

WYDZIAŁ WYDAWNICZY INSTYTUTU NAUKOWO-WYDAWNICZEGO

ABAQY I GRY RUCHOWE DLA WOJSKA



WARSZAWA 1922
GŁÓWNA KSIĘGARNIA WOJSKOWA

V7 174184

X00 207 0316

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800051882

3836

Z BIBLIOTEKI

kursu naukowego gimnastycznego

W KRAKOWIE.

WOJSKOWY INSTYTUT NAUKOWO-WYDAWNICZY

L. i. 616.

ZABAŃY I GRY RUCHOWE DLA WOJSKA



WARSZAWA _____ 1922
GŁÓWNA KSIĘGARNIA WOJSKOWA



Pod redakcją ppłk. lek. W. Osmolskiego,
Szefa Wydziału Wychowania Fizycznego w Oddziale III. Szt. Gen.
opracowali

por. T. Karaziński, por. A. Pawełek, ppor. J. Fazanowicz,
sierż. M. Szereda i kapr. H. Jeziorowski.

W S T Ę P.

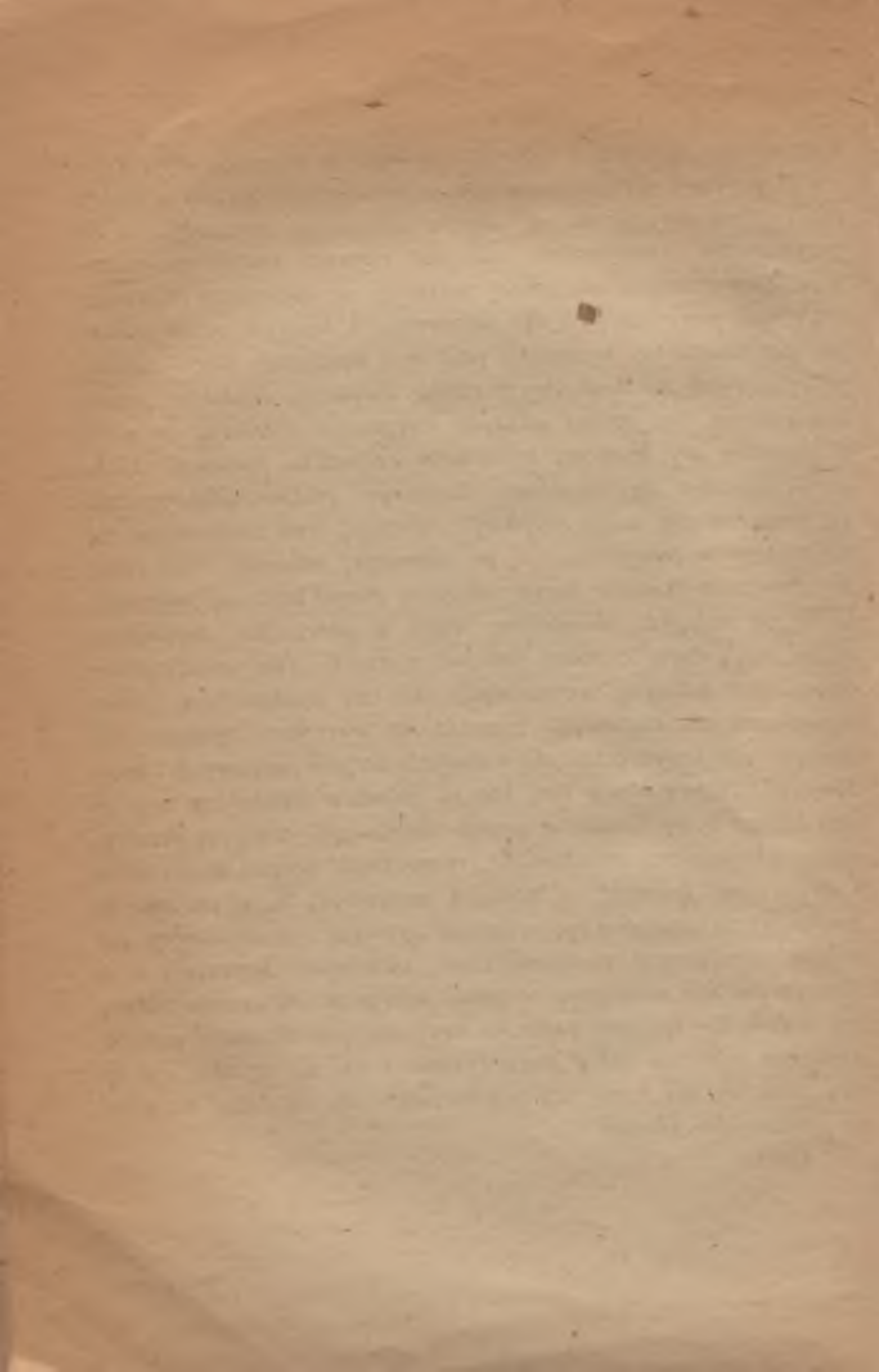
Co robi żołnierz poza służbowemi zajęciami? Jeden czyta, drugi pisze listy, tak, to prawda, ale zapewne conajmniej 90 na 100 nudzi się, zbija bąki, ziewa, gapi się bezmyślnie na przechodniów, albo jeszcze gorzej czas spędza, wciągając się do kart, kieliszką i złego towarzystwa, co na dobre napewno im nie wyjdzie. Człtek ruchliwy, czynny, znalazłszy się na podwórzu koszarowem w porze swobodnej od ćwiczeń, aż ziewnie od tej nudy straszliwej, czającej się po wszystkich kątach i nawet wypełzającej poza bramę, wiodącą do miasta, do ulic i zaułków z ich wszystkiemi niewybrednemi pokusami. Ba, pomyśli niejeden, toż ci żołnierze są widocznie tak utrudzeni ćwiczeniami, że o wciągnięciu ich do zabawy ruchowej lub gry sportowej trudno myśleć. Temu, co tak właśnie sądzi, radzę zrobić próbę: niechaj przyniesie tym oto sennym, zmęczonym ćwiczeniami żołnierzom piłkę i niechaj pokaże którąkolwiek z licznych zabaw i gier. Przekona się wówczas, że młodość jest źródłem energii nie tylko wystarczającej na ćwiczenia służbowe, choćby nawet bardzo nużące, ale jeszcze domagającej się rozrywki należnej temu wiekowi. Zważcie, jak owym rekrutom zgnębionym surowością musztry oczy rozgorzeją wesołością, jak rozśmieją się usta skłonne do rzucania zgryźliwych wymysłów. Nogi, niby to uginające się od dźwigania tułowia, tylokrotnie na baczność wyciąganego, zaczną same podrygiwać i tańczyć; ręce, co, rzekłbyś, stężały od chwytów, chciwie wyciągną się po piłkę, wywiną zgrabnie pyta lub wymierzą tęgiego klapsa zmykającemu graczowi.

Tak, śmiech, wesołość, swobodna zabawa, godziwa rozrywka, to są rzeczy pożądane jaknajbardziej w monotonnym i nużącym trybie życia żołnierskiego, zarówno w garnizonie, jak w polu; powiedzmy nawet, że są to warunki konieczne dla zdrowia moralnego czeready żołnierskiej. Wszak niesłychanie proste środki wystarczają do osiągnięcia w tym względzie doskonałych rezultatów. Nie potrzeba budynków, sal, przyborów, światła sztucznego. Nawet, jak przekona się ten, kto do książki naszej zajrzy, i bez piłki obejść się można. Miejsce nam potrzebne—to pola kawałek, światło—słoneczne; przybory? bah! w ostateczności zadowolnimy się tem, co żołnierz pod ręką posiada: więc pas, granaty ćwiczebne, choć piłki wszelkich typów cenimy bardzo wysoko. Najważniejsze tedy, to chęć zajęcia się wprowadzeniem zabaw i gier ruchowych w swoim oddziale. Że atoli chęci bez umiejętności nie wystarczają—dajemy tedy do rąk młodzieży wojskowej ten oto zbiór zabaw i gier, aby już teraz nikt się nie wymawiał, że owszem chciałby, ale nie potrafi.

Dotychczas zaznaczyliśmy wartość zabaw i gier ruchowych dla żołnierza jako rozrywki godziwej a wesołej, szczególnie pożądanej po ciężkich ćwiczeniach rekruckich lub po służbowych zajęciach. Nie można atoli pominąć milczeniem, że pomienione rozrywki ruchowe są jednocześnie znakomitym środkiem pomocniczym w urabianiu wojskowem młodzieży. I to zarówno pod względem fizycznym, jak moralnym.

Pod względem fizycznym ten, kto używa gier, ćwiczy chyżość nóg, siłę ramion, a przedewszystkiem uczy się dobrze panować nad ruchami i odruchami. Prawda, że większość tych zabaw i gier zatrudnia głównie nogi. Ale to właśnie dobrze, bo praca nóg skuteczniej niż wysiłki rąk pobudza do żywszego oddychania, co znów korzystnie na rozwoju piersi się odbija. Zresztą nogi—to narząd u żołnierza niesłychanie ważny. O Napoleonie Wielkim mówiono, że wprowadził nową metodę strategiczną walczenia nogami nie bagnietami. Rozumieć to trzeba tak, że żołnierz w pochodzie i boju przede-

wszystkiem maszeruje i biega. Z tego to względu gry ruchowe i sportowe wspomagają specjalne szkolenie żołnierza lepiej, niż będące dotychczas w użyciu ćwiczenia gimnastyczne na przyrządach. Oczywiście nie jest naszym zamiarem odmawiać tym ostatnim wszelkiej wartości w ćwiczeniu pewnych uzdolnień pożytecznych dla żołnierza. W każdym razie jesteśmy przekonani o wyższości pod tym względem gier i zabaw, polegających na swobodnym ruchu, bieganiu, skakaniu, rzucaniu celnem, boć to są właśnie czynności żołnierza w polu! A przytem gry zbiorowe wyrabiają człowieka życiowo. Uczą go zrzeszania się, działania łącznego, podporządkowywania się prawom gry, uczą szybkiej orientacji, oraz zachowania się należytego w powodzeniu i po doznanej porażce. Wdrażają do stawiania interesu partji—drużyny ponad ambicję jednostki. Uczą ją walczyć. Niedarmo jeden z generałów angielskich przed niedawnym czasem tak się wyraził: „Nie jesteśmy zadowoleni z naszych wojskowych; są oni doskonałymi matematykami, ale stanowczo zamało są wyrobieni życiowo: wiodocześnie nie przykładali się należycie do gier ruchowych i sportowych”. Niewątpliwie ten, kto za młodu w szkole czy w wojsku bierze żywy udział w grach zbiorowych—zdobyte przez to cechy charakteru: sumiennosc, rycerskość, poszanowanie praw i zwyczajów, karność, a również znajomość ludzi wniesie do swego życia zawodowego,—będzie bystrym i energicznym dowódcą, sumiennym rzemieślnikiem, uczciwym kupcem i t. d. A przytem kto zagustuje w takiej rozrywce za czasów szkoły lub żołnierki—ten, gdy wróci do swej wsi czy do swego miasta, zapewne zbierze sobie towarzyszków i nie do szynku, ani do kawiarni, ani na karty ich poprowadzi - ale na łąkę, na plac, na boisko—na słońce.



UWAGI OGÓLNE.

Zabawy i gry ruchowe, ujęte w pewien system i traktowane metodycznie, wykraczają poza swój charakter rozrywki i stają się ćwiczeniami fizycznymi, wszechstronnie i skutecznie rozwijającymi ciało. Planowo prowadzone mogą łatwo wytworzyć określony, może najbardziej całkowity i owocny typ działalności ruchowej i sportowej.

Wszechstronność i skuteczność zabaw, pojmowanych jako ćwiczenia, opiera się na tem:

a) że dobrane odpowiednio rozwijają wszystkie mięśnie i cenne zalety psychiczne w sposób bezpośredni, jako wynik naturalnego, celowego ruchu i wysiłku,

b) że będąc wyrazem i ujściem dla żywej i swobodnej, zaprawionej przyjemnością, energii życia, utrwalają mocno rezultaty i rozwijają szybko ciało.

Pozatem zabawy i gry celowo dobrane posiadają swoje cechy, pozwalające na wytworzenie z nich określonego typu wychowania fizycznego.

Na typ ten składają się następujące cechy:

1. Udział brać może nieograniczona liczba żołnierzy, zarówno słabi i początkujący, jak wyćwiczeni i fizycznie rozwinięci.

2. Nie są potrzebne liczne i kosztowne przyrządy i przybory.

3. Nie są wymagane specjalne kostjумы.

4. Jest zapewniona możliwość jednoczesnego kierowania jaknajwiększą liczbą uczestników.

5. Prostota zasad i prawideł.

Te cechy, łącznie z metodycznym traktowaniem zabaw, pozwalającym na wszechstronne ćwiczenie ciała mogą dać

takiemu systemowi wychowania fizycznego przewagę nad innymi formami ćwiczeń ruchowych.

Przy prowadzeniu zabaw należy mieć na uwadze następujące wskazówki.

1. Utrzymywać wśród uczestników nastrój wesołości, zainteresowania oraz poczucie rozrywki i zadowolenia.

2. Prowadzić zabawy i gry w żywym i energicznym tempie.

3. Zatrudniać każdego uczestnika przez cały czas trwania gry.

4. Nie przymuszać nikogo do udziału w zabawie ruchowej. Namawiać, owszem, ale kto nie ma ochoty do uczestniczenia w grze, niechaj lepiej ponurą swą miną i lenistwem nie przeszkadza innym. Pożytku z takiego gracza, którego do partji sprowadził rozkaz, napewno nie będzie. Nieśmiałych natomiast chłopców trzeba wciągnąć, zachęcić, rozruszać, a nie wydrwić zbyt dotkliwie niezgrabności nowicjusów.

5. Zabawy i gry trzeba urozmaicać. Chodzi mianowicie po pierwsze o to, aby jedna gra nie trwała zbyt długo, bo wtedy przestaje bawić, powtóre, aby wybierać zabawy i gry ze wszystkich działów, to znaczy i biegowe i kopne i siłowe; jednym słowem nie uprawiać wyłącznie jakiegoś działu z zaniedbaniem innych.

6. Gry i zabawy w zbiorze naszym ułożone są tak, że najpierw podano łatwiejsze, a dalej idą coraz bardziej złożone i przeto coraz więcej wymagające wprawy, zręczności, siły i orjentacji. Zaleca się zatem rozpoczynać od oznaczonych numerami niskimi i kolejno próbować następnych.

7. Przy każdej zabawie lub grze ruchowej musi być kierownik niekoniecznie zresztą podoficer. Kierownik pilnuje ładu, porządku i przyzwoitego zachowania się uczestników gry. Kierownicy powinni się zmieniać; są albo wyznaczani przez oficera, albo wybierani przez samych graczy.

8. Przy całkowitej swobodzie i niekrępowanej wesołości musi być zachowany ścisły porządek, bezwzględne poszanowanie przepisów gry i karność w stosunku do kierownika, który gwizdkiem podaje znaki do rozpoczęcia i przzerwania gry.

Niniejszy zasób zabaw i gier dąży do objęcia wszelkich rodzajów ćwiczeń cielesnych pojmowanych jako natu-

ralne i celowe ruchy ciała; ćwiczy w biegach i skokach, zaprawia do rzutów, budzi ruchliwość, zręczność i orientację; przez wprowadzenie zabaw opartych na zapaśnictwie i mocowaniu się, rozwija mięśnie w sposób naturalny; w grach harcerskich ćwiczy zalety wymagane przy patrolowaniu i czatach, wreszcie daje ujście żywej i swobodnej wesołości żołnierzy.

Zabawy są ujęte w następujące działy, odpowiadające tym grupom ćwiczeń cielesnych, jakie mają uprawiać żołnierze.

I. *Zabawy bieżne.* Polegają na krótszych lub dłuższych przebiegach z przerwami-wypoczynkowemi; oparte są na: a) zmianie miejsc b) chwytaniu innych grających c) przenoszeniu przedmiotów.

Rozwijają ruchliwość, zręczność i orientację. Służą jako ćwiczenia wstępne do biegów.

II. *Zabawy piłkowe.* Połączone z biegami, są uzupełnieniem zabaw bieżnych. Polegają na a) rzucaniu b) podawaniu, c) wyrywaniu i d) kopaniu piłki.

Ponieważ podstawą zabaw tej grupy jest chwytanie piłki, rozwijają one szczególnie ruchliwość, zręczność i zwinność.

III. *Zabawy i gry rzutne.* Polegają na rzucaniu do celu ciężarków, kul i krążków. Ćwiczą celność, rozwijają mięśnie rąk, są znakomitem przygotowaniem do wyszkolenia w rzutach granatem.

IV. *Zabawy z mocowaniem.* Treścią tych zabaw jest a) walka o przedmioty, b) przerywanie łańcucha, c) wypieranie, d) przeciąganie. Rozwijają one wszystkie grupy mięśni związane z walką wręcz.

Zaprawiają żołnierzy do tej walki.

V. *Biegi rozstawne.* Są to biegi przeważnie na krótkie odległości. Zasadą biegu rozstawnego jest to, iż biegnący przebiega przestrzeń 50 do 200 metrów, podaje przedmiot następnemu, który znów biegnie dalej.

Wygrywa drużyna, która pierwsza skończyła bieg.

Na tej zasadzie opierają się zabawy umieszczone w tym dziale.

Zaletą ich jest, że, zachowując charakter rozrywki, jednocześnie zaprawiają do dłuższych biegów, w których rezultat osiąga się wspólnymi siłami kilku ludzi.

VI. *Zawody drużynowe.* Treścią ich są ćwiczenia lek-

ko-atletyczne. Nadany im jednak został swobodny charakter rozrywkowy. Poza to dzięki umożliwieniu udziału w zawodach wszystkim żołnierzom oraz zupełnej prawie zbędności przyrządów i przyborów, zawody te stają się nowym typem ćwiczeń, wybitnie różniącym się od ćwiczeń lekkoatletycznych.

VII. *Zawody kompanijne.* Zawody te w wielu punktach są zbliżone do zawodów drużynowych. Różnią się jednak tem, że są urządzone nie tylko dla rozrywki i współzawodnictwa żołnierzy wewnątrz kompanji, lecz także dla wykazania poziomu sprawności fizycznej kompanji. Dlatego urządzone mogą być nie częściej, niż raz na pół roku.

VIII. *Gry drużynowe.* Obejmują najprostsze gry o charakterze sportowym nie wymagające wielu przyborów i przyrządów, jak piłka wojskowa, palant, harce i t. p.

Rozwijają one, prócz zręczności i ruchliwości, również karność i instynkt społeczny.

IX. *Zabawy harcercskie.* Z pośród licznych zabaw harcercskich podane są tylko te, w których uwzględnia się pierwiastek ruchu. Treścią tych zabaw jest tropienie, przekradanie się, podchodzenie, zasadzka.

Rozwijają więc zręczność, spostrzegawczość, przezorność. Są doskonałym przygotowaniem dla żołnierzy do patrolowania i służby ochronnej.

X. *Zabawy zapaśnicze.* Gry podane w tym dziale rozwijają indywidualną siłę, dają ujście dla wyładowania energii i siły żołnierzy.

Należą tutaj sztuczki zapaśnicze, sztuczki zręcznościowe, utrzymanie równowagi i t. p.

XI. *Zabawy żartobliwe.* Gry zebrane tutaj dają ujście dla swobodnej wesołości i żartobliwości żołnierzy. Przeto z tego punktu widzenia powinny być traktowane.

Prowadzący zabawy w oddziale, aby osiągnąć z nich pełny pożytek, powinien brać za podstawę swej pracy powyższy podział.

Ma on kierować się następującymi zasadami:

1. Układać na tydzień naprzód program zabaw.
2. Zabawy dobierać tak, aby wszystkie grupy ćwiczeń były uwzględnione wszechstronnie.
3. Dla uzyskania tej wszechstronności, prowadzący gry może kierować się również Regulaminem wychowania

fizycznego, dobierając gry odpowiadające najbardziej grupom ćwiczeń omawianych w regulaminie.

4. Opisy zabaw nie są obowiązujące. Niniejszy zbiór gier jest raczej materiałem, który można użytkować zależnie od warunków i potrzeb.

5. Nie należy koniecznie przerabiać i wprowadzać w oddziale wszystkich zabaw. Lepiej zatrzymać się na mniejszej ilości, utrzymując te, które najlepiej odpowiadają danej grupie ćwiczeń oraz najbardziej podobały się.

W pracy nad rozwinięciem sprawności fizycznej żołnierza, objętej ogólnym programem wyszkolenia, gry i zabawy wyznaczone mają honorowe miejsce. Regulamin przewiduje na gry osobne godziny przynajmniej dwa razy w tygodniu; pozatem zaleca zachęcać żołnierzy, aby im się oddawali z zapałem również poza godzinami służbowymi.

Doniosłe zadanie spada tu na referenta sportowego oddziału. Ma być organizatorem i kierownikiem gier i zabaw w swym oddziale. Przedewszystkiem zadaniem jego jest przygotować kilku instruktorów i kierowników zabaw. Dobiera ich z pośród najbardziej nadających się do tego żołnierzy. Przerabia z nimi podstawowe gry z każdego działu zabaw. Skoro już opanowali ważniejsze gry o tyle, że mogą je samodzielnie prowadzić, referent sportowy przystępuje do organizowania zabaw dla wszystkich żołnierzy.

Przygotowani przez niego kierownicy odgrywają rolę przodowników, matek, sędziów, wreszcie instruktorów przy wprowadzaniu nowych zabaw.

Zasługuje na uwagę nader ważny czynnik w rozbudzeniu zamiłowania do zabaw ruchowych, mianowicie zawody. Wprowadzenie tego bodźca rozwija współzawodnictwo, budzi zainteresowanie i ożywienie wewnątrz oddziału, zachęca do doskonalenia się. Zawody polegają na tem, że gry rozgrywamy pomiędzy grupami i zapisujemy otrzymane wyniki przez pewien okres czasu. Zwycięża ta grupa, która zdobyła największą ilość punktów.

W tym celu dzielimy kompanje na grupy, odpowiadające plutonom i zaprowadzamy tablicę zawodów. W tabli-

cy tej, obliczonej na tydzień czasu, uwzględniamy następujące rubryki: a) Wykaz kilku gier, jakie mają być rozegrane. b) Rubryka punktów, dla zapisywania wyników każdej gry z podziałem na plutony i c) Rubryka plutonów, do której zapisuje się ilość punktów, osiągniętych codziennie przez pluton. Podsumowanie tych punktów po upływie tygodnia wyznacza miejsce dla plutonów w rzędzie zwycięzców.

Każdą wygraną oznaczamy dwoma punktami, nierozegraną jednym, przegraną — zerem.

Do zawodów wybieramy niewiele najbardziej nadających się potemu gier.

I.
ZABAWY BIEŻNE.

BRITISH MUSEUM

1. BEREK.

W określonej ściśle przestrzeni (boisko, sala, ujeżdżalnia) jeden lub paru żołnierzy, zależnie od liczby grających, gonią innych. Uderzony staje się berkiem; a ten, który uderzył, ucieka wraz z innymi, unikając uderzenia. Uderzać można ręką lub pasem (głównym).

Odmiany.

1) *Berek przecinany* polega na tem, że grający starają się przebiegać pomiędzy berkiem, a uciekającym, zmuszając tem berka do gonienia za tym, który przeciął mu drogę.

2) *Berek ranny* odbywa się na placu mniejszym dokładnie oznaczonym. Uderzony, goniąc innych, musi się trzymać jedną ręką za miejsce, w które go uderzono.

3) *Berek skakany*. Przy tej odmianie chcąc uniknąć uderzenia (schwywania) trzeba wskoczyć na współtowarzysza „na barana“. Ochroni się jego i siebie w ten sposób.

4) *Berek zawieszony*. Od uderzenia chroni zawieszenie się na czemkolwiek (na gałęzi drzewa, na przyborach gimnastycznych i t. d.).

5) *Berek padnij*. Dopędzany wykonywa szturmowe padnij i wtedy jest nietykalny.

2. BEREK SIEROTA.

Żołnierze, podzieleni na parzystych i na nieparzystych, rozrzucają się na boisku oznaczonej wielkości; aby odróżnić jednych od drugich, najlepiej, gdy jedna partja zdejmie lub odwróci daszkiem wtył czapki.

