

72
22
Marja Weryho.

GRY I ZABAWY TOWARZYSKIE W POKOJU I NA DWORZE



Z 80 OBRAZKAMI.

WARSZAWA.

Nakładem MICHAŁA

V7 130930
XX 00 1215586

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800019297

17823

№ 34.

Handwritten signature in red ink, possibly reading "А. А. А."

92

GRY I ZABAWY.

1134

GRY I ZABAWY

TOWARZYSKIE

W POKOJU

oraz

NA WOLNEM POWIETRZU

zebrała i ułożyła

Marja Weryho.

Z 80 OBRAZKAMI.

WARSZAWA.

Nakładem MICHAŁA ARCTA.

1900.



83416

Дозволено Цензурою.
Варшава, 4 Мая 1899 года.

Литс. № 8 / 3 / 92 г. 796.1/12

PRZEDMOWA.

W dzisiejszych czasach, kiedy dbałość o zdrowie i wzmacnianie sił fizycznych coraz większe przybiera rozmiary, środki wzmacniające owe siły stają się coraz potrzebniejsze.

Gimnastyka sama nie wystarcza; wśród sportów nie wiele znajdziemy właściwych dla młodzieży.

Zabawy i gry towarzyskie, a szczególnie **gry na świeżem powietrzu**, są jednym z tych środków, które mogą zadowolić wymagania wyżej podane. Prócz tego dostarczają one młodzieży przyjemności i rozweselają, a to chyba także jeden z niepoślednich warunków. Nie wspominamy tu jeszcze o znaczeniu etycznym gier towarzyskich, co jest niemniej ważnem.

W wyborze gry należy się stosować do zdrowia, sił, rozwoju umysłowego i do indywidualności dzieci. Dziecko wtedy polubi grę i odda jej się z całym zapałem, gdy ta nie przechodzi jego siły, gdy widzi, że pokona jej trudności. Jedyne w tych warunkach gra może być stosowana z korzyścią.

Dlatego też nie czyniłam żadnej klasyfikacji, co do płci i wieku; dziewczynki i chłopcy sami wybiorą sobie grę, która dla nich będzie najodpowiedniejszą, zależnie od ich liczby, miejsca zabawy, oraz pory roku.

O ile tylko można, należy gry urozmaicać śpiewem.

Gry i zabawy, poniżej podane, zebrałam z najnowszych dzieł pisanych w językach obcych i przystosowałam je do

miejscowych warunków. Pokażne miejsce w książce zajmują także gry ludowe, które czerpałam ze zbiorów Gołębiowskiego, Kolberga, Kozłowskiego, Jordana, roczników «Wisły» i t. d.

Życzyć by należało, ażeby osoby dbałe o zdrowie młodzieży, większą jeszcze niż dotąd zwracały uwagę na swobodne ćwiczenia, do czego przydałyby się wybornie oddzielne place, o których urzędzeniu obecnie społeczeństwo nasze myśleć zaczyna.

Tym ludziom dobrej woli niniejsze dziełko poświęcam.

Marja Weryho.



GRY i ZABAWY

bez przyrządów na wolnem powietrzu.



I. Gra w chowanego (z obrazkiem).

(Ilość grających 5—10).

Gra w *chowanego* jest bardzo dobrze znaną i dzieci zawsze chętnie się w nią bawią. Można ją urządzać wszędzie: w mieszkaniu, w ogrodzie, na podwórku, byle tylko znaleźć odpowiednie miejsce na chowanie się dzieci.

Grający wybierają z pomiędzy siebie jednego, który ma szukać pozostałych towarzyszków. W tym celu wszyscy tworzą

koło. Najstarszy dotyka palcem każdego grającego, rachując od jednego do dwunastu i zaczynając od strony prawej. Ten, na którego padła liczba 12, wychodzi z koła, a liczenie trwa dalej, póki w końcu nie zostanie tylko jeden.

Ten staje twarzą do ściany, reszta grających chowa się.

Zamiast liczenia do 12-tu w celu obrania szukającego, stojący w kole mętuje *), poczem dopiero następuje właściwa gra.

Ten, na którego wypadł los szukania innych, rachuje głośno do 50 albo do 100, stosownie do umowy, żeby dać czas innym do ukrycia się. Ostatnią liczbę powinien wolno i głośno wymówić, żeby tem uprzedzić, iż zaczyna szukać i że nie wolno już nikomu z miejsca się ruszyć.

Skoro szukający odnalazł kogoś schowanego, nazywa go natychmiast po imieniu i biegnie czempredzej do swego miejsca, zwanego celem. Ten zaś, którego odnaleziono, powinien czempredzej opuścić schowanie i starać się dobiec do celu pierwej, niż szukający. Jeżeli mu się to udało, gra rozpoczyna się od początku, w przeciwnym razie na niego przypada los szukania towarzyszków.

Jest kilka sposobów urozmaicenia tej gry:

1. Ci, którzy się schowali, nie ruszają się wcale z miejsca, póki ich nie odnajdzie szukający po kolei.

2. Gdy szukający znalazł towarzysza, zamiast wracać do celu, zaczyna gonić go i stara się schwytać go pierwej, niż ten dobiegł do celu.

*) Np.: En en-emba-nos, fi-fi enta wos, fika taka pika siaka, na wojenkę wont, poszła baba suchą nogą w ką. Albo:

Erezyk perezyk pomer guli, wylecieli po trzy króli, a ty panie kapitanie, czemu nie grasz na organie, ewa dewa res, kwinta żaba pies. Albo:

Raz, dwa, trzy, nasza pani patrzy, nasza pani pójdzie z nami, ego wina spatrzy, a to wino stargowane po dwadzieścia i trzy.

2. Schowana chustka.

(Ilość grających 4—10).

Grę powyższą można urządzać zarówno na dworze, jak w mieszkaniu. Jeden z grających, obrany jednym ze sposobów wymienionych pod № 1, bierze chustkę, skręca ją i ukrywa gdziekolwiek w pokoju. Przez ten czas reszta grających stoi z zamkniętymi oczyma w pewnym oddaleniu, w miejscu zwanem «dom» albo «cel.» Po schowaniu chustki, wybrany woła «już,» wtedy wszyscy zaczynają szukać. Ten, który schował chustkę daje małe objaśnienie; woła np.: «na ziemi,» jeżeli chustkę, schował gdzieś nisko, i «na niebie,» jeżeli jest wyżej na szafie, w szufladzie i t. p.

Rozpoczyna się poszukiwanie.

Jeżeli jeden z grających np.: Janek, zbliża się do rzeczy schowanej — chowacz oznajmia: «Jankowi robi się ciepło» — jeżeli jest jeszcze bliżej: «Jankowi jest gorąco;» a wreszcie gdy już jest u celu: «Janek się pali!»

Jeżeli przeciwnie, szukający oddala się od chustki, — wtedy chowacz powiada: «zimno ci, Janku!» albo gdy szukający zbyt się oddalił — «w lód się obracasz!»

Ten, który nareszcie chustkę znajdzie, zaczyna gonić swych towarzyszków, starając się jednego z nich pytką uderzyć, ci znowu uciekają, albo ukrywają się w «domu.»

Jeżeli nikogo nie trafił, bierze na siebie obowiązek schowania chustki, w przeciwnym razie chowa ją trafiony.

3. Naśladownictwo.

(Ilość grających 5—12).

Jest to zabawa, która z powodzeniem można zastosować w czasie krótkich przerw pomiędzy lekcjami w szkole.

Grający stają jeden za drugim, stojący zaś na czele zaczyna maszerować, przytem wykonywa rozmaite ruchy, które

inni naśladowają. Chodzi wolno, biega, galopuje, zatrzymuje się skacze, podnosi ręce do góry, klaszcze w dłonie, jednym słowem wykonywa to, co mu na myśl przyjdzie. Po paru minutach ustępuje miejsca drugiemu towarzyszowi z kolei, a sam staje na końcu szeregu. Grający muszą w dalszym ciągu naśladować nowego naczelnika.

Jeżeli który z grających nie wykonywa należycie ruchów przewodniczącego, zostaje zdegradowany na ostatniego w szeregu i tym samym nie doczeka się tak prędko swojej kolei przewodniczącego.

4. Gra w rzemieślników.

(Ilość grających 8—20).

Grający dzielą się na dwa obozy i ciągną losy, żeby wiedzieć, który obóz zaczyna.

Strona, na którą los wypadł, aby zaczynała, odchodzi na bok i w sekrecie przed przeciwnikami obiera jakieś rzemiosło, które wszyscy uczestnicy przedstawiać mają. Gdy już rzemiosło obrano, zaczyna się wyznaczanie pracy każdemu.

Przypuśćmy, że zostało wybrane stolarstwo, a więc: Janek naśladować będzie heblowanie, Jurek — przybijanie gwoździ, Mania — piłowanie i t. d. Kiedy już wszyscy rzemieślnicy otrzymali zajęcia, wtedy idą do przeciwnego obozu.

Druga połowa grających zapytuje:

— Od jakiej litery zaczyna się nazwa waszego rzemiosła?

— Od s odpowiadają w tym razie stolarze.—I zaraz każdy rzemieślnik zaczyna odtwarzać swoje zajęcia. Widzowie przyglądają się ciekawie i zgadują. Jeżeli powiedzą dobrze—a mogą do dwóch razy zgadywać — wtedy role obozów zmieniają się; w przeciwnym razie pierwszy obóz obiera sobie inne rzemiosło i każe powtórnie zgadywać.

5. Krogulec.

(Ilość grających 8—15).

Dla poprowadzenia gry trzeba najpierw wybrać z pomiędzy grających krogulca i kwoka—reszta dzieci wyobraża kurczęta.

Dzieci-kurczęta stają jedno za drugim i każde kładzie ręce na ramieniu przed nim stojącego.

Kwoka i krogulec obchodzą ten szereg dokoła. Zadaniem drapieżnika jest pozabierać kolejno wszystkie kurczęta, których znowu broni kwoka. Krogulec używa wszelkich wykrętów, podchodzi ze wszystkich stron, ale nie wolno mu biegać.

Kurczęta, przeciwnie, mogą się zachowywać dowolnie, mogą uciekać, ale trzymając się razem. Kwoka ma swobodę ruchów i broni kurcząt, rozsuwając ręce. Porwane przez krogulca kurczęta stają z boku w zawczasu obranem miejscu i czeka tam do końca gry, póki krogulec wszystkich kurcząt nie wyłapie.

6. Kot.

(Ilość grających 3—10).

Za pomocą mętowania jeden z uczestników zostaje kotem. Ten goni pozostałych towarzyszków i usiłuje złapać jednego z nich; schwytany staje się z kolei kotem. Nowy kot musi się starać dogonić którego z grających, i gra tym sposobem może się przeciągnąć dopóki się dzieci nie zmęczą.

7. Pies i zając.

(Ilość grających 6—10).

Grający wybierają z pomiędzy siebie psa i ten nazywa po imieniu tego, którego chce gonić. Ale przedtem pozwala mu posunąć się o trzy kroki naprzód. Złapany zostaje z kolei psem. Jeżeli w czasie gonienia jeden z grających przebiegnie drogę pomiędzy psem, a uciekającym, pies powinien zostawić swą dawną ofiarę i biec za nową i t. d. Gra trwa dopóty, dopóki pies nie porwie ostatniego zająca, który mu drogę przeciął.

8. Kot i mysz (odmiana pierwsza).

(Ilość grających 15—20).

Dzieci, oprócz dwojga, biorą się za ręce i robią koło. Z dwojga pozostałych jedno — mysz stoi w kole, a drugie — kot za kołem.

Grający śpiewają:

Do dziury, myszko, do dziury,
Bo cię tu złapie kot bury,
A gdy cię złapie kot bury
To cię obedrze ze skóry.

Teraz kot stara się dostać w środek, ale nacierającego zatrzymują rękami złęczone pary koła. Uda mu się wreszcie wpaść do środka, wtenczas inni podnoszą ręce w górę, aby wypuścić myszkę i zamykają zaraz bramę (złęczone ręce grających) przed kotem; a jeżeli pomimo to wyjdzie z niego, wpuszczają znowu myszkę w środek. Polowanie to powtarza się dopóty, dopóki kot myszy nie dotknie.

I tak kolejno wszystkie dzieci odgrywają rolę kota i myszy.

9. Kot i mysz (odmiana druga).

(Ilość grających 15—20).

Uczestnicy gry podają sobie ręce i tworzą duże koło. Jeden z nich, wyznaczony na mysz, biega pomiędzy towarzyszami, przechodząc pod opuszczonymi rękami, i nieznacznie uderza jednego z grających, który zostaje kotem i zaraz zaczyna gonić tamtego, zostawiając swych towarzyszków, którzy w dalszym ciągu zamykają koło. Kot goni mysz, ale musi dobrze uważać, żeby przechodzić tylko tą drogą i pod tą bramą, którą ucieka mysz. Jeżeli ją złapie, mysz staje się teraz kotem, a kot — myszą. W przeciwnym razie, t. j. jeżeli mysz obiegła dokoła pięć lub sześć razy i nie schwymano jej — mysz wraca na swoje miejsce w kole, a kot wybiera inną mysz.



10. Kot zawieszony (z obrazkiem).

(Ilość grających 6—10).

Grający tworzą koło, następnie, na okrzyk: «ostatni kot zawieszony!» wszyscy się rozbiegają i starają się na czemś się zawiesić, t. j. nie dotykać się ziemi; można usiąść na parkanie, na kamieniu, na schodach, stopniach, zawiesić się na drzewie, uczepić się płotu. Ten, który nie znalazł dla siebie odpowiedniego miejsca, albo też ostatni z kolei się zawiesił, przyjmuje na siebie rolę kota. Wtedy grający do woli mogą zmieniać miejsca, a kot powinien ich chwytać w biegu, zanim dobiegną do miejsca. Jeżeli mu się uda, wtedy rolę swoją przekazuje temu, którego złapał. Nowy kot nie może porwać «ojca,» t. j. tego, który jego samego złapał, zanim ten nie zmieni swego miejsca.

Dopóki grający siedzi na miejscu, kot nie ma prawa go ruszyć.

II. Cztery kąty.

(Ilość grających 5—10).

Pięciu grających wybiera cztery drzewa, tworzące kwadrat. Na dany znak każdy biegnie do jednego z drzew i staje za niem; z konieczności jeden pozostaje. Ten podchodzi kolejno do każdego, zapytując:

— Czy jest komórka do wynajęcia?

Odpowiedź może być rozmaita: jeżeli grający chce odstąpić swe miejsce, odpowiada: «tak» i staje na miejscu pytającego. Albo też odpowiada: «niema» i pytający zwraca się do innych. Pozostali towarzysze tymczasem zmieniają miejsca, porozumiewając się spojrzeniem, migami, a pytający powinien pilnie rozglądać się, ażeby tymczasem zająć miejsce wolne.

W braku drzew, można nakreślić na ziemi kwadrat patykiem, kredą, i przy każdym rogu narysować koło. Ilość uczestników gry może dojść do dziesięciu, wtedy rysuje się na ziemi wielokąt zamiast kwadratu.

12. Ośm kątów albo gra w miasto.

(Ilość grających 9—13).

Jest to odmiana gry wyżej opisanej. Grający zmieniają po dwóch miejsca, jak w «czterech kątach,» jednak nie dobrowolnie, ale na komendę tego, który stoi w środku. Ilość grających powinna być nieparzysta. Na ziemi trzeba nakreślić duży ośmiokąt, albo inny wielokąt; przy każdym rogu stoi jeden uczestnik, z wyjątkiem tego, któremu wypadło pozostać w środku. Najpierw każdy z grających wybiera dla siebie nazwę miasta. Stojący w środku powinien słyszeć owe nazwy miast, ale nie wie, kto jakie miasto obrał. Naraz wymienia nazwy dwóch miast, a współtowarzysze, którzy owe nazwy obrali, powinni natychmiast zmienić miejsce. Wtedy stojący w środku stara się zająć jedno z dwóch miejsc wolnych. Jeżeli

mu się to uda, miejsce zdobyte zachowuje dla siebie, a dawny właściciel pełni jego rolę. Przytem należy zaraz zmienić nazwy miast, i ten, który zajmuje środek, nie powinien znów wiedzieć, jakie kto miasto obiera.

13. Ślepa babka.

Losem wskazana osoba zostaje ślepą babką. Jeden z grających zawiązuje jej oczy i prowadzi na środek. Reszta grających zaczyna biegać dokoła przyśpiewując, klaszcząc w dłonie, dotykając jej ręką, przezywając żartobliwie, nie wolno jej jednak popychać. Gdy ślepa babka wreszcie kogo złapie, powinna prędko odgadnąć imię schwytanego. Jeżeli się pomyli, wtedy reszta towarzyszków na znak zaprzeczenia klaszcze w dłonie, w przeciwnym razie, t. j. gdy zgadnie, złapany zastępuje jej miejsce. Jeżeli ślepa babka zbliży się do jakiego twardego przedmiotu, albo za bardzo się oddali od miejsca zabawy, obowiązkiem każdego jest przestrzec ją okrzykiem: «ogień.»

14. Ślepa babka siedząca (z obrazkiem).

(Ilość grających 10—12).

Przed zawiązaniem oczu ślepej babce, każdy z grających obiera miejsce, którego nie powinien opuszczać. Wtedy jeden z uczestników zawiązuje oczy ślepej babce, oprowadza ją parę razy wkoło i zostawia na środku. Ślepa babka zaczyna omackiem szukać towarzyszków. Grający mogą zmieniać położenie, t. j. mogą wstać, jeżeli kto siedział, uklęknąć, przykucnąć, żeby zmylić ślepą babkę, ale muszą zawsze ręką czy nogą dotykać miejsca raz obranego.

Można nawet zmienić swój posturunek, ale nie wtedy, gdy ślepa babka dochodzi do niego, bo wtedy może ona, jeżeli nie znajdzie właściciela, zająć puste miejsce, a tem samem wyzwoić się.



Ślepa babka, zbliżywszy się do którego z grających, powinna odgadnąć kogo dotknęła, w przeciwnym razie grający klaszczą w ręce na znak, iż się myli, a jeden z nich odprowadza babkę na środek.

Jeżeli ślepa babka zanadto się oddali od grających, albo naraża się na niebezpieczeństwo, uczestnicy gry powinni zawołać: «ogień!»

15. Ślepa babka naokoło słupa (z obrazkiem).

Na słupku umieszcza się luźno sznur o dwóch końcach długich po 10 stóp. Dwaj bawiący się, mając zawiązane oczy, chwytają za końce sznura i jeden z nich ucieka, drugi goni. Pierwszy musi się odezwać lub też dać znać o sobie grzechotką, gdy goniący zażąda tego; ten ostatni ma pytkę i bije nią przeciwnika, gdy go dogoni.



16. Ślepa babka z kijkiem.

(Ilość grających 10—30).

Grający, podając sobie ręce, tworzą koło. Ślepa babka z zawiązanymi oczami i kijem w ręku stoi w środku koła. Wszyscy krążą, śpiewając jakąś piosenkę. Ślepa babka zbliża się do jednego z uczestników, który, widząc to, może się cofnąć, nie rozłączając się jednak z kołem. Gdy ślepa babka dotknie laseczką jednego z grających, wówczas wszyscy milkną, i koło się zatrzymuje. Dotknięty bierze przeciwny koniec laski i powtarza zmienionym głosem trzy razy jakiś wyraz, albo naśladuje głos zwierzęcia. Jeśli ślepa babka zgadnie, kto się odzywa i nazwie po imieniu tego, przy kim stoi, zostaje uwolniona, a ten, którego miejsce zajęła, przyjmuje obowiązek ślepej babki. W przeciwnym razie gra idzie dalej.

towarzyskie.

2



17. Pościg.

(Ilość grających 10—30).

Miejsce wyznaczone na grę powinno tworzyć prostokąt. W odległości kilku kroków od jego krótszych boków kreśli się linję równoległą do tychże, a pośrodku prostokąta jeszcze jedną linję równoległą. Przez losowanie grający wybierają z pomiędzy siebie dwóch, którzy stają na linii środkowej. Są to stróże, którzy muszą chwytać grających przy przejściu, gdy ci zmieniają miejsce. Uczestnicy na początku gry dzielą się na dwie partje, z których każda staje w jednym małym prostokacie po stronach przeciwnych. Na dany znak uczestnicy zmieniają miejsca. Grający może być uwięziony przez stróża tylko wtedy, gdy ten chwyci go w biegu poza wyznaczoną granicą. Dla prędszego schwytania stróże muszą sobie dopomagać. Gdy już wszyscy grający są uwięzieni — gra rozpoczyna się na nowo.

18. Sieć na ryby.

(Ilość grających 10—30).

Do tej gry trzeba obrać dosyć duży plac prostokątny, długi na 40 lub 50 kroków, a szeroki na 20 do 30 kroków. W środku prostokąta równoległe do boków krótszych wyznacza się dwie linje równoległe oddalone od siebie o 4 kroki, przez które przebiegać mają uczestnicy. Miejsca tego broni dwóch grających nazwanych rybakami. Grający stoją w jednym z prostokątów. Kiedy rybacy zawołają: «za ciasno,» wszyscy grający powinni przebiec do drugiego stawu (druga część prostokąta). Jeżeli który z nich zostaje schwytany przez rybaków, zanim przebiegnął granicę drugiego prostokąta (stawu), t. j. posterunku rybaków, rybacy biorą go do pomocy i ujawszy się za ręce, tworzą sieć. Dwuch pierwszych złapanych staje przy końcu łańcucha i oni też tylko mogą chwytać przebiegających, ale z warunkiem, żeby łańcuch nie był przerwany, w prze-

ciwnym razie ryby mogą ułatwić sobie przejście, rozsuwając łańcuch. Za każdym razem, gdy ryby się zbiorą w stawie (jednej z części placu), rybacy krzyczą: «za ciasno,» żeby zmusić do przejścia na inną stronę, lecz rybak i sieć powinni stać w pasie środkowym.

Kiedy wszystkie ryby zostaną schwyte, gra rozpoczyna się na nowo, a dwaj ostatni złapani zostają rybakami.

19. Trzeciak.

(Ilość grających 12—60).

Im więcej osób do gry tej należy, tem jest ona zabawniejsza.

Grający stają po dwóch, jeden za drugim i tworzą dwa koła: zewnętrzne i wewnętrzne, zwracając się twarzami do środka koła. Odległość pomiędzy jedną parą a drugą powinna wynosić 4 do 6 kroków. Stojący na przedzie nazywają się № 1, stojący z tyłu — № 2. Dwaj wybrani powinni się znajdować poza kołem i gonić jeden drugiego, nie wchodząc do dużego koła.

Ten, który ma gonić, staje w odległości 10 kroków od towarzysza i kłaśnieciem dłoni daje znak, że rozpoczyna. Złapani zamieniają się na rolę z tym, który go gonił. Ale prześladowany nie tak łatwo da się złapać, bo ma prawo stanąć przed jedną z par. Zatrzymawszy się przed № 1 pary, którą sobie wybrał, powinien zawołać: «trzech za wiele.» Wtedy № 2 umyka, wołając: «dwóch dosyć.»

Ta zmiana powinna następować bardzo prędko, w przeciwnym razie, t. j. gdy № 2 stając się № 3, nie zemknie natychmiast, prześladowca może go schwytać na miejscu. Jeżeli gra jest dobrze prowadzona, ta ciągła zmiana uciekających i prześladowców urozmaica ją i ożywia. Zastosować ją można w czasie rekreacji i na zebraniach dzieciennych.



20. Budowanie mostów (z obrazkiem).

(Ilość grających 12—30).

Dwaj uczestnicy gry stają naprzeciw siebie i tworzą most, podając sobie ręce i podnosząc je możliwie wysoko. Pozostali grający stają jeden za drugim i podchodzą do mostu, wypowiadając następujące słowa:

Jaworowe ludzie,
Co wy tu robicie?

Odpowiedź:

Budujemy mosty
Dla pana starosty,
Wszystkich ludzi przepuścimy
A jednego zostawimy.

Przy tych słowach grający przechodzą, a na ostatniego most spada i zatrzymuje, jeżeli ten nie podążył prędko za innymi.

Za drugim razem powtarza się to samo. Dwaj więźniowie tworzą znowu most i stają w pewnej odległości od pierwszego, a grający w dalszym ciągu przechodzą mosty. Gra trwa dopóty, dopóki wszyscy uczestnicy nie utworzą mostów.

21. Gra w lisa.

(Ilość grających 10—50).

