



v7: 350501
z22005972167

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800065484

50419

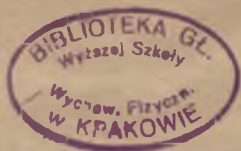
WALERJAN SIKORSKI

GRY I ZABAWY RUCHOWE

WYDANIE DRUGIE



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



1, 19164

CZCIONKAMI DRUKARNI SW. WOJCIECHA

496.11.2 - *Phys.* 1967 K 1381



PRZEDMOWA

DO PIERWSZEGO WYDANIA.

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

Badania naukowe wykazały, że u zdrowego dziecka najwybitniejszą cechą jest potrzeba ruchu, którą dziecko zaspokaja, bawiąc się. Zabawa jest treścią życia dziecka, jest jego życiem. W zabawę wkłada ono całą energję i pozostawione samo sobie bawi się tak długo, aż ze zmęczenia usypia. W żadnym okresie późniejszego życia człowiek nie jest tak czynny, jak dziecko podczas zabaw.

Ale i ze względu na owego dorosłego człowieka, który z dziecka wyrośnie, zabawy i gry niesłychanie wielkie mają znaczenie. Wartość ich dla zdrowia jest ogólnie znaną i uznaną — nie potrzebujemy tu na nią wskazywać. Są one jednak równie konieczne dla rozwoju etycznego i intelektualnego, są znakomitym środkiem do wyrobienia tych wszelkich zalet, które u ludzi cenimy i które chcemy wszczepić w dziecko morałami i opowiadaniem. Przy grach dziecko musi i umie skupiać uwagę, a to jest wstępem do wyrobienia silnej woli, bo skupienie uwagi jest jednym z objawów woli. Musi ono, zależnie od przebiegu gry, oceniać sytuację i szybko a samodzielnie postanawiać, co mu należy uczynić. Czy można wymyślić lepszy sposób, aby przyzwyczaić do szybkiej i samodzielnej decyzji? Podczas zabawy dziecko bez narzekania, a nawet ze śmiechem znosi bole, które w innych warunkach wywołałyby potoki łez, hartuje się zatem na cierpienia. Podczas gier dziecko łatwo pojmuje i dobrze pamięta, a te wszystkie zalety pozostają mu już i ułatwiają naukę. Gry wytwarzają wzajemną życzliwość wśród towarzyszy zabawy, serdecniejszy stosunek między uczniami a nauczycielami. Przy grach dzieci poznają konieczność współdziałania i przestrzegania pewnych zasad, przyzwyczajają się do uczciwości i panowania nad sobą, uczą się szanować prawa drugich. Przy grach nabywają dzieci zatem „bawiąc się“ tak wiele zalet, koniecznych w życiu.

Na końcu wymieniamy jeszcze jedną wielką zaletę gier: rozweselają one, a zdrowa radość jest niezbędną dla zdrowego cielesnego i duchowego rozwoju. Kto jest wesoły, jest odporniejszy na złe wpływy.

Dalecy jednak jesteśmy od twierdzenia, jakoby gry i zabawy były jedynym środkiem w wychowaniu fizycznym. Warunki bowiem, wśród jakich człowiek w obecnych okolicznościach się rozwija, są sprzeczne z prawami i naturalnymi potrzebami organizmu ludzkiego, co pociąga za sobą — jak statystyka wykazuje — zastraszające wprost następstwa. Przy zajęciach życia codziennego powtarzają się te same postawy i ruchy, często wadliwe i dla zdrowia niekorzystne. Niektóre organa nie pracują wcale, skutkiem czego niszczej i tracą zdolność do prawidłowego funkcjonowania, inne znowu rozwijają się nadmiernie. Krew krąży nierównomiernie, a przemiana materji jest niedokładna. U młodzieży, zajętej pracą w postawie siedzącej, osłabiają się mięśnie, skutkiem czego nie mogą utrzymać pojedynczych części szkieletu w prawidłowem położeniu, następstwem czego są później rozmaite nieprawidłowości w budowie, które się mszczą na całym organizmie. Skrzywienie kręgosłupa np. powoduje cały szereg ujemnych następstw, które z wolna niszczą organizm. Zdrowie organizmu bowiem zależy od zgodnej pracy poszczególnych organów, co jest możliwem tylko w odpowiednich dla nich warunkach.

Warunkami temi są: czystość ciała i ruch na świeżem powietrzu, a także prawidłowa postawa. Ostatni warunek możemy osiągnąć tylko przez dobór odpowiednich ruchów gimnastycznych, a stąd same gry i zabawy w wychowaniu nie wystarczą.

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

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

Ludziom, zmęczonym poważną i odpowiedzialną pracą, gry przysparzają nowych sił i ochoty, dając im chwilowo zapomnienie o obowiązkach i zdrową wesołość. Są one obok snu i pożywienia najważniejszym środkiem odradzającym zdolność do pracy. Dla ludzi zaś bardzo zdrowych i bujnych są doskonałą sposobnością wyładowania nadmiaru energii. W obu wypadkach większe ich rozpowszechnienie ma doniosłe znaczenie nietylko dla jednostki, ale i dla społeczeństwa, bo — co już zresztą doświadczenia wykazały — z korzyścią mogą zastąpić inne mniej zdrowe lub wprost szkodliwe rozrywki. Z tych wszystkich względów są one w wychowaniu łącznie z gimnastyką potężnym środkiem, i dla tych przyczyn żadnego z tych czynników zaniedbywać nie powinniśmy. Teoretycznie prawie wszyscy rozumieją, jak doniosłe znaczenie posiadają gry i zabawy ruchowe dla młodzieży i dorosłych. Ale w praktyce sprawa przedstawia

się mniej korzystnie. Nawet tam, gdzie istnieją bardzo piękne boiska i przybory, często brak grających. W czym szukać przyczyny? Nie można przecież przypuścić, aby dzieci nie lubiły się bawić. Dwa są możliwe powody. Albo nie mają czasu na gry i zabawy, albo też nie znają ich wcale i nie wiedzą, jaką sumę przyjemności mogłyby im dać. Oba te powody są wyrzutem dla wychowawców, rodziców i nauczycieli. Dziecko powinno i musi mieć czas na gry i zabawy ruchowe, gdyż inaczej całe wychowanie jest chybione, a w bardzo wielu wypadkach widocznie szkodliwe. Rozpowszechnienie ich spoczywa zatem w naszych rękach i jest naszym obowiązkiem, którego nam lekceważyć nie wolno.

Jeżeli dzieci podczas gier nie są wesole i ożywione, jest to wina prowadzącego. Wybrał grę niestosowną, nie potrafił nią dzieci zająć, albo w zarodku zdusił radość dzieci, nie pozwalając im głośno się cieszyć „bo powinny być grzeczne i spokojne“. Jeżeli takie postępowanie nie jest wynikiem zupełnej nieznajomości dzieci, jest świadomym ich krzywdzeniem. Radość jest znakomitym środkiem, pobudzającym działalność mózgu u dzieci, i radość tę szczególnie podczas gier powinniśmy pielęgnować. Ale nie zapominajmy o różnicy między dorosłymi a dziećmi. Dorosli dzięki wprawie w opanowywaniu refleksów mogą cieszyć się „wewnętrznie“, objawiając tę radość nazewnątrz jedynie wyrazem twarzy lub dźwię-

kiem głosu. Tego dzieci nie umieją. U nich radość wprawia w ruch całe ciało, podskakują, klaszczą w ręce, krzyczą i śmieją się. Gdy im na to nie pozwalamy, popełniamy 2 wielkie błędy: zabijamy ich wesołość ze szkodą dla nich, a ządaniem takiego opanowania się nakładamy na ich mózg taki olbrzymi wysiłek, że nie mogą one już skupić uwagi na grze. To z kolei jeszcze bardziej je od gier odstręcza, tak że nawet nie wiedzą, jak mogłyby one być przyjemne. Musimy zatem przypomnieć sobie własne dzieciństwo i nie za nadto „denerwować“ się i gorszyć głośną radością dzieci, przynajmniej podczas gier. Nie znaczy to oczywiście, aby dzieci robiły, co same chcą. W uprzejmy i żartobliwy sposób uda nam się zawsze zachować tyle porządku, ile do porządnego przebiegu danej gry potrzeba, a z bezwzględną stanowczością będziemy przestrzegali gry prawidłowej i uczciwej.

Wreszcie kilka uwag o zastosowaniu gier do wieku dzieci. Nie można oczywiście ustanawiać schematu, ale naogół trzeba sobie zdawać sprawę z tego, w jakim wieku można jaką grę przeprowadzić i ze względu na jej stopień trudności, i przede wszystkim ze względu na psychikę dziecka, które w rozmaitych okresach różne ma upodobania.

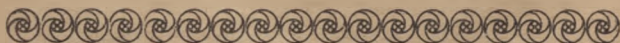
Mniej więcej do 5 roku życia dziecku nie potrzeba gier i zabaw ruchowych. Nie jest ono wtedy „stworzeniem towarzyskiem“, nie potrzebuje towarzysztwa rówieśników, a zabawa jego

polega przedewszystkiem na obserwowaniu i naśladowaniu starszych. Tu nasza rola ograniczy się do tego, że postaramy się o to, aby dziecko przebywało dużo na powietrzu i słońcu, damy mu ewentualnie dużo piasku, jakąś piłeczkę, wózek czy taczki i możemy je pozostawić własnej fantazji.

Następuje okres, w którym dziecko samo się nudzi, chce mieć towarzyszków zabawy i chce, aby mu ktoś te zabawy wymyślał. Tu zaczyna się nasze zadanie. Pierwsze zabawy muszą zadowalać potrzebę ruchu dziecka i jego fantazji, nie stawiając zbyt wielkich wymagań jego władzom umysłowym, przedewszystkiem pamięci i uwadze. Z umieszczonych w niniejszym podręczniku wybierzemy łatwiejsze gry ze śpiewkami¹⁾ i z gier bieżnych i piłką, które nie wymagają zapamiętania jakichś specjalnych reguł ani zbyt wielkiej zręczności. Szczególniej gry ze śpiewkami są stosowne, bo małe dzieci lubią podczas gier śpiewać lub mówić. Pamiętamy wszyscy z własnego dzieciństwa, a codziennie widzimy na nowo, jak chętnie dzieci bawią się w ów: „Jawor, jaworowe ludzie“, lub jakąś „Panią Laoliją“ czy też w ulubionego „Szweczyka“ jedynie dlatego, że jest w nich wiele gadania.

¹⁾ Gry: „Każde dziecko nosek ma“, „Pierścień“ i „Zgadnij, kogo niema“, są dla małych dzieci za trudne, nie sprawiają im więc żadnej przyjemności. Dopiero dzieci w wieku około 10 lat lubią się w nie bawić.

Równocześnie z rozwojem dzieci dajemy gry coraz bardziej skomplikowane i coraz trudniejsze. Wyuczenie ich trwa dłuższy czas; sprawiają zato ogromną przyjemność i nie sprzykrzą się nigdy. Do tych gier należą: Harce, Piłka graniczna i uszata, Piłka koszykowa, Piłka królewska, Kwadrant i Palant. Do każdej z tych gier mamy jedną lub kilka przygotowawczych, łatwiejszych, przy których stopniowo poznajemy reguły. Tego toku należy się trzymać, bo przeprowadzenie np. Palanta bez przygotowania łatwiejszemi podbijankami sprawiłoby wielkie trudności i prowadzącemu i grającym, a niejednegoby zniechęciło.





PRZEDMOWA

DO DRUGIEGO WYDANIA.

Wydanie drugie uzupełniono niektórymi zabawami i grami, a przede wszystkim temi, które zaczęły się w Polsce rozpowszechniać w ostatnich czasach; wybrano z nich jednak przeważnie rodzime, a z obcych te, które przedstawiają wyrażną wartość wychowawczą.

Układ podręcznika jest metodyczny, t. j. zabawy i gry zestawiono w obrębie ich rodzajów według stopnia trudności, tak że młodzież w grze poprzedniej przygotowuje się do następnej.

Piłkę koszykową opisano na zasadach reguł na rok 1921, a więc najnowszych, zatwierdzonych przez komitet, reprezentowany przez Związki trzech Towarzystw atletycznych amerykańskich¹⁾.

W pracy tej posługiwałem się następującymi źródłami:

Eugenjusz Piasecki: Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży.

¹⁾ Amateur Athletic Union.

National Collegiate Athletic Association.

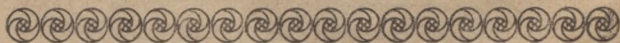
Young Men's Christian Association.

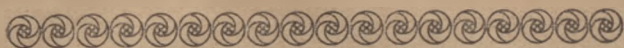
- Otto Hellgren: *Sånglekar från Nääs.*
A. Hermann: *Handbuch der Bewegungsspiele für Mädchen.*

Na tem miejscu dziękuję współautorce pierwszego wydania „Gier i zabaw ruchowych“ pannie Henryce Czechowiczównie, która wobec zmienionych warunków, utrudniających współpracę, zezwoliła mi na samodzielne wydawnictwo; Profesorowi dr. Eugenjuszowi Piaseckiemu za reguły do „Piłki koszykowej“ w polskim tłumaczeniu oraz porucznikowi Fazanowiczowi i ppr. Ustaszewskiemu za rysunki.

Autor.

Poznań, w czerwcu 1922.





WSTĘP.

Wskazówki metodyczne.

(Ogólne.)

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

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

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

Chcąc przeprowadzić jakąkolwiek z trudniejszych gier, np. palanta, musimy użyć me-

¹⁾ Cechą charakterystyczną gry jest walka, występująca w formie współzawodnictwa, a określona ściśle i ograniczona zasadami gry. Zabawa cechy tej wprawdzie nie posiada, a jednak przedstawia w wychowaniu dzieci nie mniejszą wartość od gier. Dziecko, bawiąc się, przyswaja sobie w sposób dla siebie przyjemny tę zręczność i orjentację, która mu będzie potrzebna nietylko w grach celem pokonania przeciwnika, ale także w życiu codziennem; to też bawiąc się, przygotowuje się ono do życia.

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

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

Gry te przerabia się z młodzieżą według pewnego stopniowania, starając się najpierw w zabawach o wyćwiczenie i pewne wtrenowanie się w biegu, i w użyciu przyborów.

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

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

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

Dla dziewczyny szczególnie w czasie pierwszych lat szkolnych najodpowiedniejsze są zabawy i gry bieżne. Dają one jej wiele swobody i sposobności do wyruszania się i przeciwdziałają ujemnym wpływom życia szkolnego. Dziewczyna potrzebuje, wskutek tego że rośnie, wiele ruchu rozłożonego na wielkie masy mięśniowe, gdyż te podniecają obieg krwi w całym organizmie.

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

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

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

również w chwytności jej z powietrza, mogą przystąpić do gry, łączącej w sobie obie te cechy, np. do „Stójki“.

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

W tym czasie przyzwyczai się ona do poszanowania reguł i karności, a poznawszy dokładnie właściwy cel i istotę każdej gry, nabierze tej łagodności we współzawodnictwie, cechującej tak bardzo człowieka dobrze wychowanego.

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

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

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

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

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

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

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

U nas zapatrywania urzeczywistniane w praktyce co do tego, w jakiej temperaturze można grać, są różne i dalekie od wskazówek higienistów. Znamy rzadkie wypadki, by grano przy niższej temperaturze jak $+ 5^{\circ}$ R.

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

Wreszcie jedna uwaga co do prowadzenia gier. Żąda się niekiedy od naszej młodzieży, by ta grała sama, t. j. bez kierownika i w zupełnej zgodzie. To jest możliwem tylko przy głęboko wpojonem poszanowaniu prawideł gry, a to właśnie zaleta, której naszej młodzieży dotychczas brak.

Jak długo niema zupełnej pod tym względem pewności, wszelka teoria wyrobienia samodzielności bez współdziałania nauczyciela w grach jest albo dowodem braku doświadczenia, albo też zwykłą pokrywką swego lenistwa, tem bardziej, że wyuczenie gier, a zarazem dbałość o wyrobienie zamiłowania do nich jest rzeczą zmusną. Czynny współdział osóbstar-



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

Ze względów praktycznych należy unikać w czasie wyuczania zabaw i gier i w czasie ich trwania niepotrzebnych wyjaśnień i długich opisów. Zabawy i gry wyuczać najlepiej drogą okazania, biorąc w nich czynny udział, w następstwie czego dziatwa i młodzież odnosi się

do prowadzącego z ufnością, uważając go za towarzysza swych zabaw; tem samem wszelkie karcenie i napominanie w czasie zabaw i gier okażą się niepotrzebne, a młodzież, naśladowując swego najstarszego towarzysza, okaże zamiłowanie nie tylko do gier, lecz także zadowolenie z poszanowania ich zasad, co się przenosi bezsprzecznie na poszanowanie zasad etyki.

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

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

Zwycięstwa w partji zależne są przede wszystkim od odpowiedniego doboru przodow-

ników i wzajemnego wspierania się w czasie gier¹⁾).

Obowiązkiem przodowników i ich zastępców jest przygotowanie boiska, znoszenie i odnoszenie potrzebnych przyborów, zapisywanie wygranych i przegranych i t. p. Czynność tę mogą oni poruczać swym kolegom, przeznaczając ich do tego kolejno.

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

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

¹⁾ Zwycięską partję nagradza się puszczeniem na jej cześć rakiety. Partja przeciwna otacza zwycięzców i ruchami, szybko po sobie następującymi, naśladuje puszczenie rakiety, a więc klaszcze w dłonie w tempie przyśpieszonym; uderza w podobny sposób dłońmi o uda, tupiąc równocześnie nogami; naśladuje syk rakiety, krążąc przed ustami dłońmi złożonymi nakrzyż; naśladuje odgłos strzału i wznosi okrzyk: „Niech żyją!“

trawą i otoczone dokoła drzewami¹⁾. Jeżeliby teren przeznaczony na boisko był nierówny, lub gdyby wzniesienie było za wielkie, należy je zniwelować²⁾. Przy tej sposobności dobrzeby było cały teren wysypać przedtem warstwą tłuczonej cegły i przykryć ją następnie warstwą ziemi, a to w tym celu, by boisko było przepuszczalne, t. j. by można było zaraz po deszczu grać na niem. Na terenie przepuszczalnym bowiem można grać bezpośrednio po ulewnym deszczu, a nawet kilkudniowej ślocie. Tylko takie boisko odpowiada w naszym klimacie swemu celowi, wobec czego boiska o terenie podmokłym należałoby najpierw odpowiednio osuszyć w powyższy sposób lub przez drenowanie.

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

¹⁾ Drzewa na środku boiska są nietylko zbędne, ale często nawet uniemożliwiają grę.

²⁾ Na boiskach są dopuszczalne maksymalne wzniesienia 1 m. na 100.

Boisko wytycza się chorągiewkami. Chorągiewki te o grubości $2\frac{1}{2}$ cm. i wysokości 130—160 cm. są u dołu zaopatrzone żelaznym ostrzem, u góry zaś żelaznym pierścieniem (fig. 1), co nietylko ułatwia wbijanie chorągiewki w ziemię, ale razem chroni ją przed zniszczeniem. Na boiskach o terenie twardszym najodpowiedniejsze są chorągiewki z podstawą stałą w formie krążka, otoczonego blaszaną obręczą (fig. 2). Barwa płótna powinna wpa-

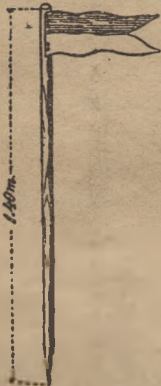


Fig. 1.

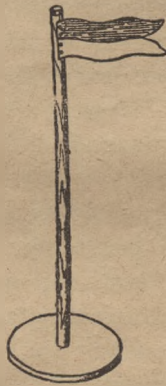


Fig. 2.

dać wyraźnie w oko. Najodpowiedniejsze są więc barwy czerwone, białe lub niebieskie.

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

tym jednak pożądanem byłoby, by chorągiewki były grubsze, t. j. by średnica ich wynosiła $3\frac{1}{2}$ — 4 cm. Słupki można wzmocnić także za pomocą odpowiednio rozpiętych sznurów (fig. 4).

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

koszta, ale także i z tego względu, że łatwo go zastosować w czasie wycieczek.

Do wszystkich ćwiczeń w rzucaniu i chwytaniu lub celnym rzucaniu i odbijaniu piłki oraz do gier, których cechą jest jeden lub kilka powyższych elementów, są najstosowniejsze piłki o obwodzie

22 cm., robione z wełny (z t. zw. perskiej włóczki) (fig. 5). Sporządza się je w następujący sposób: wiązuje się 3 połówki korków butelkowych, stykających się ze sobą stroną wypukłą, następnie nawija się na nie włóczkę perską dowolnej barwy w rozmaitych kierunkach, t. j. w ten sposób, by tworzący się kłębek uzyskał ile możności wygląd dokładnej kulki. Skoro obwód kłębka dosięgnie 21 cm., należy opasać go silnie w samej połowie jedną lub dwiema nitkami włóczki,

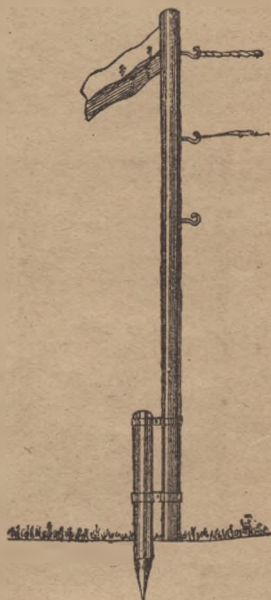


Fig. 3.

a następnie obszyć, jak to widzimy na fig. 5. zaczynając od nitki, opasującej kłębek.