Jeden z grających, zwany sierotą, stara się pochwycić kogokolwiek, gdyż to uwolni go od roli ścigającego. Wszyscy pozostali uciekają przed nim i łączą się w dwójki przez podanie sobie rąk, co zabezpiecza przed schwywaniem.

Ale łączyć się w dwójki mogą tylko nieparzyści z nieparzystymi, w przeciwnym razie ścigający może jednego z nich uderzyć. Kto został dotknięty przez ścigającego — musi sam gonić.

Odmiana:

- 1) Tworzyć dwójki mogą tylko parzyści lub nieparzyści.
- 2) Zamiast wiązać się dłońmi, jeden drugiego podnosi w sposób dowolny.

3. MYŚLIWY, JASTRZĄB i PSZCZOŁA.

Żołnierze, trzymając się za ręce, tworzą koło. Trzech z nich — myśliwy, jastrząb i pszczoła wchodzi w środek, przyczem myśliwy goni za jastrzębiem, a ucieka jednocześnie przed pszczołą. Jastrząb naodwrot, goni pszczołę, a unika człowieka; pszczoła zaś goni za człowiekiem, a unika jastrzębia. Złapany (uderzony) wychodzi z gry, a miejsce jego zajmuje inny.

Otoczające koło może być puszczone w ruch, ale nie powinno przeszkadzać tym trzem, którzy uganiają się wewnątrz koła.

4. DZIEŃ i NOC.

Żołnierze stają 2 szeregami, plecami do siebie, w rozstępie normalnym (80 cm.). Odległość między szeregami wynosi 3 kroki. Pierwszy szereg nazywamy dniem, drugi nocą. Gdy prowadzący krzyknie:— „Dzień!” — lub — „Noc!”, — to gracze z wywołanego szeregu obracają się i gonią przeciwników aż do mety, którą wyznaczamy z każdej strony boiska. Schwytani wychodzą z gry. Wygrywają ci, którzy w końcu gry okażą się liczniejsi. Gra trwa 10—15 minut.

5. TRZECIAK.

Żołnierze są ustawieni w koło, dwójkami (rotami), twarzą do środka. Jeden ucieka, drugi stara się go pochwycić. Uciekający, aby uwolnić się od pościgu, staje przed pierwszą lepszą dwójką (rotą), wskutek czego z tyłu stojący staje się trzeciakiem i musi uciekać. Wtedy on wbiega do wewnątrz koła i znów staje przed którąkolwiek dwójką, tak jak jego poprzednik. Gdy ścigający dotknie uciekającego, zanim ten

zdąży stanąć przed dwójką, wtedy sam z kolei ucieka i staje przed jedną z dwójek.

Podczas zabawy nie wolno odbiegać od koła i należy możliwie często stawać przed dwójkami. Wtedy tylko zabawa jest zajmująca.

Odmiana: Zamiast jeden za drugim, stoją dwójki obok. Wtedy uciekający staje po prawej stronie dwójki, a ucieka stojący po lewej stronie lub odwrotnie, zależnie od tego, z której strony dobiegnie i stanie uciekający.

6. L I S.

Lis ma za oznakę chustkę, lub inny przedmiot, przedstawiający kitę lisa, przyczepiony lekko na ramieniu.

Określamy plac (wielkość zależną jest od ilości graczy), którego granic przekroczyć nie wolno. Na dany sygnał wybiega lis (wytrwały biegacz), a za nim 10 — 15 żołnierzy. Lis ucieka, inni zaś ścigają go gromadnie, starając się zerwać mu oznakę z ramienia. Nie wolno lisowi przeszkadzać popychaniem albo podstawianiem nogi, ani go dotykać. Ten, komu uda się kitkę zerwać, sam zostaje lisem.

7. N I E D Ź W I E D Ź

(LICZBA UCZESTNIKÓW 20—30).

Na oznaczonym boisku zakreśla się w rogu legowisko dla niedźwiedzia. Uczestnicy gry, zaopatrzeni w pytki (pas główny), trzymają się w pewnej odległości od legowiska, w którym staje jeden z grających udający niedźwiedzia. Na dany znak niedźwiedź wychodzi na żer, skacząc na jednej nodze. Jeżeli uda mu się uderzyć kogo pasem, wtedy uderzony staje się niedźwiedziem i musi uciekać do legowiska, gdyż inaczej wszyscy rzucają się na niego i biją pasami dopóki nie dopadnie schroniska.

O ile „niedźwiedź“ zmieni nogę, lub stanie na obydwóch nogach poza legowiskiem, wtedy tak samo zapędzą się go do legowiska.

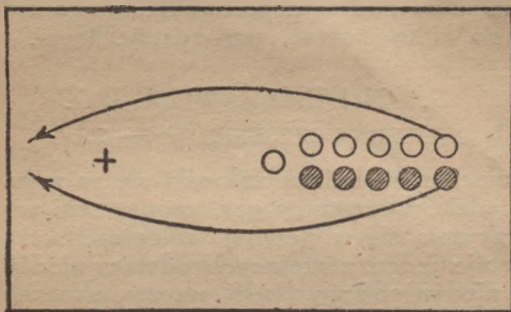
8. CZARNY LUD.

Boisko dzielimy przez pół. Na jednej mecie stają wszyscy żołnierze (jako biali), a na drugiej jeden wybrany lub

wyłosowany „czarny lud“, który woła: — „Czy boicie się czarnego luda“? — Na to stojący naprzeciw krzyczą: — „Nie!“ i biegną na przeciwległą stronę (metę). Czarny lud stara się pochwycić jaknajwięcej biegnących; schwyta ni lub dotknięci stają się czarnym ludem i wraz z pierwszym stają na mecie naprzeciw białych, powtarzając okrzyk: czy boicie się czarnego luda? W ten sposób gra trwa dalej, aż do zupełnego wyłapania białych. Ostatni, niezłapany biały staje się czarnym ludem na grę następną.

9. OSTATNIA DWÓJKA NAPRZÓD.

Żołnierze stoją dwójkami jedna za drugą. Na przodzie w odległości 20—30 m. od żołnierzy ustawiamy jakiś znak, zaś tuż przed pierwszą dwójką stoi jeden z żołnierzy. Na znak dany przez prowadzącego wybiega ostatnia dwójka, przyczem każdy biegnie po zewnętrznej stronie swojego rzędu. Dobięśliży do znaku chwytają się za ręce i wracają do kolumny, stając przed pierwszą dwójką. W tym



czasie reszta dwójek cofa się o krok. Żołnierz pojedynczy z przed pierwszej dwójki, w chwili mijania go przez biegnących, stara się uderzyć jednego z nich zanim się zdążą połączyć za znakiem. Goniący ze schwytanym tworzą dwójkę i stają na przodzie, a pozostały bez pary przed nimi, jako goniący. Zabawa powtarza się dalej, aż dopóki wszyscy żołnierze nie przebiegną.

10. TELEFON.

Żołnierze ustawiają się w dwa rzędy i pochylają wprzód, opierając lewą rękę na lewym kolanie. Naprze-

ciw każdego rzędu w odległości 30 — 40 m. ustawia się cel.

Przebieg gry: na dany znak ostatni w każdym rzędzie, uderza prawą ręką w stojącego przed nim, ten oddaje w ten sam sposób następującemu i t. d. Kiedy stojący na początku rzędu zostaje uderzony, wybiega do oznaczonego celu i po dotknięciu się go, powraca aż na koniec swego oddziału, uderza stojącego przed sobą, a sam staje w wyżej opisanej postawie.

W ten sposób kolejno następuje zmiana miejsc, a wygrywa ta drużyna, w której wszyscy zdołają zmienić swe miejsca pierwiej, zanim to uczynią w drugiej drużynie.

11. RYBACY NA JEZIORO.

W środku boiska oznaczamy miejsce (np. kwadrat 3 mtr.), z którego wybiega 2-ch żołnierzy-rybaków, trzymając się za ręce. Zadaniem ich jest schwywanie rozproszonych po całym placu (granice określić) jeziorze, swych kolegów-ryby. Po schwytaniu „ryby“, przeprowadzają ją na oznaczone miejsce, gdzie czeka na drugą rybę, z którą tworzy nową parę „rybaków“. Dwójki rybaków muszą trzymać się za ręce, gdyż tylko połączeni mogą łowić ryby.

Odmiana.

Na linii przedzielającej boisko na połowy stoi 2 żołnierzy, trzymając się za ręce są to „rybacy“. Reszta grających stoi rozrzuciona na jednej z połów boiska twarzą do pierwszych, są to „ryby“. Na znak lub okrzyk: „Rybacy na jezioro!“, ryby biegną na drugi koniec boiska, a rybacy starają się je złowić. Każda schwytana „ryba“ staje się „rybakiem i powiększa sieć, złożoną z rybaków, trzymających się za ręce. Przebiegać wolno tylko w granicach pola, czyli „jeziora“. Która z ryb wyskoczy z jeziora, czyli wybiegnie za granicę pola, staje się rybakiem. Wolno jest rybotom sieć rozerwać lub podpełznąć pod nią. Gdy sieć jest rozerwana, to już „ryb“ łowić nie wolno. Rybacy zaczynają zawsze od linii środkowej boiska.

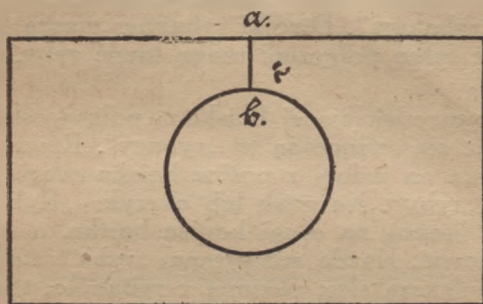
12. LAWINA.

Na oznaczonym boisku, żołnierze rozrzućeni uciekają przed ścigającym. Kto został schwytany, łączy się ze ści-

gającym, podając mu rękę. W ten sposób łańcuch ścigających stopniowo się zwiększa, a kiedy już zajmuje całą szerokość boiska wtedy, sunąc naprzód jak lawina, zagarnia pozostałych po drodze. Komu uda się przez lawinę przebić bez dotknięcia ręką swobodną przez skrzydłowych, zostaje zwyciężcą.

13. ZWIERZYŃC.

Boisko lub hala: 10 na 20 metrów. Uczestników 10—50. Na środku prostokątnego boiska narysowane jest kredą koło o średnicy 3 metrów—zwierzyńiec. Reszta boiska jest borem. Koło jest połączone kreską a—b z jednym z dłuższych boków boiska. Prowadzący grę wyznacza myśliwego (jednego lub więcej, zależnie od ilości graczy), zwykle wytrwałego biegacza, który zapowiada, że w przeciągu pewnej liczby lat, upoluje pewną ilość zwierzyny (nie mniejszą niż ilość podanych lat). Za jeden rok liczy się przekroczenie przez myśliwego kreski a—b, którą inni gracze mogą bez przeszkody przebiegać. Oczywiście myśliwy prze-



kracza lata (kreskę a—b), tylko wtedy, gdy jest pewnym schwywania, gdyż każde przekroczenie liczy mu się za rok polowania. Przed rozpoczęciem gry, myśliwy staje poza boiskiem, zaś inni gracze-zwierzęta w zwierzyńcu — t. j. w kole. Na rozkaz prowadzącego: „Zwierzęta do boru!” — gracze ze zwierzyńca rozbiegają się po boisku, a myśliwy wbiega na boisko i stara się któregokolwiek dotknąć. Dotknięty lub uderzony jest schwytanym i idzie do zwierzyńca. Przekroczenie linii zwierzyńca przez zwierzęta, po rozpoczęciu gry, równa się schwytniu. Myśliwemu rów-

niez nie wolno przekraczać linii zwierzyńca, a gdy prowadzący to zauważy również odlicza za każdym razem jeden rok. Myśliwy musi schwytać taką ilość zwierzyny do jakiej się zobowiązał i nieraz musi w tym celu znacznie przekroczyć umówioną ilość lat polowania zaco potem ponosi jakąś żartobliwą karę.

14. WYŚCIG NUMERÓW.

Żołnierze ustawiają się w kilka szeregów, w pewnej odległości jeden od drugiego. Każdy żołnierz musi pamiętać swój numer w szeregu. Następnie wywołuje się jeden z numerów np. „Dwunasty!“. Wszyscy żołnierze oznaczeni temi numerami (każdy w swoim rzędzie), robią w tył zwrot i obiegają swój szereg dokoła poczem wracają na swe miejsca. Przybywający najpierw zdobywa 1 punkt dla swego szeregu. Zamiast obiegania szeregu można obiegać jakiś znak, odległy o kilkadziesiąt kroków przed szeregami.

Odmiana: Żołnierze wywołani biorą „na ramię broń“, a po powrocie „do nogi broń“.

15. LABIRYNT.

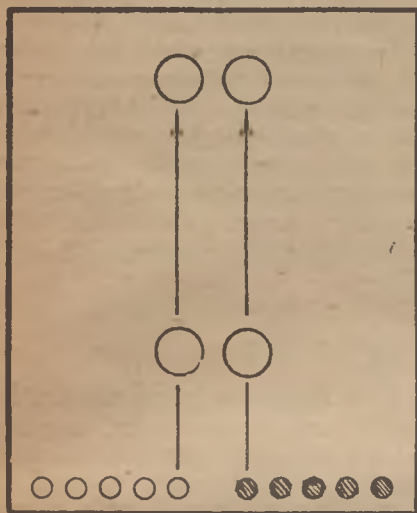
Uczestnicy zabawy, stają w kolumnie, przyczem każdy szereg wiąże ręce. Jeden jest kotem drugi myszą, między szeregami kot goni mysz (pod rękami przebiegać nie wolno). Co pewien czas, na komendę prowadzącego (okrzyk — sygnał gwizdkiem) wszyscy stojący w szeregach robią zwrot w prawo lub w lewo i znów podają sobie ręce, ale już w innych kierunkach. (Zabawa wyrabia szybką orientację).

16. WYŚCIG W PRZENOSZENIU.

Na początku biegni i na jej końcu kładzie się deski lub też rysuje się koła. W jednym z nich ustawia się 5—10 granatów. Gra polega na szybkim przenoszeniu granatów z jednego koła do drugiego i ustawianiu ich raz tu, raz tam.

Żołnierze, podzieleni na dwie drużyny, ustawiają się tak, aby pierwszy każdej partji stał na swej biegni w pewnej odległości od pierwszego koła.

Na dany znak wybiega pierwszy gracz z każdej drużyny i przenosi granaty kolejno po jednym, z pierwszego miejsca (koła) na drugie. Po przeniesieniu wszystkich granatów, powraca na miejsce i stojącemu tam następnemu graczowi podaje rękę. Wówczas ten znów kolejno przenosi granaty na poprzednie miejsce, jak pierwszy, podaje rękę znów następnemu, a sam staje na końcu. Wygrywa ta partja, której wszyscy gracze prędzej zmieniają się, przenosząc kolejno granaty.



Odmiana: Na początku bieżni kreśli się duże koło, w którym ustawia się granaty. Następnie w jednakowych odstępach kreśli się tyle kół mniejszych ile jest granatów w większym.

Żołnierze są podzieleni na dwie drużyny i stają tak, aby pierwszy znajdował się na początku bieżni. Na dany znak wybiegają pierwsi z każdej drużyny i starają się poroznosić kolejno granaty i ustawić je po jednym w każdym kole. Po odniesieniu ostatniego granatu powraca na swe miejsce i stojącemu tam graczowi podaje rękę.

Następny gracz znosi znów kolejno granaty z powrotem i ustawia w dużem kole i tak naprzemian dalej. W ten sposób wszyscy gracze naprzemian znoszą i odnoszą granaty, a wygrywa ta drużyna, w której wpierv wszyscy gracze zmieniają się, przenosząc granaty.

17. WYŚCIG Z ŻERDZIAMI.

Sekcja złożona z 8—9 ludzi, stojących w szeregu, chwytają drąg (żerdź, dyszel) nachwytem i trzymając go na wysokości piersi na komendę: „bieżciem marsz!” bieżnie do oznaczonego celu lub okrąża go, starając się wyprzedzić imię sekcje.

Odmiany: Biegnie się:

1) w rzędzie, trzymając żerdź nad głowami, 2) w rzędzie, trzymając żerdź okrakiem między nogami, 3) w rzędzie trzymając żerdź na prawym (lewym) barku.

18. WYŚCIG Z PORWANIEM PIŁKI.

Na jednym końcu boiska ustawia się kolumnę czwórkową na drugim piłkę nożną. Odległość 50—70 metr. Na sygnał, czwórka ustawiona na linji, biegnie szybko i każdy z czwórki tej stara się pochwycić piłkę i przynieść na to miejsce skąd wybiegł.

Później kolejno biegną następne czwórki, wreszcie odbywa się rozgrywka pomiędzy zwycięzcami. Biegnący mogą sobie wzajemnie wytrącać piłkę z rąk, lecz nie wrywać.

19. TRZECIAK Z OBRONĄ.

Żołnierze ustawieni w kole dwójkami w ten sam sposób jak do trzeciaka zwykłego, lecz stojący z tyłu obejmują stojących przed nimi ramionami. Uciekający, aby zwolnić się od pościgu, stara się stanąć przed pierwszą lepszą dwójką. Wtedy stojący z tyłu silnym ruchem odwraca trzymanego przed sobą, pomimo, że ten stara się uciekającego przytrzymać. Uciekający zmuszony jest biec dalej. Jeżeli zaś stojącemu na przodzie dwójki uda się uchwycić uciekającego, wtedy sam obejmuje go ramionami, a właśnie stojący w tyle zmuszony jest uciekać, aby nie być schwytanym przez ścigającego.

Gdy ścigającemu uda się uderzyć uciekającego zanim ten został zatrzymany, role ich zmieniają się, a więc sam w tejsze chwili zawraca i ratuje się ucieczką, a następnie staje przed którąkolwiek dwójką.

20. KWATERUNEK.

Każdy z żołnierzy rysuje sobie koło i staje w nim na kwaterze. Jeden w środku zostaje bez kwatery, więc obchodzi wszystkie koła i pyta: „Czy jest kwatera dla żołnierza?“ — Wszędzie odpowiadają mu że niema, a tymczasem zamieniają z sobą miejsca poza jego plecami. Żołnierz stara się w czasie tej zmiany zająć koło, a ten, który miał

je zająć zostaje szukającym. Gdy szukającemu zbyt długo nie udaje się znaleźć kwatery, wtedy prowadzący grę woła: „alarm“ i wtedy wszyscy naraz obowiązani są zmienić miejsca; wówczas znów któryś zostaje bez miejsca.

21. ZDOBYWANIE CHORĄGWI.

Na bieżni, długości 30—50 m., ustawia się chorągiewkę i naznacza dwie mety, z których na dany znak wybiegają dwaj przeciwnicy. Jeden z nich ma za zadanie porwać chorągiewkę i powrócić z nią do swego oddziału, drugi ma ją odebrać zanim przeciwnik zdąży uciec do swoich. Odległość od mety do chorągiewki dla porywającego powinna być dwa razy większa, niż dla obrońcy.

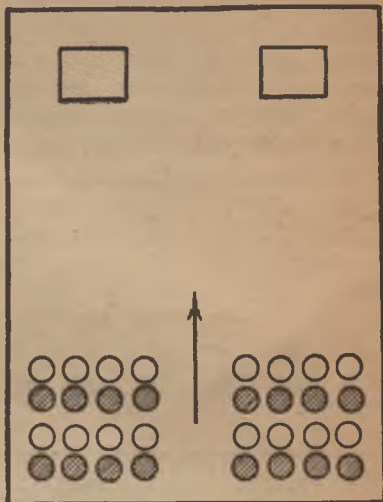


Jeżeli ścigającemu uda się dotknąć ręką uciekającego, (co wolno robić dopiero gdy chorągiew jest porwana) wtedy ten ustępuje z gry. Odwrotnie — ustępuje z gry ścigający, jeżeli nie zdążył dogonić uciekającego z chorągwią. Wygrywa drużyna, w której pozostał choćby jeden, jako zwycięzca, lub ta, która ma więcej zwycięzców.

22. W KOZŁY BRONŃ.

Żołnierzy ustawia się w dwie kolumny. Pierwszej czwórce w każdej kolumnie daje się karabiny. Wyznacza się bieżnię długości 30—50 m., a na końcu każdej bieżni kreśli się kwadrat, w którym żołnierze mają ustawić kozioł z karabinów.

Przebieg gry: Na dany znak wybiega pierwsza czwórka z każdej kolumny, a dobiegłszy do wyznaczonego miejsca, ustawia tam kozioł i w tej chwili powraca na miejsce. Wróciwszy przed kolumnę, każdy z czwórki podaje rękę temu, który go w kolumnie kryje. Kiedy już ostatni z pierwszej czwórki wrócił i podał rękę swemu następcy, wtedy wybiega cała następna czwórka, by zabrać ustawione przez poprzednią karabiny. Dalsze czwórki posuwają się wprzód, a ci, którzy bieg swój odbyli, ustawiają się za kolumną, Kto przybiegł pierwszy do kozła, ujmuje jeden karabin i czeka póki nie przybiegną następni.



Wtedy wszyscy rozbierają kozioł jednocześnie i po powrocie każdy z nich oddaje karabin pierwszej czwórce następnej kolumny. Kiedy cała czwórka otrzyma karabiny, wybiega wprzód i ustawia kozioł na oznaczonym miejscu. Wygrywa ten oddział, który pierwaj cały przerobi ćwiczenie.

Odmiana: Żołnierze wykonywają bieg w pełnym rynsztunku i takowy nakładają lub zdejmują, ustawiając broń.

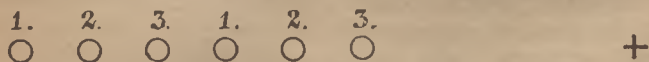
23. WYŚCIGI Z PRZESZKODAMI ZE WSPÓŁCWICZĄCYCH.

Grają dwie drużyny. Żołnierze odliczają do trzech i ustawiają się w dwóch rzędach, w odstępach 4—6 kroków żołnierz od żołnierza.

Przed rzędami ustawia się cel, do którego muszą grający biegać.

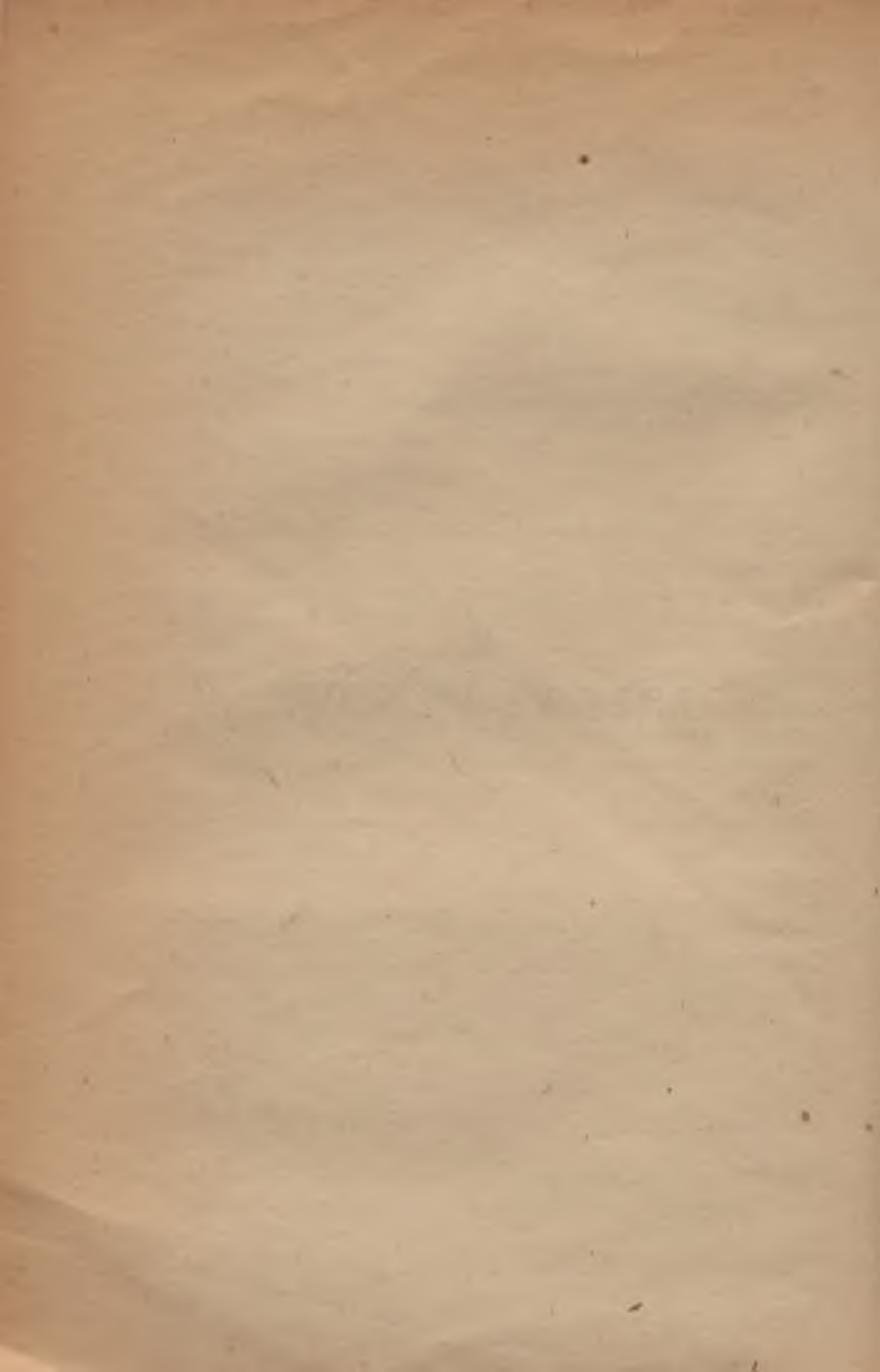
Żołnierze przybierają następujące postawy: pierwszy staje w postawie zasadnej, drugi rozkroczonej, trzeci w pochylonej do przodu z rękoma opartymi na kolanie.