Grający tworzą koło, stojąc w pewnej odległości, a wszyscy zwrócenii są twarzą do środka koła. Jeden z uczestników zaczyna grę: bierze chustkę, skręconą w pytkę, obiega koło i rzuca chustkę przed jednego ze stojących towarzyszków, wybierając z pomiędzy nich najmniej uważnego. Ten powinien natychmiast podnieść chustkę i gonić pierwszego. Prześladowany musi obieć koło i stanąć w miejscu wolnem, które pozostało po goniącym go towarzyszu, naturalnie starając się, aby ten go przedtem nie złapał. Prześladowca staje się ze swej strony prześladowanym, rzucając pytkę przed kogo innego, który ją tak samo podnosi i, okrążywszy koło, wraca na swoje miejsce. Gra kończy się wtedy, gdy już wszyscy uczestnicy wzięli udział w zabawie.

Towarzysz, który dał się złapać pierwaj, nim dobiegł do miejsca, przed którym rzucił chustkę, powinien odbyć pokutę, stojąc na środku koła, dopóki inny grający, także schwytyany, nie zastąpi go. Jeżeli kto nie dostrzeże, że chustka jest za nim rzucona i rzucający obiegnął koło — również zasługuje na pokutę.

22. Kocięł (z obrazkiem).

(Ilość grających 4—12).

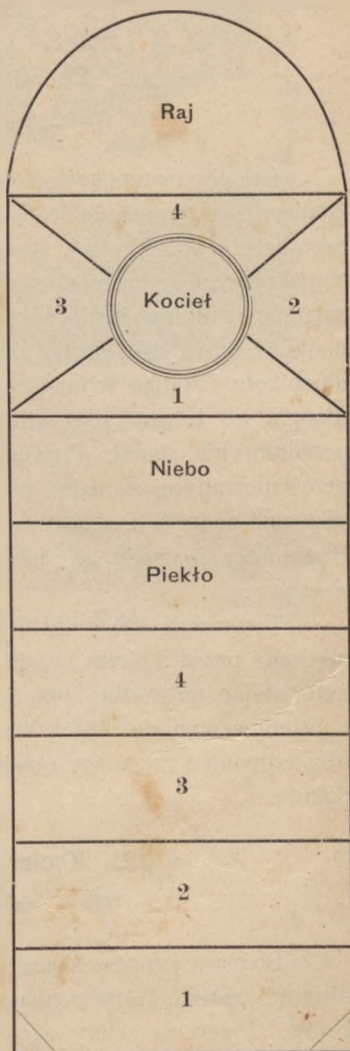
Do gry wyznacza się na ziemi prostokąt około 10 kroków długi i 5 szeroki, który trzeba podzielić na sześć małych prostokątów. Pierwsze cztery są oznaczone № 1, 2, 3 i 4, piąty

czworobok będzie piekłem, a szósty niebem. Rysujemy następnie siódmy czworobok, dwa razy większy od poprzednich i dzielimy dwiema przekątnymi na 4 trójkąty, ponumerowane od 1—4.

Można także w środku nakreślić koło w miejscu przecięcia się dwóch przekątnych. Kółko nosi nazwę kotła. Dla dokończenia czworoboku przy końcu jego rysuje się półkoło, które nosi nazwę raju.

Po należnych przygotowaniach każdy z grających bierze mały, płaski kamyk.

Jeden z rozpoczynających grę rzuca swój kamień do pierwszego czworoboku, wskakuje weń jedną nogą i stara się nią wyrzucić kamyk do drugiego czworoboku, potem wchodzi do tego drugiego czworoboku też na jednej nodze, przeskakując pierwszy czworobok i wyrzuca kamyk tą samą drogą. W ten sam sposób postępuje z trzecim i czwartym czworobokiem. Co się tyczy «piekła» grający nie powinien do niego wchodzić, ani rzucać kamyka pod karą rozpoczęcia partji swojej od początku.



W «niebie» można obie nogi postawić na ziemi, ale przechodząc do następnego podziału trzeba tak przeskoczyć, ażeby prawa noga była w trójkącie № 2, lewa w № 3, następnie, robiąc pół obrotu przeskoczyć tak, żeby noga prawa stała w trójkącie pod № 3, a lewa w № 2. Dalej przeskoczyć trzeba do następnych trójkątów № 1 i 4; noga prawa w trójkącie № 1, a lewa w № 4. Następnie trzeba podnieść lewą nogę i zatrzymać się na prawej przy № 1, gdzie się znajduje kamyk, który należy przesunąć przez wszystkie trzy inne trójkąty, a następnie przetrzucić przez cały czworobok.

Przy końcu trzeba rzucić ręką kamyk do «raju» i przeskoczywszy na jednej nodze wszystkie prostokąty, jednym pełnięciem nogi wyrzucić kamyk w ten sposób, żeby przeszedł przez wszystkie czworokąty.

Jeżeli wrzucony kamyk trafi do innego przedziału, jeżeli wpadnie na linję, rozdzielającą prostokąty, do «piekła,» lub też wyrzuconym zostanie poza boczne linje prostokątu, czy też grający wpadł do «piekła,» lub nastąpił na linję — musi swojej kolei ustąpić towarzyszowi, który rozpoczyna grę od początku, dopóki się nie pomyli, a wtedy poprzednik jego wraca do miejsca, w którym grę przerwał.

23. Gotownia (z obrazkiem).

Gra ta przeznaczona jest przeważnie dla dziewczynek.

Każda z uczestniczek przedstawia jakiś przedmiot ze stołika do czesania: jedna zostaje grzebieniem, druga szpilką, trzecia szczotką, inna znowu lusterkiem i t. d.; wszystkie siadają w kółko z wyjątkiem jednej, która staje w środku obok wolnego krzesła; ta jest służącą.

Służąca zaczyna: «pani chce mieć lustro» — i dziewczynka, która obrała sobie ów przedmiot wstaje i siada na niezajętym krześle. Następnie pokojówka mówi: «pani prosi o grzebień» — wtedy grająca, która siedzi na krześle po środku pokoju



i na którym przed chwilą usiadła, wraca na dawne miejsce, a dziewczynka, wyobrażająca grzebień zajmuje miejsce wolne.

Pokojówka, wymieniwszy już kilka przedmiotów z kolei, oznajmia: «cała gotownia do imości.» Przy tych słowach wszystkie wstają i każda powinna zmienić miejsce. W czasie tej ogólnej zmiany miejsce, pokojówka zajmuje także jedno z krzeseł. A ponieważ krzesło, stojące na środku, powinno być nie zajęte, więc jedna z uczestniczek będzie musiała stać. Ta daje fant i zostaje z kolei pokojówką.

24. Ducza.

Każdy z grających powinien mieć pałeczkę równej miary. Długość dziesięciu pałeczek stanowi odległość od kija, który jest mocno utkwiony w murawie, a do którego następnie chłopcy ciskają swe pałeczki w celu obalenia go, a przynajmniej trafienia w niego.

Ten, który trafił w duży kij «duczę», ma prawo na długość pałeczki skrócić metę i od niej drugi raz rzuca swój pocisk. Ten zaś, kto nie trafi w kij, cofa się w tył o tyle, o ile przerzucił lub niedorzucił do głównego celu.

Wygrywa partję ten, kto zdołał obalić «duczę.»

25. Rzeźbiarz.

(Ilość grających 12—20).

Wybiera się z grających jednego, który zostaje rzeźbiarzem. Ten znowu z pomiędzy kolegów wybiera tych, którzy mu służyć będą za posągi. Reszta grających, ujawszy się za ręce, tworzy koło, w którego środku stoją: rzeźbiarz i posągi.

Koło kręci się, a przez ten czas rzeźbiarz zamienia swych przyjaciół w posągi; np. każe jednemu przykucnąć i przedstawić szyjącego krawca, przyczem powiada: «szyj spokojnie bez przerwy, nie oglądając się za siebie.» Drugiego przemienia w stolarza, mówiąc: «hebluj tak boz końca;» trzeci wyobraża grajka na gitarze i t. d. Skoro każdy przybierze właściwą postawę, mistrz każe kołu tańczyć, a posągom surowo zakazuje ruszać się z miejsca, dopóki nie wróci z miasta, sam zaś wychodzi z koła.

Wtedy wszystkie posągi ozywają, zaczynają się ruszać, tańczyć, biegać, śpiewać. Po jakimś czasie jeden z koła oznajmia: «mistrz wraca!»

Rzeźbiarz wchodzi w środek koła; a każdy śpieszy na swoje miejsce i przybiera poprzednią swoją postawę. Kto ostatni przybędzie, daje fant, albo zostaje rzeźbiarzem, a wtedy ten wybiera nowe posągi i rozdaje im inne role.

26. Zwierzęta.

(Ilość grających 10—20).

Wybiera się kupca i kupującego, pozostali grający zostają zwierzętami. Kupiec umieszcza swój inwentarz w osobnym,

przeznaczonem na to miejscu i dla każdego obiera nazwę zwierzęcia: niedźwiedzia, wilka, zająca, kreta i t. d. Wtedy zbliża się kupujący, puka w ścianę, lub w drzewo i następującą prowadzi z nim rozmowę:

Kupujący: Puk, puk!

Kupiec: Kto tam?

Kupujący: Kupujący.

Kupiec: A czego pan sobie życzy?

Kupujący: Chcę kupić zwierzę.

Kupiec: A ile pan zapłaci?

Kupujący: Dwa złote (10 i t. d.).

Kupiec: Proszę.

Kupujący wchodzi do menażerji i wymienia nazwę jakiegokolwiek zwierzęcia. Jeżeli znajdzie się ono w menażerji, kupiec głośno wykrzykuje: «uciekaj!» i zwierzę wywołane umyka. Wtedy kupujący płaci kupcowi, uderzając go po dłoni 10, 20 razy, stosownie do ilości umówionych złotych. Po wypłaceniu należnej sumy, kupujący zaczyna gonić uciekające zwierzę, usiłując je złapać, ale zwierzę ucieka co sił i stara się czemprowadzić wpaść napowrót do menażerji. Jeżeli mu się to uda, wtedy przybiera nazwę innego zwierzęcia. Jeżeli zaś kupujący złapie zwierzę, które kupił, odcina mu, uderzając ręką, uszy i ogon, przemienia w psa, a potem z nim razem ściga inne zwierzęta. Gra kończy się wtedy, gdy już wszystkie zwierzęta zostaną wykupione i przemienione w psy.

27. Rzeźnik i owce.

(Ilość grających 8—16).

Główną rolę mają w tej grze trzy osoby: rzeźnik, pastuch i baran. Baran staje na czele reszty grających, to jest owiec i siada z niemi na ziemi. Rzeźnik podchodzi do pastucha i prosi, żeby mu sprzedał owce, następnie zbliża się do stada, podnosi każdą owcę pod rękę, żeby dowiedzieć się, czy dużo waży.

Poczem umawia się o cenę każdej z nich i odchodzi, obiecując wrócić natychmiast. Wtedy owczarz zabiera owce i prowadzi je do owczarni. Owczarnia mieści się w dużym kwadracie, wyrysowanym a ziemi. Owce trzymają się wszystkie razem w jednym kącie, baran stoi w środku, a pastuch — przed owczarnią. Rzeźnik przychodzi znowu do owczarza, płaci mu cenę umówioną i prosi o wydanie owiec, na co odpowiada mu pastuch, żeby sam szedł do owczarni i zabierał. Rzeźnik zbliża się do owiec, ale napotyka barana, który mu zagraża drogę. Kiedy kupiec zwraca się w prawo, owce uciekają w lewo, zawsze strzeżone przez barana.

Gdy nareszcie uda mu się schwytać owcę, zabiera ją i prowadzi do swego domu. Gra kończy się wówczas, gdy wszystkie owce zostaną zabrane.

28. Gra w konia (z obrazkiem).

(Pięć grających 6—12).

Grający dzielą się na dwie partje: jedna z nich przybiera rolę koni, druga jeźdźców. Partja losem wybrana naśladuje konie. Ale najpierw wybiera z pomiędzy siebie stajennego. Konie stają jeden za drugim. Pierwszy zgina głowę i rękami opiera się o plecy stajennego, inni towarzysze przybierają tę samą postawę, opierając się głową i rękami o plecy konia stojącego przed nim. Kiedy wszyscy przybrali już należyłą postawę, jeźdźcy usuwają się na 16 kroków od nich. Pierwszy z rozpędu wskakuje na konia i stara się zająć miejsce możliwie blisko stajennego, żeby dać miejsce innym towarzyszom, którzy robią to samo jeden za drugim. Ostatni jeździec, wsiadłszy na konia klaszcze trzy razy w ręce, poczem wszyscy zeskakują z konia i gra rozpoczyna się od początku. Jeśli koń ugnie się pod ciężarem jeźdźcy, wtenczas zostaje w tej samej roli i w grze następnej. Przeciwnie, jeśli który z jeźdźców spadnie, lub dotknie nogą ziemi, albo też wszyscy nie zmieszczą się na



koniach, role dwóch partji zmieniają się i jeźdźcy zajmują miejsce koni.

29. Gra w niedźwiedzia.

(Ilość grających 10—20).

Jeden z grających, losem obrany na niedźwiedzia, staje w kole nakreślonym na ziemi, a mającym 4 kroki średnicy. Niedźwiedź wybiera sobie pana, który będzie go bronił przed napaścią. Ten zaś bierze sznurek długości 1 metra, związuje nim rękę niedźwiedzia i trzyma sznurek w lewej ręce, a w prawej pytkę (skręcona chustka).

Grający zbliżają się do niedźwiedzia, żeby go uderzyć i, w tym celu muszą przestąpić zakreślone koło. Wtedy pan uderza jednego z nich pytką. Uderzony staje się z kolei niedźwiedziem i obiera sobie innego pana. Jeżeli który z grających uderzył pana, albo niedźwiedzia w głowę, zostaje niedźwiedziem. Uderzać trzeba lekko.



30. Gra w koło (z obrazkiem).

(Pość grających: 8 chłopców).

Do gry tej potrzeba ośm osób — czworo małych i czworo większych. Mniejsi siadają naprzeciw siebie na ziemi, dotykając się stopami i tworząc tym sposobem krzyż. Czworo starszych staje pomiędzy siedzącymi i podaje im ręce.

Na dany znak mniejsi unoszą się, nie przestając opierać się stopami jeden o drugiego, a starsi zaczynają prędko obracać się w koło. Nogi chłopców mniejszych służą im za oś koła. Gra polega na tem, że młodszy powinni zmęczyć starszych, nie przestając tworzyć krzyża; a starsi usiłują rozsunąć ich nogi. Gdy koło się zatrzyma, starsi nie powinni rozłączać się z młodszymi, bo ci, padając, mogą się potłuc.

31. Gra w muchę.

(Ilość grających 20—50).

Do tej gry każdy powinien mieć chustkę lekko skreconą nakształt węża czyli pytki. Z pomiędzy grających wyznacza się jeden, który bierze na siebie rolę muchy.

Na środku miejsca zabawy, lub w jednym jego końcu mucha zakreśla duże koło, do którego nikt prócz niej i jej dzieci wejść nie może, wszyscy zaś uczestnicy, trzymając pytki w ręku, biegają poza kołem.

Mucha zaczyna grę temi słowy: «raz, dwa, trzy, mucha wylatuje,» i wybiega by jednego z grających uderzyć. Jeśli który dostanie pytką, zanim umknie, to od tej chwili zostaje dzieckiem muchy i razem z nią powinien uciekać do swej kryjówki, bo reszta towarzystwa zapędza ich pytkami do domu. Uderzać przytem mogą tylko po plecach lub nogach i to lekko!

Przy drugim wystąpieniu mucha prowadzi swe dziecko za pytkę i razem ścigają towarzyszków. Tylko mucha ma prawo bić pytką i uderzonych chwytać, dziecko zaś może zatrzymywać uciekających, schwytni stają się nowemi dziećmi. Nowe dzieci trzymają się także za pytki i tworzą łańcuch, który chwyta towarzyszków i pozwala matce uderzyć ich pytką.

Za każdym nowym złapanym, łańcuch się zrywa, rozpraszają się wszystkie dzieci, a reszta uczestników ściga matkę wraz z niemi. To samo się powtarza, gdy jedno z dzieci przypadkiem zerwie łańcuch, lub też kiedy, wybiegając, zapomną powiedzieć: «raz, dwa, trzy, mucha z dziećmi wylatuje.»

Grę kończy schwytnie wszystkich grających przez muchę.

Ponieważ rola muchy jest dosyć męcząca, można w czasie gry wprowadzić odmianę; kiedy np. złapała 4, 5 towarzyszków, wtedy zostaje zwolnioną z obowiązku i idzie do szeregu grających, a jej miejsce zastępuje pierwszy uwięziony. Zabawa ta jest stosowną dla chłopców i dziewczynek.



32. Kulawy lis (z obrazkiem).

(Ilość grających 10—30).

W jednym końcu, przeznaczonego na zabawę, placu oznacza się kreską miejsce, wyobrażające jamę lisa. Lisem jest jeden z grających, wszyscy zaś trzymają w ręku pytki. Lis rozpoczyna grę, wołając: «lis z jamy!» poczem wybiega i usiłuje jednego z grających uderzyć. Biegając, musi wszakże ciągle wołać: «hop,» lub skakać na jednej nodze, jeżeli wołać nie chce. Przy skakaniu jednak może co dwadzieścia lub piętnaście kroków przemieniać nogę. Wypełniając te warunki jest nietykalny i może każdego uderzać. Uderzonego biją wszyscy lekko pytkami i zapędzają do jamy, gdzie staje na miejscu swego poprzednika, który podczas następnej gry jest nietykalny i może sobie wypocząć.

Skoro lis nie wypełni wyżej podanych warunków, reszta grających uderzając pytkami pędzi go do jamy.

Zabawa stosowna jest zarówno dla chłopców, jak dla dziewczynek.

33. Staruszek.

(Ilość grających 10—30).

Zabawa ta jest tylko odmianą dwóch poprzednich. Staruszek wychodzi z domu, wołając: «stary wychodzi.» Powinien

przytem iść bardzo wolno, kulejąc lub podskakując dwa razy na każdej nodze.

Jeżeli uda mu się kogo uderzyć, uderzony zostaje jego synem, którego reszta grających pędzi pytkami do domu. Jeżeli stary wraca do domu też skacząc — nikt nie ma prawa go uderzać. Za drugim razem staruszek woła: «stary wychodzi z synem po kociołek.» Za trzecim — «stary posyła po groch,» za czwartym — «po rzepę» i t. d. aż do końca gry.

Przemawiać może tylko staruszek. Jeżeli złapani będą rozmawiać, lub chodzić zamiast skakać, jak tego правило gry wymaga, wtedy grający zapędzają ich pytkami do domu.

34. Gra w jaskółkę.

(Ilość grających: 8—10 chłopców).

Losem wskazany towarzysz zostaje jaskółką. Jeden z grających prowadzi go na środek miejsca zabawy, zawiązuje mu oczy i każe rozsunąć nogi. Reszta uczestników staje za nim i kolejno przerzucają przez jego nogi pytki, starając się odrzucić je jaknajdalej.

Kiedy wszystkie pytki są rozrzucone, dają znać jaskółce, żeby ich szukała. Wtedy to jaskółka po omacku, nachylając się co chwila, kroczy naprzód.

Właściciele pominiętych przez nią pytek mogą je zabierać. Jeżeli uda jej się podnieść którą pytkę, właściciel jej staje się jaskółką, a reszta grających pędzi ją pytkami dopóki nie obiegnie dokoła placu zabawy.

35. Jeńcy.

(Ilość grających 10—50).

Jeden z grających, losem wskazany, wypada z zasadzki i głośno woła: «raz, dwa, trzy!» Wtedy reszta towarzyszków rozbiega się, a on ich ściga, usiłując złapać. Schwytny zostaje

jego towarzyszem i musi uciekać prędko do «domu,» gdyż pozostali uczestnicy z kolei teraz zaczynają ich gonić. Gdy jeńców jest więcej, tworzą łańcuch ująwszy się za ręce. Tylko pierwszy może dotykać przeciwnika, ostatni ma prawo go zatrzymać, a schwytyany zostaje jeńcem wtenczas, gdy go dotknie pierwszy. Gra ustaje, gdy większa połowa grających zostanie jeńcami.



36. Gra w węża (z 2 obrazkami).

(Ilość grających: 6—12 chłopców).

Każdy grający skręca chustkę i związuje ją w węzeł. Żeby oznaczyć porządek, w jakim mają uczestnicy zaczynać, stają jeden obok drugiego w równej linii, nachylają się i przerzucają pomiędzy nogami chustkę w ten sposób, żeby ta przeleciała nad głową. Ten, czyja chustka odleci najdalej, będzie pierwszym, a inni stają za nim. Gdy wszyscy zajęli należne miejsca, każdy bierze swą chustkę, rozwiązuje supeł, skręca ją na długość i kładzie na miejscu przeznaczonem dla siebie. Tym sposobem chustki leżeć będą na ziemi równolegle, w odległości dwóch kroków jedna od drugiej. Pierwszy grający zbliża się do swojej chustki, przeskakuje na jednej nodze wszystkie inne, tam i z powrotem w jedną i drugą stronę, dalej obchodzi je węzłem i wróciwszy na miejsce staje, nachyla się, podnosi chustkę ustami i przerzuca ręką przez głowę.



Jeżeli grający oprze się drugą nogą o ziemię, pomimo, że powinien był trzymać ją wyciągniętą ku przodowi, jeśli dotknie chustki cudzej i jeśli swojej nie przerzuci przez głowę, będzie zmuszony położyć chustkę w samym końcu i powtórzyć ćwiczenie, gdy kolej na niego przyjdzie. Przegrywa ten, który został ostatnim. Będzie musiał przebiec trzy razy pomiędzy towarzyszymi, którzy stają teraz w dwóch kolumnach i uderzają biegnącego chustkami.

37. Gra w barana (z obrazkiem).

(Ilość grających: 8—12 chłopców).

Na równym miejscu oznaczają się linja, od której grający skaczą. Ten, który dał największego susa dostaje № 1, inne numery wyznaczają pozostałym w stosunku do skoków. Ostatni, t. j. ten, który stanął najbliżej linji — zostaje baranem. Baran staje na oznaczonym miejscu, zgina kolana, opiera na nich ręce i schyla głowę. Wszyscy uczestnicy kolejno, zaczynając od № 1, skaczą przez jego plecy, opierając się lekko rękami, ale nie dotykając nogami. Jeżeli kto nie dotrzyma umowy — zostaje baranem. Gra powyższa ma kilka odmian.



38. Gra w barana z chustką.

(Dla chłopców).

Założenie gry jest takie, jak w poprzedniej, lecz gdy grający zaczynają skakać powtórnie, każdy z nich, przeskakując, powinien położyć swą chustkę skręconą na plecach barana, pytki przytem powinny leżeć jedna przy drugiej, ażeby za trzecią partją każdy uczestnik mógł zabrać swoją, nie potrącając innych. Za czwartym razem grający znowu układają pytki, żeby za piątym je pozabierać i t. d. Gdy który ze skaczących chustki swojej nie położy, lub przypadkiem rzuci inną, albo zabierze nie swoją, zostaje baranem.

39. Gra w barana z wieńcami (z obrazkiem).

(Dla chłopców).

Przygotowania są te same co do gry powyższej. Każdy uczestnik skręca chustkę nakształt wieńca i kładzie sobie na głowę.

Skacząc za pierwszym razem, grający potrząsa głową i zrzuca chustkę. Za drugim razem podnosi ją, przeskoczywszy barana, ale nie postępując ani kroku naprzód, jak również powinien się starać nie dotykać wieńca swoich towarzyszy.

Za trzecim razem wieniec z głowy także się zrzuca, ale za czwartym — należy go podnieść zębami nie ruszając się



z miejsca, które grający zajął po przeskoczeniu. Za piątym i szóstym razem chustkę się podnosi stojąc na jednej nodze, raz na prawej, drugi na lewej. Jeśli kto nie przerzucił chustki, nie mógł jej podnieść, bo była odrzucona za daleko, dotknął się cudzej chustki lub niezręcznie zeskoczył — zostaje baranem.

40. Gra w barana ze ściganiem się.

Szczególnego prawidła gra ta nie posiada. Kiedy jeden grający przeskoczył barana, o kilka kroków od niego w tej samej linii sam staje na barana. Następny towarzysz ma do przeskoczenia dwóch baranów jednego po drugim, poczem sam przyjmuje tę samą postawę. Trzeci grający przeskakuje z kolei przez trzech baranów i tak do końca, póki wszyscy uczestnicy nie przybiorą postawy pochylonej, wtedy pierwszy «baran» wyswobadza się i z kolei przeskakuje przez wszystkich następnych, poczem staje znowu w pozycji barana, drugi zaczyna to samo i t. d. Gra trwa dopóki tego zecheą uczestnicy.

