

73 4

284

GRY I ZABAWY

GRY I ZABAWY.

*Prace
Lwów*

GRY I ZABAWY RUCHOWE

stosowane w ogrodach imi W. E. Raua

Opisano w 1916 r. w 100 egzemplarzach

z 100 egzemplarzami

z 100 egzemplarzami

J. GEBETHNERKÓVNYI, Z. KARÁSIÓVNYI
I A. FILIPOWICZA

inspektor Szkalny
Okr. Lubelskiego

Skalny

WYDANE DRUGIE DOPEŁNIŁE



WARSZAWA
TOKOSKI WŁ. SACHAROWSKI, HUBERSKOWSKA 14
1916

KURATORJUM
Urzędu Szkolnego Lubelskiego
CENTRALNY BIUROTEKA PEDAGOGICZNY

27344

Druck und Verlagsanstalt des Verl. (Königliche Preussische) Buchdruckerei, des (L. 311) sp. 7. 2. 2000. Nr. 2. 100.

~~Inspektor Szkolny
Okr. Lubelskiego~~

~~Dr. ...~~

PRZEDMOWA.

Gry na wolnym powietrzu zyskują sobie u nas coraz więcej uznania tak wśród lekarzy, jak i wychowawców. W nich znalaziono najlepszy środek do walki z przeprocwiczeniem umysłowem, do racjonalnego rozwoju sił fizycznych i energii duchowej. Przekonano się, że one wywierają sławny wpływ na obyczaje młodzieży, przeciwdziałają gwałtowności, zmilczeniu do syci, rozlegryscenia, a zmniejszają zmilczenie do prostoty, naturalności, rozwijają uczucie kolektynstwa, noszą sycykiego opozostawania się, wytworzenie, podopiecznikowywania się pod przyjęte prawidła — jednem słowem uspołeczniają.

Dotychczas to odstąpiło już dawniej w krajach, gdzie gry szkolneby narodził z gimnastyką uważano są za środek wychowawczy pierwszorzędnęj wagi.

U nas w ostatnich czasach gimnastyka zaczęła być poważniej waktowaną w programach szkolnych, dotychczas jednak nieloczenie są gry, które chociaż nie mogą zastąpić gimnastyki, lecz powinny ją dopełniać. Zresztą gimnastyka, po większej części, musi się odbywać w przestrzeni zamkniętej, gry zaś mają tę wielką przewagę, że wymagają otwartej przestrzeni, a więc powietrza i słońca. Szkoły nasze muszą zwrócić uwagę

na dosładcze znaczenie gier, powstany jaknajściszej odpowiednik je działaniu, wpaść zamierzanie do racjonalnej zabawy, a w ten sposób wprowadzić pożyteczną i konieczną reformę w wychowaniu naszej młodzieży.

Osoba, kierująca zabawą, powinna się nią interesować; musi umieć utrzymać ład i być (chociażby podstępnie) potrafiła dążyć do racjonalnej swobody, nie dopuszczając do dokończenia lub niedokończenia. Jeżeli to jest możliwe, powinien przewodnik brać czynny udział w grze, co wpływa na ożywienie gry i zachęcanie ścisłych węzłów z młodzieżą. Nie obróży to spowolnienia jego posługi, przeciwnie, jeżeli się okaże wprawnym, zręcznym i silnym, uzyska wspaniałe zaszczytne uczucie. W tym celu zalecany tak przewodnikom, jak i przewodniczkom, aby się starał o nabycie jaknajwiększej sprawności w grach, a nie tylko o teoretycznym poznanie ich zasad.

Przygotując do gry, przewodnik powinien wcześniej i przystępnie wytłumaczyć jej zasady, zwracając przede wszystkim uwagę na zasadnicze. Mniej ważne punkty mogą być w razie potrzeby modyfikowane, jeżeli chwilowe warunki gry tego wymagają. Niektóre, bardziej skomplikowane gry, mają w naszym opisie bardzo szczegółowo opracowane zasady, których jednak nie potrzeba od razu uczniom podawać. Zebrane zostały wszystkie, następujące się podczas gry wypadki, aby ułatwić nastręcanie wszelkich wątpliwości. Na początek winien przewodnik podać najważniejsze zasady, zostawiając doposażenie szczegółów na później, kiedy już uczniowie z grą się praktycznie zapoznają.

Po omówieniu zasad gry, należy bardzo ściśle przestrzegać ich wykonania, w czym przykład powinien dawać nam przewodnik, o ile bierze czynny udział w grze. Wytwarzających się z pod rygoru, lub nieposłusznym rozporządzeniom przewodnika, czy jego pomocnika, wy-

branego z szeregu, powinno się unieważnić od zabawy. Ci również, którzy rozpoczynają sprzeczki z powodu błędnie, obrzucają się na niewłaściwe tary, lub dokonują towarzyszenia, muszą być chwilowo z gry wyłączeni. Należy także wymagać, aby uczniowie spóźniający się nie przyłączali się do zastępów i nie odchodzili przed końcem zabawy, bez zezwolenia na przewoźników.

Do obowiązków przewodnika należy również zwracanie uwagi na stopień zmęczenia bawiących się; powstrzymanie ich od dalszych powolnych, a powstrzymywanie zapamiętanych, którzy chętnie dają się ponieść temperamentowi.

Przy układaniu planu zabawy trzeba mieć na względzie racjonalny dobór gier, to jest uważać, aby nie były zbyt jednostronnymi i należycie je stopniować. Powinno się zaczynać grą łagodną, przechodzić stopniowo do bardziej męczących i kończyć znów spokojniejszą grą, przeplatając je pochodami. Graficznie przedstawia się taki plan w postaci krzywej, wznoszącej się stopniowo i opadającej.

Zabawy można rozpoczynać i kończyć śpiewem chóralnym, który ma szerokie zastosowanie jako środek zespolejący i wyrabiający nastrój zgodny w grupie.

Książka niniejsza, jak tytuł wskazuje, zawiera opis gier, prowadzonych w ogrodach im. W. E. Rau'a, zatem obejmuje gry odpowiednie dla większych zastępów młodzieży lub dalszej. W wyborze ich kierownictwo jest długolętnie doświadczeniemi, które nam wykażale, jakie gry przedstawiają największą wartość wychowawczą i zdrowotną i najwięcej są lubiane przez dzieci.

Przy opisie gier korzystaliśmy z materiału, zawartego w podręcznikach Cennera, Tokarskiego, Werybówey, Chrapkowskiej, Warnówczy i Jaskółkowskiej, oraz z dwutygodnika „Ruch”.

I. Gry rzutowe.

I. Piłeczki

Boisko dowolnej wielkości, zależnie od ilości dzieci.
Przebieg: małe piłeczki dęte.

Gra ta jest najprostszą i najłatwiejszą z gier rzutowych. Razem się w nią dzieci najchętniej pojedynczo lub po kilkoro razem, wyrabiając zręczność w rzutach i łapaniu. Aby jednak zrównać tę prostą grę i uczynić ją zajmującą, można stopniowo wprowadzać różne odmiany, a więc:

- a) Jedno dziecko rzuca piłkę w górę, drugie chwytą i odrzuca.
- b) Jedno rzuca o ziemię, drugie chwytą i odrzuca.
- c) Jedno rzuca w górę, drugie chwytą z boku i odrzuca.
- d) Jedno rzuca piłkę o ziemię, drugie chwytą i odrzuca góra.
- e) Dwoje rzuca piłki do siebie i chwytają równocześnie.
- f) Jedno i drugie rzuca piłkę o ziemię i chwytają równocześnie.
- g) Jedno rzuca piłkę w górę, drugie o ziemię i chwytają równocześnie.
- h) Dziecko jedną ręką odbija piłkę o ziemię lub podbija ją w górę.

2. Rzucanka.

Przybory: Średnia piłka dęta.

Ustawienie i przebieg gry: Na boisku kreślimy kółko, po za którą dzieci stoją w szerepc. Na 6 kroków przed liną kreślimy kółko o średnicy 1-go kółka. Jedno dziecko staje w kółku i rzuca piłką górą do wszystkich. Które z dzieci chwyci piłkę w powietrzu, kładzie na miejsce tego, które rzucało, a zaraz przechodzi do wszystkich i wraz z nimi chwyci piłkę. Jeżeli rzuconej piłki żadne z dzieci nie chwyciło i ta upadła na ziemię, wtedy dziecko, które ją podniosło, od razu staje w kółku, które rzucał powtórnie. W ten sposób może się bawić 20—30 dzieci. O ile jest więcej dzieci, można je rozdzielić na kilka grup i wtedy grają na punkty. Kable chwytanie piłki jest wygranym punktem.

3. Piłka w rzędnie.

Przybory: Mała piłka dęta.

Przebieg gry: Uczestnicy ustawiają się w rzędnie, w następstwie wyszarym 2 kroki, jeden zaś, królom zwany, staje na 10 kroków przed rzędnem i rzuca małą piłkę do stojącego na prawym skrzydle, ten chwyci piłkę i rzuca ją do króla, który następnie rzuca piłkę do drugiego i t. d. Kto nie złapie piłki, staje na lewym skrzydle rzędnia. Gdy król nie chwyci piłki, kładzie również na lewo skrzydło, a miejsce króla zajmuje ten, który w danej chwili stał na prawym skrzydle.

Piłkę rzuca się najpierw prawą ręką, potem lewą. Chwytał należy najpierw obracając, następnie prawą ręką, w końcu lewą. Gdy piłka jest elastyczna, wówczas zamiast rzucać lekkiem, możemy rzucać o ziemię i chwycić po pierwszym kółku, t. j. gdy się raz odbije od ziemi.

4. Piłka w 2-ech rzędnach (zognakiem).

Przybory: Małe piłki dęte.

Ustawienie i przebieg gry: Uczestnicy stoją w dwóch rzędnach naprzeciw siebie w odległości, wynoszącej po-

klm

całkowicie 20 kroków. Stojący na prawym skrzydle jednego rzędnia rzuca piłkę do tego, który stoi naprzeciw w drugim rzędnem, następ. i rzuca do 2, następnie 2-gi do 1-ga, 1-ci do 4-go i t. d. Gdy piłka znajduje się w rękach naprz. 4-go, wówczas pierwszy rzuca drugą piłkę, która odbywa drogę pierwszej. Następnie pierwszy rzuca trzecią piłkę i czwartą, co należy od siebie uczestników zabawy. Gdy piłka dostanie się do rąk ostatniego, wówczas ten rzuca ją do pierwszego i znowu piłki odbywają tę samą zagnakową drogę, jak poprzednio.

Ustawiono piłka bierze się na punkt przegranej dla danego rzędnia. Piłkę należy rzucać i łapać jak w poprzedniej zabawie podnie i przywyższając dzieci do rzucania góry. Odległość między rzędniami w miarę wyprawy należy stopniowo zwiększać.



klm

5. Piłka w kole.

Przybory: duża piłka dęta.

Ustawienie i przebieg gry: Uczestnicy ustawiają się w kole w pewnych odstępach od siebie, aby nie tarmować sobie wzajemnie ruchów. Jedno z dzieci stoi w środku. Dzieci, tworzące kole, rzucają do siebie dużą piłkę. Tworzący ich, znajdujący się w środku, biega na piłkę, starając się ją złapać lub dotknąć. Jeśli piłka zostanie dotknięta, idzie do środka kole ten, kto ją dotknął miał w ręku; ten, który był wewnątrz kole, staje na jego miejscu.

Uwaga. Nie wolno rzuca, który jest wewnątrz kole, wybiegać poza kole, dotknąć lub złapać piłki poza kolem nie bierze się.

klm

6. Piłka do kota.

Przybory: Mała piłka dęta.

Przebieg zabawy: Uczestnicy zabawy ustawiają się w szeregu jeden na drugimi, najbliżej obok ściany i równoległe do niej. Pierwszy z szeregu występuje dwa lub trzy kroki na przód. Jeden z bawiących, zwany strażnikiem, staje z boku szeregu w odległości 10 kroków i stara się trafić małą piłką pierwszego, który naprzód wystąpił. Jeżeli go trafi, wówczas trafiony idzie na koniec szeregu, strażnik zaś razna piłkę w następnego, który staje na miejscu trafionego. Jeżeli strażnik chybi, natenczas sam staje na końcu szeregu, ten zaś, który uniknął uderzenia piłką, zostaje strażnikiem. Służący za cel może się w rozmaite sposoby uchylać, aby uniknąć uderzenia piłką.



Wpływ

7. Piłka przecznaczona wstecz.

Przybory: 2 średnie piłki gumowe lub skórzane.

Przebieg gry: Grający ustawiają się w 2 szeregach w odległości 2-4 kroków, w wolnym szeregu wstecz. Pierwsza trzymają piłki i na dany hasło rzucają je wstecz do stojących bezpośrednio za nimi towarzyszy; ci rzucają następnym i t. d. Kiedy piłkę dostanie ostatni, bieżnie naprzód, staje przed pierwszym ze swego szeregu i rzuca, jak w poprzedniej kole. Ostatni znów wybiega naprzód i to się powtarza dopóki, aż na czasie szeregu stanie ten, który grę rozpoczął. Ten szereg

wygrywa, w którym pierwszy podał na siebie piłkę wstecz.

- Uwagi: 1) W szeregu nie powinno być więcej niż 10-15 dzieci, gdyby następ był liczebniej, można ustawić 3 lub 4 szeregi i wtedy wysiłek rozgrywa się między 3 lub 4 partjami odpowiednią liczbą piłek.
2) Jeżeli piłka upadnie na ziemię, dzieci mogą pomóc ją podnieść, lecz muszą odróżnić ten, kto ją upadził.

8. Zdobywanie fortacy.

Przybory: duża piłka dęta. Liczba grających 20-30.

Przebieg gry: Grający dzielą się na 2 partie, z których jedna zdobywa fortacę, druga usiłuje ją obronić. Fortacę oznacza koło o średnicy 3 kroków, wyrównane na środku boiska; dookoła niego ustawiają się obrońcy, nie mając jednak prawa wejść do koła. Szturmujący stoją kołem w odległości 3 kroków od obwodu fortacy i starają się wrzucić do środka górą piłkę, którą obrońcy powinni odbić lub złapać.

Złapaną piłkę odwracają szturmującym i gra idzie dalej, dopóki piłka nie dotknie ziemi w obrębie fortacy, gdyż wtedy zostaje ona zdobytą i grający zmieniają swe role.

Przy 30 grających należy ich podzielić na 3 partie, z których każda kolejno idzie bronić fortacy, a 2 pozostałe szturmują.

9. Pościg piłek.

Przybory: 2 małe piłki różnych kolorów.

Przebieg gry: Parzysta liczba dzieci ustawią się w kole i, głosno odliczając po dwa, dzielą na pierwszych i drugich, którzy tworzą dwie, przeciwno sobie grające partie. Jeden z „pierwszych” i „drugich”, stojący naprzeciwko drugo, t. j. po drugiej stronie koła, bierze piłki w prawą rękę i na dany znak rzucają do najbliższego

Wpływ

Wpływ

towarzysza ze swej partji po lewej stronie, ten—do następnego z kolei i t. d.

Na początku gry piłki są oddalone od siebie o $\frac{1}{2}$ obwodu koła, ale każda partja stara się swoją piłką jaknajbardziej podchwycić i rzucić dalej; tym sposobem jedna z piłek może drogą dogonić i prześcignąć — wtedy partja, która ją rzucała, zwyciężyła.

Gry rozpoczyna się narowem, jak na pierwszym razie, lecz rzuca się lewą ręką w prawą stronę.

- U w a g i:
- 1) Nie wolno nikogo w grze opuszczać.
 - 2) Nie wolno zagrażać drogi przeciwnikom, dlatego po dołożonym rzucie należy cofnąć się o krok.
 - 3) Jeżeli kto piłkę upuści, musi ją koniecznie zaraz podnieść, może jednak z miejsca, gdzie ją podniósł, rzucać do następnego z kolei.
 - 4) Kądky śledzi wychylenie na piłkę swojej partji inaczey może nie spowodować, gdy na niego kółką przyjdzie.
 - 5) Stosownie do sprawozdania dzieci, następ może być większy lub mniejszy.

19. Stójka.

Podstawa Mała piłka duża.

Przebieg gry Uczestnicy gry stają kołem, tworząc wierzchołki do środka. Jedno z dzieci staje w środku koła i rzuca małą piłkę w górę, wołając: „gere”. Na krzyk ów wszyscy nachylają się po boku. Tymczasem rzucający chwytą piłkę, wołając: „Stój”. Na hasło to wszyscy dzieci bezwzględnie muszą stanąć i nie zmieniać swego miejsca. Wówczas rzucający ciska piłkę w kółkoświerek z towarzyszy. Jeżeli raz był celny, trafiony idzie do środka koła, a pozostali stają na obwodzie jego i gra rozpoczyna się na nowo; jeżeli nikt nie został trafiony, w kółko zostaje ten sam.

II. Zbijak.

Podstawa Mała piłka duża (palantowa).

Przebieg gry Na kilka kroków od ściany budynku staje jeden z uczestników gry, zwany *zbiijającym*, a piłką w rękę, reszta ustawia się w powazę od niego odległości (15—20 kroków). Zbijający uderza piłką o ścianę, reszta zaś dzieci stara się ją po odbiciu schwytać. Jeżeli kto piłkę złapie, wówczas zbiijający staje pod ścianą, a ten, który piłkę ma w ręku, trafia w niego. Jeżeli raz był trafny, wtedy zbiijający powtarza rzucenie piłką o ścianę, jeżeli nie—oba zmieniają role. Od sposobu schwywania piłki zależy także uderzeń w zbiijającego: jeżeli piłka słapaną została w okle rękę, wówczas przysługują prawo jednorazowego uderzenia w zbiijającego; jeżeli w prawą rękę, uderza 2 razy, a w lewą — 3 razy. Samo tylko dotknięcie piłki odbitej od ściany uważa się za uderzenie i obowiązuje do zmiany miejsca ze zbiijającym. Cel zabawy, jak we wszystkich grach rzutowych, rozwinięć powścią i trafności rzutu, a zarazem — zręczność przez równomierne ćwiczenie obu rąk.

- U w a g i:
- 1) Podczas trafienia zbiijający ma prawo w normalny sposób uchylić się, aby uniknąć uderzenia.
 - 2) Gdy piłka, odbita o ścianę, nie zostanie przez nikogo słapaną, lecz spadnie na ścianę, wtedy kółkoświerek podnosi ją i odrzuca zbiijaczemu, który powtarza odbicie.

12. Piłka w trzech kółkach.

Podstawa Średnia piłka duża.

Przebieg gry Na boisku oznacza się dwie równoległe linje w odległości 20 kroków. Między linjami oznaczony 3 kółka (3 krok). Środek dwa bliżej jednej z linj, jedno pośrednio między linjami. Na środku każdego linj oznaczony miejsce dla wodza (króla). Grający dzielą się na 2 partje (a—b). Każda partja wybiera z pomiędzy siebie wodza. Los czarownicy, która partja zaczyna

gry. Partie stają naprzeciwko siebie za liniami w rozgrypcie, wodzowie zaś na oznaczonych miejscach. Woda z partji a), rzucając piłkę jaknajdalej w kierunku prostym do przeciwników, daje hasło „ciąg”.



Partja a) biegnie przez 3 koła kolejno i powraca na swoje miejsce. Kto z partji b) schwyci piłkę, odrzuca ją wodzowi, któremu nie wolno wyjść z oznaczonego miejsca. Woda stara się trafić piłką w jednego z przebiegających. Jeżeli trafi, partja b) liczy sobie jeden punkt i następuje zmiana miejsc; jeżeli nie trafi, pozostają na miejscach i wtedy partja a) liczy sobie jeden punkt. Jeżeli któśkolwiek z grających złapie piłkę w ręce, tak zwana „świeca”, ten w następnym rzucie zostaje wodzem.

13. Piłka w 2 obozach.

Przybory: Średnia piłka dęta.

Boisko i ustawienie: Boisko dzieliły liniami na trzy części. Pas środkowy między liniami, szeroki na 6 kroków, zwie się pasem neutralnym, 2 zaś skrajne stanowią obozy grających partji. Uczestnicy gry dzielą się na 2 partie i ustawiają na stanowiskach, t. j. każda w swoim obozie. Los rozstrzyga, która partja rozpoczyna grę.

Przebieg gry: Rozpoczynający grę wyspokił łukiem przetraca piłkę do obozu przeciwników, którzy są obowiązani schwycić ją lub odbić, aby nie upadła na ziemię w obozie obozu; gdy tego nie uczynią, mają punkt przegranej. Hasło przegranych punktów zależy od umowy, najprz. od 4—10.

Uwagi: 1) Gdy jedna z partji przegra ustawioną ilość punktów, wtedy partie zmieniają swe miejsca.

- 2) Punkt przegranego nie liczy się: jeżeli piłka upadnie w pasie neutralnym, lub za obozem, lub też poza bocznymi granicami boiska.
- 3) Punkty przegrane dla łutwinającego pamiętania można oznaczyć kreskami w pasie neutralnym, w którym stoi przewodnik gry.
- 4) Jeżeli ilość uczestników gry jest duża, to obozy można zakreślić na przestrzeni 8—12 kroków; pas zaś środkowy nie powinien być zwężany.

14. Piłka za metą.

Przybory: Długa piłka dęta.

Boisko długości 20 kroków dzieli się na 2 równe części granicą poprzeczną. Uczestnicy, podzieleni na 2 partie, stają w rozgrypcie, każda na swoim polu. Czerwonych lub pięciu najgrzmotniejszych z każdej strony staje przy mecie, t. j. tylnej granicy, do jej obrony.

