ogarniający każdego gdy gruntu pod nogami nie znajduje, jest powodem, że pływania trzeba się uczyć u specjalnych nauczycieli.

Jak się nauka pływania odbywa, tego o pływac nie będziemy, zaznaczamy tylko dla nieumiejących pływać, że w razie niebezpieczeństwa utonięcia, nigdy rąk ponad powierzchnię wody wyciągać nie należy, lecz schować je pod wodę i pracować niemi być jak, a nos wytrząść nad wodę, aby mógł oddechać.

Fujarka z wierzby.

Gdy wiosną wyjdziemy na przechadzkę, dochozą nas ze wszech stron dźwięczne tony fujarek czyli piszczałek. Przytłajemy i wdechujemy się miłym siatkimym koncertem.

Z pewnością nikt nie powie, żeby te tony pojedynczo, dobywające się z wierzbowej fujarki, były

brzydkie. Puczenie, głos fajarki usposabia nas jako inaczej i przemawia do nas tak dziwnie smutnie, że czujemy się przemienieni w świat całym tony od siebie, kiedy nas całkowicie otacza.

Zapamiętajmy się z fajką, bo to taka fajka, taka miła i spróbujmy sobie na niej także zagrać.

Kiedy dźwięki na wolnym strachu robienia czyś liniecia płaczątek doskonałe.

Czas do tego odpowiedni jest na wiosnę, kiedy drzewo ma mługo i łatwo się z niego zdjąć kawałki.

Zwykle robią dźwięki pociągów z wierzby.

Wybiera się równy, bez węzłów, stopy lub dwa stopy długi drążek. Teraz siadamy sobie na trawie, kładziemy na kolano ów drążek i objamy go głębszym przedmiotem n. p. trankiem albo na wszystkie strony, żeby przez to uwolnić kawałki od drzewa i ułatwić zdejmowanie teple.

Rzeczy jednak złytno nam się nie udało, możemy sobie odgarnąć, jak to w wielu okolicach przystawki sobie śpiewają:

„Alła mi się płaczątko,

Bo jak mi się nie udało,

To cię ruczę za trzy piaty,

Rozdłubię cię trzy kokoty,

Jedna kura bez ogona,

Ślępy kaczor, krak i wrona.

Powróciwszy pisanek kilka razy, chwytamy to koniec i próbujemy, czy kawałki od drzewa.

Potem robi się ostrym nożem niewielki kawałki grubszego narzędzia w korze i drzewie. Jest zdjąć się kora i mamy w jednej ręce kawałki, a w drugiej biały drążek.

Z białego drążka utniemy z górnej części kawałek, aż do narzędzia i zakłamy go, następnie włóż w otwór, gdzie kora została, prawą ręką w górę i pociągamy ją góra.

W dolnej części zawsze się drzewo, na kilka cali w podryw. Głos płaczątki zmienia się, że teraz drzewo więcej lub mniej głęboko w się wzniesły.

Pukawka.

Mał jest tutaj podstawa zabawy; pukawka do straszenia do celu lub raczej wcale się nie nadaje.

Kiedy może sobie bardzo łatwo sam pukawka sprowadzić.

W tym celu użyj równy kawałek pruty, nie pęknięty i bez węzłów kora, tak na 1¹/₂ dm, szeroki (w środku) a na 2¹/₂ dm długi.

Grubym drucem wypycha się rurek i w środku na gładko wypycha.

Teraz robi się tłoczek z drzewa zwykłego, który jednak powinien dokładnie bez swobodnie wchodzić w pukawkę. Końcówki góry tłoczka splenić się, uderzając nim powoli o kawałek tak, żeby nie końcówki zrobił się podobny do kapturka, w dolnym końcu zaś robi się rękawek.

Długość tłoczka powinna być nieco krótsza od samej rurki.

Jako rękawek używa się buszków lub ziemniaków.

Najpierw zatem kilka kawałków buszków lub ziemniaków spieczono, włóż kawałek w szerszy obszar, przykład rękawkiem tłoczka, przesunąć ko węższemu końcowi, włóż drugi kawałek ziemniaka i tłoczek w dół, a pierwszy kawałek ziemniaka z rękawkiem wyjąć.

Małe pukawki robi się z rękawek pierzei.

W tym celu odda się taka rękawka od dołu i od góry, żeby pozostała tylko sama na przestrzał dudka, mająca kształt rurki.

Odpowiednio do grubości tej dudki robi się stosownej długości i grubości tłoczek z drzewa z rękawkiem u dołu.

Jako rękawki używa się krząków z ziemniaka 5 milimetrów grubych, w które się włżyła dudka pierzei.

Ułogi.

Ułogi z kapturkami w ręku jest odmalowywać na grubym papierze i o tydzień lub drzewo oparty.

Wnętrze kapelusza jest wyrnięte i z tyłu woreczek wkłada tegoż obrotu przyczepiony.

Z pewnego oddalenia jedna osoba po drugiej, stara się mianem, płócią lub coś podobnego w otwór kapelusza a tam samym i we woreczek włożyć.

Komu się to uda temu rachuje się punkt.

Można z góry umówić się o losie dobrych rzutów i ten, który do niej dojdzie wygrywa.

Zamiast ubożętego (szabaka) z kapeluszem często używa się figur z rozwartymi ustami, które są wyrzynane, a z tyłu zaopatrzone w woreczek i w te otwarte usta odłuje się przeciekami, kamyczkami lub czosnkiem podobnym.

Złośliwy nieprzyjaciel.

Na dwóch sznurach przywiązanych do boków głowy, wisi człowiek zrobiony ze słomy, nie dotykając nogami ziemi, zupełnie ubrany, mający jedną rękę wyciągniętą, a drugą trzymającą sznitę przy boku.

W ten otwór pod ręką musi jedna osoba po drugiej z zawiązaniem oczyma, kijem przed sobą wyciągniętym trafić.

Gdy to jej się uda, otrzymuje nagrodę, w przeciwnym razie człowiek słomiany dotknięty kijem, obraca się wokoło sznurka i wyciągniętą ręką uderza.

Jżeli słomiany człowiek zostanie dotknięty lub pominięty, to odwołuje się oczy i inną osobą zajmuje miejsce.

III. Gry i zabawy sportowe.

Krikiet (Cricket).

Narodowa gra Anglików w kule drewniane, nie tylko wyzwała zęczność i siłę, rozwija muskulary, ale nadto uczy szlachetnej krewi i posłowności nad sobą, szczególnie więc powinna być zalecana młodzieży.

Wybiera się na nią murawę zupełnie równą i w pewnych odstępach ustawić bramki, złożone z czterech cienkich pałków. Tuż wbija się w ziemię, a jeden układa się na nich poziomo. Tworzą więc razem rodzaj kraty o brzożkach, między którymi nie może przelecieć piłka.

Cela gra zależy od strąkowania i obronie tych bramek.

Jeden z grających rzuca piłką, która powinna przebiec między pałkami, tam nie dopuszczając do tego, odpychając ją zapomocą szorstkiego drewnianego wkładu, mięsnego maczuga.

Tak jeden, jak i drugi mają kauczukowe rękawice i drewniane nogalniczki, które zabezpieczają im nogi. Piłki bowiem do krikietu używane są z gotowanej skóry lub z drewna obdłupniętego skórą, mają więc twardeść kamienia lub żelaza i mogłyby zranik grających.

Uczestnicy tej gry dzielą się zrazem na dwa oddziały, różniące się od siebie barwą szopek albo krawatów barwowych.

W Anglii sędziwi mełowie stano, posiadni dyplomci, znakomici uczeni grają w krikiet z niemniej szym od młodzieży zapalem i nikt nie uważa, żeby to sbbliżało ich godności, nauze i powadze.

Każda bramka ma tam swój Człoch-Cłoch i swój Człoch grani, przednich słonek, słonek i słonek utrzymując, przestrzając wyłącznie dla tej gry narodził.

Do gry tej potrzebna są następujące przedmioty: siła do rzucania, bramka (wielka) siłowa na cel i maczaga (siła), która stojąc przy bramce, tak zwany batman (siła) ma oddać piłkę.



Piłka powinna być bardzo twarda, skórą obryta, wagą 5 do 6 funtów, mającą obwód 6", cala, a ciężar 3 cala średnicy.

Maczaga robi się z drewna mocnego. Długość jej wynosi około 3 $\frac{1}{2}$ stopy. Dla wybitnych osób może być dłuższa, dla niższych zaś krótsza. Wysokość błona może być mniej więcej kółkiem za ramię. Dolny koniec maczagi jest owalny, nieokrągły, kilka cali grubo. Górny koniec jest cienki i owalny spogatem aby przy odmierzeniu nie wyślizgał się z ręki.

Bramka składa się z czterech prętów około dwóch stóp długich, z których trzy wchodzi się pionowo jeden obok drugiego w ziemię w takiej odległości, aby piłka pomiędzy nimi przejść nie mogła, czwarty zaś kładzie się na wierzach. Końce górne trzech pierwszych prętów powinny być w kształcie widelca, przesypanych prętów powinny być w poprzek lubo się utrzymać.

Dwie takie bramki ustawia się naprzeciw siebie w odległości mniej więcej 20 metrów na miejscu słonek

z ziem i twarde. Przestrzeń pomiędzy bramkami jest właściwym terenem gry.



W miejscu, gdzie bramki stoją, dają się dwie linie, jak również druga na metr przed każdą bramką. Linie te nazywamy granicami (patrz plan sytuacji).

Przed każdą bramką na proste średniego przecięcia oznaczają się w odległości 4 stóp miejsca, które batman czyli odbijacz musi wpiąć dobrać two maczaga, zanim się uderzy nadchodząca piłka.

Całe grono graczy, które się powinno składać najmniej z ośmiu osób, dzieli się na dwa równo co do siły i zręczności oddzielnie. Każdy oddział obiera sobie dowódcę. Potem rozstrzygną się losami, która strona przytępi jako pierwsza do uderzenia piłki.

Prakujący stawiają po jednej osobie przy każdej bramce z prawej strony, których zadaniem jest rzucić piłkę na ter gry.