41. Straż pograniczna.

Grający dzielą się na dwie równe połowy, z których jedna zostaje strażą, druga kryje się, gdzie kto może najlepiej. Los oznacza, która partja ma zaczynać. Strażnicy obierają stanowisko, stają w ten sposób, żeby nie widzieć reszty grających, którzy się kryją, i porachowawszy do pewnej umówionej liczby, odwracają się i idą na poszukiwanie. Przytem szukając, starają się nie bardzo oddalać się od swego stanowiska.

Skoro strażnik zobaczy nieprzyjaciela, woła natychmiast «zatrzymuję,» nazywając go po imieniu i wraz ze wszystkimi strażnikami śpieszy wrócić na stanowisko, gdyż nieprzyjaciel ściga ich, usiłując złapać. Jeśli poznany nieprzyjaciel nie złapie strażnika, a strażnicy już do swego miejsca dobiegli, wtenczas nieprzyjaciele, którzy gonili, zostają, a strażnicy poszukiwania swe rozpoczynają na nowo. Czasem się zdarza, że wykryty nieprzyjaciel nie mogąc złapać strażnika, zagrodzi mu drogę i stanie pomiędzy nim, a miejscem przeznaczonem dla straży, wtedy może wołać na swych towarzyszków «ratunku.» Wówczas wszyscy wypadają z kryjówki i dopomagają mu w łapaniu. Jeśli pościg uda się, gra rozpoczyna się od początku, ale role grających zmieniają się.

42. Straż na trzy kroki.

(Ilość grających 12—20).

Grający dzielą się na dwa obozy — strażników i tych, którzy mają się kryć przed niemi. Pierwsi wybierają sobie miejsce, obóz w kącie, i odwracają się od towarzyszków drugiej partji, którzy w tym czasie powinni się ukryć. Na okrzyk: «Już!» Strażnicy idą na poszukiwanie, lecz bardzo ostrożnie. Skoro strażnik zobaczy nieprzyjaciela w kryjówce, powinien zbliżyć się do niego przynajmniej na trzy kroki i wymówić:

«widzę» Na te słowa wszyscy strażnicy śpieszą na swoje boisko, gdy odnaleziony nieprzyjaciel ich ściga. Jeżeli uda mu się kogo złapać, wtedy zajmuje miejsce strażnika, a strażnik zostaje nieprzyjacielem, jeżeli zaś nie schwyta nikogo — wtedy jest więźniem i staje na środku boiska, przeznaczonego dla strażników. Gra kończy się, gdy wszyscy nieprzyjaciele zostaną uwięzieni.

Strażnicy, wychodząc na poszukiwanie, muszą się wszyscy oddalić od swego boiska przynajmniej na trzy kroki.

43. Łańcuch.

(Ilość grających 20—60).

Grający dzielą się na dwa oddziały, uczestnicy każdego z nich podają sobie ręce i tworzą łańcuch. Los oznacza, która partja ma rozpocząć. Następnie jeden z rozpoczynającej partji wychodzi do przeciwników i stara się uderzeniem ręki zerwać łańcuch, przechodząc od jednego do drugiego, próbując, kto słabiej trzyma się za ręce.

Jeżeli mu się to uda, wtedy prowadzi mniejszą część łańcucha do swojego oddziału i łączy z nim. W przeciwnym razie, t. j. jeżeli po 5-ciu, 6-ciu razowej próbie nie uda mu się łańcucha zerwać, zostaje więźniem w obozie nieprzyjacielskim. Jeńca trzeba umieścić bardzo blisko brzegu łańcucha, bo gdyby chciał dobrowolnie puścić rękę, chcąc wrócić do swojej partji, nie pociągnąłby za sobą wielu uczestników.

Druga partja rozpoczyna atak w ten sam sposób. Gra kończy się wtedy, gdy wszyscy uczestnicy są złączeni w jeden łańcuch. Przegrywa ta partja, która wcześniej utraci swych towarzyszków.



44. Pogoń (z obrazkiem).

Do gry tej potrzeba najmniej 16 uczestników. Grający dzielą się na dwie równe partje i zajmują dwie przeciwne strony boiska, w odległości 40 kroków jedna od drugiej. Partja, losem wybrana, zaczyna; jeden z niej podchodzi do boiska przeciwników, z których teraz każdy wysuwa prawą rękę.

Wyzywający uderza jednego z nich zlekka trzy razy w wyciągniętą rękę; może także uderzać za każdym razem innego, ten, który dostaje trzecie uderzenie, zostaje wyzwany, rzuca się w pogoń za wyzywającym, któremu na pomoc może wybiec jeden z jego towarzyszków.

Łapany zostaje jeńcem. Bierze się zaś jeńców w niewolę, podobnie jak w grach poprzednich, przez dotknięcie ręką ramienia przeciwnika i okrzyk: «stój.» W tym punkcie zabawa na chwilę się przerywa. Więzień stać musi na linii odległej trzy kroki od obozu przeciwników, wyciągnawszy rękę do swych towarzyszków. Gdy jeńców jest więcej, tworzą łańcuch

ująwszy się za ręce. Jeniec odzyskuje wolność, gdy ktoś z jego partji uciekając, dotknie go i zawoła: «wolny.» Grę znów rozpoczyna ten, który wziął jeńca przez wyzwanie jednego z przeciwników.

Wygrywa ta partja, która wcześniej pochwyci oznaczoną liczbę jeńców.

45. Polowanie na jelenia.

(Ilość grających 15—30).

Do tej zabawy najstosowniejsze jest miejsce, w którym znajduje się dużo kryjówek. Tu przy pomocy kołków wbijanych w ziemię na przestrzeni dość znacznej, oznacza się koło; kołki łączy się sznurem i to mają być granice stawu. Gdzieś pośród stawu urządza się przeszkody, wbijając dwa kołki w ziemię i łącząc je sznurem. Grający wybierają z pomiędzy siebie jelenia, reszta dzieli się na dwie partje: myśliwych i psów. Jeleń staje na przodzie, psy za nim, myśliwi naśladują odgłos rogu. Wtedy jeleń ucieka w podskokach, mija przeszkody albo je przeskakuje. Psy zaczynają go ścigać, nie dotykając go jednak, mają prawo tylko stanąć mu na drodze i puścić na myśliwych. Pies, dotknięty przez jelenia, przestaje należeć do gry, jako już nieżywy. Myśliwi mają prawo chodzić tylko zupełnie wolnym krokiem, starając się otoczyć zwierzę ze wszystkich stron, ażeby łatwiej było je schwytać. Jeżeli jeleniowi uda się wskoczyć do stawu, jest wyratowany i wygrywa partję.

46. Wyścigi z przeszkodami (z 2 figurami).

(Ilość grających 10—20).

Do wyścigów wyznacza się stosowne miejsce, które może mieć kształt dużego prostokątu (fig. 1) lub elipsy (fig. 2). Miejsce

do biegania powinno być dość rozległe, a zwłaszcza szerokie, stosownie do liczby grających, żeby wszyscy jednocześnie mogli pokonać przeszkody. Kreski, wyznaczone przy pomocy patyka na szerokości placu wyścigowego, wyobrazają przeszkody, które powiększają się w miarę jak ścigający zbliżają się do celu. Można także przeszkody urozmaicić, zawieszając sznur na kołkach. Przeszkody owe mają na celu pobudzenie grających do współzawodnictwa. Przytem dla uniknięcia wypadku lepiej nie przywiązywać sznura, lecz położyć go wprost na kołku, z obu końców przywiesiwszy kamyk, aby się nie zsunął.

Miejsce, od którego zaczynają się wyścigi i gdzie się kończą — oznacza się zwykle chorągiewkami.

Wyścigi rozpoczynają się na rozkaz jednego z grających, obranego jako sędziego. Uczestnicy biegną do wskazanego celu, omijając

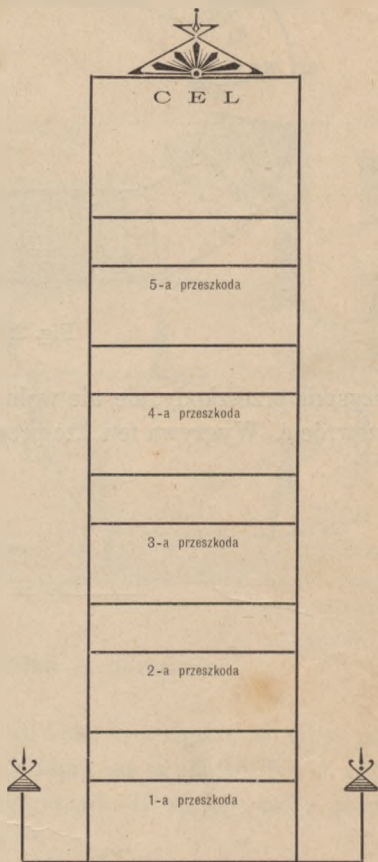


Fig. 1.

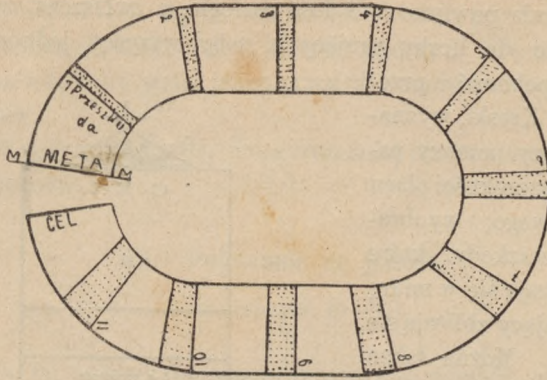
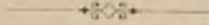


Fig. 2.

wszystkie przeszkody, ale nie wolno im dotykać ich, ani nawet przewrócić. Wygrywa ten, kto przybiegł pierwszy.



GRY i ZABAWY

z przyrządami na wolnem powietrzu.



47. Zatruta piłka (z obrazkiem).

Grający, stojąc na środku koła, rzuca piłkę do góry, nazywając po imieniu towarzysza, który ma ją złapać. Ten chwytając piłkę i rzuca ją innemu towarzyszowi. Rzucający piłkę powinien zawsze stać na środku koła.

Jeżeli kto piłkę upuścił na ziemię, zostaje «pobity» i wycofuje się z gry, jeżeli nie zdąży prędko pochwycić piłki i dotknąć ramienia jednego z towarzyszków.

Wygrywa ten, kto gra ostatni. Przed rozpoczęciem gry można się umówić, że grający zostaje pobity za drugim lub trzecim upuszczeniem piłki.

48. Piłka i kręgielki.

Do tej gry potrzeba dziewięć kręgielków wielkości kilku cali, które sobie każdy łatwo sam zrobi, lub od tokarza za tanie pieniądze nabyć może. Ustawwszy te kręgielki w bliskości ściany domu, lub wysokiego muru w małe kółko, rzuca się po-tem piłkę na ścianę tak, aby ta spadając wpadła pomiędzy kręgielki. Kto z grających jednym rzutem najwięcej ich obali, wygrywa partję.

49. Piłka o ścianę.

(Ilość grających 2—6).

Do gry tej potrzebny jest mur lub ściana równa bez okien. Uczestników jest tylko dwóch, lecz gdy się trafi więcej osób, wtedy grający dzielą się na dwie współzawodniczące z sobą partje. W grze we dwie osoby, pierwsza rzuca piłkę o ścianę w ten sposób, żeby partner mógł ją złapać; ten ze swej strony odrzuca piłkę o ścianę, a chwyta ją pierwszy. Chwytać piłkę można dopiero wtedy, gdy odbiwszy się od ściany, padnie na ziemię i odskoczy. Partja trwa do 60 lub 100 punktów. Każdy błąd popełniony zapewnia przeciwnikowi 10 punktów. Błędy mogą być następujące: jeżeli kto piłkę na ziemię upuści, jeżeli kto nie pochwyci jej od razu po odbiciu się od ziemi, jeżeli piłka nie dotknie ściany lub jej dotknie poniżej miejsca wyznaczonego.

50. Piłka o ścianę z próbą (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—10).

Podobnie jak przy grze poprzedniej, potrzebna jest ściana o ile możności równa bez okien. W odległości 5 lub 6 kroków wyznacza się linię, na której staje rzucający piłkę. Pierwszy grający, losem wyznaczony, rzuca piłkę o ścianę tak wysoko, ażeby ta, po odbiciu się, spadła na ziemię za linią. Grający

chwytą piłkę, ale przedtem wykonywa jakiś ruch dowolny. Każde rzucenie piłki liczy się za jeden punkt. Jeżeli kto chybi, powinien ustąpić miejsca następnemu z kolei towarzyszowi. Wymieniamy tu kilka ruchów, jakie grający wykonać może przed schwytaniem piłki:



1. Chwycić piłkę pierwszej, zanim doleci do ziemi.

2. Klasnąć kilka razy w dłonie.

3. Przykłąknąć na jedno kolano.

4. Przykłąknąć i klaskać w dłonie.

5. Obrócić się kilka razy na pięcie.

6. Obracając się, liczyć: jeden, dwa i więcej.

7. Dotknąć ramienia towarzysza.

Ruchy owe mogą być urozmaicane dowolnie. Każdemu służy prawo rzucać piłkę dopóty, póki jej nie upuści.

51. Piłka odbijana.

(Ilość grających 8—16).

Grający tworzą koło w odległości 5 do 6 kroków od siebie. Rozpoczynając grę, rzuca piłkę sąsiadowi z prawej strony, który chwytą i rzuca ją dalej, także swemu sąsiadowi z prawej strony i t. d. nim piłka znowu nie wróci do pierwszego grają-

cego. Ten znowu rozpoczyna grę, ale zaczynając od towarzysza z lewej strony. Kiedy piłka powtórnie wróci do niego, wtedy rzuca ją któremubądź towarzyszowi, nazywając go po imieniu; ten ostatni rzuca znów innemu grającemu i zabawa trwa w ten sposób w dalszym ciągu. Niewolno rzucać piłki do tego, od kogo się ją dostało. Grający, który upuścił piłkę, lub nie dał znać prędko temu, do którego rzucał, lub też popełnił jaką niewłaściwość — traci jeden punkt. Kto stracił trzy punkty, powinien wycofać się z gry, albo wkupić się, co się odbywa w sposób następujący. Winowajca staje u ściany z wyciągniętą prawą ręką, a każdy z grających usiłuje w nią trafić piłką. Poczem przysługuje mu znowu prawo grania.

52. Gra w świnkę (z obrazkiem).

Wybiera się do tej gry równe i wolne od przeszkód miejsce, na którym wykopuje się spory dołek wielkości małej głowy, który się nazywa *matnią*. W odległości mniej więcej dwóch kroków od matni robi się dokoła niej tyle dołków, ile jest osób grających, mniej jedna. Każdy zaopatruje się w kij do dwóch łokci długi. Piłka przedstawia tu świnkę, którą jeden z grających, tak nazwany «pasterz,» ma swoim kijem napędzić do kociołka w środku się znajdującego, a którą inni odpędzają także kijem, bo ręki ani nogi do pomocy użyć tu nie wolno. Wybór pasterza odbywa się przez losowanie, albo też w sposób następujący. Wszyscy trzymają kije w matni, w której się też i piłka znajduje; na komendę jednego z nich: raz, dwa, trzy — każdy biegnie co tchu do poprzędnie w niezbyt wielkiej odległości oznaczonego miejsca, uderza w nie kijem, wraca czempredzej, aby zająć dla siebie jeden dołek, w który, na znak, że jest jego własnością, kij swój kładzie. Ostatni przybiegający jest pasterzem. Jego zadaniem jest napędzić świnkę do kociołka, z którego ją jego towarzysze poprzędnie wyrzucili, do czego używa kija, a nie ręki albo nogi. Zadanie jego nie jest tak łatwe,



bo kto tylko może, odpędza piłkę jak najdalej. Za to służy pasterzowi prawo włożenia kija swego w dołek tego, który właśnie kij swój z niego wyjął, aby piłkę uderzyć. Uda mu się skorzystać z tego prawa, w takim razie ten, który się pozbył swego dołka, zostaje pasterzem na miejscu pierwszego. Jeżeli pasący jest tyle zręcznym, że potrafi pomimo tylu przeszkód napędzić piłkę do matni, wszyscy biegną jak przy rozpoczęciu gry do poprzednio oznaczonego miejsca, uderzając w nie kijem; tymczasem pasterz obiera sobie którykolwiek z dołków niezających, a ostatni przybywający zastępuje jego miejsce.

53. Wybijanka.

(Ilość grających 4—15).

Grający dzielą się na dwie partje. Część wybrana losem ustawia się na obwodzie wielkiego koła, na którym każdy

oznacza swe stanowisko kamieniem, chorągiewką lub w jakikolwiek inny sposób. Druga część staje wewnątrz koła. Stojący na obwodzie koła starają się piłeczką ręczną trafić kogoś w środku. Kto zostanie uderzony lub przez zapomnienie piłkę z ziemi podniesie, staje na obwodzie koła i wraz z innymi rzuca piłką na dawnych swych towarzyszków. Lub też trafiony idzie jako niewolnik na obwód koła, aby tam podawać piłki, albo przestaje brać udział w grze. Gdy wszyscy z jednej partji odpadną, zmieniają się role i ci, co stali na obwodzie, idą do koła. Wygrywają ostatecznie ci, którzy bronią się dłużej.

54. Djabetek.

Z grających wybiera się losem jednego, który staje w kole oznaczonym na boisku. Stąd podbija pałeczką dość ciężką, elastyczną, którą wszyscy starają się chwycić rękami, nim dotknie ziemi. Kto chwyci zastępuje podbijającego.

55. Odrzutka.

W zabawie tej używa się piłki pełnej, skórzanej, wypełnionej trocinami korkowemi. Na boisku wyznacza się prostokąt, który dzieli się linią prostą na dwie połowy. Grający dzielą się na dwie partje, z których każda zajmuje połowę boiska. Zadaniem każdej partji jest przerzucić piłkę poza tylną granicę przeciwnika. Piłki nie wolno jednak rzucać w sposób zwyczajny, ale z powietrza, odrzucając ją obiema dłońmi. Każdorazowe takie przerzucenie liczy się za punkt dobry, a ta partja wygrywa, która pierwiej dojdzie do oznaczonej liczby punktów.

Prawidła:

1. Piłki chwytać nie wolno.
2. Nie wolno jej też wstrzymywać, kiedy się toczy ku przeciwnej stronie.

3. Podbicie, lub nawet przypadkowe dotknięcie się piłki inaczej jak obiema rękami lub schwytnie jej, liczy się przeciwnikowi za punkt dobry.

4. Jeżeli piłka wyjdzie za boczną granicę, uważa się tak, jak gdyby stanęła w miejscu, w którym granicę przeszła.

5. Piłkę podniesioną z ziemi podbija się z miejsca, w którym ją podniesiono, a po każdym punkcie rozpoczyna się zawsze gra od granicy zewnętrznej.

6. Jeżeli piłka wpadnie za granicę, nie wprost z powietrza, ale po odbiciu się od ziemi, wtedy się tego nie liczy.

Zabawa ta dobrą jest i zajmującą nietylko dla młodzieży męskiej, ale i dla dziewcząt z tą różnicą, że używają one piłki podobnej do nożnej, tylko nieco mniejszej.

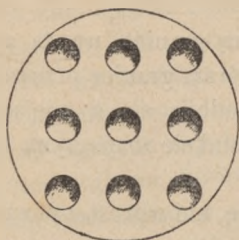
56. Gra w wielką piłkę.

Dawniej używano do tej zabawy pęcherza nadętego powietrzem, dziś zastąpić go może piłka z gutaperki, również napełniona powietrzem. Jeden z grających rzuca ją dość wysoko w górę, podczas kiedy inni starają się złapać ją, nim spadnie na ziemię. Oprócz powyższych sposobów grania w dużą piłkę, znany jeszcze jest następujący: Dzieci stają kołem, a jedno z nich uderza ręką w piłkę tak, iż ta pada przed innem dzieckiem, które podobnie uderzając, odsyła ją w inną stronę.

57. Gra w kotły z piłką (z obrazkiem).

Na trzech linjach równoległych wykopuje się 9 dołków dosyć głębokich (kotłów), które razem zajmą przestrzeń wynoszącą 1 metr kwadratowy. Kotły powinny być tak głębokie, żeby każdy z nich mógł pomieścić średniej wielkości piłkę. Następnie kotły obejmuje się kołem, nakreślonym na ziemi, które jednocześnie tworzy granicę boiska. W odległości 6 lub 7

kroków wyznacza się linią miejsca, z których ma się rzucić piłkę. Grający w ilości 9 najpierw losują pomiędzy sobą kotły, a następnie wybierają z pomiędzy siebie «kotlarza,» który rozpoczyna grę.



Kotlarz staje u celu, a reszta grających otacza swe kotły, stając na obwodzie koła. Kotlarz toczy piłkę do jednego z dołków, właściciel owego kotła prędko ją podnosi, ażeby rzucić w towarzysza, który przed nim ucieka. Uderzony kładzie markę (mały kamyk) do swego kotła, w przeciwnym razie prześladowca, jeżeli chybi, wtedy sam kładzie kamyk do swego dołka. Grający, który zapłacił karę, zostaje kotlarzem. Jeżeli piłka wpadła do dołu samego rzucającego, ten powinien tak samo prędko ją podnieść i gonić towarzyszków, usiłując w którego z nich trafić — jeżeli chybi płaci karę. Kotlarz również płaci karę, jeżeli posuwając piłkę trzykrotnie, pominał kotły grających. Jeżeli grający ma w swoim dołku trzy marki, traci prawo grania.

Ilość dołków powinna być zastosowana do ilości uczestników.

58. Piłka kawaleryjska (z obrazkiem).

(Ilość grających: 18—24 chłopców).

Liczba grających powinna być parzysta. Dzielą się przytem na dwie partje: kawalerzystów i konie. Wszysey stają na obwodzie dużego koła, nakreślonego na ziemi, przytem kawalerzyści siadają konno. Rozpoczynający grę rzuca przed siebie trzy razy piłkę i chwyta ją; jeżeli mu się to uda wtedy rzuca ją towarzyszowi z prawej strony, który łapie piłkę i rzuca ją także sąsiadowi z prawej strony i t. d. nim piłka nie wróci do pierwszego. Wtedy ten nie trzyma się już kolei i rzuca piłkę uczestnikowi dowolnie obranemu. Jeżeli piłka nie zostanie złapana



i spadnie na ziemię wtedy jeźdźcy prędko schodzą z koni i uciekają, a jeden z koni podnosi piłkę i ciska nią w uciekających, lecz nie wolno mu wyjść z koła.

Gdy który z jeźdźców zostanie uderzony, wtedy role się zmieniają, konie zostają kawalerzystami, a ci końmi. Jeśli zaś rzut był chybiony — gra trwa dalej w tym samym porządku.

59. Piłka myśliwska (z obrazkiem).

(Ilość grających 10—30).

Jeden z grających, losem wybrany, zostaje myśliwym — reszta jarząbkami. Rozpoczynający woła: «myśliwy idzie na polowanie,» i rzuca piłkę trzy razy do góry; jeżeli ją za każdym razem złapie, wtedy ma prawo rzucać nią w towarzyszków; jeśli mu się nie uda, podnosi piłkę i znowu celuje w grających. Uderzony zostaje psem myśliwego i może także rzucać piłkę



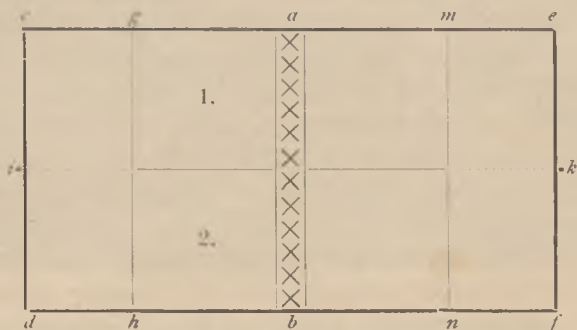
do jarząbków. Piłkę rzuca się z tego miejsca, gdzie ją podniesiono. Grający, broniąc się przed myśliwym, mogą piłkę odrzucić, ale tylko nogą, ręką dotknąć jej nie wolno. Gra jest skończona, gdy wszystkie jarząbki zostaną upolowane. Myśliwym w następnej partji zostaje ten, który został uderzony ostatni.

60. Lawn-tennis (z rysunkiem i obrazkiem).

(Ilość grających 2—8).