Zamiast włóczki można również użyć do obszycia piłki małych płatków skóry. Fig. 6

przedstawia formę jednego takiego płatka, który stanowi $\frac{1}{8}$ całości.

Piłka uszata (fig. 7) jest różnego kształtu i wielkości. Dla szkół najodpowiedniejsze są piłki uszate o wielkości piłki nożnej. Piłka

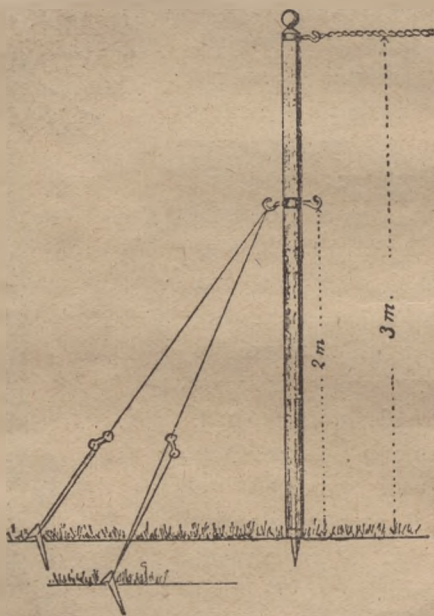


Fig. 4.

taka jest wypchana pakułami konopianemi i nie może mieć na swej powierzchni żadnych guzowatości lub wystających szwów.

Do wszystkich gier, przygotowujących do piłki nożnej, służy jako przybór piłka dęta,

o obwodzie 75 cm. Składa się ona z części środkowej, t. zw. gumowej wkładki (duszy) i części zewnętrznej, t. j. powłoki skórzanej. Do piłki koszykowej używa się piłki podobnej, lecz ze szwami, zwróconemi na zewnątrz, co ułatwia trzymanie piłki w rękach. Przy zakupnie radzimy nabywać tylko najlepsze pod względem jakości. Najtrwalsze są marki angielskiej, jakkolwiek i nie-

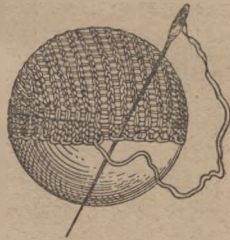


Fig. 5.

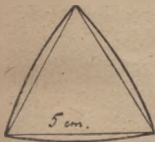


Fig. 6.

które wyroby krajowe zyskują sobie zwolna należne uznanie.

O ile chodzi nam o piłki cięższe, nadające się bardziej do niektórych gier, jak np. „Piłki w kole“, „Granicznej“ i t. p., można osobno

zamówić sobie piłkę o podwójnej powłoce, t. j. środkowej płóciennej i wierzchniej skórzanej. Natomiast do niektórych innych gier (latająca pięstówka) najbardziej nadają się piłki dęte, lekkie, o powłoce płóciennej lub z cienkiej skóry.

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



Fig. 7.

¹⁾ Na przybór ten utarła się u nas nazwa „palestra“. Jest to jednak wyraz południowo-niemiecki. U nas używano dawniej wyłącznie nazwy „palant“.

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

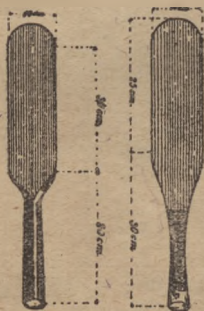


Fig 8 Fig. 9.

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

cych wprawę w podbijaniu. Palanty, sporządzone według tych wzorów, są dla lepiej wyćwiczonych praktyczniejsze z tego względu, że tu punkt ciężkości leży bliżej rękojęści, wobec czego siła podbicia jest większa. Palant, sporządzony według fig. 9, jest o 5 cm. dłuższy od pierwszego, według fig. 10 o 26 cm., a według fig. 11 o 35 cm. Dla ułatwienia dobrego trzymania palanta w rękę wskazanem jest, by rękojęść była owinięta cienkim nawoskowanym sznurkiem. W tym celu przewierca się z początku i przy końcu rękojęści dziurki, przez które przewleka się końce szpagatu (fig. 9 i 10).

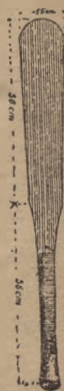


Fig. 10.

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

Gdyby się miało pewną trudność w sprawieniu koszyka, mogłaby go zastąpić wkońcu zwykła obręcz, lecz w tym wypadku należałoby zawiesić



Fig. 12 a.



Fig. 11.

na niej dookoła wąski pas płótna (10 cm.), a to w tym celu, by obie partje mogły dobrze widzieć, czy piłka wpada do koszyka, czy też poza koszyk. Ponieważ zatrzymanie się piłki w koszyku bezpośrednio po rzucie ma pewien urok tak dla grających jak i dla widzów, praktyczniejszy jest koszyk pierwszy.

Koszyk jest umocowany do tablicy o wymiarze 1,22 m \times 1,84 m, a ta do słupka o gru-

bości 8×10 cm., w wysokości 3 m. od ziemi (dla dzieci początkowo odpowiednio niżej, a podwyższa się w miarę wyćwiczenia) (fig. 12b). Słupki powinny być o brzegach ściętych. Mogą one być wkopane stałe, zaopatrzone łopata do wbijania w ziemię, lub ustawione w skrzynki stałe wkopane.

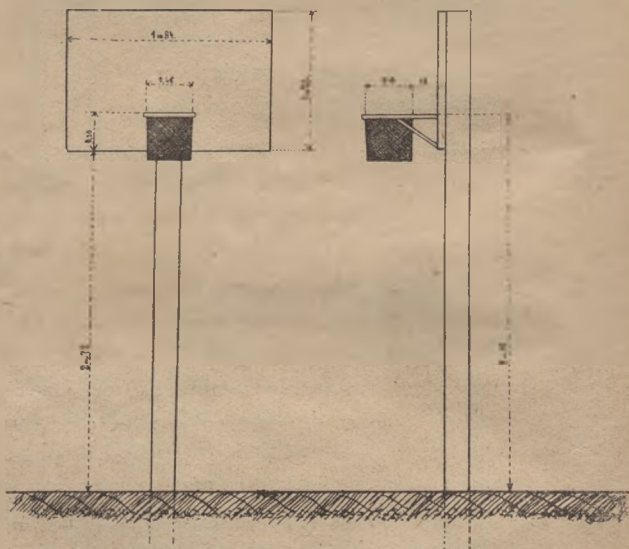


Fig. 12 b.

Czapki. W miejsce chustek, którymi zwykło się zawiązywać oczy grających w „ciuciubabkę” i t. p. najlepiej używać ze względów higienicznych, czapki zrobionej z kartonu w formie głowy cukru. Czapka powinna być tak

szeroką, by nie uciskając zbyt no, zachodziła swoją dolną krawędzią po brode (fig. 13)

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



Fig. 13.

Pompka. Wkładki gumowe do piłek dętych wypełnia się powietrzem zapomocą odpowiednich pompek. Po napełnieniu zawiązuje się wkładki miękką taśmą, poczem zasznurowuje się je sznurowadłem skórzanem.

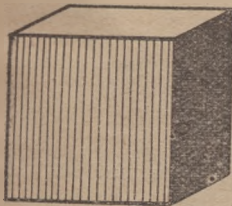


Fig. 14.

Kostka (sześcián) o boku 30×35 cm. i 2 ścianach białych, 2 czarnych i 2 czerwonych, służy do losowania¹⁾ w czasie

¹⁾ Losowaniem rozstrzyga się wybór boiska, królestwa i t. p. W Polsce posługuje się działwa i młodzież różnemi sposobami losowania, z których prof. dr. Piasecki opisuje następujące:

1. Najbardziej ulubionym i rozpowszechnionym sposobem losowania jest t. zw. **mętowanie** (zwane również „kurzym pacierzem“). Mętowanie odbywa się w ten sposób, że przywódca, wymawiając czarodziejskie wyrazy, dotyka przy każdym wyrazie innego z graczy. Na kogo

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

padnie ostatni wyraz, znajdujący się w formie mętownania, temu wyznacza się rolę, o którą się losowało. Formuły te „pochodzą prawdopodobnie ze starych zamawiań i formuł obrzędowych”.

a) Entliczki pęcliczki,
Czerwone stoliczki,
Na kogo wypadnie,
Na tego bęc.

b) Ekite, pekite, cukite me,
Abel, fabel, domine,
Eko, peko, kostka gra.

(prawdopodobnie z łaciny:
Angite, pangite, cingite me,
Habilis, fabilis, domine).

c) Janie, Janie, Fabijanie,
Pasio konie na wygonie,
W czerwonym kabacie;
Zapytała pani matka: Jutro święto **macie?**

d) Ene, due, reks,
Czwarte, finter, seks,
Ene, due, raba,
Czwarte, finter, **żaba.**

(Z liczebników łacińskich:
unus, duo, tres, quattuor,
quinque, sex).

e) Inki, pinki,
Ludowinki,
Ency klas,
Puterwas,
Ty zajączku, biegaj w las!

i t. p.). Kostkę taką sporządza się z deseczek lub blachy.

2. **Wkupu** używa się przy prostszych grach w piłkę (Kasza, Sparzony i t. d). Przywódca ciska piłkę o ziemię (lub o ścianę). Kto ją chwyci po odbiciu w locie, jest wykupiony, i cisnąwszy nią podobnie o ziemię (ścianę), odstępuje na bok. Tak rzecz idzie dalej, aż przy piłce zostanie tylko jeden gracz. Ten musi iść przy grze do środka (lub pod ścianę) jako **wkupiony**.

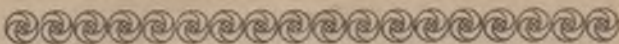
3. Wymierzanie jest zwykłym sposobem losowania przy Palancie, Kiczce i grach pokrewnych. Odbywa się ono albo między obiema „matkami”, albo (w grze bez matek) biorą w niem udział wszyscy uczestnicy.

W pierwszym wypadku, matka „białych” rzuca palant drugiej („czerwonych”), ta chwytą go za górny koniec, obraca rękę i, nie zmieniając chwytu, ustawia palant pionowo wolnym końcem ku górze. Tuż ponad chwytem czerwonych chwytą znów matka białych, potem znów czerwonych i tak idą chwytaami w górę, aż któraś chwyci koniec górny. Wtedy musi jeszcze, bez zmiany chwytu, dowieść jego siły, oprowadzając palant 3 razy wkoło głowy, podrzucając i chwytając w powietrzu (albo przeciwnik próbuje go trzy razy wybić z ręki).

Wymierzanie bez matek odbywa się podobnie, tylko chwytają wszyscy pokolei, jeden za drugim. Kto chwyci za górny koniec, idzie podbijać.

4. Przy Śwince używają też innego losowania palantem. Wszyscy chłopcy stawiają swe palanty na podbiciu stopy i rzucają. Kto najbliżej rzuci, idzie poza koło jako „pasterz”.





ROZDZIAŁ I.

a) Zabawy ze śpiewem.

1. Ptaszek.

Ilość dzieci dowolna. Podając sobie ręce, wiążą one koło. O ile liczba dzieci jest nieparzysta, do środka koła idzie jedno dziecko, dwoje zaś, o ile liczba jest parzysta. Koło się posuwa w czasie zabawy, a dzieci śpiewają:

LA-TA PTASZEK PO U-LI-CY. ZBIERA SOBIE GARSĆ PSZENICY. A JA SO-BIE
(WIELKOPOLSKA)
STO-JĘ W KOLE I WY BIE-RAM KO-GO WO-LĘ,
LA-TA PTASZEK PO U-LI-CY CO U ZBIERA DZIÓBKIEM KOLE. A JA SO BIE
ZBIE-RA SO BIE GARSĆ PSZENICY
(MAŁOPOLSKA)
CIE-BIE WOLE, CIE BIE WOLE,

Lata ptaszek po ulicy,

Zbiera sobie garść pszenicy;

A ja sobie stoję w kole

I wybieram, kogo wolę.

} Wielkopolska

(Lub: Co uzbiera, dzióbkiem kole,

A ja sobie ciebie wolę.)

} Małopolska

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

O d m i a n a: Dziecko (dzieci), będące w środku koła, rozpoczyna dobierać sobie parę po słowach: „Zbiera sobie garść pszenicy“, poczem dzieci, śpiewając w dalszym ciągu, tańczą parami. Odmiana ta nadaje się bardziej dla dziatwy starszej.

W s k a z ó w k i m e t o d y c z n e: Celem tej zabawy jest wyrobienie towarzyskości u dzieci. Dziecko dobiera sobie parę według swego upodobania. Obserwując ten dobór, spostrzeżemy tu często jednostronność u dzieci, której należy przeciwdziałać w sposób nie krępujący zupełnie jej swobody. Dzieje się to w ten sposób, że prowadząca bierze sama czynny udział w zabawie i wybiera raz dziecko przez inne mniej lubiane i wskutek tego zaniedbywane, drugi raz to, które w wyborze okazuje jednostronność. Wszelkie zakazy i nakazy w tym wypadku chybiają celu, a urok zabawy pryska jak tęczowa bańka mydlana.

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

starszych, zwłaszcza wtedy, gdy są bardziej umysłowo znużone.

U w a g a. Koło powinno się posuwać w czasie jednej zabawy w stronę lewą, w czasie drugiej zaś w stronę prawą.

2. Ojciec Wirgiljusz.

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

OJ-CIEC WIR-GIL-JUSZ UCZYŁ DZIECI SWOJE, A MIAŁ ICH TYL-KO STO CZTERDZIESCI
TROJE: HEJ-ZE DZIECI HEJ-ZE, HA, RÓB-CIEŻ TO, CO I JA, CO I JA!

Ojciec Wirgiljusz uczył dzieci swoje,
A miał ich tylko sto czterdzieści troje:

||: Hejże dzieci, hejże ha,
Róbcież to, co i ja... ||

Po odśpiewaniu tej zwrotki, ojciec Wirgiljusz wykonywa jakiś ruch według swego upodobania np. klaszcze w ręce, podskakuje na jednej nóżce, naśladuje ruchy i głos jakiegoś zwierzęcia, wykonywa płas (działwa starsza) i t. p. Ruchy te naśladują wszystkie dzieci, poczem ojciec Wirgiljusz wyznacza na swojego następcę to dziecko, które się w ruchach zbyt spóźnia lub też naśladuje niezręcznie. Ocenę pozostawia się w zupełności „ojcu Wirgiljuszowi“.

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

Dziatewa powinna ruchy sobie wymyślać i odtwarzać samodzielnie. Wszelkie więc podpowiadanie i okazywanie dziatewie ruchów podczas tej zabawy nie są wskazane, gdyż dziatewa traci wskutek tego ufność w swe siły. O ile prowadząca chce ożywić tę zabawę, gdy zaczyna być nudną z powodu jednostajności ruchów mniej samodzielnej i nieśmiałej dziatewy, sama weźmie w niej udział i wybrana przez „ojca Wirgiljusza” okaże kilka wesołych ruchów; ruchy te nie powinny być za trudne i powinny odpowiadać poziomowi intelektualnemu dziatewy.

Uwaga. Zarówno wyuczenie tej zabawy, podobnie zresztą jak i innych, odbywa się w ten sposób, że prowadząca rozpoczyna ją pierwsza bez wstępnych przemówień i bez niepotrzebnych wyjaśnień.

3. Olejanka.

Zabawa znana również jako Oljanka i Juljanka w Zachodniej Małopolsce (Wychowanie Fizyczne Rocz. II. str. 45). Dziewczęta trzymają się za ręce i tworzą koło. W środku koła znajduje się „Olejanka”, wokoło której krążą dzieci i śpiewają:

Moja Juljanko,	Podprzyj se bocki.
Klęknij na kolanko,	Chyc się za warkocki;
	Kogo chces,
	Tego bierz.

Podczas śpiewu stojąca w środku koła klęka na kolano, następnie podpierając się rękami, udaje, że zaplata warkocze, a wkońcu wybiera jedną z bawiących się towarzyszek.

We Wschodniej Małopolsce dzieci śpiewają:

Ole - Olejanko
 Klęknij na kolanko,
 Weź się popod boczeki,
 Zaplataj warkoczki,
 Wybierz sobie, kogo chcesz,
 Kogo lubisz, tego bierz.

4. Młyn.

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

Co to za budynek
 Za temi wierzbami?
 To drewniany młynek
 Ze swemi kołami,
 A w tym młynku
 Coś stuka,
 Coś turkocze i puka
 || Rutu, tutu, rutu, tu ||

Co się tam dzieć może
 W tym drewnianym domku?
 Tam się miele zboże
 Bez chwili spoczynku
 A w tym

Już zmielone zboże,
 Więc wiozą do miasta
 Do pana piekarza,
 Aby zrobić ciasta.
 A w tym młynku . . .

Od słów „A w tym młynku” śpiewa dziatwa z ożywieniem, puszcza ręce i kręcąc się w miejscu w lewo i prawo naprzemian, naśladuje koła młyńskie. Przy słowach „Rutu, tutu...” cięższem stąpaniem naśladuje dziatwa turkot i ruch ciężkich kół młyńskich, długimi ruchami rąk i pochylaniem w dół tułowia spływającą po kołach wodę.

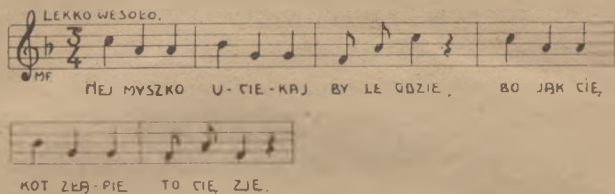
5. Kot i mysz.

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

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

dniać. Podczas kiedy koty łapią myszy, pozostałe dzieci śpiewają:

LEKKO WESOŁO.



HEJ MYSZKO U-CIE-KAJ BY LE GDZIE, BO JAK CIĘ,
KOT ZŁA-PIE TO CIĘ ZJE.

Hej myszko, uciekaj byle gdzie,
Bo jak cię kot złapie, to cię zje.

Wskazówki metodyczne: Jest to jedna z najłatwiejszych gier, wyrabiająca szybkość orientacji oraz decyzji u dzieci. Gra ta podobnie jak kilka następnych (Niedźwiedź, Myśliwy, jastrząb i pszczoła¹⁾ wzięte są z życia zwierzęcego, wobec czego podniecają jej wyobraźnię, co też dodaje grze więcej uroku. Gdy dziatwa (zwłaszcza chłopcy) okazuje zbyt wiele niechęci kotowi, lub też gdy kot walczy zbyt energicznie o przejście, wypływa to częstokroć nie ze złych skłonności i chęci dokuczenia sobie, lecz z przejęcia się swą rolą „obrońcy“ lub też „kota“, który musi za wszelką cenę dostać mysz w swe pazury. Zastosowane w tej chwili napomnienie mogłoby więc otrzeźwić z nastroju, który powoduje u dzieci bezsprzecznie radość

¹⁾ W grach tych głównym czynnikiem jest popęd łowiecki. (Eug. Piasecki: Badanie nad genezą ćwiczeń cielesnych. Poznań 1922).

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

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

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

6. Baran.

Ilość bawiących się dzieci dowolna. Tworzą one koło, trzymając się za ręce. Jedno z nich staje w środku koła: jest ono „czarnym baranem“. Koło obraca się przy pierwszej zwrotce w lewo, przy następnej naprzemian w prawo, a dzieci wypytyują się barana w śpiewie o jego przejściach i uzewnętrzniają ruchem wypowiedane pieśnią myśli, przyczem obser-

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

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

GDZIE ŻEŚ - TO BY - WAŁ, CZAR - NY BA RA NIE, WE MŁY - NIE,

WE MŁY - NIE, MOŚCI - WY PA - NIE, PANIE

Gdzieżeś to bywał, czarny baranie?

: We młynie, we młynie, mościwy panie. :

Przy słowach „czarny baranie” dzieci puszczały ręce, by okazać kręcone rogi „czarnego barana”. Czarny baran tylko na ten moment czekał i dał susa w stronę, która — jak mu się zdawało — była najmniej strzeżona. Pomylił się jednak, gdyż mała Janka i Staś tylko udawali nieuwagę. W chwili jednak, gdy baran usiłował przebiegnąć na czworakach poza koło, podali sobie ręce i przykucnęli, by barana nie puścić. „Baran” zorientował się dość

szybko, że go wyprowadzono w pole, udał chwilową walkę i dał następnie szybkiego susa o dwu sąsiadów na prawo, których uwaga tak była zajęta toczącą się walką, że zupełnie zapomnieli chwilowo o środkach ostrożności. Manewr się udał, a do środka koła wszedł nieuważny Kazio jako „czarny baran”. Dzieci śpiewają dalej :

Cóżeś tam robił, czarny baranie...

Mełł mąkę, mełł mąkę, mościwy panie.

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

Cóżeś tam jadał, czarny baranie...

Kluseczki z mączeczki, mościwy panie.

Cóżeś tam pijał, czarny baranie...

Miód mleczeko, miód mleczeko, mościwy panie.

Kazio widząc, że siłą się nie wydestanie, chwycił się podstępny i gdy dziatwa śpiewała :

Gdzieżeś tam sypiał, czarny baranie...

Na sianie, na sianie, mościwy panie.

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

Jakże cię bili, czarny baranie...

Łup, cup, cup, łup, cup, cup, mościwy panie.

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

Jakeś uciekał, czarny baranie...

on szybko się zerwał i wy dostał się szczęśliwie na czworakach poza koło, śpiewając głośno:

Hopsasa do lasa, mościwy panie.

Od m i a n a nadająca się dla uczniów wyższych klas szkół powszechnych: Chłopcy tworzą półkole i podają sobie ręce. W środku tego półkola stoi baran, który stara się wy dostać nazewnątrz siłą, t. j. rozerwać związane ręce okalających go chłopców.