Przebieg gry: Wybrany przez losowanie rozpoczyna grę, rzucając ze swego pola piłką w kierunku meły przeciwnika, starając się przetrześć ją poza metę. Przeciwnicy usiłują przeszkodzić temu, chwytając piłkę, lub odbijając ją, następnie starają się przetrześć piłkę za metę pierwszej partji. Kto schwycił piłkę z powietrza, ma prawo zbliżyć się o 3 kroki, kto podłuszczył z ziemi, lub schwycił z kosła, rzuca z miejsca.

Wyrzucenie piłki za metę przeciwnika liczy się na wygrany punkt. Po wygraniu uwolnionej liczbę punktów, grający zmieniają miejsca.

Uwagi: 1) Piłka wyrzucona przez boczną granicę musi być przeniesiona do punktu, w którym przeszła granicę.

2) Piłka odbita w locie musi być rzuconą z miejsca, w którym została odbita.

15. Piłka z bramkami.

Przybory: 4 chorągiewki i duża piłka dęta.

Boisko i przebieg gry: Boisko długości 40—50 kroków, szerokości 20—30 kroków. Pośrodku krótszych

boków, w pewnym oddaleniu od granic boiska umieszczamy po 3 chorągiewki w odległości 3 kroków, które stanowią bramki. Odległość między jedną, a drugą bramką wynosi 25—30 kroków. Boisko dzielimy linją na 2 połowy. Grający dzielą się na 3 partie, z których każda zajmuje przestrzeń między linją środkową, a końcem boiska. Zadaniem grających jest przetranszować piłkę przez bramkę przeciwników, a nie dopuścić do przetranszowania jej przez swoją własną. Do pilnowania bramki każda partja wyrzuca wartościak, wracając niebezpieczeństwa pozostałi uczestnicy przybiegają na pomoc.

Grę rozpoczynamy w ten sposób: dwoje dzieci z przeciwnych partji stają na linji środkowej plecami do siebie, przewodnik rzuca piłkę wyżej i które z dzieci złapie piłkę, to rozpoczyna grę; staje 3 kroki przed swoją bramką i rzuca piłkę tak, aby przeszła przez bramkę przeciwników; ci starają się złapać ją w locie. Komu się uda złapać piłkę, ten ma prawo postąpić 3 kroki naprzód i rzucać do przeciwników.

Ta partja wygrywa, która udoli przetranszować piłkę tak, żeby przeciwnicy nad, lub między chorągiewkami, upadła na ziemię.

- Uwagi: 1) Jeżeli piłka zostanie podłożoną z ziemi lub schwytaną z końca, rzucać ją należy z miejsca, gdzie upadła.
- 2) Jeżeli piłka zostanie odhita ręką, należy ją rzucać z tego miejsca, gdzie była odhita; jeśli była odhita poza bramką, zostaje rzuconą od bramki.
- 3) Jeżeli piłka przejdzie bokiem poza granicę, t. j. nie przez bramkę, wartościak podnosi ją i rzuca od bramki.
- 4) Jeżeli piłka upadnie poza boczną granicę, jedno z grających danej partji podnosi ją, dochodzi do boiska po linji równoległej do środkowej i stamtąd rzuca.
- 5) Jeżeli piłka, przetranszowana przez bramkę, zostanie schwytana przez obrońców w locie, wtedy ten, kto ją schwycił, postępuje 3 kroki od bramki i stamtąd rzuca.
- 6) Jeżeli piłka nie zostanie przetranszowaną poza

linją środkową, rzut postarza wartościak z bramki.

- 7) Jeżeli zostanie złapana świeża na środkowej linji, wolno postąpić 3 kroki naprzód.

16. Ekstra.

Przybory: Mała piłka dęta lub porcelana.

Ułożenie i początek gry: Grający dzielą się na 3 partie, z których każda wybiera sobie matkę i wykupnika, reszta — dzieci. Los rozstrzyga, która partja rozpoczyna grę. Matka, wykupnik i 2 dzieci tej partji stają na boisku naprzeciwko siebie w odległości 15—20 kroków jeden od drugiego, tworząc krąg, reszta pozostaje w rzędzie z boku. Partja przeciwna stoi w rzędzie po drugiej stronie boiska. Matka tej partji wyrzuciła jedno z dzieci, aby stanęło pośrodku kręgu. Wtedy matka pierwszej partji rzuca piłkę do wykupnika lub dziecka tworzących krąg i mówi: „raz, dwa”, ten odrzuca ją z powrotem do matki, która znów rzuca do innego, mówiąc „trzy”, ten ostatni odrzuca piłkę stojącego pośrodku. Jeżeli trafi, matka przeciwnej partji wypyla następnie z dzieci, jeżeli nie, pozostaje w środku ten sam, a trafiający występuje z kręgu i na jego miejsce matka przetranszowała innego t. j. d. Jeżeli wazary na wygranej stawali do bicia, a na przegranej stronie nie wazary jeszcze wybili, wówczas partje zmieniają swe miejsca; jeżeli odgryli wszystkich wybić, partje pozostają na swych miejscach i gra rozpoczyna się nowo.

Uwagi: 1) Jeżeli na „trzy” matka otrzymała piłkę, wolno jej rzucać trzy razy, jeżeli wykupnik—dwa razy, dziecko—raz. Stronie przeciwniej stają te same prawa; jeżeli matka znajdywała się pośrodku kręgu, to po pierwszym uderzeniu nie występuje z niego, aż po trzecim, jeżeli wykupnik—po drugim, dziecko zaś występuje po pierwszym uderzeniu.

- 2) Stojącemu w środku wolno uchylać się we wszystkie strony, aby nie być trafiałym, lecz nie wolno wybiegać poza krąg.

3) Matka, rzucając piłkę do któregośkolwiek, nie koniecznie musi zgład, aby jej oddano na „dwa”, zależy to od skłonności, sprzyjających trafienia stojącego pośrodku.

4) Jeżeli matka, rzucając trzy razy, nie trafiła, partie zmieniają miejsca i liczy się i punkt przegranej.

17. Słupek.

Przybory: 3 sześciokątów z drzewa, których bok ma 10 cm. długości i kule drewniane, których powinno być o jedną mniej, niż uczestników gry.

Ustawienie i przebieg gry: W jednym końcu boiska ustawiamy pośrodku słupek z 5-mi sześciokątów. Ośrodek słupka w odległości kulki kroków staje jeden z bawiących się, zwany strażnikiem, inni zaś, nieopatrzeni w kule stają na linii kulowej „ab” odległej od 10—20 kroków od słupka. Ustawieni na linii „a b”, rzucają kolejno kulami do słupka, wychodząc krok naprzód z „j” na linię „c d”, a żeby przy rozmachu nie uderzyć ręką w słupka.



Jeżeli który z rzucających zboczył słupka, wówczas dzieci, nie mające kuli, biegną po nie i powracają na swoje miejsca. Tymczasem strażnik pośpiesznie ustawia słupki i obsywa jedną z kul. Dziecko, dla którego kuli zabrakło, zostaje strażnikiem. Gra rozpoczyna się nowo. Zaczyna rzucać dziecko, stojące za tym, które zboczyło słupka.

- Uwagi: 1) Słupki wstawił się za zboczony wtedy, gdy 4 sześciokątów spacji.
- 2) Strażnik tylko wtedy może chwycić kulę, gdy spadła słupka ustawia.
- 3) Gdy wszyscy rzucili kule i nikt nie zboczył słupka, wówczas strażnik podnosi jedną z kul.

a wszystkie dzieci chwytają pozostałe kule. Strażnikiem zostaje to z dzieci, dla którego zabrakło kuli.

18. Sersa.

Przybory: kółko od 20—30 cm. średnicy i drewniany waleczek z grubością poprzeczną, zapobiegającym zsuwaniu się kółka na rękę.

Przebieg gry: Grający stają kołem w odległości 10—15 kroków jeden od drugiego na obszarach boiska. Jeden do drugich rzucają wprawy lub wlewo kółka; ci łapią je na waleczki.

Chwyć kółko raził, bierze się je palcami lewej ręki a, podłodywazy w środku waleczki, rzuca się z naciskiem prawej ręki i powiewa ku sąsiadowi.

Uwagi: 1) W miarę większej wprawy u dzieci, zwiększamy liczbę kółek, tak iż co drugie dziecko ma kółko.

2) Początkowo dla wprawy możemy ustawić dzieci w dwurzędzie w odległości 8—10 kroków, zwrócone twarzami do siebie i wówczas gra każda para osobno.

19. Forteca.

Przybory: 2 kije z twardego drzewa 50—60 cm. długości i 2 cm. średnicy mające 10 palek 30—35 cm. długości i 1 cm. średnicy. Bunkro dzielimy na 2 części linją pośrodku której kreślimy kółko 2 krotni średnicy.

Ustawienie i przebieg gry: Grający dzieli się na 2 partie; każda rozstrzyga, która partja ma pierwszy rzut. Następnie partie ustawiają się po dwóch stronach boiska rządami tak, aby ostatni z rzędów stał tuż przy linii środkowej. Każda z partji ustawia z 3 palek forteczki na przeciwnych końcach boiska w następujący sposób: kreśli się kółko o średnicy mniej więcej 2 kroków, wewnątrz którego kładzie się równoległe 2 pałki, na nich

wyprawk opiera się z następcę, 3-tą zaś piłkę kładzie się pośrodku, opierając jeden koniec o piłkę, drugi o ścianę. Pierwszy z partii „a” staje w środku boiska w punkcie „c” i stara kijem w kierunku przeciwników „d”, stając się ją rozbić i wyrzucić piłki poza obwód koła, poczem staje na końcu swego rzędu tak przy linii środkowej. Następnie pierwszy z partii „b” podnosi rzucony kij, staje w punkcie „c”, skąd trafia w kierunku przeciwników „d”. W ten sposób zaprzemian po kolei rzucają obie partie, dopóki wszystkie piłki z kręgosłowiek koła nie zostaną wyrzucone, co stanowi wygrany punkt danej partii. Gdy po rozbiću forticy kręgosłowiek z piłek nie zostanie zupełnie wyrzuconą poza koło, lecz częściowo, t. j. jednym końcem leży jeszcze w kole, wówczas ustawił się ją pionowo na obwodzie koła, co się nazywa „świecą”.



Uwaga. Rzucający staje w postawie wypadowej, ujmując prawą ręką koniec kija, a starca nim koło od środka na zewnątrz i silnie rzuca w fortycę.

39. Podbijak.

Przebieg: 1) Palant (palanta)—jest to drągły walcowanej formy 40—70 cm. długo, tęczony prawidłowo, w odcięciu okrągłym kołem 3 cm, a w grubszym 11 cm. w obwodzie mający. 2) Piłka „podbijak” zwana, z czarnej gumy 17—18 cm. w obwodzie mająca. Wprawni gracze używają nielubiej specjalnej piłki, zwanej „lanką”, nadrezywaną słupczkami i pręgiem.

Przebieg gry: Z graczych wybiera się losami jednego, który staje w kole, oznaczonym po środku kręgosłowego boku boiska, skąd podbija palantem piłkę. Gracz ujmując prawą ręką ścianę końca palanta, stara nim

koło od środka na zewnątrz i silnym uderzeniem podbija piłkę wyrzucając w tym czasie lewą ręką w powietrze. Zależnie od uderzenia, piłka albo się wznosi bardzo wysoko i w kierunku prawie prostopadłym spada, atakując rozległy łuk, lub też toczy się po ziemi. W pierwszym wypadku daje „świecę”, w drugim wale się „zaczyna”. Świeca się łapie, sznurki zatrzymują się w błogu. Rzuca przeciwników ustawił się w różnych punktach na drugiej połowie boiska i stara się schwytać piłkę z lotu, nie dotkniętą ziemią (świecą). Kto schwyta świecę, ten następuje podbijającego.

Gra powyższa jest przygotowaną do palanta.

40. Palant.

Przebieg: To samo, co przy podbijaku.

Boisko i przebieg gry: Na boisku 100—120 kraków długości i 40—60 szerokości oznaczają się 2 strony: wygrana i przegrana, a pośrodku północny. Linia przeciwników gry w palanta dowolna (od 12—60). Uczestnicy dzielą się na 2 równe partie tak pod względem liczebnym, jak również i pod względem ułożenia. Każda partia obiera swój — sąsiadniejszego i najbardziej ułożonego gracza. Matka z podród swój drużyny, zwanej pospolicie „bachorami”, wybiera „wykupnik”, zwanego „starym bachorem”.

Następuje rozgrywka między markami o plac boju (uczty). Do tej rozgrywki starzy zwykli palant. Jedna z matek ujmując prawą ręką palant w połowie i z odległości 2—3 kraków, rzuca go w postawie prostopadłej ku drugiej stronie, tu zaś w ten sam sposób odrzuca palant w rękę swojej przeciwników i dopiero przy powrotnym ujęciu palanta ręką obraca go przeciwnym końcem ku górze, przesłała przeciwnikowi obaj go całą dłonią powyżej swojej; to samo czyni pierwszy i drugi kolejno aż do końca palanta. Wygrana mata pozostaje przy matce, której przypada w udziale ostatnie ujęcie dłonią końca palanta. Jeżeli ostatni ujęcie koniec palanta zakończy matka palantem, wtedy oznaczony jest obrócić go wokół swojej głowy trzy razy i przeprowadzić przez

prawe ramię. Jeżeli przy tej manipulacji palant nie wypadnie mu z ręki, wygrana meczu pozostaje przy nim, w przeciwnym wypadku zdobywa ją przeciwnik.

Przeciwnicy ustawiają się poza półmieciami, gdzie ustawiają się w różnych punktach podług wskazań swej matki. Zwycięzcy ustawiają się w rzędzie i z oznaczoną meczu rozpoczętą grą. Matka bije 6 — 12 razy, wykupnik 3—6, bachory zaś, zależnie od ich liczby, biją po raz, po dwa, a gdy ich mało, nawet po 3 razy. Najpierw biją bachory i który z nich dobrze podbije, biegnie na półmiec, a nawet na całą mecz, ułatawając tym sposobem zadanie matce. Następnie bije wykupnik, wykupuje się, a przegranej wykupuje na mecz. Ostatnia bije matka, wykupując wszystkich bachory i wykupnika, jeżeli ten nie zdążył się sam wykupić; sama zaś biegnie na mecz, a nawet tam i z powrotem; jeżeli zdąży; jeżeli nie — wykupuje ją wykupnik. W tym wypadku wykupnik bije 2 razy, po meczu, jeżeli tu nie zdążyła się wykupić i po bachorach, wykupując siebie.

Wykupieniem nazywa się bieg do meczu na przeciwny koniec boiska, zajętego przez przeciwników i z powrotem. Gdy wszyscy matka, wykupnik i bachoryb wykupieni, wygrali partję, czyli zrobili mecz.

Przeciwnicy podczas gry starają się ścisnąć piłkę lub szybko pochwytać piłkę i zbit t. j. uderzyć nią biegnącego na mecz lub z powrotem i przez to zdobyć mecz.

- Uwagi: 1) Bachorom wolno zatrzymywać się na półmiecach, a wykupnikowi i matce nie wolno, zi ostatni meczu odnosi biega na całą mecz. W powrotnym biegu sikana, nawet bachorom nie wolno zatrzymywać się na półmiecach.
- 2) Przy pomysłnej grze niekiedy trzeba, aby kobiety z uczestników był określona ilość razy. Niekiedy matka za 3-gim, 4-cim lub 4-tym razem wykupuje bachorów i siebie i zdobywa mecz.
- 3) Przy zbliżaniu biegnących na mecz lub z powrotem nie wolno biega z piłką, lecz trzeba ją rzucać stojącym bliżej półmiecach. Na półmiecach powinna stać matka lub wykupnik.

- 4) Wypuszczenie z ręki palanta pochwańi dłuższego czasu.
- 5) Nie wykupienie choćby jednego bachora, zatrzymanie się biegnących z powrotem na półmiecach, jedno więcej podbicie po meczu spowoduje stratę meczu.
- 6) Gdy piłka spada przed półmieciami, przeciwnikom nie wolno jej łapać, a gdyby nawet ścisnąć ścisnąć, nie liczy się ona i meczu przez to nie zdobywają.
- 7) Gdy uderzający spostrzeże, że nie zdola uderzyć i przez to zostanie zdobyty, może się cofnąć, lecz musi głośno powiedzieć: „Cofam się” zanim przeciwnik ruszy w niego piłką.

12. Podaj dalej.

Przytary: dąta piłka dęta i smęty w 2 kolorach dla oznaczenia partji. Liczba grających 12 — 24.

Uczestnicy ustawiają się dwójkami według wzrostu;

każda dwójka otrzymuje 2 szarły różnokolorowa, tym sposobem otrzymujemy podział na 2 partje równo wzrostem, co w tej grze jest ważnym warunkiem.

Podrodka boiska przeprowadzamy linię i po obu jej stronach w równych od niej odległościach rysujemy tyle kół o 2 krokach średnicy, ile jest par grających. Następnie ustawiamy pary w ten sposób na polu „a” czerwoni stają w środku kół, a niebiescy czerwoni, na polu „b” przeciwnie niebiescy zajmują miejsca w kółkach, a czerwoni naszewną.

Stojący w kółkach nie mają prawa wyjść z nich, podczas gdy ich przeciwnicy mogą się swobodnie poruszać.



Zadaniem każdej partji jest przetrwać piłkę do swego partnera, stojącego w kraincowym kole — w tym wypadku dla czerwonych w kole „m”, dla niebieskich w kole „n”.

Przebieg gry: 2 przeciwnicy stoja na linii środkowej płaszczyzny do siebie, prowadzili rzuca w górę piłkę; kto ją złapie, rozpoczyna grę. Po złapaniu piłki rozpoczyna się właściwa gra. Partnerzy przetrzymują do siebie piłkę, starając się nie dać jej złapać przeciwnikom, przynajmniej partja czerwona przetrzymuje piłkę do swego partnera w kole „m”, a partja niebieska do partnera w kole „n”. Jeżeli, który z kraincowych graczy piłkę schwyta — jego partja wygrała.

W następną grę czerwoni i niebiescy zmieniają miejsca w ten sposób, że ci, co stali w kolech, wychodzą z nich, a na ich miejsce wchodzi przeciwnicy. Wtedy cel każdej partji zmienia się: czerwoni muszą przetrzymać piłkę do kole „n”, a niebiescy do kole „m”.

Uwagi: 1) Każdy stojący poza kolemi, musi przewodniczyć pilnować swego partnera unieruchomionego w kole.

2) Nie wolno wychodzić z kole tym, który są w nich umieszczoni. Tylko stojący w kole mogą jedną nogą wyjść poza obręb kole.

3) Jeżeli kto, łapiąc piłkę, wyjdzie poza kole, musi oddać złapaną piłkę najbliższej stojącejmu przeciwnikowi.

23. Piłka amerykańska.

Przybory: Piłka dżuta gumowa lub skórzana. Dwa ciężkie słupki 2½ metra długie, solidniezone metalowym okuciem do wbijania w ziemię na górnym końcu mają obręcz metalową z średnicą 40 cm. umieszczoną poziomo, przez którą piłka może swobodnie być przetrzana. Szary w 2 kolorach.

Boisko 20 metrów długie, a 20 szerokie dzieli się na 1 równe prostokąty. W dwóch skrajnych, bliżej granic boiska (a — b) wzdłuż się na ziemię słupki z obręczami; każdy z nich służy za cel jednej z partji, która zaczyna

gra swoją szarą. Grający, których powinno być 18, dzielą się na dwie równe partje, które się różnią kolorem szarł. Każda partja wybiera a posiadcy siebie wodza, obowiązkiem którego jest wyznaczyć stosowne towarzyszy i rozstrzygać spory, wynikiem podlega gry. W każdym prostokącie stoje po 3 grających z każdej partji. Zadaniem ich jest doprowadzić piłkę do swego kole i przetrwać przez obręcz — względnie przekroczyć przeciwnikom, jeśli piłka jest w ich posiadaniu.

Przebieg gry: Dwa przeciwnicy stoja zwróconci do siebie plecami w środkowym kole, a prowadzili rzuca piłkę w górę, którą tamci starają się złapać. Kto złapie, zaczyna grę. Piłka może być rzuconą tylko z tego miejsca, w którym była schwytana z tem, lub podobnie z ziemi, — przebiegać z piłką w rękę nie wolno. Partja przeciwna stara się piłkę rzuconą, schwytać, nie wolno jednak wyrwać jej z rąk trzymającego, tylko można chwycić lub odbić ją w locie. Nie wolno przekroczyć granic wyznaczonych kole. Należy się szybko orientować, czy można piłkę rzuć odrazu w kierunku swego kole, czy też, jeżeli przeciwnicy stoja w drodze i mogli by schwytać, przetrwać do swego partnera na tem samym kole. Jeżeli jedna z partji doprowadzi piłkę do skrajnego kole, gdzie stoi jej kole, wtedy jeden z tej partji podnosi piłkę do góry w ten sposób, ażeby, narodziwszy łuk, przetrwać przez obręcz w kierunku z góry w dół. Jeżeli to mu się uda, partja ta ma wygrany punkt i gra zaczyna się od początku. Jeżeli piłka nie przejdzie przez obręcz, lecz spadnie poza nią, grający starają się ją schwytać i jeśli to się uda przeciwnikom, przetrzymują ją jaknajdłuższym w kierunku swego kole. Można wtedy nawet przetrwać piłkę wprost do skrajnego kole, omijając środkowe, ale taki rzut jest ryzykowny, bo trudno się ostrześć, aby piłka w locie nie była schwytana przez przeciwników.



Przed rozpoczęciem gry nastowo następuje zmiana miejsc, gdyż miejsce grających w każdym kole jest

różna, a trzeba, żeby wszyscy jednakoży udział w grze przyjmować mogli. W tym celu trzeba ponumerować prostokąty i zmieniać w ten sposób, aby dzieci z 1-go prostokąta przechodziły do 2-go, z 2-go do 3-go i t. d. przy następującym zmianie.