Na boisku równym, twardo ubitem, oznacza się przez polanie wapnem linje w sposób wskazany rysunkiem. Przez środek boiska rozpina się siatkę sznurową ($a-b$) sięgającą do ziemi, w środku zaś przynajmniej 90 cm. wysoką. Boki dłuższe prostokąta ($c-e$, $d-f$) wynoszą 24 m., a krótsze ($c-d$, $e-f$) 12 m. Wzdłuż przecina go linja ($i-k$) na połowy; w odległości 7 m. od siatki nakreślone są 2 linje ($g-h$, $m-n$). Po obu stronach boiska na końcach linji środkowej ($i-k$) są umieszczone skrzynki na piłki. Do gry używa się małych gumowych piłeczek, dla trwałości obciągniętych filcem. Piłeczki podbija się za pomocą raketek. Są to obręcze gruszkowatego kształtu, opatrzone

rączkami, na których rozpięta jest siatka z grubych strun. Rakiетки te są bardzo elastyczne i piłeczki można nimi podbijać w zupełnie dowolnym kierunku. Grać może od 2—8 osób, w ten sposób, że albo dzielą się na równe partje, albo też bieglejszy gracz staje przeciw dwom, lub nawet trzem mniej wprawnym. Wszyscy zaś z rakiетkami w ręku, w porządku z góry oznaczonym, mają prawo i obowiązek podbijania piłki.



Przebieg gry jest następujący. Strony ciągną losy o prawo wyboru. Losem wybrana partja może zająć korzystniejszą stronę boiska i grę rozpoczyna. Gdy obie partje stanęły na swych stanowiskach, pierwszy, z partji rozpoczynającej grę, staje na zewnętrznej linii boiska trzy kroki od rogu i podbija rakiетką piłkę tak, by upadła na wskos w mały przeciwległy kwadrat przeciwnika *). Jeżeli rzut był zły, t. j. jeżeli piłka uderzy w siatkę, lub upadnie za granice kwadratu, wolno mu rzut powtórzyć. Jeżeli i ten był zły, powtarzać go już więcej nie wolno, a przeciwnik liczy w tym razie to, jako piętnaście punktów dobrych. Jeżeli rzut był dobry, przeciwnicy starają

*) Jeżeli stał np. na linii $e-k$, to rzuca w № 2, jeżeli na $k-f$, to w № 1.

się go odbić z kozła, to znaczy po pierwszym odbiciu się piłki od ziemi. Odbita piłka musi upaść na stronę przeciwną, ale nie za granice boiska, gdyż w takim razie liczy się przeciwnikowi piętnaście punktów dobrych. Jeżeli piłka dobrze rzucona, przeciwna partja stara się ją znowu odbić i t. d., dopóki ktoś albo nie odbije piłki, lub odbije ją źle. W obu wypadkach przeciwnicy liczą sobie piętnaście punktów. Za każdym skończonym rzutem, podbijający przechodzi na drugą stronę, staje trzy kroki od drugiego rogu i piłkę na wskos w drugi kwadrat podbija i t. d. Która partja pierwiej zyska pięćdziesiąt punktów dobrych, wygrywa jedną małą partję. W drugiej małej partji podbija piłkę strona przeciwna i t. d. Całkowite zwycięstwo pozostaje po tej stronie, która pierwiej wygra sześć partji małych, czyli jedną dużą.

Prawidła:

1. Podbijający ma przed każdym rzutem wołać: «baczość!» i dopiero wtedy wolno mu bić, gdy broniący przeciwnego kwadratu odpowie: «gotów!», w przeciwnym razie rzut jest nieważny.

2. Chociażby rzut był zły, uważa się go za dobry, jeżeli ktoś z partji przeciwnej dotknie piłki, nie zawoławszy poprzednio: «zły!» Jeśli piłka uderzy przeciwnika, rzut uważa się za dobry.

3. Każdy rzut pierwszy, t. j. rzut wykonany z ręki przez podbijającego, można odbić tylko z pierwszego kozła, następne z pierwszego kozła lub z powietrza. W każdym razie odbicie już z drugiego kozła jest nieważne.

4. W każdej małej partji strona rozpoczynająca grę ma prawo do czterech rzutów, a mianowicie: dobry wynik pierwszego rzutu liczy się punktów 15, drugiego 15, trzeciego 10 i czwartego 10, czyli razem partja liczy się 50 punktów. Jeżeli wynik rzutu jest zły, to punkty liczą się stronie przeciwnej.

5. Jeżeli obie partje mają równocześnie po 40 punktów, t. j. po trzy rzuty, natenczas po czwartym rzucie partja się nie



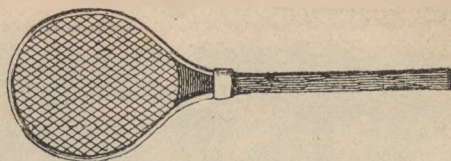
kończy, t. j. po 50 punktach, lecz woła się: «awantaż» i wtedy mała partja nie kończy się na czterech, lecz na pięciu rzutach. Awantaż wielki zachodzi wtedy, gdy obie strony mają po pięć małych partji. Wtedy wygrana następuje dopiero za siódmą małą partją.

61. Wolant (z 2 obrazkami).

Zwykle grają tylko dwie osoby, ale można także grać i w trzy, cztery i t. d. W takim razie stają grający kółkiem i rzucają wolant ku sobie w kierunku łukowatym w górę przez uderzenie wewnątrz rakiетки. Sztuka cała polega na tem, aby nie-
dozwolili wolantowi upaść na ziemię. Chcąc dobrze grać w wolanta, potrzeba aby grający posiadali mniej więcej równą zręczność i pewność w uderzeniu, inaczej i najlepszy gracz źle rzuconego wolanta nie odbije. Dla tych osób, co nabrały pewnej zręczności w graniu prawą ręką, nadmieniamy, aby się wpra-



Wolant.

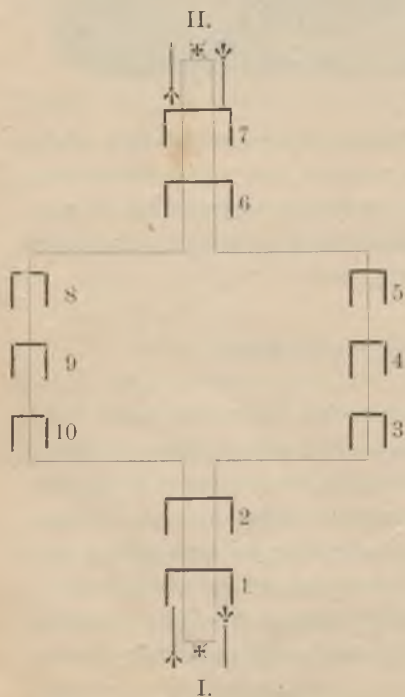


Rakieta.

wiały i lewą; zdarza się bowiem, że przez podnoszenie ciągle prawej ręki, prawe ramię staje się wyższem od lewego, którego to złego uniknąć można przez użycie obydwuch rąk.

62. Krokiet (z 2 rysunkami i 2 obrazkami).

Do krokietu potrzeba boiska prostokątnego, o ile możności równego, mniej więcej 20 m. długiego a 10 m. szerokiego. Na

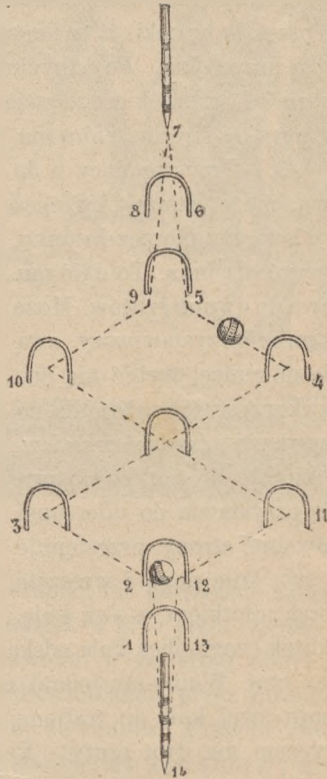


dwóch przeciwległych jego punktach, blisko krótszych boków wbija się słupki tak, że wystają z ziemi na 30 cm. Na przestrzeni między słupkami ustawia się, w sposób na rysunkach przedstawiony, bramki z grubego drutu 20 cm. wysokie a 25 cm. szerokie. Jak widzimy, ustawianie bramek, może być dwójakie. Przy pierwszym gra jest nieco łatwiejsza.

Do gry używa się drewnianych kul, o średnicy 8—10 cm., i drewnianych młotków, osadzonych na 1 m. długich rączkach. Każda kula jest innej barwy, a odpowiednio do

tego i rączka każdego młotka. Kul i młotków jest liczba parzysta.

W grze może brać udział tyle osób, ile jest kul, w każdym jednak razie musi być parzysta liczba. Grający podzieliwszy się na równe partje, oznaczają stały porządek, w którym kule mają naprzemian podbijać członkowie przeciwnych partji. Każda stara się swe kule przepędzić przez bramki, w porządku oznaczonym strzałkami. Wygrywa partja, która prędzej tego dokáže. Kule pędzić wolno tylko młotkiem i to przez uderzenie, a nieposuwanie jej nim. Partja rozpoczyna się w ten sposób, że pierwszy z grających kładzie swą kulę między pierwszym słupkiem, a pierwszą bramką i stąd ma prawo pędzić kulę dopóty, póki na mocy prawideł grą rządzących nie straci prawa rzutu. Po nim następuje drugi, którym jest pierwszy z partji przeciwnej i tak naprzemian uderzają obie partje. Gdy jedna kolej się skończy rozpoczyna się druga w tym samym porządku.



Prawidła:

1. Na kogo kolej przyjdzie, ten ma prawo do jednego uderzenia. Jeśli tym rzutem przepędzi kulę przez odpowiednią bramkę, zyskuje prawo do dwóch rzutów i tak dalej, póki nie zajdzie rzut stracony, to znaczy, póki kula bramki nie chybi.

2. Przepędzenie kuli przez bramkę jest ważnem tylko w kierunku oznaczonym strzałką; w przeciwnym kierunku nie znaczy ono nic. Po przejściu bramki 6 i 7 musi kula uderzyć w słupek II, które to uderzenie uważa się za równoznaczące z przepędzeniem kuli przez bramkę, z tą różnicą, że nie wolno drugiej kuli trafiać, dopóki kula po uderzeniu w słupek nie przeszła bramki, a w ten sposób nie nabyła prawa do trafiania innych kul. Po odbyciu całej drogi należy uderzyć kulą w słupek I, wskutek czego zwie się już ona wybitą. Zwycięstwo jest przy tej stronie, która ma wszystkie kule wybite.

3. Przystępujący do rzutu, może zamiast przepędzać swą kulę przez bramkę, uderzyć nią inną. To daje mu prawo do dwóch rzutów. Może on teraz przystawiawszy swą kulę do cudzej wybić nią cudzą z korzystnego położenia, co nazywamy *krokietowaniem*. Krokietuje się tak, że się swą kulę przystawia do uderzonej z dowolnej strony, przestępuje się swą kulę nogą i wreszcie uderza młotkiem w swą kulę,



wskutek czego obca kula odskakuje. Poczem grający ma jeszcze jeden rzut. Wolno mu jednak nie krokietować, lecz po przystawieniu swej kuli do trafionej obcej, swoją dalej przepędzać, przyczem ma dwa rzuty. Krokietowanie jest nieraz bardzo korzystne; gdy np. trudno jest wprost przejść przez bramkę, można sobie dopomóc przez krokietowanie innej kuli, szkodząc przez to przeciwnikowi, ułatwiając zaś grę sobie i swej partji. Jednej kuli nie wolno krokietować dwa razy, raz po razie, bez przejścia wśród tego przez bramkę.



4. Kto przeszedł wszystkie bramki, nie potrzebuje zaraz swej kuli wybijać, lecz może brać udział w grze jako «rabuś», pomagając przez krokietowanie swoim a szkodząc obcym. Tylko też krokietowanie, a nie przechodzenie przez bramki może mu dać prawo do dwóch nowych rzutów. Przeciw «rabusiowi» walczy przeciwna partja, starając się jego kulę wybić. Wybija ją też każdy z partji «rabusia», jeżeli przypadkowo uderzy jego kulą w słupek.

5. Jeżeli kula padnie za granice boiska, stawia się ją natychmiast w odległości 1 m. od miejsca, w którym granicę opuściła.

Grający traci prawo uderzenia:

- a)* Jeżeli uderza, kiedy nie na niego kolej przyszła.
- b)* Jeżeli gra nie swoją kulą.
- c)* Jeżeli kuli nie uderza młotkiem, lecz posuwa ją nim.
- d)* Jeżeli kulę swą dwa razy uderzy.
- e)* Jeżeli mu się nie uda ani przejść przez bramkę (lub uderzyć w słupek), ani też trafić innej kuli.
- f)* Jeżeli przy krokietowaniu drugiej kuli nie ruszy jej z miejsca.

W razie popełnienia jednego z tych błędów, kule poruszone wraca się do ich poprzedniego położenia; można to jednak uczynić tylko przed wykonaniem rzutu przez następnego gracza.

63. Celowanie kulą (z obrazkiem).

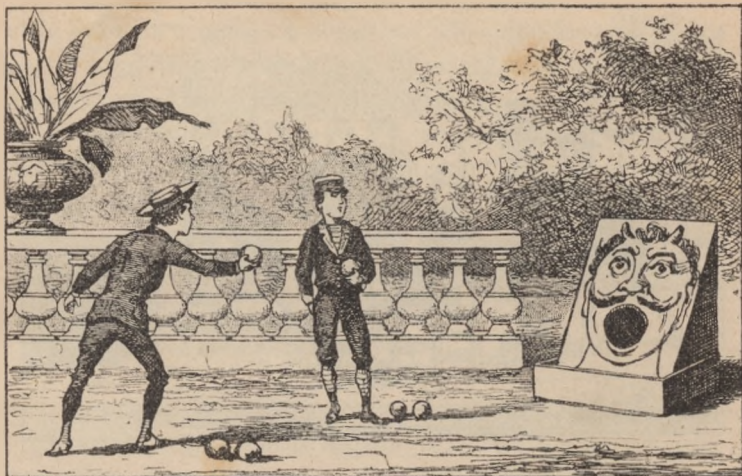
(Ilość grających 2—10).

Do gry tej potrzeba 6 kul i dwóch desek, złączonych wierzchołkami, prostopadłych do pochyłego dna skrzynki do której są przytwierdzone, i w których zrobiony jest otwór tak, aby kula swobodnie mogła przejść.

Kula, przechodząc przez otwór, wpada na pochyłe dno, i stacza się na przód skrzynki. Grający z odległości 4 do 5 kroków rzuca sześć kul jedna za drugą, usiłując trafić w otwór. Grający, który zrobił więcej szczęśliwych rzutów, wygrywa.

64. Kula z maczugą.

Do gry tej potrzeba tylko dwóch partnerów: popychacza i odbijacza. Odbijacz staje pomiędzy dwoma kijami, wsadzonymi w ziemię na odległości 30 do 50 cm., i trzyma w rękę duży kij, zwany maczugą. Popychacz stoi u mety, wyznaczonej na odległości 10 do 12 kroków od kołków, i posuwa kulę tak, ażeby przeszła pomiędzy dwoma kołkami. Odbijacz czeka na zbliżającą się kulę i odbija ją swą maczugą na możliwie



znaczną odległość, gdyż sam musi mieć tyle czasu, żeby dotknąć maczugą mety i wrócić na dawne miejsce nim popychacz podniesie kulę.

Grający zamieniają się na miejsca, jeżeli popychaczowi uda się nareszcie przesunąć kulę pomiędzy dwoma kołkami. Partja kończy się, gdy jeden z grających otrzyma pewną ilość punktów zawczasu umówionych (5 do 6), lub też gdy odegrają umówioną ilość partji. W tym ostatnim wypadku wygrywa ten, kto ma największą ilość punktów. Punkt dla odbijacza będzie wtedy, jeżeli zdąży on uderzyć maczugą o metę i na czas wrócić na dawne miejsce, ażeby odbić kulę. Dla popychacza za punkt liczy się przejście kuli pomiędzy kijami.

65. Beczka (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—10).

Jest to rodzaj skrzyni z 9 otworami z frontu, w które się rzuca blaszki miedziane. Wewnątrz skrzyni są szufladki od-



dzielone przegródkami, z których każda ma wartość jednego punktu i w które wpadają blaszki. Każdy grający ma prawo rzucać od 10 do 12 blaszek z odległości 5 do 6 kroków. Poczem zbiera blaszki i liczy ilość punktów otrzymanych. Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów.

66. Obręcze.

(Ilość grających 1—20).

Przyrząd do tej zabawy stanowią obręcze, sięgające grającym do bioder lub wyżej, i małe kijki, którymi grający popychają obręcz przed sobą. Można użyć do tego celu zwyczajnych obręczy od starych beczek, ale lepiej kupić gotowe w sklepie, te bowiem są lżejsze i równiejsze. W obręcze bawić się może jedna osoba, goniąc je przed sobą, można także organizować zajmujące gry w towarzystwie większej ilości osób. Do gier bardzo rozpowszechnionych należą wyścigi i wojna.

Do wyścigów wszyscy grający stają szeregiem w ogrodzie, lub na łące w odległości 2 kroków, i na dany znak puszczają swoje koła. Kto pierwszy dobiegnie mety, dostaje nagrodę.

W grze «wojna» grający dzielą się na dwa obozy, które stają jeden od drugiego w odległości 300—400 kroków. Każda partja zajmuje miejsce na linii wyznaczonej i na dany znak grający toczą koła w kierunku przeciwników.

Trudność cała polega na tem, ażeby obręcz jednej partji minęły się z obręczami przeciwnej partji i zajęły ich miejsca. Grający, których koła przy spotkaniu się upadły na ziemię — przegrywają partję i wycofują się z liczby grających. Tej samej karze podlega i ten, czyja obręcz sama w biegu upadła na ziemię.

67. Zabawa ze sznurem (z 2 obrazkami).

Sznur do tej zabawy powinien być tak długi, iżby, nastąpiwszy na niego obiema nogami w samym środku, rękojeści drewniane, które się znajdują po obydwóch jego końcach, sięgały do pachy. Uchwyciwszy prawą ręką za jedną, lewą za drugą rękojeść, zawiesza się sznur z tyłu ciała, przerzuca przez głowę naprzód, i kiedy spada ku ziemi, przeskakuje się przez niego obiema nogami. Można także biegnąc przeskakiwać lewą nogą, albo też na przemian, raz prawą, drugi raz lewą. Wyuczwszy się tych pierwszych zasad, przechodzi się potem do rozmaitych zmian, jak przeskakiwanie przy rzucaniu sznura z przodu w tył, zmienianie rękojeści sznura tak, że przy każdym przerzucie ręka lewa chwyta rękojeść z prawej i odwrotnie. Podobnie można też skakać przez sznur długi, którego każdy koniec trzyma



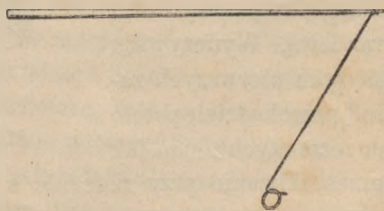


inna osoba. Sznur ten kręcony w lewo lub w prawo, zakreśla w powietrzu łuk. W miejscu, gdzie się najczęściej zbliża do ziemi, staje osoba, która ma skakać, w ten sposób, że ile razy sznur zbliża się do jej nóg, podskakuje w górę i przepuszcza go pod nogami.

68. Gra w pierścienie (z 2 obrazkami).

(Ilość grających 10—12).

Jest to zabawa bardzo prosta i mało kosztowna. Tuzin kółek drewnianych lub żelaznych 6 do 10 cm. średnicy, nie duży kij i drut, stanowią cały materiał, niezbędny do gry powyższej. Do kijka długości 50 cm. przywiązuje się drut takiej samej długości, który spadając prostopadle, tworzy z kijem kąt 45° . Drugi koniec drutu jest haczykowato zagięty w ten sposób, żeby mógł utrzymać zawieszony na nim kółko.



Na ziemi nakreśla się duże koło, po którego obwodzie biegają grający jeden za drugim, przyśpieszając lub zwalniając kroku na komendę. Prowadzący grę staje w oddaleniu jednego kroku od koła i trzyma kij z drutem w ręce na takiej wysokości,



żeby grający mogli go dosięgnąć. Każdy z nich ma w ręce mały kijek, którym usiłuje zdjąć pierścień zawieszony na haczyku drutu, który trzyma przewodniczący. Ten, który uchwyci pierścień, zabiera go sobie, a przewodniczący zawiesza natychmiast inny. Gdy wszystkie kółka zostały rozegrane, wtedy gra chwilowo się przerywa, uczestnicy liczą zdjęte kółka, a ten, kto ich ma najwięcej, zostaje przewodniczącym w partji następnej.

69. Gra w klipę (z obrazkiem).

Grający wyznaczają, przy pomocy mętowania, gospodarza i sługę. Gospodarz zaopatruje się w kijek 60 cm. długi i staje na środku koła, mniej więcej 2 m. średnicy, nakreślonego na ziemi. Sługa staje u mety w odległości 6 do 8 m. od koła, trzymając w ręku kijek wielkości 5 cm., gruby w środku, a zwężający się na końcach, czyli klipę, i usiłuje rzucić go do koła.



Gospodarz stara się rzucony kijek odbić, zanim spadnie na ziemię. Jeśli mu się uda, wtedy ma prawo wyjść z koła i uderzyć kijkiem w jeden ze zwężonych końców klipy, ażeby ta podskoczyła do góry; wtedy raz jeszcze musi uderzyć ją w locie i starać się odrzucić jaknajdalej. Wówczas prędko zajmuje dawne miejsce, a sługa podnosi klipę i znowu rzuca ją do koła. Jeśli słudze udało się trafić do koła, wtedy role grających zmieniają się.

70. Zabawa w kamienie (z obrazkiem).

(Ilość grających 4—10).

Każdy grający powinien mieć dwa lub trzy płaskie kamyczki wielkości srebrnego rubla. W braku podobnych kamyków, można wziąć kawałki dachówki pobite, lub kawałki starej tabliczki szyfrowej. Uczestnicy grają parami lub pojedynczo, każdy za siebie.

Pierwszy grający, losem wybrany, rzuca jeden kamyk, który ma służyć wszystkim za cel. Następnie, pozostali rzucają swoje kamyki w tym porządku, jaki każdemu los przeznaczy, usiłując trafić niemi możliwie blisko celu.



Gdy ostatni rzucił swój kamień, wtedy zaczyna się obliczanie punktów. Ten, czyj kamyk leży najbliżej celu, liczy sobie dwa punkty; drugi z kolei kamyk ma znaczenie jednego punktu. To samo znaczenie mają inne kamyki. Partja się kończy, gdy kto z grających będzie miał 12 punktów.

Gra powyższa wymaga zręczności w rzucaniu kamyków, gdyż każdy kamyk, dotknąwszy się ziemi, powinien leżeć na miejscu, nie odskakując.

71. Ośła poczta (z obrazkiem).

(Ilość grających 4—12).

Do gry tej wybiera się równo, obszerne miejsce, najlepiej murawę; potem dzielą się wszyscy na dwa równe oddziały (partje). Oddziały te stają w prostej linii, naprzeciw siebie, w odległości kilkunastu kroków. Każdy oddział ma swego naczelnika.

Przebieg gry jest następujący. Na środku placu zabawy ustawia się kręgiel. Jeden z dwóch naczelników, losem



wybrany, bierze kamyk do ręki, staje u mety, wyznaczonej w odległości 20—25 metrów od celu, i usiłuje kręgiel obalić. Jeżeli chybi, wtedy przypada kolej na naczelnika z obozu przeciwnego. Jeśli, przeciwnie, rzut był szczęśliwy — wtedy partja, do której należy zwycięzca, staje w jednym szeregu na miejscu obalonego kręgla, wszyscy plecami zwróceni do celu. Towarzysze obozu przeciwnego stają naprzeciw, w odległości 5 metrów. Wtedy zwycięzca kładzie sobie kręgiel na nodze i przerzuca go jaknajdalej, ponad głowami przeciwników.

Teraz obie partje są w ruchu. Zwycięzeni biogną, ażeby podnieść kręgiel i postawić na dawnym miejscu, zwycięzcy zaś śpieszą zająć swoje miejsca. Ale mogą się tylko cofać. Skoro kręgiel znajdzie się na miejscu, zwyciężeni ścigają przeciwników, którzy uciekają zawsze tyłem; gdy ich dogonią, wtedy muszą ich zanieść na własnych barkach «na barana,» aż do kręgla, albo na miejsce przedtem przez nich zajmowane.



~~72.~~ **Kamienny cel** (z obrazkiem).

(Ilość grających 5—12).