7. Stoi różyczka.

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

STOI RÓŻYCY - KA WMI - RTO - WYM WIEN - CU TY RÓŻYCY -
JEJ SIĘ KŁA - NIA JA GDY - BY KSIĄ ŻE - CIU

DO - BRZE WIESZ, KO - GO KOCHASZ, TE GO BIERZ

Stoi różyczka w mirtowym wiencu.

Jej się kłaniają, gdyby książęciu.

: Ty różyczko dobrze wiesz,
Kogo kochasz, tego bierz... :

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

O d m i a n a: „Różyczka” wybiera towarzyszkę w czasie składania jej ukłonu, poczem tańczy w takt drugiej części pieśni z nową różyczką, co też równocześnie czynią parami towarzyszki na kole, poczem zabawa zaczyna się na nowo.

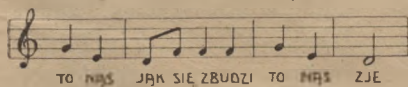
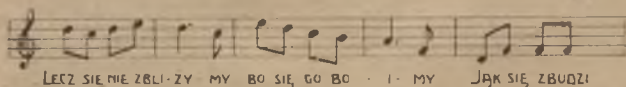
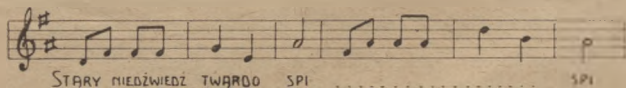
Zabawa ta nadaje się dla dziewcząt wyższych klas szkół powszechnych i niższych szkół średnich.

8. Niedźwiedź.

Ilość grających 10—30.

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

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



||: Stary niedźwiedź twardo śpi, :|
 Lecz się nie zbliżymy,
 Bo się go boimy,
 : Jak się zbudzi, to nas : zje.

W tej chwili niedźwiedź się zrywa i stara się schwytać jedno z dzieci; schwywane jest niedźwiedziem a gra rozpoczyna się na nowo.

9. Ciuciubabka.

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

STĄ-RA ŚLE-PA CIU CIU BABKA PO O MACKU CHO DZI
 SZUKA POCZCI WEGO - DZIECKA CO JĄ O-SWO - BO - DZI
 CIU CIU BABKA PÓJDZ TU BLIŻEJ BARDZO CIĘ PRO - SI MY
 DOTKNIJ KOGOŚ ZGADNIJ KTO TU JĄ WNĘT CIĘ ZWOLNIMY.

Stara, ślepa ciuciubabka poomacku chodzi,
 Szuka pocziwego dziecka, co ją oswobodzi.
 Ciuciubabko, pójdź tu bliżej, bardzo cię prosimy,
 Dotknij kogoś, zgadnij kto tu, a wnet cię zwolnimy.

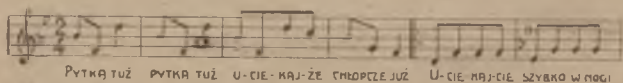
Biedna, ślepa ciuciubabka wyciąga rączki i dotyka jednego z dzieci. Wtedy dzieci przestają się kręcić i czekają, czy ciuciubabka od-

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

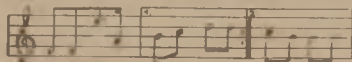
Gra odpowiednia dla dzieci płci obojga niższych klas szkół powszechnych na dnie gorętsze lub po innych grach intensywniejszych.

10. Pytka.

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



PYTKA TUŻ PYTKA TUŻ U-CIE-KAJ-ŻE CHŁOPCZE JUŻ U-CIE-KAJ-CIE SZYBKO W NOGI



A WY DZIECI PRECZ MU Z DROGI PRECZ MU Z DROGI.

Pytka tuż, pytka tuż, uciekajże chłopcze już:

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

Uciekajże szybko w nogi,

A wy dzieci precz mu z drogi.

Prześladowany staje potem na swoim dawnym miejscu, a nowy właściciel pytki rozpoczyna grę na nowo.

Gra ta nadaje się dla dziatwy niższych klas szkół powszechnych.

11. Konopki.

Kilkoro z bawiących się dzieci podaje sobie ręce, tworzy koło i śpiewa:

Bawiliśmy się w konopki, Ale były małe snopki

Mało nas, mało nas, Więc ty Anko chodź do nas...

- Bawiliśmy się w konopki,
Ale były małe snopki;
: Mało nas, mało nas,
Więc ty (np.) Anko chodź do nas . . . :

Równocześnie ze słowami „mało nas” dzieci upatrują sobie jedno ze stojących za kołem (lub też o ile się tak poprzednio umówiły, każde z dzieci upatruje jedno), które wzywają następnie do koła słowami: „Anko, Kaziu, Geniu i t. p. chodź do nas . . .”, poczem ta sama pieśń i wzywanie do koła powtarza się tak długo, aż wszystkie wejdą w skład koła. Od tej chwili zaczynają dzieci śpiewać tę samą pieśń, lecz słowa „małe” i „mało” zastępują słowami „duże” i „dużo”, a słowa „chodź do

nas" słowami „idź od nas“, podczas których wychodzą pierwsze wybrane z koła, przy drugiej śpiewce później wybrane i t. d.

Odmiana I. Zabawę rozpoczynają dwie osoby, które podają ręce prawe (lewe) i wirują w takt pieśni około osi, przechodzącej prostopadle przez ręce. Te, które przybywają z wyboru, kładą prawą (lewą) rękę na ręce poprzedników, wskutek czego tworzy się gwiazda o przybywającej ilości promieni w pierwszym okresie zabawy (jak długo śpiewają „mało nas“, „chodź do nas“), w następnym zaś ubywającej (od chwili, gdzie zaczynają śpiewać „dużo nas“, „idź od nas“).

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

Odmiana II. Wszystkie bawiące się podają sobie ręce z wyjątkiem dwu dziewczątek, które są w kole. Koło obraca się w takt pieśni. Wybór skuteczniają tu środkowe, wobec czego tworzy się w ten sposób dwa koła, które obracają się w przeciwnych kierunkach. Zresztą jak w Odmianie I.

12. Zgadnij, kogo niema.

Dzieci wiążą koło, a jedno idzie do środka. Wolno mu się chwilkę przyglądać, aby mógł zapamiętać, kto bierze udział w zabawie. Potem

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

(KTO PA KU CHERO - PA - KU WIATA CI WOCZY WIEJE OCZY PRZY
KTOŚ ZKO - ŁA U MY - KA PODKÓW - KAMI PU KA BIE - GNIE JAK

SŁONI - EŚ NIE WIESZ CO SIĘ DZIEJE. OCZY PRZY SŁO - NI - EŚ
NAJ - DĄ LEJ I KRY - JÓW - KI SZU - KA, BIE - GNIE JAK NAJ - DĄ LEJ

NIE WIESZ CO SIĘ DZIEJE.
I KRY JÓWKI SZU - KA.

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

Teraz zdejm swą czapkę,
Szybko rzuć oczyma,¹
Prędko, bez namysłu zobacz, kogo niema.
Oj dana, oj dana, oj dana.

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

¹⁾ Patrz opis przyborów.

Odgadłeś odrazu,
 Oczka masz sokole.
 A ty wyjdź z ukrycia,
 Będziesz teraz w kole.
 Oj dana, oj dana, oj dana.

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

Zakładaj swą czapkę,
 Nie zgadłeś nieboże,
 Będziesz znowu w kole,
 Nic ci nie pomoże.
 Oj dana, oj dana, oj dana.

13. Pierścień.

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

I. Powtórki JA.

BI - JE ZRO - DEO BI - JE U SA - SIA - DA WSA - DZIE KTO DO STA -
 PEY - NIE STAU - MYK PLY - NIE NIE WZURUSZY MA - NIE NIA NIE PATRAZ JA

SIU POPATRAZ CZY NIEMAM PIERSCIENIA

ME PIERSCIEN NIEMSIĘ ZTEM NIE ZADRZDI OJ DA NA! OJ DA NA!
 SIU NIE PATRAZ BO NIE - MAM PIERSCIENIA.

Bije źródło, bije, u sąsiada w sadzie,
 Kto dostanie pierścień, niech się tem nie zdradzi, oj dana

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

Płynie strumyk, płynie, nie wzruszy kamienia,
Nie patrz, Jasiu, nie patrz, bo nie mam pierścienia, oj dana!

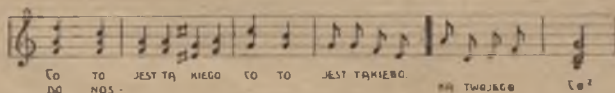
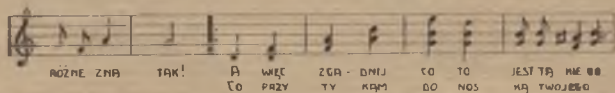
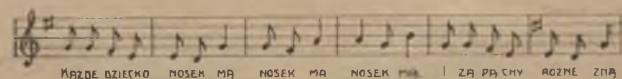
Ale to dziecko, które ma pierścień, śpiewa troszkę inaczej:

Płynie strumyk, płynie, nie wzruszy kamienia,
Popatrz, Jasiu, popatrz, czy nie mam pierścienia.

Zgadujący dobrze nadstawia uszka i najczęściej odgadnie, kto ma pierścień. Wtedy sam staje na obwodzie koła, a zgadywać idzie ten, u którego pierścień znaleziono.

14. Każde dziecko nosek ma.

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



Każde dziecko nosek ma, nosek ma, nosek ma
 I zapachy różne zna, różne zna, tak!
 A więc zgadnij, co to jest takiego,
 Co to jest takiego, co to jest takiego,
 Co przytykam do noska twojego, do noska twojego, co?

Po odśpiewaniu tej piosenki dzieci stoją ci-
 chutko, a stojące w środku podaje jednemu
 z nich do powąchania któryś z pokazanych
 przedmiotów. Jeżeli wybrany nie pozna za-
 wartości, wącha kolejno drugi, trzeci i t. d.
 Kto odgadnie, idzie w nagrodę do środka koła.

15. Labirynt.

Grający ustawiają się w kolumnę czwór-
 kową i czwórkami podają sobie ręce. Na dany
 znak (najlepiej gwizd) puszczaają ręce, wykony-
 wują podskokiem $\frac{1}{4}$ obrotu w lewo i znowu
 szybko podają sobie ręce, tworząc szeregi zwią-
 zane. Po chwili znowu następuje gwizd: gra-
 jący napowrót podskokiem zwracają się w prawo
 i podają sobie ręce czwórkami. Musi to iść
 zupełnie składnie, szybko i równocześnie. Wtedy
 wyznacza się kotka i myszkę (albo dwa koty
 i myszkę), którym wolno biegać tylko ulicami,
 a nigdy popod podane ręce. Za każdym obro-
 tem zmienia się oczywiście kierunek tych ulic,
 co grę urozmaica i czyni ją zajmującą. Podczas
 kiedy kotek ściga myszkę, pozostałe dzieci
 śpiewają:

Hej myszko, uciekaj byle gdzie,

Bo jak cię kot złapie, to cię zje (jak na str. 38).

16. Liwu gąski.

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

LI-WU LI-WU GA-SKI MO-JE BOĆ MO-JE GA-SKI
PO-JE-DZIE-MY PRECZ O-BO-JE; SKŁODO-WA ZJE-DEJ

SZKO-DY NIE U-CZY-NIA LI-WU, LI-WU GA-SKI MO-JE
WO-DY SIĘ NA-PI-JA.

Liwu, liwu, gąski moje,
Pojedziemy precz oboje.
Boć moje gąski szkody nie uczynią
Skłodowa zjedzą, wody się napiją,
Liwu, liwu, gąski moje.

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

Zabawa ta jest odpowiednia dla niższych klas szkół średnich żeńskich.

17. Ogroduszek.

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

jąca na prawym lub lewym końcu półkola) ciągnąc za sobą towarzyski, rozpoczyna w takt pieśni płąs po linii zaznaczonej w rysunku kropkami, t. j. „wąż” przechodzi najpierw po linii równoległej do linii ustawienia współtowarzyszek, następnie zato-

czywszy półkole na zewnątrz, okrąża swój „ogon” (t. j. towarzyski z przeciwnego skrzydła, które stoją w miejscu) od tyłu, przeciska się „głową”

popod koniec swego „ogona” t. j. popod ręce pary, stojącej na skrzydle przeciwnem, i wraca na swe dawne miejsce. Od tej chwili role się zmieniają t. j. „ogon” staje się „głową” węża, a „wąż” rozpoczyna swoje posuwanie się (płosem w takt pieśni) w wyż opisany sposób w stronę przeciwną. Dziewczęta śpiewają:

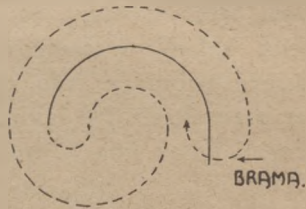


Fig. 15.

W POLU O - GRO - DUSZEK, W POLU MA LO WA NY A KTOZ GO
 MA LOWAŁ? JA SIE - NIEK KO - CHA - NY.

W polu ogroduszek, w polu malowany,
 A któż go malował... Jasieczek kochany.

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

18. Myśliwy, jastrząb i pszczoła.

Ilość grających: 20 — 40.

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

(Na nutę mazura).

Myśliwy od pszczoły stroni
 A jastrzębia zabić chce.
 Jastrząb znowu pszczołę goni,
 Myśliwego strzeże się.

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

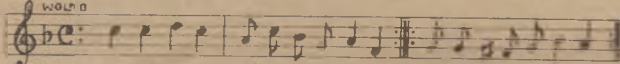
19. Wybór.

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

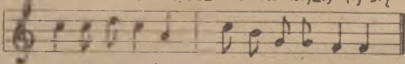
Dziewczętom „raja” na wsi, mających zamiar starać się o ich rękę. One oceniają krytycznie ich zawody i wypowiadają „swą wolę”.

Dziewczęta tworzą koło, które obraca się w takt pieśni:

WOLNO



TAM WSADECZKU LIŚCIE O-PADAJĄ JĄ KOWAŁ KUJE MŁOTEM
JUŻ CI MI, JUŻ CI KO-WAŁA RAJĄ ZA-LEWA SIĘ POTEM



NIE CHCĘ NIE PÓJDĘ, NIE PO MOJEJ WO-LI.

Tam w sadeczku liście opadają,
Jużci mi, jużci kowala rają;
Kował kuje młotem,
Zalewa się potem,
Nie chcę, nie pójde,
Nie po mojej woli.

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

Tam i t. d.
Jużci mi, jużci bednarza rają;
Bednarz siedzi w dziurze
I obręcze struże,
Nie chcę i t. d.

Tam i t. d.
Jużci mi, jużci owczarza rają;
Owczarz pędzi owce,
Obije go, kto chce,
Nie chcę i t. d.

Tam i t. d.
Jużci mi, jużci ślusarza rają;
Ślusarz robi klucze
I łeb sobie tłucze,
Nie chcę i t. d.

Tam i t. d.
 A jużci mi, jużci grajka rają;
 Grajek rychło wstaje,
 Na dzieńdobry graje,
 Nie chcę i t. d.

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

20. Niema zbójów w lesie.

Ilość grających: 10 — 30.

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

Piąta część grających ukrywa się starannie w granicach wyznaczonego przedtem pola gry; są to zbóje. Na wyszukanie kryjówek mają 3—6 minut czasu, zależnie od tego, czy w danem miejscu łatwo się ukryć, czy trudno. Przez ten czas pozostałe dzieci (wieśniacy) stoją w swojej wsi, miejscu ograniczonym, z którego nie mogą śledzić zbójców. Po upływie umówionego czasu wieśniacy idą do lasu, chodzą po nim w rozmaitych kierunkach i wciąż śpiewają według melodji krakowiaka:

Niema zbójów wcale,
 Wolne od nich lasy.
 Nikt nas nie napadnie,
 Minęły te czaśy.

Gdy któryś z wieśniaków zbliży się do kryjówki zbója, ten wypada i uderzeniem bierze go do niewoli, o ile wieśniak nie zdoła uciec do swojej wsi, gdzie już jest bezpieczny; w takim razie zbój nadarmo stracił kryjówkę. Gra powtarza się cztery razy. Jeżeli wtedy na wolności pozostanie tylu wieśniaków, ilu z początku było zbojów, zostają oni zbójami w następnej grze. Jeżeli wszyscy wieśniacy zostali więźni do niewoli, zbójami zostają najpóźniej złapani. Jeżeli zaś pozostało ich na wolności więcej niż zbojów, gra powtarza się jeszcze piąty, ewentualnie szósty raz, ale niedołężni zbójcy otrzymują karę, t. zn. muszą przebiec na czworakach pomiędzy dwoma szeregami dzieci, które biją ich pytkami.

b) Zabawy bieżne.

1. Bieg łańcuchowy.

Dzieci stają w szeregu (jedno obok drugiego), podają sobie ręce nazewnątrz (tworzą koszyczek) i oczekują sygnału. Wtem daje się słyszeć gwizd. Dzieci biegną szybko do linii, oznaczonej przedtem chorągiewkami (10—15 m.), tu się zatrzymują, puszczaają ręce, robią podskokiem wtył zwrot, „splatają koszyczek“ i oczekują sygnału do następnego biegu powrotnego.

Cel: Prócz celu zdrowotnego szybkość orientacji.

2. Natarcie.

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

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

3. Brytan.

Dziatewa chodzi na czworakach długimi poważnymi krokami.

Cel: Przeciwdziałanie lordozie, wyrobienie zmysłu obserwacyjnego i zdolności do naśladownictwa.

4. Koty.

Dziatewa biegnie na czworakach krótkimi i cichymi krokami po ziemi i wzdłuż ławeczek.

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

Uwaga: Brytany i koty biegają po podwórzu nie tylko w dzień, ale także i nocą. Więc dziatewa na zapowiedź „noc” zamyka oczy i chodzi lub biegnie na czworakach, wyobrażając sobie, że czyni to w ciemną noc.

Cel: Prócz powyższego celu odpoczynek i wzmocnienie systemu nerwowego.

5. Kruki.

Dziatewa wykonywa w przysiadzie (z chwytem nóg powyżej kostek od tyłu) trzy kroki i trzy skoki naprzemian. W czasie kroczenia kruki zwracają głowę raz w lewo, drugi raz w prawo, otwierają „dziobek” i kraczą.

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

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

6. Smok.

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

szego sygnału, na odgłos którego idzie w miejscu, wytupując takt: lewa-prawa, lewa-prawa. Wtem daje się słyszeć sygnał drugi: smok idzie tym samym krokiem, z miejsca skręcając natychmiast w lewo lub w prawo (zależnie od danej wskazówki przed rozpoczęciem zabawy), a wreszcie na trzeci sygnał biegnie, i nie rozrywając rzędu, zmierza najkrótszą drogą na swe dawne miejsce.

Bieg wykonywa smok raz w lewą stronę, drugi raz w prawą.

Cel: Prócz celu zdrowotnego i rozbudzenia wesołości u dziatwy, wyrobienie skłonności do współdziałania. (Dziatwa stara się wspólnymi siłami, by smoka nie rozerwać.)

7. Bieg strażacki.

Dziatwa ustawia się w czterech rzędach w odstępie 1 kroku od siebie. Pierwsza czwórka otrzymuje listwę lub żerdź o długości 6 m., którą trzyma poziomo w wysokości piersi. Ręce chwytają przytem listwę w odstępie równającym się szerokości klatki piersiowej. Na dany sygnał biegnie pierwsza czwórka szybko do linii mety (odległość 8—10 m. od linii startu), tu odwracają się wszyscy równocześnie wtył (w lewo lub prawo, zależnie od wskazówki prowadzącego, danej przed biegiem) i wracają szybko na linię startu, gdzie oddają listwę czwórce drugiej, która się tymczasem posunęła do linii startu, a sami stają na końcu oddziału.

Zabawa trwa tak długo, aż wszyscy wykonali dwa biegi, t.j. jeden ze zwrotem na mecie wtył w lewo, drugi zaś ze zwrotem wtył w prawo.

Cel: Szybkość orientacji i współdziałanie.

c) Zabawy skoczne.

1. Zajączki.

Zajączki wyszły sobie na zieloną trawkę, pokrytą kropelkami rannej rosy i skaczą. Działwa naśladuje skoki zające na czworakach.

Cel: podobny jak zabawa „Brytan“ (opisana w zabawach bieżnych).

2. Szczur.

Działwa podaje sobie ręce i tworzy koło. Następnie ręce opuszcza i wykonywa krok lub dwa kroki wtył (zależnie od ilości dzieci) i patrzy w środek koła, skąd ma wybiegnąć „Szczur“. Szczur jest to woreczek wielkości dużej pięści, napchany trocinami, zawieszony na linewce, którą wiruje ruchem odśrodkowym osoba, stojąca w środku koła. Działwa boi się, by szczur jej nie „ukąsił“, więc podskakuje za zbliżeniem się jego tak, że szczur przebiega popod jej nogi.

• Cel: Szybkość orientacji, przygotowanie do skoków i wiele ruchu i wesołości.

3. Koszenie trawy.

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

Cel: jak w zabawie „Szczur”.

d) Zabawy kopne.

1. Bombardowanie wieży.

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

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

Wskazówki metodyczne.

Wszystkich powyższych zabaw ze śpiewem wyucza się drogą syntezy i naśladownictwa, t. j. najpierw wyucza się śpiewu, śpiewając z dziatwą, następnie zabawy łącznie ze śpiewem, bawiąc się z dziatwą. Robi się to bez wszelkich wstępnych wyjaśnień i opisów, które są tylko niepotrzebną stratą czasu i nudzą, a tem samem nużą dziatwę.