Prócz tego przestrzeń się jednego na strażnika bramki, który za każdym razem, gdy zostanie piłka, staje na właściwej bramce. Reszta graczy rozstawia dowódcę na terenie gry, jak uwaga za najpotrzebniej-

zas, zostawiając jednak linię środkową (bojową) wolną. Drugi oddział wyznacza dwóch odbijaczy, którzy stają pomiędzy linią bramki a granicą.

Przypuśćmy, że do tej gry należy dwanaście osób i że oddział A ma pierwszeństwo przed oddziałem B. Z pierwszego oddziału A, wybiera się dwóch odbijaczy, zapatrzonych w maczugę, z których każdy staje przed inną bramką nieco po lewej stronie. Reszta z tej partji, z wyjątkiem jednego, którego zajęciem jest robić znaki na kiju, a które się potem liczą jako punkta, — nie bierze tymczasowo żadnego udziału w grze.



Odbijacz.

Większość takich punktów jednej partji nad drugą stanowi wygraną.

Z partji B. wszyscy biorą udział i zajmują swoje miejsca.

Głównem ich zadaniem jest dopaść lub zatrzymać udarczoną przez któregośkolwiek z dwóch odbijaczy piłkę.

Dwóch przemasza się do rzucańca piłki, którzy po 4-ch do 6-ciu razach, stosownie do poprzednio

zrobionej umowy, dwóm innym kolegom ten urząd odstępują.

Kiedy z nich stoi blisko odbijacza i stara się trafić piłkę w bramkę naprzeciw niego się znajdującą. Uda się któremu obsłużyć bramkę, wtedy jej obecność odstępuje swoje miejsce innemu z swej partji A. Jeżeli piłka została oddana, dwaj odbijacze biegną od jednej bramki do drugiej tak długo, dopóki ich przeciwna strona nie zmusi do powrotu na właściwe ich stanowisko dla odbijania piłki t. zn. zainim przeciwnicy piłką podrywają i maszą ją z powrotem łowczajom stojącym przy bramkach t. j. strażnikowi lub podawcom.

Za każdą przebiegnięciem od jednej do drugiej bramki t. j. zmianą miejsc czyli turą robi tak zwany sędzia (karłowaty) znak na kiju.

Podczas kiedy obaj odbijacze tam i napowrót biegną, stara się każdy z przeciwniej partji B, aby mógł jak najprędzej dostać piłkę.

Jeżeli temu, który ją dopaść, poszczęśli się zbliżyć się do bramki nim jej obrońca dojdzie na właściwe sobie miejsce, wolno mu stanczas struścić pięść, który leży naprzeciw bramki, ręką lub też rzucańcem piłki, jeżeli odbijacz już był blisko. I tu liczą punkta dla partji A, ale strażnik, który pozwoli spuścić bramkę, odstępuje od niej, a na jego miejsce przychodzi inny z jego partji i gra dalej jak poprzednio.

Raz oddziałonemu ze swego urzędu odbijaczowi nie wolno go po raz drugi przyjmować.

W ten sposób odbijacz jeden po drugim odchodzi od gry, aż w końcu z całej partji A. jedna tylko pozostaje osoba.

Teraz się kończy pierwszy bieg gry i przychodzi kolej na partję B, która tę samą co partja A. odgrywa rolę.

Ważnóm jest zadaniem partji, która dostarcza odbijaczy, aby zrobiła jak najwięcej punktów; drugiej zaś, aby się starała odbijaczy oddalić od bramek, a im prędzej uda się jej dopaść tego celu, tem wię-

się to dla niej będzie korzyścią, bo się przedwzajemnie odjęcie możność robienia punktów.

Podawaczowi, rzucającemu piłkę, wolno włożyć rękę do jedynki w chwili rzutu, musi stanąć na stopach, bramka, ramie w czasie rzutu powinno być wyprostowane.

Gdy kto piłkę pięć razy rzucił, wola będzie: „zmiana“ t. j. że piłkę podawca z drugiej strony ma na stopach. Wówczas i strażnik przechodzi do drugiej bramki. Odbijacz musi natomiast, jeżeli nie robi tury, trzymać piłkę pomiędzy branką a granicą, gdyż, gdyby kłótkami z przeciwników t. p. strażnik, miał w ręce piłkę w chwili, kiedy odbijacz nie trzyma ręką na właściwym miejscu, mógłby korzystać z okazji i rzucić dożek z bramki, a następnie odbijacz musiałby ustąpić miejsca drugiemu.

Poniżej podajemy kilka reguł, których zaniedbanie przyczynia odbijacza o utratę urzędu.

Odbijacz odchodzi od bramki:

1) jeżeli z przeciwej strony rzucono piłkę wstąpił w jego bramkę;

2) jeżeli odbita maczugą piłka zostanie przez kogós z drugiej partji złapana w powietrzu;

3) jeżeli, jak to już powyżej nadmieniliśmy, którykolwiek z przeciwej partji rzucił ręką lub łeb piłkę poprzeczny progiem bramki i to w tym czasie, kiedy odbijacz nie znajduje się na miejscu przeznaczonym do bicia, t. j. pomiędzy branką a oznakiem strony od niej oddzielonym;

4) jeżeli ręką lub nogą piłkę zatrzyma;

5) jeżeli przez nieostrożność dotknie się bramki maczugą lub z niej rzuci progiem poprzeczny;

6) jeżeli piłką porożono gamie zamiast z góry odbić.

Przeciwna partja stara się złapać odbitą piłkę i podaje ją przeciwnemu do rzucającego.

Dla ostatniego podaje się tę regułę, aby piłkę rzucił tak, ażeby się zrzucił po ziemi toczyła, jak przy

zrzuceniu w kregle, albo też, ażeby dopiero w połowie drogi spadła na ziemię.

Piłkę gra się podobnie, ustanawiają Angliki szczególną sędzię, który powinien być bezstronnym. Sędzi on przebieg gry i kładzie ław oznaczając nadcięciem ręki, który trzyma w ręce.

Odbijacz z przeciwej strony powinien wstać, ażeby każdej tury nie stracił.

Przechodzi się bramka w czasie tury, natomiast występuje z gry ten, który od bramki bierze, a potem ten, który na niej zdaje.

Odbici odbita piłka poza granicę terenu gry, zmierzając się na korzyść odbijacza, cztery tury, chodził on jednej tury nie zrobił.

Jeżeli podana piłka przecięła kółko bramki, a odbijacz jej nie odbił, to tur w tym czasie zrobionych odbijaczowi się nie liczy, ale oddziałowi, do którego on należy.

Strażnik powinien być uważnym i czujnym, aby piłkę natychmiast podchwycić.

Podchwyci kto w powietrzu piłkę lub przewodzi się w czasie biegu bramka, natomiast tury nie mają znaczenia.

Gra trwa tak długo, póki jeden z ostatnich dwóch odbijaczy nie ustąpi; — wówczas i drugi także ustąpić musi. — Później oddziały się zmieniają i ci, co przedtem obroniali, teraz bronią bramki i następuje ten sam sposób gry, jak wyżej opisano.

Który oddział najwięcej zrobił tur, ten wygrywa.

Widziemy z tego, że zadaniem atakujących jest najrychlej oddział przeciwny z gry obronnej usunąć i przekadać w robieniu tur; gdy tymczasem broniący starają się zrobić tur jak najwięcej.

Tury odbijacza liczy się jemu osobno, jako pewne odznaczenie; jednakże tylko wszystkie tury razem rozstrzygają o wygranej.

Szczególnie zwrócić powinni być podawaczowi i zadanie ich jest najtrudniejsze. Powinni oni starać się mylić odbijaczy, dlatego każdy rzut powinien być inny.

Straińnik w ręce piłkę podawaczowi, który ją następnie na tor rzuci.

Podawacz rzuci piłką od każdej bramki po pięć razy, poczem ustępuje miejsca drugiemu.

Gra ta nie należy do łatwych, bo wszelkie sposoby bronięcia i zdobywania bramek powinny być wykonywane według pewnych stałych zasad.

Kriket pojedynczy.

Jedni towarzyszywo nie jest liczne, można zamiast poprzedniej gry, grać w kriket pojedynczy.

Potrzeba tu tylko jednej bramki i jednego odbijacza.

Przypuśćmy, że do gry sąsiadu należy. Ci dojeżdżają na dwa partie jak poprzednio. Jedna zajmuje miejsce przy bramce obok swego odbijacza, a druga staje naprzeciw w odległości 60 stóp w miejscu oznaczonym równikiem lub innym znakiem.

Z ostatniej jeden rzuci a dwóch staje po bokach, alicy cpać piłkę.

Zresztą wszystkie reguły zachowuje się te same jak w poprzednim krikecie.

Krokiel.

Gra towarzyska bardzo zajmująca, ma ona w Anglii, w której może brać udział młodzież obojczy płci, wymaga przestrzeni bardzo równej i ubitej, długiej na 30 łokci, a szerokiej na 20 łokci.

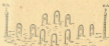
Można do niej użyć i trawnika.

Na obranym placu wbija się na dwóch jego końcach dwa kołki, (mety) na których oznaczony jest porządek baw, pomiędzy nimi zaś ustawia się 10 bramek czyli łuków z grubego drutu w pewnym od siebie oddaleniu.

Mety od bramek i bramki od siebie powinny być oddzielone o jeden łokieć lub dwa łokcie. Zależy to

od woli i wprawy grających. Im większa bowiem przestrzeń dzielą bramki od siebie, tem trudniejsza staje się gra.

Porządek rozstawienia jest następujący:



Porządek rozstawienia bramek.

Do tej gry potrzebne są jeszcze młotki drewniane 4 cale długości a 2 cale średnicy osadzone na trzonkach na trzy stopy długich, oraz kule drewniane ozdobione takimi samymi kolorami jak młotki.



Lioba grających nie może być mniejsza jak dante osoby, a większa jak ośm osób. Gdyby nie było do pary, jedna osoba może dostać dwie kule, grający bowiem wyciągają kule i dostawcy odpowiednio do ich koloru młotki, dzielą się na dwie równe partie.