Nie wolno podczas gry:

- 1) biec się, ani wyrywać piłki z rąk przeciwnika,
- 2) podbijać piłki nogą,
- 3) przebiegać z piłką w ręką,
- 4) przechodzić granicę wyznaczoną pola,
- 5) chwycić ręką za siłą z obręczy,
- 6) podawać piłkę do rąk przeciwnika,
- 7) stać za blisko rozciągającego, który przez to niema swobody ruchów,

swobody ruchów,

8) podawać piłkę i łapać ją siłami,

9) podczas przerzucania piłki przez obręcz chwycić ją lub odbijać, zanim zacznie spadać.

Za każde wykroczenie przeciwko tym przepisom piłkę oddaje się najbliższemu stojącemu graczowi z partji przeciwnej.

Jakeli podczas gry piłka upadnie poza boczną granicę, dwaj przeciwnicy z danego pola biegną po nią kto pierwszy się jej dotknął, podnosi i wraca do granicy swego pola, siłą rzuca ją, uważając, aby piłka nie dostała się przeciwnikom.

Przy wyznaczaniu miejsca dowódcy musi dobierać odpowiednio silnych towarzyszy, którzy mogli dźwierać przeciwnikom. Wartość odgrywa tu dużą rolę.

Uczestników może być 16, wtedy na każdym polu staje 8-osm, po 4-osm z każdej partji.

Dla młodszych dzieci rozmiar pol i wysokość słupów musi być mniejszą.

24. Pięciówka.

Liczba grających: 5 — 20.

Przykryje piłka średnia lekka skórzana, smar, długość którego zależy od szerokości boiska, z końców przesłone 2 m. długość 4 chodzący (osłonek, gdy boisko nie jest ograniczone).

Boisko: Prostokąt 40—60 kroków długo i 20—30 szerokości o równej powierzchni; w środku dwóch boków boiska wbić się w ziemię 2 końców, które służą do rozpięcia smarka albo lasienki na 2 m. ponad ziemią.

Ustawienie. Dwaj dwoje wybierają dwie równe partje. Ten, który wybieral drugi, obiera dla swej partji polewą boiską; potem biorący udział w grze rozstawiają się na swych polach w kierunku chodzący dla zajęcia jak największej przestrzeni.



Przebieg gry: Los rozstrzyga, która partja rozpoczyna grę. Jeden z członków partji, rozpoczynającej grę, staje na środku swego pola, podnosi piłkę ręką pionowo w górę, a gdy piłka spada, podbija ją pięścią lub przedramieniem w kierunku lub gorzej i wprzód, aby piłka przeleciała ponad smarkiem i spadła na pole przeciwników.

Partja przeciwna stara się pięścią lub przedramieniem odbić piłkę z powietrza lub po pierwszym kładzie tak, aby piłka smark przeleciała ponad smarkiem i spadła na pole pierwszej partji. Pierwsza odbija znów i t. d. Każde prawidłowe odbicie piłki ponad smarek z kosztu liczy sobie partja jako jeden punkt; odbicie z powietrza liczy się jako dwa punkty (dubiel).

Ta partja wygrywa, która wcześniej zrobi udziwną ilość punktów (10—20). Gdy piłka przedził ponad smarek i odbija się od ziemi zamiast lub skosnie, albo gdy spadnie blisko końca boiska, wówczas wolno na własnym polu tak długo piłkę podbijać i utrzymywać w powietrzu, dopóki nie nadarzy się sposobność do przerzucenia jej na pole przeciwników (przewodzenie).

Uwagi! 1) Piłkę należy odbijać i podbijać pięścią albo przedramieniem, nigdy dłonią.

2) Rozpoczyna się grę podbiciem piłki smark ze środka własnego pola.

3) Piłkę odbija ten, po którego stronie stronie piłka spada.

- 4) Podczas kilkakrotnego podbijania piłki na własnym polu może piłka po każdym podbiciu przejść tylko raz poza linię t. j. raz odbić się od ziemi. Tylko ostatnie podbicie liczy się za punkt, po którym piłka przesłana ponad sznurkiem i spada na pole przeciwników.
- 5) Partja, która popełniła błąd, musi nanowem podbijać. Partja popełniła błąd, gdy jeden z jej członków:
- a) uderzy piłkę z góry albo dłonią, albo obręczą, albo kopnie nogą,
 - b) gdy słupie piłkę,
 - c) gdy wejść na pole przeciwników,
 - d) gdy piłka po podbiciu spadnie na to samo pole,
 - e) gdy piłka dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia grającego.
 - f) gdy piłka wleci na tym samym polu dwa razy lub trzy razy po sobie,
 - g) gdy piłka przejdzie pod sznurkiem lub nad go się dotknie,
 - h) gdy przejdzie poza granicę boiska.
- 6) Nie wolno odbijać piłki, którą odrzucono z powodu błęd.
- 7) Spory rozstrzygają dowódcy partji.

25. Kroskiel.

Boisko: Prostokąt 20 m. długoi, 10 m. szeroki, o ile można równy i twarde ubitą. Na dwóch przeciwległych punktach, blisko krótszych boków, wbija się 2 słupki tak, żeby na 20 cm. wystawały z ziemi. Pomiedzy nimi rozstawia się 2 bramki z grubego drutu 20 cm. wysokości 25 cm. szerokości. Bramki te ustawia się w sposób przedstawiony na rysunku.

Pręgiery: kule drewniane o średnicy 8—10 cm. i tylak nitoków drewnianych osadzonych na drążkach na 1 m. wysokości. Kule muszą być oznaczone różnemi barwanmi lub numerami; odpowiednio barwy lub numery mają nitoki.

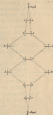
W grze może brać udział 2—8 osób. Jeżeli graczy dzielą się na 2 partje, ilość uczestników musi być parzysta, przy liczbie nieparzystej, każdy uczestnik gra na swoją korzyść.

Cały przebieg gry: Grający, podzielwszy się na dwie równe partje, oznaczają słupki porządkiem, w którym kule mogą być podbijane. Każda partja stara się swe kule przeprowadzić przez bramki w kierunku oznaczonym strzałką, przejdzie w przeciwnym kierunku nie nie maczy. Wygrywa partja, która podbijając taką dokáže. Kule wolno pędzić tylko przez uderzenia nitokami, a nie przez postawianie.

Pierwszy z graczy kładzie swą kulę między pierwszymi słupkami, a pierwszą bramką i stąd uderzeniem nitokami pędzi kulę tak daleko, dopóki na mocy prawideł, gra rządzących, nie straci prawa do rzutu. Po nim następuje pierwszy z drugiej partji, następnie drugi z pierwszej i t. d. naprzemiennie obie partje uderzają. Gdy jedna kolej się skończy, rozpoczyna się druga w tym samym porządku.

Uwagi: 1) Na kogo kule przypadnie, ma prawo do jednego uderzenia; przejście bramki daje prawo do nowego rzutu. Jeśli jednym rzutem przeprowadzi kulę przez 2 bramki, uzyskuje prawo do dwóch rzutów i gra dalej, póki nie straci prawa uderzenia.

2) Po przejściu bramki 7-cj musi kula uderzyć w słupki II, które to uderzenie uważa się za równoczesne z przeprowadzeniem kuli przez bramkę, z tą różnicą, że nie wolno drugiej kuli trafić, dopóki ta po uderzeniu w słupki nie przesłata przez bramkę. Po odbyciu całej drogi należy uderzyć kulę w słupki I, wskutek czego staje się ona już wybitą. Zwycięża partja, która ma wszystkie kule wybite.



f) Grający może zamiast przepędzić swoją kulę przez bramkę, trafić nią w inną. To daje mu prawo do dwóch rzutów. Może wtedy, przystawiając swoją kulę do czołnej, wybrać ją z korzystniejszego położenia, co nazywamy krokieciarstwem. Krokieciarz się w ten sposób, że się swoją kulę przystawia do uderzonej z dowolnej strony, przycinając się nogą swoją kulę i uderza silnie młotkiem, wskutek czego obca kula odskakuje. Potem grający ma jeszcze jeden rzut.

Wolno też nie krokieciarz trafić kuli, lecz po przystawieniu swojej, uderzyć młotkiem tak, aby obie się poruszyły, przyciem ma się drugi jeszcze raz. Ten sposób jest bardzo niebezpieczny, gdy np. trudno jest wprost przejść przez bramkę, gdyż pierwszym rzutem można ustawić kulę w dogodnym położeniu, a następnym przepędzić przez bramkę.

4) Wszyscy grający w jednej partii pomagają sobie, a przeciwnąją przeciwoniem. Kto przeszedł wszystkie bramki, nie potoczkuje zaraz swojej kuli wybijać, lecz może brać udział w grze, jako „rabus”, pomagając przez krokieciarstwo swemu, a szkodziąc obcyemu. Wtedy tylko krokieciarstwo, a nie przechodzenie przez bramki daje prawo do dwóch rzutów. Przeciwni „rabusowi” walczą przeciwna partja, starając się jego kulę wybrać. Wybija ją też każdy z partji „rabusia”, jeżeli przypadkowo uderzy jego kulę w słupki.

5) Jeżeli kula potoczy się na granic boiska, stawia się ją w odległości 1 m. od niej, w kierunku granicy przecież.

Grający traci prawo uderzenia:

- jeżeli uderza, kiedy nie na niego kolej przystawia.
- jeżeli ugra się swoją kulę.
- jeżeli kuli nie uderzy, lecz posunie ją.
- jeżeli kulę swą dwa razy uderzy.
- jeżeli mu się nie uda się przejść przez bramkę, lub uderzyć w słupki, ani trafić inną kulę.

f) Jeżeli przy krokieciarstwie obcej kuli, wypadki swojej z pod nogi.

g) Jeżeli przy rzucie dwiema kulanami nie poruszy obcej kuli.

W razie popełnienia jednego z osterceń pierwszych kędów (a, b, c, d), kule poruszone wracają do poprzedniego położenia; można to jednak uczynić tylko przed wykonaniem rzutu przez następnego gracza.

26. Lawn-Tennis.

Liczne grający: 2 po każdej stronie siatki, albo 2 po jednej stronie, a 1 po drugiej, albo 1 po każdej stronie.

Gra w czterech.

Boisko Prostokąt ABCD

24 m. długi i 11 m. szeroki dzieli się siatką SS, na dwie połowy czyli pola; w punktach S i S, są ustawione słupki, które podtrzymują siatkę w ten sposób rozpiętą, że górny jej brzeg przy słupkach jest na 1,07 m. oddalony od ziemi w środku zaś na 0,91 m.; dolny brzeg siatki nie dotyka do ziemi. Przez środkowe punkty krótszych boków boiska kreśli się linię środkową MM, która razem z siatką SS, dzieli boisko na 4 równe części. Następnie naczyna się prostokąt wewnętrzny EFGH, tak że wyznaczy linię następującą:

$$AB = CD = 11 \text{ m.}$$

$$AD = BC = MM_1 = 24 \text{ m.}$$

$$EF = GH = LP = 8,33 \text{ m.}$$

$$EL = FF = GP = HL = 0,40 \text{ m.}$$

$$SS_1 = 12,50 \text{ m.}$$

Na boisku, pokrytym krótko strzytą trawą, oznaczają się linje swąpion lub kredą, rozmieszczone w odległości na twardej zaś można oznaczyć wapnem, lub deskami,



wkopani w ziemię. Linie mają 4 cm. szerokości i są obliczone w powyższe wymiary.

Wykonywanie siatki wzorowa 12,80 m. długości i 1,07 m. szerokości; tyle rakiet, ile jest grających i 5 — 10 piłek tenisowych, o średnicy 6,5 cm.

Wyposażenie siatki: Linie AB i CD są to „podstawy zewnętrzne”, EF i GH „podstawy wewnętrzne”, AD i BC „linie boczne zewnętrzne”, EH i FG „linie boczne wewnętrzne”. Prostokąt: KOL, FKOP, GKOP i HKOL są to „przestrzenie wewnętrzne”, pozostałą zaś powierzchnią każdej połowy boiska nazywamy „przestrznią zewnętrzną”.

Gracz, który daje pierwszy rzut nazywa się „zagrzywacz”, przeciwnik „odbieracz”. Jeden akt gry trwa od pierwszego rzutu prawidłowego tak długo, dopóki jedna z partji nie popełni błędów. Gra składa się z czterech lub więcej aktów, partja zaś z sześciu gier.

Ustawienie. Los rozstrzyga, która partja grę rozpoczyna; następnie przeciwna wybiera sobie połowę boiska. Na początku pierwszego i każdego następnego nieparzystego aktu gry zagrywacz, w chwili, gdy daje pierwszy rzut, stoi na prawej połowie podstawy zewnętrznej. Prawą połowę jest ta, która zagrywacza, zwrócony twarzą do siatki, ma po swej prawej ręce. Towarzysz zagrywacza (II) stoi po jego lewej ręce, na lewej połowie pola. Odbieracz (III) stoi zwrócić przodem GKOP, a jego towarzysze (IV) ustawiają się na drugiej połowie pola. Powyższe ustawienie grających jest widoczne na rysunku.

Przebieg gry. Zagrywacz (I) daje pierwszy rzut w kierunku słonecznym tak, że piłka musi przelecieć nad siatką i piąć na przestrzeń GKOP. Odbieracz (III) musi odbić piłkę po pierwszym kopie w ten sposób, aby piłka znów wróciła ponad siatką i padła gdziekolwiek na pole przeciwników. Od tej chwili, gdy odbieracz odbił prawidłowo piłkę, może piłka spaść gdziekolwiek bądź, byle tylko w granicach pola przeciwnego, i może ją kiderpokołówek z przeciwników odbijać z powietrza, albo po pierwszym kopie. W ten sposób piłka, odbijana rakietą, przelatuje z jednego pola na drugie tak długo, dopóki która partja nie popełni błędów. Wów-

czas kończy się akt gry i partja, która nie popełniła błędów, liczy sobie punkty.

Na początku drugiego i każdego następnego parzystego aktu gry stoi zagrywacz (I) na lewej połowie podstawy zewnętrznej, a odbieraczem jest drugi przeciwnik oznaczony literą (IV). Zagrywacz (I) daje pierwszy rzut znów w kierunku słonecznym tak, aby piłka padła na przestrzeń HKOL. Odbieracz (IV) odbija piłkę po pierwszym kopie, starając się o to, aby piłka wróciła ponad siatką na przeciwnie pole. I znów przelatuje piłka z jednego pola na drugie, odbijana z powietrza lub po pierwszym kopie, przez kiderpokołówek z grających, dopóki jedna z partji nie popełni błędów.

Podczas drugiej gry zagrywa przeciwna partja.

Liczenie punktów. Każdy akt gry kończy się błędem, popełnionym przez jedną partję. Taki błąd liczy sobie partja przeciwna na punkty dozwolny.

Każda partja, która wygrała w jednym akcie, liczy sobie 15 punktów; wygranie w dwóch aktach liczy się 30, w trzech 40 punktów. Gdy jedna z partji wygra w czwartym akcie, zaraz druga dochodzi do 40 punktów, wygrywa „grę”. Jeżeli obie partje mają po 40 punktów, natomiast jest „rowno” i w tym wypadku ta partja, która w następnym akcie wygra, liczy sobie „przewagę”. Jeżeli teraz ta sama partja wygra jeszcze w drugim, bezpośrednio następującym akcie, wówczas wygrywa „grę”; jeżeli zaś przegra, w takim razie jest znów „rowno” i t. d. dopóki jedna partja, po uzyskaniu „przewagi”, nie wygra w następnym akcie.

Należy zawsze liczyć głośno i najpierw wyliczając liczbę punktów partji zagrywającej. Gdy obie partje mają równą liczbę punktów, liczy się „po 15”, „po 30”, lecz nie „po 40” ale „rowno”.

Partje wygrywają ci, którzy wcześniej wygrały 6 gier. Jednak można także grać „partję z przewagą” w tym wypadku, jeżeli obie strony mają po 5 gier. Liczbę gier wygranych liczy się w następujący sposób: np. jedna na zero, dwie na dwie, cztery na pięć i t. d.

Przebieg 1. Przed rozpoczęciem gry losują partje, która ma najpierw zagrywać, następnie przeciwna wybiera sobie połowę boiska. Całkowicie partji porzuca-

nieważą się między sobą, który z nich dwóch zagrywa pierwszy.

2. Zagrywając podczas zagrywania musi stać na właściwej połowie podłogi wewnątrznej, jedną nogą na linii, drugą poza boiskiem. Po podbiću piłki może wejść natychmiast na swoje pole.

3. Piłka musi lecieć od rakiety w kierunku przeciwną boisku i, niedotykając się siatki, paść na przeciwną wewnątrzną pole przeciwnika, która za przeciwnika przesłania; rzut jest dobru, chociaż piłka spadnie na linę graniczną.

4. Przed podbićiem piłki wolno zagrywać: „baczność“ i nie wolno mu wcześniej piłki podbić, dopóki odbieracz nie zawoła „możesz“.

5. Gdy zagrywając wykonał przeciwko przeciwnikowi, przysługuje mu prawo zagrać drugi raz prawidłowo. Teraz już nie wolno „baczność“, jednak może uważać, aby odbieracz był przygotowany.

6. Odbieracz jest obowiązany odbić zagranaą piłkę tylko wtedy, gdy piłka zrobi jednego kozła na właściwej przestrzeni.

7. Od chwili, gdy odbieracz odbił piłkę prawidłowo, tak, że ona spadła na pole partii zagrywającej, może ją którykolwiek gracz odbijać na swoim polu z powietrza, lub po jednym kozle, jednak w ten sposób, aby piłka po jednym uderzeniu dostała się wprost od rakiety na pole przeciwna.

8. Gdy pierwszy rzut był nieprawidłowy, wówczas przeciwna partja woła: „zły!“, lub: „za granicą!“, gdy zagrana piłka spadła po za granicę właściwej przestrzeni.

9. Odbieracz nie powinien zagranej piłki odbijać z powietrza, nawet wówczas, gdy uważa, że piłka spadnie za granicę właściwej przestrzeni. W tym ostatnim wypadku nie wolno wstrzymywać, ani dotykać się piłki, gdyż zagrana piłka dopiero wtedy jest poza granicą, gdy spadnie na ziemię poza właściwym polem. Gdy więc przeciwnik uderzy piłkę rakieta, przedtem, niż ona dotknie ziemi, rzut uważa się za dobru.

10. Nie wolno chwytać piłki rakieta, ani trzymać jej przez pewien czas na rakieta.

11. Uderzenie liczy się tylko wtedy, gdy grający dotknął się piłki; gdy więc przy pierwszym uderzeniu chybał, wolno jeszcze jeemu samemu, lub towarzyszkowi celować się z piłką odbić.

12. Gdy piłka na tem samym polu dwa lub więcej razy odbija się raz po raz, następnie przeciwna partja woła: „dwa kozły!“. Gdy piłka woła się nie odbije od siatki, lecz toczy się, wówczas należy ją odbić zaraz na jej miejscu, gdzie pierwszy raz dotknęła ziemi, w przeciwnym razie liczy się „dwa kozły“. Piłka może być odbita także wtedy, gdy spadnie na drugą piłkę, leżąca przypadkiem na boisku. Grający może podczas odbijania piłki smądnować się po za granicami boiska, nie wolno mu jednak stać na polu przeciwnika.

Akt się kończy:

- a) gdy zagrywając dwa razy raz po raz błędnie zagra,
- b) gdy odbieracz zagranaą piłkę odbije z powietrza, albo dotknie się jej rakieta, ciałem lub odzieniem; albo gdy nie odbije zagranej piłki, choć ona odleciała się raz na właściwym prostokącie; albo tak odbije, że piłka spadnie przed siatką, lub po za granicami pola przeciwników,
- c) gdy towarzysz odbijający odbije zagranaą piłkę,
- d) gdy w dalszej grze piłka zostanie tak odbita, że ugaśnie przed siatką, lub po za granicami pola przeciwników,
- e) gdy który z graczy nie odbije piłki, spadającej na jego pole, ani z powietrza, ani po pierwszym kozle,
- f) gdy jeden, albo obaj członkowie partji dwa lub kilka razy raz po raz uderzą piłkę,
- g) gdy piłka trafi któregośkolwiek z grających, jego odzienie lub rakieta, nieprzygotowaną do uderzenia, choćby to miało miejsce po za granicami boiska.

Każdy z powyższych błędów, kończący akt gry, liczą sobie przeciwnicy za punkt dobru. Kilka błędów, jednocześnie popełnionych, liczy się za jeden błąd. Gdy która partja wykroczy przeciwko przeciwnikowi, powinni przeciwnicy natychmiast zaprotestować; gdy się zaczęło następny akt, protest nie ma znaczenia. Nie powinno się nigdy przeczekać błędów.

Następujących błędów nie liczy się, to jest raz uważa się za siebie):

- 1) gdy zagrywacz nie trafi rakieta piłki,
- 2) gdy piłka w locie dotknie się postronnego brzozy siatki, choćby spadła na właściwe pole. (Dotyczy to wyłącznie piłki zagrywanej—w dalach grze, raz będzie ważny, chociażby piłka stała się z siatki).
- 3) gdy zagrywacz nie z własnej winy dozna jakiegś przeszkody podczas zagrywania,
- 4) gdy zagrywacz da pierwszy raz przecięm, nie odbieracz zawołał „moim”. — Razem jednak liczy się, skoro odbieracz wykonał jakokolwiek ruch w celu odbicia piłki.

WSKAZÓWKI.