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

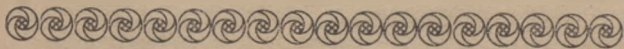
Dziecko zniechęca się do zabawy, w której jest czemkolwiek skrępowane. Nietylko dziecko, ale i dorośli w czasie zabawy powinni czuć zupełną swobodę duchową, co też się objawia zewnętrznie w swobodzie ruchów. To daje możność zupełnego wypoczynku, i na tem polega dobry wpływ zabawy. Gdy chodzi o dziatwę,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

Wiele z tych zabaw, a mianowicie te, które zezwalają na płaś w takt śpiewanej pieśni (Stoi różyczka, Konopki, Ogroduszek, Liwu gąski) wyrabiają w dziatwie poczucie rytmu oraz piękny, bo swobodny ruch. Inne znowu wyrabiają szybką orientację (Ojciec Wirgiljusz, Kot i mysz, Baran, Niedźwiedź, Pytka, Zgadnij, kogo niema, Pierścień, Labirynt, Każde dziecko nosek ma, Myśliwy, jastrząb i pszczoła). Zabawy te są tak zestawione, że ćwiczą szybkość reakcji wzrokowej (Zgadnij, kogo niema), łącznie z mięśniową (Wirgiljusz, Pytka, Kot i mysz, Labirynt, Myśliwy, jastrząb i pszczoła) lub wyłącznie słuchową, (Pierścień). Zabawa „Każde dziecko nosek ma“, jest zabawą, rozwijającą zmysł powonienia, zaś „Ciuciubabkę“ możnaby uważać za zabawę, dającą sposobność dziatwie

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

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

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





ROZDZIAŁ II.

Zabawom, opisanym w poprzednim rozdziale, możemy nadać formę współzawodnictwa, i w ten sposób zamienić je w gry. Tak więc „Bieg łańcuchowy“, „Natarcie“ i „Smoki“ zamienimy w gry, gdy każemy współzawodniczyć ze sobą dwu lub więcej partjom, o tej samej ilości dzieci. Podobnie mogą współzawodniczyć ze sobą „Brytan“, „Kotki“ i „Kruki“, „Smoki“, jak „Bieg strażacki“ lub „łańcuchowy“, wybiegając z jednej linii startu na dany sygnał. Wobec tego jednak, że to są dzieci, których serce jest prawie w początkach swego rozwoju, zawody takie nie mogą odbywać się na dłuższej przestrzeni jak 2—8 m. Również każdą zabawę skoczną lub rzutną można zamienić w analogiczny sposób w grę. Przykład: Dwa szeregi stoją naprzeciw siebie w odległości 4 kroków i rozpoczynają grę, polegającą na tem, że każda dwójka wykona po dwa rzuty do siebie, a gdy są schwytane, posuwa się o pół kroku wstecz. Ta dwójka wygrywa, która zdoła po pewnym czasie rzucać do siebie i chwytać

piłkę z większej odległości. Trudniejszą odmianą gry rzutnej jest „Egzamin”, po którym współzawodnicy przechodzą do klas. Trzy razy rzucona i schwytała piłka w obie ręce pozwala na przejście do klasy pierwszej. Trzy razy rzucona i schwytała z jednym klaśnieciem przed schwytaniem zezwala na przejście do klasy drugiej, 3 z chwytem w prawą rękę do klasy trzeciej; trzy razy schwytała w lewą do klasy czwartej i t. p., a wreszcie matura, która jest powtórzeniem po jednym razie wszystkich zadań, począwszy od klasy 5-tej. Niezdanie egzaminu z jednej klasy obowiązuje do powtórzenia tej klasy, niezdanie egzaminu dojrzałości zaś obowiązuje do powtórzenia go. Kto pierwszy złoży egzamin dojrzałości, ten wygrywa.

Wszystkie te zabawy i gry są znakomitem przygotowaniem do gier następnych, ułożonych na zasadzie stopniowania (porów. Przedmowa).

a) Gry bieżne.

1. Berek.

Pole gry zastosowane do ilości dzieci; jest ono zawsze ograniczone, aby pościg nie rozciągał się zbyt daleko.

Jedno z dzieci wyznacza się do łapania (dla odróżnienia od innych, otrzymuje jakąś oznakę). Wszystkie inne przed nim uciekają, a ono stara się któreś złapać. Gdy mu się to

uda, role się zmieniają; złapany odbiera oznakę i musi łapać. Jeżeli jednak inne dzieci dość wcześnie spostrzegą grożące towarzyszowi niebezpieczeństwo, mogą mu pomóc, podając mu rękę. Takiej dwójki łapać nie wolno, póki się nie rozłączy.

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

Odmiana II. Uciekający, chcąc uniknąć schwywania, wykonywa w ostatniej chwili jakąś czynność zgóry umówioną, np. ukłon japoński (pokłon) i t. p.

Odmiana III. Berek ranny, jest odmianą Berka zwykłego z tą różnicą, że uderzone w czasie łapania dziecko jest w to miejsce „ranne“ i staje się Berkiem. Berek, trzymając się rączką za „zranioną“ część ciała, goni swych towarzyszy, by jednego z nich „zranic“. Gdy mu się to uda, role się zmieniają.

2. Czarodziej.

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

Ilość grających: 5—8.

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

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

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

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

3. Król i jego dzieci.

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

Przebieg gry: Król zasiada na tronie. Wszyscy inni, t. zn. jego dzieci, gromadzą się poza przeciwną granicą. Mają zdać sprawę ojcu i królowi z tego, gdzie



Fig. 16.

byli i co robili. Umawiają się zatem pocichu, że byli np. w Gnieźnie i rąbali drzewo. Idą potem do króla i stają jak najbliżej tronu.

Król pyta się: Gdzieżeście to byli, moje dzieci?

Odpowiadają wszyscy razem: W Gnieźnie, ojcze i królu.

A coście tam robiły?

Wtedy nic nie odpowiadają, tylko ruchami naśladują rąbanie drzewa, a król zgaduje, co to było. Jeżeli zgadnie, wszystkie dzieci rzucają się do ucieczki, a król łapie. Kto zostanie złapany, zanim dobiegnie do przeciwnej granicy, musi królowi pomagać (ale tylko w łapaniu, nie w zgadywaniu). Pozostałe dzieci obmyślają inne miasto i inną czynność i gra powtarza się w ten sam sposób, wobec czego król ma coraz więcej pomocników. Ustawiają się oni poza granicą, po obu stronach tronu. Kto najpóźniej zostanie złapany, jest królem w następnej grze.

U w a g a 1. Należy dzieciom zwrócić uwagę, żeby nie wymyślały zbyt trudnych czynności, bo to niepotrzebnie grę przeciąga. Król zgaduje trzy razy; jak nie zgadnie, muszą i tak wymyślić coś nowego.

U w a g a 2. Dzieci powinny wymyślać miejscowości polskie, by w ten sposób powiększyć swój mały jeszcze zasób wiadomości z geografji Polski.

4. Murzyn. (Czarny lud.)

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

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

Murzyn równocześnie zaczyna biec naprzeciw dzieci i stara się któreś z nich złapać, aby zyskać sobie pomocnika. Ani murzynowi, ani dzieciom nie wolno wracać, muszą cały czas biec w kierunku przeciwnej mety. Dlatego też lepiej jest nie biec zbyt prędko, a zato przezornie. Kogo murzyn dotknie, staje się również murzynem. Za złapane uważa się również te dzieci, które wybiegły poza boczne granice boiska. Teraz wszyscy murzyni ustawiają się na swojej mecie i gra rozpoczyna się na nowo, przyczem pytanie zadaje tylko pierwszy murzyn.

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

5. Dzień i noc.

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

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

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

Odmiana. Działwa ustawia się w dwu szeregach twarzą ku sobie. Szeregi stają w odległości 4—6 kroków. Prowadzący zamiast wywoływać „dzień” lub „noc”, rzuca kostkę (fig. 14). Gdy kostka padnie białą stroną do góry, wtedy ucieka „noc”, gdy czarną zaś przeciwnie: ucieka „dzień”.

6. Rybak.

Ilość grających: 20—40.

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

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

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

Najpóźniej złapana ryba jest pierwszym rybakiem w nowej grze.

7. Polowanie na zające.

Ilość grających: 10—40.

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

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

Abe zajączku, abe,
Pieski złapały cię.
Chodziłeś w cudzą kapustę,
Boki masz z tego tłuste,
Teraz pieskiem będziesz także,
A jakże, a jakże, a jakże.

Słowa w, z, a, nie liczą się osobno.

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

Złapani na końcu są myśliwym i psami w następnej grze.

8. Strażak.

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

9. Przeprowadzka.

Ilość grających: 10—30.

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

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

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

10. Kto prędzej dokoła.

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

U w a g a: Jeżeli ma się odpowiednią ilość chorągiewek, dobrze jest wytyczyć niemi koło i ustawić każdą dwójkę przy jednej chorągiewce. Kto ze współzawodniczących prędzej dotknie tej chorągiewki, od której rozpoczął bieg, ten wygrywa.

Odmiana I. Grający ustawiają się naprzód w dwuszerę według wzrostu i tworzą pochodem półkoło. Następnie lewi pozostają w miejscu, prawi zaś wykonują pochód dalej,



Fig. 17.

zamykają koło i zwracają się twarzą do środka, wobec czego pierwszy prawy stoi na obwodzie koła naprzeciw pierwszego lewego, ostatni lewy naprzeciw ostatniego prawego i t. d. W ten sposób stoją na-

przeciw siebie współzawodnicy mniej więcej jednakiego wzrostu. Fig. 17.

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

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

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

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

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

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

11. Lis i gęsi. (Wilk i owce.)

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

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

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

Złapana gąska jest lisem w następnej grze, a dotychczasowy lis gąsiorem.

12. Ostatnia dwójka wpród.

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

Dzieci ustawiają się dwójkami, jedno za drugim. Łapiący (bez pary) staje przed dwuszeręgiem odwrócony od niego i daje hasło do biegu, wołając głośno: „Ostatnia dwójka wpród!” Nie wolno mu się przytem oglądać wstecz ani w bok. Na to hasło ostatni puszcza ręce i każdy po swojej stronie dwuszeręgu biegnie do przodu; obydwaj starają się wyprzedzić łapiącego i podać sobie ręce. Jeżeli im się to uda, zanim łapiący zdołał któregoś uderzyć, stają tuż za nim jako pierwsza dwójka i gra rozpoczyna się na nowo. Łapiący rozpoczyna pościg w chwili, kiedy ostatnia dwójka

przebiega obok niego. Fig. 18. Jeżeli któryś z uciekających zostanie złapany, musi sam łapać, a dotychczasowy łapiący wraz z tym, który się złapać nie dał, tworzą

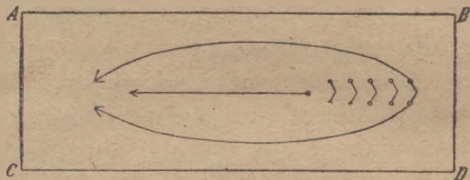


Fig. 18.

pierwszą dwójkę. Za złapanego uważa się również tego, który przekroczy granice boiska.

13. Trzeciak.

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

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

biegł bez końca wkoło, lecz szybko stawał przed sąsiednią parą, lub co najwyżej z pominięciem 2—3 par. Kierunek biegu również można często zmieniać.

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

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

Uwaga: Jeżeli liczba dzieci jest mała lub nieparzysta tworzą one zwykle koło i bawią się w dwojaka. Zasady gry pozostają te same. Ucieka drugi.

14. Wilki i brytany. (Podrywka ścigana.)

Pole gry: prostokąt o długości 30 m. Ilość grających 6—18.

Grający dzielą się na dwie równe partje, a los rozstrzyga, którzy mają tworzyć partję wilków, a którzy partję brytanów. Wilki ustawiają się na jednej mecie, brytany na drugiej w szeregach. Odległość między pierwszym wilkiem, a pierwszym brytanem dzieli się na dwie części w stosunku 2 : 3, t. zn., że jeżeli długość boiska wynosi 50 m., odległość znalezionej punktu od wilka będzie wynosiła 20 m., od brytana 30 m. W tym miejscu wbija się w ziemię kij, a na nim zawiesza się czapkę, chustkę lub tym podobny przedmiot łatwy do zdjęcia.

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

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

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

15. Bieg rozstawny.

Liczba grających dowolna, ale parzysta. Wielkość boiska (lub sali) zależna jest od ilości współzawodników; średnio biorąc 10×30 m. Jako przybory służą dwie krótkie chorągiewki lub jakiegokolwiek dwa przedmioty wygodne do ujęcia.

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

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

¹⁾ Robi to w ten sposób, że po odliczeniu wydaje rozkaz: „Dwójka pierwsza wstecz — zwrot!“ „Dwójka ósma ramiona — w bok!“ „Dwójka trzecia na ziemi — siądź!“ i t. d. Poczem na rozkaz: „Postawa!“ wszyscy wracają do postawy zasadnej.

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

O d m i a n a I. (Fig. 19.) Ustawienie, liczba grających i przybory jak w odmianie pierwszej.

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

Na dany sygnał biegną z chorągiewkami do mety, oddalonej 6—20 kroków. Metę tę stanowią dwie wbite w ziemię chorągiewki, parkan i t.p.; w sali zaś przyrząd gimnastyczny, ściana i t.p. Współzawodnicy uderzają swojemi chorągiewkami o metę, poczem biegną do następnej dwójki, oddają im chorągiewki i ustawiają się na końcu. Natychmiast po odebraniu chorągiewek druga dwójka (trójka



Fig. 19.

i t. d.) wykonywa bieg do mety, następnie trzecia i t. p. Każdy stara się przebiegnąć przestrzeń do mety i zpowrotem jak najszybciej. Chodzi tu bowiem o wygraną partji, t. j. o to, w którym rzędzie chorągiewka prędzej przejdzie przez ręce wszystkich. Gdy ją zpowrotem dostanie pierwszy, biegnie z nią do prowadzącego i od-

daje mu ją. Ta partja wygrywa, która prędzej oddała chorągiewkę.

U w a g a: Grę utrudnia się w ten sposób, że między linią startu, a metą ustawia się różne przeszkody, które obaj współzawodnicy muszą przebyć, biegnąc do mety i wracając zpowrotem.

O d m i a n a II. (Fig. 20.) Grający dzielą się na dwie równe partje. Każda partja ma

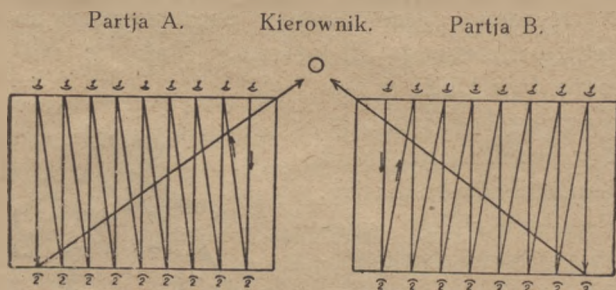


Fig. 20.

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

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

Wygrywa ta partja, której ostatni prędzej oddał chorągiewkę.

U w a g a: Bardzo ważną jest rzeczą, aby podawanie i odbieranie chorągiewki nie powodowało zwłoki w biegu. Dlatego należy grających pouczyć, żeby chorągiewki trzymali zawsze w prawej ręce i podawali je znowu do prawych rąk następnych; w tym celu bieg swój skierują nieco na lewo od nich. Dobrze jest też, jeżeli podający trzyma zawsze chorągiewkę za dolny koniec, a odbierający chwytą ją powyżej; oszczędza to wiele czasu i przyczynia się do pewności chwytu. Odbierający muszą już naprzód przygotować się do szybkiego ujęcia chorągiewki i mogą w tym celu wyciągnąć rękę. Nie wolno im jednak wychodzić naprzeciw biegnących. Podający chorągiewkę zostaje na miejscu tego, który po odebraniu pobiegnie dalej.

O d m i a n a III. O ile rozporządzamy dość wielkiem boiskiem, możemy bieg rozstawny urządzić w innem ustawieniu tak, aby cały bieg tworzył linię prostą, a nie zygzakowatą.

O d m i a n a IV. Grający ustawiają się w dwóch, trzech lub czterech równych rzędach. Przed każdym rzędem leżą w kole lub w dołku, o średnicy 30—45 cm. 3 lub 4 jaja. Od tego miejsca na 10—15 kroków wprzód jest pierwsza meta; od tej tyleż kroków wprzód druga i t. d. Ilość met odpowiada ilości jaj. Każda meta jest zaznaczona takim samem kółkiem, jak kółko lub dołek startu.

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

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

16. Pukany.

Ilość grających: 5—10.

Pole gry musi zawierać dobre kryjówki.

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

¹⁾ Zamiast jaj można użyć jakichkolwiek innych przedmiotów.

rozbiegają się i ukrywają. Kiedy szukający do-liczył do stu, zdejmuje opaskę i idzie na poszukiwania, przyczem może posługiwać się tro-pieniem, o ile teren jest odpowiedni. Gdy ko-goś zobaczy tak dokładnie, że może go poznać, woła go po imieniu, a równocześnie biegnie jak najszybciej do bębna, uderza pięścią w drzewo (czy też w drzwi lub t. p.) i woła: „Bum!” Jeżeli się nie pomylił, to odkryty równocześnie biegnie do bębna, a jeżeli wyprzedzi szukającego i prę-dziej zawoła „Bum!” wygrał. Gdy mu się to nie uda, musi szukać w następnej grze, która się rozpoczyna wtedy, gdy wszyscy są odszu-kani. Ukrytym wolno w razie sprzyjających warunków w każdej chwili dobiec do bębna i uderzywszy weń, zawołać: „Bum!” czem uwal-niają się od szukania w następnej grze. Nie muszą też przez cały czas pozostawać w tej samej kryjówce, mogą przekradać się w pobliże bębna, aby stąd łatwiej go dopaść, gdy szuka-jący zanadto się oddalili.

17. Myśliwy.

Ilość grających: 6—20.

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

Koło oznacza zwierzyńiec, do którego my-sliwy zobowiązuje się dostarczyć zwierzyny,

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

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

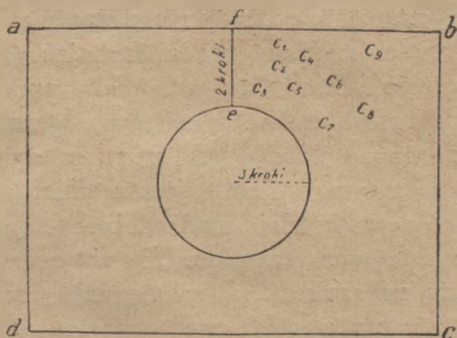


Fig. 21.

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

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

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

Jeżeli zaś wygra, t. zn. w przyrzeczonej ilości lat lub nawet prędzej wyłapie wszystkie zwierzęta, otrzymuje nagrodę. Staje na środku, wszystkie inne dzieci ustawiają się dookoła niego i na jego cześć puszczają rakiety.

U w a g a: Gra ta jest bardzo męcząca. Na myśliwego wybiera się dziecko bardzo dobrze biegające, gdyż inaczej gra trwa zbyt długo.

18. Wyzywanka (przyg. do harców).

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

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

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

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

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

do której przeciwnik przychodzi wyzywać, nastawiają prawe dłonie. Wyzywający wtedy przechadza się wzdłuż szeregu i za każdym razem uderza innego. Ściga go ten, który otrzymał trzecie uderzenie.

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

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

19. Zbóje (przyg. do harców).

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

20. Walka o sztandary.

Pole gry: Prostokąt 50×20 m., przedzielony na dwa równe pola. Ilość grających 8—20 i wyżej. Dzielą się oni na dwie partje i ustawiają się na swoich polach tuż przed linią środkową. Każda partja dostaje 6 lasek lub chorągiewek (sztandary), które wtyka w ziemię mniej więcej w środku swojego pola w odstępach około 3 dm. Wyznacza się po jednym strażniku do strzeżenia. Muszą się oni zawsze znajdować w pobliżu sztandarów, nie bliżej jednak, niż na odległość ramienia.

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

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

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

Reguły gry:

1. Każdy biegający może podczas jednego biegu porwać tylko jeden sztandar, albo uwolnić tylko jednego więźnia; nie wolno też jednocześnie rabować sztandarów i uwalniać więźniów.

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

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

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

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

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

21. Harce. (Plinje.)

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

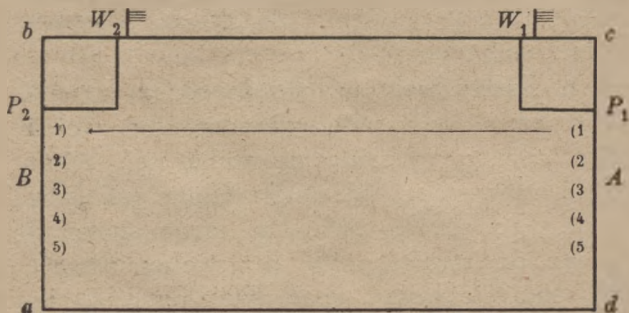


Fig. 22.

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

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

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

U w a g a: Łapać wolno temu tylko, który później wybiegł od przeciwnika. Więc A_2 może łapać, B_1 , a sam może być łapany dopiero przez któregoś z partji B, który po nim wybiegnie ze stanowiska przy chorągiewce P_2 .

Jeżeli jednak A_1 dobrze ucieka i nie zagraża mu schwytanie, to A_2 spokojnie stoi przy swojej chorągiewce, czem zmusza B_1 do dotknięcia się znaku więźniów, t. zn. chorągiewki przy W_1 . Później, jak już są więźniowie, nie pozwala się wrogom zbliżać do nich bezkarnie. Zawsze obowiązuje ta zasada, że jak długo wybiega-

jący (tu A_2) nie puści swojej chorągiewki, tak długo jego przeciwnik musi dążyć do dotknięcia chorągiewki lub więźnia.