Jest to kamień płaski, który można ustawić na podobieństwo kręglu. Kamień ten nie powinien mieć szerokiej podstawy, gdyż w takim razie byłby trudny do obalenia. Każdy grający jest uzbrojony w kamyk dosyć ciężki, żeby móc nim obalić cel. Jeden z uczestników, losem wybrany, zostaje stróżem przy kamieniu, żeby mu przywracać właściwą pozycję, gdy zostanie obalony. Pierwszy z kolei grający rzuca swój kamień z mety, na odległość 15. do 20 kroków, do celu; poczem zostawia go w tem samym miejscu, gdzie upadnie. Następni towarzysze robią to samo, a rzucają zawsze blisko ziemi, gdyż jest to łatwiej i bezpieczniej.

Jeśli kto z grających rzuci swój pocisk za słabo, że nawet nie doleci na linię celu, zostaje stróżem, pilnujący zaś dotąd, przechodzi do grających.

Każdy mający rzucać na nowo, musi przedtem podbiec do celu, podnieść swój pocisk i uciec z nim do mety, w czem przeszkadza mu stróż, który goni go i chwytą.

Schwywanie jest ważne tylko wówczas, jeżeli cel stoi.

Grający korzystają z tego, gdy stróż ustawia cel, i starają się wtedy porwać swój pocisk.

Można zamiast kamiennego celu używać kręgle.

73. Kręgle (z obrazkiem).

Na miejsce dla kręgielni wybiera się pas ziemi, z 10 metrów długi, a do 2 metrów szeroki, który się równo ubija i posypuje drobnym piaskiem. Boki kręgielni, jeżeli się da, można wyłożyć deskami. Na jednym końcu, z którego się rzuca kule do kręgli, jest ułożona na ziemi deska, tak, aby z nią tworzyła równą powierzchnię; na tę deskę pada kula przy rzucie; na przeciwnym zaś końcu, czworograniata deseczka, również wpuszczona w ziemię. Tu oznaczywszy 9 znaków równo od siebie oddalonych, stawia się na nich 9 kręgli, z których środkowy jest królem. Tuż za kręgielnią wykopuje się albo mały rowek, albo stawia się mały płot, któryby kule powstrzymywał. Tam stoi z boku kolejno każdy z grających, który ustawia przewrócone kręgle, i kule drewniane rynienką odrzuca napowrót. Każdy z grających powinien zrobić pewną, poprzednio oznaczoną, liczbę punktów, np. 50 albo 100. Zrobi ich więcej, to mu się te liczą jako wygrane.

Podajemy kilka reguł, do których grający mają się stosować:

1. Jeżeli kula przejdzie obok kręgli i żadnego nie obali, grający traci jeden punkt.



2. Jeżeli kula przejdzie pomiędzy kręglami i żadnego nie obali, grający nie traci, ani też wygrywa.

3. Król sam obalony znaczy trzy punkty.

4. Za każdy kręgiel z osobna liczy się punkt.

5. Siedem lub osiem kręgli obalonych jednym rzutem, liczy się 14 lub 16 punktów.

6. Osiem kręgli wkoło króla, lub wszystkie obalone, liczy się 24 punkty.

Przy obliczaniu, każdy z grających musi dopłacić tyle punktów, ile mu ich brakło do oznaczonej poprzednio liczby.

74. Gra w trzy kręgle (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—6).

Do gry tej potrzeba trzech kręgli i dwóch płaskich kamyków do rzucania. Kręgle ustawia się na jednej linii, jeden

blisko od drugiego tak, żeby za jednym uderzeniem można było obalić dwa kręgle. W tym celu odległość pomiędzy nimi

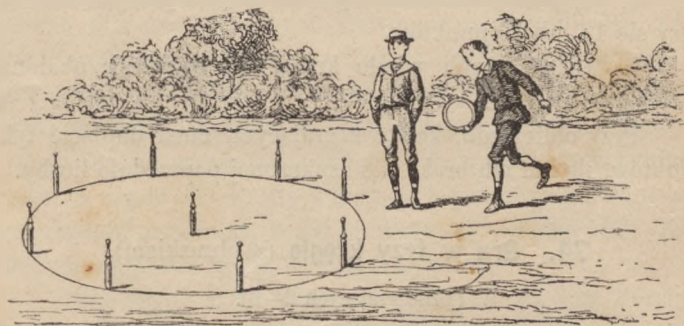


powinna być mniejsza, niż szerokość kamyka. Grający stają u mety, wyznaczonej na odległość 4 do 5 kroków. Każdy robi dwa rzuty i wygrywa wtedy, gdy w tych dwóch rzutach obali wszystkie trzy kręgle.

75. Kręgle z tarczą (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—6).

Gra powyższa jest tylko odmianą gry w kręgle. Potrzeba jest do niej małego krążka drewnianego i 9 kręgli, lecz lekkich.



Kręgle ustawiają się w sposób, jak to wskazano na obrazku:—8 wokoło i 1 w środku. Grający rzuca tarczą z odległości przed-

tem wyznaczonej. Tarcza, tocząc się jakiś czas po ziemi, wchodzi w środek i obala kręgle. Każdy kręgiel ma wartość jednego punktu, środkowy — 5. Gra się do 25, 50 i t. d. punktów. Wygrywa ten, kto ma największą ilość punktów. Do gry tej potrzebne jest miejsce dobrze ubite i równe.



76. Szczudła (z obrazkiem).

Chodzenie na szczudłach jest dla chłopców, nawet już ośmioletnich, przyjemną zabawą, mającą zarazem tę zaletę, że się nie łączy z żadnem niebezpieczeństwem, jeżeli się odbywa, jak się samo przez się rozumie, nie na bruku, ale na trawniku, lub na ziemi niezbyt twardej.

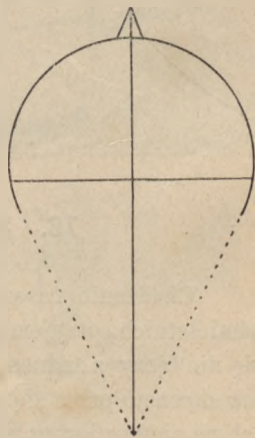
Konstrukcja szczudeł jest prosta. Stanowią je dwa drążki gładkie, półtora do dwóch cali średnicy mające, a przeszło osiem stóp długie; na dolnych końcach drążków porobione są stopnie do stawiania nóg; muszą one być dobrze przybite. Stopnie dla

początkujących nie powinny być wyżej nad stopę od ziemi oddalone. Włożywszy drążki pod pachy tak, aby ich końce sterczały poza ramionami, staje się nogami na stopniach i zaraz zaczyna chodzić. Szczudła trzeba dobrze przycisnąć do siebie, tułów trzymać prosto, a ciężar ciała tak rozdzielić, aby spoczywał zawsze na środku kroku. Z początku często się spada ze stopni, ale wkrótce można nabyć takiej wprawy, że udaje się biegać, tańczyć i różne sztuczki pokazywać. Zręczni chłopcy odbywają czasem pomiędzy sobą wyścigi na szczudłach: kto pierwszy dojdzie do mety — ten wygrywa.

77. Latawiec (z 2 obrazkami).

Najstosowniejszą porą do puszczenia w powietrze latawca jest jesień; wtedy zwykle wiatr bywa pomyślny, a pola pozbawione zboża, przedstawiają obszernie do tej zabawki przestrzenie. Każdy zręczny chłopiec może sam sobie zrobić latawca; utwór własny może nawet być lepszy, niż kupny lub wykonany przez kogo innego.

Rysunek pokazuje nam szkielec latawca: linja dłuższa jest grzbietem i może mieć dowolną długość, powinna jednak być w proporcji do linji poprzecznej, mniej więcej, jak 5 : 3. Przecznice te składające się z dwóch pręcików z lekkiego drzewa grubości palca, płasko wystruganych, kładą się na siebie tak, iż tworzą krzyż, którego trzy końce górne są równej długości. Aby te dwa pręciki lepiej się trzymały, robi się w jednym i w drugim mały wrąb, w tem miejscu, gdzie się schodzą. Po-





tem łączy się obydwie końce poprzecznego pręcika, z górnym końcem dłuższego, trzecim kabłąkowatym pręcikiem z giętkiego drzewa, w sposób, jak przedstawia rysunek, a z dolnym końcem, szpagatem, jak wskazują kropkowane linje na obrazku.

Skoro szkielec gotowy, postarać się trzeba o papier odpowiedniej wielkości, albo zlepić się kilka arkuszy w jedną całość, a położywszy na to ów szkielec, wycina się papier nożyczkami tak, aby poza szkieletem dokoła pozostało przeszło cał papieru. W tym rąbku papieru, wystającym poza szkieletem, robi się wieńca co dwa lub trzy cale, i posmarowawszy papier kłajstrem przylepia się do szpagatu i łuku. Podobnie przylepia się kawałkami papieru grzbiet do pokrycia papierowego, na którym podług upodobania i fantazji, maluje się smoka, lub potwór jaki. Przy końcach łuku pozawieszać trzeba kiście z papieru, a do ogona przywiązać sznurek mniej więcej trzy razy tak długi

jak latawiec i porobić w kilku calowych równych odległościach kłiscie papierowe, a największą na końcu. Potem przywiązuje się do końców poprzecznego pręcika sznurek, o jedną trzecią dłuższy niż ten pręcik; do niego przyczepia się szpagat kilkadziesiąt sążni długi, w sposób taki, aby się mógł po tym sznurku posuwać.

Trzeba uważać na to, aby jedna połowa latawca miała równowagę z drugą i aby ogon nie był za lekki, albo za ciężki, co dopiero przy puszczeniu latawca najlepiej wypróbować można. Aby się latawiec wzbił w górę, biegnie chłopiec z nim pod wiatr. Uda mu się to daleko lepiej, jeżeli weźmie sobie koleżkę do pomocy. Jeden trzyma latawca, drugi oddala się ze sznurem na kilkadziesiąt kroków; skoro pierwszy podrzuci latawca w górę, drugi w tej samej chwili targnie sznurem i biegnie pod wiatr, co temu mu stanie. Bieg swój zwalnia wtedy, gdy potwór papierowy wzbije się wysoko. Jeżeli wiatr jest pomyślny, a latawiec dość duży, możnaby przywiązać sznur do małego wózka i kazać się po równem a twardem polu przez ów potwór ciągnąć. Wspominają o Franklinie, że przywiązawszy sznur latawca do czółna, przejechał w ten sposób jezioro.

GRY W KULE.

Kilka jest rodzajów kul używanych do zabaw: 1) kulki kamienne lub gliniane, służące jako stawka; 2) kulki szklane, gipsowe i t. p. do rzucania i 3) kule drewniane od 3 do 5 cm. średnicy, do toczenia po ziemi. Stąd też pochodzi wielka rozmaitość gier w kule, ze specjalnemi wskazówkami dla każdej. Duże kule można rzucać lub toczyć, stosownie do umowy.

Rzucona kula powinna zatoczyć łuk, ale tak, żeby spadając na ziemię, dotknęła celu. Toczyć kulę, znaczy posuwać ją po ziemi, nie podnosząc wcale. Podajemy kilka gier w kule.



78. **Prześladowca** (z obrazkiem).

Jest to najłatwiejsza gra w kule tylko w dwie osoby. Jeden z grających rzuca kulę, drugi celuje w nią i stara się trafić. Jeżeli mu się to uda, wtedy zabiera kulę, rachuje 10 punktów i gra dalej. W przeciwnym razie, towarzysz jego zaczyna grać, rzucając w ten sam sposób swoją kulę. Każdy zaczyna od tego miejsca, gdzie się kula zatrzymała. Wygrywa ten, kto pierwaj doszedł do 100 punktów. W «prześladowcę» grać można dużemi lub małemi kulami.

79. **Kocietek** (z obrazkiem).

(Ilość grających 3—10).

Do tej gry wybiera się miejsce równe, na którym wykopuje się spory dołek, zwany kotłem. W odległości kilku kroków

wyznacza się linię długości 4 do 5 metrów, która się nazywa celem. Każdy zaopatruje się w kulę i według porządku oznaczonego losem, rzuca ją w kierunku «kotła.» Jeżeli grającemu udało się rzucić kulę do dołka, wtedy wygrywa 10 punktów



i ma prawo rzucać raz jeszcze. Tę samą wygranę ma, jeżeli mu się uda uderzyć kulę przeciwnika. Liczby 30, 70 i 100 punktów można otrzymać tylko w tym razie, kiedy kula wpadnie do «kotła.» Pierwszą wygranę ma ten, kto otrzymał 110 punktów, poczem wycofuje się z gry; partja jedna kończy się dopiero wtedy, gdy wszyscy z wyjątkiem jednego, otrzymają oznaczoną ilość punktów. Przegrywa zwykle ostatni, który powinien wytrzymać karę. W tym celu staje u celu i usiłuje kulę rzucić do kotła. Jeśli rzut był szczęśliwy, wtedy zostaje wolny; gdy chybił, wtedy każdy z grających staje przy kotle i toczy swą kulę w przeciwną stronę, a skazany za każdym razem podnosi ją i usiłuje rzucić do kotła. Przysługuje mu jednak prawo odrzucone kule rzucać z miejsca przeznaczonego na cel, gdyby kule zanadto były oddalone.

80. Warownia.

(Ilość grających 2—12).

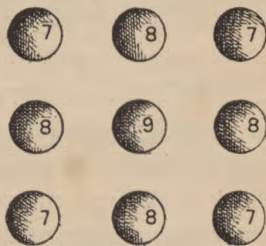
W bliskości ściany kopie się nieduży dołek, 10 cm. średnicy, zwany warownią. W odległości mniej więcej 5 do 6 kroków od niego, wyznacza się meta, od której mają być rzucone

kule. Grający bierze do ręki 2, 4 albo 6 kulek jako stawkę i za-
 pytuje towarzyszw: «Kto stawia 2 (4 albo 6)?» Ten, który się
 zgodzi, daje żadaną ilość kulek. Wtedy rzucający bierze do ręki
 kulki, staje na mecie i usiłuje wszystkie naraz rzucić do wa-
 rowni. Jeśli w nią wpadną wszystkie kulki, lub parzysta ich
 liczba, rzucający wygrywa całą stawkę. Przeciwnie, jeśli rzut
 był zły, to jest, jeśli w warowni niema żadnej kulki, lub okaże się
 liczba nieparzysta — wygrywa przeciwnik. Właściwie dwóch
 tylko grających bierze czynny udział w zabawie, ale partnerzy
 mogą się zmieniać.

81. Dziewięć dołów (z 2 obrazkami).

(Ilość grających 8—12).

Na środku placu zabawy wykopuje się spory dołek, wiel-
 kości głowy. W odległości dwóch kroków od niego robi się do-
 koła 8 dołków mniejszych. Ale nie wszystkie mają jednakową
 wartość; cztery — oznaczają po 7
 punktów, cztery — po 8, a środ-
 kowy większy — 9, jak to wska-
 zano na rysunku. Każdy zaopa-
 truje się w kulki i rzuca je kolejno
 do zrobionych dołów. Zadanie gra-
 jących polega na tem, ażeby trafić
 do środkowego dołu, który ma war-
 tość 9 punktów. Ten, który zdobył największą ilość punktów,
 wygrywa partję. Dla urozmaicenia zabawy, grający kładą
 w duży środkowy doł stawkę, po 2 i 3 kulki, wygrywający zaś,
 po skończeniu partji, zabiera wszystkie.





82. Gra w miasta.

(Ilość grających 5—15).

Na miejsce do tej gry wybiera się plac równy i obszerny; na nim oznacza się duży kwadrat, w którego środkowych rogach i bokach wykopują się małe doły, noszące nazwy miast. Dołek środkowy oznacza Warszawę; cztery miasta na rogach oznaczają mniejsze miasta gubernjalne, np. Lublin, Radom, Kalisz i Łomżę; reszta dołów oznacza miasta powiatowe, np. Włocławek, Kutno, Pułtusk, Łowicz. Rzucanie odbywa się ze znacznej odległości w tym porządku, jaki każdemu los przeznaczy. Ażeby wygrać partję, trzeba posiadać wszystkie miasta. Miasto jest wzięte przez grającego wtedy, gdy ten trafił kulą w dół, noszący miano tego miasta. Jeżeli grający posiada już jakieś miasto, powinien go bronić za każdym razem, gdy jest oblezione

przez nieprzyjaciela, a mianowicie odrzucać jego kule trzy razy od swego miasta. Potem dopiero rzuca swoją kulę w innym kierunku w celu zdobycia nowego miasta. Grający, którego kula była odrzuconą, może zaczynać grę od miejsca, gdzie się kula zatrzymała, lub z miasta, które już posiada. Jeżeli komu zabrano miasto, zaczyna rzucać od mety. Ten kto zabrał miasto, ma dwa uderzenia.



83. Trójkąt, kwadrat lub koło (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—10).

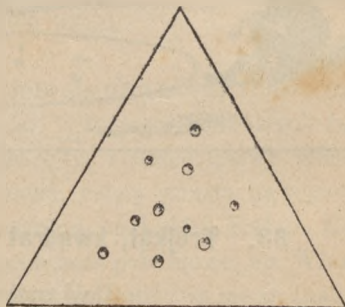
Na równym i obszernym miejscu nakreśla się figura, np. koło, trójkąt lub kwadrat. Grający umieszczają w takiej figurze po jednej kuli lub więcej, jako stawki. Kule mogą być ułożone w dowolnym porządku: w kółko, podług linii wyznaczonych,

jedna przy drugiej i t. p. Poczem w odległości 7 do 8 kroków od figury, wyznacza się linja — meta. Każdy grający staje teraz z kolei w środku figury i rzuca kulę w kierunku mety, tak, ażeby ta zatrzymała się możliwie blisko mety, nie przekraczając granicy. Ten, czyja kula zatrzymała się najbliżej mety, rozpoczyna grę; odległość pozostałych kul oznacza porządek, w jakim inni rzucac mają kule. Porządku tego trzymać się należy w ciągu całej zabawy. W razie, jeżeli przy rzucaniu, jedna kula potrąci drugą — rzucanie rozpoczyna się na nowo. Teraz grający stają na mecie i każdy kolejno rzuca kulę w kierunku narysowanej figury; następne rzuty będą już z tego miejsca, gdzie się kula zatrzyma.

Celem tej gry jest swoją kulą wyrzucić kule, leżące w nakreślonej figurze. Grający, któremu się to powiedzie, zabiera wygraną kulę dla siebie, lecz będzie to jego własność tymczasowa, gdyż jak zobaczymy dalej, może być zmuszonym do położenia jej w trójkącie lub do oddania przeciwnikowi.

Grający, którego kula zatrzymała się w figurze, jest «spalony,» i powinien, jeżeli ma już wygrane kule, położyć je napowrót do trójkąta i zacząć grę od mety.

Rzucający nie jest obowiązany koniecznie trafić w kulę, może celując, starać się tylko zająć wygodne miejsce, żeby mieć łatwiejszy rzut następny, lub też uniknąć «spalenia» przez następnego współtowarzysza.

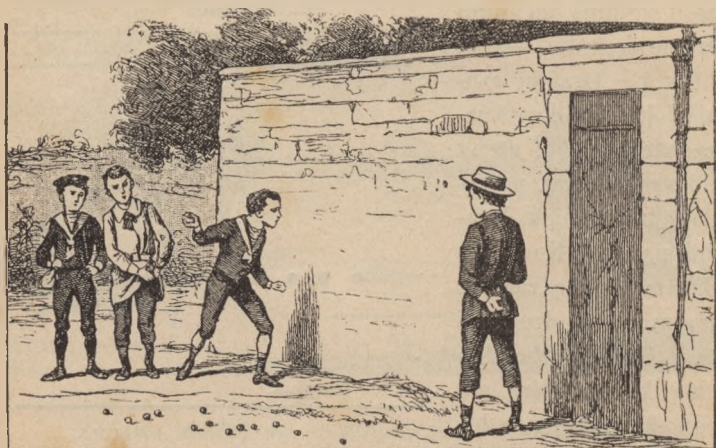


Jeżeli jedna kula potrąci drugą, której właściciel nie ma jeszcze kul wygranych, w takim razie posiadacz pierwszej kuli zaczyna grę od mety. Jeżeli kula, będąca w obiegu potrąci drugą, a ten, który ją rzucił, ma kule wygrane, wtedy grający zabiera od przeciwnika wszystkie zdobyte przez niego kule

Lecz jeśli grający, którego kula była potraconą, nie miał wcale kul wygranych, a przeciwnik jego posiadał je — wtenczas pierwszy jest «spalony,» t. j. wycofuje się zupełnie z zabawy aż do końca partji.

Grający, któremu grozi takie niebezpieczeństwo, może się wykupić zawczasu od przeciwnika, dając mu jedną kulę.

Gra kończy się, jeżeli wszystkie kule są wyrzucone z danej figury, a wygrywa partję posiadający większą ilość kul.



84. Gra w ścianę (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—10).

W grę tę można bawić się przy ścianie domu lub przy wysokim murze. Jeden z grających rzuca kulkę o ścianę; kulka odskakuje, spada na ziemię i w pewnej odległości zatrzymuje się. Następny rzuca kulkę w ten sam sposób, lecz usiłuje, żeby jego kulka, odskoczywszy od ściany, potrafiła kulkę poprzednika. Reszta grających rzuca swe kulki podobnie, starając się także trafić w jedną z kulek, leżących na ziemi. Kto z grających jednym

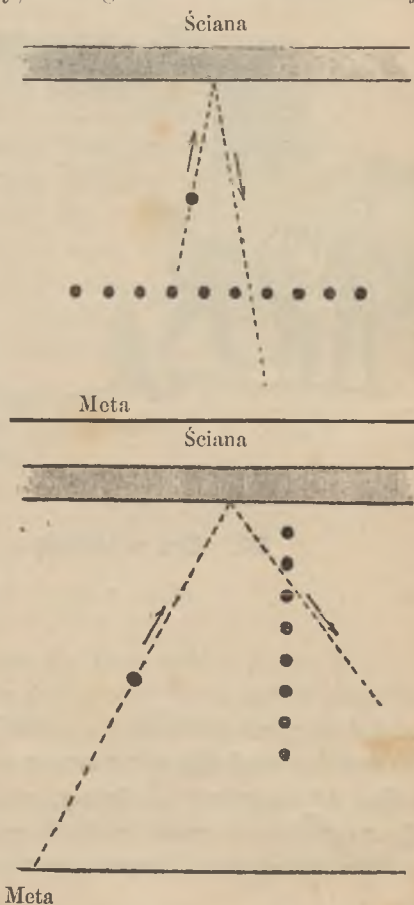
rzutem potrafi kulkę, ten zabiera wszystkie inne, które były na ziemi. Kulki do rzucania nie można podnosić z ziemi, lecz trzeba rzucać swoją, nową. Zabawa nie może trwać długo, ponieważ nie trudno trafić w kulkę, gdy ich leży kilkanaście na ziemi.

85. Gra w ścianę ze stawką (z 2 rysunkami).

(Ilość grających 2—10).

Równoległe do ściany, w odległości 5 do 6 kroków od niej, kreśli się linja, na której kładzie się kulki—stawki (fig. 1). Grający rzucają kolejno kulkę o ścianę w ten sposób, ażeby ta odskoczywszy, potrafiła jedną z kulek, leżących na linii. Komu się uda, ten kulkę zabiera i ma prawo do drugiego rzutu. Grać trzeba tylko jedną kulką, którą się podnosi po każdym uderzeniu.

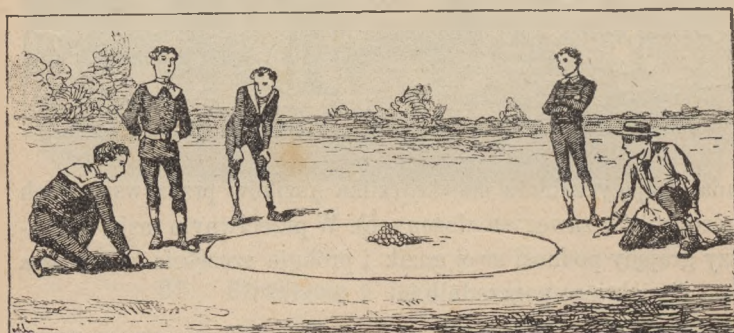
Linja, na której są ułożone kulki, nie koniecznie ma być równoległa do ściany, można kulki ustawić także w kierunku prostym do niej (fig. 2). Utrudnia to grę, gdyż grający powinien wtedy rzucać kulkę w kierunku pochyłym do ściany, inaczej nie potrafi kulki.



86. Piramida (z obrazkiem).

(Ilość grających 5—10).

Jeden z grających, zwany «bankierem,» kreśli na ziemi koło średniej wielkości i z własnych kulek ustawia piramidę. Reszta uczestników kolejno toczy swe kulki w kierunku piramidy, usiłując wyrzucić kulki bankiera z koła nakreślonego. Jeżeli komu się powiedzie, kulka staje się jego własnością. Jeżeli przeciwnym razie, oddaje «bankierowi» swoją kulkę.