Celem gry jest przeprowadzenie zapowiadanych kul od pierwszej mety przez wszystkie bramki z jednej strony aż do drugiej mety, w którą uderzą, kula powraca przez bramki z przeciwnej strony do pierwszej mety napowrót.

Skoro kula dotknie tej ostatniej, właściciel jej kończy grę i wychodzi.

Uczestnicy obu partij grają kolejno stwarzanie do kolorów oznaczonych na mecie.

Rozpoczynający grę Miedź swoją kulę przy pierwszej mecie i stawa się przez uderzenie młotkiem przeprowadzić ją przez pierzece, a jeżeli mecia i przez drugą bramkę.

Jeżeli mu się uda, ma prawo grać dalej, dopóki tylko przechodzi przez bramki.

Skoro chybił, przeciwnik jego gra po nim, tamen zła postawa do gry wtedy dopiero, kiedy wszyscy uczestnicy już grali z kolei.

Każda kula powinna przedostać bramki w porządku następującym: przez 1-a, 2-a, 3-a, 4-a, 5-a, 6-a i 7-a bramkę, uderzyć w koleki mecy drugiej, wrócić przez bramki 7-a i 6-a, przejść następnie przez bramki 5-a, 4-a, 3-a, 2-a i 1-a, a wreszcie uderzyć w koleki mecy pierwszej.



Jeżeli grający nie trafi młotkiem swej kuli tak, że się wcale nie poruszyła, może uderzyć powtórnie. Jeżeli się ona jednak poruszy — to nie.

Jeżeli kulę uderzona młotkiem trafi inną leżącą na jej drodze, gracz nie traci prawa do następnego uderzenia, może jednak zamiast prowadzić swą kulę przez drzwi bramki, skrokielować trąconą kulę.

Krokielowaniem nazywa się, jeżeli bieżący kulę przeciwnika, podnosi się swoją, stawia tuż przy

bramki i uderzając młotkiem w swoją kulę, spędza się kulę przeciwnika jak najdalej.

Dobrze grające osoby mogą także tym sposobem pomógł swoim partnerom, zostawiając ich kulę na dobre miejsce.

Przejście bramki w skutek krokielowania liczy się za ważne dla kuli krokietowanej, ale krokietować można tylko takie kule, co przeszły przynajmniej przez jedną bramkę.

Przejście bramki porządkowej liczy się zawsze kulę, która ją minęła, bez względu na to, czy kula była grana, krokietowana, lub przypadkiem trąconą przez inną. Partner jednak, który przypadkiem spowodował inną kulę przez właściwą bramkę, traci ją prawo do gry w tej kolei.

Kulę należy młotkiem uderzyć, a nie popychać.

Następstwa pochmiecia nie liczą się, a grający traci prawo do uderzenia i stawia kulę na poprzednim miejscu.

Kiedy z uczestników po chybnem uderzeniu występuje i czeka swojej kolei.

Jeżeli kula przejdzie przez właściwą bramkę, lub trafi odpowiednią mecie, tylko wskutek uderzenia o młotek lub nogę którego z grających, to uderzenie takie nie ma znaczenia i kulę trzeba cofnąć na właściwe miejsce.

Jeżeli kula wskutek silniejszego uderzenia wyłeci parę obok miejsca, przeznaczanego na grę, należy ją połowyć w tym samym kierunku na granicy kolei.

Kiedy partner, na którego kolei nadejdzie, może krokietować inną kulę, bądź dla pomocy, bądź dla zamaskowania innym.

Kule i młotki powinny być oznaczone kolorami: niebieskim, czarnym, białym, różowym, czerwonym, szarym, zielonym i pomarańczowym.

Ody wszystkie kule jednej grupy osób minęły bramki i uderzyły o mecie, gra uważa się za skończoną, ale postać składa się zwykle z trzech gier.

Chcąc dobrze grać w krolecia, trzeba się przychylić nieco w tył, ramiona trzymać swobodnie, kolana trochę zgiąć i umieścić wazy kule naprzeciw lewej nogi, rękami uderzyć w sam jej środek.

Wadzą rzeczą jest dobrotę kuli. Najlepsze są z drzewa bukarskiego, mocne, lekkie a suche.

Chronić je należy od wilgoci i trzymać w suchym miejscu.

Kroleci rozwija wdrięk, siłę i zręczność, uczy rozstrząsać i panowania nad sobą, z tego względu w grach dla młodzieży powinien pierwsze zajmować miejsce.

Reguły, których przy grze w krolecia przestrzegają należy, są następujące:

1. Grający dzielą się dowolnie lub losem na dwie przeciwne partie. Zwykle kula z worka lub skrzyni wydgnięta rozstrzyga, kto do jakiej partji należy.

2. Kule grają w następującym porządku, który się także na obu końcach kolorami oznacza:

- | | |
|---------------|------------------------|
| 1. niebieska, | 5. białowa, (brunatna) |
| 2. różowa, | 6. pomarańczowa, |
| 3. czarna, | 7. zielona, |
| 4. żółta, | 8. czerwona. |

Jedna partja ma kule z cyframi nieparzystymi 1, 3, 5 i 7, druga z cyframi parzystymi 2, 4, 6 i 8. t. zn: Osoby należące do pierwszej partji używają barw: niebieskiej, czarnej, brunatnej i zielonej, — należące do drugiej partji: różowej, żółtej, pomarańczowej i czerwonej.

Przy nieparzystej liczbie grających może jedna osoba włożyć dwie kule, co się także zaleca, jeżeli tylko dwie osoby grają.

3. Każdy z grających bierze miotek mający kolor jego kuli.

4. Kolor niebieski dowodzi pierwszą partją, a kolor różowy drugą partją.

5. Każdy gra tak długo, dopóki kula jego przez luk w przepisanym porządku przechodzi i tak, który

podług przepisu w metę drugą uderzy, także gra dalej.

6. Kto chybi, albo kto tylko gra dla stanowiska, przestaje grać dalej, a po nim następuje ten, na którego kolej przypada. — Jeżeli kula przez złe uderzenie walnie łamy kierunek, — jeżeli przejdzie przez niewłaściwy luk, lub też przez właściwy, ale z przeciwną strony, uderzenie to nie liczy się za ważne, potem grający występuje i dopiero gdy na niego kolej przyjdzie, gra dla uzyskania stanowiska.

7. Kto posiada kolor niebieski, ten zaczyna grać, kładąc kulę jedną stopą przed metę pierwszą i starając się zapędzić ją od 20 luk 3-ci, poczem grać przestaje. Po nim następuje kolor różowy. Jeżeli kolorowi niebieskiemu nie udało się przy pierwszym uderzeniu przelotem przez luk pierwszy, przechodzi natychmiast gra do koloru różowego.

8. Kto gra nie w tym porządku, jaki jest przepisany, temu liczy się wprowadzić jego uderzenie, jeżeli go nie poprzedziło nie ostrzeżenie, ale go się jako pomija, gdy na niego przyjdzie kolej do grania.

9. Kto niewłaściwą kulę uderzy, wirtem ją za to samo miejsce połubić, i zostaje raz pominiętym.

10. Jeżeli kula przechodząc przez luk, drugą trafi, może grający albo przepędzić ją przez następujący luk, albo trafić ją kulę skrokietową, ale w tym razie nie służy mu już prawo do dwóch uderzeń.

11. Jeżeli kula grana trafi w drugą kulę i potem dopiero przez luk przejdzie, wolno grającemu albo ją skrokietować, albo też grać dalej.

12. Jeżeli kula grana uderzy w spoczywającą albo skrokietowaną kulę tak, że to przez właściwy luk przejdzie, liczy się to ostatnie jako korzyść.

Ta sama reguła odnosi się także i do obu końców, jeżeli kula wskutek uderzenia w nią drugiej, uderzy.

13. Trafienie w kołek mety drugiej, jeżeli do mierzenia w niego należała kolej, znaczy tyle co przejście przez luk i sprowadzić do dalszego grania

14. Jeżeli kula dalego tylko przejdzie przez luk lub trafi w kolek mety drugiej, że się poprzednio o nogę lub o siodełko którego z grających odbiła, uderzenie to nie się znaczy.

15. Kula wlewy tylko bity się jako przesła przez luk, jeżeli pomiędzy nią a lukiem było przynajmniej miejsce wolnego się znajdującego, że tóżonk młotku w nie się zmieści.

16. Jeżeli kula, która przesła już przez luk, wskutek uderzenia o jakiś przedmiot napowróć odskoczy, uważa się jak gdyby kula przez niego przeszła.

17. Kulę, która wskutek uderzenia połoczy się poza metę pierwszą, kładzie się przy następnej grze stopę przed tą metą.

18. Kul, która jest przez przeciwny luk nie przesła, nie wolno skroketować. Kto przeciw tej regule wykrocy, powinien kulę swoją znowu na jej dawne miejsce połoczyć. Ostatnia prawa odnosi się także do wszystkich kul, które wbrew regułom zostają trafione lub porażone.

19. Jeżeli kula poza miejsce gry się połoczy, należy ją połoczyć na stopę przed wytkniętą granicą.

Reguły dotyczące kroketowania:

1. Kroketowanie wykonuje się, jak to już wyżej nadmieniliśmy w ten sposób, że kroketujący kładzie swoją kulę tuż przy obcej, stawia nogę na własnej kuli i uderza w nią młotkiem tak, iż przez to obca kula odpędzi w pożądanym kierunku, a własną utrzyma na miejscu. Jeżeli ona jednak posunie się także dalej, trzeba ją przy następnym uderzeniu napowróć pędzić. Grającemu przysługują prawa do kroketowania, jeżeli jego kula w drugą trafi, ale wolno mu także nie kroketować, tylko grać dalej.

2. Żadna kula nie powinna ani kroketować, ani też być kroketowana, jeżeli nie przesła przynajmniej przez pierwszą luk.

3. Nie wolno także kroketować kuli, która przesła przez wszystkie luki, wróciła przed metą pierwszą, jeżeli ją do ostatniego miejsca kula grająca przepędziła. Zost wolno ostatniej grać dalej.