Jak tylko B_1 dotknął znaku więźniów (W_1), zwraca się natychmiast ku ucieczce, ścigany z kolei przez A_2 . W partji B teraz następny, t. zn. B_2 ujmuje chorągiewkę P_2 i zachowuje się tak samo, jak poprzednio A_2 . Jeżeli ścigający dotknie uciekającego, bierze go tem samem w niewolę. Jeżeli np. A_2 dostał się w ten sposób do niewoli, musi udać się do więzienia W_2 i trzymając za koniec chorągiewkę, oczekuje wykupu. B_2 zaś udaje się do partji przeciwnej i trzema uderzeniami w dłoń wyzywa do biegu A_3 .

Przypuśćmy, że partja A straciła już trzech grających A_2 , A_3 i A_4 , a z partji B dopiero B_4 został pojmany przez A_5 . Teraz A_5 wyzywa do biegu B_5 . Biega bardzo dobrze i łatwo mu ująć pogoni przeciwnika. Dlatego też postanawia wybawić po drodze swoich towarzyszków. Ci odgadują jego zamiar i starają się ułatwić mu zadanie. A_4 jako ostatni pojmany trzyma koniec chorągiewki, A_3 i A_2 tworzą z nim łańcuch przez podanie rąk. A_2 stoi na końcu i wyciąga rękę w stronę, skąd spodziewa się ratunku. Jeżeli A_5 zdoła w przelocie uderzyć go w nadstawioną dłoń (lub wogóle dotknąć), a sam też ujdzie pościgu B_5 , wszyscy pojmani są wolni i wracają bez przeszkody do swojej

partji, gdzie ustawiają się na końcu. Gdyby jednak A_5 został złapany, uwolnienie jest nieważne.

Reguły:

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

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

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

4. Z uwięzionych tylko ostatni musi dotykać chorągiewki więźniów (W_1 lub W_2), ale następni przez podanie rąk łączą się z nim i w ten sposób pośrednio z chorągiewką. Uwolnienie liczy się tylko tym, którzy w ten sposób utrzymują łączność z chorągiewką.

Wskazówki metodyczne.

Bieg jest najbardziej naturalną formą ruchu u dzieci i najbardziej przez nie ulubioną. Przy doborze gier bieżnych jednak, a zwłaszcza ich zmianie, należy pamiętać, że organizm dziecka znosi z korzyścią wyłącznie biegi krótkotrwałe, a zatem biegi z częstymi, jakkolwiek chwilowymi wypoczynkami.

Z tego względu jest rzeczą wskazaną, by do gier takich, jak np. „Berek“ lub „Czarodziej“ boisko ograniczyć do możliwego minimum, wobec czego gra nietylko zyska na ożywieniu i na ćwiczeniu się w szybkim orientowaniu, lecz także zapobiegnie się w ten sposób bezładnemu i długotrwałemu bieganiu tych samych dwójek po wielkiej przestrzeni, podczas gdy inne przypatrują się temu beczynn timer i nudzą.

Ponieważ bieg i szybkość orientacji jest podstawą wszystkich innych gier, dlatego staranne przygotowanie za pośrednictwem gier bieżnych nietylko wzmocni płuca i serce, lecz także wpłynie na osiągnięcie łatwiejszych zwycięstw w grach trudniejszych (rzutnych, z podbijaniem oraz kopnych).

Z powyższych dwu względów (t. j. celem przeciwdziałania przemęczeniu i przygotowania się do gier rzutnych z podbijaniem i kopnych) jest rzeczą dobrą rozpocząć i kończyć z działalnością młodszą (aż do mniej więcej dziesiątego roku życia) gry bieżne zabawami ze śpiewem (dla dziewcząt jest dobrze stosować tę zasadę bez względu na wiek, z tą różnicą, że dla starszych stosuje się trudniejsze korowody ze śpiewem lub płąsy).

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

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

1. Ćwiczenia w podbijaniu piłki ręką lewą i prawą.

2. Bieg rozstawny z dwoma przeszkodami.

3. Wyścig piłek w kole.

W ten sposób zestawiając zabawy i gry zyskujemy: ożywienie drogą urozmaicenia, stopniowanie intensywności ruchu, odpoczynek drogą zmiany ruchu spokojnego na gwałtowniejszy i gwałtowniejszego na spokojny, i wprawę w ruchach, składających się na gry trudniejsze, drogą ćwiczenia.

b) Gry rzutne.

W s k a z ó w k i o g ó l n e.

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

tania i zatrzymania piłki w rękę. Niektóre sposoby rzutów i chwytów przyczyniają się przytem do wyrobienia poprawnej postawy, a mianowicie te, przy których jedna lub obie ręce są wyprężone w górę.

Gry z użyciem piłki zalicza się do gier najprzyjemniejszych, a zarazem do gier o większem znaczeniu wychowawczem. Ponieważ zaś polegają one na zręczności w rzucaniu, trafianiu i chwytaniu, należy te trzy formy ruchu starannie przećwiczyć w grach lub zabawach przygotowujących do gier. Takie zabawy i gry powinno się również wplatać w programy lekcji gimnastyki.

Rodzaje rzutu.

Rozróżniamy cztery rodzaje rzutu, a mianowicie:

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

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

U w a g a: Tego sposobu rzutu używają przeważnie dziewczęta. Jest on zresztą zupełnie odpowiedni, o ile

idzie o podanie piłki współgrającemu, znajdującemu się w niezbyt wielkiej odległości, np. wyścigu piłek w kole i t. p. Do „skucia” rzut ten się nie nadaje.

Jeżeli rzut dolny ma się wykonać wielką piłką z możliwie największej odległości, wtedy wykonywa się najpierw ręką zamach wprzód, aż do wysokości głowy, przy czem druga ręka przytrzymuje piłkę, następnie zamach wstecz, a wkońcu z silnego zamachu wprzód wyrzuca się piłkę w odpowiedniej chwili.

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



Fig. 24.



Fig. 23.

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

2. Rzut górny (fig. 25). Rzut ten wykonywa się w rozmaity sposób:

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

b) Wykonując jedną nogą wypad wstecz, przenosimy równocześnie ramię wyprostowane



Fig. 25.

łukiem górnym wstecz. Kurcząc i prężąc ramię wprzód, a równocześnie prostując tylną nogę, wyrzuca się piłkę, przy czem ręką nadajemy jej odpowiedni kierunek. Tego sposobu rzutu używamy jako rzutu celnego na daleką odległość.

c) Wykonywamy wypad wstecz i przenosimy ramię zamachem górnym wstecz, zwracając równocześnie tułów w kierunku nogi-wypadnej. Następnie wyrzucamy piłkę w ten sposób, że uginamy i bezpośrednio potem szybko prężymy ramię, prostując równocześnie nogę wypadną. Wskutek tego, piłka wyrzucona leci prostopadłe w górę („świeca”), albo opisuje wysoki łuk, zależnie od położenia ręki i skłonu tułowia, a przedewszystkiem od kierunku, jaki piłce nadała ręka bezpośrednio przed rzutem.

Rzutu tego używa się w grach takich, jak stójka, palant („świeca“) (fig. 26).

U w a g a: O ile chodzi o rzuty zawodnicze, można rzuty wymienione pod b) i c) wykonać również z biegu.

3. R z u t p o z i o m y. Do rzutu tego używa się wyłącznie dużej piłki dętej. Stajemy bokiem do kierunku rzutu i wykonujemy wypad wstecz. Równocześnie uginamy ramię w łokciu tak, że piłka znajduje się obok barku. Następnie prężymy ramię silnym pchnięciem, przyczem piłka wyrzucona leci w kierunku poziomym lub też zatacza nieznaczny łuk.



Fig. 26.

Jeżeli rzucamy piłkę oburącz, podnosimy ręce, w łokciach nieco ugięte, do góry, pochylamy się lekko wstecz, poczem, pochylając się wprzód i prężąc ręce, wyrzucamy piłkę wprzód. Jeżeli piłkę mamy rzucić w ten sposób poza siebie, czynimy to, skłaniając się lekko wstecz.

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

4. R z u t z z a m a c h u. Chcąc wykonać rzut z zamachu prawą ręką, podnosimy ramię wraz z piłką wprzód, wykraczając równocześnie lewą

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



Fig. 27.

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

U w a g a: Rzut ten nadaje się nie tylko dla chłopców, ale także i dla dziewcząt we wszystkich tych grach, w któ-

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

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

Rodzaje chwytów.

Piłkę małą najwygodniej jest chwycić oburącz. Dłonie są przytem zwrócone ku sobie, grzbiety zaś rąk nazewnątrz i w ten sposób, że jedna jest zwrócona grzbietem do czoła, druga zaś znajduje się w położeniu wprost przeciwnem. Przygotowane zatem do chwytu ręce przypominają otwarte obcęgi.

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



Fig. 28.

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

U w a g a: Już od samego początku należy ściśle przestrzegać prawidłowego chwytu, gdyż przy powyż opisanym sposobie ułożenia rąk, jedna ręka chwytą, podczas gdy druga przytrzymuje schwytaną piłkę.

Jeżeli piłka biegnie nisko ponad ziemią lub też toczy się po ziemi, wtedy chwytą się ją, zetknąwszy ręce małemi palcami ze sobą.

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

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

Jednorącz chwytą się piłkę zawsze nachwytem (chwyt z góry fig. 28), przyczem położenie ramienia zależne jest od kierunku spadającej piłki. Jeżeli piłka spada prostopadle z góry, wtedy ramię podnosimy wysoko w górę. W podobnem położeniu znajduje się ramię, gdy piłka spada wprawdzie łukiem, ale z takiej wysokości, że aby móc ją chwycić, musimy podskoczyć w górę.

Położenie zatem ramienia zależne jest od jakości łuku, który piłka zakreśla. Położenie to może być wobec tego skośne lub poziome, ramię może być wyprostowane lub nieco w łokciu ugięte. Podchwyt (ręka z dołu) chwyta się piłkę, jeżeli pada z niedalekiej odległości wprost lub z boku chwytającego.

Ćwiczenia w chwytaniu piłki najlepiej przerobić w następujący sposób: Działwę ustawia się dwójkami naprzeciw siebie. Każda dwójka dostaje dla siebie piłkę, którą podaje sobie rzutem dolnym. Początkowo rzucają i chwytają oburącz, następnie jednorącz i to zarówno ręką lewą jak i prawą¹⁾. Przy rzucie należy uważać za cel twarz lub głowę chwytającego. Po nabyciu pewnej wprawy każda dwójka otrzymuje dwie piłki i rzuca do siebie oraz chwyta równocześnie, co przyczynia się w wyższym jeszcze stopniu do wyrobienia zdolności w szybkim orjentowaniu.

Z małymi dziećmi można rozpocząć zabawy w rzucaniu i chwytaniu piłki od toczenia jej po ziemi. Działwa siada wtedy w rozkroku na ziemię i wyobrażając sobie, że biegnie kurczę, woła przy każdym rzucie „tiu, tiu, tiu“.

¹⁾ Odstęp między ćwiczącymi zwiększa się w miarę wyćwiczenia.

1. Rzucanie obręczy.

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

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

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

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

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

2. Król.

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

U w a g a: Po nabyciu pewnej wprawy wyznacza się 2, 3 lub 4 królów, zależnie od ilości grających. Jeżeli pierwszy rzuca np. do piątego w rzędzie, drugi zaczyna od prawoskrzydłowego i t. p.

3. Podrywka podawana.

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

Reguły:

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

4. Podrywka rzucona.

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

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

Reguły:

1. Piłkę zawsze należy rzucać, nie podawać.
2. Jeżeli piłka upadnie na ziemię, wolno i podrywającemu pobiegnać za nią nawet poza koło.

3. Przestrzeń w środku koła jest przeznaczona tylko dla podrywającego. Nie wolno zatem żadnemu z grających wbiegać do środka koła, aby złapać źle rzuconą piłkę.

5. Oblężenie twierdzy.

Ilość grających: 20 — 40.

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

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

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

6. Wyścig piłek w dwurzędzie.

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

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

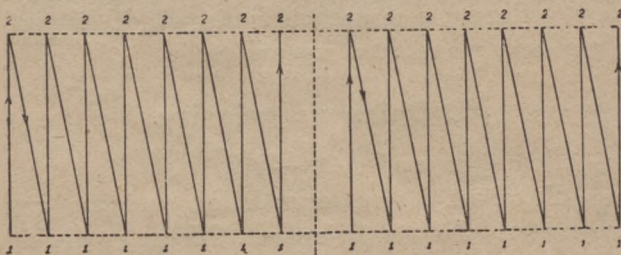


Fig. 29.

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

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

Reguły:

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

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

7. Wyścig piłek w kole.

Ilość grających parzysta.

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

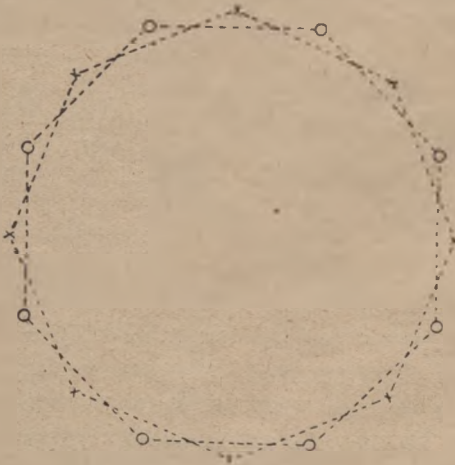


Fig. 30.

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

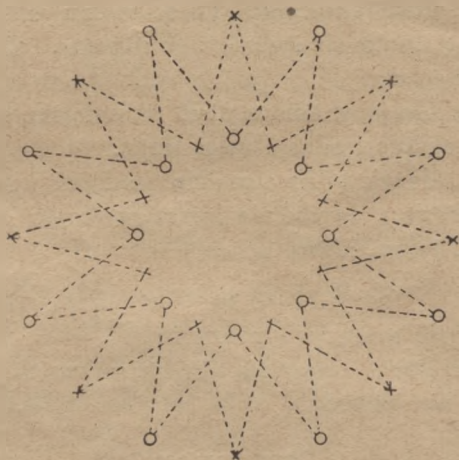


Fig. 31.

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

8. Wyścig piłek w szeregach z półobrotami.

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

cych w drugim rzędzie. Ci łapią je i od razu w ten sam sposób (zwracając się na piętach wstecz) rzucają je dalej. Tym sposobem piłka przechodzi przez cały szereg, aż do ostatniego. Ostatni rozpoczynają znowu rzucanie. Stoją teraz oczywiście w wykroku prawą nogą, a zwrot wstecz wykonują w lewo. Gdy piłka dojdzie tą drogą do pierwszego, liczy się jeden punkt. Zwycięża ten szereg, który prędzej zdobędzie umówioną ilość punktów.

9. Wyścig piłek w dwuszeregu.

Liczba grających parzysta. Przybory: dwie duże piłki dęte.

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

znowu wróci na swoje miejsce, liczy się dotyczącej partji jeden punkt. Zgóry umówiona ilość punktów stanowi wygraną.

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

10. Skoczek.

Ilość grających: 20 — 40 (parzysta).

Połowa z grających tworzy koło, stojąc w odległości 2 — 3 kroków od siebie. Jeden z nich ma dużą dętą piłkę.

Pozostali ustawiają się w kole, jak najdalej od tego, który ma piłkę. Na dany znak usiłuje on skuć któregoś z przeciwnej partji, przy czem piłka musi go trafić w podudzie; zagrożeni podskakują wysoko, aby uniknąć skucia. Najbliższy ze stojących w kole podnosi piłkę i kuje dalej, podczas gdy przeciwnicy odbiegają jak najdalej od niego. Kto zostanie skuty, staje w kole i pomaga kuć. Gra trwa tak długo, aż

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

Reguły:

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

11. Zgadywany.

Ilość grających 10 – 40.

Odmiana I. (jeżeli grających jest mało.)

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

¹⁾ Grający, utworzywszy koło, klaszczą w dłonie w tempie coraz bardziej przyśpieszonym, następnie uderzają w podobny sposób o uda, wkońcu naśladowując syk rakiety i strzał, podskakują z wyciągniętą ręką w górę.

postawę. Innym wolno ruchami ściągać podejrzenie na siebie i mylić w ten sposób zgadującego.

Reguły:

1. Zgadywać wolno po każdym kuciu tylko raz. Zgadujący pozostaje na swoim miejscu tak długo, aż mu się uda odgadnąć, kto go skuł.
2. Gdy odgadnie, kto go skuł, odgadnięty zajmuje jego miejsce.
3. Jeżeli kujący nie trafi zgadującego, idzie na jego miejsce.
5. Każdym razem kuje inny grający.

O d m i a n a II. Grający ustawiają się w dwóch rzędach, twarzami do siebie, w odstępie zależnym od wprawy grających. Zgadujący staje w środku, plecami zwrócony do jednego rzędu. Przy następnym kuciu zwraca się plecami do przeciwnego rzędu.

Zresztą reguły te same co w odmianie I.

O d m i a n a III. (jeżeli grających jest dużo.)

Grający tworzą koło, stojąc ciasno jeden przy drugim. Zgadujący stoi w środku; wolno mu obracać się dowolnie. Stojący w kole podają sobie piłkę z rąk do rąk poza plecami. W stosownej chwili jeden z nich kuje zgadującego.

Reguły te same, co w poprzednich odmianach.

12. Piłka przemytnik.

Dzieci stają na obwodzie koła w dość dużych odstępach. W środku koła leży wielka piłka, którą jedno z dzieci ma przemyścić poza granice koła. Czyni to w ten sposób, że schylając się, uderza piłkę ręką i stara się ją wytrącić z koła pomiędzy dwoma „celnikami”, t. zn. pomiędzy dziećmi, stojącymi na obwodzie koła. Celnicy piłkę odtrącają zpowrotem na środek również uderzeniem ręki. Przez cały czas piłka musi się toczyć po ziemi, nie wolno jej podrzucać, ani dotykać nogą. Trąca się piłkę prawą i lewą ręką. Podczas gry praworęcz ten celnik, który przepuści piłkę po swojej prawej stronie, idzie za karę przemycać, a dotychczasowy przemytnik zajmuje jego miejsce.

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

13. Strzelec.

Wielkość boiska zależna od wielkości i zręczności grających. Przy średniej wprawie graczy wystarczy dla 40—50 uczestników boisko 20 m. szerokie i 40 m. długie.

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

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

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

14. Stójka.

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

¹⁾ np. szarfę przez ramię.

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

U w a g a: Podczas kucia nie wolno unikać uderzenia przez uchylenie się lub podskoczenie: dlatego uciekający stają do kującego tyłem.

O d m i a n a. Kującemu wolno zrobić trzy kroki w kierunku gracza, którego zamierza skuć. Temu zato wolno się uchylać, nie ruszając jednak lewej nogi z miejsca.

15. Piłka graniczna.

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

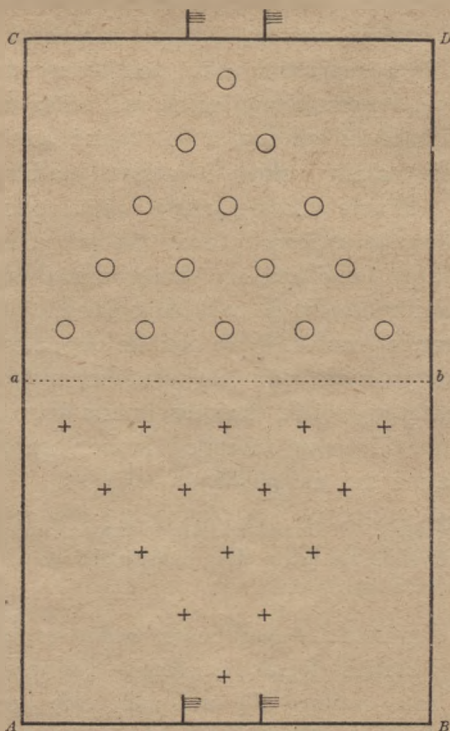


Fig. 32.

Przybory: Duża piłka dęta i chorągiewki.

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

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

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

Reguły gry:

1. Prawo pierwszego rzutu ma przewodnik.
2. W ciągu gry ma prawo rzutu:
 - a) kto piłkę złapał z powietrza; może on wtedy trzema wielkimi (bieżnemi) krokami zbliżyć się do bramki przeciwników;
 - b) kto piłkę w locie odbije (przeciwnej partji nie wolno wtedy piłki zatrzymywać). Piłkę rzuca się wtedy z miejsca, do którego się po ziemi potoczyła;
 - c) jeżeli piłki nie schwycono ani nie odbito, to rzuca ten, który ją na ziemi zatrzyma, a rzuca z tego miejsca, do którego piłka się potoczyła.

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

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

5. Po każdym zdobyciu bramki partje zmieniają pola.

16. Piłka uszata.

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

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

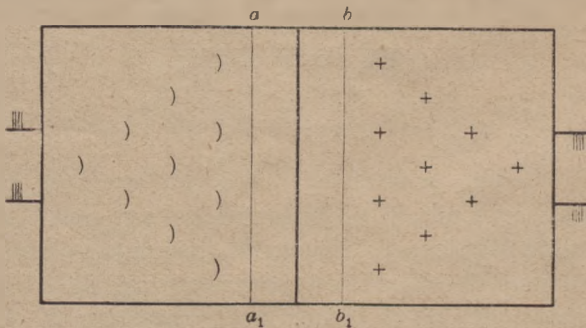


Fig. 33.

w odległości 10—15 kroków dwie linje równoległe (fig. 33), $a-a_1$, $b-b_1$. Na środku krótszych boków prostokąta dwie chorągiewki, oddalone od siebie o 10 kroków, tworzą bramki. Jako przybór służy duża piłka pełna lub dęta z uchem (piłka uszata).