Na dany znak dwaj ostatni z każdego rzędu wybiegają i rozpoczynają bieg. Każdy z nich przechodzi pod drugim, przez trzeciego przeskakuje rozkrocznie, około pierwszego z następnej trójki obiega, pod drugim przechodzi i t. d. Kiedy przewyciężył już wszystkie przeszkody, dobiega do celu i po dotknięciu się go, powraca przed swój szereg, przed którym staje w odległości oznaczonej, przybierając jedną z kolejnych postaw.



Zwycięstwo pojedynczego żołnierza polega na wyprzedzeniu przeciwnika i liczy się jako punkt dla jego drużyny. Wygrywa ta drużyna, która ma więcej punktów.

II.
ZABAWY PIŁKOWE.



24. ZGADNIJ.

PRZYBORY: PIŁKA ŚREDNIEJ WIELKOŚCI.

Żołnierze ustawiają się w dwóch szeregach naprzeciw siebie w odległości 25—30 m. Wyznaczony przez losowanie, staje w środku, tyłem do jednego z szeregów. Jeden z tego szeregu rzuca piłkę w stojącego w środku, starając się go trafić. Jeżeli mu się uda, to trafiony obraca się i zgaduje, kto go uderzył. Gdy zgadnie, wywołany idzie na jego miejsce. Również musi zmienić środkowego ten, który rzucił, a nie trafił. Rzuconą piłkę chwyta ktokolwiek z przeciwnego szeregu i znów rzuca nią w środkowego.

Uwaga: Stojącemu w środku nie wolno się oglądać ani poruszać, a rzucającemu wolno trafiać tylko od pasa w dół, w przeciwnym razie musi sam za karę stanąć w środku.

Odmiana: Żołnierze są ustawieni w koło; środkowemu zasłaniają oczy.

25. ZBIJAK.

PRZYBORY: PIŁKA LANKA.

Żołnierze, oznaczeni kolejnymi liczbami, ustawiają się w koło. Jeden z grających, stojąc w kole, wyrzuca piłkę w górę, przyczem wywołuje jedną liczbę. Wszyscy rozbiegają się, a ten, którego liczbę wywołano, stara się piłkę schwycić w locie i uderzyć nią znajdującego się najbliżej. Jeżeli trafił, może znów inny piłkę pochwycić i bić bliżej siebie będących i t. d. Kto nie trafi, musi biec po piłkę i zabawa rozpoczyna się na nowo.

26. SPARZAK.

PRZYBÓR: PIŁKA LANKA.

Jeden z żołnierzy ciska piłkę (małą) o mur. Piłkę, odbitą, chwytają inni. Kto złapie, ma prawo skucia stojącego pod murem (tj. rzucenia weń piłką). Złapanie w jedną rękę prawą, daje prawo do dwóch, w lewą—do trzech rzutów. Skuty podbija dalej piłkę o ścianę, ale o ile rzucający chybił, a nikt odbitej piłki nie złapał, musi sam iść pod ścianę i odbijać dalej. Przy dwóch lub trzech rzutach, (zależy to od rzutu ostatniego), również ten, który się „sparzył“ tj. upuścił chwytaną piłkę z rąk, musi „iść do ściany“. Bijąc, nie należy czynić fałszywych zamachów, lecz rzucać od bezpośredniego pierwszego zamachu.

Odmiana: Złapaną piłkę podaje się stojącemu pod murem, a ten stara się skuć jednego z towarzyszków zabawy.

27. NARODOWOŚCI.

PRZYBORY: PIŁKA LANKA.

Żołnierze przybierają sobie nazwy, jak naprzykład: mazur, kujawiak, krakus lub hallerczyk, francuz, cywil i t. p. Nazwy te spisuje się na kartce, poczem kierownik zabawy wywołuje z kartki różne nazwy na wrywki.

Przed każdym wywołaniem, piłkę składa się na ziemi, w dołku, dokoła którego skupiają się żołnierze z wyciągniętymi rękoma, w oczekiwaniu wywołania. Wywołany chwytą szybko piłkę i bije któregośkolwiek z rozbiegających się żołnierzy. Trafiony lub w razie nietrafienia rzucający, dostaje kreskę. Kto ma 10 kresek, idzie „na grzybki“, to jest biegnie aż do wyznaczonej mety, bity pasami przez innych.

Wygrywa ten, który został ostatni. Przy grze tej używa się wykrzykników: „Piłka do dołka!“ lub naprz.: „Na poprawkę mazur!“ (w tym wypadku, gdy naprz. mazur ma już wiele kresek) „Na grzybki góral!“.

28. PIŁKA KAWALERYJSKA „KONIKI“.

PRZYBORY: PIŁA DUŻA (NOŻNA, ALBO CIĘŻKA).

Żołnierze, ustawieni na obwodzie koła, nakreślonego na ziemi, są podzieleni na jedyńki i dwójki. Los rozstrzyga, którzy są kawalerzystami.

Na dany znak kawalerzyści siadają na konie (na barana); poczem podają sobie nawzajem piłkę. Jeżeli piłka upadnie na ziemię, wtedy jeźdźcy zeskakują z koni i uciekają, a jeden z koni chwyta piłkę i rzuca nią w uciekających, przyczem jednak, nie wolno mu wyjść z koła, ani ruszyć się z tego miejsca, w którym piłkę uchwycił.

Gdy któryś z jeźdźców zostanie uderzony, wtedy role się zmieniają: konie zostają kawalerzystami i odwrotnie. Jeżeli zaś rzut był chybiony, grwa trwa dalej w tym samym porządku i kawalerzystom liczy się jeden punkt.

Gra trwa tak długo, aż dopóki jedna z drużyn nie otrzyma umówionej ilości punktów.

29. WYRYWKA.

PRZYBORY: PIŁA DUŻA I CIĘŻKA.

Żołnierze ustawieni w koło w pewnym odstępnie jeden od drugiego podają sobie wzajemnie rzutami piłkę. Znajdujący się w kole ma zadanie wytrącić piłkę komukolwiek z rąk, pochwycić w locie, lub chociażby tylko dotknąć. Ten, który piłkę oddał, lub dał ją złapać, t. j. choćby trącić ręką, wstępuje do koła, a na jego miejsce idzie dotychczasowy „środkowy“.

Odmiana: Piłkę należy pochwycić w ręce i zatrzymać.

30. KOPANA W KOLE.

PRZYBORY: DUŻA PIŁA.

Żołnierze ustawiają się w koło w odległości paru kroków jeden od drugiego. Jeden z graczy „nieprzyjaciel“ wchodzi do środka i stara się odebrać piłkę, którą pozostali podają (kopią) jeden do drugiego w ten sposób, aby piłka szła nisko przy ziemi. Jeśli nieprzyjaciel zatrzyma piłkę, wówczas na jego miejsce wchodzi gracz, który ostatni dotknął piłki i gra toczy się dalej.

Odmiany: a) Do koła wchodzi dwóch „nieprzyjaciół“.

b) „Nieprzyjaciel“ powinien nie tylko zatrzymać piłkę, ale i wybić ją z koła. Na jego miejsce wchodzi ten, który puścił piłkę za koło z prawej swojej strony.

c) Piłkę wolno podawać górami, a „nieprzyjaciel“ może chwytać ją rękoma.

31. OBRONA WIEŻY W KOLE.

PRZYBORY: PIŁKA I 3 KIJÓW.

W środku koła ustawia się wieżę z 3 kijów, którą żołnierze podający sobie piłkę, starają się zwalić celnym rzutem lub kopnięciem. „Obrońca“ zasłania wieżę, starając się jednocześnie schwytać piłkę lub zatrzymać nogą. W tym wypadku, o ile wieża nie została zwaloną, na jego miejsce wchodzi ten, kto piłkę podał ostatni. Zwaloną wieżę obrońca stawia ponownie.

32. WALKA O PIŁKĘ.

PRZYBORY: DUŻA PIŁA WYPCHANA WŁOSIEM.

Na boisku wyznacza się prostokąt wielkości zależnej od ilości graczy. W rogach prostokąta kreśli się koła o średnicy 75 cm.

Żołnierzy dzieli się na dwie drużyny. Każdą drużynę dzieli się jeszcze na jedyńki i dwójki. Jedyńki obsadzają własną połowę boiska, dwójki zaś idą na przeciwną stronę.

Uczestnicy gry stają naprzeciw siebie przy krótszych bokach boiska, piłka leży w pośrodku boiska na oznaczonym miejscu.

Na dany znak wszyscy biegiem rzucają się do piłki, aby ją zdobyć i podając ją sobie, złożyć w jednym z kół nakreślonych w rogach boiska swego pola. Piłkę należy podawać, rzucając ją rękami, *nie wolno z nią biegać, ani jej kopać*. Dlatego też dwójki obsadzają pole przeciwnika i mają za zadanie odrzucać piłkę na pole swej drużyny.

Popychanie lub przytrzymywanie przeciwnika jest niedozwolone, wolno natomiast piłkę przeciwnikowi wytrącić, byleby go nie dotykać. Złożenie piłki w jednym z kół na swoim polu, liczy się za punkt. Zwycięża ta drużyna, która więcej punktów zdobędzie w przeciągu oznaczonego czasu (20 minut—30 minut).

Jeżeli piłka wyjdzie poza granice oznaczonego boiska, to przynosi się ją i rzuca z linii bocznej boiska, przyczem prawo rzutu ma przeciwna drużyna. Wyrzuca się piłkę z tego miejsca granicy boiska, w którym, tocząc się po ziemi, lub najbliżej którego drogą powietrzną wyszła poza boisko.

33. BARTOSZ.

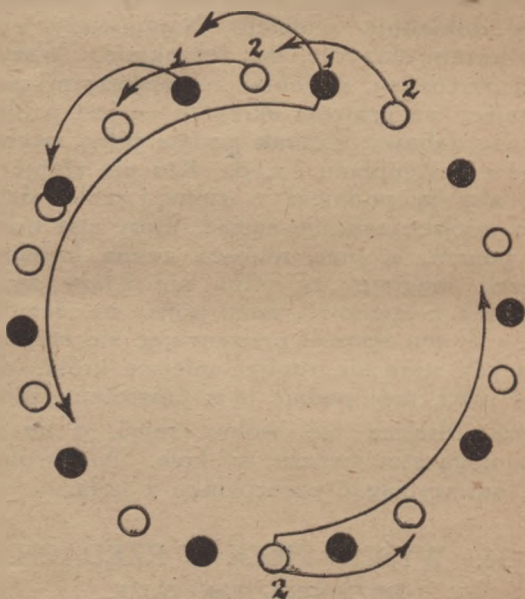
PRZYBORY: PIŁKA PALANTOWA.

Żołnierze tworzą koło, do którego wchodzi jeden z nich—„Bartosz”. Tworzący koło rzucają sobie piłkę, a co raz przy sposobności ciskają nią w Bartosza, który powinien uskakiwać i uchylać się zręcznie. Kto chybi—zostaje Bartoszem.

Odmiana: Do koła wchodzi połowa grających. Trafiony piłką wychodzi z gry. Kto chybił, idzie do środka. Wygrywa drużyna silniejsza przy końcu gry.

34. WYŚCIG PIŁEK W KOLE.

Żołnierze ustawiają się twarzą do środka w koło w równych odstępach, podzieleni na jedyńki i dwójki.



Jedyńki tworzą jedną partję, dwójki drugą. Dwaj, każdy z przeciwnej partji, stojący naprzeciw siebie otrzymują piłki. Na komendę, należący do tej samej partji, rzucają je-

den drugiemu piłkę w jednym kierunku tak długo, aż jedna z piłek dogoni i wyprzedzi drugą.

Piłką może być podawana tylko o jednego żołnierza.

Podającymu nie wolno wybiegać ze swego miejsca.

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

Piłkę podają sobie obie partje w prawo lub w lewo; sposób rzucania i chwytania dowolny,

35. ŻEBRAK.

PRZYBORY: DUŻA PIŁA.

Żołnierze ustawiają się podług wzrostu w półkole, w odległości 2—4 kroków jeden od drugiego. Każdy oznacza swe miejsce przez nakreślenie koła o średnicy jednego kroku. Pierwsze i ostatnie koło jest naznaczone tak, aby je wszyscy dokładnie widzieli. Najmniejszy z obecnych, stojący na lewym skrzydle, jest żebrakiem. Wszyscy następni, wyżsi wzrostem, są coraz to większymi panami, najwyższy, stojący na prawem skrzydle — jest królem.

Przebieg zabawy: Żebrek podaje piłkę swemu sąsiadowi, ten znów następnemu i t. d. Kto nie złapie piłki, musi wybiec, aby ją podnieść z ziemi i podać dalej. W tej chwili jego miejsce zajmuje sąsiad, który stał niżej, aby być większym panem, a inne miejsca zajmą kolejno następni i t. d. Jeżeli biegnący za piłką nie zdąży zająć miejsca któregośkolwiek z „panów“, musi pójść na ostatnie miejsce „żebraka“. W ten sposób przesuając się stopniowo, każdy z grających stara się zdobyć miejsce króla. Gdyby nikt nie upuścił piłki, król podaje ją z powrotem żebrakowi.

Uwaga: Miejsca nie wolno zająć, o ile poprzednik choć jedną nogą stoi jeszcze w kole. Nie wolno również wypychać, ani wyciągać przeciwnika z koła.

36. WYŚCIG PIŁEK W RZĘDACH.

PRZYBORY: PIŁKI DUŻE.

Potrzeba ich tyle, ile dwurzędów staje do zabawy.

Żołnierze ustawieni w rzędach. Odstęp między żołnierzami na odległość wyprostowanych ramion. Przed pierw-

szymi w rzędach kładzie się dwie wypchane włosiem piłki. Na komendę pierwsi podnoszą szybko piłki i podają je stojącym z tyłu nad głową, ci znów następnym i t. d. Ostatni biegnie szybko z piłką na przód rzędu i zajmwszy przepisany odstęp, podaje w dalszym ciągu piłkę jak wyżej. Kiedy już wszyscy zmienili swe miejsca, pierwszy przybiegłszy przed swój rząd, podnosi w górę piłkę na znak skończenia.

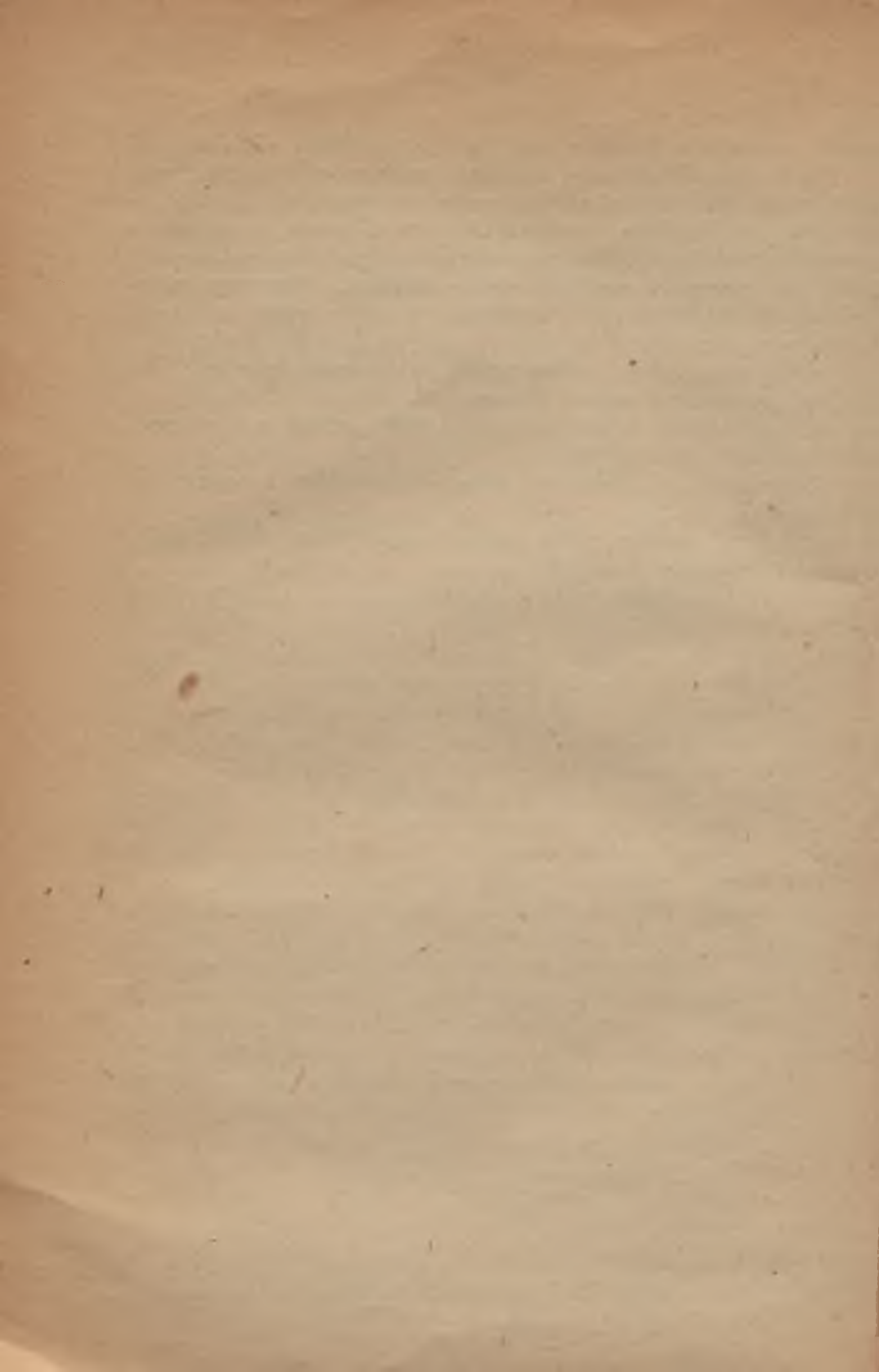
Podczas gry nie wolno piłki podrzucać łokciem: ma ona być podawana ponad głową.

Jeżeli który z żołnierzy upuści piłką, musi ją sam podnieść i podać prawidłowo.

Odmiana: 1. Żołnierze stoją w rozkroku i toczą piłkę po ziemi.

2. Jedni podają piłkę nad głową, drudzy dołem, (między rozstawionymi nogami),

3. Podają sobie piłkę bokiem.



III.
ZABAWY I GRY RZUTNE.

37. KRAŻKI.

Boisko. Wykreślamy teren o długości 12 metrów i szerokości 1 metra. W odległości 1 metra od każdego z końców terenu ubijamy twardo z gliny koła o średnicy 1 metra. W środek koła wbija się pręt żelazny grubości 0,02 m. i długości 0,60 m. zagłębiony do połowy w ziemię.

Krażki. Cztery krażki, każdy o wadze 2 kg. Można zresztą zamiast krażków użyć podków. Należy jednak wybierać dwa różne modele, aby każdy z grających mógł z łatwością odróżnić swoje krażki.

Gra. Ten z grających, który pozyskał przez losowanie prawo do rozpoczęcia gry, staje poza jednym z kół i rzuca krażek, usiłując zawiesić go na pręcie. Drugi z grających rzuca swój pierwszy krażek tak, aby zawiesić go na pręcie, lub wybić z pobliza prętu krażek przeciwnika. Następnie pierwszy wypuszcza drugi krażek, dążąc do samego. Potem następuje kolejka drugiego.

Obliczanie. Grający, który zawiesił swój krażek w czasie kolejnego wypuszczania czterech krażków wygrywa 5 punktów.

Grający, który w tym czasie krażek swój oparł o pręt—wygrywa trzy punkty.

Krażek, który został najbliżej rzucony zyskuje 1 punkt.

Grający, którego dwa krażki znajdują się bliżej niż dwa krażki przeciwnika, wygrywa dwa punkty.

Partja składa się z 21 punktów.

Liczba grających. W krażki grać może dwóch lub czterech. Przy grze w czterech punkty, zdobywane przez dwóch grających każdej grupy, są sumowane.

38. K U L E.

Grający w liczbie dowolnej, lecz parzystej dzielą się na dwa równe obozy. Każdy z grających zaopatruje się w dwie lub trzy kulki drewniane takie, jakich używamy w kręglach lub w krokiecie. Dla gry wybiera się pole, o długości od 12 do 15 metrów i szerokości od 4 do 5 metrów. Rzucanie losu rozstrzyga, który z obozów ma rozpocząć grę. Wówczas jeden z graczy obozu, wybranego losowaniem, staje w końcu pola i rzuca t. zw. „świnke”, czyli małą kulkę; natychmiast potem rzuca jedną ze swych kul, starając się umieścić ją jaknajbliżej „świnki”. To się nazywa schwytać świnkę. Wówczas gracz z obozu przeciwnego rzuca z kolei swą kulę tak, aby jeszcze bliżej dosięgła „świnki”, usiłując ją w ten sposób *zabrać*. Skoro nie rzuci bliżej niż poprzednik, wypuszcza wtedy drugą lub trzecią kulę; potem zmienia go inny gracz i gra trwa tak długo, póki kto z obozu nie zabierze „świnki”. Wtedy pierwszy obóz usiłuje w ten sam sposób odebrać świnkę z powrotem. Gra kończy się wówczas, gdy wszystkie kule są wyczerpane. Wygrywa zaś ten obóz, który zdołał utrzymać „świnkę” w chwili zakończenia gry. Zalicza sobie tyle punktów, o ile więcej ma zbliżonych do „świnki” kul, niż obóz przeciwny. Jeden z grających zwycięskiego obozu rozpoczyna na nowo grę, rzucając „świnkę”. Partja trwa tak długo, póki jeden z obozów nie zdobędzie 12 punktów i nie zostanie zwyciężcą w całej partji.

39. O G R O D N I K.

PRZYBORY: GRANATY ĆWICZEBNE I DUŻA PIŁA.

Żołnierze tworzą koło, zwracając się twarzami do środka. W środku ustawia się 3—5 granatów jako „drzewka”, w odległości jednej stopy drzewko od drzewka. Jeden z uczestników jest ogrodnikiem i broni ogrodu, zasłaniając sobą ustawione granaty, oraz stawiając przewrócone. Stojący wkoło uczestnicy za pomocą celnego rzutu piłki starają się granaty przewrócić. Ogródnik przez zdobycie piłki przestaje być ogrodnikiem, a na jego miejsce idzie ten, kto ostatni się jej dotykał, lecz zdobycie piłki liczy się tylko wtedy, gdy ani jeden z granatów nie jest przewrócony. Po schwy-

taniu piłki ogrodnikowi wolno zbliżyć się do ogrodu, zanim następny ogrodnik zdąży go osłonić.