4. Kulę można przez własny luk kroketować. Robi się to tylko z kulą ze swej partji.

5. Kulom które wskutek kroketowania przesła przez luk, bity się to przejdzie za wasze.

6. Kula grająca, nie może obcej a tej samej kuli po raz drugi kroketować, dopóki pierwsza kula grająca nie przejdzie przez luk, albo nie trafi w kolek.

7. Każda kula uważa się za trafioną i może być kroketowana, która chociażby tylko dalego przez kulę grającą stała bezczona, że ostatnia poprzednio o luk albo o kolek się odbiła.

8. Jeżeli kula grająca więcej kul uderzy, trzeba je kroketować w tym porządku, w jakim zostały uderzone, poczem grającemu wolno grać dalej tylko raz.

9. Kroketowanie jest nieważne, jeżeli kula grająca połoczy się z miejscem, na którym stać powinno i w biegu ani kulę trafić, albo przez luki przejdzie.

10. Jeżeli przy kroketowaniu kula, mająca być kroketowana, nie ujdzie dalej niż 6 cali, można uderzenie powtórzyć, jednakowoż potrzeba obie kule pozostawić na dawnym miejscu.

11. Każdy z grających może każdego czasu opędnąć swoją drogę i kroketować.

12. Jeżeli kroketowana kula trafi inną, niema stąd żadnych następstw.

13. Jeżeli kto obcą kulę przez luk przepędzi i swoją kulę także przez luk przejdzie, gra dalej.

14. Kto przeciwko regułom kroketuje, zostaje w grze raz pominięty.

Jeżeli jest reguły dotyczące tak zwanej *tyrańki* to znaczy: jeżeli kto swoją kulę przepędzi przez wszystkie luki, ten zostaje *tyrańcem* i może swą kulę po całym miejscu gry pędzić, przyciśniętą jakoby

nieprzyjemnie kule krokietować, nie co może swojej partji wyzwać wielką przysługę. Skoro jednak w kolek mamy pierwszą uderzy, natenczas występuje z gry.

Kto więc długo aż do mety pierwszej przebył, zanim w kolek trafi i wystąpi, stara się najpierw swojej partji dopomóc.

1. Jeżeli więc osoby z jego partji są jeszcze daleko za nim powinen się starać, ażeby krokietowanie dopomagał, a nieprzyjaciół powstrzymywał od postępu naprzód.

2. Tyrallier powinien tak długo tylko grać dalej, dopóki kule krokietuje.

3. Każda kula, która przez wszystkie kule przeszła i kolek obu met trafiła, przestaje grać i występuje.

4. Gra jest skończona, jeżeli wszystkie kule jednej partji przeszły przez kule i uderzyły w kolek obu met.

5. Partja składa się z trzech gier.

Najmniejszą przy zakończeniu w krótkości o korzyściach, jakie każdy myśliwy jeszcze zwiększyć o może, i tak: nie zawsze nadmierny grać tylko na kule, bo często jest korzystniej uderzyć kulę przeciwnika, bo często w grze popunięta i ją przez krokietowanie z drogi upędzić, przez co się bogot w postępie gry powstrzymuje.

Różnie zalecamy niekiedy pomoc pozostałemu w tyle przyjacielowi i to w ten sposób, że się uderza najpierw grającą kulą w jego kulę, nadejść jej potem przez krokietowanie dobre stanowisko.

Jeżeli się gra dla stanowiska, trzeba uważać na to, ażeby kula nie znajdowała się zbyt blisko kuli przeciwnika, gdyż mogłaby być łatwo krokietowana.

Jeżeli kule stałe tak blisko mety, że nieprzyjemniego kula kroketować można, wtedy jest często korzystniej odpędzić nieprzyjaciela, jeżeli w dodatku jest dobrym graczem, do mety pierwszej, przez co tenże wprowadzić wygrywa, ale staje się bezużytecznym dla swej partji.

Zalecamy tu jeszcze dwie figury, które jeszcze bardziej utrudniają grę



Fig. I.



Fig. II.

Na pierwszej bież kuli rozpoczyna się przy mecie 1-ty, przechodzi przez luk 1-y i 2-y i ma dość trudną drogę do luku 3-go przez 4-ty i 5-ty, do czego potrzeba zbyt słony uderzeń.

Jeżeli trudniejszym jest bieg na figurze drugiej, gdyż tu kule 4-ty i 9-ty tworzą z innymi kulemi prostą.

Uderzenie nie ma znaczenia i grający trafi prawo do niego:

- 1.) jeżeli uderzy obcą piłę,
- 2.) jeżeli uderzenia nie slychał,
- 3.) jeżeli kulę dwa razy uderzy,
- 4.) jeżeli nie przejdzie bramki lub nie trafi mecy i albo nie potrąci o kulę obcą,
- 5.) jeżeli krokielując, obcej kuli nie ruszy i niejdzie.

6.) jeżeli kulę wypędzi poza granicę umoczoną. Gra w krokieta i u nas zdobyła sobie już prawo obywatelstwa wśród innych gier.

W większych miastach prawie we wszystkich ogródkach spocząć można bawiących się w krokieta.

Im więcej osób bierze udział w zabawie, tem więcej staje się ta gra interesująca.

Lawn-tennis.

Gra angielskiego pochodzenia, bader modna w obecnych czasach, mało jednak jeszcze rozpowszechniona w naszym kraju.

Wymaga równej i gładkiej przestrzeni, chociaż najlepiej grać w nią na trawniku.

Licba uczestników może być dowolna, byle parzysta.

Wybrane miejsce dzieli się na dwa równe pola za pomocą słatki przytwierdzonej do kołków drewnianych.

W środku jednego pola zwanego wewnętrznem, oddziela się kwadrat dla partji napastniczej.

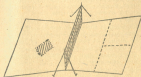
Drugie zaś pole zwane zewnętrznem, dzieli się jeszcze na dwaje dla partji bronjącej się.

Kształt pola jest mniej więcej taki, jak na rysunku zamieszczonym przedstawiono.

Grający dzielą się na dwie partje, a los dziska, która z nich ma być napastująca i kto ma pierwszy wycofać.

Na polu wewnętrznem staje dwóch i tyleż na polu zewnętrznem, inni czekają kolej.

Po każdej stronie czynnym jest zawsze jeden gracz, stoczący piłkę czyli „serwis”; — jego przeciwnik zowie się „Catcher” (koczur) zwany także „Sinker-osi”.



Cztery wygrane punkty stanowią jedną grę — sześć gier czynią set czyli partje.

Pierwszy z grających staje na miejscu oznaczonem kwadratem i lewą ręką podrzuca w górę piłkę. Skoro piłka spada, podbija ją rakieta w ten sposób, aby przeleciała ponad siatkę na drugie pole.

Jeżeli ma się dwa razy nie uda, traci swoje miejsce, — jeżeli zaś przetraci piłkę na drugą stronę siatki, zaznacza jeden punkt.

Dwaj gracze, stojący na polu zewnętrznem na miejscach oznaczonych na końcu pola, stają się nie dale piłce upadł, lecz usiłują przetruci ją na drugą stronę za pomocą rakiетки, bądź w locie, bądź za pośrednictwem odbicia się od siatki.

Jeżeli chybił, przeciwna strona zapisuje sobie jeden punkt.

Gra jest skończona, jeżeli partja napastująca zaznaczy sobie piętnaście punktów, — wtedy zaś na dółtem podbija i odrzuca ją.

Rakiетkę należy trzymać nieco ukośnie, aby zasnąć trafić w piłkę.

Jeżeli piłka została odrzuconą dopiero za drugim odbiciem się od ziemi, partja przetrwana także oznacza sobie jeden punkt.

Polecamy bardzo tę grę młodzieży, wyrabia bożem zwinność i zręczność ruchów, uczy zwinnej krawi i bystrości, a ogólnie rozrywki nader korzystny wpływ wywiera na zdrowie i rozwój ciała.

Ona to nie wymaga sił fizycznych i dlatego uprzywilejowała ją sobie niedawnyżko panie.

Do gry tej należy wyszukać miejsce równe, 24 metrów długie, a 11 metrów szerokie, dokładnie linią odmierzone, najlepiej zastąpionem wapnem.

Siatka oddzielająca pola nie powinna dosięgać wysokości jednego metra.

Kiedy z uczestników zabawy powinniśmy posiadać pewną ilość małych piéczek, każda mniej więcej po 50 gramów waga i być zastąpionym w roli.



Jeżeli liczba grających jest nieparzystą, co i to się zdarzyć może, n. p. trzech, to dwóch słabszych idzie na jednego wprawniejszego w grze.

Błędy które partner popełni, liczą się jako „dobry” przeciwnikowi.

Gdy partner spudłuje t. zn. błąd robi, natomiast liczy się drugiemu jako 15, spudłuje 2 razy liczy się jako 30, 3 razy jako 45, a 4 razy jako 50; — a kto dobil do 50-ciu zrobił jedną wygraną.

Partja składa się z sześciu części czyli wygranych, a kto je pierwszy zrobił, ten partję wygrał.

Partner spudłuje w następujących wypadkach:

1. jeżeli pierwszy raz podbijając piłkę, dwa razy chybił celu,
2. jeżeli partner drugi raz podbił piłkę, zanim ona o ziemię się odbiła,
3. jeżeli partner chybił, gdy piłka jest już w biegu,
4. jeżeli partner tak nieuczynnie piłkę podbił, że wyleciała poza obręb miejsca gry,
5. jeżeli piłka wpadnie w siatkę,
6. jeżeli partner podbija piłkę, gdy już drugi raz o ziemię się odbiła.

Ponieważ każdy błąd, każde spudłowanie liczy się jako „dobry” przeciwnikowi, dlatego trzeba się starać, żeby ma grę utrudnić.

Przez dłuższe ćwiczenie można dojść do takiej wprawy, że piłka raz w bieg się dostawany, nie wypadnie z niego przez kilkanaście minut, a nawet i dłużej.

Piłka nożna.

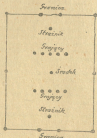
W grze w piłkę, odbijaną nogami, zachowuje się pewien porządek w zastawieniu osób.

Tycząca półtora metra wysoko oznacza się środek miejsca gry. Od tyczki tej odmierza się 75 kroków w jedną i 75 kroków w drugą stronę.