Zabawa kończy się wówczas, gdy wszystkie kulki, składające piramidę, są rozegrane. Z rozpoczęciem nowej partji grający obierają innego «bankiera.» Zamiast jednej dużej piramidy, można wystawić kilka małych.

87. Tik-tok (z obrazkiem).

Zwyczajno guziki mogą służyć do gry.

Pierwszy grający rzuca guzik o ścianę tak, aby ten spadł w pewnej odległości na ziemię. Drugi z kolei rzuca guzik w ten sam sposób i powinien się starać, aby guzik upadł przy guziku pierwszym, na odległość przynajmniej szerokości ręki rzucającego (licząc od pierwszego palca do piątego). Jeżeli rzut się



uda, grający zabiera stawkę (kilka guzików przez wszystkich uczestników zawczasu złożonych). W przeciwnym razie, pierwszy grający podnosi swój guzik i próbuje szczęścia w ten sam sposób, jak jego poprzednik.

88. Pluskiewki.

(Ilość grających 2—3).

Grający bierze do dłoni kilkanaście płaskich guzików i mocno uderza ręką w stół, skutkiem czego guziki rozsypują się po stole w pewnej odległości jeden od drugiego.

Wtedy grający opiera paznokieć dużego palca o brzeg guzika, guzik wysuwa się z pod palca i podskakuje do góry. Zamiast palca można użyć do naciśnięcia cienkiego, płaskiego patyka lub też większego guzika.

Grający stara się guzikiem swoim przykryć inny guzik, leżący na stole, który zaraz sobie zabiera. Umówioną stawkę wygrywa ten, kto ma większą ilość guzików.



89. Strzelanie z łuku (z obrazkiem).

Zabawa powyższa odpowiednia jest dla dzieci starszych, gdyż wymaga wielkiej wprawy. Łuk można kupić gotowy w sklepie, ale zręczniejszy chłopiec i sam go zrobić potrafi. Trzeba mieć pręcik leszczyny, długości łokcia, do półtora, zgiąć go cokolwiek i przywiązać na jego dwóch końcach sznurek, który utrzyma łuk w tej zgiętej postawie. Jako strzała, najstosowniejsza jest prosta, dość mocna trzcina, w której końcu robi się wrąb, aby ją oprzeć o sznur. Drugi koniec strzały powinien być cięższy i można go oblepić woskiem albo lakiem.

Mając teraz łuk i strzały gotowe, przystępuje się do strzelania.

Lewą ręką trzyma się za środek łuku, wysunawszy nieco naprzód duży palec, aby na nim strzała podczas celowania

spocząć mogła; prawą odciąga się sznurek razem ze strzałą w tył, potem puszcza się go nagle, i strzała warcząc, wzbija się wysoko. Ale takimi strzałami można strzelać tylko w powietrze, nie zaś do celu, gdyż łatwo się psują. Można zresztą strzelać niemi i do tarczy, ale tylko do papierowej. Daleko trwalszą jest strzała wystrugana z suchego klonowego lub sosnowego drzewa. Koniec jej przedni można zaopatrzyć ostrym sztyfcikiem, który dobrze utkwi w tarczy. Za cel służy tarcza słomiana, powleczona ceratą, na której wymalowane są koła współśrodkowe.

Pierwsze próby strzelania zwykle się nie udają, z czasem jednak można nabrać w tem wprawy i pewności.

90. Połowanie na słonia.

Połowanie odbywa się przez rzucanie ręką papierowemi strzałami z kolcem na końcu, do rysunku słonia, urządzonego tak, że strzały mogą w nim więznąć. Na częściach ciała słonia pomieszczone są numery oznaczające ilość wygranych punktów.

91. Gra w obrączki (z obrazkiem).

Z gałązek leszczyny lub wierzby trzeba zrobić kilka kółek 8 do 12 cali średnicy i obwinać je tasiemką lub oblepić kolorowym papierem, skośnie krajany. Prócz tego, potrzeba tylu laseczek, długich na 2—3 stóp, ile jest biorących w grze udział. Każda laseczka ma u rękojeści pręcik, poprzecznie osadzony, zapobiegający zsunięciu się kółka na rękę. Grający stoją kołem w odległości 10 do 15 kroków jeden od drugiego i, rzucając obrączki w górę, chwytają je na laseczki.



Cheąc rzucić obrączkę, bierze się ją palcami lewej ręki, a włożywszy pręcik w środek, puszcza się ją zamachem prawej ręki w powietrze ku swemu sąsiadowi. Po pierwszej obrączce następuje rzut drugiej, potem trzeciej, aż w końcu wszystkie dzieci zajęte są rzucaniem i chwytaniem nadlatujących kótek. Z początku można dla wprawy rzucać tylko jedną obrączką i kolejno liczbę powiększać; można też rzucać obrączki przez koło, t. j. ku towarzyszowi zabawy, stojącemu naprzeciwko.

92. Słuczony garnek (z obrazkiem).

(Ilość grających 5—15).

Do gry tej potrzebna jest doniczka od kwiatów lub też jaki stary garnek, do którego każdy grający wrzuca stawkę. Doniczkę stawia się na ziemi lub też osadza się ją na kołku. W pewnej od niego odległości wyznacza się meta linją, lub kołkiem, wetkniętym w ziemię. Przy pomocy mętowania wy-



znacza się w jakim porządku grający mają zaczynać. Pierwszy z kolei bierze duży kij do ręki i wkłada na głowę duży kapelusz, który zakrywa mu oczy. W braku odpowiedniego kapelusza, może zawiązać sobie oczy chustką. Wtedy jeden z towarzyszków oprowadza go parę razy dokoła, żeby ten stracił kierunek i zostawia go. Grający podnosi teraz kij i usiłuje trafić w garnek; jeżeli mu się uda, uderza weń trzy razy i zabiera stawkę. Wtedy miejsce jego zajmuje kto inny.

93. Bieg w workach do mety (z obrazkiem).

(Ilość grających dowolna).

Do biegania obiera się miejsce odpowiednie, równe, bez kamieni, na piasku, a jeszcze lepiej na trawniku. Bawiący się stają w równej linii, każdy w worku zawiązanym pod ramiona lub też po szyję, ale tak, żeby ręce były w worku. Na dany znak każdy podąży do mety. Kto pierwszy dobiegnie, otrzymuje nagrodę.



94. Szkoła czyli terminowanie.

Gra w piłkę.

W grze tej, grający odbywać musi naukę, najpierw jako uczeń, potem jako czeladnik, następnie zostaje majstrem. Ćwiczenia, z których się składa terminowanie, są następujące:

- 1) Rzuca się piłkę sześć razy prawą ręką o ścianę lub w górę, łapiąc ją obiema rękami;
- 2) Rzucić sześć razy prawą, chwytając prawą;
- 3) Rzucić sześć razy prawą, a chwytając lewą;
- 4) Rzucić sześć razy lewą, chwytając prawą;
- 5) Rzucić lewą i chwytając lewą.

W ten sposób uczeń kończy termin i zostaje czeladnikiem: aby zaś zdać egzamin na majstra, trzeba jeszcze odbyć następujący egzamin:

- 1) Obróciwszy się plecami do ściany, rzucić piłkę za siebie, o ścianę, ręką prawą i chwycić prawą;
- 2) Tak samo lewą i łapać lewą;
- 3) Rzuconą prawą ręką piłkę, odbić prawą ręką tak, aby sześć razy o ścianę uderzyła i dopiero za szóstym razem ją złapać;
- 4) Tą samą sztuczkę wykonać i lewą ręką;
- 5) Dwie piłki rzucać ciągle o ścianę, prawą ręką, i łapać lewą, podając je znowu prawej;
- 6) Dwie piłki rzucać i łapać jednocześnie prawą i lewą ręką.

Każde z tych ćwiczeń powtarza się dowolnie 4—6 razy; jeżeli podczas gry piłka upadnie na ziemię, rzucania poprzednie nie znaczą i trzeba je od początku powtórzyć.

Gra ta, dla różnorodności, która w niej zachodzi i dla połączonej z nią trudności, jest bardzo zajmującą i jedną z najwyborniejszych zabaw gimnastycznych; wymaga bowiem wiele zręczności, biegłości, dobrej miary oka i pewności we władaniu ręką, przez co się i zmysły zaostrzają i ciało nabiera więcej siły i sprężystości.

95. Ciągnienie liny (z obrazkiem).

(Ilość grających 10—20).

Do gry tej potrzebna jest dość długa, gruba i mocna linka, ażeby u jej obu końców z każdej strony czepić się mogło po 6 lub 10 chłopców. Dzielią się oni na dwa oddziały stojące naprzeciwko siebie. Każdy oddział chwyta linę, od końca. Na komendę zaczynają wszyscy razem ciągnąć tę linę. Który oddział przeciągnie przeciwników poza oznaczoną granicę, ten wygrywa. Ciągący powinni się zmieniać tak, aby nie ci sami, lecz coraz inni i w coraz innym porządku ciągnęli linę.



JESZCZE GRY BEZ PRYZRZĄDÓW

(DODATEK.)

96. Jan i Jakób.

(Ilość grających 10—30).

Główną rolę mają w tej grze dwie osoby, losem wybrane, które przybierają imiona: Jan i Jakób. Obaj mają zawiązane oczy. Jan trzyma w ręku pytkę i staje na pięć kroków od Jakóba. Reszta grających, każdy z gwizdawką w ręku, tworzy koło. Najstarszy z uczestników przewodniczy grze na niego muszą bardzo uważać. Przewodniczący daje znak ręką, kto z koła ma gwizdnąć. Na ten odgłos Jakób biegnie w stronę gwizdzącego. To samo czyni Jan, chcąc Jakóba pytką uderzyć, a kiedy już jest blisko niego, przewodniczący daje znak innemu towarzysowi, żeby gwizdnął. Słyszając to, Jakób znowu zmienia kie-

runek, a za nim Jan. Gra trwa dopóty, póki Jan nie uderzy pytką Jakóba. W takim razie pierwszy zostaje uwolniony, a jego miejsce zastępuje kto inny.

97. Derkacz.

(Ilość grających 2—10).

Do tej gry wchodzi tylko dwóch; inni są widzami. Obaj mają oczy zawiązane. Jeden ma drewnko karbowane, a drugi gładkie, którym wodząc po karbach, naśladuje głos derkacza «der, der,» drugi zaś, idąc za tym głosem, stara się go uderzyć. Gra jest zabawną dla patrzących, bo najczęściej wtedy, kiedy nie mają potrzeby, uciekają od siebie, stronią, boją się, lub też zamierzają się na siebie, a kiedy istotnie są blisko, wtenczas są spokojni.

98. Jakóbie! gdzie jesteś?

W utworzonym kole znajduje się dwoje dzieci z zawiązanymi oczami. Jedno pyta się: «Jakóbie! gdzie jesteś?» a drugie odpowiada: «Jestem tu.»

Pytające się dziecko musi słuchem dobrze uważać, gdzie się «Jakób» odzywa, ażeby tego w rozpostarte ręce schwytać.

«Jakób» zaś, po danej odpowiedzi, musi swoje miejsce zmienić, ażeby nie zostać schwytanym. Zdarza się często, że właśnie wtedy dostaje się od razu w ręce pytającego, co sprawia wielkie zadowolenie współtowarzyszom.

99. Ślepe babki.

(Ilość grających 10—30).

Wszyscy grający mają oczy zawiązane chustką, z wyjątkiem jednego, który trzyma w ręku mały dzwonek; może go

nawet przywiązać sobie do szyi lub do nogi i dzwoni nim, uciekając w coraz inną stronę. Gra zasadza się na tem, żeby który z grających schwył dzwoniącego.

100. Dzień i noc (z rysunkiem).

Dwa równe oddziały a i b stają w odległości 10—15 kroków naprzeciw siebie. W środku pomiędzy nimi znajduje się kierownik gry, trzymając mały krążek drewniany, pomalowany z jednej strony biało, z drugiej czarno, co ma oznaczać dzień i noc. Każdy oddział wybiera sobie jeden z dwóch kolorów; potem obracają się wszyscy plecami ku sobie, a kierownik gry, rzuciwszy krążek w górę, woła, skoro tenże padnie na

miejsce dla jeńców	a dzień	b noc	miejsce dla jeńców
--------------------	--------------	------------	--------------------

ziemię: dzień! albo: noc! Oddział, którego kolor leży na górze, napada na drugi, który musi uciekać do oznaczonego poprzednio miejsca. Ci, którzy zostali złapani albo dotknięci, nim dobiegli na oznaczone poprzednio miejsce, są jeńcami zwycięzców. Która z dwóch partji pierwsza potraci ludzi, przegrywa. W miejscu krążka można użyć jakiegokolwiek monety, której jedną stronę nazwać można dniem, drugą — nocą.

101. Czarny mąż.

Do gry tej należy wyszukać plac dość długi. Na dwóch przeciwległych stronach placu oznacza się dwie mety. Jeden

z uczestników zabawy jest «czarnym mężem.» Staje on na jednej mecie, a wszyscy inni na przeciwległej.

Czarny mąż woła: «Kto się boi czarnego męża?» — Wszyscy odpowiadają mu: «nikt.»

Rozpoczyna się gonitwa. Wszyscy przebiegają na drugą stronę, to jest do mety, gdzie stał czarny mąż; ten goni przebiegających i, kogo tylko zdoła dogonić, uderza ręką; uderzeni idą wraz z czarnym mężem na tę stronę, na której dotąd stali przeciwnicy.

Znowu pyta się czarny mąż: «kto się boi czarnego męża?»

Znowu wszyscy odpowiadają: «nikt!» Zaczyna się ta sama gonitwa, w której jednakże poprzednio pochwyceni muszą obecnie czarnemu mężowi pomagać. Ostatni, który się pochwycić nie dał, lub ten, którego na ostatku pochwyceno, zostaje w następnej grze «czarnym mężem.»

102. Zajączku umykaj!

Grający dzielą się na dwie strony: jedna chowa się, druga szuka. Na boku oznacza się ustronie «domem» nazwane. W miejscu tem, należący do strony szukającej, zasłoniwszy oczy, spokojnie oczekują na głos «już.» Gdy to usłyszą, wtedy raptem wybiegają, szukając tamtych. Gdy którego zobaczą, gdzie jest schowany, wołają: «Zajączku umykaj!». Ten wybiega i usiłowaniem jego jest, żeby nie dać się złapać i przybiec w miejsce bezpieczne, mianowane «domem.» Potem obie strony role swoje zmieniają.

103. Zając.

Do tej gry, dzieci zbierają się około osoby siedzącej, zwanej «matką.» Na jej kolanach wszyscy kładą palce wskazujące, a ona wolno liczy, lub wymawia jedną ze znanych

formuł mętowania, taką np.: Com, com, paracom, a ty gulu paragulu, szukaj sobie miodu w ulu, zaś ty panie kapitanie zagrajże nam na organie, złote pyto na kopyto, szczeńk brzeńk, zając, pyf! Wtedy grający, na którego wypadło «zając» ucieka i kryje się, a gdy matka zawoła: «zając do dom, a chart w pole,» to dzieci, które były dotąd przytulone przy kolanach «matki» i przykryte chustką lub fartuszkim, nagle się rozbiegają, aby szukać i chwycić zająca. Skoro go złapią — przyprowadzają do matki, a ta go pyta: — Gdzieś bywał? — W lasku. — Coś złapał? — Ptaszka. — Gdzieś podział? — Zakopałem. — Przynies go matce. — Wtedy przynosi cokolwiek jako fant.

I gra rozpoczyna się od początku.

104. Bocian i Żaby.

Osoby grające dzielą się na dwie strony: «bociany» i «żaby.» Z każdej strony jest wyznaczona meta. Żabki dochodzą prawie do samej mety bocianów. Dwie z nich najodważniejsze występują nieco naprzód; wtedy zaczyna się między niemi rozmowa, naśladująca odzywanie się żab.

Jedna: Kwak, kwuak, brekekeks!

Druga: Rade, rade, rade!

Jedna: Druchneczko!

Druga: Czego?

Jedna: Masz męża?

Druga: Nie mam.

Jedna: Gdzieś go podziała?

Druga: Wziął go pan.

Jedna: Co za pan?

Druga: Pan bocian.

Przy tych słowach czatujące bociany wołają: Radź, radź! i rzucają się na żaby; ale gonić im nie wolno inaczej, tylko na jednej nodze.

Gra ciągnie się, póki bociany żabek nie wyłapią, albo też żaby bocianów, bo jeśli się któryś zapędzi za metę, jest własnością żab, które wołają: «bocian utonął w wodzie! mamy go, mamy!»

105. Wąż.

Wszyscy stoją jeden za drugim, trzymając ręce na ramionach lub na biodrach poprzedzającego. Pierwszy jest głową, ostatni ogonem węża. Zadanie gry polega na tem, że wąż ma ugryźć się w ogon, czyli, że pierwszy ma złapać ostatniego, który trzymając się szeregu, stara się wymknąć. Nie jest to zbyt łatwem, udaje się jednak, jeśli jest wielu grających. Naturalnie członki węża, t. j. reszta grających, musi stosować się do poruszeń głowy, t. j. wic się stosownie, to w prawo, to w lewo, gdyż inaczej byłoby niemożliwem złapać ogon.

106. Ostatnia para naprzód.

Bawiący się stają parami jedno za drugim; — jedno dziecko stojące na czele rzędu, klaszcze w ręce i woła: «ostatnia para naprzód!»

Na to hasło rozłącza się ostatnia para i opuszcza swoje miejsce, biegnąc — jedno dziecko po prawej, drugie po lewej stronie szeregu — i starając się na przedzie rzędu znowu połączyć się z sobą.

Temu połączeniu przeszkadza stojące na czele rzędu dziecko, które, jeżeli się dotknie nadbiegającego lub je schwyci, zwalnia się tem samym z urzędu, a zostające bez pary, zajmuje jego miejsce. Połączona para staje za niem. Jeżeli uciekające dzieci zdołają połączyć się z sobą, stają przed pierwszą parą, a pierwsze dziecko woła znowu: «ostatnia para naprzód!»



107. Gra w kulawego (z obrazkiem).

(Tylko dla większych chłopczyków).

Kilku lub kilkunastu większych i mocniejszych chłopczyków staje rzędem jeden za drugim. Każdy z nich chwyta lewą ręką, lewą nogę stojącego przed sobą towarzysza, kładąc prawą rękę na jego ramieniu; w ten sposób zaczynają skakać na jednej nodze, z jednego końca placu do drugiego końca, środkiem lub naokoło. Wśród zabawy mogą zmieniać ręce i nogi, ale wszyscy jednocześnie.

108. Płótno.

Ustawia się szereg dzieci trzymających się za ręce. Przedstawiają one płótno. W oddaleniu stoi jedno dziecko (zło-

dzieci). Przed rzędem stoi kupiec płótna i mierzy laską to płótno. Po przemierzeniu zwiąja ten szereg dzieci, niby sztukę płótna, odstawia na bok i odchodzi.

Wtem ukazuje się złodziej, przerywa zwinięty łańcuch, zabiera z niego jedno, dwoje, lub kilkoro dzieci i uchodzi z niemi.

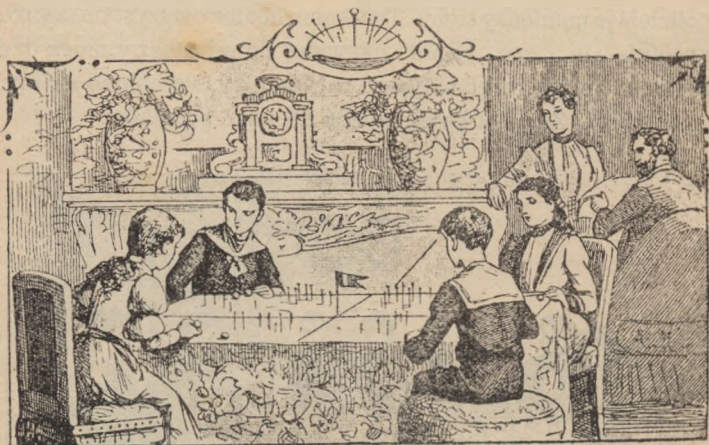
Kupiec powraca i widzi, że ma jakoś mniej płótna, mierzy więc je znowu i znalazszy, że go okradziono, głośno narzeka na swą stratę.

Wtedy sztuka płótna zmienia się w załujących przyjaciół. Ci pocieszają kupca i wychodzą z nim w celu schwytania złodzieja i odebrania skradzionego przedmiotu. Dzieci, które złodzieja i skradzione płótno dostawia, otrzymują nagrodę. Złodziej zaś musi za karę przejść przez chłostę, to jest przez dwa szeregi grających dzieci, które go pytkami ze splecionych chustek zlekka uderzają.



GRY i ZABAWY

z przyrządami w pokoju.



109. Bulgar (z obrazkiem).

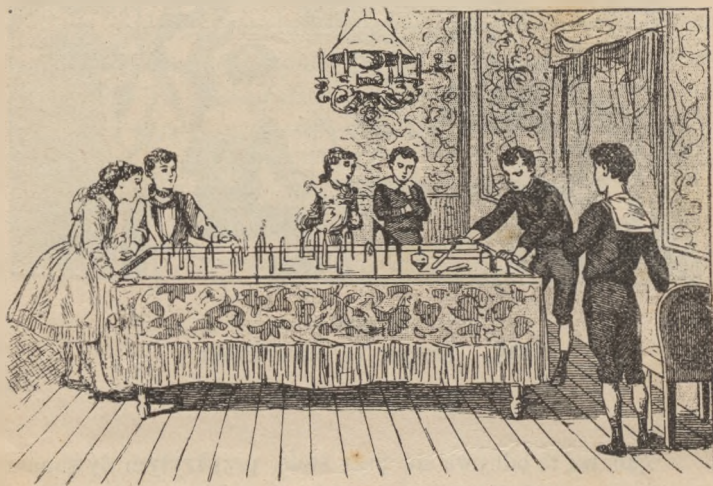
(Ilość grających 4).

Zabawa ta odbywa się przy stole, przykrytym dywanem lub suknem, który dzielą za pomocą linii na cztery równe części. Każdy grający posiada jednakową ilość szpilek, 20 lub 30, z kolorowemi łebkami: czarnemi, białemi, czerwonemi, zielonemi i t. d. Szpilki te wpina w przeznaczoną sobie część dywanu.

Największa szpilka stoi pośrodku, w miejscu, gdzie się krzyżują linje dzielące. Szpilka ta nosi nazwę «Bulgara.» Zamiast dużej szpilki, można użyć szpilki podwójnej, lub też do szpilki zwyczajnej przymocować małą chorągiewkę kolorową, wyciętą z papieru.

Grający mają po dwie małe kule, które rzucają kolejno.

Gra polega na tem, żeby kulą przewracać szpilki swego przeciwnika, nie dotykając Bulgara. Po przewróceniu szpilki, właściciel jej powinien do ogólnej kasy złożyć markę. Partja kończy się obaleniem Bulgara; w takim razie winowajca płaci dwa razy tyle marek, ile ich było w kasie, a reszta grających rozdziela je pomiędzy siebie. Ten, komu obalono wszystkie szpilki, wycofuje się z gry. Szpilki używane do tej zabawy mogą być zastąpione przez kulki, mające 1 cal średnicy, a zrobione z gliny, szkła, gipsu. Zamiast kulek można też użyć orzechów.



110. Bak holenderski (z obrazkiem).

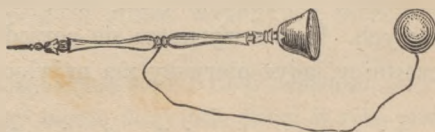
(Ilość grających 2—10).

Do gry tej potrzebny jest bak nie duży, małe kęgle, bramki i galeryjki. Stół jest podzielony na trzy części galeryjkami, poprzez które bak może przejść z jednego przedziału do drugiego. W każdym przedziale stoją kęgle i bramki. Grający po kolei puszczaają baka, który obracając

się, przewraca kręgle w pierwszym przedziale, przechodzi bramki, później przez galeryjki wchodzi do drugiego przedziału, tam robi te same spustoszenia i jeżeli jeszcze ma dostateczny rozpęd, przesuwa się do trzeciego przedziału. Kiedy bąk już się zatrzyma — wtedy grający zaczynają rachować przewrócone kręgle. Te, które stały w przedziale pierwszym, mają wartość 1 punktu; z przedziału drugiego — 2; z trzeciego — 3. Grający, który posiada największą ilość punktów, wygrywa partję.