40. W Y B I J A N I E.

PRZYBÓR: PIŁKA.

Żołnierzy ustawia się w dwa szeregi w odległości 6—10 metr. Każdej drużynie daje się jedną dużą i ciężką piłkę, którą żołnierze rzucają sobie z szeregu do szeregu. Kto nie schwyta piłki, lecz dotknie się jej i z rąk wypuści, lub kogo piłka w biegu dotknie, ten wychodzi z gry.

Wygrywa ta drużyna, w której choć jeden z uczestników zdołał się utrzymać do chwili, gdy z przeciwnej drużyny wszyscy zostali wybici.

Piłką rzucona za wysoko, lub poniżej kolan nie liczy się t. j. może być zatrzymaną nawet na ziemi, przyczem drużyna nie traci gracza, chociażby mu nie udało się jej schwytać w powietrzu.

41. F O R T E C A.

PRZYBORY: KIJE I KLOCKI LUB TEŻ GRANATY.

Na ziemi rysuje się dwa koła: jedno na początku, drugie na końcu bieżni. Do gry staje po kilku żołnierzy, dzielących się na dwie partje, z których każda przy swoim kole. Odległość między obu kołami bierze się na średni rzut kijem. Każda partja, stojąc obok swej fortecy, stara się rzutami kija zwalić fortecę przeciwników.

Fortecę buduje się z 5 klocków jednakowej grubości i długości, ułożonych w środku koła w figury następujące: płotek (wszystkie klocki ustawione pionowo w rząd w pewnym odstępie), armata (dwa klocki wzdłuż, dwa na nich w poprzek, ostatni w środku jednym końcem ku górze), w namiot (wszystkie złożone wierzchołkami w górze jako piramida), w kielbasę (wszystkie razem w jedną linię bokiem), w gwiazdę i t. d.

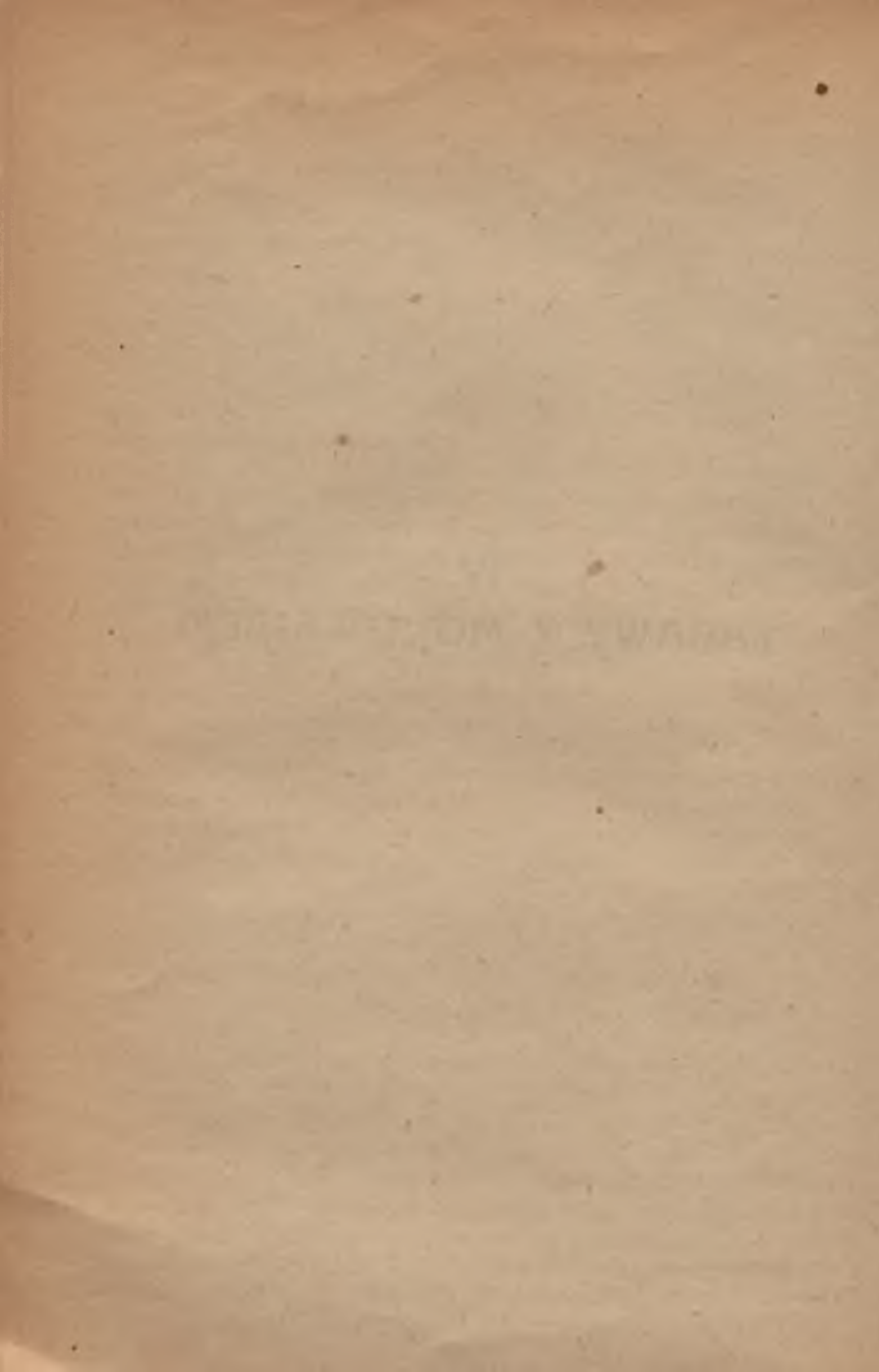
Po ustawieniu pierwszej figury losuje się, która partja zaczyna, poczem wszyscy uczestnicy tej partji kolejnymi rzutami kija lub granatu starają się rozbić figurę, a następnie wyrzucić wszystkie klocki za obręb koła. Każdy żołnierz ma prawo do jednego rzutu, gdy gra mniej uczestni-

ków — to do dwóch, ale gdy trafi, może rzut powtórzyć i t. d., aż do chybienia. Prócz tego, kto raz już trafił do danej figury, może rzucać już nie z całej mety, lecz z półmetka, bliższego o ćwierć odległości do forticy. Powtarza się to za każdą nową figurą od nowa, t. j. od rzutów z całej mety.

Gdy już ostatni skończy swe rzuty, zaczyna partja przeciwna i tak dalej na zmianę. Po rozbiciu jednej figury ustawia się drugą. Kołek musi być wyrzucony za linię obwodu koła, ale gdy już na niej leży, dla ułatwienia wybić, stawia się go pionowo na rysie. Kołek stojący pionowo nazywa się „czopem“.

Zburzenie i wyrzucenie z koła klocków wszystkich figur przeciwnika liczy się za jedną partję wygraną. O ile przeciwnik zaczynał grę jako drugi, oczywiście przysługuje mu prawo jeszcze jednej kolejki rzutów i w tym wypadku może odegrać się, t. j. nawet wygrać partję, o ile zużyje mniejszą ilość rzucających.

IV.
ZABAWY Z MOCOWANIEM.



42. W A Ż.

Jeden z żołnierzy, trzymając się ręką za słupek, klamkę od drzwi lub t. p. przedmiot, drugą stara się schwytać kogoś z krążących dokoła niego. Gdy mu się to uda, następnych chwyta już drugi, trzymając za rękę pierwszego i tak dalej. W ten sposób powstaje wąż, którego ogon jest w jednym miejscu, a głowa ciągle chwyta następnych. Zabawa jest najciekawsza w miejscu ograniczonym przez ścianę lub płoty.

43. S Ł O Ń.

Trzech żołnierzy staje jeden za drugim, przyczem dwaj ostatni kładą ręce na barkach poprzedników. Na tych opartych rękach siada dwóch innych, z których drugi znów kładzie ręce na ramiona poprzednika. Na nich siada wreszcie następny żołnierz stanowiący szczyt piramidy. Tak zbudowane słońce chodzą po boisku lub walczą z sobą. Można próbować budowania słońca jeszcze wyższego. Na dole zawsze powinni być żołnierze najsilniejsi, u góry zaś najłżejsi.

44. PODRYWKA ZE ZWODZENIEM.

Dwa szeregi stają naprzeciw siebie. Z obu szeregów wywołujemy na środek po jednym żołnierzu i kładziemy pomiędzy nimi na ziemi czapkę, pod nią zaś drobny przedmiot. Zadaniem jednego z żołnierzy jest, zręcznością i podstępem przedmiot ten porwać i uciec z nim przed pogonią drugiego. W tym celu może on wykonywać przeróżne ruchy, zwroty i postawy, które drugi żołnierz ma ślepo powtarzać za nim. Gdy pierwszy uchwyci odpowiedni moment szybko porywa przedmiot i ucieka. Drugi powinien

schwytać go na miejscu, lub też dogonić w biegu i uderzyć ręką. W ten sposób zależnie od zręczności, jeden z nich zdobywa punkt dla swego oddziału.

45. WYŚCIG TACZEK.

Żołnierze stoją w dwuszeregu. Szereg pierwszy opiera się rękoma o ziemię i podaje nogi żołnierzom drugiego szeregu. Ci pochwytyją opartych na rękach za nogi i unoszą je wysoko, trzymając pod pachami. Następnie wszyscy maszerują, przyczem pierwsi na rękach, drudzy na nogach. Po dojściu do mety następuje zmiana i powrót na miejsce. Która dwójka (taczka) przyjdzie pierwsza—wygrywa.

Odmiana: Zamiast pojedynczych dwójek stają do wyścigów całe oddziały.

46. WYŚCIG STONÓG.

Sekcje lub plutony stoją w rzędach; każdy stojący z tyłu trzyma swego poprzednika w pól. Na rozkaz biegną wszyscy, nie rozrywając się, do wskazanego celu. Który z oddziałów minie cel, ten jest zwycięzcą.

Odmiany: 1) Biegnie się, trzymając ręce na barkach poprzednika.

2) Dobiega się do celu, wszyscy robią wtył zwrot i powracają do startu.

3) Biegnie się, trzymając się za ręce, jedyński twarzą w lewo, a dwójki w prawo.

4) Biegnie się trzymając się w skłonie za pięty poprzednika. Iść należy bardzo wolno i brać mały dystans „wyścigu“.

47. WALKA CENTAURÓW.

Żołnierze, podzieleni na dwie drużyny, dobierają się podług wzrostu i wagi, następnie biorą jedni drugich na barki, podtrzymując ich za nogi.

Na dany znak, obie drużyny zbliżają się do siebie i rozpoczyna się walka. Siedzących na barkach starają się jedni drugim zwalić na ziemię. Powalony przeciwnik ustę-

puje z gry, a zwycięską pozostaje ta drużyna, która zdoła wszystkich przeciwników pokonać.

Odmiana: Zamiast mocować się, uderzają się barkami z rękoma założonemi na piersiach.

48. PRZECIĄGANIE SZEREGAMI.

Sekcje, złożone z 6—8 żołnierzy, stają rzędami naprzeciw siebie. Na czoło każdej sekcji wysuwa się najsilniejszego żołnierza z danej sekcji, reszta obejmuje, każdy swego poprzednika, w pół lub chwytają za barki, czy pod pachy. Po sygnale, pierwsi w sekcjach chwytają się za ręce i zaczyna się przeciąganie. Która z sekcji rozerwała przeciwną lub ją przeciągnęła na swoje stanowisko — wygrywa.

Odmiana: Do gry stają zrazu dwie sekcje. Zwycięzcy zostają na placu i przyjmują walkę z następną sekcją i t. d.

49. DWA OBOZY.

(PRZECINANE WOJSKO).

Naprzeciwko siebie w odległości 15—30 metrów stoją dwa szeregi żołnierzy, jedynekami, — wszyscy rozciągnawszy szeregi trzymają się za ręce (nie za napiętki lub łokcie). Losowanie wyznaczy który szereg zaczyna. Wówczas pierwszy z brzegu wychodzi ze swego szeregu, biegnie do przeciwników i zmieniwszy nagle kierunek, uderza całym korpusem (a nie rękoma lub łokciami) w splecione ręce przeciwnego szeregu, starając się rozerwać go. Jeżeli mu się to uda, zabiera do swojego szeregu część odciętą od lewego skrzydła. Jeżeli zaś rozerwanie mu się nie uda, sam dołącza się na lewe skrzydło przeciwnika. Następnie biegnie od przeciwnego szeregu jeden i powtarza to samo w przeciwnym kierunku. Gdy zostanie z którejkolwiek strony jeden tylko żołnierz to ma prawo biec trzy razy kolejno. Jeżeli mu się nie uda nikogo oderwać, idzie do niewoli a wygrywa partja przeciwna.

50. T R Ó J S K O K.

Z oznaczonej mety bierze się zamach rękoma i skacze na jedną stopę; zaraz bezpośrednio potem daje się skok na drugą, a po nim trzeci skok na obie stopy razem. W ten sposób w trzech susach stara się przebyć najdłuższą odległość.

Przy prowadzeniu gromadnem ćwiczenia, następny żołnierz zaczyna skok od miejsca, gdzie go skończył poprzednik. W ten sposób rywalizują rzędy, a zwycięża ten rząd, którego suma trójskoków pozwoliła przebyć przestrzeń największą. Również można skakać z rozbiegu.

51. W A Ż.

20—40 żołnierzy ustawionych w szereg odlicza, poczem dwójki robią w tył zwrot i wszyscy podają sobie ręce, tworząc „węża”. Głowa węża prowadzi, zataczając krąg, poczem, robiąc szybkie skręty, zmusza koniec (ogon węża) do ogromnej szybkości biegu. Przy najmniejszej niezręczności powoduje to wywracanie się żołnierzy i przerywanie węża. Zabawę uprawiać należy na terenie miękkim (piasek, trawnik).

52. W I Ę Z I E Ń.

Żołnierze tworzą koło, trzymając się za ręce. Jeden z nich uwięziony w kole, stara się z niego uwolnić, bądź przerywając łańcuch, bądź korzystając z tego, że w innym miejscu wskutek szarpnięcia łańcucha, utworzyła się w nim przerwa. Na jego miejsce wchodzi do koła pierwszy, stojący na lewo od przerwy.

53. L I S i G Ę S I.

10—15 żołnierzy stoi rzędem (jeden za drugim), przyczem każdy (prócz pierwszego) obejmuje swego poprzednika w pół. Pierwszy w rzędzie, gąsior, 2 ramionami wzniesionymi w bok broni przystępu i porwania ostatniej w rzędzie gęsi, którą stara się porwać lis. Gąsiorowi wolno odpychać, zatrzymywać lisa, lecz nie wolno jest go chwycić. Lis nie może dotykać się gąsiora, lecz stara się schwycić z końca jedną z gęsi. Gdy mu się to uda, złapana gęś zostaje lisem, lis gęsiorem, a gąsior — gęsią.

54. P O K O T.

Żołnierze są podzieleni na dwie drużyny i ustawieni w rzędach w odstępach jednego kroku żołnierz od żołnierza.

Każdy z grających staje w rozkroku i skłania się wprzód, przyczem podaje lewą rękę wprzód, prawą wtył między nogami. W ten sposób cały szereg łączy się w jeden łańcuch; ostatni podaje obie ręce.

Na dany znak wszyscy, oprócz ostatniego, posuwają się wtył. Ostatni siada na ziemi, a potem kładzie się na plecy, następny przechodzi nad nim, a minawszy go, siada i kładzie się tak, jak pierwszy. W ten sposób kolejno wszyscy kładą się pokotem. Gdy już cały szereg się położy, ostatni zrywa się z powrotem i biegnie znów w ten sam sposób wprzód, przyczem porywa za sobą drugiego, ten następnego i t. d.

Która drużyna pierwiej powstała z pokotu, ta wygrywa.

55. PRZECIĄGANIE.

Między dwoma szeregami żołnierzy oznaczamy na ziemi pas szeroki na duży krok. Na sygnał, żołnierze przeciwnych obozów podają sobie ręce, starając się nawzajem przeciągnąć. Kto stąpi nogą za pas, zostaje przeciągniętym i powiększa obóz przeciwników. Przeciąganego mogą zatrzymywać inni, ale w ten sposób, aby razem nie więcej, niż trzech ciągnęło. Przy grze wyznacza się króla, którego należy przeciągnąć trzy razy. Przeciąganie zaczyna się na gwizdek pojedynczy i przerywa się na podwójny, poczem znów się zaczyna i w ten sposób z przerwami, aż do zwycięstwa, które osiąga partja przy końcu znacznie liczniejsza, lub ta, która przeciwnej zabrała króla.

56. ZDOBYWANIE TWIERDZY.

Żołnierze są podzieleni na dwie drużyny. Jedna z drużyn zajmuje twierdzę, którą jest koło nakreślone na ziemi, o wielkości zależnej od ilości grających. Zamiast koła, twierdzą może być pagórek, o ile jest gdzie w pobliżu.

Na dany znak, atakujący stara się zająć twierdzę, wypierając z niej przeciwnika. Przeciwnikowi wolno po wyparciu go z twierdzy powracać ponownie. Używając pchnięć i pociągnięć (nie szarpań), atakujący mają za zadanie zdobyć twierdzę i utrzymać się w niej: broniący — nie dać się wyprzeć i nie wpuścić do twierdzy przeciwnika. Zwycięską

jest ta drużyna, która po oznaczonym czasie zdoła wykazać się większą ilością swych członków w twierdzy.

Uwaga: Wystrzegać się brutalności. Przy skłonności do zbyt brutalnego używania ręki należy rozkazać spychać tylko tułowiem.

57. WALKA O PRZEDMIOTY.

Przybory: karabin, granat ćwiczebny, pas, kociołek, chorągiewka i t. p.

Żołnierzy dzieli się na dwie drużyny i ustawia w szeregach naprzeciw siebie w oznaczonej odległości. W środku kreśli się koło i kładzie w niem jakiś przedmiot.

Na dany znak prawoskrzydłowi z każdej drużyny wybiegają, aby zdobyć przedmiot. Jeżeli uda się jednemu z nich zdobyć wcześniej, nim drugi dobiegnie, to zdobycie liczy się jego drużynie za punkt. Natomiast, gdy obaj przeciwnicy dobiegną jednocześnie, wtedy rozpoczyna się pomiędzy nimi walka, a zwycięstwo przyznaje się temu, kto przeciągnie przeciwnika poza koło (na swą stronę). Zwyciężą ta drużyna, która otrzyma więcej punktów.

Odmiana: Walczą jednocześnie wszystkie pary, kładzie się tyle przedmiotów, ile par ma walczyć, a zwycięzcami są ci, którzy na swą stronę więcej przeciwników przyciągną.

58. TANIEC INDYJSKI.

Na boisku ustawia się dowolną ilość granatów ćwiczebnych w odległości 50—75 cm. jeden od drugiego. Żołnierze tworzą koło, podając sobie ręce. Za pomocą mocowania i wzajemnego pociągania jedni drugich wprowadzają pomiędzy ustawione granaty. Kto przewróci granat, ustępuje z gry. W miarę ubywania grających, gra staje się coraz forsowniejszą. Wreszcie pozostaje tylko dwóch, którzy się wodzą po „polu granatów“, aż dopóki jeden z nich nie obali granatu. Zwycięzcą będzie pozostały lub ci wszyscy, którzy w ciągu oznaczonego czasu (np. 10 min.) nie przewrócili ani jednego granatu.

Odmiana: Zamiast stawiać granaty kreśli się koło „kałużę“; kto postawi nogę w kole wychodzi z partji.

59. SKACZĄCY SZEREG.

Żołnierze są podzieleni na dwie drużyny i ustawieni w rzędach w odległości jednego kroku żołnierz za żołnierzem. Stojącym na początku daje się w rękę laskę lub kij od 75—100 cm. długości. Wyznacza się bieżnię i oznacza cel, do którego muszą grający biegać.

Na dany znak wybiegają dwaj pierwsi z każdej drużyny i po dotknięciu się, lub obiegnięciu celu, powracają i podają drugi koniec laski stojącemu na początku rzędu. Gdy drugi gracz chwyci laskę, wtedy obaj, biegnąc chyłkiem na koniec rzędu, niosą ją poziomo i nisko tak, że stojący gracze zmuszeni są kolejno przeskakiwać ją. Na końcu rzędu pierwszy pozostaje, a drugi z laską w rękę biegnie szybko z powrotem do celu, a następnie, jak pierwszy, podaje laskę stojącemu na początku rzędu i w ten sam sposób, jak poprzednio, biegną na koniec.

Wygrywa ta drużyna, w której wszyscy gracze pierwaj zdążą wrócić na swoje miejsca.

60. K R E T.

Żołnierze ustawieni w dwu rzędach stoją w rozkroku, opierając ręce na barkach sąsiada. Na dany znak ostatni w każdym rzędzie schyla się do ziemi i wykonywając podpór przodem, przechodzi pomiędzy nogami stojących w rozkroku. Za nim następny i t. d. Przybywszy na początek szeregu, każdy staje w rozkroku, aby następny mógł przejść też pod nim.

Wygrywa ten rząd, który pierwszy zdoła zmienić swe miejsce.

61. BARANI SKOK.

Jeden lub rząd żołnierzy staje w postawie następującej: Wykrok jednonóż z oparciem obu rąk na lekko zgiętem kolanie nogi wystawionej do przodu oraz pochylenie głowy wprzód. Stojący z tyłu biegną i przeskakują rozkrokiem, przy pomocy odbicia się równonóż i rękoma o plecy stojącego. Po skoku robi się jeszcze kilka kroków i staje w postawie przepisanej. W ten sposób mogą się ścigać ca-

le rzędy, przyczem każdy staje albo na oznaczonych liniach, albo w zapowiedzianej ilości kroków odstepu. Wysokość podporu zależy od wyćwiczenia skaczących. Nie należy tylko trzymać głowy do góry, ani też uginać się w czasie odbicia skaczącego.

V.
BIEGI ROZSTAWNE.

62. WYŚCIG GROMADNY.

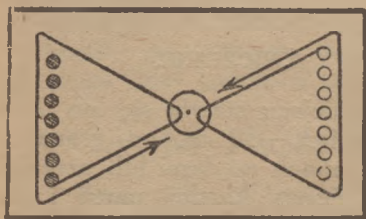
Na boisku wyznacza się dwie mety, odległe od siebie 30—50 m. Na jednej z nich ustawiają się uczestnicy gry, podzieleni na dwie partje, przyczem żołnierze w każdej partji podają sobie wzajemnie obie ręce, splatając ramiona przed lub za sobą.

Na dany znak wybiegają obie partje równocześnie, a dobiegłszy do mety, zatrzymują się, puszczaają ręce i wykonywają wtył zwrot, poczem znów splatają ramiona i powracają na swe miejsce. Zwycięża ta partja, która przybyła pierwsza na miejsce.

Odmiana: Zamiast wykonywać wtył zwrot, zatrzymuje się jedno ze skrzydeł w miejscu, a wszyscy zachodzą na prawo lub lewo, poczem jak poprzednio powracają na miejsce.

63. WYŚCIG OBWODOWY Z GRANATEM.

Żołnierze, podzieleni na dwie drużyny, stoją w szeregu naprzeciw siebie. W pośrodku w nakreślonym kole

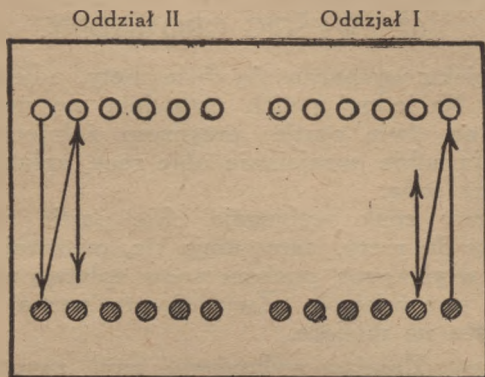


ustawia się dwa granaty. Na dany znak wybiegają prawoskrzydłowi, biegną do ustawionych granatów, zabierają po jednym i z nim obiegają swój oddział dokoła. Następnie stawiają granaty z powrotem w zakreślonym kole, poczem wracają na swe miejsce i podają rękę następnym. Ci z kolei wybiegają i ściągają się w ten sam sposób. Wygrywa ta drużyna, która pierwszej swój bieg ukończy.