Miejsca odmierzone oznacza się długimi kreskami, które tworzą dwie przeciwległe granice, 150 kroków od siebie odległe.

Grzesznicy gry rozdzielają się na dwa oddziały i ustawiają się w dwóch szeregiach, pomiędzy środ-

ktem a własną granicą. — Każdy oddział stara się przepędzić piłkę poza granicę przeciwno. Jeżeli ma się to uko, natenczas wygrywa partję.



Pomysłowi grającymi a granicą, uważa się po każdej stronie *stronika przeciwno*. Obowiązkiem jego jest się dopędzić, abyby piłka poszła poza granicę, powziem ją pochwytać, abyby przypadkiem poza grąjących przebiegła i rzucić ją w stronę przeciwników, ile możności jak najdalej.

Nikomu piłka w ręce chwytac, ani rękami rzucić ją nie wolno, — piłka ma być odbijana nogami.

Przywilej chwytania piłki w ręce i odrzucania ją rękami mają tylko obydwaj strażnicy.

Jeżeli piłka wypadnie poza granicę boczną, natenczas pierwszy z bieżego uczestnik wrzaca ją i powrótem w miejsce zabawy.

Gra ta jest powszechnie znaną w Anglii, gdzie ją kulturyją jako rodzaj sportu.

Foot-ball. (Piłka nożna).

Chcąc uchodzić za dobrego gracza w piłkę nożną, trzeba posiadać rodzłą kombinację zwinności i przyłegności umysłu, smiałosci z zinną łacią i tak zwaną dobrą kondycją i odpowiednim terinjem.

W Anglii sezon futbolu (futbol) trwa od października do marca i z wyjątkiem okresu śniegów i mrozów, w których gra ta staje się niebezpieczną, zmiana pogody nie okazuje wielkiego wpływu na jej trwanie.

Metody gry w futbol zmieniły się dawniej czepl. Od czasu jednak utworzenia się w Anglii dwóch towarzystw Football-Association i Rugby, w celu uproszczenia i ujednostajnienia różnych obowiązujących przedtem przepisów, gra nabrła wkrótca dosć rapidnie kształt kierunki, znanie, pod nazwą przepisów zwanych Rugby i przepisów Towarzystwa Futbolistów.

1. Gra.

Gra według przepisów towarzystwa futbolistów ma na celu przedewszystkiem zachęcanie do tak zwanego *dróbkowego* czyli do sztuki wladania piłką nożną bez żadnej pomocy ręki, przy całej postępcie łokców.

Przawila te są następujące:

1. Największa długość pola gry wynosi 600 stóp ang., a najmniejsza 300 stóp; — największa szerokość 300 stóp, a najmniejsza 120 stóp. Kierunki długości i szerokości powinny być oznaczone flagami wlinjach prostych. Słupy tak zwane *kozły* powinny być ustawione pionowo w odległości 24 stóp jeden od drugiego. Kołczyt je wliniej drzewek poprzeczny na wysokości 8 stóp od ziemi. Średnica okrągłości piłki wynosi nie mniej jak 27 a nie więcej jak 28 cali.

2. Nie wyciągnie rąk, otrzymuje prawo do wybrania naczelnika rękaw lub ława. Gra zaczyna się od uderzenia nogą w piłkę, leżącą na ziemi od pola środkowego w kierunku przeciwniejszej linii granicznej. Uderzenie takie nazywa się *place-kick*. Druga strona nie ma prawa podchodzić bliżej do piłki, jak na 30 stóp, dopóki nie uderzona w piłkę nogą i żaden gracz tej lub owej partii, nie może przejść na środek pola w kierunku granicy swoich przeciwników, dopóki piłka nie otrzyma uderzenia.

3. Partie zamierzają się rozstrzygnąć dopiero po upływie połowy czasu gry. Gdy granica (kon) wygrana, strona która przegrała, powinna wykonać uderzenie. Nie po upływie połowy czasu, piłka popędzać będzie partje przeciwna tej co to zrobiła przedtem, stosując się zawsze do prawda pod 2).

4. Kop uważa się za wygrany, gdy piłka przeszła pomiędzy słupami granicznymi pomiędzy dwiema poprzecznymi i gdy przyleciał nie z napadających nie rzucił, nie uderzył i nie miał piłki. Jeżeli piłka dotarła do granicy, albo słupów granicznych, albo dwiema poprzecznymi i oddały się wewnątrz pola, to uważa się je za będącą w grze.

5. Gdy piłka znajduje się za linią graniczną, to gracz strony przeciwniej tej, która ją popchnęła, może ją z tego punktu linii granicznej, w którym przekroczyła pola. Rzucający, zwróciwszy się twarzą do pola gry, podnosi piłkę, powstrzymuje głowę i rzuca ją obiema rękami w jakikolwiek kierunku. Potem uważa się piłkę za będącą w grze. — Gracz który ją rzucił, nie będzie nią grał i. j. uderzał nogą dłużej, dopóki koń z innych graczy uderzał w nią nie zacznie.

6. Gdy gracz goni piłkę lub wyrzuca ją po zmierzaniu się za linią, to ten z tej samej strony, który w danej chwili stoi najbliżej linii granicznej przeciwników, nie powinien przystąpić udziału w grze, nie może dotykać się piłki lub w jakikolwiek sposób przeszkadzać drugiemu graczowi jeżeli to samo, dopóki piłka nie będzie grana, jeżeli tylko w danej chwili przynajmniej trzech z przeciwników nie znajduje

się bliżej swojej własnej linii granicznej. Ale taki gracz nie przystępuje brać udziału w grze, gdy piłka wyjdzie z kątów lub z linii granicznej, lub gdy ją po raz ostatni podrzuci którykolwiek z przeciwników.

7. Jeżeli kto ze strony przeciwniej wypchnął piłkę za linię graniczną, to podążać ją na pół wstanie ten z graczy, poza którą granicą piłka przeszła i bliżej znajduje się nie dalej jak o 15 stóp od najbliższego do piłki słupa granicznego. Jeżeli jednak piłka została wypędzona przez kopającego z tej strony, to czyni linię graniczną wyzuta, to piłka wraca do gry przez „place-kick”. Jaki daje gracz strony przeciwniej z miejsca ku linii, odległej o 3 stopy od najbliższego słupa kątownego. W jednym i drugim wypadku żaden z graczy nie ma prawa zbliżyć się do piłki bliżej, jak na 10 stóp, o ile niekt nie gra.

8. Gracz nie ma prawa nieść piłki w ręku, uderzać po niej lub działać nią pod jakimkolwiek pozorem, z wyjątkiem obrońcy granicy, któremu wolno używać ręk do obrony swojej granicy, dla uderzenia po piłce lub zmuszenia jej, ale nie wolno nosić piłki.

Obrońca może być zastąpionym w trakcie gry, ale może bronić granicy może tylko jeden z graczy, nie więcej. Przyletny z drugi gracz nie powinien przystępować do wykonywania obowiązków obrońcy w ciągu tego czasu, w którym obrońca czynny schodzi ze swego stanowiska.

9. Wzrost, jeżeli granica nie będzie przecięta jakimkolwiek uderzeniem piłki z ziemi, to i obrońca grzeć nie powinien, lecz gracz inny.

10. Graczowi nie wolno używać rąk dla zatrzymania lub odparcia przeciwnika, lub zastawiania go od tyłu. Gracz, zwichory plecami do linii swoich przeciwników, nie może opierać swojej obrony na tem prawie, gdy wlegnie napaści od tyłu, jeżeli tylko adaniem upadów lub potknięć, przez teń pozycję z rozmysłu przeszkadzał swemu przeciwnikom.

11. Gracz nie powinien nosić żadnych gwizdów, oprócz tych, jakie są wbito głęboko w skórę, płytki żelazne lub galperki, z których ma podszewy lub

napiętki butów. Grać, kiedyby nadszły tego rodzaju, coście z gry wyłączone.

12. W razie nadużycia przepisów 5, 6, 8, 9 lub 10, uderzenie z siłki będzie sędziane na korzyść strony przeciwej, zaczynając od tego punktu, gdzie nastąpiło nadużycie.

13. W razie skargi na siłkę nadużycie przepisów, piłka pozostaje w grze aż do ogłoszenia wyroku.

14. Każdy z kompetentnych klubów będzie miał prawo wyznaczyć sędziów dla rozprawiania wszelkich kwestji spornych. Za wspólną zgodą może być wybrany podrodzik czyli superarbiter do rozstrzygnięcia sprawy, w razie niezgody sędziów.

15. Podrodzik ma prawo wstrzymać zabawę w razie wniechania się sędziów do gry.

II. Gra.

Gra według przepisów zawartych Regbl była rozpowszechniona w szkołach niżej i klubach w okolicach Londynu. Przepisy te są liczącym i wypracowane o wiele starszynie od prawideł podanych wyżej, a dla gruntownego ich poznania potrzeba dużo czasu.

Główna ich myśl polega na kontakcie rękoma nogi i dlatego sila ciosu jest zmniejszona do minimum, podczas, gdy zbyt częste uderzenia przyprowadzają do powstania niebezpieczeństwa, prawie nie istniejącego w L. grze.

Pomimo to ta S. gra jest w Anglii nadzwyczaj rozpowszechniona, w szczególności między młodzieżą i nie wymaga znaczących uderzeń w piłkę. Gra ta jest bardziej zajmująca i pożyteczniejsza.

Do gry wybiera się oboczna, wyważona siłka do 47 cali długości a 32 szerokości. Płec ten ustawia się skrajami i chorągiewkami. Podróż granic poprzecznych ustawia się „kon“, dwa łęczki z przeciwną.

W odległości 75 stóp od obu końców ustawia się dwie flagi, oznaczające linje A.A i A'A', od których dla obrony kosa, partja może odbijać piłkę.

Chorągiewki C, C oznaczają linję łączącą środek granic podłużnych. Pośrodku tej linji jest miejsce dla piłki, mającej kształt jaja, 8 do 9 cali średnicy.

Zetaniem gry jest przerwać piłkę przez kon przeciwników i wygrać możliwie największą punktów w przeciągu z gry określonego czasu.