Rakieta trzymać się za koniec rękowatki słabym widelkowym, t. j. duży palec obejmując rękowatkę z jednej strony, a 4 inne palce z drugiej strony. Podczas zagrywania podrażać się lekko piłką ręką i w najwyższym punkcie, albo gdy już zaczyna spadać, uderza się ją rakieta, najlepiej środkiem siatki. Piłkę należy uderzać krótkim lecz silnym zamachem, wykonanym zapamiętą ruchu w przegubie nadgarstkowym. Zagrywając w ten sposób, można piłkę silnie uderzyć, tak że leci prawie w linii prostej i ze znaczną chybłością; wskutek tego trudniej jest taką piłką odbić, aniżeli gdy leci wysokim łukiem. Zagrywacz bierze zwykle do ręki 2 piłki, aby nie tracił czasu i skorzystał z doświadczenia, jakie zdobył, zagrywając pierwszy raz.

Odbieracz powinien stać poza przestrzenią wewnętrzną, gdyż wówczas łatwiej jest odbić szybki raz, a do czasu jakim można podbić. Łatwiej jest odbić piłkę po pierwszym łucie, aniżeli z powietrza, zwłaszcza gdy piłka nisko leci; w tym wypadku trzeba niekiedy oprzeć rakieta o ziemię, aby odbić piłkę, co wymaga większej wprawy. Najlepiej jest stać podczas gry na przestrzeni zewnętrznej, blisko podsiatki wewnętrznej; przyczem jeden z grających zajmuje polewę pola po jednej stronie linii MB, drugi zaś po drugiej i kątów

odbija piłkę na swej polewie. Należy zwracać uwagę na piłkę od chwili, gdy ją przeciwnik odbił, gdyż wówczas można najszybciej obliczyć miejsce, gdzie piłka spadnie i tam się ustawić.

Piłkę można uderzać rakieta, we wszelkich możliwych położeniach ręki; z góry, z dołu, z prawej i z lewej strony. Wolno też obrócić chwyt rękowatki rakiety, aby z tem większą siłą piłkę uderzyć; takiego razu jednak prawie niepodobna odbić.

Podczas gry w 4, muszę towarzyszy pomagać sobie a nie przeszkadzać, od tego bowiem należy uniezależnić wynik; nie powinien zatem ani rzucać białki ku piłce, ani ją sobie nawzajem porozawiać, przedewszystkiem zaś grający nie powinien odbijać piłki, gdy towarzyszowi poręczniej odbić.

Przy znacznej wprawie można używać „łobzów” podczas uderzenia piłki. Fałsz polega na tem, że przez skłonne uderzenie rakieta i równocześnie przesunięcie rakiety po powierzchni piłki wprowadzamy ją, obok ruchu postępowego, także w ruch obrotowy. Skutkiem tego ruchu obrotowego piłka, spadając na ziemię, odbija się w innej płaszczyźnie, przez co bardzo trudno ją odbić.

Gra w dwóch.

Gdy dwaj grają, widać boisko ulega zmianie, a mianowicie: przedłuża się linja boiska wewnętrznego, od do podstaw zewnętrznych, a linja boiska zewnętrzna odpada. Skutkiem tego boisko jest wązkie, długość zaś boiska i wymiary pozostałych linii są te same. Punkty liczy się tak samo. Zagrywacz stoi podczas nieparzystych aków gry na prawej polewie podsiatki zewnętrznej, na początku zaś parzystych aków na lewej polewie, odbieracz również zmienia stanowisko i staje na przestrzeni wewnętrznej, na której piłka paść powinna. Prawidła są również te same, odpadają tylko, te które dotyczą towarzyszy.

Podczas gry w dwójkę lepiej jest odbijać piłkę po pierwszym łucie, a nie z powietrza, gdyż nie tak trudno się ją zatrzymać.

Gra w dwóch jest o wiele bardziej mięszą.

Gra w trzech.

Gra w trzech jest zupełnie podobna do gry w czterech. Różnica polega na tem, że odbiorca, który sam gra, zmienia stanowisko podczas odbijania, a w każdej drugiej grze nagrywa. Od umowy uprzedniej zależy, czy ten, który sam gra, odbija piłki na całym placu, czy też odrzuca pały zewnątrz, jak przy grze w dwóch.

II. Gry biegowe.

1. Murzyn.

Przebieg gry: Na boisku oznacza się dwie równoległe linje, w odległości 30 kroków od siebie. Grający wybierają z dwóch sobie jednego, który nazywa się „Murzynem”. Murzyn staje na jednej linii, pozostał zaś (biały) na drugiej.

Murzyn pyta się: „Boicie się murzyna?” Biał, odpowiadając „nie”, przebiega na przeciwną stronę.

Podczas przebiegania Murzyn łapie białych. Schwytani przytaczają się do niego, zostają szarymi i pomagają łapać białych.

Ostatni nieschwytany zostaje Murzynem i rozpoczyna grę na nowo.

2. Chiński mur.

Boisko prostokąt 20 kroków szeroki i 40 kroków długie, na 3 kroki od krótszych boków i równoległe do nich nakreśla się 2 metry sz i od; przez środek zaś białka oznacza się pas C, którego szerokość wynosi 4 kroki.



Przebieg gry: Na pasie C staje jeden z uczestników, zwany Chińczykiem, wszyscy zaś inni

ustawiają się na polu A. Chińczyk stoi tyłem do reszty uczestników. Na rozkaz Chińczyka 1, 2, 3 przebiegają wszyscy przez boisko, aż do mety od. Podczas biegu Chińczyk odwraca się i stara się w granicach pola C przytrzymać jednego z biegnących. Złapani zostaje Chińczykiem i podczas następnego biegu chwytają również w ten sam sposób jak pierwszy. Przed drugim biegiem stoją wszyscy prócz Chińczyków na polu B, skąd znów na rozkaz pierwszego Chińczyka wybiegają, aby się dostać na pole A. Po każdym biegu warata liczb Chińczyków na pasie C, tak iż w końcu wybiegną wszystkich i w ten sposób utworzą mur chiński nie do przebycia.

Uwagi: 1) Jeżeli Chińczyk podczas 3-ch pierwszych biegów nikogo nie chwytł, zastępuje go inny.

2) Tylko pierwszy Chińczyk liczy 1, 2, 3

3) Kto wybiegnie po za granicę boiska, zostaje Chińczykiem.

4) Kto po rozkazie nie przebiegnął przez pas C, zostaje Chińczykiem.

5) Chińczykiem wolno chwytat tylko na pasie C.

6) Chińczykiem podczas następnego zabawy zostaje ten, kto ostatni został schwytany.

3. Mieszkanie.

Przebieg gry: Jeden z bawiących się staje w środku pola, podczas gdy wszyscy inni ustawiają się na obwodzie tworząc do środka w kształcie, wynoszącym przynajmniej 3 kroki i oznaczają swoje mieszkania obrotowem, kamieniem albo nakreślając kółka. Zapytujący się w środku, obchodzi wokół i pyta się: „Czy można mieszkanie do wyjątku?” Każdy zbywa go jakkolwiek odpowiedzi, a tymczasem inni zmieniają swe stanowiska. Z tego starsi się skorzystać bezdłomny, a gdy mu się udaając opowiedzieć miejsce, naznaczą ten znak mieszkania, kto pozostał bez miejsca. Gdy zaś dłuższy czas nie może znaleźć mieszkania, wówczas woła: „Przeprowadźka!” Na ten rozkaz wszyscy, stojący

na obwódzie koła, szybko zmieniają swe miejsce. Podczas tej zabawy, szukający niedociekania stara się osiągnąć wolne miejsce, ten zaś, który go nie ma, idzie do środka koła.

4. Dzieci i noc.

Przebieg gry: Grających dzieli się na dwie równe partie, z których jedna otrzymuje nazwę „dzieci”, druga „noc”. Według linii środkowej boiska, (na w odstępach wynoszących 4 kroki, ustawiają się obie partie w dwóch rzędach plecami do siebie, a twarzami do swych meł (ob—ed) zwrócone. Przewodnik staje między rzędami i woła: „dzień” lub „noc”. Partie wywołana obraca się i goni przeciwną, która uchodzi do swej meły. Kto zostanie dotknięty ręką lub ślapaną przed mełą, zostaje wziętym do niewoli i przyłącza się do tej party, która go ślapała, poczem obie partie powracają na miejsce i gra trwa dalej. Ta party wygrywa, która wydepie wszystkich przeciwników lub w końcu gry okaże się liczniejszą.



tych do niewoli i przyłącza się do tej party, która go ślapała, poczem obie partie powracają na miejsce i gra trwa dalej. Ta party wygrywa, która wydepie wszystkich przeciwników lub w końcu gry okaże się liczniejszą.

5. Kot i mysz.

Przebieg gry: Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce, prócz dwójki, z których jedno jest myszką, a drugie kotem. Kot goni myszkę. Na myszki przejęcie wzięcie jest wolne, kot zaś może przebiegać pod rękami dzieci tylko wtedy, kiedy one się udu. Koło jest w jednym miejscu przerwane, t. j. zostawiona branka dla kota, przez którą ten może się dostać do koła bez przeszkody. Aby ułatwić myszce przejęcie, dzieci ustawiają cokółceki rękę; kota zaś nie pozwalają wpuszczać.

Gdy kotowi udu się ślapanie myszkę, wówczas wszystkie dzieci klaszczą w ręce. Następnie biega linia para.

Uwaga: Jeżeli jest większy zastęp dzieci, mogą być dwie lub trzy myszki i tylko kotów; w tym wypadku każdy kot ślapi swoją myszkę.

6. Wyścigi o miejsce.

Przebieg gry: Dzieci tworzą koło. Jedno biega nazywając koło i po drodze uderza kółkami; wówczas uderzone dziecko biegnie w przeciwną stronę. Które z dzieci pierwsze wróci na miejsce, z którego wybiegło uderzone dziecko, zostaje tarc, a drugie biega nazywając koło w tym samym kierunku.

Dla dzieci małych można grę tę ułatwić: wybiera się dwa dzieci, stojących obok siebie i te biega w przeciwną stronę na zewnątrz koła.

Różnica polega na tem, że nie jedno, lecz oboje wracają na miejsce. Z koła biega następuje para.

7. Wyścigi do chorągiewki.

Przebieg gry: Dzieci ustawia się parami. Na dany znak pierwsze para biegnie do chorągiewki, zatrzymanej w zbiegu na końcu boiska. Z którego szeregu dziecko pierwsze przedoj dobiegnie, temu szeregowi liczy się punkt wygrany. Następnie biegnie 2-ga para, później 1-cia i t. d.

Każda para, która biegnie, staje na końcu.

8. Podrót do Krakowa.

Przebieg gry: Dzieci tworzą koło. Jedno chodzi po za kołem i mówi: „Jadę do Krakowa i biorę dla towarzystwa ciabie”, wskazując kółkami z dziećmi. Wskazane idzie na pierwsze, opierając rękę na barkach poprzednika lub trzymając za rękę i zapraszając trzeci, później czwarte i t. d.

Wszystkie dzieci obiegają kilkakrotnie koło.

Gdy pierwsze krzyżenie „Kraków”, wszystkie dzieci zajmują miejsca (niepewna mogą być oznaczone małym kolkiem). Która z dzieci nie zajmie miejsca, to rozpoczyna grę nową.

9. Ostatnia para naprzód.

Przebieg gry: Dzieci stają parami jedna za drugą. Jedną z dzieci staje na przedzie. W odległości 10—15 kroków stawia się chorągiewkę. Na hasło: „Ostatnia para naprzód” ostatnia para opuszcza swoje miejsce, biegnie do chorągiewki jedno po prawej, drugie po lewej stronie ustawionych par, starając się chwycić za rękę za chorągiewką. Dalejka, stojącymi na przedzie, nie wolno się oglądać, lecz w chwili, kiedy para biegnąca widać je, wybiega i ona, starając się złapać lub dotknąć któregoś z biegnących, nim ci podadają sobie rękę.

Jeżeli ma się to zda, tworzy ze złapanem przez siebie pierwszą parę, a dziecko, które pozostało bez pary, staje na przedzie; gdy zaś nie udało mu się złapać lub dotknąć, staje powtarzać na przedzie, a biegnące dzieci tworzą pierwszą parę i gra trwa dalej w wyżej opisanym sposobie, dopóki wszystkie dzieci nie wezmą w niej udziału.

10. Wyścigi wywołwane.

Przebieg gry: Grający ustawiają się w dwusereg w następstwie 1—20 kroków przed szeregiem widać się chorągiewkę. Każda para otrzymuje kolejny numer.

Przewodnik wysługuje jeden z numerów; para, która go otrzymała, wybiega na szczyt szeregu, aż do chorągiewki, następnie, skrzyżowawszy się po za nią, biegnie każdy wzdłuż i na końcu przedniego szeregu i za ostatnią parą dostaje się środkiem na swoje miejsce.

Przewodnik wywołuje dalej numery nie po kolei, aby zasnąć dzieci do bieżącej uwagi. Kiedy wszystkie pary już się ściągają, liczy się, z którego szeregu więcej uczestników wyprzedziło swych towarzyszy, ten szereg zwyciężył.

11. Depesza.

Przebieg gry: Dzieci stają na obwodzie koła, odliczając po dwa. Wszystkie numery pierwsze dostają szczyt jednego koloru, drugie zaś innego. Jedynki z dwójką po prawej stronie stanowią parę. Pary stają w odległości przynajmniej 3-ciu kroków jedna od drugiej. Miejsca powinny być oznaczone kółkami. Jedna para dzieci dostaje depesze (krajki teksturowe) dwóch kolorów i biegnie w przeciwną stronę do następnych par, którym oddaje depesze (pierwszemu, drugiemu, trzeciemu, a same wracają na miejsce. Ci oddają w ten sam sposób następnym 1 i 4.

Wygrywa partja, której depesza powróci prędzej w to samo miejsce, stąd wysłała.

12-gi sposób.

Ustawienie: Dzieci stają w dwóch rzędach, w odległości 4-ch kroków, zwrócone plecami do siebie, w odstępach najmniej 3-ch kroków jedno od drugiego. Pierwsi z każdego rzędu otrzymują krajki teksturowe dwóch kolorów.

Przebieg gry: Na dany znak dzieci posiadające krajki, biegną do następnych w swoim rzędzie, oddają je, ci następnym 1 i 4. Ten rząd wygrywa, w którym prędzej ostatnie z dzieci otrzyma krajki.

13. Wyścigi obwodem (w szeregach).

Hasło: Wzdłuż równego boku przez środek rysujemy linję A. B. na jednym końcu linję oznaczamy

metę, wbijając chorągiewkę (A). Od chorągiewki według linii odliczamy 30 kroków i w tym miejscu stawiamy drugą chorągiewkę (B), od której zaczynać się będzie wyścig. Grających ustawiamy w dwa szeregi po obu stronach chorągiewki tworzącami do niej zwróconymi.



Przebieg gry: Na dany znak wybiegają dwaj pierwsi uczestnicy własnego szeregu do końca, stamtąd skręcając do mety.

Kto pierwszy dobiegnie, zwycięża i szereg jego ma punkt wygrany. Następnie środkami wracają na koniec swego szeregu. Po tym biegnie następną parą w powyżej opisany sposób.

13. Pytka.

Przebieg gry: Grający stają rzędem i trzymają ręce w tył; po za rękami chodzi jedno z dzieci z pytką w ręku i nieznacznie kładzie ją w rękę jednemu z dzieci, samo zaś nie zatrzymuje się, lecz chodzi dalej, aby dzieci się nie domyśliły, kto strzymał pytkę. Gdy powieć „Pytka leży” wszyscy wyściszają dzieci, biegną do wskazanej mety w odległości 15 — 20 kroków. Dziecko, posiadające pytkę, stara się w biegu kotrokolwiek się odwrócić. Udzielone strzymał pytkę i znów chodzi po za rękami, który się tworzy na nowo, gdyż dzieci, dobiegłszy do mety, swobodnie powracają na swoje miejsca.

II-gi sposób.

Jeżeli gra odbywa się na suchym boisku i bawi się zastęp chłopców, każdy z uczestników kładzie na sobie czapkę; wtedy chłopiec znajdujący się po za rękami, nie w rękę lecz pod czapkę kładzie pytkę. Aby

nieb nie wiadział, pod którą czapkę została pytką wieszoną, udaje w kilka miejscach, że kładzie takową. Cały przebieg gry jak wyżej.

- Uwagi: 1) Nie wolno się oglądać dzieciom, stojącymi w rzędzie; kto się odejrzaj, dostaje pytkę.
 2) Kto dobiegnie do mety, nie może być już udzielony.
 3) Przy 2-gim sposobie wszyscy uczestnicy, na hasło: „pytka leży”, podnoszą swą czapkę i biegną do mety, a gonii uderza ten, kto pod swą czapkę znalazł pytkę.
 4) Ten, który chodził z pytką po za rękami biegnie do mety razem ze zwycięzcami.

14. Wyciągi z chorągiewkami.

Przebieg: 2 chorągiewki różnokolorowe, lekkie, długości 45 — 50 cm.

Przebieg gry: Parzysta liczba uczestników dzieli się na dwie partie, które ustawiają się dwójkami, two-



żami do środka, w rozstępie 8—10 kroków. Na dany znak pierwsi z obu partji wybiegają z miejsca z chorągiewkami, podbiegną do 2-ich, oddają im chorągiewki i wracają na dawne miejsca. Tymczasem drudzy biegną do 1-ich, oddają im chorągiewki i wracają na dawne miejsca i t. d. Kiedy ostatni dostanie chorągiewkę, podnosi ją do góry, wbijając głosem kolor swej partji. Ta partja wygrywa, która pierwsza swój kolor wywala.

Geć tę można powtarzać kilka razy, wtedy liczy się wygrany wyścig za 1 punkt. Ta partja wygrywa, która ma więcej punktów wygranych.

II-gi sposób.

Na boisku oznaczamy 2 linje AB i CD w odległości 3 kroków; po za nimi stają uczestnicy parami, zwrócony twarzami do środka boiska. Koniecna jest równa linia par po obu stronach.



raz bieg rozpoczynał, t. j. pierwszym. Ten znowg zwyciężył, który swą chorągiewkę wcześniej pierwszemu doręczył.

15. Wyścigi w zawody.

Przebieg gry: Grających ustawiamy w rzędy jeden za drugim o 2 kroki oddalone od siebie. W każdym rzędzie może być 6—10 dzieci, co zależy od wielkości zastępa. Przed rzędami, w odległości 15—20 kroków, stawiamy chorągiewki. Na dany znak pierwszy rząd biegnie do chorągiewki. Które z dzieci dobiegnie pierw-

sznie, to pozostaje na boku, reszta powraca i staje na końcu, tworząc ostatni rząd. Następnie biegnie drugi rząd, trzeci i t. d. aż do ostatniego.

Z każdego rzędu, dziecko, które dobiegnie pierwsze, staje również na boku. Gdy już wszystkie rzędy były udział w wyścigach, wówczas dzieci, stojące na boku, tworzą pierwszy rząd i na dany sygnał biegną do chorągiewki. Które pierwsze dobiegnie do mety, to zwyciężyła. Zwycięstwo może być przyznane całemu rządowi, do którego dziecko należało.

16. Labirynt.

Ustawienie: Uczestnicy gry stają rzędami po 4—8, zależnie od ilości dzieci, w odległości takiej, aby mogli swobodnie trzymać się za ręce i żeby kolumna stanowiła kwadrat.

Przebieg gry: Wybiera się dwoje dzieci, z których jedno ucieka zrykami pomiędzy rzędami, trzymającymi się za ręce, drugie je goni. Po pewnym czasie, na komendę: „ulewo (wprowadź) zwróć!“, dzieci, tworzące rzędy, opuszczają ręce, robią zwrot i znów chwytają się za ręce; tworzą się labirynty rzędów, lecz w innym kierunku. Jeżeli para goniących się była już blisko siebie, to teraz oddziela ją kolumna rzędów dzieci, gdyż kierunek biegu zmienił się, gdy po pewnym czasie mają się znów blisko siebie, podążają się, jak wyżej. Dzieci gonią się dotąd, dopóki się nie złapią, po czym wybiera się inną parę, a pierwszy idzie na ich miejsce.

Uwaga: Biegającym niewolno przemawiać labiryntów, ani przebiegać pod rękami.

17. Rybakcy na jeziorze.

Przebieg gry: W jednym z kąsów boiska oznaczamy miejsce, które wyobraża wyspę. Z pośród dzieci wybieramy dwoje na rybaków, którzy, trzymając się za ręce, stają na wyspie; reszta zaś dzieci staje przed wy-

szą, t. j. na brzeg jeziora i zowią się rybami. Rybacy wybiegają wołając: „Rybacy na jezioro!” wówczas ryby rozbiegają się po jeziorze (boisku), rybacy zaś chwytają jedną, stacając ją rękami i prowadzą na wyspę, potostają ryby bezpiecznie powracają znów na brzeg jeziora. Złapano ryba staje się rybakim i oczekuje na wyspie, dopóki nie słyszą drugiej, z którą tworzy drugą parę rybaków. Pozem wybiegają już dwie pary rybaków, następnie trzy i t. d., dopóki wszystkie ryby nie zostaną schwytane. Ostatnia para słapanych ryb, zostaje rybakimi i rozpoczynają grę nowo.

Uwagi: 1) Rybakom nie wolno łapać ryb, nie trzymając się za ręce.

2) Rybaków można oznaczać szarłami.

3) Schwytany nie powinien się wyrywać.

18. Łańcuch wilków,

Przebieg gry: Przy granicy boiska oznacza się kreską jamę wolną. Losem wybrany wilk udaje się do jamy, reszta zaś uczestników (owce) staje tuż przy jamie. Wilk, wołając „wilki z jamy!” wybiega ze skłonionymi rękami na boisko, owce wówczas uciekają, a wilk stara się jedną z nich uderzyć.