III. Bilbokiet (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—10).

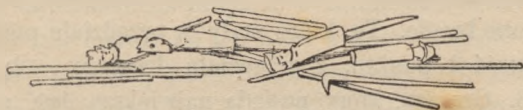


Zabawka składa się z kulki drewnianej, na której z jednej strony znajduje się przymocowana nitka, po przeciwnej, wydrążenie. Nitka przywiązuje się do drugiej części zabawki — laseczki od 6 do 8 cali długiej, której jeden koniec może być szpiczasty, a drugi ma kształt kielicha wydrążonego. Wydrążenie to jest zupełnie zastosowane do wielkości kulki.

Grać można w dwojaki sposób: albo łapiąc za pomocą sznurka rzuconą kulę w kielich, albo też starając się ostrym końcem pręcika tak nadstawić, iżby spadająca kulka wydrążeniem swem nań wpadła i na nim utknęła.

112. Kardynały (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—8).



Za materiał do tej zabawy służą patyczki z drzewa lub z kości, różnych kształtów, długie na 10 centymetrów. Ilość ich może być od 40 do 50. Z nich niektóre mają szczególne znaczenie: jeden przedstawia króla, drugi — królowę, pięć patyczków — rycerzy.

Grający są uzbrojeni w piórka zrcznie zakrzywione lub w metalowe szydełka, podobne do tych, które używają się do robót szydełkowych. Losem wyznacza się porządek, w jakim mają grać uczestnicy, gdyż pierwszy ma najwięcej szans powodzenia.

Jeden z grających bierze pudełko z kardynałami, podnosi je na wysokość 20 centymetrów i wyrzuca całą zawartość na jedną kupkę. Patyczki rozsypują się w najrozmaitszych kierunkach, leżąc w nieładzie jeden na drugim. Wtedy pierwszy grający stara się wydostawać za pomocą swego narzędzia jeden patyczek po drugim, ale w ten sposób, żeby innych nie poruszać, w przeciwnym razie musi ustąpić towarzyszowi, który po nim następuje.

Gdy wszystkie kardynały są porozbierane, każdy rachuje swoje punkty. Zwyczajny patyczek ma wartość 1 punktu, król — 20 punktów, królowa — 10, a każdy rycerz — 5 punktów. Wygrywa ten, który ma najwięcej punktów.

113. Gra w kostki (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—5).



Za materiał do tej gry służą kostki z nówek cielęcych. W tym celu nóżki rozgotowuje się w wodzie gorącej, kostki oczyszcza się nożem z mięsa i wysusza. Można je także ufarbować na czerwono lub na żółto. Kolor żółty możemy otrzymać, jeżeli do wody gotującej się wrzucimy łupiny od cebuli i w tę wodę włożymy kostki na kilka minut.

Przy pomocy kostek wykonywać możemy rozmaite gry zręczności.

Gra rozpoczyna się z 5 do 6 kostkami.

Grający bierze wszystkie kości w rękę prawą, trzyma je nad stołem, podrzuca do góry i stara się je chwycić wierzchnią częścią ręki, wyprostowując w ten sposób, żeby jaknajwięcej kostek na niej zmieścić się mogło. Wtedy podnosząc rękę, nagle podrzuca kostki do góry powtórnie i chwyci je dłonią. Teraz odkłada te kostki, które złapał, bierze jedną kostkę do ręki, podrzuca ją do góry i jednocześnie chwyci ze stołu jedną, lub więcej kostek z tych, które mu spadły z ręki, a starając się zrobić to tak prędko, żeby zdążyć złapać tą samą ręką rzuconą kostkę, zanim ta spadnie. Jeżeli mu się uda, wtedy dołącza tę kostkę do tych, które już ma wygrane i w dalszym ciągu rzuca. Jeżeli chybi — ustępuje kolei swojej towarzyszowi, który gra pozostałą ilością kostek. Po skończeniu gry każdy rachuje ilość kostek wygranych, i ten, kto ma najwięcej, wygrywa partję.

114. Loteryjka (z obrazkiem).

(Ilość grających 2—12).

Do gry powyższej potrzeba 24 tabliczek tekturowych, z których każda jest podzielona na 27 kwadracików: 9 na szerokość i 3 na długość. Pięć takich kwadracików oznacza się wzdłuż tej samej linii dowolnymi liczbami 1—90, cztery zaś są bez liczb; przytem w pierwszej przedziaлке będą same jedności (1—10), w drugiej same dziesiątki, lub z jednościami (10—20), w trzeciej dwa dziesiątki z jednościami (20—30) i t. d. Każdy

1		20	32		57		74	
	12		35	44		62		85
8		28		47		69	78	90

grający, na początku gry, dostaje 2, 3 tabliczki, stosownie do ilości uczestników, a także pewną ilość okrągłych drewnienek lub szkiełek do przykrywania wywołanych numerów. Wszystkie znaczki z numerami mieszczą się w osobnym woreczku.



Osoba losiem wybrana, wydobywa po jednym znaczku, nie patrząc poprzednio na niego, potem dopiero czyta numer głośno, a kto go na swej tabliczce spostrzeże, nakrywa go szkiełkiem.

Kto pierwszy nakryje jeden rząd, lub też całą tabliczkę, stosownie do umówionych poprzednio warunków, ten wygrywa stawkę, zwykle orzechy, karmelki, migdały i t. p. łakocie, w równej liczbie przez wszystkich grających złożone.



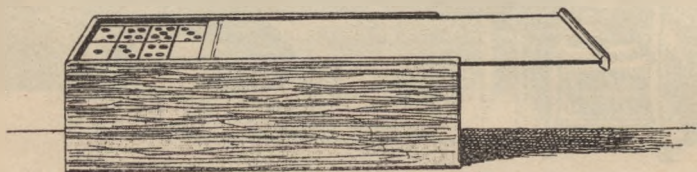
115. Domino (z 2 obrazkami).

(Ilość grających 2—7).

Do gry w domino bierze się 28 czworokaniastych tabliczek. Każda z tych tabliczek jest zwykle dwa razy dłuższa niż szersza i przedzielona kreską na dwie równe części. Każda część ma pewną ilość punktów zamiast numerów.

Zwykle grywają w domino dwie osoby, ale i więcej osób może brać udział w tej grze. Najpierw kładzie się wszystkie tabliczki na stół, aby punkty były na spodzie, a czarna strona na górze i miesza się wszystkie należycie. Ze zmieszanych tabliczek bierze sobie każdy po równej liczbie i stawia je przed sobą w jednym rzędzie lub też półkołem, stroną z punktami do

siebie, przez co i sam będzie mógł wszystkie widzieć i zasłoni je przed sąsiadem z prawej strony. Kto ma największy numer podwójny, rozpoczyna grę, kładąc swoją tabliczkę na stół. Następujący musi przyłożyć do jednego lub drugiego jej końca tę samą liczbę punktów, jaką jedna połówka zawiera; każdy po nim tak samo postępuje. Kto pierwszy się pozbędzie w ten sposób swoich tabliczek — mówi: «domino» i wygrywa. Ale najczęściej się zdarza, że grającemu nie starczy tabliczek z odpowiednimi liczbami, w takim razie dobiera po jednej z tabliczek, z tych, które leżą na stole zakryte, dopóki nie trafi na odpowiednią liczbę. W razie, jeśliby zabrał wszystkie tabliczki i żadnej nie znalazł stosownej dla siebie, to albo wygrywa ten, który ostatni położył, albo też nie mogącego dalej grać omija się, a inni grają dalej, póki ktoś się wszystkich nie pozbędzie.



Inny sposób grania jest o punkty; wtedy liczą przy końcu gry, t. j. jeżeli dalej grać nie można, punkty na pozostałych tabliczkach. Kto ma najmniej, ten wygrywa. Sztuka dobrej gry polega głównie na tem, aby kłaść takie numery, o które innym trudno, a których ma się pewien zapas, tak, że samemu można ich dostarczać.

Ponieważ różne są prawidła gry w domino, przeto należy przed rozpoczęciem porozumieć się z sobą w tym względzie.

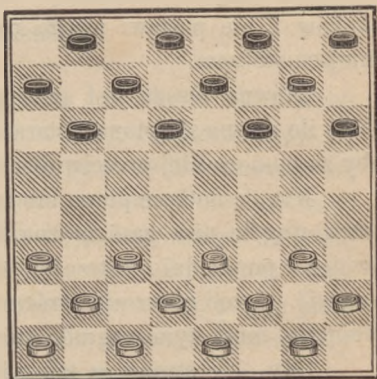
Tabliczkami domina bawią się także chętnie i małe dzieci, układając sobie z nich domki i różne wzorki.

116. Warcaby.

(Ilość grających 2).

Od bardzo dawna grywają u nas w warcaby, gra ta znana też jest po większej części wszystkim starszym. Odbywa się ona na czworograniastej deseczce, zwanej warcabnicą, podzielonej na 64 równe kwadraciki: 32 białe i 32 czarne. Grać można tylko w dwie osoby, z których jedna dostaje 12 pionów lub kółek jednego koloru, druga tyleż innej barwy. Warcabnica ustawia się pomiędzy grającymi tak, aby każdy miał po lewej stronie czarny kwadracik. Piony czarne ustawiają się z jednej, a białe ze strony przeciwnej, na jednokolorowych kwadracikach, w ten sposób, iż w środku zostają dwa rzędy kwadratowych pól wolne.

Losem rozstrzyga się, kto grę rozpoczyna; w następujących zaś partjach, rozpoczyna ten, który przegrał, albo też na przemian. Każdy pion posuwa się tylko raz naprzód na prawe lub lewe pole i nie dalej jak o jedno, zawsze na czarnem zostając.



Grający zabiera piona swego przeciwnika, jeśli ten zbliży się do jego piona, zostawiając za sobą pole wolne, wtedy stawia swego piona na tem wolnem polu. Jeżeli przeciwnik bić zaniedba i posunie innego pionka, wtedy drugiemu służy prawo zabrać piona, który powinien był bić, a nie bił. Wolno także przeciwnikowi upomnieć się, aby jego pion był bity, jeśli uważa, że to jest z jego korzyścią; jeżeli się tamten wzbrania, wtedy uważa się go za zwyciężonego i gra się kończy.

Co do bicia pionów przeciwnika, to można je bić nie tylko naprzód, ale i w tył i od razu tyle pionów, ile ich się znajduje w prostej przekątnej, pustymi polami poprzedzielanych. Jeżeli się pion posunie tak, iż stanie na ostatniej linji, a na pierwszej przeciwnika, wtedy pion ten staje się damą, którą dla odróżnienia od innych, przykrywa się drugim pionem. Dama ma wielkie korzyści i przyczynia się niemało do wygrania partji, ponieważ posuwać ją można naprzód i w tył, w prawo i lewo, o jedno lub kilka miejsc, zabierając w przechodzie wszystkie na tej linji znajdujące się piony i damy, byle tylko pomiędzy nimi a damą bijącą było jedno lub więcej miejsc nie obsadzonych. Bijącemu więcej pionów lub też dam, nie wolno zabitych zabierać z warcabnicy, dopóki nie porobi wszystkich skoków i nie postawi swego piona lub damy na ostatniem miejscu wolnem.

Główną zasadą jest przy grze w warcaby, aby piony mieć ile można skupione i starać się o utworzenie sobie damy, aby za pomocą niej przeciwnika z tyłu zaatakować.

Kto się dotknie piona lub damy, winien dotkniętym grać, jeżeli wogóle nim grać można, wyjąwszy, jeżeli przeciwnika swojego poprzednio ostrzeże, że chce tylko piona równiej ustawić. Jeżeli przez nieostrożność więcej się pionów dotknie, wtenczas musi tym zagrać, którym przeciwnik sobie życzy.

Gdy obie strony są tak osłabione, że grać już dalej nie mogą, gra jest nierozstrzygniętą. Kto nie może ciągnąć dalej, lub kto pierwszy stracił wszystkie piony, ten przegrywa partję.

Suchą partję wygrać, zowie się wtedy, jeżeli kto partję skończy, nie dopuściwszy przeciwnika do damy.

117. Wilczek.

(W dwie osoby).

Zabawa ta odbywa się na warcabnicy. Na białych kwadracikach tejże ustawia się w pierwszym rzędzie cztery piony,

które przedstawiają owce; na dowolne zaś miejsce, również na białem polu, wilczka. Zadaniem owiec jest, aby otoczyć tak wilczka, iżby się nie mógł dalej posuwać; wilk zaś stara się przez linię owiec przedostać, co gdy mu się uda, wygrywa partję, w przeciwnym zaś razie owce odnoszą zwycięstwo. Każda strona posuwa się o jedno miejsce kolejno. Główną zasadą jest tu dla wilczka, aby się o ile można blisko trzymał owiec, przez co tem łatwiej skorzystać może ze słabej pozycji przeciwnika. Owce zaś powinny się starać o utrzymanie ciągle prostej linii, aby się tem zabezpieczyć od obejścia przeciwnika. Ponieważ gra ta jest prostą i łatwą, zalecamy ją szczególnie dzieciom.

118. Szubieniczka.

Gra w szubieniczkę jest prosta i dostępna dla małych dzieci. Na tablicy lub kawałku zwyczajnego papieru rysuje się w pewnej odległości od siebie 2 linie prostopadłe i przecina się je 2 poziomemi. Jeden z grających wybiera sobie jako znak kreski, drugi kółka. Każdy stara się swoje trzy znaczki umieścić w trzech przedziałkach w jednej linii, wtedy wygrywa. Przy każdorazowem pisaniu, robi się tylko jeden znak, potem pisze przeciwnik. Skoro każdy ma trzy znaczki, a chce jeszcze czwarty umieścić, maże wpierv jeden z trzech znaczków, a potem dopiero pisze, tak, iż każdy z dwóch grających zawsze ma tylko po trzy znaczki.

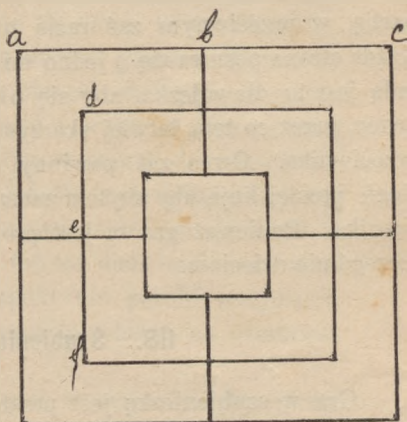
119. Młynek (z rysunkiem).

(Ilość grających 2).

Do tej gry potrzebne są: deseczka, tablica, lub gruba tektura, na której rysuje się młynek, t. j. trzy kwadraty, włożone jeden w drugi, i przecięte dwiema linjami prostopadłemi, jak pokazuje figura.

Grający mają po 9 znaczków, kółek lub pionów, każdy innego koloru i stawiają je po kolei, raz jeden, drugi raz drugi, w miejscu, gdzie się linie z sobą schodzą, np. *a, b, c*, lub przecinają np. *d, e, f*.

Po ustawieniu wszystkich pionów, posuwają gracze po kolei po jednym pionie o jedno miejsce. Starają się przytem jeden drugiemu przeszkodzić, stawiając piony albo pomiędzy pionkami nieprzyjaciela albo obok. Komu się uda swoje trzy piony w jeden rząd ustawić, ma młynka, a przytem może za-



brać któregokolwiek pionka przeciwnikowi, naturalnie tego, który mu najwięcej przeszkadzał. Kto zabrał przeciwnikowi 7 pionów, wygrywa partję, gdyż ten, mając tylko dwa piony, nie może grać dalej.

120. Forteca (z rysunkiem).

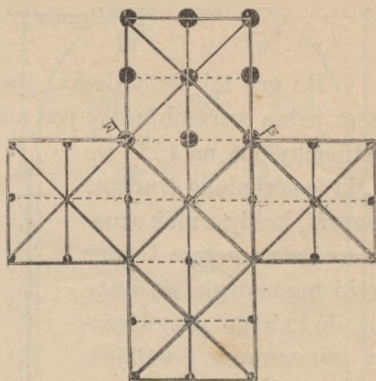
Na tablicy, narysowanej w sposób przedstawiony na rysunku, ustawia się na mniejszych kółkach 24 pionki, a dwie figury odmienne, tak zwanych oficerów, na kółkach większych, przy chorągiewkach. Celem gry jest zdobycie fortecy przez pionki-żołnierzy, to jest zajęcie wszystkich dziewięciu większych kółek, położonych poza chorągiewkami, lub też zamknięcie jednego lub obydwóch broniących jej oficerów tak, aby nie mogli się ruszyć. Jeśli im się to uda, wtedy partję wygrywają, w przeciwnym razie przegrywają.

Sposób gry jest następujący.

Pionki i oficerowie posuwają się kolejno na przemiany.

Pionkiem wolno posuwać tylko naprzód, po wszystkich grubszych liniach i na raz tylko od jednego punktu do drugiego.

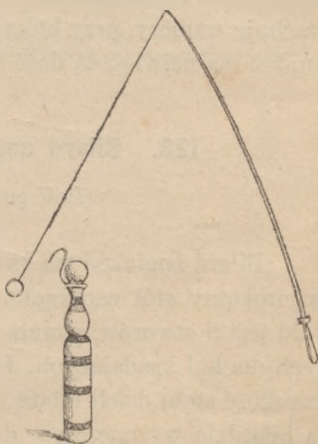
Oficerom wolno posuwać się tak po grubszych jak i po cieńszych liniach, iść naprzód i cofać się; wolno im też bić pionki, t. j. jeśli poza którym z nich znajduje się puste miejsce, na niem stanąć, a pionka zabrać. Mogą także bić kilka pionków na raz, naprzód, w tył lub w bok.



121. Kręgle z haczykami (z rysunkiem).

(Ilość grających 1—10).

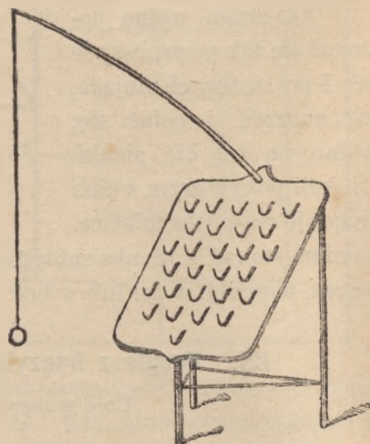
Gra powyższa jest tylko odmianą poprzedniej. Bierze się kilka kręgli z haczykami żelaznymi, co bardzo łatwo przyrządzić można z grubego drutu. Kręgle ustawione są jeden przy drugim; grający bierze do ręki kijek, rodzaj bata z kółkiem u końca i staje z tyłu o kilka kroków oddalony od kręgli. Wtedy obraca parę razy kij i stara się kółkiem zaczepić o jeden z kręgli. Wygrywa ten, kto zdoła największą ilość kręgli za pomocą kółka wydostać.



122. Zahaczone kółko (z rysunkiem).

(Ilość grających 2—10).

Do gry tej służy deska, oparta na trzech nóżkach, przy czem jedna z trzech nóg jest znacznie krótsza, tak, że deska jest pochyloną na 45° . Do deski są uciepione druciane haczyki, każdy z nich oznaczony jest numerem. U góry deski umocowuje się duży kij, do którego przywiązany jest sznurek z kółkiem na końcu. Gra polega na tem, żeby podrzucić kółko w kierunku deski na prawo, lub na lewo w ten sposób, iżby spadając, zaczepiło się na jednym z haczyków.



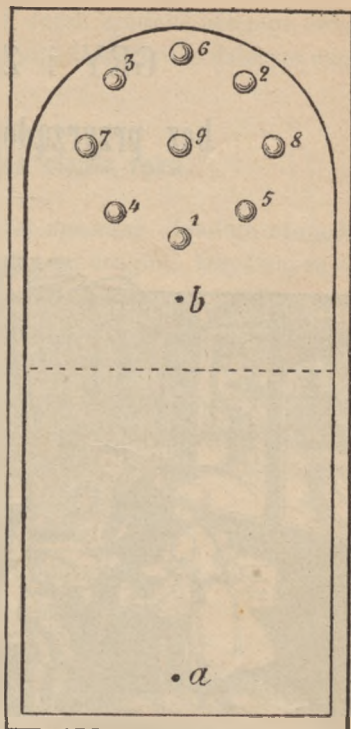
Każdy grający rzuca kółko po dwa lub trzy razy i rachuje numery, przy których ono się zatrzymało. Wygrywa ten, kto ma największą ilość punktów.

123. Bilard angielski (z rysunkiem).

(Ilość grających 2—12).

Bilard angielski ma kształt bilardu zwyczajnego — jest to czworokątny stół zaokrąglony z jednej strony. W tej stronie stołu jest 9 otworów, ponumerowanych od 1 do 9, przeznaczonych dla kul spadających. Prosta linja, przeprowadzona przez szerokość stołu dzieli bilard na dwie równe części; oprócz tego na bilardzie wyznacza się dwa punkty (*a*) na początku stołu i (*b*) przed otworami.

Do tej gry potrzeba 9 kul i kija do uderzania ich. Pierwszy grający kładzie jedną kulę na *a*, drugą na *b*. Wtedy kijem uderza kulę *a* w ten sposób, żeby ta uderzyła kulę *b* i wrzuciła ją do któregoś otworu. W ten sam sposób rzuca kule następne. Reszta grających postępuje tak samo. Przytem trzeba przestrzegać następującego pravidła: jeśli za pierwszym uderzeniem kula nie trafi do otworu, należy ją wycofać, jest to tak zwana kula martwa; tę samą nazwę noszą kule, które odskoczyły, nie przeszły linji poprzecznej albo są po za bilar-dem. Wygrywa ten, kto ma największą ilość punktów.



GRY i ZABAWY

bez przyrządów w pokoju.



124. Ciepła ręka (z obrazkiem).

(Ilość grających 5—15).

Do tej gry wybiera się dwie osoby: jedna z nich siada na krześle, druga staje przed nią pochylona, z głową opartą na kolanach, z zamkniętymi oczami i z ręką założoną za siebie.

Reszta grających staje dokoła. Pierwszy lepszy rozpoczyna grę, uderzając lekko po rękę zgadującego, i zaraz przybiera dawną pozycję, żeby nie dać się poznać. Uderzony prędko się obraca i usiłuje ze sposobu zachowywania się grają-

cych rozpoznać, kto go uderzył. Jeżeli zgadnie, ustępuje swego miejsca, w przeciwnym razie, podpada karze i w dalszym ciągu musi zgadywać.

125. Podwójna ciepła ręka.

Jest to odmiana gry wyżej opisanej. Zgaduje nie jeden grający, lecz dwóch, kolejno jeden po drugim. Obydwaj są odwrócenii z twarzą ukrytą w dłoniach siedzącego. Gdy grający po stronie prawej został uderzony, wtedy zapytuje towarzysza z lewej strony: «kto uderzył?» Ten obraca się do reszty grających i ze sposobu ich zachowania się odgaduje winowajcę. Jeśli odgadł, uderzony zajmuje miejsce tego, kto go uderzył. Trzeba przy tem uważać, ażeby jednakowa ilość uderzeń przypadła zarówno na jednego, jak i na drugiego.

126. Kogut.

(Ilość grających 5—20).

Na ziemi kresli się czworobok, w którym cztery kąty oznaczać mają cztery strony nieba: północ, południe, wschód i zachód. Czterej grający stają w rogach i otrzymują nazwę kogutów, piąty — zostaje «arfa eolską.» On też uprzedza, że wszyscy grający powinni obrócić głowę w przeciwnym kierunku, niż wskazany. Gra rozpoczyna się wykrzyknikiem arfy: północ! wszyscy grający pieją i zwracają głowę na południe. Gdy arfa zawoła: południe! głowy wszystkich powinny się zwrócić na północ.

Przy słowach: «burza!» uczestnicy obracają się trzy razy wokoło siebie. Gdy zawoła: «odmiana» lub «pogoda niestała» — grający zaczynają pisać, przestępując z nogi na nogę, i bujają się dopóty, póki arfa znowu nie powie: «wschód lub zachód.»

Jeżeli który z kogutów nie wykonał właściwego ruchu na komendę arfy — daje fant.

127. Pani starościna.

(Ilość grających 5—12).

Wszyscy grający siadają wkoło i każdemu rozdawane są przydomki, jakoto: marszałka, koniuszego, szatnego, panny na respekcie, służebnej i t. p. Osoba piastująca urząd starościny, obchodzi koło i mówi: «Pani starościna jedzie w drogę i bierze z sobą tę a tę osobę,» wymieniając z kolei obecne. Każda, na pierwsze wezwanie, powinna wstać i iść za nią.

Gdy już wszyscy wstaną i obejdą koło po kilka razy, starościna woła: «Pani starościna zajechała;» każdy siada, gdzie może, a że jednego miejsca nie staje, więc kto został, jest «panią starościna.»