Grają dwie partje po 15 osób, a każda partja gra przy swoim konie tylko połowę przeciwnego czasu, bo następnie zmieniają się na miejsce.

Piłki czyli kony wybiera się losami, a gracie rozstawia się w następującym porządku: na froncie, w charakterze łopoczków swoją najprzniej doświadczeni gracze. Śledzą oni ruchy piłki, tworząc przeciwnikom możność przerzucenia piłki lub przedostania się do nich na ich własny kon.

Za łopoczkami o siłce 5 do 8 kroków, staje dwóch lepszych graczy, którzy bacznie śledzą, a żeby piłka nie przeloczkowała przez łopoczki. Jeżeli to nastąpi, to postawi ją śladem i biec albo do kosa przeciwnika dla zrobienia „czarna“, albo wręcznym uderzeniem przerwać ją przez kon nieprzyjaciół.

Dalej stoi 3-cia straż, a w końcu 6 jak 7 sąsił naparowi gracie najbardziej doświadczonym.

Poradzą, w grze przyprzną udział nieczynnie, tylko w charakterze sędziów tak zwani pośrednicy.

Piłkę podająca się wyłącznie nogami i stawem naprzód L. i do kosa wrogów.

Kaucal siłkami lub oddawać piłkę z rąk do rąk, można tylko w tył, L. i do własnego kosa.

Piłkę uderza się 6 sposobami: „tak“, „suchem“, „swobodnym“, „spadającym“ i „kaszającym“. Najłatwiejszy jest such ostatni, a najtrudniejszy spadający.

Gra odbywa się jak następuje: strona napadająca przemasz piłkę w środek pola na ziemię i tu wręcznym ruchem, jeden z jej członków posyła piłkę do doświadczenia nieprzyjacielskiego.

Może być taki wypadek, że gdy piłka spadnie na ziemię, jeden z broniących przerzuci ją napowrót lub pobiegnie z nią w stronę partji napadającej.

Wtedy role zmieniają się i obrońcy stają się napastnikami.

W ten sposób piłka przelatuje z jednej strony na drugą, dzięki temu co ją złapie nie zostanie zatrzymany przez wrogów, zanim zdąży uderzyć piłkę nogą.

Przytem wolno chwycić trzymającego piłkę za rękę, za stan, wtedy go zatrzymać.

Gdy posiadacz piłki nie jest w stanie wyrwać się z rąk wroga, kładzie piłkę na ziemi wołając: „na ziemię!”



Wtedy zbiegają się do niego łopoczący obu partji i zaczyna się walka. Każda partja stara się przy pomocy nog macić piłkę przez szeregi przeciwników w kierunku „konia wrogów.”

Albo oto piłka „wyskoczyła”, ktoś zawładnął nią i starając się uniknąć wrogów, przebiega nareszcie

linję konna przecherików i kładzie piłkę na ziemi wołając: „star na ziemię!” Daje mu to jeden punkt w zryku.

Następnie piłkę oddadł się z powrotem na pole gry, napadający stają szeregiem tworzą do konna wrogów, a obrońcy poza rzędy linję konna. Jeden z napadających uderza silnie piłkę nogą.

Jedeli się uda i „kon” zostanie wygrany, wtedy gra rozpoczyna się na nowo, — jedeli piłkę podrywają obrońcy w locie, to „kon” nie jest wygrany, chociażby piłka przeleciała przez ogrodę. Jedeli zaś piłka nie przeleci, to wkrótce dostanie się do rąk nieprzyjaciół i c, jedeli widzą, że nie można jej przelecieć przez kón nieprzyjaciół, robją „czu na miejscu”, na swoim konie i dlatego wyszukują prawa dania piłki pchnięcia spodajnego od linii „P” przez głowy nieprzyjaciół. Tam ją chwytają, rękę przeczesują i d.

Za następną do tej gry stady wielka piłka, objętość głowy łuskiej a szeroki i wąski, jak arbuz lub mała dynia.

Basket-ball.

(Piłka koszykowa)

Tuższą pierwotnych reguł piłki koszykowej był James Naismith. Grę tę rozpowszechniono wkrótce w Ameryce północnej, a dziś grę tę rozpowszechniła się także i w Europie, a w szczególności w Anglii, Belgji, Holandji i Niemczech. Grę ta przy żywej grze daje nie o wiele mniej ruchu, co piłka nożna i jest przytem mniej bezużyteczna.

Miejsca gry powinno być równe i wolne od wszelkich przeszkód i podzielone na trzy części dwoma równoległymi linjami wysokość oznaczonymi.

W środku granicy poprzecznej placu ustawia się kónu przypuszczony do skoku tak wysoko, by odległość górnej krawędzi konna od ziemi wynosiła 3 metry.

Do gry używa się piłki wewnątrz parnej, obwodu 76 do 80 cm. i ciężaru 500 do 500 gramów.

Grajcy dzielą się na dwie partie, które postrzeżone liczyć najmniej po 5, a najwyżej po 12 współzawodników. — Każda partja stara się o to, by mieć piłkę jak najdłuższemu czasu nieprzyjacielskiego, a nie dopuścić jej do czasu własnego.

Partja wygrywa, gdy zdoła wrzucić piłkę do kosza nieprzyjacielskiego. Wrzucić piłkę do kosza jest zadaniem napastników.

Obowiązkiem obrony jest przeciwdziałać napastnikom w zdobyciu kosza, przestrzegając przytem przepisanych reguł, a zatem bez potrącania współzawodniczego podchwycić piłkę z powietrza lub ziemi, a podchwyconą oddać ku swojej pomocy, aby ta mogła znowu odrzucić ją do swych napastników.

Obrona powinna się zatem ustawić w ten sposób, aby w każdej chwili mogła skupić wszystkie swe siły przy koszu, a zarazem nie dopuścić, by piłka dostała się do kosza nieprzyjacielskiego.

Chcąc więc dostać piłkę w swą ręce, musi nieznacznie obrócić podbiec lub w odpowiedniej chwili podskoczyć w górę, by piłkę, której napastnik już miał podchwycić, odbić z powietrza.

Gry rozpoczyna prowadzący prostopadłym rzutem w środek koła o ziemię, wnosząc piłkę dwiema rękami nad głowę. Przedtem wyznacza się dwóch współzawodników, którzy mają stać dwa kroki od rzucającego i starać się podchwycić piłkę lub ją odbić w każdym kierunku jedną lub też obiema rękami.

Kosz jest zdobyty, jeżeli całkiem racjonalna piłka wpadnie do niego. Bardzo rzadko gry tej nie opisujemy, bo by opis ten zajęł zakreślone ramiona książki z uszczerbkiem innych gier.

Hokej.

Hokej jest grą angielską, wprowadzoną tam w początkach zeszłego stulecia i jest kombinacją piłki nożnej z kricketem. Piłkę nożną zastępuje tutaj piłka kricketowa, a maczugą kricketową szajka H.

Granice placu gry powinny być dokładnie oznaczone. Dłuższe granice stanowią boki, krótsze nazywają się bramkowymi czyli podziurkami, na środku których ustawią się bramki z dwóch prostopadło wspanych lat długości 2 metrowe, w odstępie 3-60 metr., skierowanych w góry latą poprzeczną.

Przed każdą bramką stawia się półkole o promieniu 13,65 m. aplaszczona w kierunku pola gry, — a poza bramkami ustawią się siatki, w której zastymuje się piłka po zdobyciu bramki.

Poprzeczna linja środkowa dzieli plac gry na dwie równe części. — W odległości 22,90 m. od każdej bramki namaluje się linje równoległe do granic bramkowych.

Podbijanie piłki odbywa się kijem hokejowym. Grający dzielą się na dwie partie, z których każda liczy 11 osób.

Los rozstrzyga, która partja obejmie jaką bramkę. Gra trwa dwa razy po 35 minut z przerwą 10 minut.

Wygrywa ta partja, która w tym czasie zdobyła więcej bramek.

Gry prowadzi się w sposób następujący: Piłkę kładzie się na środku placu, a po obu stronach na linję środkową stawia gracze przeciwnych partji, trzymając obręcz kije.

W odległości 5 do 10 metrów za nimi stoi 3-ch z szczyty, za nimi stoi 3-ch pomocników, a w koszu bramkarski.

Piłkę odbija się wstecz ku swoim współzawodnikom, którzy podając ją sobie po linjach zgromadzonych posuwają się naprzód.

Partja przeciwna stara się piłkę odebrać i przejąć z obrony w atak. Jeżeli uda się im przejąć na linję boczną, to napotykuje jeszcze na opór pomocników i bramkarza, którzy starają się odbić piłkę jak najdalej.

Walka trwa tak długo, aż środkowemu napastnikowi uda się zdobyć bramkę, stojąc w obrębie koła bramkowego.

Drążką uważa się za zdobytą, jeżeli pika przejdzie pomiędzy jej bocznymi słupkami i pod listwą poprzeczną.

Ślizgawka.

Głęboko dotawcała powierzchnia do ślizgawki się zachęca, wciąga ją i sił swych doświadcza młodzież na malej strudze rybniku, na rowie jakim.

I dla dorosłych jest to zabawa. Szczególniej podwieszoną karką wjeżdżaj dźwala papad ślizgającemu się, stąd powstały udoskonaleniem półkolumny do łydki: to kółeczka, to słowo. Przywiązano je do obuwia, wnet zaczęły geniec słownego zachowywać się obeszniejszej niewiedzącej przesłoni, lod, krawy, jakie chce zwroty tryel, bystrością ptaka zjaw się przyszywać, kon go nie dotknięcie, ledwo zdążył dotrzeć go ław oko, Największą odległość wnet zmierzony, o mi kilka ciepły chleb o przywarze, znak umiowy podchwyty.

Leż ślizgawki odzwiercy, w jakkolwiek tym łacie posępy sięgają kryształ, straż się, był przesłoni się zpołowi po drodze, nim ja ujrzy two oko, już się twój impet uniesie, już byłbyś pod lodem i podobny twego powrotu czułoby kochająca się osoba, przyjeżdżał, rodzice twoi.

Ślizganie się na łyżwach.

Chociaż nim nie następuje tyle rozmaitej w zabawach na wolnym powietrzu, co inne pory roku, młodzież jednak z radością wygląda jej przybycia.