Uderzona owca staje się wilkiem, którego owce zapędzają do jamy, wołając „do jamy, do jamy!”

W jamie dany wilk podaje nowemu rękę i wołając „wilki z jamy!” wybiegają na pole. Gdy jeden z nich kogo uderzy, wówczas puszczają ręce, a owce zapędzają je do jamy. W ten sposób powiększa się liczba schwytanych i łańcuch wilków staje się coraz dłuższy. Skóra jeden z krótszych uderzy kogo, albo łańcuch zostanie przerwany, wtedy wilki puszczają ręce i uciekają do jamy. Gdy jest mala liczba bawończych się, w takim razie wilki tworzą tylko jeden łańcuch. Gdy zaś jest większa liczba uczestników, wówczas bywa więcej łańcuchów (4—5).

Uwagi: 1) Łańcuchy wolno tworzyć tylko w jamie.

2) Gdy jeden z łańcuchów chwyci owcę, waryskła łańcuch powraca do jamy.

3) Nie wolno wilkom uderzać wtedy, gdy wracają do jamy.

19. Poczta.

Przebieg gry: Dzieci stają w jednym rzędzie, lub jeśli gra odbywa się na łacie, siedzą. Jedno zostaje listonoszem i z listką w ręku zbliża się do któregośkolwiek z towarzyszy, stuka dwukrotnie o ziemię i mówi „poczta przyjechała!” Zaczepiony zapytuje: „stad?” Listonosz wymienia nazwę miasta, np. „z Krakowa” i biegnie z listką w ręku do umówionego miejsca parku (plaży, drzewa lub ślipek) w odległości 15—20 kroków, spiera ją i wraca na miejsce. Za nim wybiega zaczepiony, chwyci postawioną listkę i stara się dotknąć nią listonosza, zanim ten powróci do rzędu. Jeśli to mu się uda, listonosz musi poćnić powtórnie rozmoczyć, w przeciwnym razie goniony zostaje listonoszem.

Uwagi: 1) Należy pilnować, żeby dzieci listkę stawiali, a nie rzucali na ziemię.

2) Jeśli na boisku słońce o nie sprząć listki, wbijamy dwie szpilki do ziemi i używamy ich zamiast podłoża.

20. Trzeciak.

Przebieg gry: Gracze stają po dwóch jeden za drugim i tworzą dwa koła: wewnętrzne i zewnętrzne, zwracając się twarzami do środka koła. Odległość pomiędzy parami powinna wynosić 2 do 4 kroków. Dwaj wybrani znajdują się po za kołem i goną jeden drugiego. Uciekający wbiega do koła i staje przed którymśkolwiek parą wóczas ten, który gonął, ucieka, a 3-ci go goną. Jeżeli uciekający nie udał się wbiec do koła i został schwytany, wtedy słapano zmienia rolę z tym, który go gonął.

Uwagi: 1) Przy większej sprawie gonit się mogą jednocześnie 2 lub 3 dwójki.

2) W braku miejsca ustawie można trójkami i wtedy gra nazywa się szwariakiem, gdyż nie widać, lecz czwarty gonit.

11. Golębki i Jastrąbki.

Przebieg gry: W czterech kątach boiska oznaczony golębki w równej odległości od siebie, w środku zaś rysujemy koło. Dzieci prócz tego dzielą się na 4 partie, z których każda zajmuje jeden golębki; dzieci te zowią się golębkami.

Czworo pozostałych są jastrąbami i stoją na obwodzie środkowego koła. Każdy jastrąb zwrócony jest twarzą do golębka, który ma być z góry wyznaczonym. Na dany znak golębie przebiegają z jednego golębka do drugiego w ustalonym wcześniej kierunku. W chwili przebiegania jastrąbki starają się je złapać. Złapanie golębie stają w środkowym kole. Gra trwa tak długo, dopóki wszystkie golębie nie zostaną złapane.

(Kiedy jastrąb chwytają golębie tylko ze swego golębka).

22. Strażnik (tło rzeźniczyjary).

Przebieg gry: Grający dzielą się na dwie równe partie, które stoją regularnie naprzeciw siebie w odległości 15—20 kroków tak, aby 1-ary jednego rzędu stał naprzeciw oznaczonego z drugiego rzędu. Na początku każdego rzędu stawia się chorągiewkę, od której rozpoczyna się bieg. W odległości $\frac{1}{2}$, od jednej, a $\frac{1}{4}$, od drugiej chorągiewki, na linii środkowej ustawia się również chorągiewkę, która oznacza drogę na którą zawracają się szary lub chusteczkę. Na dany znak pierwszy z szeregu, bieżąc którego jest meta, biegnie do niej $\frac{1}{2}$, schwytywszy szary, ucieka na miejsce. Jednocześnie wybiega 1-ary z drugiego rzędu i gonit uciekającego, schwytnąć go może dopiero wtedy,

gdy ten już zdążył porwać szary. Jeżeli szary dotknie go ręką nim ten dotknie na miejsce, bierze go do niewoli, jeżeli nie, sam zostaje niewolnikiem. Niewolników ustawia się na końcu rzędu. Następnie wybiegają drugi z szeregu i t. d. Kiedy już wszyscy biegali, partie zmieniają miejsce i gra rozpoczyna się nowo. Partie, która ma więcej niewolników, zwycięża.

23. Lilia, pastuch i gąsek.

Liczba grających 10 — 20.

Boisko równe, dowolnej wielkości. Z pomiędzy grających należy wybrać Lilia, pastucha, reszta gęsi.

Cel gry dla Lilia złapać gąsek, dla pastucha: brońić gęsi przed Liliem, dla gąsek — nie dać się złapać.

Przebieg gry: Gąski ustawiają się na boku obok pola, nie trzymając się. Pastuch staje przed nimi i z rozkrzyżowanymi rękoma zastępuje drogę Liliowi, który stara się gąsek złapać.

Złapano gąska staje się Liliem, dla pastucha, a pastuch przyłącza się do gąsek.

24. Przycinane wojsko.

Przebieg gry: Grający dzielą się na 2 równe partie, z których każda ma swego króla. Obie partie stają w 2-ach rzędach naprzeciw siebie w odstępie, wynoszącym 20—30 kroków i trzymają się silnie za ręce. Król znajduje się na prawym skrzydle swego rzędu (wojska). Lilia rozstrzyga, która partja zaczyna. Na znak króla wybiega jeden z jego żołnierzy i biegnie w pewnym kierunku ku nieprzyjacielowi, nagle jednak zmienia kierunek, szybko wpada i silnym rozpędem stara się przewrócić ławicę przeciwników w upatrzoną stronę. Jeżeli mu się to uda, zabiera do niewoli całe lewe skrzydło od miejsca, gdzie przeciął niewolnicy przyłączają się do wojska nieprzyjacielskiego. Następnie król wysyła drugiego żołnierza, trzeciego i t. d. Jeżeli wysłany żołnierz nie przewróci ławiczy, pozostanie on

w niewoli; wówczas wysyła król przeciwną partję. Jeżeli wszyscy żołnierze nastają wzdłuż do niczok, wtedy przecina sam król, któremu wolno wybiegać trzykrotnie. Gdy po trzykrotnym wybieganiu królowi nie uda się przebieć lanczka, zostaje wzięty do niewoli i gra się kończy.

- Uwagi: 1) Trzymać się za ręce wolno tylko zrywaniem, a nie za łokcie, jak to dzieje często czynią, gdyż takie trzymanie grozi złamaniem ręki.
2) Lanczka powinien być rozciągnięty.
3) Przecinającemu wolno uderzać tylko sobą, a nie rękami.

25. Narodowski.

Przebieg gry: Każdy z grających obiera sobie jakąś narodowość, a jeden spisaże to na kartce. Grający stoją swartym kołem, mając w środku dółek, w którym umieszczona jest piłka.

Uczestnicy wyciągają rękę, aby być w pogotowiu do podchwycenia piłki. Notujący stoi w pewnej odległości i wywołuje z kartki jakąś narodowość; wszyscy skaczą, a ten, który ją sobie obrał, szybko chwytą piłkę i, nie odlegając od dolka, uderza nią w jednego z uczestników.

Trójliczemu wywołujący stawia kreskę, w przeciwnym razie temu, który chybił. Grają do pewnej umówionej liczby kreski. Kto do liczby tej doszedł, wychodzi z gry, jako przegrany. Gra ciągnie się tak długo, dopóki na boisku nie pozostanie jeden i ten wygrywa.

Uwagi: Kto nie wywołany chwycił piłkę z dolka, ten za karę otrzymuje kreskę.

- 2) Kto podbiegł do notującego, aby zaprosić do notacji, również otrzymuje kreskę.

26. Piłkielko.

Przebieg gry: W czterech rogach boiska oznaczamy 4 kolka w równej odległości od siebie, pośrodku

pięte tak zwane „piłkielko”. Grających dzielimy na cztery równe partje. Trzy partje stoją w kółkach bocznych, czwarta w środkowym t. j., w piłkielku. Z piłkielka jedno z dzieci rusza piłkę do partji a, a reszta do partji b, mówiąc „raz”; partja b rusza do partji c, mówiąc „dwa”; partja c przez piłkielko góra rusza piłkę do partji a, mówiąc „trzy”. Podczas ostatniego ruchu partja, stojąca w piłkielku, biegnąc do pustego koła (wyprzedzając). Jeżeli który z partji a chwycił piłkę, rusza nią w przeciwną stronę, i gdy ktoś trafił w biegu, uderzeniem powracają do piłkielka; jeżeli nie, partja a idzie do niego, a piłkielko zaś idą do koła z, partja c do b, a partja b do a. Dzieci, znajdujące się w piłkielku, mają zawsze wycofanie się jeszcze wtedy, kiedy partja c rusza środkiem piłkę do partji a, a z piłkielka krótkoświat trąci piłkę w locie, wtedy na ich miejsce idzie partja c.



27. Wyrzywka.

Przebieg gry: Wszyscy biorący udział w grze, prócz jednego, swartem tworzą do środka, tworząc koło z podłgą sobie piłkę wprawy lub lewej. Pozostali, któremu nie wolno wbiegać do środka koła, gonią piłkę, krążącą w jedną lub w drugą stronę i stara się dotknąć jej ręką. Jeżeli dotknął, staje na miejscu tego, który ostatni miał piłkę w rękach, a ten występuje z koła i kopie piłkę i t. d.

Jeżeli piłka upadnie na ziemię, ten, który ją upuścił, idzie na miejsce stojącego.

28. Porywka.

Liczba grających 12 — 16.

Boisko: prostokąt 40 kroków długo i 20 kroków szerokości dzielony się kreską na dwie połowy; w równej

odległości od granicy środkowej, bliżej krótszych boków prostokąta, nakreśla się dwa koła, których średnica wynosi 4 kroki; w środku każdego koła stawia się po 3 kule krakietowe, albo kłociki drewniane.

Przebieg gry Dwa dowódcy wybierają sobie dwie równe partie, oznaczone szarfami. Jedna partja zajmuje jedną połowę boiska, druga zaś drugą. Każda partja stara się porwać wszystkie kule przeciwnika. W tym celu grający wbiegają na pole przeciwników do środka koła, porwywają kule i uciekają z nimi do swoich.

Z drugiej strony zaś jedna i druga partja usiłuje niedopuszczać do tego, aby jej zabrano kule. To uskutecznia się w ten sposób, że każdy grający może przeciwnika, spotkanego na swem polu, wzięc do niewoli, musi jednak uderzyć go ręką i zawołać „stój!” Wówczas niewolnik oddaje kulę, jeżeli ją porwał, i staje na miejscu, gdzie go schwytano. Niewolnika może uwolnić kłody z jego partji, kto sam niedorzeczny dotknie się go ręką i zawoła: „wolny!” Uwolniony musi zawsze odejść na swoje pole; ten, który wieziony uwolnić, jest także nietykalny, jeżeli idzie ku granicy środkowej, jeżeli zaś



biegnie do koła po kulę, wówczas może być schwytany. Ta partja wygrywa, która ma 6 kul w swym kole.

- Uwagi: 1) Przeciwnika można wziąć do niewoli tylko na własnym polu.
- 2) Kto niedorzeczny wbiegnie do koła przeciwników po kulę, ten jest w kole nietykalny. Tylko po za kołem wolno chwycić niewolnika.
- 3) Gdy kto uderzy ręką przeciwnika, a nie woła: „stój!” albo kto zawoła „stój!”, a nie uderzy, wtedy jedno i drugie nie ma znaczenia. Tak samo nie ma znaczenia przy uwolnieniu niewolnika, jeżeli kto uderzy, a nie woła: „wolny!” albo zawoła „wolny!” a nie uderzy.

- 4) Przeciwnik może wziąć tylko jedną kulę, nie wolno jej jednak uderzać.
- 5) Gdy przeciwnik ucieka z kulą, nie wolno mu uwalniać niewolnika.
- 6) Niewolnik nie może być uwolniony, jeżeli nie stoi na tem miejscu, gdzie go uderzono.
- 7) Całkowitą partji nie wolno stać we własnym kole, lecz dwa kroki od obwodu koła.
- 8) Nie wolno stać bliżej niewolnika, lecz dwa kroki od niego.
- 9) Kto wylbiegnie po za granicę boiska, zostaje niewolnikiem i musi stać dwa kroki od niej, w którym miejscu przekroczył. Również, kto został schwytany tuż przy granicy środkowej, staje 2 kroki od niej.

29. Świnka.

Przedmiot: Kula drewniana, lub piłka pełna 10 centymetrów mająca i tyle lampek, lub jest uczestników gry.

Przebieg gry Uczestnicy, prócz jednego, stają kołem w odległości 2 krokiów, jeden od drugiego, każdy trzyma w ręku kijek, opierając go drugini końcem w małym dołku tuż przed sobą. W środku boiska znajduje się dalek przez niego przesuwający. Pozostali, którzy nie stali na obwodzie koła, pędzi kulę t. j. „świnkę” na swym polu i pragnie ją umieścić w środkowym dołku; stara się więc przesunąć pomógłki stojących, co ona się jednak nie udaje, bo każdy, gdykolwiek się zbliży, odrzyna mu swym kijem świnkę dalej na zewnątrz i szybko swów kijek umieszcza w swym dołku. Zderza się jednak, że ktoś z grających w zapale odbiega od swego dołka, lub nie dotknie szybko kijek w nim umieszczone, więc z nieuwagi jego korzysta jedynego świnkę i szybko własnym kijem dotknie mu przynajmniej; pozostały bez miejsca zajmuje jego stanowisko i dalej pędzi świnkę, stawiając się kołu swów niepodobnie zajęć miejsce.

Uwagi: Do toczenia kuli wybierają losem kogośkolwiek w ten sposób: wszystkie kijki, a wy-

jątkiem jednego, leżącego przy kuli, bliździe się na ziemi. Dzieci, ustawione w odległości 10 kroków, na komendę, biegają po nie; dla którego zabraknie, ten bierze kulkę położony przy kuli i toczy świniekę.

- 2) Nie wolno swego dołka zabrywać stopą.
- 3) Kulę potrąca się i zastawia od uderzeń tylko kijem.
- 4) Nie wolno wstrzymywać pędzącego świniekę; można tylko odtrącić kulę.
- 5) Skoro zda się pędzącemu kulę doprowadzić ją do dołka, wówczas wstać „zastawia”, wtedy jego wstąpienia miejsca i kto zastawia bez dołka, pędzi świniekę.

30. Wyrzwanka (stopień II).

Boisko Prostokąt 30 kroków długo i 15—20 szeroko.

Przebieg gry: Dwie równe partie ustawiają się na boisku naprzeciw siebie w ten sposób, że jedna staje na polu A, druga zaś na polu B. Los rozstrzyga, która partja zaczyna grę.



Jeżeli, naprzykład, partja A ma grę rozpocząć, w takim razie udaje się jeden z tej partji do mety (jeżeli wyrzyna którąkolwiek z przeciwników w ten sposób, że uderza i rzuca w nadstawioną dłoń, poczem szybko ucieka do swej mety. Podczas wyrzwanu przeciwnik, nadstawiając rękę do uderzenia, musi stać przynajmniej jedną nogą za metą. Wyrzwanu dółka uciekającego i stara się go ręką uderzyć, nie ten się uderza w swoją metę. Jeżeli wyrzwan uderzy uciekającego, wówczas uderzony idzie do niewoli; ten zaś, który wziął niewolnika, wyrzyna w powyższy sposób jednego z partji (A). Jeżeli zaś wyrzwan nie uderzy uciekającego, wtedy sam udaje się jako niewolnik do partji przeciwnej (A) i staje na kierunku (nu), prze-

znaczony dla niewolników. Uciekającemu nie wolno przekraczać granic boiska, w przeciwnym bowiem razie idzie do niewoli. Ta partja która wzięła niewolnika, wyprowadza go i t. d. Gra kończy się wtedy, gdy każdy z uczestników przynajmniej raz gołał albo też uciekał. Ta partja wygrywa, która ma więcej niewolników. Gdy jest więcej liczbą graczy, wówczas mogą dwaj lub trzej równocześnie wyprowadzić dwóch lub trzech przeciwników. W tym wypadku wyzwanym golem tylko tego, który go wyzwał.

31. Wyrzwanka (stopień II-gi).

Gry powyższą metodą oznaczoną, wprowadzając następujące bardziej skomplikowane warunki. Partja, której jeden z członków został złapany, stara się go uwolnić, a może tego dokonać którykolwiek z towarzyszy, jeżeli, uciekając po wyrzwanu przeciwnika, dotkniętym wystraszona ręka jeńcy. Uwolniony wraca swobodnie na miejsce i w powyższej drodze nie wolno go łapać. Oczywiście nie będzie ważnem, jeżeli uciekający został złapany, zanim dotknie towarzysza (jeńcy). Uwolnić można tylko jednego niewolnika naraz. Wyrzyna partja, która ma wówczas uwięzioną liczbę niewolników (3—5).

32. Peguś. (Wyrzwanka stopień III).

Boisko jak wyżej. Na 1 kroki od krótszych boków narysować się 2 mety: ab i cd, przez środek boiska kreśli się linię środkową równoległą do krótszych boków prostokąta; przed prawem skrzydłem każdej partji, blisko dłuższego bołu prostokąta, widać się po jednej chorągiewce w odległości, wyznaczony 3



kroki od mety, od chorągiewek narysować się w kierunku do linii środkowej 2 kroki równoległe do boków

dluższych boiska, które są przeznaczane dla niewolników.

Ustawienie i przebieg gry. Dwai dowódcy wybierają sobie równe partie, które się maszą róznic odmianną. Każda partja ustawia się za swoją metą. Losem wybiera partja zaczyna grę w ten sposób, że jeden z uczestników idzie przed metę przeciwników i wyzywa z któregośkolwiek trzykrotnym uderzeniem w rękę. Po trzech uderzeniach wyzywający odwraca do swej mety, wyzwany zaś goni go i stara się uderzyć ręką, przy czem powinien zawołać: „stój!” Kiedy gonący przekroczy linię środkową boiska, dowódca przeciwnej partji wyznacza jednego ze swej partji, który wybiega przeciw wyzwanemu; przed tym drugim wyzwany musi uciekać i schronić się za swoją metę.

Jeżeli nie zdąży tego uczynić i zostanie uderzonym, idzie do niewoli. Jeżeli uciekający dotęga do mety, nie zostawia uderzonym, dowódca jego partji wyzywa innego z uczestników przeciwko gonącemu i pośeg w ten sposób trwa tak długo, dopóki gonący nie zostanie schwytany.

Ta partja, która wzięła niewolnika, zaczyna grę nową w sposób powyżej opisany.

Niewolnik staje na linii przeznaczonej dla jeńców, dotykając stopą chorągiewki.

Następni niewolnicy stają obok pierwszego i trzymają się za ręce, tworząc łańcuch. Teraz każda partja stara się uwolnić swoich z niewoli, a może tego dokonać wyzywający, jeżeli po trzykrotnym uderzeniu, uciekając, zdąży po drodze dotknąć jednego z krancowych niewolników, którzy wolną rękę trzymają wychylną; dotknięcie jednego uważa za uwolnienie.

Wygrywa ta partja, która wzięła uwolnioną liczbę niewolników; liczba ta musi być ustanowioną przed rozpoczęciem gry i stosownie do ilości uczestników wynosi 2—3.

Uwagi: 1) Uderzyć można tylko płaską ręką a nie pięścią.

2) Kto, uciekając, wybiegnie po za granicę boiska, zostaje niewolnikiem.

3) Kto uderzy, a nie zawoła: „stój!” albo kto za-

wola: „stój”, a nie uderzy — zostaje niewolnikiem.

4) Uciekający powinien dążyć do mety, a nie ma prawa zawracać i uderzać, gdyż każdy, który wczesniej wybiegnie, może być uderzony i wygony do niewoli tylko przez tego, który wybiegnie później.

5) Wszelkie spory rozstrzygają, tylko dowódcy.

III. Gry kopne.

1. Piłka nożna w koło.

Przebieg. Duża piłka dęta obitya skórą.

Ustawienie i przebieg gry. Grający, w liczbie najmniej 10-ciu, stają kołem, tworząc zewnętrzny do środka. (Początkowo trzymają się za ręce, przez co unikają dotknięcia piłki rękoma). Jeden z uczestników kopie piłkę przez środek, by ją wyrzucić po za koło; ten, do którego piłka doleciała, kopie ją znnowu i t. d. Gdy piłka wyszła z koła, wówczas uczestnik, z którego prawej lub lewej strony (stosownie do umowy) piłka przeszła, staje za nią w środku koła i stara się z pomocą kopaniem znova piłkę z koła wyrzucić, w czem stojący za obwołem koła usiłują mu przeszkodzić; kto jednak przejdzie piłką koło siebie, zmienia stojącego w środku koła.