Odmiana: Można obiegać oddział przeciwnika.

64. BIEG ROZSTAWNY W RZĘDACH.

Kompanję dzieli się na dwa lub kilka oddziałów; każdy z nich na szereg pierwszy i drugi, poczem szeregi zajmują stanowiska jak na rysunku. Każdy oddział otrzymuje granat ćwiczebny, bagnet, karabin lub kartkę meldunkową, z którą wybiegają na dany znak prawoskrzydłowi oddziałów, dążąc do stojącego naprzeciw żołnierza w drugim szeregu swego oddziału; oddają mu przedmiot i stają na lewym skrzydle szeregu, do którego dobiegli. Ten, który przedmiot otrzymał, znów biegnie naprzeciwko i podaje przedmiot jak poprzedni i t. d., aż ostatni dobiega do przeciwnego szeregu lub oznaczonego celu i wznosi rękę do góry na znak zwycięstwa.



regu swego oddziału; oddają mu przedmiot i stają na lewym skrzydle szeregu, do którego dobiegli. Ten, który przedmiot otrzymał, znów biegnie naprzeciwko i podaje przedmiot jak poprzedni i t. d., aż ostatni dobiega do przeciwnego szeregu lub oznaczonego celu i wznosi rękę do góry na znak zwycięstwa.

65. PRZEWRÓC — POSTAW.

PRZYBORY — GRANATY ĆWICZEBNE.

Na boisku w oznaczonym miejscu stawia się po 2—4 granaty ćwiczebne. W odległości 30—50 m. od granatów ustawia się grających po obu stronach rzędami lub szeregami. Na dany znak wybiegają pierwsi każdej partji i dobiegłszy do granatów, prawą lub lewą ręką przewracają je, biegną z powrotem i stojącemu na początku swej partji podają rękę, a sami odchodzą na koniec szeregu. Następny biegnie, stawia granaty i powracając znów podaje rękę następnemu. W ten sposób kolejno jedni przewracają, a dru-

dzy stawiają granaty; wygrywa ta partja, której wszyscy gracze pierwaj zmieniają swe miejsca.

66. WYŚCIG Z PODNOSZENIEM I STAWIANIEM GRANATU.

PRZYBORY—GRANATY ĆWICZEBNE.

Żołnierze podzieleni na dwie drużyny stają w rzędach lub szeregach. W odległości 30—50 m. od nich wyznacza się cel, zaś w połowie bieżni w narysowanych kołach stawia się po jednym granacie ćwiczebnym. Na dany znak wybiegają pierwsi. Biegając do celu, po drodze zabierają z sobą granaty. Po dotknięciu lub obiegnięciu celu powracają, stawiają granaty z powrotem w tych samych kołach; dobiegłszy do swego miejsca, podają rękę stojącym tam następnym graczom, którzy znów w ten sam sposób się ściągają. Wygrywa ta drużyna, która zdoła pierwaj zmienić swe miejsca.

67. WYŚCIG Z ZIEMNIAKAMI.

PRZYBORY: GRANATY ĆWICZEBNE, KOŁKI LUB ZIEMNIAKI.

Boisko na 60—100 metrów. Na bieżni, wyznaczonej oddzielnie dla każdej drużyny, rozłożonych jest 30 ziemniaków (kołków z drzewa, granatów ćwiczebnych) w dołkach, oddalonych o 2 metry jeden od drugiego. Pierwszy dołek, nieco większy i próżny na każdej bieżni, oddalony jest o 2 metry od linji ustawienia żołnierzy. Na dany znak wybiega z każdej drużyny pierwszy żołnierz, znosi kolejno, po jednemu, ziemniaki do większego dołka i zniósłszy wszystkie, biegnie do przeciwnego krańca boiska. Kto pierwszy wykonał prawidłowo, zyskuje dla swej drużyny punkt. Większa ilość punktów stanowi o zwycięstwie całej drużyny.

68. BIEG ROZSTAWNY KAWALERYJSKI.

Bieg odbywa się na przestrzeni 60 do 100 metrów. W biegu bierze udział kilka drużyn liczących przynajmniej po 10 ludzi. Jeden z żołnierzy jest kawalerzystą, inni z jego drużyny końmi. „Konie“ rozstawieni są wzdłuż linji biegu co 10 metrów. Inne drużyny ustawiają się równolegle. Kawalerzysta biegnie, dosiada pierwszego „konia“,

który go niesie do następnego „konia“, ten zaś do trzeciego i t. p. Ta drużyna, której kawalerzysta dojedzie do celu pierwszy, wygrywa.

69. BIEG CZWÓRKAMI.

Boisko o powierzchni 60 metrów na 100 metrów. Liczba zawodników dowolna, jednak dzieląca się przez 4. Żołnierze stają czwórkami, trzymając się pod ręce, na linii wybiegu. Na dany sygnał czwórki rozpoczynają bieg wokół placu. Wygrywa ta czwórka, która pierwsza ukończy bieg. Bieg ten może być również prowadzony jako rozstawny.

70. BIEG Z CIĘŻAREM.

Na bieżni o długości 100 metrów nieograniczona liczba grających ustawia się rzędami o głębokości od 10 do 20 ludzi. Pierwszy z rzędu staje u celu, przebiega bieżnię, bierze numer drugi na plecy i przenosi przez bieżnię swój ciężar; numer drugi po przybyciu do celu, wraca na swe miejsce, bierze na plecy numer trzeci i przenosi go przez bieżnię. Podobnie postępuje numer trzeci. Bieg kończy się wówczas, skoro wszyscy będą przeniesieni przez bieżnię.

71. BIEG NA PRZEŁAJ.

Do biegów rozstawnych dołączyć można biegi na przełaj. Wybieramy cel w odległości 1, 2 lub 3-ch kilometrów od punktu wybiegu. Każda kompanja wystawia jednakową liczbę zawodników. Biegnący wyruszają jednocześnie, dobiegają do celu, gdzie znajduje się sędzia, sprawdzający czy wszyscy przybywali. Następnie biegnący wracają do punktu wyjścia. Ci z żołnierzy, którzy przybiegają w czasie pierwszej minuty zdobywają 3 punkty; w czasie trzeciej—1 punkt. Zwycięża ta kompanja, która zdobyła największą ilość punktów.

VI.
ZAWODY DRUŻYNOWE.

ZAWODY DRUŻYNOWE.

Gry podane w tym dziale zawierają zasób ćwiczeń lekko-atletycznych. Różnią się jednak od lekkiej atletyki tem, że zawody nie odbywają się między kilkoma uczestnikami lub małemi grupami, lecz masowo przy najliczniejszym udziale żołnierzy.

Zawody te mają przeto odpowiadać następującym warunkom:

a) obejmują wszystkich żołnierzy, zarówno początkujących, jak najlepszych;

b) nie wymagają wielu przyborów lub specjalnych kostjumów;

c) są przystosowane do jednoczesnego kierowania jak największą liczbą uczestników;

d) każdy z grających jest zatrudniony przez cały czas trwania zawodów.

Poniższe ćwiczenia lekko-atletyczne nadają się do włączenia w zawody drużynowe:

1. Skok w dal, prosty lub trójskok.

2. Rzut ciężarem.

3. Rzut granatem.

4. Rzut piłką a) na odległość b) do celu.

5. Wspinanie się.

6. Przeciąganie liną.

7. Bieg rozstawny.

Do prowadzenia zawodów i do obliczania wyników używamy dwóch metod: czółenkowej i stopniowej.

Metoda czółenkowa. Przypomina ruch miarowy czółenka tkackiego i stąd jej nazwa. Zastosować ją można do wielu ćwiczeń.

Rozpatrzmy na przykład skok w dal z miejsca dwóch drużyn.

Przeciągamy linię odskoku. Pierwszy zawodnik z drużyny A dokonywa skoku z linii; pierwszy zaś z drużyny B staje palcami nóg na znaku uczynionym piętami przeciwnika i skacze odwrotnie, w stronę linii odskoku.

Tak postępujemy dalej póki wszyscy uczestnicy nie wykonają skoków. Jeżeli ostatni skaczący z drużyny, na którą wypadło dokonanie ostatniego skoku nie dosięgnie linii odskoku, drużyna do której należy przegrywa. Jeżeli zaś dosięgnie linii, wówczas wyniki są równe. Jeśli znów przekroczy linię odskoku, wtedy drużyna skaczącego osiągnęła zwycięstwo. Zastosujemy obecnie tę metodę do biegów rozstawnych.

Biorą udział dwie drużyny o nieograniczonej liczbie uczestników. Wykreślamy dwie linie startowe na obu krańcach boiska. Zawodników dzielimy na dwie równe grupy. Na każdej linii staje jeden z grających każdej drużyny. Z tyłu za nim ustawiają się łańcuchem pozostali gracze. Jedna z drużyn rozpoczyna bieg. Stojący na linii startowej biegnie do współzawodnika stojącego na drugim końcu boiska, wręcza mu pałeczkę i opuszcza grę. Otrzymujący pałeczkę wybiega, by ją doręczyć następnemu graczowi z przeciwka, który tymczasem stanął na linii startowej; tym sposobem prowadzimy grę tak długo, póki wszyscy uczestnicy nie biegali. Wygrywa drużyna, która w pierw ukończy bieg. Podług metody członkowej prowadzić możemy następujące ćwiczenia: 1) skoki 2) rzut ciężarem 3) rzut granatem 4) bieg rozstawny.

METODA STOPNIOWA.

Oto w jaki sposób stosujemy tę metodę przy skoku wdal z miejsca. Dwie lub więcej drużyn o nieograniczonej liczbie uczestników. Należy wyznaczyć sędziego dla każdej drużyny. Rozpoczyna skoki jedna z drużyn. Pierwszy z jej uczestników wykonywa skok. Sędzia zaznacza osiągniętą przez niego odległość. Następny z tej drużyny skacze z miejsca, osiągniętego przez poprzednika. Tym sposobem wykonywają skoki wszyscy uczestnicy drużyny. Następnie druga drużyna rozpoczyna kroki z tej samej linii odskoku. Wygrywa ta drużyna, która osiągnęła większą odległość, licząc od linii odskoku.

Metoda powyższa może być zastosowana do a) rzutów ciężarem lub granatem b) skoków w dal.

RZUTY PIŁKĄ.

Do zawodów drużynowych możemy zaliczyć gry oparte na rzutach piłką.

Do rzutów możemy używać piłek różnych wymiarów licząc wzwyż obwód od 20 cm. i wagę od $\frac{1}{4}$ klg.

1. Rzut na odległość:

Wykreślamy wapnem kwadrat o powierzchni 1 m. 30.

Rzucający stoją w kwadracie. Przekroczenie granicy, podczas wyrzucania piłki, unieważnia rzut. Rzucac może również piłkę, podbijając ją kijem.

Dla obliczania wykreślamy 3 pasy na odpowiedniej odległości od linii wyrzutu. Jeśli przy rzucie piłka przekroczy pierwszy pas, drużyna do której należy rzucający zyskuje 1 punkt, jeśli przekroczy drugi pas — 2 punkty, jeśli trzeci pas — 3 punkty, jeśli wszystkie trzy — 4 punkty. Zwycięża drużyna wygrywająca największą liczbę punktów.

2. Rzut do celu.

Ustawiamy beczułkę pod kątem 45 stopni; zwróconą otworem w kierunku rzucających.

Każdy z grających usiłuje wrzucić piłkę do beczułki. Ten wygrywa, który dokona największej liczby celnych rzutów po dozwolonych pięciu próbnym.

WSPINANIE.

Wspinanie uczynić możemy również zawodami drużynowymi. Prowadzimy je dwojako:

1. Uczestnicy stają tak, aby chwytali żerdź, wyciągając ramiona, następnie wspinają się by móc, dosięgnąć podbródkiem żerdzi. Ogólna liczba wspinania dokonanych przez drużynę, podzielona przez ilość uczestników daje przeciętną liczbę, według której wyznacza się miejsce lub określa wygraną.

2. Przewodniczący drużyn wyznaczają kolejno po dwóch grających do współzawodnictwa. Ten, który dokona większej liczby wspinania niż jego przeciwnik wygrywa jeden punkt dla swej drużyny. Wygrywa drużyna zyskująca większą liczbę punktów.

PRZECIĄGANIE LINA.

Długość liny zależną jest od ilości stojących do zawodów z obu stron. W obwodzie musi mieć przynajmniej 10 cm. Na środku liny umieszcza się barwną odznakę i dwie inne odznaki na równych odległościach w każdą stronę. Na ziemi odznacza się środek palikiem jak również granice boczne o 1.75 od środka. W chwili rozpoczęcia lina ma być naprężona i środkowy znak ma znajdować się prostopadle ponad palikiem, współzawodnicy zaś są ustawieni poza granicami bocznymi. Walkę rozpoczyna się na sygnał. Zwycięża drużyna, która przeciągnie drugą przez znak boczny swojej granicy, lub jeśli który z przeciwników przekroczy linię środkową. Dla oparcia się nie wolno robić dołków w ziemi. W tych zawodach zwycięża drużyna, która przeciągnęła dwukrotnie przeciwnika. Gdy staje więcej niż dwie drużyny, drużyna trzecia walczy z przegrywającą w pierwszym spotkaniu i o ile zwycięży staje do walki z pierwszym zwycięzcą.

VII.
ZAWODY KOMPANIJNE.

ZAWODY KOMPANIJNE.

Zawody kompanijne, również jak drużynowe, składają się z elementów lekko-atletycznych. Podobnie różnią się od lekkiej atletyki tem, że dopuszczają jaknajwiększą liczbę uczestników i obchodzą się bez przyrządów i przyborów.

Nie posiadają jednak charakteru zabaw. Służą jako sprawdzian zdatości i sprawności fizycznej kompanji. Opierają się przeważnie na czynniku współzawodnictwa i na świadomem dążeniu żołnierzy do uzyskania jaknajlepszych wyników.

Ze względu na swój charakter oceny sprawności fizycznej kompanji mogą być urządzone nie częściej niż raz na kwartał.

Opierają się na następujących zasadach:

1. Program i szczegółowo omówione warunki uczestnictwa powinny być zawczasu ogłoszone w Rozk. Dzien. oddziału.

2. *Pięciobój kompanijny* obejmuje następujące zawody:

Bieg 100 metrów.

Bieg 800 metrów.

Skok w dal.

Rzut granatem.

Podciąganie.

3. Na zawody przeznaczamy dwa idące po sobie dni. Każdy z uczestników powinien brać udział we wszystkich walkach pięcioboju. Stającym do poszczególnych zawodów nie należy zaliczać osiągniętych punktów.

4. Wszyscy żołnierze zapisani na liście kompanji mają prawo do udziału w zawodach.

5. Żołnierze odbywają zawody w następującem ubrauiu: pas z materiału, spodnie, koszula, owijacze, trzewiki służbowe, skarpetki, kalesony, czapka.

6. Przepisy dla pięcioboju.

Bieg 100-metrowy.

Tor ma być prosty, bez pochyłości, falowań luk zakrętów. Uczestnicy biegną pojedynczo lub grupkami. Czas mierzy się sekundomierzami. Należy dołożyć wszelkich starań, aby dokładnie wymierzyć czas oddzielnie dla każdego uczestnika.

Bieg 800 metrów.

Bieg na drodze o torze możliwie równym bez pochyłości i zakrętów, Również należy troskliwie wymierzyć czas.

Skok w dal.

Skok wykonywa się z linii odskoku, którą tworzy drewniana belka 20 cm. szeroka wkopana równo z powierzchnią ziemi i umocniona. Jeżeli skaczący przekroczy linię odskoku nie dokonawszy skoku, uważa się to za jeden skok, którego jednak się nie mierzy. Każdy uczestnik ma prawo do trzech skoków, z których zalicza mu się najlepszy.

Skok mierzy się prostopadle do zewnętrznej krawędzi belki od najbliższego znaku, pozostawionego jakakolwiek bądź częścią ciała na ziemi.

Rzut granatem.

Granat rzucamy jedną ręką, trzymając go ponad barkiem. Podczas rzutu nie wolno wysuwać ręki z przodu ani z tyłu poza bark.

Rzutu dokonywa się z koła, o średnicy 213 cm., otoczonego pierścieniem, na 2 cm. wystającym ponad ziemię w przedniej części, a w tylnej leżącym w równym poziomie z ziemią. Pierścień ma być 5 cm. szeroki. Koło przedziela się na dwie równe połowy.

Każdy z uczestników ma prawo do trzech rzutów, z których zalicza mu się najlepszy. Dal rzutu mierzy się strefą, na którą upadł granat lub pierwszy raz dotknął ziemi.

Dla wyznaczenia stref zakreślamy na ziemi łuki o promieniu 90°.

W następujących wypadkach złe rzuty liczą się jako poprawne, lecz się nie mierzą:

- a) upuszczenie granatu w chwili wykonywania zamachu;
- b) jeśli kto dotknie jakakolwiek częścią ciała ziemi poza obwodem koła, trzymając jeszcze granat w rękę;
- c) jeśli kto z powodu utraconej równowagi po wyrzu-

ceniu przyboru jakakolwiek częścią ciała dotknie się ziemi, zanim sędzia oznaczy dal rzutu.

Podciąganie.

Żerdź ma być ustawiona na takiej wysokości od ziemi, aby podnoszący się w chwili zwisu przy ramionach wyprostowanych i ciele wyciągniętem mógł dotykać ziemi. Oblicza się według tablicy na punkty liczbę podciągnięć, dokonanych przez zawodników. Za pełne podciągnięcie uważa się podniesienie wyciągniętego ciała siłą ramion tak, aby podbródek dotykał wierzchu żerdzi.

Należy zaliczać tylko liczbę podciągnięć pełnych.

7. *Obliczanie.* Udział i wykonanie należy obliczać w następujący sposób.

a) Żołnierze odkomenderowani liczą się jako nieobecni.

b) Zawody odbywają się przez dwa następujące po sobie dni z tem wyliczeniem, że wszyscy żołnierze pełniący specjalną służbę mogą w nich brać udział.

c) Należy zachęcić ludzi do dobrego wykonywania zawodów. Nie dopuszczać słabego wykonania. Do zawodów stają tylko żołnierze zdrowi. Chorzy w szpitalu i na kwaterze mają być liczeni jako obecni i współzawodniczący. Również mają być uważani za obecnych ci, którzy wydalili się z kompanji bez pozwolenia oraz znajdujący się w areszcie.

Sprawność fizyczna kompanji opiera się na tej samej podstawie, co jej zdatność bojowa, która zależy od wyszkolenia oraz od ilości fizycznie zdatnych żołnierzy, znajdujących się w danej chwili na linii ognia.

8. Ogólną liczbę punktów, zdobytą przez wszystkich żołnierzy kompanji, w każdym dziale zawodów, zgodnie z tablicą oceny sprawności, dzielimy przez liczbę uznanych za obecnych. Za obecnych uważa się chorych na kwaterze oraz w szpitalu, nieobecnych bez pozwolenia, ludzi w areszcie oraz obecnych na rannym apelu w dniu rozpoczęcia zawodów. Otrzymany iloraz będzie średnią liczbą punktów zaliczonych kompanji w danej grupie zawodów. Naprzykład 100 ludzi osiągnęło w skoku w dal 4,620 punktów. Za obecnych uznano 110 ludzi. 4,620 dzielone przez 110—daje 42 punkty czyli ilość zaliczoną kompanji za skok w dal.

Tak obliczamy wyniki w każdej z pięciu grup zawodów. Miejsce zajęte przez poszczególne kompanje w zawo-

dach obliczamy następująco: Kompanja, która zajęła pierwsze miejsce w jakiejkolwiek grupie otrzymuje 500 punktów; 2—475 punktów; 3—450 punktów; 4—425 punktów; 6—390 punktów; 7—380 punktów; 8—370 punktów; 9—360 punktów; 10—350 punktów; 11—349 punktów; 12—348 punktów.

Ogólna liczba punktów zdobyta w poszczególnych grupach daje po podsumowaniu podstawę do wyznaczenia miejsca poszczególnym kompanjom. Kompanja, która zdobyła we wszystkich pięciu grupach największą ilość punktów, zostaje uznana za zwycięską.

9. a) Wyniki w zawodach ocenia się punktami według podanej niżej tabeli. Nie należy przy obliczaniu zaliczać punktów z ułamkami. Jeżeli wynik osiągnięty przez zawodnika nie znajduje się w tabeli, należy wówczas zaliczyć mu punkty według wyniku umieszczonego w tabeli i najbardziej zbliżonego do osiągniętego przez niego.

b) dla oceny punktami rzutów granatem zakreślamy na ziemi łukiem 15 stref. Pierwsza strefa jest odległą od koła z którego wykonywamy rzut, o 4.50 metrów. Szerokość poszczególnych stref wynosi 0.5 metra. Wtedy ostatnia piętnasta strefa, jest oddalona od koła rzuty o 12 metrów.

Tabela oceny punktami przy zawodach kompanijnych.

Punkty	Bieg 100 m. Sek.	Bieg 800 m. Mm. Sek.	Skok w dal z miejsca Metr.	Podciąganie Ilość	Rzut grana- tem Nr. strefy	Punkty	Bieg 100 m. Sek.	Bieg 800 m. Mm. Sek.	Skok w dal z miejsca Metr.	Wspinanie Ilość	Rzut grana- tem Nr. strefy
1	20	5	1.20		1	51					
2	19 ⁴ / ₅	4 55		1	2	52		3 39			
3	19 ³ / ₅	4 50				53	14	3 38		21	
4	19 ² / ₅	4 46	1.25	2		54		3 37	1.90		
5	19 ¹ / ₅	4 42			3	55		3 36			
6	19	4 38		3		56	13 ¹ / ₅	3 35		22	
7	18 ⁴ / ₅	4 36	1.30			57		3 34			
8	18 ³ / ₅	4 34		4		58		3 33	1.95		
9	18 ² / ₅	4 32				59	13 ³ / ₅	3 32		23	
10	18 ¹ / ₅	4 30		5	4	60		3 31			12
11		4 28	1.35			61		3 30			
12	18	4 26		6		62	13 ² / ₅	3 29	2.	24	
13		4 24				63		3 28			
14	17 ¹ / ₅	4 22		7		64		3 27			
15		4 20	1.40		5	65	13 ¹ / ₅	3 26		25	
16	17 ³ / ₅	4 18		8		66		3 25	2.05		
17		4 16				67		3 24			
18	17 ² / ₅	4 14		9		68	13	3 23		26	
19		4 12	1.45			69		3 22			
20	17 ¹ / ₅	4 10		10	6	70		3 21	2.10		13
21		4 9				71	12 ¹ / ₅	3 20		27	
22	17	4 8		11		72		3 19			
23		4 7	1.50			73		3 18			
24	16 ⁴ / ₅	4 6				74	12 ³ / ₅	3 17	2.15	28	
25		4 5			7	75		3 16			
26	16 ³ / ₅	4 4		12		76		3 15			
27		4 3	1.55			77	12 ² / ₅	3 14		29	
28	16 ² / ₅	4 2				78		3 13	2.20		
29		4 1		13		79		3 12			
30	16 ¹ / ₅	4 0			8	80	12 ¹ / ₅	3 11		30	
31		3 59	1.60			81		3 10			
32	16	3 58		14		82		3 9	2.25		
33		3 57				83					
34	15 ⁴ / ₅	3 56				84		3 8		31	
35		3 55	1.65	15	9	85	12				14
36	15 ³ / ₅	3 54				86		3 7	2.30		
37		3 53				87					
38	15 ² / ₅	3 52		16		88		3 6		32	
39		3 51	1.70			89			2.35		
40	15 ¹ / ₅	3 50			10	90	11 ⁴ / ₅	3 5			
41		3 49		17		91					
42	15	3 48				92		3 4	2.40	33	
43		3 47	1.75			93					
44	14 ⁴ / ₅	3 46		18		94		3 3			
45		3 45				95	11 ³ / ₅		2.45		
46	14 ³ / ₅	3 44				96		3 2		34	
47		3 43	1.80			97					
48	14 ² / ₅	3 42		19		98		3 1	2.50		
49		3 41				98					
50	14 ¹ / ₅	3 40	1.85	20	11	100	11 ² / ₅	3	2.55	35	15

VIII.
GRY DRUŻYNOWE.

72. PIŁKA WOJSKOWA.

Boisko gry tworzy prostokąt, nakreślony na ziemi (100×50 m.). Przez środek prostokątu przeprowadzamy linię. Grający w liczbie od 10 do 50, dzielą się na dwie równe partje i zajmują stanowisko po obydwu stronach linii środkowej. Celem gry jest przerzucenie piłki na nieprzyjacielskie pole. Piłka musi być w ciągłym ruchu. O ile piłka zatrzyma się za linią, partja przeciwna liczy sobie jeden punkt. Ta partja wygrywa, która zdobyła w czasie trwania gry największą ilość punktów. Prowadzący grę wprowadza piłkę w ruch i zatrzymuje grę, skoro zajdą nieprawidłowości. Pozatem reguluje tempo i napięcie gry. Przed rozpoczęciem gry kierownik określa, w jaki sposób ma być prowadzona. Mianowicie, czy piłka może być podbijana rękami i nogami. Czy tylko nogami. Czy też tylko rękami. Kierownik może ułożyć szczegółowe reguły gry i nadać w ten sposób tej grze charakter sportowy.