Ledwie śnieg poprzysy ziemi i trochę przemaranie już dzieci próbują hydrowania na drzewkach, które pod poduszki podkładają i ślizgają się na nich lub nawet bar nich, to stojące, to przykucnięte. Rozmaitym figuram, jakie stają się naśladować, nadeje odpowiednie narawka. Ślizgają się więc jak

szawo, strzelec, Krawiec i t. d. na jednej nodze półwłócząc drugą, albo na obydwu nogach.

Najulebniejszą dla nich zabawą jest ślizganie się na łyżwach.

I tu, podobnie jak przy używaniu kapełi, zachować należy wysoką ostrożność. Należy nie powlizać się zapuszczając na lód zwłaszcza tam, gdzie woda jest głęboka, nie przekonawaj się wpiersi, czy lód jest pewny i mocny, bo w razie załamania się lodu na takim miejscu i niezamocno pływania nikt nie pomoże.

Pierwszym warunkiem przy ślizganiu się na łyżwach jest, ażeby łyżwy były dobre i mocno siedziały na nogach.

Jak we wszystkim, tak też i tu niejednemu początek wydaje się trudny, ale dobra chęć i wola przełamają wszelkie trudności.

Wielu uczy się w ten sposób, że trzymając się rękoma za krześliko ustawione na sankach, posuwają je naprzód.

Korzystniej jednak dla uczącego się jest, jeżeli go jeden lub dwóch towarzyszy ujęwszy za ręce będzie prowadził.

Z początku powinien on się posuwać małym krokiem, a posuwając to powinno się odbywać w ten sposób, ażeby odopchnąwszy się jedną nogą, ślizgał się na drugiej nodze, przyciem się na nią podchyła niemi ciałem. Nogi należy posuwać, a nie chłodzić nimi po lodzie.

Posuwający lewą nogą naprzód, prawą się przyciem do pierwszej w kącie prostym, nieco od lodu w powietrzu trzymając, potem stawia się prawą, a lewą się odchyła i znów przydga do prawej. Im dłuższą przestrzeń na jednej nodze się posuwawa, tem lepiej.

Już teraz w początkach trzeba się starać trzymać korpus prosto, a nie podchyła. Kolan nie należy trzymać używano, jak tyczki, ale nieco zgięto, elastycznie, a rękami nie wymachiwać, ale je trzymać spokojnie.

Nabrawszy nieco wprawy, zwiększa się potem stopniowo krok, a gdy w bieganu w prostym kierunku nabiera się pewnej biegłości przechodzi do innych ćwiczeń, jak bieżenie się tyłem, wyprzedzanie różnych kółek, osób, barier i t. d.

Chcąc skręcić na lewo, należy prawą nogę wysunąć nieco naprzód, rączki kierując w lewą stronę, zwracając w tę samą stronę całą figurę. Skracając na prawo należy wysunąć nogę lewą i dalej postępować jak wyżej powiedziano.

Najszybciej można skręcić w tę lub ową stronę przez przesunięcie nogi n. p.: prawej przed lewą jeżeli na lewo i lewej przed prawą jeżeli skręcamy na prawo. Przekładając nogę bezustannie, zataczać będziemy koło.

Podczas biegania się nie należy być zbyt ciepło ubranym, bo ruch tak silny rozgrzeje szybko ciało. Należy za to po odpięciu tyłosa, wisien kładąc używać na siebie ciepłe okrycie, nie stać w miejscu i wogóle na miejscu długo nie bawić.

Wiele młodzieży przypłaciło zaniedbanie tej ostrożności długą chorobą przez zaciężenie się, a nawet i życiem.

Zbyt czułe byłoby rozwoдить się tu, jak bardzo umiarkowane oddawanie się tej zabawie jest korzystne dla zdrowia i dlatego zalecamy ją nie tylko chłopcom, ale i panienkom.

Bieganie na tyłach jest rzyską bardzo zdrową i miłą, ale rozsądnie trzeba jej używać.

Przytaczamy kilka uwag dla bezpieczeństwa bieżących się.

Gdy się kto zmęczy bieganiami, nie powinien ślać i odpoczywać, lecz tylko zwolnić biegu. Nie wstawać czynić d, który każdemu przed zejściem z lodu rozpędzają się, ślizgi na ostatku jeszcze ułożyć należy.

Prawo ani wódek na lodzie pić nie należy. Oddychać należy przez nos, a usta mieć zamkniętą. Wykutek nieprzewidzanego oddychania powodują zaciężenie krtani, płac, kaszel i inne nieodmagania.

W czasie bieganu nie należy rozmawiać, gdyż tak samo łatwo mogłaby się zaciężyć, jak gdyby się oddychało ustami.

Schodząc z lodu, ubrać się należy w ciepłe paño i tak najszybciej do domu.

Żyłka jesto przyrząd przyczepiony do obuwia, służący do szybkiego posuwania się ciału ślizganiem po lodzie. Działanie żyłwa polegać ma na tem, że pod ich naciskiem lod sięga przeciwnemu stopniowi, co ułatwia posuwanie się po nim.

Narody skandynawskie używały od najdawniejszych czasów żyłwy z kości zwierzęcych.

W Europie środkowej zamysłowanie do ślizgania się po lodzie rozwinęło się dopiero w połowie XIX wieku. Pierwotnie używane były żyłwy słolowe, osadzone na podszewce drzewianej, rozemieniami przywiązane do obuwia. — W konstrukcjach nowszych, żyłwy przytwierdza się do obuwia krubami, nie uciążając bynajmniej nogi.

Żyłwy holenderskie, o długości 30 cm. i o płaskim brzegu dotyknym 3 mm. szerokim, umocnionąją znaczną szybkość w kierunku prostopadłym. Jeżeli idzie o opływanie na tyłach szorstkich butów, żyłwy mają odpowiednie zastrzyżenie. — W Skandynawji i Kanadzie dla osiągnięcia znaczniejszej szybkości, jeźdźcy używają kaga, przytwierdzonego na płoach, który nastawiają na działanie wiatru. Przy tej pomocy szybkość dochodzi do 70 metrów w ciągu 10 sekund.

W niektórych miastach urządono tak powierzchnie lodowe, nawet w lecie. W tym celu woda odjęta się za pośrednictwem dmychych rozwarów szlirych czyli mieszanin orzeblających, rozprowadzonych po rusach.

Holendrowanie.

Prawdziwą przyjemnością jest tak zwane holendrowanie. Jesto zataczanie kół na zewnątrz.

Wykonuje się je na zewnętrznej stronie szyny tyłkowej, przyciśnięcie ciało pochyla się w tę stronę,

w którą kóło się zstacza. Noga powinna być w tyle mocno osadzona.

Druga noga podaje kierunek i utrzymuje równowagę. Można się nią odciążać, podnieść ją w górę i pomodu do pierścioły przysunąć. Tam, gdzie się kończy pierścień kóło, tam powinno się drugą nogę rozpocząć nowe kóło. Tak samo można holendrować w tył.

Kto się nauczył holendrować, temu nie sprawi trudności wykonywanie rozmaitych figur jak: ósemki lub trójki.

Ósemka składa się z dwóch kółek. Wykonuje się ją holendrując raz w prawo, drugi raz w lewo, tylko na zewnątrz.

Trójka składa się z dwóch łuków. Wykonuje się ją na jednej nodze. Zabolendrowawszy na zewnątrz, zabrzęść należy w miejscu, gdzie owe dwa łuki trójki się łączą i drugi łuk zstacza się tyłem na zewnątrz.

Przy pewnem ćwiczeniu można wypływać wszelkie głoski alfabety i wykonywać inne figury.

Zabawy na lodzie.

Ze i większe towarzystwo na lodzie zabawić się mogą, widoczny to wstędnik, gdziekolwiek urządzono większe miejsca do biegania na łyżwach. Można biegać parami, jednego i w większych grupach, bawić się w sędzi i t. p.

Nieraz można wykonywać i tańce, o szcze-gólniej nadaje się do tego kontrodans.

Również można urządzać wyścigi do mety, biegi z przeszkodami, jak przeskakiwanie przez lupy śniegu i t. p.

Ślizganie na kółkach (Wrotki)

Do ślizgania się na powierzchni asfaltowej lub cementowej w lecie w umiarkowanych ten cel urządzo-nych ulicach zwanych Skating rings wprowadzono łyżwy na kółkach tak zwane wrotki.

Wrotki użyte zostały najpierw w r. 1823 w ba-letce p. t. „Szwajcarska mleczarka” w Bordeaux przez balonistę Robillon, następnie w r. 1849 przez Mayerbaera w operze „Prorok”.

Dopiero w roku 1863 James Plimpton w Ame-ryce udoskonalił je i sport wrotkowy się rozszerzał dość szybko tak, że w roku 1870 w Paryżu w soli takiej ślizgało się 600 do 800 osób.

U nas próbowano także wrotki zaklimatyzować, jednakowoż z małym skutkiem, chociaż niekiedy na ulicach można czasem zauważyć młodzież ślizgającą się na wrotkach w miejscach gdzie placu lub ulicy wyłożone są cementem lub asfaltem.

Narty (Ski).

Do posuwania się po śniegu lub do utrzymania się na powierzchni śniegu, używają w Skandynawji łyżwy zwanych nartami (ski). Zasada ich jest zwieszanie powierzchni stapania, a tem samem zmniejszenie ciśnienia na jednostkę powierzchni. Już użycie deszczarki lub płacianki wiklinowej o długości 30 do 50 cm., a szerokości około 20 cm. przymocowanej do nogi, może spełnić to zadanie.

Narty właściwe są 2 do 3 metrów długości, a 12 do 20 cm. szerokie, z przodu ku górze wygięte, z wysiężnikiem przedosiatem, stanowiącym oparcie dla stopy, która jest zamocowana przywiązana przy nasadzie pętlicy.

Przy wyścigach na nartach niedrobnym sprzętem są kijki, które ułatwiają ślizganie się po poło-żeniu, wychodzenie pod górę lub zjazd a wyjątkowo także do ratowania się w razie upadku. Długość kijki powinna sięgać po pięć ciałowiska.