Uwagi: 1) Stojący na obwodzie koła nie mogą schodzić z miejsca.

2) Jeżeli piłka wypadnie po za koło, należy ją prowadzić wzdkiem (częstemi, a słabemi kopnięciami) do koła i kopnąć tylko ze swego miejsca.

3) Kopnąć należy tak, aby piłka nie przechodziła po nad głowę grających.

2. Piłka z wieżą.

Przybory: Długa piłka dęta, obitya skórą, wieża (trzy długie laski w górce słupczose, a dołu zaś rozstawiane).

Ustawienie i przebieg gry: Uczestnicy stoją, jak w grze poprzedniej (w odstępie podwójnym) z wyjątkiem jednego, który stoi w środku, by pilnować wieży. Pilnujący wieży, t. j. strażnik, stara się niedopuszczyć, by piłka przeszła przez środek wieży, t. j. pomiędzy łaskami, o co znowu zabiegają stojący na obwodzie koła. Kona się uda tego dokonać, zmienia strażnika. Ostatni opuszcza również swe stanowisko, jeżeli dopuści do wystrzału wieży, a strażnikiem zostaje ostatni z kopiących.

Uwaga: Tylko strażnik kopnąć może dowolną nogą, inni zaś prawą lub lewą, według amowy sprzedanej.

3. Piłka nożna w granicach.

Przybory: Długa piłka dęta, obitya skórą.

Ustawienie i przebieg gry: Grający dzielą się na 2 równe partie, które stoją naprzeciwko siebie w odległości 15—20 kroków, tuż za linjami, stanowiącymi granice pola środkowego, pomiędzy końcami tych granic oznaczają się linje równoległe, zwane linjami bocznymi. Na dany znak uczestnik jednej party kopie piłkę ku przeciwnikom, stawiając się przodem ją, a nie po za uczestników tej party, ci zaś piłkę zbliżającą się kopią i odbijają z powrotem i t. d. W razie przerzucenia piłki po za granicę party przeciwnicy, jeden z nich (nad którym piłka przeleciała) wybiega po nią, a przytoczywany ją wzdkiem, kładzie przed sobą i kopie nawiwo. Która party więcej razy przerzuci piłkę po za granicę strony przeciwniej — wygrywa. Gra ta wymaga i uczy zarazem wielkiej powściągliwości i uwagi, niemożne bowiem przekraczać linii granicznej przy odpychaniu dolatującej piłki; pamiętać też należy, że nie mogą wazywać biegać ku piłce, lecz tylko najbliżsi stojący. Jeżeli piłka wy-

leci w bok, wtedy biegnie po nią gracz strony przeciwniej, dozwolona piłkę wziętą do tego punktu granicy, przez który przeleciała, a potem ją kopie w kierunku dla party swojej pożądanym. Bieg do tyłu piłki niemożna, można ją jednak w podkożku odbić głową.

4. Piłka nożna z bramką.

Przybory: Długa piłka dęta obitya skórą.

Ustawienie i przebieg gry: Uczestnicy ustawiają się, jak w grze poprzedniej, rozpieni naprzeciw siebie, na środku wolnego pomiedzy nimi pola ustawia się 1—2 kroki od szerokości bramki z 3 szerdzi albo wprost z 2-ch chorągiewek. Kopiący piłkę starać się tak nią kierować, żeby przeszła przez bramkę. Którzy stronić się to udu, to który zobie punkt i zaczyna kopać nawiwo. Wygrywa ta strona, która więcej punktów zdobyła.

Uwagi: 1) Dozwala się tylko kopnąć, udział rąk jest zupełnie zabroniony, nie wolno też wchodzić z linji rozpieni ustawionego.

2) Jeżeli piłka przerzuconą zostanie po za granicę, wówczas ten, po nad którego głową przeszła, wychodzi z rzędu, by ją przynieść, a podrywający przed sobą, kopie nawiwo.

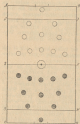
3) W razie przerzucenia piłki po za linje boczną, biegnie po nią gracz strony przeciwniej, a podmiastki ją obiera rękoma, staje w wyroku na miejscu przejścia piłki przez linje boczną i trzymając ją rękoma wpieni wzniósłona, rzuci przed siebie w kierunku dla swej party pożądanym. Przy wyroku jedną stopą stojący przed, drugą za linją.

5. Piłka nożna z bramkami.

Przybory: Piłka dęta obitya skórą o średnicy 20—25 cm, dwie bramki, chorągiewki do oznaczenia boiska i odznaki dla party.

Boiska: Prostokąt 80—120 kroków długości i 40—60 szerokości. Linje AB i CD są to mety, pośrodku każdych ustawione są bramki szerokości około 6 kroków (dalejnie od wielkości boisk). Pola po za linjami AC i BD nazywamy polem bocznymi, a pola po za linjami AB i CD polem po za metą.

Boisko dzielimy na 2 części linją środkową EF, pośrodku której oznaczamy się koło o promieniu 2 kroki, w którym leży piłka. Prócz tego są linje GH i IJ, są to „linje rzutu za kary”. Linje te znajdują się o 6 kroków od mety.



Obu stronach bramki, w odległości 10 kroków od mety i pomagają bramkarzowi.

Przebieg gry: Napastnicy strony, rozpoczynającej grę, przysuwają się bliżej linji środkowej, natomiast obrońcy strony przeciwnej stoją o 3 kroki od linji środkowej. Grę rozpoczyna napastnik środkowy kopnięciem piłki ze środka boiska. Wtedy napastnicy posuwają naprzód i starają się, aby piłka przeszła przez

Ustawienie grupy: Ogółem liczą gruczy wynosi 22-ch, po 11-tu z każdej strony. Dzielą się na:

1) bramkarzy, pojedynczym z każdej strony; stoją oni w bramce i starają się nie puścić piłki przez bramkę.

2) napastników po 5-tu z każdej strony; stoją o 5 kroków od środkowej linji; starają się przetrwać piłkę przez bramkę przeciwnika, co nazywa się zrobieniem bramki.

3) pomocników, po 4-ch stoją w odległości 10-ciu kroków za napastnikami; podają oni piłkę napastnikom.

4) obrońców, po 3-ch z każdej strony; stoją po

bramkę przeciwnika. Za napastnikami posuwają się pomocnicy, ciągle trzymając się w pewnej odległości od nich, aby piłkę odbijać przez przeciwną stronę podać napastnikom swojej strony. Obrońcy posuwają się naprzód tylko wtedy, jeżeli wszyscy napastnicy i pomocnicy znajdują się na boisku przeciwnika; obrońca jednak nie powinien przechodzić po za linję środkową. Napastnicy powinni trzymać się pewnego porządku: bocznicy, a szczególniej dwaj krańcowi powinni stale trzymać się boków; to samo stosuje się i do obrońców. Najważniejszą rolę w stałym grze napastnik środkowy; temu napastnikowi bocznicy podawają piłkę, jeżeli widzą przed sobą może przeciwników. Umiejętne podawanie piłki jest jedną z główniejszych zalet gry, gdyż osobliwie obronę przeciwników. Bardzo podobać jest, tak zwane „toczenie wózekiem”, polegające na tem, że piłkę posuwamy naprzód cięższymi, a słabszymi kopnięciami. Siłnie kopnąć piłkę powinni obrońcy, aby ją przerwać na pole przeciwnika.

Wygrzewa ta strona, która w oznaczonym czasie zrobiła więcej bramek.

Uwagi: 1) Grucze, prócz bramkarzy, nie mogą dotykać piłki rękoma, w przeciwnym razie przeciwnicy mogą prawa do „wolnego rzutu” z miejsca, w którym dotknięto piłkę. Wolny rzut polega na tem, że piłkę kładziemy na ziemię w miejscu, w którym była dotknięta ręką i napastnik strony, mającej prawa do „wolnego rzutu”, kopie ją. Grucze z przeciwnej strony muszą być oddaleni od piłki przynajmniej o 5 kroków.

2) Jeżeli piłka była dotknięta ręką pomiędzy linją „rzutu za karę” (linją karą) a metą, to „rzut wolny” odbywa się nie z miejsca, w którym piłka była dotknięta, a z linji karnej, przyczem pomiędzy metą, a linją karą nie może się znajdować żaden z graczy, prócz bramkarza, który może przybliżyć się do piłki o 5 kroków. Pozostali grucze powinni znajdować się po za linją karą przynajmniej o 5 kroków.

3) Bramkarz w każdym wypadku może dotykać

się piłki rękoma; może ją złapać i biegać z nią z kroki.

- 4) Bramkarska, trzymająca piłkę w ręku, może przeciwnicy przepchnąć z piłką po za bramkę i bramka liczy się zrobiona.
- 5) Gdy strona nacierająca przerzuci piłkę po za mecz, to strona broniąca się ma prawo do „wolnego rzutu” z meczy lub z kroków od niej. Prawidła „rzutu wolnego” obowiązują i tu, mianowicie przeciwnicy stoją o 3 kroki od piłki.
- 6) Gdy który z graczy przerzuci piłkę po za mecz, wtedy przeciwna partja ma prawo do „rzutu z rogu”, t. j. „rzutu wolnego” o krok lub dwa od rogu. (Ustawienie się jest dowolne).
- 7) Broniący swej bramki nie powinien stać zbyt blisko bramkarska, co utrudniałoby mu opróżnianie się.
- 8) Jeżeli gracz kopnie piłkę tak, że ta dostanie się na pole boiska, to jeden z przeciwników, z miejsca, w którym piłka przekroczyła granicę, rzuci ją rękoma w przeciwnym wpisan w dowolnym kierunku na boisko.
- 9) Nie wolno przeciwnika naczymywać rękoma, podnosić mu nogę; lewą, gdy piłka jest tak blisko niego, można go zatrzymać barkami lub pierściami.
- 10) Bramka nie liczy się, jeżeli została zrobiona „rzutem ze środka” lub, gdy ją zrobiono „rzutem wolnym”, wyjąwszy „rzut z kąca” i „rzut z rogu”; gdyby jednak piłka przy „rzucie wolnym” lub „ze środka” dotknęła kogośkolwiek z graczy i przeszła przez bramkę, bramka liczy się zrobiona.
- 11) Napastnik nie ma prawa kopnąć podając sobie piłkę, jeżeli przed nim do strony bramki stoi mniej niż dwóch przeciwników. Jeżeli ją kopnie, to strona przeciwna ma prawo do „wolnego rzutu” z miejsca, gdzie piłka była kopnięta.
- 12) Strona przegrująca nagrywa „rzutem ze środka”.

IV. Gry skokowe.

1. Skakanki.

Do zabawy każdej z dzieci dostaje oddzielny sznur, lub skakankę trzcinową, tak długą, aby końce jej, gdy dziecko stanie na niej oboma nogami, sięgały do pach. Uchwyciwszy za końce sznura, zaczyna się go z tyłu po za sobą, następnie przetraca szybko przez głowę naprzed, a kiedy spada ku ziemi, przeskakuje się oboma nogami. Można także biegać przeskakiwać lewą lub prawą nogą, albo naprzemian raz lewą, drugi raz prawą. Wyczerpujący się tych parowych sznur, przechodzi się do rozmaitych kombinacji, jak np.: przeskakiwanie przy rzucaaniu sznura z przodu w tył i t. d.

2. Żabki.

Ustawienie i przebieg gry: Na boisku kładzie się kilka, oznaczające gniazda żabiąt, w których staje jedno z dzieci (hucian); reszta dzieci w przysiadzie z rękami na biodrach staje w pewnym oddaleniu i naśladując żabki, skacze i zbliża się do gniazda boćmana. Gdy się zbliża, jedno z żabek pyta się „Zabeczko, kamieszki, był tu kto?” — To odpowiadają „Był”. — A kto? — Pan boćman. — Wzrost którą? — No, a myż tena rade, rade, rade... i w podskokach uciekają na dalsze miejsca.

Wówczas boćman biegnie za nimi, skacząc na jednej nodze i stara się jakimś sposobem złapać. Złapanie żabki staje się boćmanem i razem z nim bawią pozostałe żabki, które znów w sposób wyżej opisany zbliżają się do gniazda boćmaniego.

3. Walka kogutów.

Przebieg gry: Grający dzielą się na dwie partje równej sily i stoją dwoma rzędami, zwrócony twarzą do siebie. Każda z partji wybiera z pomocy siebie do

widoczny. Dowodzący wygrywa, po trzech, którzy, stąrywawszy rękę na pierwszych skoczach na jednej nodze i popychają się wzajemnie, starając się tym sposobem zmieścić przeciwnika do opuszczenia drugiej nogi. Kto wpiere stanie na dwóch nogach, partja jego ma punkt przegrany, przeciwna — wygrany. Dowodzący może wygrywać po trzech i t. d. dopóki wrogowie nie wezmą udziału w grze.

Uwaga: Nie wolno uderzać łokciami.

4. Skoki przez linkę kręconą.

Przybory: Linka długa 8—10 lokci.

Dwie osoby trzymają za koniec linki i kręcą nią wolno lub wprawo wolno i bardzo równo. W środku staje dziecko, które ma skakać, i w chwili, gdy linka zbliża się do ziemi, przeskakuje przez nią. Po pewnej wprawie dzieci mogą najlepiej podbiegać pod kręconą linkę i, przeskakując, biegać dalej, lub zatrzymać się i skakać. Mogą także skakać parami, lub pojedynczo, obracając się.

Drugi sposób, zwany „Białe koło”.

Dzieci tworzą koło, związując się twarzą do środka. W środku staje przewodnik lub jedno z dzieci, i trzymając jedną koniec linki, kręci nią tak, aby drugi koniec zakotaczony wyletem, przechodził pod nogami dzieci, które kolejno podskakują. Kto nie zdąży na czas podskoczyć i zostanie uderzony linką, wychodzi z koła. Gra się kończy, gdy jedno dziecko zostanie w kole.

Dzieci mogą być również ustawione w kole jedno za drugim, a wosdy należy kręcić linką w ten sposób, aby dzieci widziały, że się zbliża.

Uwaga: Należy pilnie uważać, aby dzieci nie napotyły się sztywno; w danym razie należy grę przerwać, nie doprowadzając do końca.

5. Skoki przez piłkę toczoną.

Przybory: duża piłka dęta. Liczba grających 20—40.

Przebieg gry: Grający dzielą się na 2 partje, jedna z nich, ustawiona po dwóch stronach boiska w odległości 12 kroków, toczy po ziemi piłkę. Druga partja stoi w środku i w chwili tarzania przeskakuje przez piłkę tak, aby ona nie zawadziła o niczyje nogi. Jeżeli ktoś nie zdąży podskoczyć, lub zawadzi o piłkę, partje zmieniają miejsca.

Ma większego zainteresowania można użyć, która partja dłużej utrzyma się w środku, t. j. która więcej razy przeskoczy przez piłkę.

6. Szczędła.

Chodzenie na szczytkach jest dla dzieci nawet już ośmiolletnich przyjemną zabawą; dla nich jednak, jak również wogóle dla początkujących stopnie nie powinny być wyższe nad $\frac{1}{2}$ stopy od ziemi.

Widzawszy drążki pod pachy tak, aby ich końce sterowały po za ramionami, staje się nogami na stopniach i zaraz zaczyna chodzić. Szczędła trzeba dobrze przyczepić do siebie, tułów trzymać prosto, a ciężar ciała tak rozdzielić, aby spoczywał zawsze na środku kroka. Jestto zwykłe chodzenie na szczytkach.

Drugi sposób, tak zwane „chodzenie po piasku” polega na tem, że trzymamy szczędła przed sobą, przy czym ręce są zgięte w łokciach. Ten sposób chodzenia jest trudniejszy.

V. Gry z mocowaniem.

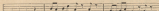
1. Mocowanie się linką.

Przybory: Mocna linka, długości 10—15 lokci.

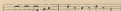
Przebieg gry: Grający dzielą się na 2 partje, stojąc naprzeciwko siebie. Każda chwytą za jeden ko-



Ma-ły, cha-bry i go-dzi-ki go-dzi-ki, Ma-ły, cha-bry i go-dzi-ki



go-dzi-ki. La la la la la la La la la la la



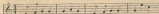
La la la la la la la La la la.

- | | |
|---|---|
| 2) Nazbieramy kwiatków
Kwiatczków, kwiatczków,
Naspłatamy, narwijamy
Wianeczków,
Naspłatamy, narwijamy
Wianeczków,
La, la.... | 3) Zaniesiemy мамі
Te dary, te dary,
Uściskamy, uściskamy
Bez miary,
Uściskamy, uściskamy
Bez miary.
La, la.... |
|---|---|

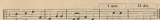
SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło, które się obraca w prawo lub w lewo. Każde z dzieci trzyma ręką róg liraszka lub szlutek, nachylając się lekko, jak gdyby zbierały kwiaty. Podczas „La la la”, wznoszącą się i każde kilkakrotnie obraca się w koło, klaszcząc w ręce. Podczas „Naspłatamy, narwijamy...”, dzieci wykonują odpowiednie ruchy, naśladując zwianie i splatanie wianków. Podczas ostatniej strofki odpowiednimi ruchami naśladują okazywanie darów i pieszczoty.

2. Gołąbek.



Ma-ły go-łą-ek przy-la-ła, sta-ła dzi-ki-tek pod-zi-ki



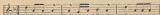
W dzi-ki-ku li-ściek od-ty-ty nasz go-łą-tek przy-me-ł.

2. Gołąbeczka, lec w drogi,
Niedziękowi całusa,
Lecisz z tobą nie żagły, | bis,
Choć mnie bierze pokusa. | bis.

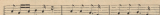
SPOSÓB ZABAWY.

Stosownie do liczby dzieci, w środku koła biegają dwa lub trzy gołąbki, robiąc ruch skrzydełkowy. Przy słowach: „Choć mnie bierze pokusa” — stają naprzeciw wybranych przez siebie dzieci i te zostają gołąbkami.

3. Gdybym była ptaszkiem.



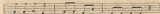
Gdy-by-m by-ła pta-zkiem w go-ju. Spie-wo-la-by-m



przy-ra-czo-je Od-wie-czo-je do-pa-ran-ka,



I tra-wa-ka bez-u-ma-ka Od-wie-czo-je



do-pa-ran-ka, I tra-wa-ka bez-u-ma-ka.

2. Gdybym była małą rybką,
Pływałabym sobie szybko
Tam w ruczajku na głębinie, | bis
Lub gdzie cichy strumyk płynie. |
3. Gdybym była zajęca mała,
Skakałabym przez drzewo cały
Tam, gdzie psia, las i krzak, | bis
By mię nie złapał zwiierz jaki. |
4. Lecz, że jestem małe dziecko,
Więc potaćcać mogą przesieć
I poskakać sobie swawo, | bis
To na lewo, to na prawo. |

SPÓSÓB ZABAWY.

Kilkuo dzieci biega w kole, nadsłuchując rękami ruch skrzydeł. Potem opierają duże palce na biodrach, a pozostałymi, poruszając, nadsłuchują ruchy pióra. Podnieś wreszcie swrotki podnosząc dłonie rączki nad czołem, co ma wyobrazić słachy zajęcia, i skaczą. Dzieci kółka stojące, nadsłuchują powyższe ruchy. Przy ostatniej swrotce dzieci, znajdujące się w środku kółka, tworzą małe kółko i tańczą wprawy, a duże kółka wlewo.

A. Kolej kolana.

Je-kółe po-ciąg sła-le-ka, A - ni strawa
nie nie-ka, A - ni dawa-ka nie cze-ka
I przed na-mi u-cie-ka.

- 2) „Konduktorem łaskawy” 3) — „Płynięcie para prosiwy,
Zawieź nas do Warszawy!” Jeneżcie mójca widzimy.”
— „Trudno, trudno to będzie, — „A więc pędźcie siedząc,
Dajcie sobie jest wszędzie”. Do Warszawy ruszajcie”.

SPÓSÓB ZABAWY.

Dzieci ustawione w jednym szeregu przedstawiają wagon; na czole stoi starsze dziecko z podniesioną ręką jako lokomotywa; cały szereg posuwa się naprzód, śpiewając pierwszą strofę. Z jednego boku boiska ustawiany rędem kilkuo dzieci, — są to pasażerowie, oczekujący na pociąg, klaniają się rękami konduktorowi, który postępuje tuż za lokomotywą i prosi o miejsce. Konduktór wskazuje szereg po za sobą i odpowiada: „A więc pędźcie siedząc i t. d.”. Po tych słowach dzieci, mające z boku, łączą się razem i postępują wolno, potem coraz prędzej, przysypując głosem. Możemy grę urozmaić w ten sposób, że nie wszyscy pasażerowie wsiadają na jednej stacji, mogą być urządzone bramy, tunele z dziećmi, trzymającymi w górce palące się rękę.

3. Gdy wspólniej zabawy.

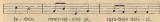
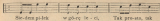
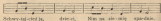
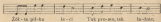
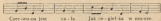
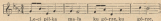
Gdy wspólniej za - bawy Jed na-dziej-dacie co-za, Bis
ga-ja, bis - ga-ja Wszy-skie dzie-ci wrac, Bis - ga-ja, bis-
ga-ja, A czy wle-dzie jak? To parz-cie, to parz-cie
O, bis-ga-ja tak, To parz-cie, to parz-cie — o bis-ga-ja tak.

2. Gdy wspólnej zabawy
 Już nadejdzie czas,
 To śpiewaj, to śpiewaj,
 Wzruszcie dzieci wraz,
 To śpiewaj, to śpiewaj,
 A czy wiecie jak?
 To patrzcie, to patrzcie,
 Oto śpiewaj tak.
 I t. d.

SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą kółko, które się obraca wprawa lub wlewo, a przy drugiej połowie każdej strofki zatrzymuje się i dzieci, stosownie do słów piosenki, wykonywają różne ruchy i czynności (Zabawę tę można przedstawić i uromatniać; dzieci mogą naśladować granie, trąbienie, szycie, pranie, kucie, prasowanie, heblowanie i t. d.).