U w a g a: Rzut piłką uszată wykonywa się w ten sposób, że biorąc za ucho, wywija się nią kilka razy dookoła, o prostem ramieniu, a kiedy czuje się, że siła odśrodkowa jest już dość wielka, puszcza się piłkę w chwili, kiedy znajduje się w najniższym punkcie koła. Bardzo ważną rzeczą jest, aby ćwiczyć rzut prawo- i leworęcz. W tym celu gra się jedną partję prawą, drugą lewą ręką.

Grający, których może być 10—20, dzielą się na dwie partje, ustawiają się na swoich polach, a los rozstrzyga, która partja rozpoczyna grę. Pierwszy rzut odbywa się z któregokolwiek miejsca przed linią $a-a_1$, lub $b-b_1$. Zresztą obowiązują te same przepisy, co w piłce granicznej.

17. Podaj dalej!

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

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

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

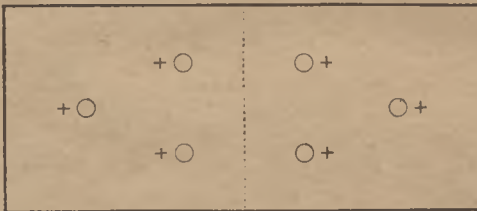


Fig. 34.

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

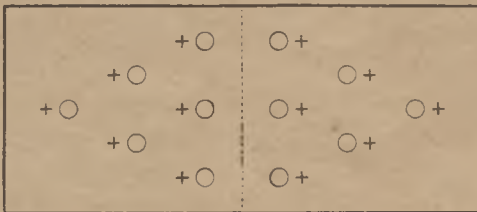


Fig. 35.

się posługują, są celne rzuty i przeszkadzanie partji przeciwnej w dozwolony sposób do osiągnięcia celu.

Przebieg gry: Boisko dzieli się (taśmą, sznurkiem, wapnem i t. p.) na dwie równe

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

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

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

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

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

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

konała to jednak tak zręcznie, że wskoczyła napowrót do kółka.

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

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

Reguły gry:

1. Los rozstrzyga, która z partyj ma grę rozpocząć.
2. Rozpoczyna się grę z tej połowy boiska, na której dotycząca partja stoi poza kółkami.

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

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

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

O d m i a n a. Wygrywa ta partja, której ostatnia w kółku stojąca zdoła piłkę pochwycić i wrzucić do koszyka, umieszczonego obok niej w wysokości trzech metrów nad ziemią.

18. Piłka koszykowa.

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

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

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

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

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

Jeżeli po każdej stronie gra tylko po 5 współzawodniczek, wtedy zupełnie wystarcza boisko o długości 15 m. i szerokości 6 m.

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

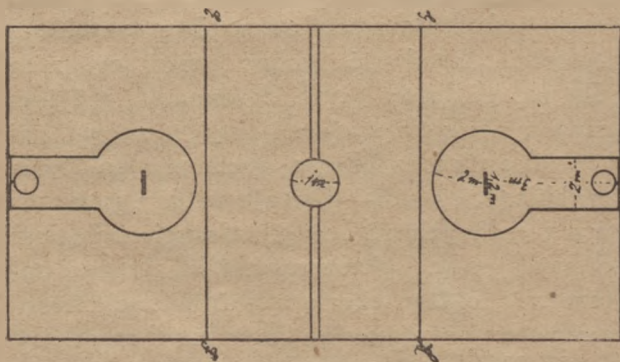


Fig. 36.

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

Boisko o 15 m. lub mniejszej długości — na którym gra po 5 współzawodniczek — dzie-

limy nie na trzy części lecz na dwie połowy (fig. 37).

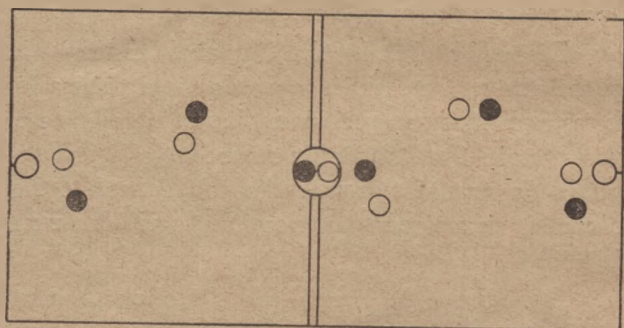


Fig. 37.

U w a g a 1. Najlepiej oznaczać granicę boiska listwami wkopanymi w ziemię. Wprawdzie ten sposób urządzenia boiska wymaga i więcej czasu i pieniędzy, lecz jest to wydatek jednorazowy, który nie przewyższa sumy częstych wydatków obracanych na ten cel (wapno sznury). Obawa, że listwy czasem zaczną wystawać ponad ziemię, jest płonna, gdyż listwa przybita do kołka wbitego w ziemię da się łatwo kilkoma lekkimi uderzeniami dobrze wprowadzić w swe dawne miejsce.

U w a g a 2. Podział boiska w tej grze na trzy części jest z tego względu ważny i praktyczny, że grające przydzielone do jednego z trzech (dwóch) pól, muszą przez cały przeciąg gry na niem pozostać, t. j. nie wolno im przekroczyć granicy poprzecznej (GH i EF), co przeciwdziała tłoczeniu się i wzajemnemu bezcelowemu przeszkadzaniu sobie. Ograniczając zatem gonitwę za piłką po całym boisku, zasada ta przyczynia się do wyrobienia spokoju u współzawodniczek i zaostrza spostrzegawczość i szybkie orjentowanie się w sytuacji, chroniąc je zarazem przed szybkim wyczerpaniem się.

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

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

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

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

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

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

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

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

U w a g a 3. Jeżeli po każdej stronie występuje po 5 współzawodniczek, grają one na dwu połowach boiska (fig. 37).

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

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

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

U w a g a 4. Sędzia jest zarazem prowadzącym grę. Jego wyrok jest bez odwołania. Obowiązkiem jego jest grę rozpocząć i zwracać uwagę w ciągu gry, czy błędu nie popełniono. Wtedy odgłosem gwizdawki przerywa grę i zarządza, co w myśl reguł jest do zarządzenia.

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

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

U w a g a 5. Na obronę powinno się wybierać wzrostem najwyższe, gdyż te prędzej zdołają pochwycić spadającą piłę (fig. 38), na napad zaś najzręczniejsze (fig. 39). W czasie zwykłego ćwiczenia się w tej grze, powinno się dać sposobność każdej z grających spełniać wszystkie czynności naprzemian, a to w tym celu, by grę tę mogły dokładnie poznać i w niej się wyćwiczyć wszechstronnie.



Fig. 38.

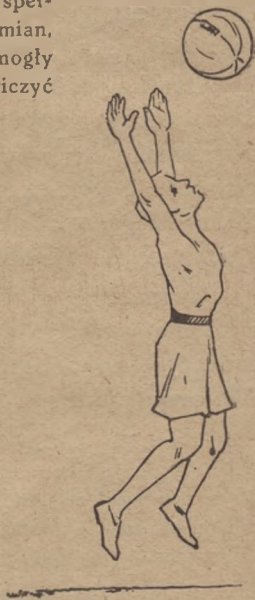


Fig. 39.

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

Uwaga 6. Piłę można wrzucić do kosza jedną lub też obiema rękami. Najczęściej udaje się rzut z położenia „piła nad głową” (fig. 38), jakkolwiek rzut oburącz z położenia „piła przed sobą” (fig. 40) może być również skuteczny, o ile grający z partji przeciwnej nie stoi zbyt blisko wrzucającej.

Uwaga 7. Obowiązkiem obrony jest przeszkadzać napadowi w zdobyciu koszyka, przestrzegając przytem przepisanych reguł, a zatem bez potrącenia współgrającej pochwycić piłę z powietrza lub ziemi, a pochwyconą odrzucić ku swej pomocy, by ta mogła znowu odrzucić ją do swego napadu. Obrona powinna się zatem ustawić w ten sposób, by w każdej chwili mogła skupić wszystkie swe siły



Fig. 40.

przy koszyku, a zarazem nie dopuścić, by piłą dostała się do koszyka nieprzyjacielskiego (fig. 40). Chcąc więc dostać piłę w swe ręce, nieraz musi obrończyni podbiec lub w odpowiedniej chwili podskoczyć w górę, by piłę, którą jedna z napadu już miała „pochwycić, podbić w powietrze. Każda dobrze zgrana partja ma swą własną taktykę, pewne plany w działaniu, które stara się

przeprowadzić wspólnymi siłami. Najbardziej może rozwinać zdolności w tym kierunku obrona i napad. Nieraz przyjdzie im zmylić czujność partji nieprzyjacielskiej lub popsuć spostrzeżone plany.

Weźmy taki moment gry: Jedna z grających wrzuca piłę do kosza, gdy w tem obrończyni podskoczywszy w górę, odbija ją zręcznie z powietrza i uniemożliwia w ten sposób zdobycie punktów, tem bardziej, że jej współgrająca pochwyciła w tej samej chwili piłę i odrzuciła w kierunku swego koszyka.

Albo też inny moment: Wrzucająca, znając taktykę obrończyni, udaje rzut do kosza i zmusza w ten sposób obronę do daremnego skoku a bezpośrednio potem wrzuca piłę celnym rzutem do kosza.

U w a g a 8. O wygranej lub przegranej partji stanowi szybkie podawanie piły i pewne chwyty oraz odrzucanie do rąk swej partji w ten sposób, by nie mogła jej tak łatwo złapać jedna z partji przeciwnej, oraz wyćwiczenie się w celnym rzucie.

Z a s a d y g r y.

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

U w a g a 9. Wybierając boisko, należy zwrócić uwagę na kierunek wiatru i promienie słoneczne, w sali zaś na światło padające z okien.

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

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

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

U w a g a 10. Dobra gra zależna jest przedewszystkiem od tego, jak sobie partja podaje piłę. Jeżeli współgrające podają sobie piłę należycie, wtedy osiągną szybko cel, a gra wygląda dobrze. Możliwem to jest tylko wtedy, jeżeli każda z grających pilnuje dobrze przestrzeni sobie powierzonej, a zmienia miejsce, o ile tego konieczność wymaga. Każda z grających, zanim rzuci piłę, powinna się przekonać, czy ta, do której piłę rzuca, jest na to przygotowana, gdyż rzuty w powietrze bez wyraźnego planu nie prowadzą do celu. W ogólności należy baczyć na to, by grająca tej partji, w której ręku jest piłą, starała się być zawsze od swych przeciwniczek możliwie najdalej, i odwrotnie, partja przeciwna będzie w tym wypadku strzegła każdego ruchu swych współzawodniczek, by móc im w odpowiedniej dla siebie chwili piłę odebrać i wrzucić ją do kosza.

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

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

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

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

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

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

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

U w a g a 11. Obrotu z piłką na tem samym miejscu nie uważa się za zmianę miejsca, wobec czego jest dozwolony.

Również nie liczy się wykroku jednonóż i kilku kroków wykonanych w pełnym biegu bezpośrednio po schwytaniu piły.

8. Przekroczenie lub dotknięcie którejkolwiek z granic boiska uważa się za błąd. Wolno natomiast każdej z grających poruszać się swobodnie w granicach przeznaczonej dla niej $\frac{1}{3}$ części boiska.

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

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

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

Koszyk zdobyty bezpośrednio z rzutu wolnego jest nieważny.

10. Tylko chwyt oburącz uważa się za prawidłowy. Jeżeli zaś schwytały piłę równocześnie dwie grające¹⁾, musi prowadzący (sędzia) przerwać i rzucić piłę na tem samym miejscu prostopadle w górę, przyczem walczą o piłę tylko te dwie, które równocześnie piłę schwytały (jak pod 2).

11. Nie wolno żadnej ze współzawodniczek piły z ręki wrywać lub wybijać, co uważa się

¹⁾ Jeżeli dwie przeciwniczki schwytały piłę równocześnie, uważa się piłę jako „martwą“.

za błąd. Nie jest natomiast błędem wybicie piły z kozła, o ile wybijająca nie dotknie ręki grającej lub też jej nie potrafi.

U w a g a 13. Wybijać wolno w każdym wypadku tylko dłonią otwartą (por. Punkt 4). Wybicie jednak piły w sposób prawidłowy nie stanowi jeszcze o jej posiadaniu, gdyż w myśl punktu 10. piła należy do tej, która pierwsza schwyciła ją z powietrza lub dotknęła się jej na ziemi oburącz.

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

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

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

a) Jeżeli piła wyszła z gry, wtedy oddaje się ją jednej z tej partji, która bezpośrednio przed wyjściem piły z gry, nie dotknęła jej w obrębie boiska; nie wolno jednak zatrzymywać piły dłużej w ręku niż 10 sekund, gdyż w przeciwnym wypadku liczy się to za błąd;

b) jeżeli trudno oznaczyć stanowczo, kto ostatni dotknął piły, wprowadza ją sędzia w grę

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

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

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

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

Prócz tego piła jest „martwą”: a) po zdobyciu koszyka, b) po popełnieniu błędu, c) po każdym pierwszym z dwu karnych rzutów, d) po ukończeniu gry, e) gdy piła leży na podpórkach kosza, f) po jednym z rzutów karnych z powodu dwu błędów tej samej partji, g) po nieprawidłowym rzucie karnym, h) po chwycie jak pod 10.

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

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

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

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

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

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

f) zdobyty kosz jest zatem nieważny, jeżeli partja wrzucająca popełniła równocześnie błąd, zużyła na rzut więcej czasu niż 10 sekund lub wrzuciła do koszyka piłę „martwą”. (P. 13.)

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

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

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

17. Prawo do rzutu karnego ma partja:

a) jeżeli przy chwycie piłki z rzutu, rozpoczynającego grę, współzawodniczy ktoś nieuprawniony (P. 2., 10.);

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

c) jeżeli biegnie z piłą (P. 7.);

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

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

f) jeżeli biegnie wprost na przeciwniczkę, trąci ją lub wstrzyma;

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

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

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

j) jeżeli piłę wręcza (P. 7.);

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

l) jeśli wykonywająca rzut karny rzuca piłę do towarzyszki, zamiast ją rzucić wprost do kosza;

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

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

18. Partji wykonywającej rzut karny przyznaje się jeden punkt, jeżeli jej przeciwniczki dotkną piły, słupka lub koszyka w chwili, gdy piłą jest na brzegu koszyka, lub w jego wnętrzu.

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

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

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



Fig. 41.

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

b) niepotrzebną surowość w postępowaniu.

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

z gry) postanawia się za pchanie lub przytrzymywanie przeciwniczki, rzucającej do koszyka.

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

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

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

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

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

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

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

partja, która pierwsza zdobędzie dwa następne punkty.

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

Uwagi końcowe. Już od samego początku w czasie wyuczania gry należy zwracać baczną uwagę na ścisłe przestrzeganie reguł. Jeżeli więc prowadzący zauważy jakikolwiek błąd, natychmiast grę przerywa, wskazuje na popełniony błąd i zarządza karę. Jest tylko jeden błąd na który w czasie wyuczania tej gry nie zwraca się uwagi, a jest nim dłuższe zatrzymanie piły w ręku (P. 17 e), gdyż początkowo chodzi przedewszystkiem o to, by grające nabrały wprawy w orjentowaniu się w sytuacji. Dobrze jest także przerwać grę, jeżeli się widzi pewne bezcelowe rzucanie i odrzucanie piły, a to w tym celu, by dać grającym odpowiednie w tym kierunku wskazówki. Częstsze przerywanie gry w czasie ćwiczenia się jest i z tego względu praktyczne, że grające przyzwyczajają się do sygnałów. Już w grach przygotowawczych do piłki koszykowej powinni się były grające wyćwiczyć w chwytaniu piły z powietrza w podskoku, co jest koniecznem ze względu na należyte wykorzystanie sytuacji. Także sam sposób rzutu piłą wymaga znacznej wprawy. Rozróżnia się tu t. zw. rzuty krótkie, w czasie których piła biegnie z rąk do rąk równolegle do ziemi, oraz rzuty łukiem, przy których chodzi o to, by piła odpowiednio rzucona skośnie spadła prawie prostopadle w dół, bezpośrednio przed współgrającą. Krótkimi rzutami podaje się piłę współgrającej, która odrzuciwszy ją zpowrotem, zbliża się tymczasem we właściwym kierunku, chwytą zpowrotem odrzuconą w ten sam sposób piłę i t. d. zbliżając się równocześnie do kosza. Na rzut do kosza należy zawsze obrać moment, w którym czujność przeciwniczek jest najsłabsza.

Wskazówki metodyczne.

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

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

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

c) Gry z podbijaniem.

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

1. Świnka.

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

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

PALANT.

Gra ta jest grą pochodzenia polskiego, a mianowicie pochodzi prawdopodobnie z w. XIV, o czym świadczy wzmianka w Albumie Wszechnicy Krakowskiej o kiju do podbijania piłki, zwanego „pilaticus”. Również przysłowia, pochodzące z w. XIV., świadczą o tem, że gra w piłkę, zwaną wówczas „galką” (stąd „galić”, t. j. podrzucić piłkę do podbicia), była bardzo rozpowszechniona („sami biją, sami gają”, jak kto gali, tak mu odbijają).

Sama nazwa tej gry ma swe źródło we wpływach włoskich w XVI w., w którym to czasie należała do najmilszych rozrywek młodzieży szkolnej. Grę tę opisują Gołębiowski i Kitowicz¹⁾.

Z późniejszych czasów najwięcej szczegółów bezpośrednich, bo spisanych przez samych uczniów, mamy z czasów Liceum Krzemienieckiego, które słynęło współcześnie nietylko z nauki, ale z wesołości i temperamentu uczącej się tam młodzieży. Jeden z uczniów Liceum tak opisuje samą piłkę i palant (kij do podbijania piłki) w „Spektatorze”: „Piłka nasza w domu się wyrabiała niewymyślnym, ale doświadczonej trwałości kunsztem. Gumy elastycznej dobry kawałek we środek, na to wełny

¹⁾ Prof. dr. Piasecki. Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży.

nieangielskiej parę lutów w nitkach, i jeszcze na to rękawiczka ojca, dziadzi, wuja, dobrze obciągnięta we dwa kółka i jeden wokoło wiążący je pasek mocny, i rzecz gotowa, trwała, w miarę odskakująca od ziemi i muru, wogóle od ciała twardszego, np. od głowy studenckiej lub pleców, — postaci doskonale okrągłej, barwy zawsze szarej.

To odskakiwanie, czyli odbijanie się nosi miano w języku technicznym „kozła”; sprężyste odskakująca zowie się kozłistą. Z tem jednym narzędziem głównem ogromną liczbę gier da się urządzić, jeżeli dodamy jeszcze kij gruby, prosto z płotu wyłamany, żadną nie uszlachetniony sztuką, pięć ćwierci długości, półtrzecia cała obwodu, okrągły, suchy, broń Boże ostrugany, bo takich używają baby i pieszczochy, więcej do prawdziwego szczęścia doskonałego ucznia nie potrzeba”. A dalej czytamy: „Palant, to gra rycerska, wielkiej sztuki, siły i odwagi wymagająca: małe chłopięta z dwu niższych klas nie zawsze do niej zdadne, i młodzieży to już od 15 — 20 lat popis właściwy, — i żaden z takich od gry się nie uchyla, uważając ją jakoby za niską na swą godność; w kącik lub jawnie na fajeczkę się nie schodzi, światowej cichej nie szuka rozmowy, ale z zapalem nieudanym bawi się jak dziecko, choć wasy gwałtem mu się wysypują”.

Tak więc palant był uważany w Liceum Krzemienieckim za „grę rycerską”, odciągającą od „fajeczki” i od „światowej cichej rozmowy”, jednym słowem, za grę wyrabiającą wśród młodzieży tężyzną życiową.

Oby więc wskrzeszony palant polski przyczynił się do wskrzeszenia dawnych zdrowych prądów, ułatwiających współpracę nauczyciela z uczniem; nauczyciel bowiem zyskiwał ufność ucznia nie tylko we wspólnej pracy, lecz także we wspólnej zabawie.

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

2. Kwadrant.¹⁾

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

¹⁾ Grę tą skombinowałem i opisałem w języku szwedzkim na kursie gier i zabaw w Nääs (Szwecja, obok Göteborgu) w r. 1909. Obecnie „Kwadrant” znany i grany jest w Szwecji we wielu szkołach powszechnych, jako gra przygotowująca do palanta.

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

Ilość grających: 12 — 40.

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

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

Cel gry:

a) dla obu partji osiągnąć jak największą ilość biegów, czyli punktów;

b) dla partji będącej na królestwie, jak najdłużej się tu utrzymać;

c) dla partji będącej na mecie, dostać się możliwie najprędzej na królestwo.