Na drodze pochylonej, śniegiem przymocowanym pokrytej, szybkość na takich łyżwach wyrównuje szybkość podjazdu kolei żelaznej. Przeszkody napotymane po drodze, może jeździec przeskakiwać na znaczną odległość, a kijki, który trzyma w ręce służy mu jako ster i podpora.

Weloceped.

Jazda na welocepedzie tak się teraz rozpowszechniła, że wszędzie już bierają kluby cyklistów, znacząc umiarkowanie do tego sportu.

Wymaga on wiele siły i zwinności i nie jest zbyt łatwy do nabycia.

Nie się w nim wydoskonali, male z największą szybkością znaczą poruszać przestraszeni, gdyż tylko droga była równa i szta.

Pod nową welocepedu rozumieć należy ogólnie lekkie wózki, poruszony przy pomocy nog.

Zależnie od tego, czy weloceped ma dwa lub trzy koła, nadszery mu nazwy bicykła i trycykła.

W ostatnich czasach jednak najbardziej rozpowszechnił się bicykl czyli z angielska nazywany u nas rower, po polsku kołowóz.

Bicykl bezwzględnie składa się z dużego koła przedniego i tylnego małego, wyszedł zupełnie z użycia. Teoria kołowozu jest bardzo prosta: utrzymuje się na nim równowagę przy pomocy tak zwanej siły odśrodkowej.

Jedzieli jeździec pochylał się zaczyna w prawo naprężyć, to zbacza przez odpowiednie poruszenie kierownicy w prawo i okręca mniej lub bardziej wygięty łuk, wypukłości zawieszony ku lewej ręce. Wskutek jednak ruchu po krzywej wytwarza się wzrastająca siła odśrodkowa, która przywraca naruszoną równowagę.

Dokładny rower, dzięki lekkości i dokładności swej budowy i zmniejszeniu tarcia w osiach przez zastosowanie kulek i wprowadzeniu pneumatycznych, to jest napęcznionych specjalnym powietrzem bandaż gumowych na koła, jest prawdziwym arcydziełem mechaniki i niewiele już można w nim zmienić konstrukcyjnych wprowadzić.

Stąd też rozpowszechniła się coraz bardziej i z dziedzinie sportu, rozrywki, zamienia się w przedmiot użyteczności osobistej.

Rowerzy dzielą się na rozmaite typy, zastosowane do przeznaczenia, t. j. na turystyczne-drogowe, do wolnej jazdy, mocno zbudowane, ale zasto cięższe (30 funtów) i wygodowe lekkie (24 funty) i t. d.

Trycykl, znaczenie cięższy i pomimo trzech kół wyrotniejszy, bywa najczęściej używany w wielkich miastach do przewożenia pakunów i t. p. celów.

Odróżniamy także tradycyj (dwukołowe dwuczubowe), tryplety (dwukołowe tryczubowe), kaski, drapki (dwukołowe czteroczubowe) i t. d.

Są one podobne do zwykłego roweru, lecz mają dłuższą i mocniejszą ramę i dwa, trzy i t. d. siedzenia jedno za drugim, dla dwóch, trzech i t. d. jeźdźców.

Sadowiąc kilka osób na jednym welocepedzie, zmniejszamy ciężar przypadający na każdego z nich, a nadto spór powietrza podczas jazdy. Dlatego też na tandemie, z najlepszym wynikiem można daleko przemieć jechać.

W ostatnich czasach pojawiły się welocepedy poruszone nie siłą nog jeźdźcy, lecz motorami mechanicznymi, głównie nafiowymi albo benzynowymi.

Są one znacznie cięższe od zwykłych, ale zato dają możliwość jazdy bardzo szybko, do 50 kilometrów na godzinę.

Wynalazcy układowi je ustawicznie, dając do tego, aby zbudować motor, któryby się pozwalał przyczepić do zwykłego roweru i waży nie więcej niż 5 do 6 kilogramów.

Biog na welocepedzie z prędkością 32 km. na godzinę równoważny jest prawie pod względem na kładu siły chodowi zwykłemu kookiem.

Prędkość 18 km. powoduje lekkie zadyszenie, jakiego doświadczamy, gdy krótk przyspieszamy; pomimo to na dobrej drodze prędkość tę utrzymać można bardzo długo. Za największą prędkość praktyczną, do jakiej dochodzić może biog na welocepedzie, uważa się 24 km. na godzinę, trzeba już wszelkie dobrane wykwiercić, aby prędkość taką przez czas długi utrzymać.

Nakoniec, gdy cykliska rozwija wszystkie siły do jakiej jest zdolna, osiągnąć może głębokość 30-m, a nawet 35-ciu km. na godzinę; długo jednak nikt w ten sposób nie zdobyłby jezdzik, należąc, że ze wzrostem szybkości w bardzo znacznej mierze powiększa się opór powietrza.

Wolocyped powstał przez udoskonalenie druczyny. Po raz pierwszy zwrócił uwagę opinia na wystawie powszechnej w Paryżu wolocyped zbudowany przez fabrykanta powozów Michaux, ale wyrob wolocypedów udoskonalony został 1871 roku w Anglii, gdzie wszystkie części drewniane zastąpiono stalowymi.

Centrales
Biblioteka Pedagogiczna
Sen. Dąbca Szkolnego Lok.
w Lublinie
14594

SPIS RZECZY.

Wstępne słowo	1
I. Gry i zabawy bez przepiędów.	
Żaby i bodaj	5
Gryzodł i Zandarmi	5
Trzeciak	6
Nara	7
Kto zwycięży?	7
Dzień i noc	8
Trzeciś para nagrod	9
W poligo	10
Gra w polowanie	10
Gra w zajazd	11
Walka na jednej nodze	12
Szukanie o pierog	13
Szukanie do ręki w jednej ręce	14
Szukanie z związanymi nogami	14
Miska albo Raj	14
Podj do wyszłola	14
Świeci czyli Muzycz	16
Polowanie na ośce	17
Koczenie garbka albo kęgula	18
Kalawy li	18
Mieszpodłaska	19
Us i kary (I)	20
Us i kary (II)	20
Cośmy maj	21
Odkiernego	21
Żywy ławach	22
	25

Grę w szachy	28
Grę w szachy i wiochę	28
Sid i wiochę	28
Dziś odwołak	28
Kolant	28
Kot i mysz	30
Plano	31
Plaznik (I)	31
Plaznik (II)	32
Szary krawiec	33
Szary i przy myśliwisk	33
Dudek	34
Zakęta kołowa	34
Rinaldo Rinaldini	35
Grę w szachy	36
Grę w szachy	37
Rybak i rybak	37
Wydził	38
Plano i zawiązanym oczyma	39
Grę w szachy	39
Ślip Galdena	40

B. Gry i zabawy z przyrządami.

Cyga	41
Grę w kółka	41
Grę w kółka	42
Skobienie	42
Bieganie	43
Plastowa	43
Mazur	43
Wółka na kije	43
Wolant	49
Bilboki	51
Grę w szachy	51
Rzucanie kamieniami	52
Powrocień kulek	52
Proca	53
Katapulto	54
Grę w krag	54
Rzucanie kragu do celu	55
Kółka na sznurku	56

Szafka	57
Rzucanie drewnianych kulów	57
Rzucanie oszczepem	58
Grę w obręcze (Serao)	58
Rzucanie obręczy dwoma szpadami	60
Popisanie obręczy	61
Grę w girlandy	61
Bieganie w workach do mety	62
Zabawka szachowa	63
Paloty	63
Seczadła	64
Wyciepka	65
Szwalenie z kuku	65
Kuczo	67
Rzucanie strzał do tarczy	68
Szwalenie bolcami	68
Ogrywanie szty	68
Clagnienie szty na dwójce	68
Porzutek	70
Bumerang	71
Mocowanie	72
Bukowanko	72
Młynki i matawczki	73
Grę w piłkę	74
a) Palant	75
b) Grę w szachy czyli w łęgi	76
c) Grę w kasek	77
d) Rzeczka	77
e) Zydzi	77
f) Szachy czyli szachy	78
g) Harpastan	81
h) Rzucanie piłki wyżej lub dalej	81
i) Placa, piłki mety	81
j) Euzbrantak	82
k) Składki	84
l) Grę w szachy (Czowoma)	85
m) Bateria	85
n) Exra	86
o) Grę w szachy	86
p) Pycza	88
r) Piłka na sznurku	89

a) Piłka i krepki	90
I) Piłka rzymska	90
a) Wycią piłek w kole	91
u) Gra w piłkę na pojedynku	91
a) Gra w wielką piłkę	92
Gra w małe kule	94
Spatrzanie kulki po drodze	95
Gra w duże kule	95
Gra w krogie	97
I) partja niemiecka	99
II) partja podwójna	100
III) partja łabędzi	102
IV) partja hamburska	102
V) partja szwajcarska	102
VI) partja ewangelicka	102
VII) gra do puł	103
VIII) konkurs krogowy	105
Rzucanie do krogli z odstępem	105
Toporek czyli Gail	106
Gra w kulę	107
Gra bez ręki	108
Ścieżki	110
Zdobycie forticy za śniegu	111
Balony ze śniegu	112
Jazda na sankach (ślugi)	114
Jazda na świeczkach	116
Pływanie człowieka i łabędzi	117
Puszczanie ciółwek na wodę	118
Lowienie ryb	119
Lapanie ptaszków	120
Lapanie wstęgi	121
Zbieranie owadów	124
Puszczanie litawek	125
Puszczanie balonów powietrznych	126
Rakietki w kostkach parzaka	130
Spadochrony	131
Kapcie i pływania	132
Fajarka z wierzby	133
Pukawka	135
Obegi	134
Wolny okrężniak	136

III. Gry i zabawy sportowe.

Kulki	137
Kulki pojedynczy	144
Krokiet	144
Lewno tennis	154
Piłka nożna	153
Foot-ball	156
Basket-ball	165
Hokej	168
Ślizgarka	168
Ślizganie się na łyżwach	168
Holenderszenie	171
Zabawy na lodzie	172
Wrotki	173
Narty	173
Wielocypel	174