6. Siedm piłeczek.



Leci piłka mała
 Ku górce, ku górce,
 Czerwona jest cała,
 Jak cegielka w murze.

Żółta piłka leci
 Tak prosto, tak ładnie;
 Chwytajcie ją dzieci,
 Niem na świecie spadnie

Leci piłka mała
 Ku górce, ku górce,
 Niebieska jest cała,
 Jak srebko w lasurze.

Leci piłka mała
 W przyjemnej zabawie,
 Pajęczkowa cała,
 Jak sjętek w trawie.

Leci piłka leci,
 Jak liśćek zielony,
 Chwytajcie ją, dzieci,
 Zanim spadnie ona.

Leci piłka nowa,
 Łapcie ją, zanim spadnie,
 Jest pomarańczowa
 I zrobiona ładnie!

Biała piłka leci,
jak śnieg, albo mleko;
Chwytajcie ją, dzieci,
Nie spadnie daleko!

powtarzyć

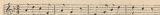
{	Siedzi piłek w górę leci,
	Tak prosto, tak ładnie,
	Chwytajcie ją, sprabnie dzieci,
	Zanim, która spadnie!

SPOSÓB ZABAWY.

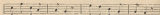
Dzieci ustawiane w kółko, otrzymują siedm piłek wyżej wspomnianych barw i śpiewają chórkiem. Przy pierwszej zwrotce, dziecko, posiadające czerwoną piłkę, wchodzi w środek kółka i, podtrzymując ją w górę, chwytą. Przy drugiej zwrotce wchodzi do kółka dziecko, posiadające żółtą piłkę i robi to samo i t. d. dopóki wszystkie dzieci, posiadające piłki, w porządku wskazanyh w piosence nie wejdą do środka. Przy ostatniej zwrotce wszystkie siedm piłek dzieci podtrzymują w górę i chwytają.

Uwagi: Przy większej ilości piłek każdego koloru można tworzyć oddzielne kółka, lub dwa kółka jedno w drugim.

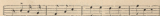
7. Gaspasia.



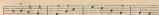
A gdy ja i - re - sę Za - czas ga - spo - darszy,



Da - ma - ry i mi - ki By - dę o - bied - waczy,



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



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

2. Ogródek naszaję
I krówki wydoję,
Zamieję nam daniel,
Kwiatkami przystróję.
La la la la...

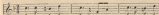
3. Ramiętka ustawę,
Sama wszystko zrobię,
By mama i tata
Wyposzeli sobie.
La la la la...

SPOSÓB ZABAWY.

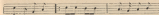
Dzieci tworzą kółko i naśladują czynności gospodyni, t. j. gotowanie, dojenie, zamiatanie, strajenie kwiatami, odpozyczenie sadziców i t. d. Przy słowach „La la la...” zwalnia się obracając, klaszcząc w ręce.

8. Lix.

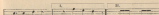
Melodia ludowa.



I - daję E - nek la - li - dra - gi Ci - cha - teli - ka



ma - wia ma - gi I o - stru - dzie się ma - tra - da,



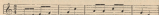
Nie si - ka - ma nie po - wia - da, nie po - wia - da,

- | | |
|--|--|
| 4. Na krzaku róży
Rozwinie pąki,
Świątą siężeni
Pokryje jąki. } bis | 5. Więc chodźtaś w domu
Siedzę nierada,
Dziśki Ci, Boże, } bis
Ze dzianczyk pada. } |
|--|--|

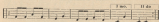
SPOSÓB ZABAWY.

Na boisku rozstawia się dzieci nierównomiernie grupami. Grupy tworzą kółka, tańcząc i śpiewając strofą pierwszą. W następnej strofie kółka zbliżają się do środka boiska i robią kilkakrotnie. Śpiewając strofą trzecią i czwartą, kółka łączą się i poruszają jedne za drugimi w kółko boiska. Złożenie rąk na znak podjęcia kółczy przesłony.

II. Wiatrak.



Mam ja do-mach sta-ny i swój wia-trak wia-ny.



On mi ma-ty-tył ma-ty, a ja się we - stę-ty.

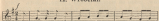
2. Gdy wiatr dobry wieje,
Mam w Bogu nadzieję,
Ściągi wiatr porusza,
Aż się cieszę duma! } bis.
3. Ściągi moje, śniągi,
Ty czerwoko dobrana!
Dalej na wypięgi, } bis.
Damać moja, dama! }
4. Barzy się nie boję,
Stawiam wiatrom czoło,
Puszczam czerwicy swój
I miły wesoło. } bis.

- | |
|---|
| 5. Kmieć zbada wynioś,
Młynarz wypytuje,
A tych machów dwaście } bis.
Świat ten utrzymuje! } |
|---|

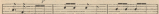
SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą kółko i, śpiewając pierwszą strofą, obracają się ulowo lub wprawy. Przy drugiej strofie kółko dzieli się na 4 części, z których każda tworzy rząd. Pierwsza z rządu, podając sobie na krzyż ręce, tworzą 4 śmigł, które się wolno łączą i śpiewają. Przy wyrazach „Damać moja dama”, tworzą 4 kółka i tańczą.

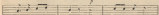
12. Wróbelki.



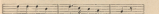
Wró-bel-ki w gnie-ździe czy-nią gwar, Na bal się abie-gie



ki-ka par. II - lip-cip-cip, pi - lip-cip-cip, Wró-



bel-ków ki-ka par. II - lip-cip-cip, pi.



lip-cip-cip, Wró - bel-ków ki-ka par.

2. Lecz wnet się skończył
Bal i śpiew,
Jaz leżą apoczać
Pomiędzy drzew.
Płip-cip-cip,
Płip-cip-cip,
Odpocząć
Pomiędzy drzew. } bis.
3. Na szczęście stary
Wróbel ślad
I miodym tak
Udziała rad
Płip-cip-cip
Płip-cip-cip,
Udziała miodym rad. } bis.

4. Misa, misa, jut kot
 Nadchodzi tu,
 Ej, bracia, skryjmy się
 Co tchu;
 Pili-pi-pi-pi. |
 Pili-pi-pi-pi. | bis.
 Ukryjmy się co tchu. |

SPÓSÓB ZABAWY.

Wszystkie dzieci tworzą koło, które wyobraza las; dzieci stoją z wyciągniętymi rękami, poruszając lekko paluszkami, co wyobraza poruszanie się gałęzi drzew. Następnie wybieramy kilkoro dzieci na wróbelki, jedno na starego wróbla i jedno na kota. Stary wróbel wraz z innymi staje w kole pomiędzy drzewami i zaczyna śpiewać: „Wróbelki w gnieździe...” Podczas drugiej zwrotki „Na szczybie stary wróbel ślad”, dziecko, wyobrażające starego wróbla, wspina się na palcach i udziela rad młodym wróbelkom, gładząc im palcami i przesyłając głowę, a małe wróbelki słuchają pilnie i podświadcują wesoło. Podczas trzeciej zwrotki wazczyra się papłoch między wróbelkami, gdyż zdaleka za kołem zakrada się kot; wróbelki uciekają i kryją się po za drzewa, wyobrażające drzewa. W ostatniej zwrotce odzywa się głośno „misa, misa” i wróbelki aplauzowane uciekają, a kot je goni.

13. Pracznia.

Bie-rę bu-dę, wy-dę, wo-dę i za-gro-wam
 wy-ślę wo-dę, si-łę bu-dę tak-że bie-rę i bę-tę

bu-dę-gro-wę, Pa-ru, pu-ra, chla-ru, chla-ru, Pa-ru, pu-ra

chla-ru, chla-ru, chla-ru, chla-ru.

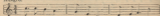
1. Posen, wzięwszy w obie ręce,
 Mocno z wody ją wykryć,
 Rozrępią ją, władę w kosze
 I na górę wnet wyniosą.
2. Rozwieszona już na sznurze
 Schnie bielona biel na górze,
 A gdy przyjdzie ją zmaglować,
 Trza się szybko zapracować.
 Tur, tur, tur, tur i t. d.
3. Kiedy skończą maglowanie,
 To zaczynają prasowanie:
 Kowalek, maniełek,
 Kalfaników, kołnierzyków.
 Cyk! cyk, cyk, cyk i t. d.
4. Ukończona praca cała,
 Już bielona czysta, biała,
 Leży od pracy ręce białe,
 Niech więc dzieci się nią szalą!

SPÓSÓB ZABAWY.

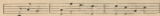
Dzieci stoją kołem, a kilkoro w środku i następują czynności prace: pranie, wykrywanie, rozrępiwanie, wiązanie, maglowanie i prasowanie białiny—stosownie do słów piosenki.

14. Motylek.

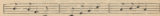
Allegro.



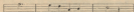
Z sta-to-ruka-mi chodź-my w las, Gdzie sied młoty



wa - bi nas, Gdzie li - ję - ki są pa - chę - ce,



Sza - mieł wi - je się po li - ce, Piszę - ją - pi - e - wa



chó - r. Piszę - ją - pi - e - wa chó - r.

1. Na liście, kładę spód,
Ze motylek sobie siedzi
jak białe taci białe,
W kółku się obróci cały,
Słodki miodek mać (bia).

2. Ach, poleciał motyl już
Ku brzośce pełnych rós,
Tam słońce, tam powoży,
Różowego groszka swoje
Przywabną go. (bia).

3. Prędziwiek chodzący wraz,
Teraz właśnie sprząta czas,
Zępcie siatkę zarzucił,
I motylek uchwycił,
Jut nie wyjdzie nam! (bia).

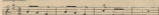
SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci maszerują trójkami, czwórkami, stosownie do ich ilości. Po przepiewaniu pierwszej strofki podają sobie ręce i tworzą pewną ilość kółek.

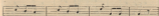
*Wierszownica
półki my*

15. Jaskółki.

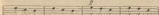
Alliegro.



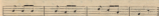
Jaskółki! Przez gó - ry, przez la - sy, Le - ci - my tu.



Jaskółki - ka go - dła - ty, Już baw - kę - cie - tka.



Chó - r! Dru - ga do - le - ka, Lecą - gna - ród - ko nas znowa,



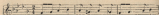
Ko - dła - to gniazda - ród - ko naj - ci - niec - tam.

- Dziś!* Serdecznie witamy,
Witamy was!
Wraz z wami wiosenny
Nastąpi czas.
Witajcie! Witajcie!
Do gniazdek wracajcie,
Po trójkach podróży spoczniecie tam!

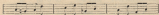
SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą dwa koła: wewnętrzne i zewnętrzne; jedno wybrana dziewczynka, drugie jaskółki. Jaskółki trzymają ręce na biodrach i potuszają niemi, biegają wokół, śpiewając pierwszą strofkę; drugą zaś śpiewają dzieci, wybrana dziewczynka, i przy słowach „Do gniazdek wracajcie”, jaskółki zatrzymują się każda przy swoim gniazdku. Następnie zmieniają rolę i zabawa rozpoczyna się nowo.

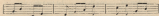
16. Kot, myszy i szczury.



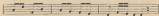
Tuś-cią my-szy, sba-cią szcu-ry, że słoń-ś wro-sze



ko-tak ba-ry, że ten Ma-ciek nie-go-dzi-wy



Le-ży wro-sze-cie już nie-ty-wy, że ten ma-ciek



nie-go-dzi-wy Le-ży wro-sze-cie już nie-ty-wy.

2. Szczury, myszy bawają,
Koto kota wciąż tańczą,
To podciągają za łapy,
To mu drucina, w same chrapy.
3. Tańczą myszy naskoko,
Szczą sobie wciąż wesoło,
Raptem skoczył Maciek bary, } bis
Złapał jedną mysz w pazury.
4. Gdy ją złosił, drąg złapał,
Poty biegał, poty sapał,
Skoszał gośń Maciek bary, } bis
Aż wyduł wszystkie szczury.

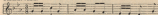
SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci stają wkoło, pośrodku staje jeden i udaje kota niedźwiedzia. Naskoko kota biega kilkoro dzieci, które przedstawiają myszy i szczury, reszta śpiewa. Podczas drugiej zwrotki myszy i szczury podchodzą do kota i lekko potrącają go za rękę. Przy słowach: „Raptem

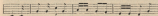
skoczył” — dzieci rozbiegają się i stają w gromadki, w które myszy i szczury się chowają, kot zaś zrywa się i łapie myszy i szczury, zanim te wpadną do gromadki. Schwytane dzieci powracają natychmiast do kota, a kotek masuje się łapą i obliżuje.

17. Paczołki.

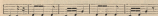
Uwielbiamy.



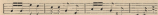
Z ma chę-gło-ga zł-mo-wego Wła-paczołki



wro-ży I łap-ka-mi kos-ma-ri-mi Ocz-ka prze-cie-



ra-ja. Zuu, zuu, zuu, zuu, zuu, zuu, zuu, zuu, zuu, zuu



I łap-ka-mi kos-ma-ri-mi Ocz-ka prze-cie - ra-ja.

2. Rozglądają się ciekawie
Po szopkach i wiośnie,
Czy nadziedziła miła wiosna,
Czy rozkwitła kwiecie,
Zuu, zuu, zuu, zuu, zuu, (bis)
Czy nadziedziła miła wiosna,
Czy rozkwitła kwiecie.
3. Wytychły paczołki nasze
Z drzewianego ula,
Połeczmy het na ląkę
Została matyła
Zuu, zuu, zuu, zuu, zuu (bis)
Połeczmy het na ląkę,
Została matyła.

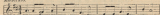
4. Tam na łące spoczęli
Kielichy odkryli,
I słodkim smakiem smaku
Paczółki nakarmili.
Zam, zam, zam, zam, zam, (bis)
I słodkim smakiem smaku
Paczółki nakarmili.

SPOSÓB ZABAWY.

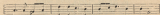
Kole wyobraża ul, w środku którego siedzi kilkoro dzieci, przedstawiających paczółki. Te, przy odpowiednich słowach piosenki, pasterają sobie oczy rękami, wyglądają z ula, wreszcie wylatują. Para kołem stoi kilkoro dzieci z rączkami, złożonymi w kształcie kielicha kwiatka. Są to spoczęli na łące. Podczas chwilej zwróci paczółki przylatują na łąkę, robią z rączek trąbkę, dotykają kielichów, następnie powracają do ula.

18. Kolysanka I.

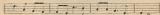
Moderato.



Spł, dzie-cia-to, spł, ma-ma-ma, La - li - la - li - li.



Niech się do spa - ma, pie-sen-ka Ciem przy-daj u - ta - li.



Niech się do spa - ma, pie-sen-ka Ciem przy-daj u - ta - li.

2. Na zabawy na pieszczoty
Mama siema ciama,
Misi zaszyje do roboty } bis.
W ciury bez hulania.

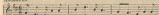
3. Ale przedtem swoje małe
Dziśdajko utuli,
I w łóżeczku śpiący bliżej, } bis.
Luli, luli, luli!

SPOSÓB ZABAWY.

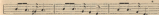
Dzieci, stojąc parami, tworzą koło. Każda para, zwrócona twarzą ku sobie, trzyma się za ręce, kołysząc siebie lekko wprawy i odwrotnie. Wszystkie śpiewają strofki pierwszą. W połowie drugiej strofki przyklękają na jedno kolano, nachylając się. Przy ostatniej strofie pary powstają, podają sobie ręce i znów lekko siebie kołyszą lub obracają się wokół.

19. Kolysanka II.

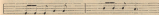
Andantino.



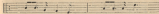
Znał się o - cze - ni. Dzie - ci no spa - ni. Do do spa - ni - ni.



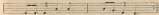
Pa - ma si - ja - Ma - ma i - ta - ta. Doci - ca - ty spł.



Ty spł - ka - je - da - Ka - przy - sta - ni.



Ma - ma i - ta - ta. Doci - ca - ty spł.



Ty spł - ka - je - da - Ka - przy - sta - ni.

2. Łóżeczko twoje
Czysta malina
I firaneczki
Posaganeccie.
Od śniegu broni
Cią Anioł stróż,
Wigę swą ozdobę,
Bez twojej pomocy

lis.

SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci, stojąc parami, tworzą koło. Każda para, zwrócona twarzą do siebie, trzymają się za rękę. W środku koła stoi jedno dziecko. Każde śpiewając pierwszy czterowiersz, kołysząc się wprawy i wlewo, naśladując ruch kołyski. Zaczynając drugą część strofki słowami: „Mama i tata”, koło zatrzymuje się, zbliża się na palcach do dziecka, stojącego w środku, grozi mu i znów się oddala. Razem ten kilkukrotnie się powtarza. Przy strofice drugiej, dzieci już to pochylają się, sily ściągając łóżeczko, już to podnoszą się na palce i wyciągają ręce do góry, jakby zapuszczali firaneczki i t. p. Przy końcu piosenki przytulają oczy i cicho na palcach obracają się wokół.

20. Kołysanka III.

Śpij, sio-strzy-czko, ma-ja ma-ja, rano na cie-bie
 lali, ja cię bę-dę ko-ly -ać -li, a ty ma-ki
 zmrud, ja cię bę-dę ko-ly -ać -li,
 a ty ma - ki zmrud

2. Lubi, lubi, jut słoneczko
Potęgowało dzień;
Noo nadechłdzi kochawczko,
Ważądzie mrók i cień.
3. Śpij spokojnie, lali, lali!
Śpij bez żadnych trwóg;
Tu siostrzyczka cię stróż;
Tam nad tobą Bóg!

SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło, w środku którego dwoje naśladuje ruch kołyski. Obok kołyski stoi dziewczynka (starsza siostrzyczka) i śpiewa, poruszając kołyskę. Dzieci, tworzące koło, poruszając w taki sposób rączkami, naśladują wyplanie maleńkiej. Pierwszy czterowiersz śpiewa „starsza siostrzyczka”, resztę — wszystkie dzieci. Przy słowach „tu siostrzyczka”, dzieci pokazują na ziemię, a przy słowach „tam nad tobą Bóg” — na niebo.

21. Rolnik.

Umlarkowane.

Chłocis wie-dzieć, jak to ro-lik swo-je zbo-że kosł?
 O - to tak, o - to tak ro-lik zbo-że sło-je.
 La la la la la la la ro-lik zbo-że sło-je.
 2. Chłocis wie-dzieć, jak to ro-lik swo-je zbo-że kosł?
 Oto tak, oto tak ro-lik zbo-że kosł.
 La la la la la la la ro-lik zbo-że kosł.

1. Chcicie wiedzieć, jak to rolnik swoje zboże zwodzi?
Oto tak, oto tak rolnik zboże zwodzi,
La la la la la la la rolnik zboże zwodzi.
4. Chcicie wiedzieć, jak to rolnik swoje zboże młóci?
Oto tak, oto tak rolnik zboże młóci,
La la la la la la la rolnik zboże młóci.
3. Chcicie wiedzieć, jak to rolnik spoczywa po pracy?
Oto tak, oto tak spoczywa po pracy,
La la la la la la la spoczywa po pracy.
6. Chcicie wiedzieć, jak to rolnik po pracy tańczy?
Oto tak, oto tak po pracy tańczy,
La la la la la la la po pracy tańczy.

SPUSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koła, które zwolna się obraca i śpiewa. Przy słowach: „Oto tak...“ dzieci naśladują śmieć, koszenie, zwolnienie, młócenie, spoczynek i tańce, stosownie do śpiewa.

22. Sznawczyk.

Je-stem szna-wczyk, na do-rab-ka, Mam wy-ba-tyś
na war-za-cie, Hej, pa-no-wie, szu-dry, chłop-ki, prz-cho-żo-wo-za
nie wy-da-cie! Hej, pa-no-wie, szu-dry, chłop-ki,
prz-cho-żo-wo-za nie wy-da-cie!

2. Hełką mocno, to mój chwalek,
Cz ja dratwy nie tańczę,
Medez hasać przez dżięć cały, | las.
A mój but się nie rozpruje.
3. Półgłogostaw pracy Bate,
Niechaj dużo hańdów szuje,
To na starość groszą szłoty, | las.
Wiwat! niechaj szydło tyje. | las.

SPUSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koła i śpiewają. Jedno z nich stoi na środku koła i stosownie do słów piosenki wykonywa różne ruchy: przy pierwszej zwrotce, klęka na jedno kolano, naśladując szycie hańd, w następnych wbija kołki do bota; inne dzieci powtarzają te ruchy.

23. Stolarze.

Hej stolarze, hej-cie kul! Kiedy a nie po-ty-choł, mac
i do-ro-żi, i dżę-żę-żę, i chłop-cy-ki i dżę-żę-żę-ki,
i pa-no-wie i hańd-ko-wie, Wszyscy, wszycy wrał

2. Praca słyga to nasz los,
Słychaj tutaj majstra glos.
Wdray do rąk hebel mudy
I heblujmy z dżę-żę-żę-ki
Zyczenie, żwasa, wiewa, wprasa,
Wszyscy, wszycy wrał.

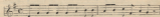
2. I my chłopcy nie próżniemy,
Zabierzemy się do roboty,
Nie żalujmy ręk do pracy,
Bo nam drogi czas ten słoty!
Ciszą! ciszą! ciszą! i t. d.
1. Bóg do pracy dał nam ręce,
Więc pracujmy przy piśnence,
Wyróbujmy nasze sily
I oddamy się do pily.
Trza, trza, trza, i t. d.
4. Mamy jedno drzewo swoje,
Przebijamy je na dwie!
Hej do pracy, siewo, wprawo,
Więc pilujmy warzawy twawo!
Trza, trza, trza i t. d.

SPÓSÓB ZABAWY.