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

wzrostem. Równocześnie prowadzący partji czerwonych ustawia swoich na mecie w szachownicę, bacząc, by całe boisko było zajęte i to nietylko w obrębie kwadratu, ale także poza linią graniczną, równoległą do granicy królestwa. Na dany sygnał, t. j. długi gwizd, wszyscy zwracają uwagę na królestwo, bo tam już wystąpił biały, oznaczony numerem I, ujął palant i daje „kampę”. Niestety, palant przeciął powietrze, nie podbiwszy zadanej piłki. Gracz „się skuł” ku zadowoleniu czerwonych i idzie na miejsce skutych. Tymczasem występuje z zastępu białych Nr. II. Ten jest już szczęśliwszy, podrzuca piłkę i silnie ją podbija. Piłka zatacza piękny i długi łuk, przechodzi ponad linią tylną kwadratu i spada na ziemię. Tymczasem jeden z czerwonych stara się ją pochwycić. U białych chwila niemiłego oczekiwania, bo gdyby czerwony chwycił piłkę jedną ręką, partje musiałyby zmienić miejsca. Chwył jedną ręką jednak mu się nie udaje, bo za mało ma w tym kierunku wprawy. Piłka wypada mu z ręki, a on, starając się zatrzymać ją nogą¹⁾, podbił ją jeszcze dalej. Tymczasem biały umie wykorzystać wszystkie błędy przeciwnika. Bezpośrednio po podbiciu piłki rzuca palant w obrębie królestwa i biegnie w stronę prawą do pierwszej chorągiewki i dotyka się jej. Wtem

¹⁾ Z zasady zatrzymuje się piłkę małą tylko rękami.

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

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

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

Zasady gry:

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

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

U w a g a: Jeden bieg można podzielić sobie na kilka, najwięcej cztery części, biegnąc po k. żdej prawidłowo zadanej kampie od chorągiewki do chorągiewki; rozpocząć go jednak należy bezpośrednio po swej własnej kampie. Wobec tego że stojący przy chorągiewkach sami wybierają odpowiednią chwilę do biegu, może ich się tam zebrać kilku, a nawet niekiedy kilkunastu; wystarczy wtedy, jeżeli jeden tylko dotyka się chorągiewki, podczas gdy inni, podając sobie wzajemnie ręce, tworzą łańcuch. Biegną oni do dalszej chorągiewki gromadnie lub też oddzielnie. Każdy z nich jednak musi dotknąć się następnej chorągiewki, zanim piłka przejdzie przez linię królestwa.

3. Piłkę podbija każdy tylko jeden r. z.

4. Skuty jest ten:

a) kto piłki nie podbije;

b) kto nie dobiegnie do chorągiewki, zanim piłka dotknie ziemi na królestwie.

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

d) czyją kampę na mecie schwytano;

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

5. Partje zmieniają miejsca, jeżeli:

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

b) niema na królestwie żadnego uprawnionego do podbijania gracza.

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

3. Piłka egipska.

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

Boisko jak do kwadranta.

Przybory te same, co do kwadranta.

Cel gry:

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

b) dla partji, będącej na królestwie, zadawać jak najdalsze kampy i w ten sposób unikać skucia;

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

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

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

Zasady gry:

1. Los rozstrzyga, która z partyj ma zająć królestwo, a która metę.

2. Skuty ma prawo podbijania dopiero po zmianie boiska.

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

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

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

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

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

4. Palant prosty bez wykupna.

Boisko w kształcie prostokąta. Wielkość jego zależną jest od ilości grających, od ich zręczności w podbijaniu i w biegach. Średnia wielkość boiska wynosi 20×50 m. Ograniczone jest ono po rogach chorągiewkami oraz ma u swej podstawy (na królestwie) zakreśloną półkolem o promieniu $1\frac{1}{2}$ —2 m. przestrzeń, przeznaczoną dla podbijającego (królującego).

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

Cel gry :

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

b) dla będących „na polu“ (będących poza królestwem, t. j. „pasących świnie“) dostać się na królestwo.

Przebieg gry: Wybrany losem zajmuje królestwo, wszyscy zaś inni „pole“. Po zapytaniu, „czy w domu?“ i otrzymaniu potwierdzającej odpowiedzi, królujący podbija piłkę końcem palanta, starając się, by piłka upadła w obręb polu i by w ten sposób była podbita, aby ją można było schwytać z powietrza.

Zasady gry:

Podbijacz traci królestwo, jeżeli:

a) trzy razy z rzędu nie podbije piłki;

b) podbije tak, że ta toczy się po ziemi (da „szczura”);

c) jeden z pasących „świnie” schwyta piłkę z powietrza jedno- lub oburącz (zależnie od poprzedniej umowy).

5. Palant prosty z wykupnem.

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

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

6. Palant z matkami bez galenia.

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

szerokość 25—30 m. (fig. 42). Ogranicza się je chorągiewkami o wysokości 1,5 m., ustawionymi po rogach boiska. Jeden z krótszych boków boiska (linja podstawa boiska) jest zarazem granicą królestwa, które od tyłu jest nieograniczone. Od środka tej linji (t. j. od granicy królestwa), w odległości 25 m. znajduje się półmetek, od tego zaś w odległości 25—50 m. meta. Zarówno półmetek jak i meta zaznaczone są słupkami $1\frac{1}{2}$ m. wysokości. Słupki te są silnie wkopane w ziemię¹⁾. Prócz tego oznacza się linją na ziemi granicę boiska i półmetek (linją biegnącą równoległą do krótszych boków boiska).

Przybory: Jako przybory obok sześciu

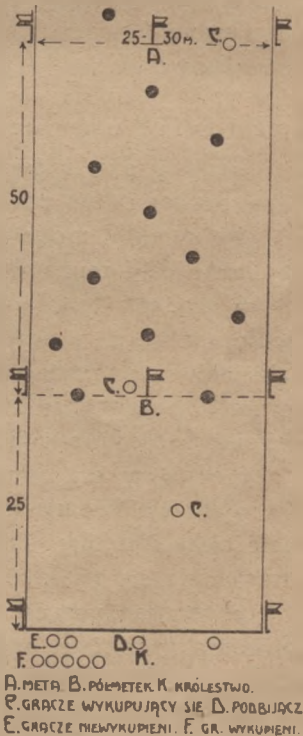


Fig. 42

¹⁾ W braku słupków można półmetek i metę zaznaczyć zdaleka widocznymi kamieniami.

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

Podział na partje i losowanie.

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

Cel gry dla obu partyj jest następujący:

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

b) partja „pasąca świnie” stara się o pozyskanie królestwa, a zatem o trzykrotne schwytnie piłki jednorącz, „skucie”, czyli trafienie wykonywanego biegu, lub też „wygłodzenie” partji przeciwnej, t. j. wrzucenie piłki na królestwo w chwili, gdy ta nie ma żadnego do podbijania uprawnionego gracza, przez co wstrzymuje się wszystkich tych na boisku, którzy bieg wykonywają.

Zasady gry:

1. Grający podbijają piłkę według następującego porządku:

- a) „dzieciaki“ w porządku oznaczonym przez matkę przed rozpoczęciem gry po r a z u;
- b) wykupnik dwa razy;
- c) matka trzy razy.

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

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

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

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

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

5. Partja królująca traci królestwo, jeżeli:

a) któryś z partji przeciwnej „skuje“ gracza z partji królującej, gdy ten jest poza królestwem i nie dotyka mety;

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

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

d) gdy gracz puści palant z ręki przy podbijaniu;

e) gdy po podbiciu piłki z palantem wyjdzie ub wybiegnie poza królestwo.

6. Podbicia są nieważne, jeżeli:

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

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

c) podbijający nie stał obunóż na królestwie;

d) podbijający sam sobie piłki nie podrzucił;

e) podbijającemu palant z ręki wypadł;

f) podbijający wyrzucił palant za granicę królestwa;

g) z palantem wybiegł z królestwa.

U w a g a: Partja przeciwna może wprawdzie chwycić piłkę nieważnie podbitą, nie wolno jednak po takim podbiciu wykonywać biegu lub też „kuć” gracza, któryby wbrew zasadzie bieg wykonywał.

7. Bieg jest nieważny, jeżeli:

a) wykonywający bieg nie dotknie słupka na mecie;

- b) przekroczy w czasie biegu granicę tylną lub boczną boiska;
- c) zostanie skuty.

U w a g a: Wykonywający bieg, widząc grożące mu niebezpieczeństwo, może wrócić się z drogi, jednakże musi bieg ten powtórzyć. Również wolno mu powtórzyć bieg w wypadkach opisanych pod 6 a) i b).

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

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

9. Skucia są nieważne, jeżeli:

- a) kujący przed skuciem biegł z piłką;
- b) trzymał ją dłużej, niż 2 sekundy;
- c) piłka przed trafieniem gracza odbiła się od czegokolwiek;
- d) przeciwnicy przeszkodzili wykonywającemu bieg.

Prócz tego jest nieważne skucie dziecka, jeżeli ten w chwili skucia dotykał słupka półmetowego, przy którym się zatrzymał w drodze ku mecie.

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

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

Obóz zdobywa metę, gdy wszyscy gracze danej partji podbijali i wykupili się. O ile metę zdobyto jednym ciągiem, meta jest suchą i liczy się za dwie mety.

Jeżeli partja królująca zdołała utrzymać się na królestwie pół godziny, t. j. do chwili upłynięcia połowy czasu, przeznaczanego na zawody, partje się zmieniają.

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

Przebieg gry:

Los rozstrzygnął „wymierzeniem“, że partja białych zajmuje królestwo, i że partja czerwonych ma „paść świnię“. Mimo to „czerwoni“, niezrażeni losem, biorą się również do pracy. Już wyznaczyły obie matki porządek, w jakim mają podbijać dzieciaki, już są wyznaczeni wykupnie i już matka czerwonych rozstawiła ich w czworobok w odległości 8–10 kroków od siebie, dokoła mety. Biali fortelu tego początkowo nie rozumieli i rozpoczęli grę. Pierwszy „biały dzieciak“ stanął przy podbijaniu na królestwie w ten sposób, że jedna stopa była na królestwie, a druga na polu i podbił „szczura“.

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

mógłby wykonać bieg. Wiedzą wszyscy, że drugi dzieciak podbije dobrze, gdyż „biała matka“ ułożyła w ten sposób porządek podbijania dzieciaków, że dwu słabszych przedzielił dzieciak silniejszy. I rzeczywiście: podbicie było prawidłowe i tak silne, że piłka pomknęła, „grożąc sparzeniem“ ponad głowami czerwonych poza metę. Na szczęście czerwonych, ostatni usiłował ją schwytać, jakkolwiek wypadła mu z ręki i potoczyła się, to jednak pobiegł za nią, zatrzymał ją ręką (nigdy nogą) i rzucił do drugiego, stojącego na czworoboku, ten zaś do trzeciego, tak że piłka zaczęła krążyć po czworoboku, przez który musieli przebiec biegnący do mety. Teraz dopiero zrozumieli biali fortel czerwonych. Niebezpieczeństwo wydawało się tak groźne, że dzieciaki skorzystały z przysługującego im prawa i zatrzymały się na półmetku, wobec czego czerwoni odrzucili piłkę na królestwo.

Następne podbicie czerwonych było nieważne, gdyż podbita piłka poszła skośnie t. j. poza boczne granice boiska. Natomiast podbicie czwartego dzieciaka było dobre, jednakże za wysokie, tak że matka czerwonych zdołała schwytać piłkę z powietrza w jedną rękę nawet bez „sparzenia“, poczem odrzuciła ją natychmiast na królestwo, tak że dzieciaki zdołały zaledwie odbiegnać od półmetka, a podbijający wbiegnąć na boisko.

Podbicie piątego, szóstego i siódmego „białego dzieciaka” było za krótkie, gdyż piłka padała przed metą. Natomiast bardzo piękne było podbicie dzieciaka ósmego. Dał on wprawdzie kampę za wysoką, ale tak niespodziewanie daleką, że wszystkie „białe dzieciaki”, mające wykonać bieg, puściły się pędem do mety, w nadziei łatwego zwycięstwa. Tymczasem ostatni czerwony dopadł już piłki, rzucił ją spokojnie do jednego ze „strachów na czworoboku”, ten zaś do drugiego, ów do trzeciego, a trzeci do czwartego, który tymczasem wrócił już na swoje miejsce. Zacie trzewienie i pewność zwycięskich biegów była u białych tak wielką, że nawet nie zważali na to, gdzie jest piłka, lecz jeden za drugim dotykał mety i uciekał na królestwo. Właśnie odbiegał od mety jeden z „białych dzieciaków”, gdy „czerwony czwarty strzelec” dostał do rąk piłkę, i nie zatrzymując jej, „skul” (fig. 43) celnym rzutem uciekającego na ślepo „białego dzieciaka”! Wielka radość u czerwonych, gdyż z pola do



Fig. 43.

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

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

7. Palant z galeniem.

„Gra w palanta: dzielono się na 2 bandy i rzucano ku sobie piłkę, nie już ręką lecz kijem w nią trafiając, wtenczas piłka bieg swój dobrze odprawuje, gdy między podawaczem a odbijającym taka jest miara, iż ten grzecznie podaje i tamten rozumnie odbije“.

Górnicki.

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

Zasady gry jak w grze poprzedniej, z tą różnicą, że gracze partji „królującej“ podbijają

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

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

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

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

8. Piłka królewska¹⁾ (z galeniem).

Pole gry: 40×23 m. U jednego z krótszych boków prostokąta linja a—b stanowi granicę królestwa. Królestwo dzieli się znowu na dwie części: większą, na której staje zadający

¹⁾ Opisana na zasadach zawartych w I części podręcznika Dr. H. Schnella (Handbuch der Ballspiele, Lipsk 1899 Voigtlanders Verlag).

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

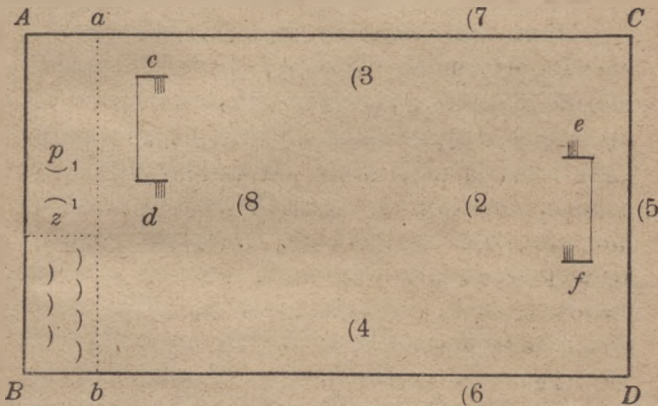


Fig. 44.

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

Celem gry dla obydwóch partji jest zdobycie umówionej ilości punktów. Każdy gracz partji królującej stara się piłkę dobrze podbić,

a potem biegiem do mety i zpowrotem nabyć prawo do ponownego podbijania.

Na mecie gracze usiłują podbitą piłkę złapać, biegnącego przeciwnika skuć, albo partję przeciwną „wygłodzić“, t. zn. wrzucić piłkę na królestwo wtedy, kiedy niema tam żadnego uprawnionego do podbijania gracza.

Przebieg gry: Obie partje liczą np. po 8 graczy. Partja białych (B) zajmuje królestwo, partja czerwonych (C) metę. Podbijający partji białych B_1 staje na swoim miejscu (na rys. p_1), zwrócony lewym bokiem do pola gry, aby prawą ręką dobrze podbić piłkę. Naprzeciw niego staje zadający z partji czerwonych C_1 (na rys. z_1). Odstęp pomiędzy nimi reguluje się w ten sposób, że obydwaj podnoszą prawe ramię wprzód, a wtedy koniec palanta powinien dotykać piłki. Pozostali czerwoni rozmieszczają się na boisku tak (jak wskazuje rysunek), aby obsadzić równomiernie całe pole gry. C_1 zadaje piłkę w ten sposób, że rzuca ją w górę, poczem natychmiast opuszcza rękę i cofa się o krok wstecz, aby uniknąć ewentualnego uderzenia palantem, gdyby B_1 przy podbijaniu pochylił się wprzód. Ponieważ piłka była dobrze zadana (na zadającego wybiera partja najlepszego gracza) B_1 z łatwością ją podbija, a ponieważ widzi, że piłka prawdopodobnie nie zostanie złapana, upuszcza palant, aby nie tracić czasu na podawanie go następnemu podbijającemu i co sił biegnie do mety.

Dobiega też szczęśliwie do chorągiewki e, zanim przeciwnicy mieli czas piłkę podnieść i skuć go. Wobec tego czerwoni oddają piłkę zadającemu C_1 , a do podbijania staje B_2 . Podbicie udaje mu się dość dobrze, nie ma jednak nadziei dobiegnięcia bezpiecznie do mety, wobec czego podaje palanta następnemu białemu, a sam staje na linii c—d, czekając na sposobność wybiegnięcia. Piłka podbita leciała w kierunku stanowiska C_4 , który jej jednak z powietrza nie złapał i musiał za nią pobiegnąć w kierunku bocznej granicy boiska. Tymczasem B_1 korzysta z tego, że piłka jest po jednej stronie boiska, szybko wzdłuż przeciwnej granicy jego stara się dobiegnąć do królestwa zpowrotem. C_4 tymczasem szybko się zorientował, że ze swojego stanowiska nie skuje biegnącego B_1 , i jako dobry gracz nie biegnie za nim z piłką (co nie jest dozwolone), tylko rzuca piłkę swojemu partnerowi C_8 , obok którego B_1 musi przebiegać. Na dobre to wychodzi partji czerwonych. C_8 kuje B_1 — następuje zmiana miejsc, czerwoni zajmują królestwo, biali metę.

Zadaje teraz piłkę B_1 . C_1 podbija ją, dobiega szczęśliwie do chorągiewki f i chce od razu wracać. Ponieważ jednak widzi, że piłka znajduje się w ręku B_3 , który znakomicie kuje, wraca napowrót do mety i czeka na lepszą sposobność, która się też wkrótce nadarza. C_2 mianowicie podbił piłkę i rozpoczął bieg.

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

Znowu B_1 zadaje piłkę, a podbija ją tym razem C_3 . Ale podbił słabo i dlatego nie kusi się o bieg, lecz staje przy linii c—d. Piłka wraca do zadającego. Tym razem C_4 podbija piłkę daleko w kierunku B_6 , wobec czego sam biegnie wzdłuż przeciwnego boku boiska. Wraz z nim rozpoczął bieg i C_3 . B_6 złapał wprawdzie piłkę z kozła, ale nie chciał jej oddać partnerowi B_2 , który miał lepsze stanowisko; sam chciał któregoś z czerwonych skuć. Nie udało mu się jednak i obaj dobiegli do mety. Do podbijania na królestwie stanął teraz C_5 . Ponieważ grano tylko do 3 punktów, więc szło mu nie o własny bieg, tylko o ułatwienie powrotu towarzyszom. Dlatego podbił piłkę w kierunku B_4 i bieg ku niemu rozpoczął tak, że skucie go zdawało się rzeczą łatwą. Ponieważ jednak nie dbał o to, czy dobiegnie do mety, czy nie, biegł dość powoli, a natomiast całą uwagę skupił na przeciwniku. W chwili, gdy ten pewny zwycięstwa wyrzucił piłkę aby go skuć,

błyskawicznie skręcił w bok, uniknął skucia, a tymczasem C_3 i C_4 dobiegli do królestwa. Czerwoni wygrali.

Reguły gry:

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

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

3. Źle zadanej piłki wolno nie podbijać. Jeżeli zadający jest niezręczny, mogą królujący zażądać innego zadającego.

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

5. Palant może podbijający podać swemu następcy albo w obrębie królestwa upuścić na ziemię. Upuści go na ziemię, jeżeli natychmiast bieg rozpocznie; w przeciwnym wypadku poda go następnemu. Nie wolno palanta mieć w ręku poza królestwem, t. zn. rozpocząć z nim

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

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

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

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

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

U w a g a: Jeżeli partje są dobrze wyćwiczone i dobrze łapią piłkę, umawia się, że dopiero po 3 złapaniach zmienia się miejsce.

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

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

Zmiana miejsc następuje zatem:

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

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

9. Palant sznellowski¹⁾.

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

¹⁾ Opisany na zasadach zawartych w I części podręcznika Dr. H. Schnell'a (Handbuch der Ballspiele Lipsk 1899. R. Voigtländers Verlag).

zaznacza się metę podbijania, t. j. zatacza się półkole naprzeciw środkowego punktu linii podstawowej boiska. W odległości 10 m., licząc od środka tylnej granicy boiska, oznacza się dwoma 1,5 m. słupkami, ustawionymi od siebie w odległości 2 m., metę biegu (mn.) (Fig. 45).

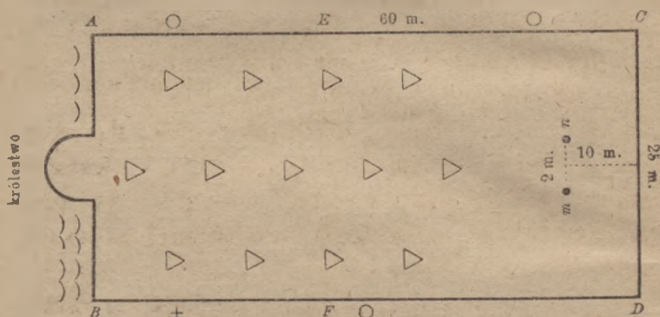


Fig. 45.

▷ = grający, ○ = sędzia, + = protokolant.

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

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

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

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

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

b) Partja chwytająca stara się o pozyskanie królestwa, a zatem o schwytywanie piłki jednorącz, „skucie“ czyli trafienie piłką wykonującego bieg lub też „wygłodzenie“ partji przeciwnej.

Z a s a d y g r y :

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

U w a g a: Najwygodniej, jeżeli grający podbijają, stosując się do wzrostu, t. j. podbijają kolejno od najniższego do najwyższego lub też przeciwnie. Matka podbija na końcu. Skoro już wszyscy „dawali kampę“, zaczynają podbijać w tym samym porządku od pierwszego.