73. S Z T A N D A R.

Wykreślamy na ziemi prostokąt o rozmiarach, zależnie od ilości grających, od 20 m. do 30 m. \times 15 m. do 10 m. Grający, w liczbie od 12 do 40, są podzieleni na dwie partje. Los rozstrzyga, która partja obejmuje obronę sztandaru.

Przewodniczący tej partji zatyka sztandar w odległości sześciu lub ośmiu kroków przed prostokątem, następnie wybiera sześciu obrońców i ustawia ich tak, by ze wszystkich stron otaczali sztandar. Pozostałych zaś umieszcza jako rezerwę w obozie. Sam zajmuje stanowisko między sztandarem i obozem, aby móc uważać na walkę i wydawać odpowiednie rozkazy. Przewodniczący partji atakującej wy-

znacza „rycerza“, który przypina widoczną zdaleka odznakę np. przepaskę na rękawie. Zadaniem rycerza jest pomagać i ułatwiać atakującym zdobycie sztandaru. Może on brać do niewoli obrońców, sam zaś jest nietykalny. Obrońcy, ze swej strony, biorą do niewoli atakujących. Ci jedynie, unikając niewoli, winni zrećźnie dążyć do zawładnięcia sztandarem. Przed rozpoczęciem gry wyznacza się jeszcze obóz dla jeńców. Grę rozpoczyna rycerz, który dotknąwszy się drzewca sztandaru, biegnie za obrońcami i stara się oddalić ich od sztandaru. W tym czasie przybywa przewodniczący partji atakującej z częścią swego oddziału i stara się wykorzystać odpowiednią chwilę, aby unieść sztandar. Obowiązkiem obrońców jest nie dać się wziąć do niewoli przez rycerza i naodwrot brać do niewoli atakujących. Dowódca obrońców zastępuje wziętych do niewoli lub zmęczonych innymi z pośród będących w rezerwie. Atakujący zwyciężają, o ile zdołają unieść sztandar do swego obozu. Jeżeli ten, kto pochwycił sztandar, został wzięty do niewoli, zanim dobiegł do swego obozu, to sztandar ustawiają znowu na dawnym miejscu.

Obrońcy zwyciężają, skoro wzięli do niewoli połowę atakujących.

Aby wziąć do niewoli wystarczy dotknięcie przeciwnika dłonią.

74 H A R G E.

Wytyczmy boisko na 40×30 kroków. Wszystkie boki oznaczmy wapnem. W czterech rogach wbijmy chorągiewki, tak samo w środku dłuższych boków, które nieco przydłużmy. Poza krótszemi bokami prostokąta są obozy grających. Na trzy kroki od obozu na linjach bocznych wbijmy jeszcze dwie chorągiewki na oznaczenie więzień dla niewolników. Po każdej stronie jest 20 graczy, którzy podlegają swym „matkom“. Pozatem jest sędzia.

A teraz[†] przebieg gry. Dla łatwiejszego orjentowania się nazywamy graczy z jednej partji imionami, zaczynającemi się literą A, — graczy drugiej literą B.

Adam wybiega na harce ku przeciwnikom. Bolesław wybiega naprzeciw ze swego obozu, by Adama przez dotknięcie ręką i zawołanie „stój“ wziąć do niewoli. Adam nie czeka, lecz ucieka ku swoim lub w bok boiska, a już

na pomoc bieży mu Antoni, przed którym musi się Bolesław cofać. Ale Bolesławowi przybiega w sukurs Bronisław: ten ma prawo chwytać Adama i Antoniego. A jeśli znowu z kolei wybiegnie Andrzej, może schwytać i Bronisława i Bolesława, albowiem każdy może zawsze brać w niewolę wszystkich wrogów, którzy *wcześniej* niż on wybiegli na boisko.

To jest zasadnicze prawidło, które wymaga z jednej strony ciągłej uwagi, kto wbiega na boisko i unikania niebezpiecznego spotkania przy pościgu za wrogiem, a z drugiej strony otwiera szerokie pole do najrozmaitszych pomysłów, stosowania różnych forteli, by samemu wyjść cało, a zmylić wroga. Ostatecznie ozwał się okrzyk „stój”; — ktoś został schwytyany. Sędzia gwizdże, przerywając tem samem grę, pojmany idzie do więzienia, reszta wraca do obozu, a partja, która wzięła niewolnika na nowo rozpoczyna harce.

Wygrywa ta partja, która w więzieniu ma trzech niewolników. Ale to trudno zrobić, towarzysze cały swój wysiłek skierowują ku ich uwolnieniu. Dalsze prawidła bliżej rzecz objaśnią.

1. Na zawodach cała gra trwa godzinę. W połowie tego czasu następuje zmiana obozów. W każdym razie przed zmianą musi być gra pojedyncza t. j. wzięcie trzech niewolników ukończone. Ostatecznie ta partja wygrywa, która w ciągu godziny więcej wygrała pojedynczych gier.

2. Niewolnika bierze się do niewoli przez dotknięcie ręką i zawołanie „stój!” Jeniec musi lewą nogą lub ręką dotykać chorągiewki, inaczej uwolnienie go jest nieważne. Drugi z kolei jeniec staje na jego miejscu, a pierwszy odsuwa się dalej ku swemu obozowi, podając drugiemu rękę.

3. Jenca uwalnia się przez dotknięcie ręką i zawołanie: „wolny!”. Jeżeli jenicy stali w sposób przepisany, to jedno uderzenie uwalnia obydwóch, jeżeli zaś nie, pozostają nadal w niewoli, chyba, że został dotknięty stojący przy chorągwi, o ile jej ręką lub nogą dotykał, a w takim takim razie tylko on uwolniony został.

4. Wolno brać do niewoli tylko po jednym jencu. Jeśli złapano kilku, to ważne tylko pierwsze złapanie. Jeśli

złapano dwóch wrogów równocześnie, matka wybiera między nimi: zatrzymuje groźniejszego, a drugiego puszcza wolno. Tak samo dzieje się jeśli równocześnie złapano jeńca i uwolniono jednego ze swoich: albo towarzysz wraca do niewoli, a wroga się zatrzymuje, albo odwrotnie, jeńca puszcza się na wolność, a towarzysza uwalnia.

Jeżeli zaś jedna partja uwolniła, a druga złapała przeciwnika, albo obie złapią lub obie uwolnią równocześnie, to wszystko jest nieważne, pozostaje po dawnemu.

5. Każde schwycenie lub uwolnienie przerywa grę. Na znak przerwy sędzia gwizdże. Ale musi przedtem za-
brzmieć okrzyk „stój!” lub „wolny”—w przeciwnym razie gra toczy się dalej.

Jeżeli ktoś przez pomyłkę uderzył przeciwnika, który jego miał prawo pojmać i okrzykiem „stój!” wywołał gniew sędziego i przez to grę przerwał, albo zawołał, nim uderzył, albo nieprawnie zawołał „wolny”—idzie sam do niewoli. Samo uderzenie nie pociąga za sobą tej kary.

6. Kto wybiegnie poza boczne granice boiska, idzie do niewoli. Wtedy również grę przerywa gwizd sędziego na okrzyk przeciwników „stój!”.

7. Wolno się chronić przed pościgiem nietylko do własnego obozu ale i do obozu przeciwnego. Komu uda się tam wskoczyć nim go pochwyca, ten ma prawo bez przeszkody poza boiskiem wrócić do własnego obozu. Jeśli wraca przez boisko nie ma prawa nikogo chwycić, a jego może pojmać każdy, który później od niego wbiegł na boisko.

8. Przystąpienie obu nogami linii obozu uważa się za wbiegnięcie na boisko. Każdy z przeciwników, który później wbiegnie ma oczywiście prawo tego, kto wszedł, wziąć do niewoli.

9. Każdy ma prawo każdej chwili wracać do obozu i w dowolnej chwili wbiegać na boisko, chyba, że ma od „matki” jakie specjalne zlecenie. Oczywiście kto się z boiska wycofał, a wbiega po raz wtóry, ten tem samem w myśl zasadniczego prawidła ma prawo chwycić wszystkich, którzy już są na boisku więc i tych, którzy niedawno mieli prawo jego samego brać do niewoli.

10. Jeżeli dla odparcia niebezpieczeństwa kilku na raz wbiegnie na boisko, powinni się wszyscy co rychlej

wycofać prócz tego jednego, który wybiegł najdalej, naprzód dlatego, że w obozie powinna stać garść graczy gotowych do nowego czynu, a powtóre dlatego, że jeden przeciwnik, który z kolei wbiegnie, będzie miał prawo ich wszystkich pochwycić.

11. Los rozstrzyga, która partja pierwsza rozpoczyna harce; przeciwna strona wybiera obóz. Każde następne harce rozpoczyna ta partja, która odniosła jakąś korzyść (schwycenie, uwolnienie i t. p.). Jeśli jej nie było, to ta partja, która wogóle ostatnia korzyść odniosła.

75. KWADRANT.

Wielkość boiska zależy od ilości grających. Średnia jego wielkość powinna wynosić 15×20 m. Na niem zaznacza się 4-ma chorągiewkami kwadrat o boku 15 m. Następnie oznacza się 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 przybory służą: palant, piłka, 4 chorągiewki oraz odpowiednia ilość odznak.

Cel gry: a) dla obu partji osiągnąć jak największą ilość punktów,

b) dla partji, będącej na królestwie, jaknajdłużej się tu utrzymać,

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

Przebieg gry. Prowadzący partję, która zajęła królestwo, ustawia swoich w szeregu na boisku. Prowadzący przeciwną partję, ustawia znowu swoich na mecie w szachownicę. Na sygnał partja zajmująca królestwo rozpoczyna grę. Pierwszy grający podbija palantem piłkę w stronę mety, czyli daje „kampę”. Jeśli który z graczy przeciwnej partji schwyta piłkę, to grupy grających zmieniają swe miejsca. Jeśli zaś nikt piłki nie złapie, to podbijający rzuca palant i biegnie w stronę prawą do pierwszej chorągiewki i dotyka się jej, a potem do następnej. Tymczasem podjętą piłkę odrzucają w granice królestwa. Gdyby piłka przeszła przez linię królestwa, zanimby biegnący dobiegł do

następnej chorągiewki, byłby „skuty“. Jeżeli biegnący dotknie po kolei wszystkich chorągiewek, zdobywa wówczas dla swej partji jeden punkt i uzyskuje prawo wykupu jednego „skutego“.

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.

3. Piłkę podbija każdy tylko jeden raz.

4. Skuty jest ten:

a) kto piłki nie podbije;

b) kto nie dobiegnie do chorągiewki i nie dotknie jej, zanim piłka przejdzie przez linię graniczną królestwa i upadnie na ziemię;

c) kto zadał kampę nieprawidłowo;

d) czyją kampę na mecie złapano;

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

„Skuci“ siedzą osobno i udziału w grze nie biorą.

5. Partje zmieniają miejsca, jeżeli:

a) jeden z graczy stojących na mecie złapie kampę jedną ręką;

b) niema już w królestwie gracza do podbijania piłki.

6. Prawo wykupu ma każdy po prawidłowo wykonanym biegu.

76. PALANT PROSTY.

Gra odpowiednia jako przygotowanie do palanta z matkami, lub gdy do tego ostatniego graczy za mało.

a) *Bez wykupna.* Wybrany („wymierzaniem“) gracz zajmuje „królestwo“ („metę wygraną“); inni idą na „pole“ („przegraną“, „paść świnię“) i stają w różnych odległościach od podbijacza. Ten ostatni podrzuca piłkę zlekka lewą ręką ku górze i przodowi i w locie podbija ją końcem palanta, trzymanego w ręce prawej. Podbijacz traci królestwo: 1) jeśli 3 razy z rzędu nie podbije piłki, lub podbija ją tak, że ta toczy się po ziemi jako „szczur“; 2) jeśli któryś z przeciwników chwyci piłkę w locie („kampę“), u młodszych graczy oburącz, u starszych tylko jednorącz.

W drugim wypadku zastępuje podbijacza ten, co schwycił; w pierwszym, następny w umówionej z góry kolei.

b) *Z wykupnem*. Jak a) tylko w odległości 20 kroków od królestwa oznacza się (kamykiem, chorągiewką i t. p.) „metę“, podbijacz zaś, chcąc mieć prawo do dalszych trzech podbić, musi choćby raz podbić tak daleko, aby mógł bezpiecznie „wykupić się“, t. j. pobiec do mety, dotknąć jej ręką lub nogą (gdzieniegdzie — uderzyć 3 razy palantem) i wrócić na królestwo. Podczas tego biegu przeciwnicy mogą go albo „zbić“ („skuć“) piłką albo odrzucić ją tak na królestwo, że piłka wyprzedzi wracającego podbijacza. W obu przypadkach (oprócz przytoczonych pod a) podbijacz traci królestwo i idzie w pole, a następuje po nim ten, który go skuł lub wyprzedził piłką.

77. PALANT Z MATKAMI.

P R A W I D Ł A.

1. Pole gry jest prostokątem, którego krótszy bok wynosi 25 m., dłuższy 60 m. Przestrzeń, ograniczoną z przodu jednym z krótszych boków pola gry, oraz przedłużeniami jego w obie strony zowie się *królestwem*. Z tyłu królestwo jest nieograniczone. W odległości 25 m. od środka granicy królestwa i pola gry znajduje się półmetek; w odległości 50 m. zaś *meta*. Stanowią je słupki wysokości najmniej $1\frac{1}{2}$ m., silnie wkopane w ziemię. *Chorągiewki graniczne* muszą być białe na 4 rogach pola gry, oraz na liniach bocznych w odległości 25 m. od królestwa. Granice należy oznaczyć na ziemi, również linią poprzeczną, idącą przez półmetek.

2. *Palant* ma być długi na 80 — 100 cm., sporządzony z silnego drzewa, o przekroju albo okrągłym o $3\frac{1}{2}$ cm. średnicy, albo prostokątnym (z dobrze zaokrąglonymi krawędziami) o 3×4 cm. *Piłka* winna mieć średnicę 7 cm., wagę 80 gr.

3. *Liczba graczy* wynosi po 11 po każdej stronie, jeśli nie umówiono się inaczej. Wymierzaniem na palancie rozstrzyga się, który obóz podbija na rozpoczęcie gry.

4. Między graczami każdego obozu odróżnia się *matkę, wykupnika i 9 dzieciaków*. Gdy obóz dany jest na królestwie, podbijają najpierw dzieciaki po raz, według stałe-

go porządku, z góry określonego przez matkę; potem wykupnik 2 razy; wreszcie matka 3 razy. Nadto wykupnik bije poza kolejną, jeśli na królestwie niema ani jednego gracza z prawem bicia. Gdy mimo to nikt się nie wykupi, obóz traci królestwo. Po każdym zdobyciu królestwa na nowo, podbijanie zaczyna się od gracza, na którego przychodziła kolej w chwili utraty królestwa. Obóz traci królestwo: a) gdy gracz upuści palant z ręki przy podbiciu; b) gdy z palantem w ręce wyjdzie lub wybiegnie poza królestwo.

5. *Podbicia skośne*, z którego piłka nie dotknąwszy ziemi, ani żadnego z przeciwników, przeszła za linię boczną są nieważne; również nieważne są podbicia, z których piłka nie dotknąwszy przeciwnika spada na ziemię przed linią półmetka lub na niej (podb. bliskie). Nieważne są wreszcie podbicia, przy których podbijacz choćby częścią stopy znajduje się poza granicą królestwa.

6. Prawo do następnego podbicia (u wykupnika: 2 podbicia, u matki 3) przysługuje graczowi tylko wtedy, gdy wykupił się biegiem w granicach pola gry do mety i z powrotem, zanim nań przyszła powtórnie kolej bicia. Bieg można dowolnie przerywać i wracać do królestwa lub mety. Zaczynać go jednak lub prowadzić dalej wolno tylko od chwili ważnego podbicia do powrotu piłki na królestwo. Wykupywać się nie wolno: a) graczowi już wykupionemu i b) gdy piłka zgubiona. Gdy piłka wróci na królestwo lub zgubi się, gracz nie może poruszać się w biegu dalej, niż miejsce, w którym był w chwili powrotu piłki na królestwo lub w chwili jej zgubienia. Aby bieg był ważny, gracz musi dotknąć ręką słupka metowego. Jeśli gracz w czasie biegu przekroczy granicę boczną lub tylną pola gry, bieg jest nieważny i musi być powtórzony. Biegacza jednak wolno skuć w takim nieważnym biegu. Jeśli gracz w czasie biegu doznał rozmyślnej przeszkody ze strony przeciwnika, bieg uznaje się za odbyty.

7. Jeśli, któryś z przeciwników trafi piłką („skuje”) gracza wygranego (t. j. obozu bijącego), gdy ten jest poza królestwem i nie dotyka słupka metowego, cały obóz traci królestwo. Skucie jest nieważne: a) jeśli piłka przed trafieniem gracza odbiła się od czegokolwiek; b) jeśli mu przeciwnicy rozmyślnie przeszkadzali podczas biegu; c) jeśli kujaący przedtem biegł z piłką w ręce lub trzymał ją dłużej, niż 2 sekundy. Nadto skucie dzieciaka jest nieważne, jeśli

ten w czasie skucia dotykał słupka półmetkowego, zatrzymawszy się w drodze ku mecie.

Za skutego uważa się też wygranego, który poza granicami królestwa dotknie rozmyślnie piłki jakkolwiek częścią ciała.

8. Jeśli którykolwiek z przegranych chwyci jednorącz piłkę podbitą przez wygranego, zanim ta dotknie ziemi, liczy się to jako chwyt. Trzy chwytów dokonane w czasie jednego pobytu na polu powodują zmianę met. Jeśli gracz podczas chwytania doznaje rozmyślnej przeszkody ze strony przeciwnika, piłkę liczy się za schwytaną.

9. Czas trwania zawodów wynosi godzinę. Jeśli obóz, któremu losem przypadło królestwo z początkiem gry, utrzymał się na niem aż do chwili upłynięcia połowy tego czasu, zarządza się zmianę met. Zwycięstwo odnosi obóz, który w ciągu zawodów zdobył więcej kresek, obliczanych jak następuje. Gdy wszyscy gracze danego obozu podbijali i wykupili się, obóz zdobył *metę*, za którą liczy się jedną kreskę. Jeśli zaś meta jest *suchą* t. zn. zdobyto ją jednym ciągiem, bez utraty królestwa, liczy się dwie kreski.

Zawodami kieruje bezstronny *sędzia*, który strzeże ścisłego stosowania się do prawideł. Rozstrzyga on nieodwołalnie wszelkie sprawy sporne. W razie potrzeby, sędzia dobiera sobie do pomocy dwóch *podśędków*, jednego dla śledzenia gry na królestwie, liczenia podbić i biegów, drugiego zaś dla zwracania uwagi na tylną część pola gry.

Wskazówki dodatkowe.

1. Przy *podbijaniu* gracz staje lewym bokiem ku polu gry, w rozkroku, bacząc, aby lewa noga nie przekroczyła granicy królestwa. Piłkę podrzuca lewą ręką tak, aby palant mógł ją ugodzić *końcem*, wtedy bowiem piłka poleci najdalej. Ramieniem prawem uzbrojonym w palant, wykonuje zamach jaknajobszerniejszy wstecz i nieco w górę, przy łokciu wyprostowanym, dodając do tego energiczny zwrot tułowia. Potem ramię wraca wdół i wprzód, tułów zaś skręca się wlewo; palant uderza piłkę poniżej jej środka.

Sposób lotu, jaki nadaje piłce, winien być pośredni między „*świecą*”, idącą wysoko w górę, zbyt łatwo chwytaną przez przeciwników, a nieważnym „*szczurem*”, toczącym się po ziemi. Gracz wprawny posyła piłkę tak, że idzie ona z dużą siłą tuż nad głowami przeciwników, iż, chwyt-

cić ją trudno, bo rękę „parzy”. Nadto stara się skierować ją przez nieobsadzone chwilowo miejsca pola, tak, że nie ma jej kto schwytać.

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

2. Przy *wykupnię* gracz musi baczyć nietylko na szybkość biegu. Nie wolno mu spuszczać z oka piłki i każdej chwili powinien być gotowym do przerwania biegu, cofnięcia się lub wymknięcia się pociskowi. To ostatnie, zwane często przez naszych chłopców „gimtasowaniem”, wymaga dużej wprawy. Gdy piłka mierzy w stopy lub podudzia, gracz podskakuje; gdy w górną część tułowia lub głowę — nachyla się lub przysiada; gdy w dolną część tułowia, uskakuje w bok, pada na ziemię lub t. p. Czasem wystarczy skręt tułowia.

Z czynności obozu „przegranego”, *chwyt* wykonywa się jednorącz tylko wtedy, gdy tego wymagają przepisy, i gdy chodzi o piłkę podbitą. Piłkę podaną przez towarzysza chwytą się *zawsze* oburącz, aby jej nigdy nie uronić (nie „spluć”). Przytem zwraca się ku lotowi piłki dłoń ręki, np. prawej (jeśli piłka idzie z tej strony), a przytrzymuje ręką lewą. Dla chwytów piłki podbitej nieodzownym jest wyćwiczenie obu rąk zarówno, gdyż często piłka leci dogodniej dla ręki lewej.

3. *Wstrzymanie* piłki toczącej się po ziemi („szczura”) należy wykonać zawsze ręką (nie nogą co jest mniej pewne i zabiera więcej czasu, bo i tak potem trzeba piłkę podnieść). Natychmiast po podjęciu piłki (bez prostowania się) należy ją podać towarzyszowi (do kucia) lub oddać na królestwo.

4. *Podawanie* piłki nigdy nie rozumie się dosłownie, jestto rzut piłki w ręce towarzysza. Szanujący się piłkarz wogóle, stojąc nawet dość blisko piłki, ani palanta nie przyjmie i nie odda inaczej, niż przez chwyt lub rzut. Podawać trzeba szybko, lecz nie tak silnie, aby „sparzeniem” ręki utrudnić chwyt; chwyt piłki, zataczającej łuk w powietrzu, zabiera za wiele czasu. Drugi warunek — to celność podania. Piłka powinna przyjść tak, jak ją najdogodniej będzie chwytac: najlepiej mierzyć w pierś towarzysza. Gdy odległość nie przenosi 3—4 m., *miotamy* piłkę wypro-

stowawszy ramię w dół. Przy większych odległościach, *ciskamy* ją z wysokości barku, ramieniem skurczonem.

5. Przy *oddawaniu* piłki na królestwo celność nie odgrywa roli, natomiast zależy nieraz bardzo na szybkości: piłka wyprzedzając biegacza, zmusza go do przerwania biegu. Tu więc będzie na miejscu rzut z zamachem ramienia wstecz i w górę, silny i prawie poziomy.