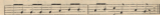
Dzieci tworzą kółko, bez trzymania się za ręce, i śpiewają pierwszą strofkę. Śpiewając drugą, składają ręce, nasłuchując miarowy ruch siekiery. Przy trzeciej i czwartej strofkie pary awersują się do siebie i, trzymając się za ręce, nasłuchują ruch pily.

25. Rzemieślnicy I.

Umierkanie.

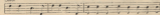


Chór: Wary-acy-dmy na rze-mieś-ni-ach, Wary-acy na do-rab-ka.

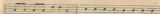


Kto nas cie-go chce na - u - cryć. Nie-chaj ciebie w dźw-ka.

Solo



Zie-pró-mi-ankom jest na świe-cie, Zie-pró-mi-ankom jest na świe-cie.



Czy-sto ładną chle-ba, Wigo-po-ka-ty, co u - nie-cie.



Bo pra-co-wać trze-ba.

2. Jestem sobie stolarz daleki,
Przedzierze bobliwy
I do tego, co nieładnie
Wyrabiał wyrobi kraj.

Chór { Zie-pró-mi-ankom jest na świe-cie,
Często ładną chle-ba,
Więc bobliwy, jak stolarz,
Bo pra-co-wać trze-ba.

3. Jestem szewczył, szyci buty,
Słyszcie pantofelki,
A że dobrze znam robotę,
Więc mam odbyt wielki.

Chór { Zie-pró-mi-ankom jest na świe-cie,
Często ładną chle-ba,
Szyci buty, pantofelki,
Bo pra-co-wać trze-ba.

4. Jestem kowal młoty, tegi,
Ludrom usługuję,
Mam ja młotek i obiegł
I belaso kraj.

Chór { Zie-pró-mi-ankom jest na świe-cie,
Często ładną chle-ba,
A więc kowaj, jak kowale,
Bo pra-co-wać trze-ba.

5. Jestem szewczak z magarytu,
Pięknie suknie kroję
I was moje słizne panie,
Jak lalki wystroję.

Chór $\left\{ \begin{array}{l} \text{Zle próżniakom jest na świecie,} \\ \text{Często lakną chleba,} \\ \text{A szyć szyciny, a więc szyciny,} \\ \text{Bo pracować trzeba.} \end{array} \right.$

6. Solo $\left\{ \begin{array}{l} \text{Jestem piekarz, z piekącą mąki} \\ \text{Piekę chleb, bułeczki,} \\ \text{Struże, babki, placki, ciasta} \\ \text{I obwarzanki.} \end{array} \right.$

Chór $\left\{ \begin{array}{l} \text{Zle próżniakom jest na świecie,} \\ \text{Często lakną chleba,} \\ \text{Więc pracujmy, jak piekarze,} \\ \text{Bo pracować trzeba.} \end{array} \right.$

SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą kółko. Przy każdej solowej zwrotce występuje dziecko na środek kółka i jedno następuje babilowanis, drugie wyciągnięcie drutwy, trzecie szycie, czwarte kucie, piąte wygrzanie ciasta. Przy powtarzającej się strofie: „Zle próżniakom“ i t. d., kółko całe maśladaje czynności solisty.

29. Razmiestnicy II.

Zwrotka.

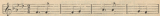


SPÓSÓB ZABAWY.

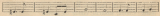
Gra ta polega z jednej strony na naśladowaniu różnych czynności rzemieślniczych, a drugiej na odgadywaniu nazwy rzemieślnika. Dzieci dzielą się na dwie partie: lewiciejša przedstawia mieszkańców chaty, pozostała—rzemieślników. Dzieci, wybierając mieszkańców, tworzą koła, trzymając się za ręce, rzemieślnicy zaś pojedynczym szeregiem obchodzą koła. Wszyscy śpiewają strofą pierwszą. Przy słowach: hup! hup! dzieci podskakują dwa razy, klaszcząc w dłonie. Śpiewając strofą drugą, rzemieślnicy zatrzymują się przed kołem i, klaszcząc się, śpiewają: „Czy przyjmiecie, miły bracie i t. d.". Koło śpiewa strofą czwartą, potem rzemieślnicy kolejno wchodzi do środka i wykonywują ruchy, mające oznaczać ich rzemiosło. Koło, naśladowując te same ruchy, odgaduje rzemiosło i śpiewa strofą ostatnią, zamieniając wyraz „stolarz” na „ślusarz”, „piśkarcz” i t. p. według potrzeby. Jeżeli z rachów dziecka nie odgadną rachów rzemieślnika lub ruchy te będą niedostępne, śpiewają strofą przedostatnią i usuwają nieumiejętnego rzemieślnika z koła.

30. Górnicy.

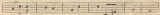
Umieściowanie.



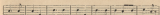
Tu w ko - pa - niach tych gór - ba - tich



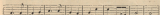
Gór - dko pa - ni - je - my, i w podzi - miach



ciem - nych, sm - nych. Sól wy - ko - pa - je - my.



Ko - pa - ni - dzia - ny dzie - sy pra - ców, Ławie - my chę - gani.



1 po zas - tach w - sta - jemych. Spły - wa po - kre - pla - ni!

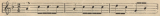
2. By pracować tu w podziemiach
Dla kawałka chleba,
Wyrzekamy się i słoty
I jasnego nieba.
Hej! do beczek wód pakujmy,
A beczki w wagony,
Niech ruszają napełnione
W ctery światła strony!

SPÓSÓB ZABAWY.

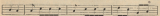
Kopalcę stworzyć z dzieci. Dzieci, wyznaczone na górników, rozbijają bryły wyciągniętymi asprand i stożkami ściekami—niby oskarżeni. Inne dzieci tworzą wagony (tak jak wagi w rolnictwie). Przy wyrazach „Hej, do beczek”,—wagony wyjeżdżają z kopalni.

31. Tkacz.

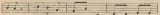
Prośba.



Solo. Je - stem tkacz i dach płó - tian - ka. La - ta - le, ró - wno,



ciem - łej. A co s - kam, to spró - da - je. Pó - ni - gi - ki sto -



wa - je! Cień. Oj! tak, tak, kła - pa kłap! Pak, pak, pak, pak,



Kła-pa kła-p. Oj tak tak, kła-pa kłap! Puk, puk, puk, puk,



kła-p, kłap

2. **Solo** Gdy nawiąż to niteczki
Na cieniok zapleczeni,
Do warznięta wrost masiadam,
Czołenko zakładam!

Chór Oj! tak, tak, tak, kłapa, kłap!
Puk, puk, puk, puk, kłapa, kłap,
Oj! tak, tak, kłapa, kłap,
Puk, puk, puk, puk, kłap, kłap!

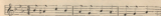
3. **Solo** Me czołenko biegnie żwawo
To wlewo, to wprawo;
Będzie płótno na koczulki
Kupią je nastulki!

Chór Oj! tak, tak, kłapa, kłap!
Puk, puk, puk, puk, kłapa, kłap,
Oj! tak, tak, kłapa, kłap,
Puk, puk, puk, puk, kłap, kłap!

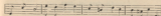
SPOSÓB ZABAWY.

Thocz stoi przy warzaniach, który tworzą dwa, trzy lub cztery szeregi dzieci, stojące w powolnej odległości od siebie. Jedno z dzieci przedstawia czołenko i stoi obok thocz. Thocz śpiewa: „Jestem thoczem i t. d.”, a chór: „Oj tak, tak...”. Przy tej zwrotce dzieci klaszczą wiałki rękami, a thoczko, przedstawiające czołenko, przebiega wprzódk szeregiem od początku aż do końca szeregów i powraca tu samą drogą. Przy następnej zwrotce drugie dziecko przedstawia czołenko i robi to samo, co i pierwsze, później trzecie i t. d. aż do ostatniego.

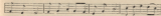
32. Młynarz.



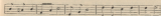
A to wiersz-cie, ma-l dru-daj, do-brze jest-edy-



na-rzem być, Na-rzem-ty nam wor-ków-ty dy-na, Chwała Ba-gu



Just-ty młoc. Thocz-ty da-na oj, da-na, Wo-do-ma-ty



ko-cha-na Oj, da-na, oj, da-na, Ty, wo-da, ko-cha-na.

2. Dobra woda bez uszanku
Z równą siłą kosi pcha
I wesoło młynarz śpiewa,
Bo roboty pełno ma.

Dana, dana, oj, dana,
Wodo moja kochana,
Oj, dana, oj, dana,
Ty, wodo, kochana!

3. Kamień miły, pyłół typie
Bielatonyką mąkę wciąga,
A ty, chłopcze, pilnuj dobrane
I, gdy pełen worków, wiaj.

Dana, dana, oj, dana,
Wodo moja kochana,
Oj, dana, oj, dana,
Ty, wodo kochana,

4. Nie raz jeden, nie zdarzył ty,
Woda pomoc mnie nam,

Człowiek słaby, sił nie ma,
Zeby wartyśko zrobił sam.

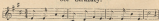
Dana, dana, oj dana,
Woda moja kochana,
Oj, dana, oj, dana
Woda moja kochana,
Oj, dana, oj, dana,
Ty, wodo, kochana!

SPOSÓB ZABAWY.

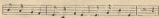
Dzieci podają sobie ręce nakrzyż (prawą z prawą) i ustawiają się parami, tworząc koło. Czterem dzieci, przeznaczonych na młynarzy, wchodzi do koła i trzymając się za ręce nakrzyż, śpiewa strofę pierwszą, lekko przystępując w takt. Podczas przegrywek podnoszą ręce do góry i wykręcają młynika pamiół głową. Podczas drugiej zwrotki młynarze zakreślają rękością kręgi, następując obracając się koło; podczas przegrywek dzieci klaszczą w ręce i kręcą się w miejscu. Przy zwrocie trzeciej młynarze wykonują ruchy stosowne do słów piosenki; podczas przegrywek dzieci podają sobie ręce nakrzyż i kręcą się, jak młynark.

Przy czwartej zwrotce młynarze tworzą koło; to samo czyni i reszta dzieci. Podczas przegrywek dzieci chodzą parami.

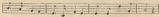
33. Stracacy.



Sól: Hej! chło - pa - cy, hej! str - a - cy! Si - da - cie na koł!



Na sam w da - li dom się pa - li, Po - dje - szaj - cie doł!



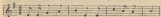
Na sam w da - li dom się pa - li, Po - dje - szaj - cie doł.

2. | Z sławkami, z pochodniami
Pędzą, trąbia gra
Chór. | I z pomocą, ciemną nocą | bis.
 | Spieszą tra ra ra!
3. | Ogień bucha, wicher śmiecha,
Chór. | licy lecą heł!
 | Hej, chłopcy! hej stracy! | bis.
 | Gdzieś piosenki wnet.
4. | My rąbiamy, pompujemy,
Stracy. | Chociaż ciemna noc,
 | Pracujemy, ranojemy | bis.
 | Biednych ludzi moc!

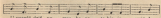
SPOSÓB ZABAWY.

Pierwszą strofę śpiewa wesoło, stojący z koła, trzem dzieci tworzą 4 koła, co ma oznaczać cztery wozy ze stracakami. W środku stoi kilkoro dzieci, trzymając się za ręce, co ma oznaczać pałkę się dom; około niego jedą cztery wozy ze stracakami, śpiewając drugą i trzecią zwrotkę. Przy czwartej zwrotce wozy otaczają pałkę się dom i następują rąbanie i pompowanie wody.

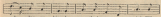
34. Wrzaconka.



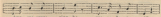
Wrza - con - ka wrza - con - ka wrza - con - ka, hej, hej!



U - pę - cił doł po - rzą - ba na - to - kie ja - wiec!



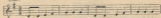
Ja - dę na - kien - kę u - chał mu - sę z niej, Wi - pi



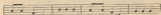
Ja - na - wa - wa - con - ka wrza - con - ka wrza - con - ka, hej!

36. Kapela.

Tempo allegro.
Chór.

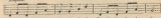


I - chnie se wsi ka - je - la, Nie - chaj ka - dy pa - rta - cha

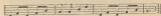


By - dala drze - cha we - se - la, Gdy nam sęgnę od u - cha.

Kapela.

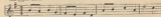


Da da da da da da da da. Da da da da da da.

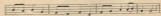


Da da da da da da da da. Da da da da da da.

Skrzyżki solo.

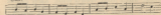


Dy - la, dy - la na ka - dy - la, Te mi jest ma - sy - ka,
Dy - la, dy - la na ka - dy - la, Gra skrzyżki o - cho - cho.

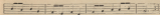


Kto u - dy - czy, ten wsiat u - tany. Wo - so - la pa - try - ka,
A ser - duse - ka ma - la a pier - si Dala - ciosa nie wy - sio - ca.

Chór.

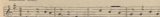


Dy - la, dy - la, na ka - dy - la, Dy - la, dy - la, dy - la.

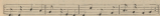


Dy - la, dy - la na ka - dy - la, Dy - la, dy - la, dy - la.

Skrytka solo.

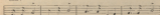


Ma - ra - so - chę, co się so - wie, U - mowa namiej grad we - so - lo,
Gdy ma - so - ra za - bronię drzew - ki Ka - dy - chę - to - le pa - ni - co - ja.

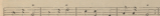


A wje - za - nie i pa - so - wie, Pro - szę py - dę - ka ma - gę w ko - lo,
Gra - ka skry - p - ce bierz do - rę - ki, Ba - se - di - sta ci wto - ru - jo.

Chór.

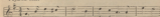


Hej - te hał hej - te hał Nioch za - ba - wa o - cho - cho trwał

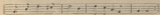


Hej - te hał hej - te hał Nioch za - ba - wa o - cho - cho trwał

Fljaska solo.



Ma - ni ja - la - jar - ko, In - jar - ko - nie - la - na,
U - mowa ci ja - kie - wiał Ma - so - di - ciosa pa - ni - ca.

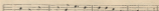


Z mi - ro - ka - wiał ga - lę - ki dwo - jo - wy - kę - ca - na,
Kto - ry - ch ma - ni u - czy - li Ci - pama - kio - wie - la - cha.

Chór:

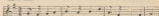


Oj, da da - na da - na da - na Da-na, da-na, da-na,

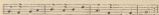


Oj, da da - na da - na da - na Da-na, da-na, da - na.

Spiew solo:

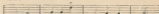


A ty bębnie miły do - cho - ny O - swój się choć ras,
Zęgnajcie wity, pastusko mi - li, Do - cho - wo - so gram,

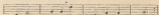


U - choł - cie - nie spie - wy so - ny, Czes po - wta - cad czas
Ja - kie - kicie się ana - del - li, To pro - buci - cie nam.

Chór:



Da - na da - na da - na da - na da - na da - na



Da - na da - na da - na da - na da - na da - na

SPOSÓB ZABAWY.

Przed rozpoczęciem gry kilkoro dzieci wybranych na muzykanów wychodzi poza koło, które tworzą pozostałe dzieci. Koła śpiewa pierwszą strofę. „Idzie ze woi kapela”, muzykanów odzywają się adreksa i mające przegrzywkę, zwolna parają lub pojedynczo wchodzi i zajmują miejsce w środku koła. Pierwszy występuje

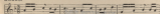
skrzypki i, śpiewając, odpowiednim ruchem rąk nadładowuje grę na skrzypkach. Chór wykonuje te same ruchy i odpowiada skrzypkowi: „Dyla, dyla i t. d.”.

Następnie występują kolejno inni muzykanci i nadładowując grę na basach, bębnach, bębnie, śpiewają odpowiednio strofki. Chór im odpowiada.

Spiew muzykanta, grającego na bębnie, kończy grę. Przy słowach: „Zęgnajcie wity, pastusko miły”, dzieci tworzące koło, oraz kapela kłaniają się wzajemnie.

35. Przypiórka.

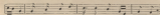
Zwrote.



Ma - ta - leł - ka, ma - ta - leł - ka sta - ra Gdzieś ma - ja



pro - gół - ro - ka sta - ra! kłi - no obłap - ca - do - bych ta - da!



py - nał. Gdzie masz ma - ja pro - gół - ro - ka - by - do - wy - tał.

1. Chłopiec. Powiadali mi matuska stara,
Ze wy wiecie, gdzie przypiórka szara.

Chór. Oj biegła ta przypiórka biała,
Oj zginęła podród lasów abotał!

2. Chłopiec młody, o nie się nie pytaj,
Tylko mała, przypiórczko chwytaj!
Biegaj, chłopczko, do słońca prosa,
Co to ma nim błyszczy ranna rosa.

3. Biegaj chłopczko do jarego żyta,
Co się chwytaj, jak słocista kłota,
Śpiesz się chłopczko, o nie się nie pytaj,
Tylko szara przypiórczko chwytaj!

SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci stają dwoma rzędami naprzeciw siebie; pomiędzy nimi stoi matka i chłopiec. Za rzędami ukryta jest przepiórka. Piosnkę rozpoczyna dziecko, odpowiada mu matka. Następnie chłopiec, śpiewając trzecie dwa wiersze, zwraca się do rzędów z wyrazem zapytania. Pozostałe słowa piosenki śpiewa chór. Przepiórka ucieka, a chłopiec ją goni. Złapona, jak również goniący i matka stają w rzędach, a następną dzieci z rzędów wybierany są matka, chłopiec i przepiórka.

KURATORJUM

Wzrostu Szkolnego Lubelskiego

GENERAŁA MIKŁAJCZYKA POLSKICHIM

9344

SPIS RZECZY.

I. Gry rzucające.

	Str.
1. Piłeczki	5
2. Huczanika	6
3. Piłka w rzędach	6
4. Piłka w 3-ich rzędach	6
5. Piłka w kole	7
6. Piłka do celu	8
7. Piłka przez rzucającego wstecz	8
8. Zdeptywanie kamyczki	9
9. Podleg piłek	9
10. Szajka	10
11. Bójka	11
12. Piłka w trzech kolech	11
13. Piłka w 3 słowach	12
14. Piłka do śmiechu	13
15. Piłka z brankami	13
16. Klama	15
17. Szpekt	16
18. Serwo	17
19. Fortera	17
20. Podbójka	18
21. Falaż	19
22. Fadaż daleki	21
23. Piłka amerykańska	22
24. Pięciokątka	24
25. Kształt	26
26. Lawn-Tennis	29

II. Gry bagowa.

1. Murem	38
2. Chwała mur	38
3. Mieszkanie	37
4. Dół i noc	36
5. Ksi i mury	35
6. Wyścił w słońcu	34
7. Wyścił do obiegów	33
8. Podrót do Krakowa	32
9. Dwanie para napród	31
10. Wyścił wysuwane	30
11. Dęszka	29
12. Wyścił słowem	28
13. Pyta	27
14. Wyścił z chęcią	26
15. Wyścił w zarady	25
16. Labirynt	24
17. Rybacy na jezioro	23
18. Latka widać	22
19. Nocna	21
20. Trzeciak	20
21. Gdzie i jastrąbie	19
22. Strzałki	18
23. Lic, pastuch i gęś	17
24. Przechane wojako	16
25. Sarskowiak	15
26. Piekłko	14
27. Wyrzeka	13
28. Paryska	12
29. Światła	11
30. Wyrzanka (I stopień)	10
31. Wyrzanka (II stopień)	9
32. Paprot. Wyrzanka (III stopień)	8

III. Gry bagowa.

1. Półka nośna w łodzi	37
2. Półka z winą	36
3. Półka nośna w grzechach	35
4. Półka nośna z Szandą	34
5. Półka nośna z brzołkami	33

IV. Gry słokowa.

1. Słokowa	33
2. Słoki	32
3. Widać kapturów	31
4. Słoki przez łódź kąpielną	30
5. Słoki przez pily łazieną	29
6. Słokowa	28

V. Gry z mowami.

1. Mowami się linką	35
2. Przewieszane wojako	34
3. Wyścił z mowami	33
4. Mowami się we zarady	32

VI. Gry brzołkowskie.

1. Kwiatki	37
2. Gdzieś	36
3. Gdybyś była panstwą	35
4. Kolej dołata	34
5. Gdy wpałnej nabawy	33
6. Światła pólerek	32
7. Gospoda	31
8. Lic	30
9. Wajęta słowozka	29
10. Dwanosy	28
11. Wiatrak	27
12. Wrażliwi	26
13. Praczka	25
14. Muryłki	24
15. Jaskółki	23
16. Ksi, mgazy i szachy	22
17. Piarzółki	21
18. Kółka I	20
19. Kółka II	19
20. Kółka III	18
21. Nubek	17
22. Szachy	16
23. Szachy	15
24. Kowal I	14
25. Kowal II	13
26. Chłopki	12

27. Dvains	91
28. Koomellahy I	94
29. Koomellahy II	94
30. Góráy	100
31. Thax	103
32. Mlynar	103
33. Sostary	104
34. Wazensky	106
35. Winkl	106
36. Kapla	108
37. Propletka	111

Appendix IV

38. ...	112
39. ...	112
40. ...	112
41. ...	112
42. ...	112
43. ...	112
44. ...	112
45. ...	112
46. ...	112
47. ...	112
48. ...	112
49. ...	112
50. ...	112
51. ...	112
52. ...	112
53. ...	112
54. ...	112
55. ...	112
56. ...	112
57. ...	112
58. ...	112
59. ...	112
60. ...	112
61. ...	112
62. ...	112
63. ...	112
64. ...	112
65. ...	112
66. ...	112
67. ...	112
68. ...	112
69. ...	112
70. ...	112
71. ...	112
72. ...	112
73. ...	112
74. ...	112
75. ...	112
76. ...	112
77. ...	112
78. ...	112
79. ...	112
80. ...	112
81. ...	112
82. ...	112
83. ...	112
84. ...	112
85. ...	112
86. ...	112
87. ...	112
88. ...	112
89. ...	112
90. ...	112
91. ...	112
92. ...	112
93. ...	112
94. ...	112
95. ...	112
96. ...	112
97. ...	112
98. ...	112
99. ...	112
100. ...	112