2. Podbicia są nieważne :

- a) jeżeli podbita piłka nie wyszła za granicę królestwa,
- b) jeżeli podbijający nie stał obunóż na mecie podbijania,
- c) jeżeli sam sobie piłki nie podrzucił,
- d) jeżeli palant z ręki mu wypadł,
- e) jeżeli palant wyrzucił za granicę królestwa,
- f) jeżeli z palantem biegł,
- g) jeżeli podbił ukośnie, a za takie uważa się podbicie, po którym piłka wyszła za boczną granicę boiska pomiędzy linią (AB), a środkową chorągiewką (EF), bez względu na to, czy wprost z powietrza, czy też po poprzednim odbiciu się na boisku. Nieważne są również podbicia, po których piłka wyszła poza boczną granicę boiska, pomiędzy chorągiewką środkową (EF) a tylną granicą boiska (CD), nie dotknąwszy poprzednio ziemi w granicach boiska.

U w a g a: Partja przeciwna może wprawdzie chwycić piłkę nieważnie podbitą, nie wolno jednak po takim podbiciu wykonywać biegu, lub „kuć“ gracza, któryby wbrew zasadzie bieg wykonywał. Nie wolno jednak chwycić piłki, która jakkolwiek podbita, nie wyszła za granicę królestwa.

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

4. Wykonującemu bieg wolno się zatrzymać nietylko przy mecie biegu, gdzie go kuć nie wolno, lecz także w dowolnym miejscu na boisku. Musi się jednakże zatrzymać, gdyby partja przeciwna odrzuciła piłkę na królestwo, lub gdyby oznajmiła zagubienie się piłki; po następnej dobrej kampie lub też znalezieniu się piłki wykonywa bieg dalej.

5. Bieg jest nieważny, jeżeli:

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

U w a g a: Wykonujący bieg, widząc grożące mu niebezpieczeństwo, może wrócić się z drogi, jednakże musi bieg ten powtórzyć. Również wolno mu powtórzyć nieważny bieg pod *b*). Tylko wówczas wolno mu wrócić się z drogi, a bieg uważa się za dobry, skoro piłka została rzucona na niego bezskutecznie w wyraźnym zamiarze „skucia“.

6. Partja chwytająca stara się uzyskać królestwo przez schwytywanie kampy jednorącz lub

też „skucie“, t. j. trafienie piłką wykonującego bieg, ale tylko poza królestwem.

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

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

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

W wypadkach tych następuje zmiana miejsc.

U w a g a: Za skutego uważa się również gracza wykonującego bieg, który poza obrębem królestwa piłkę uchwyci, (chociażby nawet na mecie biegu), lub piłkę umyślnie nogą potraći.

8. Skucia są nieważne:

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

U w a g a: Dla lepszego określenia oznacza się czas dozwolony na zatrzymanie piłki w ręku do dwóch sekund; za bieg z piłką uważa się poruszenie z miejsca na jeden krok.

W obu wypadkach rozstrzygają sędziowie.

9. Zmiana stanowisk następuje:

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

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

U w a g a: Partja chwytająca, korzystając z bliskich kam.p. odrzuca szybko piłkę na królestwo. W ten sposób zmusza wykonujących bieg do zatrzymania się nieraz po kilku

krokach na boisku. Przy pewnej zręczności partja chwytająca, może tak wszystkich wyciągnąć z królestwa czyli partję królującą „wygłodzić“.

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

Za jeden punkt liczy się:

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

W wypadkach wątpliwych rozstrzygają sędziowie; protokół prowadzi protokółant.

U w a g a: Koniecznym jest dla porządku i dowodu sprawiedliwości ze strony sędziów i protokółanta prowadzenie protokołu gry. Podnieca to bardzo gorliwość grających i daje przytem stale podzielonym partjom pewien przegląd czynności pojedynczych graczy, których wspólną pracą osiągnięto zwycięstwo nad partją przeciwną. W protokóle uwidocznia się nazwiska grających w tym porządku, w którym podbijają piłkę, a obok rodzaj wykonanej pracy odpowiednim znakiem np:

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. za dobry bieg | |
| 2. za schwytaną kampę wraz ze świecą | ○ |
| 3. za skucie przeciwnika | + |
| 4. za bieg z odkuciem się | + |

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

leca się również, ażeby zapobiec mogącemu wyniknąć nieporozumieniu, głośne ogłaszanie ilości punktów każdej z partyj, przy każdorazowej zmianie stanowisk.

10. Pikiety.

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

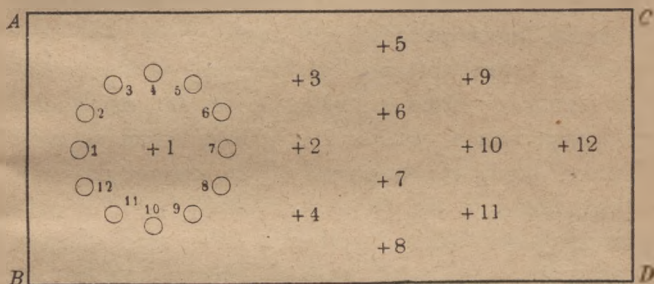


Fig. 46.

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

Przybory. Tyle chorągiewek (pikięt) i rakiet (palantów) ile wynosi połowa grających, oraz jedna piłka tenisowa lub palantowa. Chorągiewki (pikiety) ustawia się na królestwie na obwodzie koła w odstępach 2—5 kroków (fig. 46).

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

łych zajmuje królestwo, partja zaś czerwonych metę (świnie).

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

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

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

wało 7 punktów, drugi i trzeci zaś wynosił 24 punkty (razem 31), wobec czego zyskali przy drugiej kampie 62 punkty. Biali mają wobec tego prawo do „krzyża”. Przy następnej kampie robią „krzyż”, t. j. zbiegają się w środku koła, uderzają raketami o raketę, poczem nakrywają niemi szybko swoje pikiety. (Por. punkt 10). Ponieważ czerwony nie zdołał przedtem dotknąć piłką jednego z odsłoniętych pikietów, przeto biali liczą sobie za „krzyż” 100 punktów. Przy następnej kampie są biali mniej szczęśliwi. Kampa była dość bliska, a jeden z czerwonych złapał piłkę z powietrza jedną ręką. Następnie wobec tego zmiana miejsc i gra toczy się w powyższy sposób dalej.

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

Zasady gry:

1. Zadający stoi w chwili zadawania w odległości 3—5 kroków naprzeciw podbijającego.
2. Bieg wolno wykonać po prawidłowo zadanej kampie.
3. Kampa jest nieprawidłowa:
 - a) jeżeli piłki nie zadał sam zadający;
 - b) jeżeli piłki nie podbito wprost z powietrza bezpośrednio po zadaniu;

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

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

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

6. Punkty liczy głośno tylko przodownik partji królującej.

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

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

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

Uwaga: Po ponownem uzyskaniu królestwa nie wlicza się do „krzyża” biegów wykonanych przed zmianą miejsca.

10. „Krzyż” wytrzymuje się przez trzy takty, które prowadzący liczy głośno.

11. Zmiana miejsc następuje:

a) jeżeli kampę schwymano z powietrza jednorącz;

b) jeżeli jeden z partji przeciwnej zdoła nakryć piłką chwilowo odsłonięty w czasie „biegu” lub „krzyża” pikiet.

12. Wygrane oblicza się w następujący sposób:

a) bieg od jednego pikietu do drugiego liczy się za jeden punkt;

b) po dwukrotnem obiegnięciu koła po jednej kampie oblicza się punkty podwójnie, po trzykrotnem potrójnie i t. d.;

c) „krzyż” liczy się za 100 punktów, dwa „krzyże” bezpośrednio po sobie 200 punktów, każdy zaś następny „krzyż” o 100 punktów więcej.

Wygrywa ta partja, która po pewnym zgóry oznaczonym czasie zyska większą liczbę punktów.

11. Pięstówka¹⁾.

Gra ta jest znana obecnie w całej Polsce. Jest to odmiana gry znanej oddawna we Włoszech, a granej do dzisiaj w niektórych górskich wioskach włoskich, a także miasteczkach na rynku.

¹⁾ W czasie manewr wojskowych, odbywanych w roku 1899 w połud. Tyrolu, miałem sposobność widzieć grę w piłkę na rynku wioski Folgarji.

Stały naprzeciw siebie dwie partje grających w odległości 40 — 60 m. Każda partja liczyła po pięciu graczy.

Gracze byli bez surdutów, z rękawami zakasanymi i rękami owiniętymi gęsto rzemieniami. Po każdej stronie stał na ziemi cebrzyk z wodą, a w niej moczyły się piłki. Piłki te były o średnicy 10 — 12 cm.; były one z pęcherza i były obszyte skórą. Piłkę podbijano wyłącznie z powietrza, a gdy po dłuższem podbijaniu tam i zpowrotem zdarzyło się, że podbicie się nie udało i piłka „wyszła z gry”, brano z cebrzyka piłkę inną (dobrze napęczniałą), podczas gdy mali chłopcy zajmowali się losem poprzedniej, t j. wrzucali ją do cebrzyka, gdzie stałe mokło 2 — 3 piłki.

Gra ta utrzymała się prawdopodobnie w swej starej formie jeszcze z rzymskich czasów.

Grze tej oddaje się chętnie młodzież starsza.

Boisko równe prostokątne 15×30 lub 20×40 m. przedzielone 20—30 cm. taśmą, umieszczoną w wysokości 2 m., na dwie połowy. Taśmę rozpiną się na słupkach wbitych w połowie boków dłuższych boiska.

Gracze dzielą się na dwie partje po 5—11 i ustawiają się w szachowni na swych polach t. j. po obu stronach taśmy. Wylosowana partja zagrywa, t. j. jeden z graczy podrzuca piłkę prostopadłe w górę ze środka swego boiska i podbija pięścią ponad taśmę na pole partji przeciwnej, ta zaś stara się podbić piłkę z lotu lub z pierwszego kozła ponad taśmę na pole partji, która piłkę podbiła i t. d. Gdy w czasie podbijania jedna z partyj popełniła błąd, liczy się punkt na korzyść partji przeciwnej.

Jako błąd liczy się jeżeli: 1) partja nie zdołała podbić piłki z lotu lub z pierwszego kozła na pole przeciwników; 2) piłkę podbito nie pięścią, lecz głową, nogą i t. p.; 3) piłkę podbito z drugiego kozła, z ziemi, po odbiciu się jej od jednego ze współwiczających lub poza granicami boiska; 4) piłka dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia grającego; 5) piłka po podbiciu spadnie na to samo pole, przejdzie popod taśmę lub po przejściu ponad taśmą spadnie poza granicami boiska.

Grę rozpoczyna partja, która popełniła błąd.
Wygrywa partja, która w oznaczonym czasie ($1\frac{1}{2}$ —1 godz.) zyska więcej punktów.

12. Piłka latająca.

Gra ta jest amerykańską odmianą naszej „pięstówki”.

Różni się sposobem podbijania (wyłącznie dłonią jedną lub obiema), rozgraniczeniem boiska siatką, której górny brzeg znajduje się w wysokości 2,5 m. oraz wielkością boiska (8×16 m.) i sposobem rozpoczynania gry z miejsca wyznaczonego w rogu boiska.

Ponieważ w czasie gry tej chodzi o to, by piłka była wciąż w locie i po przejściu ponad siatką padała na małą powierzchnię boiska, na której skupia się stosunkowo dość wielka liczba graczy (4—16) gra ta jest bardziej ożywiona od pięstówki i nadaje się jako gra towarzyska t. j. może brać w niej udział młodzież męska i żeńska wspólnie.

Wskazówki metodyczne.

Cechą charakterystyczną gier z podbijaniem jest moment podbicia piłki ręką lub palantem. Czynność ta jest dla początkujących tak trudną, że trzeba ją przygotować osobno drogą zabawy. Działwa podbija piłkę początkowo ręką (otwartą

dłonią), następnie palantem krótkim i płaskim, a wkońcu palantem okrągłym¹⁾.

Dziatwa, a w szczególności chłopcy, chętnie ćwiczą się w podbijaniu, a nie mając pod ręką potrzebnych przyborów, podbijają częstokroć kijem kamyki, co może spowodować nieszczęśliwie wypadki. Z tego względu każde szanujące się dziecko powinno mieć ze sobą piłkę, by móc wyładować w każdej wolnej chwili nadmiar energii, będącej prawdopodobnie następstwem popędu łowieckiego, i ćwiczyć zarazem oko i rękę oraz wzmacniać tą drogą swój układ nerwowy.

Palant jako gra ruchowa jest jedną z najlepszych. Zmusza grających do różnorodnej formy ruchu nóg, tułowia, do wydatnego ruchu ramienia i ręki, wyrabia zręczność (podbijanie piłki, chwytanie kamyki), przytomność umysłu i oko (chwytanie podanej piłki i bezpośrednio potem kucie przeciwnika, unikanie skucia albo też odkucie się, wogóle planowe wykorzystanie każdego chwilowego położenia dla swej partji), sprawiedliwość i bezinteresowność (sędziowie, protokolant), łączność i karność obywatelską, (doświadczenie, że tylko wspólnymi siłami można

¹⁾ Jest rzeczą wskazaną, by przybory do zabaw i gier młodzież sporządzała sobie sama według wzorów opisanych we wstępie.

osiągnąć zwycięstwo, dobrowolne podporządkowanie swej woli pod wolę przewodniczącego partji), a zatem oddziaływa na młodzież, jak już wyżej wspomnieliśmy, tak pod względem fizjologicznym, jak wychowawczym.

Ogromnie ważną jest przytem okoliczność, że gra ta nie pociąga za sobą prawie żadnych kosztów. Kawał odpowiedniej przestrzeni, na której możnaby zagrać palanta, prawie wszędzie się znajdzie, przybory zaś może młodzież sama sporządzić, co nawet jest wcale wskazanem, bo nauczy się przez to cenić pracę. Wobec tego, a przytem i z tych względów, że do gry tej może stawać większa liczba zawodników, palant powinien się u nas stać wkrótce ogólną grą ludową, a dając przyjemną rozrywkę na świeżem powietrzu, mógłby oddać ważną przysługę naszemu młodemu pokoleniu.

d) Gry kopne.

1. Obrona wieży.

Grający tworzą koło o promieniu 8—15 m. i są zwrócenii twarzą do środka. W środku koła ustawia się wieżę (piramidkę, złożoną z 3 palików lub chorągiewek o wysokości 1.20—1.30 m.), Przy wieży stoi strażnik, który baczy, by ktoś z grających na kole celnem kopnięciem nie przewrócił wieży. Jeżeli to się uda któremuś graczowi,

idzie on na strażnika, a dotychczasowy strażnik idzie na koło i bierze udział w zdobywaniu wieży.

Odmiana I. Ustawia się dwie wieże w odległości 2 m. od siebie. Każdej broni osobny strażnik, a oblężający kopią piłkę dowolnie w kierunku jednej lub drugiej bramy.

Odmiana II. Jak odmiana pierwsza, z tą różnicą, że w grze są dwie piłki.

2. Kopanka graniczna.

Boisko równe o długości 30—60 kroków i szerokości 15—30 kroków. Zależne to jest od ilości i zręczności grających. Jest ono oznaczone chorągiewkami, a biegnąca wpoprzek zdała widoczna linja (biała taśma lub sznur) dzieli je na dwie połowy.

Przybory: Piłka nożna, biała taśma i chorągiewki.

Ustawienie się: Dwie możliwie równe partje zajmują obie połowy boiska i ustawiają się twarzą do siebie w szachownicę w ten sposób, że w pierwszym szeregu staje napad (4—6), w drugim pomoc (3—5), w trzecim obrona linji granicznej (2—3), a na linji granicznej strażnik. (fig. 32). Podobnie jak w „Piłce granicznej” str. 122.

Przebieg gry: Los rostrzygnął (p. „Wstęp”), że grę ma rozpocząć partja czerwonych. Strażnik partji czerwonych staje na linji granicznej, podrzuca lekko piłkę w górę i kopie

ją w kierunku pola nieprzyjacielskiego. Czerwoni uważają dobrze, by w czasie tego piłka się o którego z nich nie odbiła, gdyż wiedzą, że przy rzucie rozpoczynającym grę, ma ona przejść w pierw przez granicę. Strażnikowi czerwonych kopnięcie się udaje. Piłka przeszła przez granicę, a w tej chwili jeden z białych odbił ją nogą na boisko czerwonych. Odbicie było wprawdzie nieco skośne, lecz piłka nie wyszła poza obręb boiska, gdyż odbiła się od jednego z czerwonych, poczem czerwoni, podając ją sobie wzajemnie, zręcznymi kopnięciami odkopnęli ją na boisko nieprzyjacielskie tak lekkim rzutem, że piłka zatrzymała się tuż za granicą. Takiego podstępu biali się zupełnie nie spodziewali. Jeden z nich spostrzegł wprawdzie grożące niebezpieczeństwo, gdyż wiedział, że piłka musi być w ciągłym ruchu, lecz było już za późno. Partja przeciwna liczy sobie jeden punkt. Grę rozpoczyna na nowo partja białych.

Zasady gry:

1. Ta partja, która kopnie piłkę poza granicę boiska, traci punkt na korzyść partji przeciwniej.
2. Ta partja, która kopnie piłkę poza poprzeczną nieprzyjacielską granicę boiska, zyskuje dwa punkty.
3. Piłka musi być w ciągłym ruchu. Gdy piłka zatrzyma się na boisku którejś partji, wtedy partja przeciwna liczy sobie punkt.

4. Punkt liczy sobie również partja wtedy, gdy jeden z partji przeciwnej uderzy lub dotknie piłki ręką, ramieniem lub przedramieniem, chociażby przypadkowo.

5. Linji środkowej przekroczyć nie wolno; gdyby jeden z grających przekroczył linię środkową lub na niej stanął, partja przeciwna liczy sobie jeden punkt.

6. Po każdym przegranym punkcie, rozpoczyna się grę na nowo.

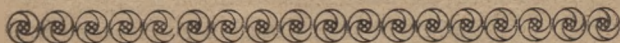
Grę rozpoczyna ta partja, która przegrała punkt.

Wskazówki metodyczne.

Koroną wszystkich gier kopnych jest piłka nożna, która zyskała sobie już w całym świecie prawo obywatelstwa. Gra ta jest „szczytem marzeń“ wszystkich prawie chłopców, którzy oddają się jej namiętnie. — Wielkim u nas błędem w rozpowszechnieniu się piłki nożnej jest ta okoliczność, że namiętność do niej u chłopców występuje przedtem, zanim nabędą potrzebną wprawę w czynnościach, które się na tę grę składają. Przyczyną tego jest wrodzona nam niechęć do wszelkiej systematycznej i dokładnej pracy, co też przenosi się również na zabawę. Drogą więc dobrze zorganizowanych i żwawo poprowadzonych zabaw możemy i w tym kierunku wpłynąć na naszą młodzież wychowawczo.

Wiemy z doświadczenia, że nawet najprostsza i napozór nudna gra bieżna może być zajmującą, o ile nauczyciel potrafi nią zająć młodzież, biorąc w niej czynny udział nie tylko „ciałem ale i duszą“. To przejęcie się grą u prowadzącego udziela się również młodzieży, która „pochlōnięta grą“ nie zdaje sobie nawet sprawy z tego, że to całkiem zwykły sobie np. „Berek z ukłōnem“ lub „Myśliwy“, nie mówiąc już wcale o bardziej skombinowanych grach jak np. „Walka o sztandary“, „Harce“, (Plinje) „Piłka koszykowa“, lub „Palant“.

Tak postępując, przekonamy się, że jest to właściwa i jedyna droga systematycznego treningu, i że piłka nożna wcale nie jest nie-szczęściem, lecz grą bardzo pożyteczną, wymagającą jednak dłu-goletniego i stopniowego przygotowania organizmów.





SPIS RZECZY:

	Str.
Przedmowa do pierwszego wydania	1
„ „ drugiego „	9
Wstęp.	
Wskazówki metodyczne (ogólne)	11
Rozdział I.	
a) Zabawy ze śpiewem	32
1. Ptaszek	32
2. Ojciec Wirgiljusz	34
3. Olejanka	35
4. Młyn	36
5. Kot i mysz	37
6. Baran	39
7. Stoi różyczka	42
8. Niedźwiedź	43
9. Ciuciubabka	44
10. Pytka	45
11. Konopki	46
12. Zgadnij, kogo niema	47
13. Pierścień	49
14. Każde dziecko nosek ma	50
15. Lat irynt	51
16. Liwu gąski	52
17. Ogroduszek	52
18. Myśliwy, jastrząb i pszczoła	54
19. Wybór	54
20. Niema zbó,ów w lecie	56



I 19164

b) Zabaw	
1. Bi	
2. Na	
3. Br	
4. Koty	59
5. Kruki	59
6. Smok	59
7. Bieg strażacki	60
c) Zabawy skoczne	61
1. Zajączki	61
2. Szczur	61
3. Koszenie trawy	62
d) Zabawy kopne	62
1. Bombardowanie wieży	62
Wskazówki metodyczne	63

Rozdział II.

a) Gry bieżne	67
1. Berek	67
2. Czarodziej	68
3. Król i jego dzieci	69
4. Murzyn (Czarny lud)	70
5. Dzień i noc	71
6. Rybak	72
7. Polowanie na zające	73
8. Strażak	74
9. Przeprowadzka	74
10. Kto prędzej dokoła	75
11. Lis i gęsi (Wilk i owce)	77
12. Ostatnia dwójka wprzód	78
13. Trzeciak	79
14. Wilki i brytany (Podrywka ściągana)	80
15. Bieg rozstawny	81
16. Pukany	86
17. Myśliwy	87

ACADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO
ACADEMY OF PHYSICAL EDUCATION
BIBLIOTEKA GŁÓWNA



19164

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800065484