6. *Kucie* prowadzi do zwycięstwa, jeśli jest celne; gdy chybi, może spowodować dużą stratę czasu i korzyść dla przeciwników. To też gracz wprawny będzie kuł zdaleka tylko mierząc z tyłu w biegacza wracającego tak, że piłka w razie chybienia idzie na królestwo i przynajmniej wyprzedza biegacza. We wszystkich innych wypadkach lepiej podać piłkę towarzyszowi stojącemu bliżej biegacza. Najcelniejszy nawet rzut daleki daje bowiem biegaczowi czas do uchylenia się. Mierzyć należy w tułów biegacza przy kuciu z przodu lub z tyłu; kując z boku, trzeba mierzyć nieco *przed* jego tułowiem.

7. *Porządek bicia*, ustanowiony przez matkę, powinien uwzględniać przede wszystkim umiejętność dobrego podbijania i zręcznego wykupywania się. Matka baczy, aby żaden z „dzieciaków“ nie podbijał zbyt słabo i aby wykupno ich nie polegało wyłącznie na wykupniku i matce. Podbija najpierw dzieciak najsłabszy, potem naogół coraz wprawniejsi; z tem jednak, że zawsze między dwóch słabszych wstawia się silniejszego. Matka zachęca do biegów, gdy one tylko są bezpieczne, tak aby na koniec nie pozostało zbyt wielu biegaczy.

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

Dla uniknięcia nieszczęśliwych wypadków, należy zwalczać brzydki zwyczaj początkujących ciskania palantem za siebie po podbiciu; ma on być lekko puszczony na ziemię. Dla tegoż powodu miejsce na królestwie za podbijaczem i po jego bokach w szerokości trzech metrów powinno być wolne.

8. Biegaczy posyła się w miarę możności po bokach boiska, bo tam ich trudniej skuć (tylko dzieciak, wykupują-

cy się po silnem podbiciu i korzystający z przywileju przystanku u półmetka w drodze ku mecie, musi biec środkiem), Przytem dobrze jest biegi tak kojarzyć, że równocześnie biegnie kilku w różne strony i po obu bokach boiska: to rozstrzela uwagę przeciwników i utrudnia skucie. Unikać jednak trzeba biegów gromadnych, przy których przeciwnik bez żadnej trudności skuje, mierząc w „kupę” biegaczy.

Co do taktyki „przegranych”, ta jest bardziej złożona. Matka między innemi, musi posiadać umiejętność należytego *rozstawienia* graczy na polu. Ustawienie musi stosować się do siły podbić i wogóle sposobu gry przeciwników, a nieraz nawet należy je zmienić, gdy palant przechodzi w ręce innego gracza. Naogół jednak będzie racjonalnem ustawić kilku graczy (słabszych) wokół półmetka. Ci będą oddawali blisko podbitą piłkę i skują nieraz „dzieciaka”, biegnącego do półmetka. Lepszymi graczami obstawia się sąsiedztwo mety (dla skuć) oraz boki i tył boiska (głównie dla chwyków). Całość daje obraz nieco nieprawidłowej szachownicy, z większemi skupieniami koło mety i półmetka. Tych stanowisk powinni gracze trzymać się, tylko w razie koniecznej potrzeby podbiegając po piłkę, nigdy jednak nie wchodząc w drogę swoim towarzyszom.

9. Przy *kuciu*, wspomnieliśmy już, że najbezpieczniejszym jest kierunek ku królestwu. Jeśli jednak musimy kuć w bok lub wtył można to zrobić tylko pod warunkiem *zabezpieczenia* przez towarzysza, który staje po drugiej stronie biegacza i chwyta piłkę, gdy ta chybi celu. Bez tej ostrożności piłka leci daleko poza boisko, gdzie jej niema kto zatrzymać; daje to czas do wykupna nietylko chybięmu biegaczowi, lecz nieraz i wielu innym. Czasem będzie skutecznem *osaczenie* biegacza przez kilku graczy, którzy zręcznie podają sobie piłkę, aż któryś upatrzy stosowną chwilę i skuje. Potrzebne tu jednak duże „zgranie” tj. zgodne współdziałanie, po którym najlepiej poznać można graczy wytrawnych.

Grając przeciw słabym podbijaczom, można też spróbować gry „na wygłodzenie”. Nie dąży się wtedy do zdobycia królestwa chwykami czy skuciem, lecz oddaje się piłkę za każdym razem jaknajprędzej na królestwo, co, skracając lub uniemożliwiając biegi, szybko doprowadza słabych

podbijaczy do „wygłodzenia“ (czyli przyjscia na pole wskutek braku gracza, uprawnionego do bicia).

78. PIŁKA LATAJĄCA.

(VOLLEY BALL)

Prawidła gry.

1. Boiskiem gry jest prostokąt o długości od 15 do 22 metrów przy szerokości od 9 do 10 mtr. 50. Granice powinny być zakreślone wyraźnie. Najlepiej oznaczyć wapnem pasy szerokie na kilka centymetrów.

2. Piłki używa się okrągłej, gumowej, pokrytej skórą. Piłka ma w obwodzie 65 cent. i waży 250 gramów.

3. Przez środek boiska przeciąga się siatkę, szeroką na 1 metr i długą na 11 metrów. Należy umocować cztery jej końce i dobrze naciągnąć. Wierzch siatki wznosi się na 2 metry 40 cent. ponad ziemią.

4. Grający dzielą się na dwie partje od dwóch do 10 ludzi każda. Jednej z partji przypada podawanie piłki, drugiej—przyjmowanie.

5. Wygrywa ta partja, która zdobyła 15 punktów.

6. Grę rozpoczyna jeden z partji podającej piłkę. Sta je w rogu boiska i podbija piłkę, tak aby przeleciała ponad siatką. Jeżeli piłka dotknie siatki, to prawo podawania przechodzi do drugiej partji.

7. Piłka może być podbijana głową, jedną lub obie ma rękami. Nie powinna jednak dotykać ziemi, przelatywać pod siatką lub wydostawać się poza boisko. Piłka może być podbita przez kilku graczy, zanim zostanie przerzucona poza siatkę. Ten sam gracz nie może podbijać piłki dwa razy po kolei.

Piłka w grze może dotknąć siatki, jednak nie przy podawaniu jej. Gdy piłka została podana, gra trwa bez przerwy tak długo, póki jedna z partyj nie zdąży odrzucić piłki na pole przeciwnika. Gdy partja podająca nie odrzuci piłki, to traci swą kolej nadawania i prowadzenia gry.

Jeżeli partja przeciwna nie odbije piłki, traci wówczas jeden punkt na rzecz partji prowadzącej grę.

8. Niedozwolonem jest:

a) podbijać piłkę w chwili, gdy ją trzyma jeden z gra-

jących b) podbijać piłkę dwa razy po kolei; c) chwycić lub przytrzymać piłkę d) dotykać siatki.

9. Za przekroczenie powyższych przepisów partja podająca piłkę traci jedną kolejkę prowadzenia gry. Partja zaś odbierająca piłkę traci jeden punkt.

10. Partja prowadząca grę zyskuje jeden punkt za każdym razem, gdy partja odbierająca piłkę, nie zdoła jej odrzucić.

79. PIŁKA KOSZYKOWA.

(BASKET BALL)

Liczba grających wynosi dziesięć osób, które dzielą się na dwie równe partje. Celem każdej partji jest zdobycie jaknajwiększej ilości punktów przez wrzucenie piłki do kosza na terenie przeciwników, oraz przez stałe przeszkadzanie drugiej partji w opanowaniu piłką i w zdobyciu kosza.

Zasady gry:

1. Boiskiem gry powinien być prostokąt, wykreślony na placu równym i wolnym od przeszkód. Wielkość jego może się zmieniać od 11 do 15 metrów szerokości, od 18 do 27 długości. W środku boiska zakreśla się koło o promieniu 61 centymetrów. Przy obu krótszych bokach wyznacza się tak zwane pola koszowe w następujący sposób. Na odległość 1 m. od środka granic poprzecznych przeprowadza się dwie linje równoległe do boków podłużnych. W odległości 5 m. 25 cm. od boków poprzecznych oznacza się krótką linję równoległą do tych boków. Ze środka tych linii promieniem 2 m. zakreśla się półkole, które łączy powyższe linje równoległe. W odległości 61 centymetrów od środka obu granic poprzecznych ustawia się słupy (stojaki) z tablicami, których do środka przytwierdza się kosze tak, aby odległość górnej krawędzi kosza od ziemi wynosiła 3 m. Piłka musi być ze skóry, wewnątrz pustą; obwód jej ma wynosić 75—80 cm., ciężar zaś 570 do 650 gramów.

2. Prowadzący grę jest zarazem sędzią. Jego wyroki są nieodwołalne. On rozpoczyna grę i zwraca stale uwagę, czy nie popełniono błędu. Wówczas odgłosem gwizdanki przerywa grę i zarządza, co jest do zarządzenia w myśl reguł.

3. Każda gra trwa 40 minut z odpoczynkiem 10 mi-

nutowym po 20 minutach gry. Po pauzie partje zmieniają stanowiska.

4. Grę rozpoczyna sędzia rzutem w górę, tak, aby piłka spadła w środku koła pomiędzy dwóch, wyznaczonych umyślnie graczy przeciwnych partji.

5. Piłkę można rzucać lub odbijać w każdym kierunku jedną lub też obiema rękami.

6. Piłka jest zatrzymana, jeżeli schwytali piłkę równocześnie dwaj gracze lub jeżeli który z nich dłużej ją przetrzymuje. Wówczas sędzia rzuca piłkę w górę tak, aby spadła pomiędzy dwóch współzawodników, w miejscu, gdzie została zatrzymana.

7. Piłka „wyszła z gry“, jeżeli potoczy się lub wypadnie poza granice boiska. Wówczas powinna być odrzucona na plac przez przeciwnika tego gracza, który ją wyrzucił. Ten staje poza granicą pola, rzuca zwrócony twarzą, w stronę skąd piłka wyszła. Jeżeli sędzia nie dostrzeże, kto wyrzucił piłkę poza granicę pola, wtedy sam rzuca piłkę między dwóch graczy przeciwnych partji na wprost tego miejsca granicy, przez które piłka wypadła.

8. Wrzucenie piłki do koszyka liczy się za dwa punkty; wrzucenie z „wolnego rzutu“ za jeden. Wygrywa partja, która posiada większą ilość punktów. Gdy przy końcu drugiej połowy gry obie partje posiadają jednakową ilość punktów, przedłuża się grę o 5 minut bez zarządzania przerwy.

9. Piłkę wprowadza się w grę ze środkowego koła: a) po przerwie na początku drugiej połowy gry, b) po zdobyciu kosza, c) po rzucie wolnym, wadliwie wykonanym.

W tym celu dwaj współzawodniczący gracze, stają obiema nogami każdy na swojej połowie koła i trzymają jedną rękę założoną w tył. Inni gracze mogą stać gdzie zechcą. Sędzia rzuca piłkę w górę, ponad tych dwóch graczy. Skoro piłka znajdzie się w górze, daje znak gwizdkiem, poczem piłka może być odbita przez jednego lub drugiego z dwóch graczy albo przez obydwóch razem. Jeżeli piłka upadnie na ziemię niedotknięta przez żadnego z graczy, sędzia winien rzucić ją powtórnie.

10. Piłkę uważa się za zgaszoną i grę za zatrzymaną, dopóki piłka nie będzie wprowadzona w grę w sposób wskazany przez sędziego w następujących wypadkach: a) gdy koszyk został zdobyty; b) gdy piłka „wyszła z gry“;

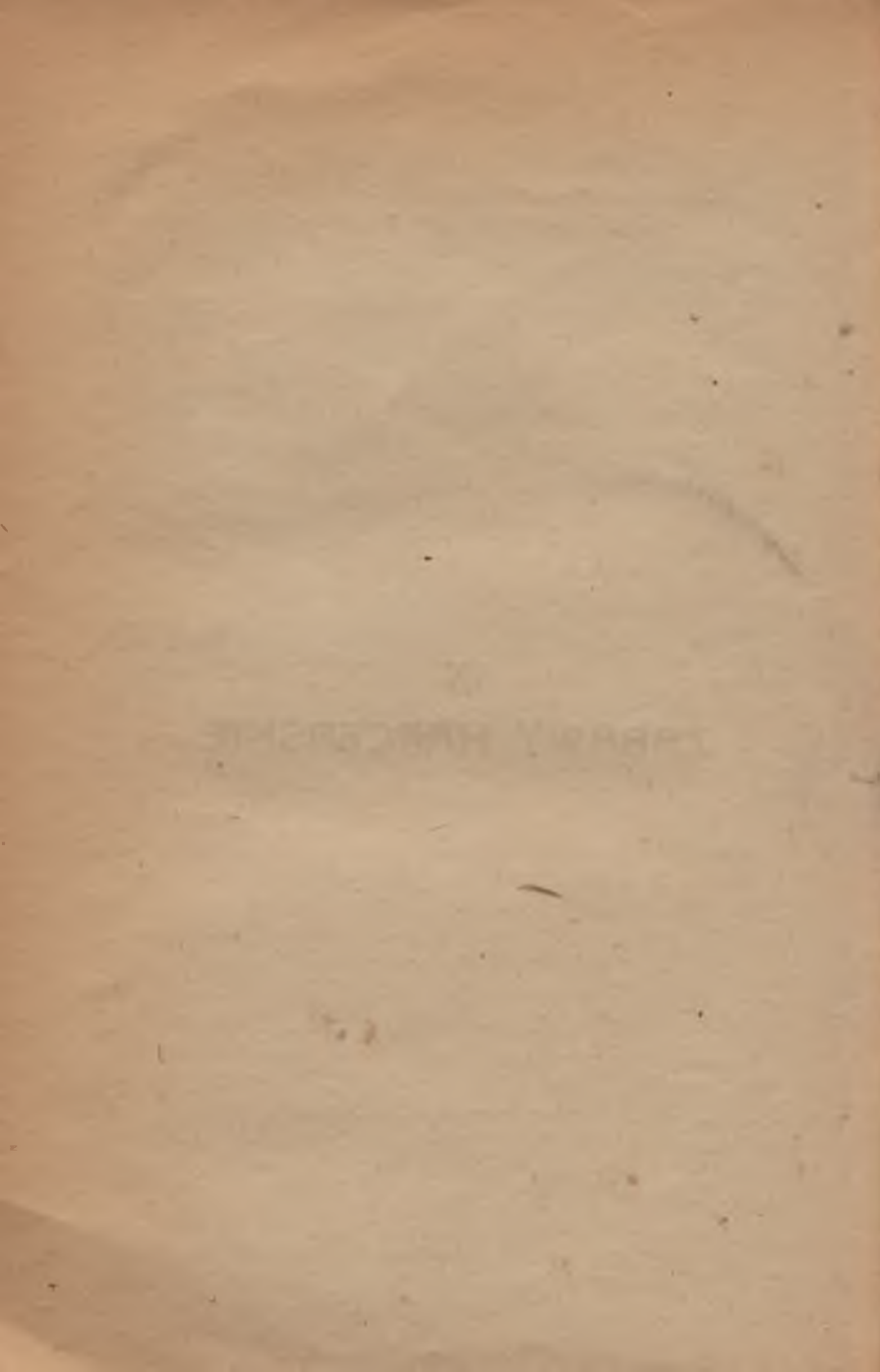
c) gdy piłka jest zatrzymana; d) gdy popełniono błąd; e) po każdym „wolnym rzucie“ wadliwym; f) gdy piłka zatrzymała się w umocowaniu koszyka.

11. Jeżeli jeden z partji popełnił błąd, wtedy partja przeciwna ma „wolny rzut“. Rzucający staje na linii przeprowadzonej w polu koszowem, równoległe do boków poprzecznych.

12. Prawo wolnego rzutu ma partja: a) jeżeli jeden z przeciwników piłkę kopnie lub podbije pięścią; b) jeżeli biegnie z piłką; c) jeżeli zkoźluje piłkę więcej niż trzy razy; d) jeżeli biegnie wprost na przeciwnika, trąci go lub wstrzyma; e) jeżeli piłkę trzyma dłużej niż sekundę; f) jeżeli wybije lub wydrze piłkę z rąk przeciwnikowi; g) jeżeli dotknie którakolwiek częścią ciała jednej z wewnętrznych linii boiska; h) jeżeli piłkę poda z ręki do ręki — zamiast rzucić.

Jeżeli błąd popełnią obie partje, wtedy wykonywa się dwa walne rzuty, jeden za drugim przez każdą partję. Gra dalsza rozpoczyna się rzutem ze środkowego koła w myśl reguły (9).

IX.
ZABAWY HARCERSKIE.



80. T R O P I E N I E.

Przodem puszcza „zajaca“, który zostawia za sobą ślady przygotowane uprzednio z kawałków papieru (konfetti), z kolorowej włóczki, z taśmy telegraficznej lub zapalek lub też liści rośliny, kłosów słomy i t. d. Oprócz tego, zając rysować może ślady kredą na drzewach, wycinać je toporkiem, rysować węglem drzewnym, patykiem na ziemi, jako strzałki. Może również pod kamieniem ukrywać listy, oznaczając je o kilka kroków przedtem strzałką i znakiem, podającym liczbę kroków do miejsca ukrycia listu. W końcu zając ukrywa się w wybranem miejscu. W pół godziny potem idą za nim pozostali grający, tropiąc po śladach. Ślad należy pozostawiać co 10—20 kroków. Ponieważ zając może opisywać koła lub pozostawiać fałszywe ślady, z których potem zawraca, należy iść systematycznie i strzec się przeskakiwania.

81. P R Z E K R A D A N K A.

Jedna część żołnierzy obsadza miejsce przy koszarach lub najbliższą okolicę, druga zaś ma za zadanie przedostanie się do wewnątrz terenu oznaczonego w dowolnem przebraniu. Oba oddziały muszą się widzieć przed rozpoczęciem zabawy, która zaczyna się w godzinę po rozejściu się oddziałów. Bez przebierania można prowadzić tę zabawę wówczas, gdy warta od warty jest w znacznej odległości. Nadaje się do zabawy zarówno teren zabudowany, jak lesisty.

82. P O D C H O D Z E N I E.

Ustawia się pojedynczą wartę gdziekolwiek na terenie nierównym i łatwym do podejścia np. w lesie lub zaroślach.

Reszta żołnierzy jaknajzreźniej podchodzi wartę, ukrywając się za zasłonami terenu lub też niosąc przed sobą gałęzie, które ich zakrywają. Żołnierz, spostrzeżony przez wartę i wywołany, wstaje i liczy na ile kroków się podkradł najbliżej; poczem naznacza się nową wartę.

Odmiana. Zamiast jednej warty ustawia się całą linię wart wzdłuż umówionego pasa np. drogi lub rowu w lesie, przez który należy się przekraść na drugą stronę. Zabawa staje się najbardziej ciekawą wieczorem w czasie zmroku.

83. PODCHODZENIE ŚLEPEGO.

Żołnierze rozsypują się na przestrzeni 30 kroków w terenie, zasłanym suchymi liśćmi, patykami, zwiernem i t. p. W środku zostaje jeden, któremu prowadzący zawiązuje oczy i daje kij do ręki. Po sygnale wszyscy zaczynają się zbliżać tak ostrożnie, aby się nie zdradzić żadnym odgłosem. Gdy „ślepy“ usłyszy szmer, wskazuje kijem kierunek, skąd go słyszy. Podchodzący trzykrotnie wskazany kijem musi zaraz sięść na ziemi i, zachowując największą ciszę, czekać końca gry; poczem każdy oblicza ilość kroków do siedzącego „ślepego“. Zwycięża ten, kto podkradł się najbliżej.

84. PODCHODZENIE OGNISKA.

Zabawa ta odbywa się późnym wieczorem lub nocą. Warta podtrzymuje ogień w środku obozu, dokoła którego na pewnej odległości stoi kilka posterunków. Zadaniem podchodzących jest przekraść się, pełznąć między posterunkami, i dojść do ogniska. Trąbka lub głośny gwizdek oznacza zbiórke.

Spostrzeżony podchodzący może się cofnąć i próbować gdzieindziej szczęścia. Schwytyany przez wartę idzie do niewoli.

85. OBRONA TWIERDZY.

Wybrane miejsce stanowi twierdzę, której obrońcy wystawiają szereg wart podwójnych, wysyłają patrole i podsłuchy. Oblegający również prowadzą służbę wywiadowczą, poczem obierają miejsce dla dogodnego niespodziewanego ataku. O wyniku zabawy rozstrzyga utrzymanie lub

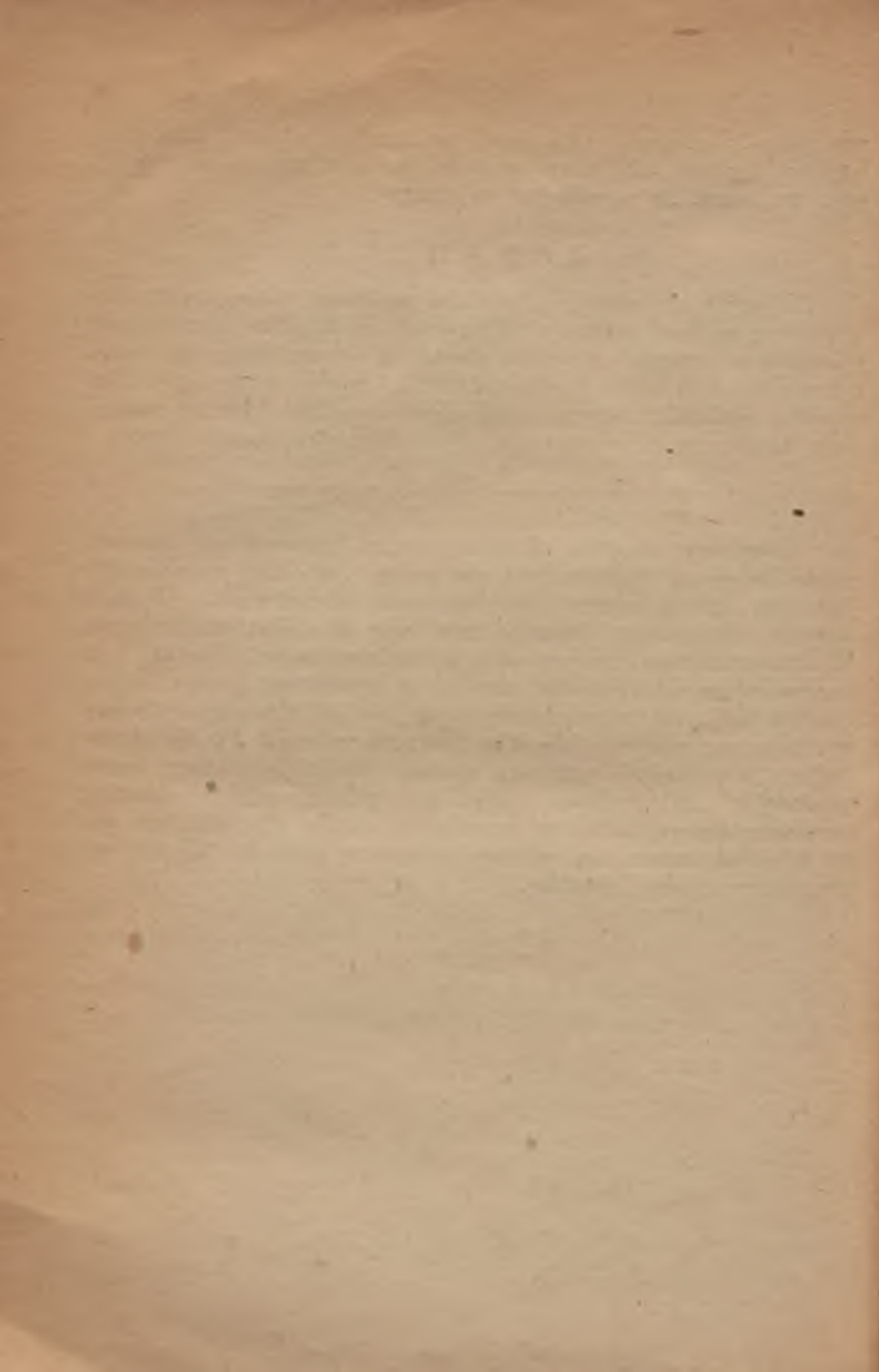
zdobycie chorągwi, zatkniętej w środku obozu. Zabawę kończy trąbka lub silny gwizdek prowadzącego w chwili, gdy ten uzna, że wynik jest widoczny.

86. Z A S A D Z K A.

Wysyła się niewielki oddział na drogę, którą następnie udaje się oddział większy. Pierwszy oddział wybiera sobie miejsce, w którym urządza zasadzkę, drugi idzie jak najostrożniej, wysyłając gęsto patrole. Chodzi o to, czy siła główna oddziału wejdzie pod ogień zasadzki. Ogień zastępuje klaskanie. Zabawa ma największe powodzenie w nocy.

87. ZŁODZIEJ W OGRODZIE.

Przybory: chustka lub chorągiewka. Prowadzący zabawę mówi każdemu żołnierzowi na ucho: „złodziej w obozie“, jednemu zaś z nich: „ty będziesz złodziejem“. W ten sposób, nikt prócz jednego, nie wie kto jest złodziejem. W któremkolwiek miejscu boiska umieszcza się chustkę lub chorągiewkę, której odtąd nie należy spuszczać z oka. Tymczasem daje się jakąkolwiek inną grę, aż złodziej wybrawszy moment porywa chustkę i ucieka z nią. Po spostrzeżeniu „kradzieży“ wszyscy gonią złodzieja, który musi w obrębie 200 kroków ukryć się gdzieś, mając chustkę umieszczoną na sobie w sposób widoczny. Po odkryciu jego kryjówki może się ratować ponowną ucieczką. Wygrywa ten, który zdobył chustkę.



X.
ZABAWY ZAPASNICZE.

88. SKOK GÓRALSKI PRZEZ KIJ.

Żołnierz skacze przez kij, trzymając go przed sobą obiema rękami za końce. Jest to znana sztuczka góralska, używana w tańcu przez juhasów, którzy skaczą przez swoje ciupagi. Przy odrobinie śmiałości uda się każdemu przesadzić kij a nawet karabin trzymany w rękach.

89. PODNOSZENIE.

Jeden rząd kładzie się na wznak, prostując się i wyciągając na całą długość. Drugi rząd podchodzi od strony głowy i ująwszy rękoma na kark, podnosi tamtych i stawia na nogi. Leżący nie powinni zginać głowy, ani wyginać się w biodrach, lecz trzymać się sztywno przez cały czas ćwiczenia.

90. WALKA CYGAŃSKA.

Dwóch żołnierzy siada na ziemi obok siebie, twarzami w przeciwne strony. Następnie obaj się kładą na plecach, w ten sposób, aby każdy nawzajem mógł położyć swą prawą rękę na prawym barku przeciwnika. Tak się trzymając, czekają komendy, po której każdy podnosi do góry tę nogę, która leży od strony przeciwnika. W najwyższym miejscu zaczepiają nogi, piętą o piętę, poczem każdy energicznym machnięciem stara się odrzucić nogę przeciwnika w kierunku od siebie. Przy dość silnym rzucie nogi wywraca się przeciwnika koźlem wstecz na ziemię.

91. PODRYWANIE PIŁKI PIĘTAMI.

Przybory: piłka skórzana wypchana włosiem lub gałganami.

Kładziemy piłkę na ziemi przy ścianie lub słupku. Każdy kolejno podchodzi do piłki, staje do niej tyłem, złą-

czone pięty podkłada pod piłkę i podskoczywszy podrywa piłkę piętami do góry. Jedynie przy znacznej zręczności i wyrobieniu udaje się to zrobić bez wywrócenia się; zaleca się przerabianie tego figla na terenie miękim i zabezpieczenie od uderzenia o ścianę lub słupek.

92. WALKA OSŁÓW.

Dwa oddziały siadają na ziemi rzędami naprzeciw siebie tak, aby każdy miał przed sobą przeciwnika. W tej postawie kurczą nogi i splatają ręce pod kolanami, przysuwając się do siebie, aż do oparcia stopy o stopę przeciwnika. Na komendę przeciwnicy starają się zapomocą stóp poderwać nogi przeciwnikowi i osiągnąć, aby się wywrócił lub rozplótł ręce.

93. WALKA PSÓW.

Przybór: pas główny. Dwaj przeciwnicy zakładają sobie spięty pas na karki niżej uszu, stają na czworakach i na komendę przeciągają się wzajemnie wtył, unikając osobistego zetknięcia. Komu pas spadnie z karku lub kto zostanie przeciągnięty poza oznaczoną granicę—ten przegrywa.

94. WALKA KOZŁÓW.

Do koła, narysowanego na ziemi, wchodzi dwóch żołnierzy. Nogi mają związane w kostkach, a ręce skrzyżowane na piersiach. Na komendę skaczą ku sobie tyłem, starając się nawzajem jeden drugiego wypchnąć lub wyrzucić z koła. Do koła można wpuścić także całe partje, każda złożona z kilku zawodników.

95. PIŁKA WISZĄCA.

Przybór: piłka i karabiny ćwiczebne. Na znacznej wysokości zawieszają się piłkę na sznurze w odległości do 3 stóp od ziemi. Grający stają na obwodzie koła, uzbrojeni w karabiny do szermierki, którymi starają się trafić kulę puszczoną w ruch. Przy grze tej można używać kijów lub karabinów bez bagnetów albo też piłki zrobionej z siana okręconego siatką lub sznurkiem.

96. PRZENOSZENIE RANNYCH.

Żołnierzy ustawia się w dwa szeregi w odległości 20—30 m. naprzeciw siebie. Jeden szereg przedstawia rannych, drugi sanitariuszy,

Ranni kładą się na ziemi, nogami w stronę sanitariuszy. Na znak wybiega pierwszy z sanitariuszy i przenosi na swe miejsce rannego, leżącego naprzeciw niego. Przenosi się w następujący sposób: sanitariusz chwytając rannego za głowę, sadza go, następnie chwyciwszy pod pachy, stawia go na nogach, chwytając swoją lewą ręką za prawą rękę rannego w przegubie i skłoniwszy się składa go sobie na barkach. Prawym ramieniem przytrzymuje rannego za prawą nogę, a prostując się jednocześnie, przekłada ze swej lewej do prawej ręki prawą rękę rannego.

Skoro pierwszy przybiegł z rannym na swoje miejsce, wybiega następny i t. d.

Gdy wszyscy ranni zostali przeniesieni, role się zmieniają, sanitariusze stają się rannymi i naodwrot.

97. WALKA KOGUTÓW.

Żołnierze tworzą koło, trzymając się za ręce. Wewnątrz staje dwóch „kogutów“ na jednej nodze, trzymając drugie nogi ręką za kostkę z tyłu za sobą. Podskakując do siebie trącają się tak długo, aż jeden z nich nie opadnie na drugą nogę i w ten sposób staje się pobitym. Zwycięzca mierzy się z nowym zapaśnikiem, wyznaczonym przez prowadzącego grę. Ręk przy trącaniu używać nie wolno.

Odmiany: Ręce skrzyżowane na piersiach, noga skurczona bez pomocy ręki (lub też ręce skrzyżowane z tyłu). Zapaśnicy starają się zaczepić nogą za nogę i w ten sposób jeden drugiego wywrócić. Grę tę można prowadzić również gromadnie, dwoma oddziałami stojącymi naprzeciw siebie na pewnej odległości. Na dany znak wybiegają obie strony i skacząc na jednej nodze, zderzają się dwójkami. Ten, który opadł na drugą nogę wychodzi z gry lub przechodzi do partji swego zwycięzcy (zależnie od umowy).

XI.
ZABAWY ŻARTOBLIWE.

WILLIAMSON'S CIRCUITS

98. BIEG ROZSTAWNY ŻARTOBLIWY.

Ustawienie żołnierzy jak w grze p. t. „Bieg rozstawny w szeregach“. Na dany znak prawoskrzydłowi biegną naprz. tyłem do stojącego naprzeciw w drugim szeregu, podają mu rękę, co jest dla niego znakiem rozpoczęcia biegu. Ten jednak biegnie już inaczej np. na czworakach i t. d. według tego, jak prowadzący wyznaczył każdemu sposób przebycia terenu. Gra kończy się podniesieniem ręki. Sposoby przebiegania: tyłem, na jednej nodze, na czworakach, przodem lub tyłem, w obrotach, skacząc, w przysiadzie, niosąc innego, skokami o zwartych stopach, chyłkiem, pełzając, koziołkując, z zawiązanymi oczyma, z rękami splecionymi pod kolanami, ze związanymi nogami, w worku, z jajkiem na łyżce trzymanej w ręku lub zębach, z taczka (patrz wyścig taczek) i t. d.

99. BOKS ŚLEPYCH W KOLE.

Przybory: dwie pary rękawic, dwie chustki do zawiązania oczu, dwa sznury po 5 metrów.

Wszyscy żołnierze ustawiają się w koło. Dwaj zapasnicy z zawiązanymi oczyma, w rękawicach bokserskich, wchodzi do środka. Dwaj inni trzymają ich na sznurach, przywiązanych z tyłu do pasów walczących, nie dając im zetknąć się zbyt blisko. Zmęczoną parę zastępuje inna.

Odmiana: Sznur przywiązuje się nie do pasa, lecz do nogi.

100. BOKS ŚLEPYCH W BECZKACH.

Przybory: dwie beczki i rękawice boks.

Dwie beczki lub skrzynie, mogące pomieścić jednego człowieka, stawia się o niecałe pół metra, jedna od drugiej.

Do beczek tych wchodzi dwaj żołnierze z zawiązanymi oczyma, w rękawicach bokserskich na rękach i kryją się w beczkach. Na dany znak wynurzają się i starają jeden drugiego obić. Obity wychodzi z gry, a zwycięzca walczy z następnym.

101. BIJ WILUSIA! (liczba uczestników 30—40).

Chłopcy stają w kole twarzą do środka, ramię przy ramieniu, trzymając ręce z tyłu. Jeden obchodzi z tyłu koło i nieznacznie podaje któremukolwiek z graczy pas główny, poczem okrążywszy ostatni raz grających zajmuje miejsce w kole. Ten, który pas otrzymał, odwraca się i bije swego sąsiada z prawej strony, który ratując się od uderzeń powinien szybko obieć całe koło i stanąć na swoim miejscu. Trzymający pas idzie dalej i znów go komuś podaje. Tworzącym koło nie wolno oglądać się za siebie.

Odmiany:

1) Podający sam, uciekając przed tym, któremu pas po-
dał, obiega dokoła, starając się nie być uderzonym i staje
w luce po obiegnięciu koła.

2) Żołnierze nie tworzą koła, lecz stoją rzędem na
granicy tyłem do boiska. Goniący w tej zabawie przepędza
wszystkich na drugi koniec boiska.

3) Jak 2) lecz pas kładzie się pod jedną z czapek,
które żołnierze kładą za sobą. Na gwizdek każdy pędzi
do swej czapki, a który znajdzie pod nią pas, przepędza
pozostałych przez boisko. Żołnierze leżą na ziemi i nie wol-
no im oglądać się, aby nie widzieli podkładania pasa.

102. S Z C Z U R.

Przybory: sznur obciążony na
końcu niezbyt ciężkim przedmiotem
np. trzewikami.

Żołnierze ustawiają się w koło twarzami do środka,
w odstępach takim, aby mogli swobodnie wykonywać ruchy.
Jeden z nich staje w środku, ujmując za sznur ze „szczu-
rem“ na końcu i obracając się dokoła, wprowadza go w ruch
okrężny, tak że obciążony koniec sznura podchodzi pod no-
gi stojącym w kole. Każdy z nich, aby nie dostać szczu-
rem po nogach, musi podskoczyć. Kto się spóźni i zosta-

nie uderzony wstępuje do środka, a środkowy znów na jego miejsce i zabawa odbywa się w dalszym ciągu.

103. SZUKAJ BUTA.

Grających 10—20. Grający siadają na ziemi w koło. Nogi zgięte, kolana wysoko, ręce mają ukrywać trzewik pod kolanami zwartymi. Jeden staje w środku i stara się znaleźć trzewik puszczony w obieg pod kolanami. Niewolno mu siadać ani klękać. Od czasu do czasu posiadacz trzewika uderza nim „szukającego“. Złapany z trzewikiem w rękę, staje w środku koła.

104. WYŚCIGI ŻARTOBLIWE.

Przybory: menażki, świece, skorupy od jaj, granaty, cegły, pasy, worki lub t. p.

Do wyścigów staje po kilku żołnierzy, którym za pomocą różnych sposobów utrudnia się swobodę ruchów, więc np. daje się do rąk menażkę pełną wody, z którą muszą przebiec pewną niewielką odległość tak jednak, aby wody nie rozlać. Można im też dać zapaloną świecę, wydmuchaną skorupę od jajka, którą się niesie na łyżce, granat ćwiczebny lub cegłę postawioną na łopatkę saperskiej i t. d. lub też wiązuje się nogi pasem, każe się biec w worku lub też w inny sposób zależnie od pomysłu.

105. KUBUŚ.

Żołnierze, trzymając się za ręce tworzą koło, w środku którego znajduje się dwóch z zawiązanymi oczyma. Jednemu z nich wręczamy pas główny, drugiemu gwizdek. Posiadacz pasa stara się uderzyć — „Kubusia“, który winien zręcznie umykać, lecz od czasu do czasu daje gwizdek, za którego głosem uganiana się żołnierz z pasem. Obity (lub złapany) Kubuś, wychodzi z zabawy, a nowym Kubusiem staje się dawny goniący, który teraz umyka przed pasem innego uczestnika.

106. WYŚCIG KOZŁÓW.

Przybory: piłki. Na boisku naznacza się linię startową oraz metę. Na linii startu kładzie się kilka dużych pi-

łek dętych o obwodzie około 70 cm. Na komendę żołnierze na czworakach podbijają piłkę głową, pędzą ją aż do mety i z powrotem. Kto przybył pierwszy zwycięża.

Odmiana: Grę można prowadzić gromadnie, ustawiając żołnierzy rzędami. Gdy żołnierz stojący na przodzie wróci z piłką na miejsce, to kryjący za nim zaczyna podbijanie piłki, nie czekając na przeciwnika. Zwycięża rząd w którym ostatni żołnierz przybył z powrotem wcześniej, niż jego ostatni przeciwnik.

107. BICIE GARNKÓW.

Ustawiamy dwa słupy o wysokości 3-ch metrów, na odległości 10-ciu metrów. Zaopatrujemy się w kilka glinianych garnków oraz w pręt żelazny długości 2-ch metrów. Ustawiamy kilka garnków z wodą w inne zaś kładziemy drobne nagrody. Żołnierz z zawiązanymi oczyma, uzbrojony w pręt, obracany jest kilkakrotnie na miejscu. Następnie usiłuje on rozbić garnek jednym uderzeniem. Dozwolone jest tylko kilka uderzeń.

108. WCHODZENIE NA SŁUP.

Ustawiamy słup o wysokości 12 do 15 metrów. Na wierzchołku deseczka, a na niej nagroda. Żołnierze usiłują wspiąć się do szczytu słupa dla zdobycia nagrody.

109. BIEG NA TRZECH NOGACH.

Bieżnia o długości 50 do 100 metrów.

Liczba uczestników nieograniczona. Biegający połączeni są w dwójki. Noga prawa jednego jest przywiązana do nogi lewej drugiego sznurkiem.

110. OBRACANIE W KOLE.

Uczestnicy zasiadają na ziemi w koło z podniesionymi możliwie wysoko kolanami. Jeden z nich staje pośrodku koła i przyjmuje postawę jaknajbardziej sztywną, trzymając ręce przyciśnięte do boków. W tej postawie pada na ręce siedzących w kole. Ci chwytają go i obracają nim wokoło, przesuwając z rąk do rąk tak długo, póki który z nich nie upuści obracanego na ziemię. Wówczas ten, który go upuścił, zajmuje miejsce poprzednio obracanego.

SPIS RZECZY.

	Str.
Wstęp	3
Uwagi ogólne	7

I. Zabawy bieżne.

1. Berek	15
2. Berek sierota	15
3. Myśliwy, jastrząb i pszczoła	16
4. Dzień i noc	16
5. Trzeciak	16
6. Lis	17
7. Niedźwiedź	17
8. Czarny lud	17
9. Ostatnia dwójka naprzód	18
10. Telefon	18
11. Rybacy na jezioro	19
12. Lawina	19
13. Zwierzyniec	20
14. Wyścig numerów	21
15. Labirynt	21
16. Wyścig w przenoszeniu	21
17. Wyścig z żerdziami	22
18. Wyścig z porwaniem piłki	23
19. Trzeciak z obroną	23
20. Kwaterunek	23
21. Zdobywanie chorągwi	24
22. W kozły broń	24
23. Wyścigi z przeszkodami	25

II. Zabawy piłkowe.

24. Zgadnij	29
25. Zbijak	29

II

	Str.
26. Sporzak	30
27. Narodowości	30
28. Piłka kawaleryjska	30
29. Wrywka	31
30. Kopana w kole	31
31. Obrona wieży w kole	32
32. Walka o piłkę	32
33. Bartosz	33
34. Wścig piłek w kole	33
35. Żebrak	34
36. Wścig piłek w rzędach	34

III. Zabawy i gry rzutne.

37. Krążki	39
38. Kule	40
39. Ogrodnik	40
40. Wybijanie	41
41. Forteca	41

IV. Zabawy z mocowaniem.

42. Wąż	45
43. Słoń	45
44. Podrywka ze zwodzeniem	45
45. Wścig taczek	46
46. Wścigi stonóg	46
47. Walka centaurów	46
48. Przeciąganie szeregami	47
49. Dwa obozy	47
50. Trójskok	47
51. Wąż	48
52. Więzień	48
53. Lis i gęsi	48
54. Pokot	48
55. Przeciąganie	49
56. Zdobywanie twierdzy	49
57. Walka o przedmioty	50
58. Taniec indyjski	50
59. Skaczący szereg	51

60.	Kret	Str.
61.	Barani skok	51
		51

V. Biegi rozstawne.

62.	Wyścig gromadny.	55
63.	Wyścig z granatem	55
64.	Bieg rozstawny w szeregach	56
65.	Przewrót—postaw	56
66.	Wyścigi z podnoszeniem	57
67.	Wyścig z ziemniakami.	57
68.	Bieg rozstawny kawaleryjski	57
69.	Bieg czwórkami	58
70.	Bieg z ciężarem	58
71.	Bieg na przełaj	58

VI. Zawody drużynowe.

VII. Zawody kompanijne.

VIII. Gry drużynowe.

72.	Piłka wojskowa	75
73.	Sztandar	75
74.	Harce	76
75.	Kwadrant	79
76.	Palant prosty.	80
77.	Palant z matkami.	81
78.	Piłka latająca	87
79.	Piłka koszykowa	88

IX. Zabawy harcerskie.

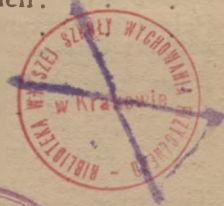
80.	Tropienie	93
81.	Przekradanka	93
82.	Podchodzenie	94
83.	Podchodzenie ślepego	94
84.	Podchodzenie ogniska	94
85.	Obrona twierdzy	94
86.	Zasadzka	95
87.	Złodziej w obozie	95

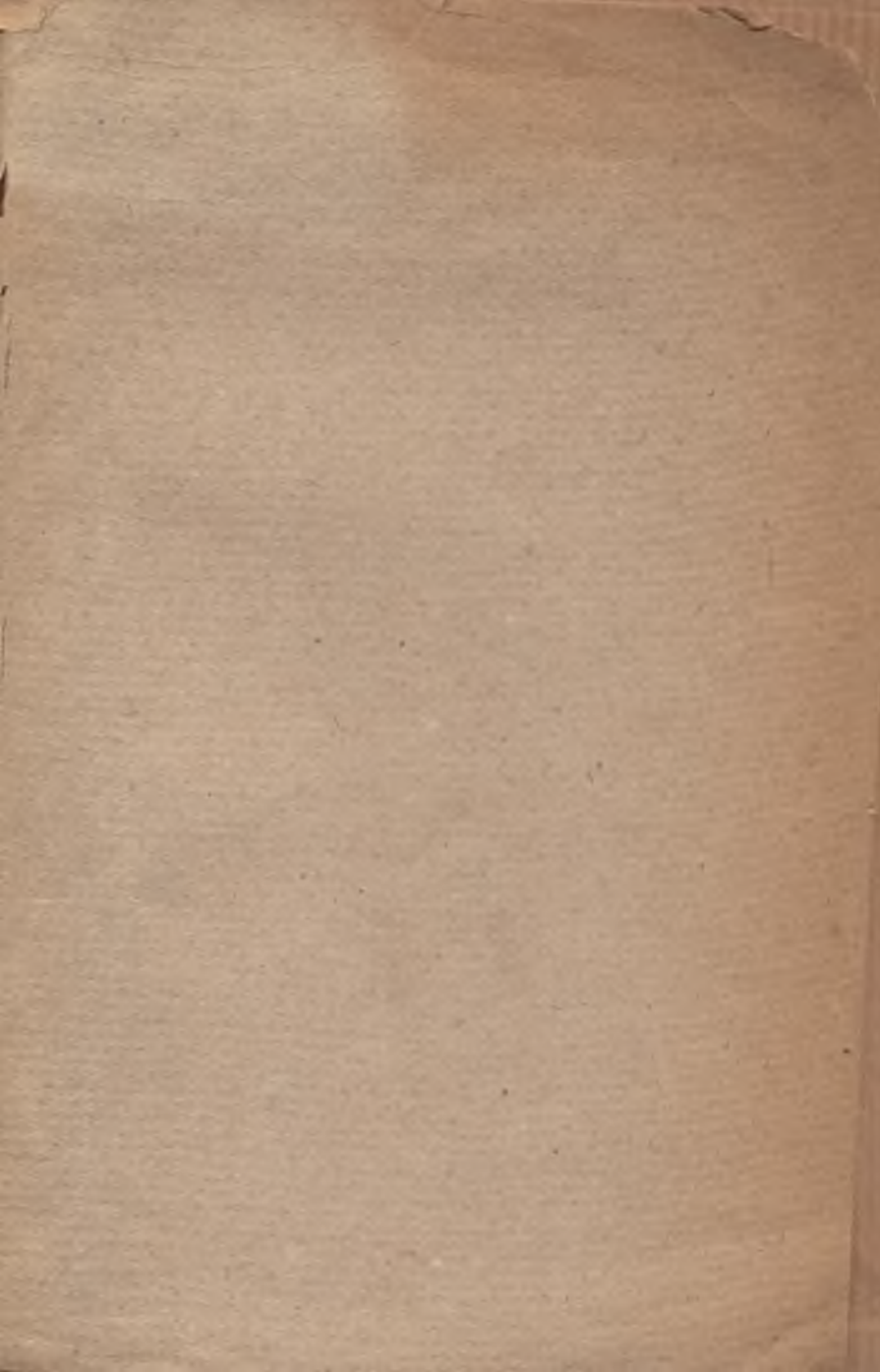
X. Zabawy zapaśnicze.


88.	Skok góralski	99
89.	Podnoszenie	99
90.	Cygańska walka	99
91.	Podrywanie piłki piętami	99
92.	Walka osłów	100
93.	Walka psów	100
94.	Walka kozłów	100
95.	Piłka wisząca	100
96.	Przenoszenie rannych	101
97.	Walka kogutów	101

XI. Zabawy żartobliwe.

98.	Bieg rozstawny żartobliwy	105
99.	Boks ślepych w kole	105
100.	Boks ślepych w beczkach	105
101.	Bij Wilusia	106
102.	Szczur	106
103.	Szukaj buta	107
104.	Wyścigi żartobliwe	107
105.	Kubuś	107
106.	Wyścig kozłów	107
107.	Bicie garnków	108
108.	Wchodzenie na słup	108
109.	Bieg na trzech nogach	108
110.	Obracanie w kole	108





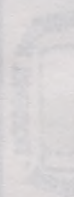
<p>ACADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO • KRAKÓW • BIBLIOTEKA GŁÓWNA</p> 	<p>A</p> <p>141</p>
--	---------------------



Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800051882


**KOLEKCIJA
SWF UJ**

141