128. Dzwonek.

Krzeseła, w ilości mniej o jedno, aniżeli jest osób, stawiają się rzędem, ale na przemiany, jedno tyłem, drugie przodem. Wszyscy grający siadają, prócz jednego; ten z dzwonkiem w rękę, zbiera wszystkich po kolei w jeden sznur. Gdy już są zebrani i od stołków daleko odprowadzeni, wtenczas on dzwoni i siada; wtedy wszyscy ubiegają się o miejsce, a kto go nie znajdzie — daje fant. Jeśli jest w pokoju fortepjan, można grać podczas chodzenia; gdy muzyka ucichnie, wtedy wszyscy starają się zająć miejsca.

129. Morze wzburzone.

Krzesełka stawiają się w okrąg poręczami na wewnątrz, jednak o jedno mniej, niż ilość grających. Obchodzący nosi nazwę morza, inne osoby przybierają różne miana ryb. Po wymienieniu przez przewodniczącego jednej lub kilku nazw ryb, osoby, które przybrały te nazwy, powinny wstać ze swego

miejsca i udać się za obchodzącym, naśladować we wszystkim jego ruchy, jakie on czyni. Gdy zawoła: «wiatr się zmienił,» odmieniając figurę poruszeń, toż samo i za nim płynący czynić powinni. Gdy zaś siądzie na jednym z miejsc opróżnionych, zawoławszy: «morze się uspokoiło,» osoby na środku będące naśladować go powinny; komu zabraknie miejsca, ten daje fant i w grze następnej występuje jako morze.

130. Pociąg kolei.

Należy ustawić krzesła wokoło, ale o jedno mniej, niż liczba grających. Między krzesłami i poza nimi ma być przejście swobodne. Prowadzący grę jest maszynistą, innym nadaje nazwy: lokomotywy, tenderu, wagonów bagażowych i pasażerskich rozmaitych klas. Wszyscy następni kładą poprzedzającym ręce na ramiona i w porządku wyznaczonym obchodzą wężem w różnych kierunkach między krzesłami, to prędzę, to wolniej. Można przy tem śpiewać wspólnie jaką piosnkę. Gdy maszynista zawoła «stacja,» wszyscy starają się usiąść, ponieważ jednak jest o jedno krzesło mniej, więc jedna osoba zostaje, daje fant i zostaje maszynistą.

131. Garnuszek.

Krzesła lub ławeczki stawia się rzędami tyłem do siebie, o jedno miejsce mniej, niż jest dzieci, biorących w grę udział; wszystkie siedzą prócz jednego. Pozostałe obchodzi do koła, wybiera sobie kogo chce, wołając: «garnuszek.» Zawołane dziecko wstaje i wtedy biegną oboje, każde inną stroną, do miejsca opróżnionego; kto prędczej dobieży, ten je zajmuje; kto nie zdążył dopaść krzesła, obchodzi znowu rzędy. Można przy tem śpiewać lub mrużyć jaką piosnkę.

132. Dzień dobry.

Wszyscy tworzą koło; jedna osoba obchodzi je na zewnątrz, a uderzając kogokolwiek po ramieniu, mówi: «dzień dobry,» i zaczyna obiegać koło; wezwany biegnie ku tamtej stronie przeciwną. Przy spotkaniu podają sobie ręce, przysiadają trzy razy, mówią sobie: «dzień dobry,» lub: «jak się masz?» i biegną dalej w przeciwną stronę. Kto pierwszy przybędzie do pustego miejsca, zajmuje je, a drugi w dalszym ciągu obiega koło i znowu zaczyna innych.

133. Gąska.

Wszyscy tworzą koło i tańcząc, śpiewają:

Kto moją gąskę ukradł,
jest złodziej;
A kto mi ją zaraz odda,
dobrodziej.

• Jedna osoba stoi w kole.

Po prześpiewaniu piosenki, stojący w środku musi wymyślić jaką figurę, którą wszyscy zaczynają wykonywać. Gdy wszyscy są zajęci, on klaszcze w ręce, i dobiera sobie parę; inni łączą się również z wielkim pośpiechem w pary i zaczynają tańczyć. Jeden koniecznie zostać musi, ponieważ liczba osób jest nieparzysta. Pozostały zajmuje z kolei środek koła.

134. Labirynt albo czótenko.

Wszyscy, trzymając się za ręce, tworzą koło, poczem rozsuwają się i podnoszą ręce wysoko. Jedna osoba jest czótenkiem i ucieka, a druga tkaczem i stara się dogonić czótenko. Tak czótenko, jak i tkacz muszą po kolei przebiegać pod każdym

łukiem z rąk czyli bramką, pod jedną bramkę do wnętrza koła, pod drugą na zewnątrz, nie wolno żadnego ominąć. Tkacz może wtedy tylko chwycić czóółenko, gdy przeszedł pod temi samemi bramkami. Jeśli czóółenko lub tkacz się pomyli, wtedy bramka się opuszcza i mylący się jest złapany, a za karę daje fant; jego zaś miejsce zajmuje kto inny.

135. W sąsiada.

Wszyscy biorący udział w tej grze, siadają na krzesłkach wkoło pokoju, a jedna osoba, dla której umyślnie nie zostawiono miejsca, przychodzi do każdego pytając się: «Czyś zadowolony z twego sąsiada?» Gdy odbierze odpowiedź: «Jestem zadowolony,» wtedy idzie do drugiego i to samo zadaje pytanie. Skoro kto odpowie, że sąsiad jego z prawej lub lewej strony nie podoba mu się, pyta dalej: «Kogo chcesz mieć za sąsiada?» Wymieniony przez zapytanego, przesiada się na miejsce tego, który się nie podobał, a ten zaś idzie na miejsce tamtego.

Tymczasem pytający stara się zająć miejsce opróżnione przez zmieniających się. Pozostały daje fant i znowu obchodzi koło. Zapytany, może zażądać zmiany obydwuch sąsiadów.

136. Gra w pocztę (z obrazkiem).

(Ilość grających 10—20).

Losem wskazana osoba zostaje konduktorem i staje pośrednikiem z zawiązanemi oczyma. Około niej w pewnej odległości ustawiają się krzesła, lecz o jedno mniej niż liczba osób grających. Każdy obiera sobie nazwę jakiegokolwiek miasta. Gra się zaczyna od tego, że konduktor woła: Paryż i Warszawa! przy tych słowach grający, którzy te miasta sobie obrali, muszą natychmiast zamienić się na miejsca.



Ale w przebiegu konduktor stara się którego z nich schwytać. Wolno jest ściganym przegiąć się, biegać na palcach, iść na czworakach uciekając, ale nie wolno wyjść po za koło. Reszta grających nie powinna przeszkadzać uciekającym.

Jeśli osoby zamieniające swe miejsca, szczęśliwie odbyły podróż, konduktor wykrzykuje znowu nazwy dwóch miast i t. d. dopóki nie złapie którego z uczestników.

Jeśli mu się to powiedzie, powinien zgadnąć, kogo ma przed sobą, t. j. wymienić nazwę miasta. Zgadnąwszy, obiera sam nazwę jakiegoś miasta i zajmuje miejsce złapanego.

137. Milczące kiwanie.

W kole utworzonym przez siedzące towarzystwo, znajduje się jedno krzesło więcej, niż liczba grających. Kto siedzi na lewo od pustego krzesła, kiwa na kogokolwiek i ten zajmuje wolne miejsce. Następnie kiwa siedzący koło świeżo opuszczo-

nego krzesła, ale zawsze siedzący na lewo, czyli mający puste krzesło po swej prawej ręce. Kto nie uważa, to jest nie widzi kiwnięcia lub nie spostrzeże, kiedy się krzesło obok niego opróżni, daje fant.

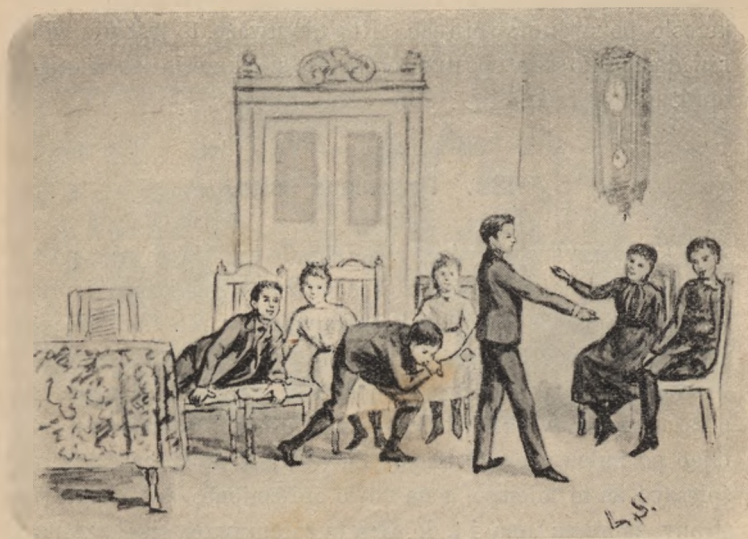
138. Przemiana imion.

Towarzystwo bawiące się, zajmuje krzesła w krąg postawione, zostawiając jedno miejsce próżne. Dziewczynki przybierają imiona chłopców, tak obecnych, jak nie znajdujących się, — a chłopcy biorą imiona dziewczynek.

Osoba siedząca z prawej strony miejsca próżnego, zaprasza na takowe którąkolwiek inną osobę towarzystwa, wołając po imieniu przybranem. Zawczwana powinna zaraz pośpieszyć na to miejsce, a na nowo opróżnione, osoba z prawej strony, zaprasza inną i t. d. Gra ta zatem przez ciągłą zmianę miejsc, jest jedną z najwięcej ożywionych. Fant zaś daje każda osoba, która zapomni zaprosić na opróżnione miejsce, lub osoba, która nie pośpieszy zaraz na wezwanie jej imienia przybranego, albo wreszcie osoba, która podniesie się, omyliwszy się w przewisku.

139. Gwizdawka (z obrazkiem).

Nieobeznany z tą grą ma szukać gwizdawki i gwizdzącego. Wszyscy grający tworzą koło; mający szukać, wychodzi na chwilę i zostaje potem wprowadzony do koła; wtedy jeden z grających przyczepia mu z tyłu zręcznie gwizdawkę na tasiemce, tak, aby ten się nie spostrzegł. Gdy szukający jest obrócony tyłem, wtedy grający biorą gwizdawkę, gwizdzą na niej i puszczają ją. Będący w kole, obraca się szybko, chcąc pochwycić gwizdzącego, tymczasem jednak znów kto inny pochwycił gwizdawkę i gwizdnął. Komiczne zachowanie się szu-



kającego daje dużo powodu do śmiechu. Czasem przechodzi dosyć dużo czasu, zanim nieobeznany z grą, dojdzie, że to on ma przy sobie gwizdawkę.

Gdy jest kilku nieznających tej gry, to wyprasza się ich do drugiego pokoju i po kolei wprowadza.

140. Gra w piórko (z obrazkiem).

Grający stają lub siadają wkoło, trzymając w rękach dużą serwetę lub prześcieradło, tak, aby dochodziło pod brodę. Na serwecie leży piórko, na które wszyscy dmuchają, oddmuchiując ku sobie. Jeden z towarzystwa, losem obrany, obchodzi wszystkich dokoła i stara się pochwycić piórko, co mu się po długiej bieżaninie wreszcie z trudem udaje, gdyż wszyscy starają się oddmuchiwać piórko w przeciwną stronę. Przy kim piórko zostało złapane, daje fant i zaczyna dalej chwytać piórko.



141. Klapanka.

Wszyscy stają w kółko, trzymając w rękach tasiemkę której końce są związane. Jedna z osób stoi w środku koła i niespodzianie uderza w rękę, ile możliwości lekko, jedną z osób trzymających tasiemkę. Wtedy osoba uderzona wchodzi w koło i stara się znowu kogokolwiek w rękę uderzyć. Ręce należy trzymać na tasiemce i dopiero wtedy ją puścić można, gdy ma spaść uderzenie, aby go uniknąć.

142. Ojciec Abraham.

Wkoło jednego, na krześle siedzącego dziecka (Abraham), stoją w półkołu dzieci i biorąc tamte za podbródek, przemawiają do niego z różnemi śmiesznymi giestami, żeby je zmusić do śmiechu: «Ojczy Abrahamie szanuję twą postać, lecz na twe miejsce nie chciałbym się dostać.»

Kiedy cała kolej przesunie się, a Abraham się nie rozśmieje, wówczas otrzymuje nagrodę; gdy zaś któremu dziecku uda się go do śmiechu pobudzić, to ono zajmuje jego miejsce, a tamto, co się roześmiało, otrzymuje uderzenie chustką lub daje fant.

143. Koziółku, nie oglądaj się!

Przed jednym dzieckiem stoi drugie, jakoby nadzorca, i dając napomnienie: «Koziółku, koziółku, nie oglądaj się,» uważa, ażeby koziółek oczu nie odwrócił. Reszta grających dzieci kolejno występuje i różnemi giestami, tudzież wyrazami, lub wreszcie z zaczepianiem, usiłują koziółka skłonić do obejrzenia się. Gdy się to wszystkim z kolei nie uda, koziółek otrzymuje nagrodę; w przeciwnym razie daje fant i inny zastępuje jego miejsce.

144. Wielki Mogoł (z obrazkiem).

(Ilość grających 10—20).

Jeden z grających, losem wybrany, staje na krześle, ławce i t. p. i przybiera komiczną postawę lub minę. Reszta uczestników podchodzi do niego kolejno, kłaniają mu się, klękają przed nim, oglądają na wszystkie strony; powtarzając trzy razy zawsze te same słowa: «Wielki Mogoł, uwielbiam ciebie, nie płacząc i nie śmiejąc się.» Wyrazy te powinny być wymówione z wielką powagą. W tym czasie Mogoł może robić co mu się podoba: śmiać się, skakać, stroić miny najdziwaczniejsze. Jeżeli zdoła rozśmieszyć którego z towarzyszków, ten zastępuje jego miejsce. Może on się także przebrać śmiesznie.



145. Kogutek.

Wszyscy stają gęsiego. Będący na czele, podskakuje dwa razy i piejąc, pyta swego najbliższego towarzysza: «Jak się masz? jak się masz?» — Ten również podskakuje i odpowiada piejąc: «Zdrów jestem, zdrów jestem!» — Pierwszy znów, piejąc, pyta w podskoku: «A sąsiad, a sąsiad?» — Drugi odpowiada, także piejąc i podskakując: «Zapytam, zapytam!» — Poczem w podskoku odwraca się i podobną rozmowę rozpoczyna z następnym, i tak do ostatniego.

146. Farby.

Przez losowanie obiera się z pośród grających dwie osoby, które odchodzą na ubocze lub do drugiego pokoju i tam rozdzielają między sobą rolę anioła i diabła. Reszta grających przybiera tymczasem nazwy różnych farb.

Na dany znak wchodzi anioł z djabełem, trzymając pytkę w rękach i zgadują farby; o ile zgadli, grający podchodzą to do jednego, to do drugiego, nie wiedząc naprzód kto jest djabełem, a kto aniołem. Gdy już wszystkie farby są odgadnięte, wtedy djabeł chwytą ukrytą pytkę i okłada nią stojących koło siebie, którzy starają się umknąć i dostać pod opiekę anioła, gdzie djabeł traci do nich swe prawa.

147. Wstążki.

Młode panienki stają na obwodzie koła; każda trzyma w jednej ręce koniec wstążki, a jedna z nich stojąca we środku trzyma w jednej ręce końce wszystkich wstążek. Gdy rzeknie: «ciągnąć wstążki,» każda z grających powinna puścić swą «wstążkę;» gdy zaś powie: «puścić wstążki,» każda panienka powinna ciągnąć swą wstążkę.

Nie potrzeba zbyt wielkiej uwagi, ażeby czynić przeciwnie temu, co rozkazuje panienka stojąca we środku; jednakże często przy tonie rozkazującym, jaki przybiera przewodnicząca, następuje pomyłka, i wtenczas trzeba dać fant, który się zostawia na koniec gry do rozstrzygnięcia.

Gdy zaś kolor każdej wstążki jest inny, a osoba środkowa wymieniła co do koloru, którą trzeba puścić lub ciągnąć, wówczas gra staje się nieco trudniejszą.

Zamiast wstążek można użyć chustek lub serwet, które grający trzymają za końce.

148. Obracanie talerza (z obrazkiem).

W opróżnionym pokoju siadają przy ścianie grający, i obierają sobie nazwisko jakiegobądź kwiatu, głośno je wymieniając, ażeby inni wiedzieli nazwy, jakie wszyscy sobie przybrali.



Jeden z grających stoi w pośrodku pokoju z drewnianym talerzem w ręku. Skoro talerz na podłozie ręką zakręci, odchodzi i wymienia nazwę kwiatu, a czyje nazwisko powiedziano, ten śpieszy się do talerza i usiłuje go uchwycić, zanim obracać się przestanie. Jeśli mu się to nie uda, daje fant.

149. Gabinet figur woskowych.

Nicobeznanych z tą zabawą wyprasza się do drugiego pokoju, a resztę usadza się i ustawia jako figury woskowe; można ich również w jakikolwiek sposób poubierać. Wyproszonych wpuszcza się po jednemu i w dowcipny sposób zachwala się swój gabinet, w końcu dodaje się: «Najdziwniejsze w moich figurach jest to, że gdy usłyszą słowo «Salem» trzy razy, to wtedy zaczynają się ruszać. Jeśli więc pan chcesz widzieć je żyjącymi, to proszę powtórzyć to słowo.» — Za pierwszym ra-

zem, gdy kto ciekawy powie «salem,» figury wstają z krzeseł, za drugim robią krok naprzód, a za trzecim wydobywają ukryte pytki i okładają nimi ciekawego.

150. Milczące zebranie.

Wszyscy siadają wkoło, i jeden drugiemu szepcze do ucha jakie polecenie, które ten ma wykonać. Na komendę prowadzącego grę, wszyscy zaczynają wykonywać swe polecenia. Nie wolno przytem ani mówić, ani śmiać się. Naturalnie, trzeba dawać rozmaite polecenia, wywołujące śmiech.

151. Koncert zwierząt.

Każdy obiera sobie jakieś zwierzę i naśladuje głos jego, np. krowy, psa, kota, koguta, kukułki i t. d. Prowadzący grę wzywa każde zwierzę pojedynczo lub kilka naraz, albo też wszystkie, aby się odezwały i naznacza ile razy. Może też zadawać różne pytania zwierzętom, na które zapytani mogą odpowiadać tylko głosem danego zwierzęcia. Kto mówi, śmieje się, nie wydaje głosu obranego, lub nie uważa, daje fant.

152. Na wiejskiem podwórku.

Prowadzący grę objaśnia siedzące wkoło towarzystwo, że mają przedstawić życie zwierząt na folwarku, przez naśladowanie głosu ptaków lub czworonożnych. W tym celu powie każdemu do ucha nazwę zwierzęcia, którego głos ma wydawać, i to możliwie najgłośniej. Na dany znak wszyscy mają jednocześnie rozpocząć. Obchodzi potem wszystkich i szepcze każdemu coś do ucha, mianowicie, żeby milczał, chociaż znak będzie. Tylko jednemu, kogo sobie wybrał za ofiarę, daje nazwę jakiego zwierzęcia (np. krowy, owcy, cielęcia,

świnki, osła) i zaleca mu jeszcze raz, aby jak najsilniej krzyczał. Wreszcie staje po środku i daje znak. Wśród ciszy i ku ogólnemu zdumieniu, rozlega się wtedy głos tylko jednego zwierzęcia. Zwykle zabawa kończy się wesołym śmiechem. Naturalnie urządzający powinien uważać, aby nie obrazić tego, kogo wybiera na ofiarę śmiechu innych.

153. Warsztat.

Każdy wybiera sobie jakie rzemiosło lub instrument i naśladuje, milcząc, ruch takowego. Gdy «majster» — prowadzący grę — zacznie stukać palcami w stół, wszyscy przestają pracować i również bębnią po stole; w chwili zaś, gdy majster przerywa stukanie, wszyscy czeladnicy biorą się na nowo do pracy. Majster może jednak w czasie stukania zacząć naśladować które z zajęć wybranych, wtedy zaczyna pracować tylko ten czeladnik, który to zajęcie obrał, inni zaś stukają w dalszym ciągu. Kto nie uważa, nie rozpocznie roboty równocześnie z majstrem, kto naśladuje fałszywie swoje zajęcie, lub przez pomyłkę cudze, kto pracuje nie wezwany, kto wogóle popełni jakiś błąd, daje fant.

154. Organista.

Jeden z grających, nazwany organistą, ustawia wszystkich w jeden rząd, jako piszczałki od organów i stroi je, uderzając lekko każdego w wyciągniętą rękę. Dotknięty wydaje z siebie głos w tonie, który musi zachować i powtórzyć na żądanie organisty.

Jeśli organiście głos się nie podoba, może stroić do trzech razy. Gdy już wszystkich obszedł w ten sposób po kolei, wychodzi do drugiego pokoju i zawiązuje sobie oczy. Przez ten czas grający zmieniają swe miejsca i ustawiają się w dowolnym porządku.

Organista podchodzi wtedy do swoich organów, użalając się że oślepił, że nie widzi swoich piszczałek i dotyka się pałeczką kogobądź z grających. Tenże powinien wydać taki sam głos jak poprzednio i powtórzyć na żądanie organisty trzy razy. Organista odgaduje po głosie, kogo się dotknął, jeśli odgadnie, ten zajmuje jego miejsce, jeśli zaś nie, to odgaduje dalej.

155. Cztery żywioły.

Grający siadają w koło i rzucają do siebie chusteczkę lub serwetkę, wymieniając przytem jeden z żywiołów (ziemia, woda, powietrze, ogień). Trafiony wymienia prędko jedno ze zwierząt zamieszkujących dany żywioł i odrzuca chusteczkę, wymieniając inny żywioł. Na zawołanie «ogień» trafiony powinien trzy razy okręcić się wkoło siebie. Kto nie zaraz wymieni jakie zwierzę, lub fałszywie, kto się nie wykręci, daje fant.

156. Szkoła żydowska.

Wszyscy liczą półgłosem do dziesięciu, każdy kładzie jednak nacisk na jedną z liczb, podczas gdy inne tylko mruczy.

Lub też bierze się talję kart i podaje się wkoło jedną po drugiej wymawiając je głośno. Wszyscy tak długo powtarzają nazwę swej karty, dopóki innej nie otrzymają.

157. Szukanie ukrytego przedmiotu.

(Ilość grających 5—15).

Jedna osoba oddala się z pokoju; podczas jej nieobecności reszta towarzystwa chowa jakiś przedmiot, np. piłkę, chustkę i t. p., który nieobecna, wróciwszy na dany znak, powinna odszukać. Grający śledzą uważnie wszystkie ruchy szukającej. Gdy ta oddala się zbyt daleko od przedmiotu schowanego, to-

warzysze wołają: «zimno!» jeżeli przeciwnie, szukający zbliża się do przedmiotu—grający wołają: «ciepło!» Nareszcie, gdy jest tuż przy nim: «ogień!» Wszystkie te wyrazy można zastąpić muzyką. Ktoś zasiada do fortepianu i gra jakąkolwiek sztukę; im więcej szukająca osoba oddala się od ukrytego przedmiotu, gra ma być cichsza, i przeciwnie, głośniejsza, im bardziej się do niego zbliża. Kto dobrze uważa na muzykę, nie trudno mu będzie dopiąć celu. Wymaga się jednakże od grającego, aby dobrze cieniował, gdyż w przeciwnym razie, może szukającego łatwo w błąd wprowadzić.

158. Złota kula.

Gra ta zasadza się na tem, ażeby «zgadula,» który chodzi w środku grających, odgadł tego, u którego znajduje się pie niązek, lub kamyczek, co właściwie ma przedstawiać «złotą kulę.» Przebieg gry jest następujący:

Uczestnicy zabawy dzielą się na dwa równe rzędy, co do ilości osób; poczem chwytają się sznura, i która strona przeciągnie przeciwną, ta staje się właścicielką «złotej kuli.» Skoro wszyscy w dwa rzędy zasiądą, rozlega się zapytanie:

Zgaduj, zgadula,
Gdzie złota kula,
Czy u mnie samego,
Czy u brata mego?

Wtedy ze słabszej, t. j. przeciągniętej strony, podchodzi jeden z uczestników ku stronie przeciwnej i stara się złapać posiadacza «złotej kuli,» która tymczasem przechodzi szybko z ręki do ręki. Gdy przez jakąś chwilę nie uda mu się znaleźć, w których rękach jest «złota kula,» zastępuje go drugi, trzeci i t. d., skoro ostatniemu uda się pochwycić tę kulę, gra na nowo się rozpoczyna.



159. Gra w pierścionek lub talara (z obrazkiem).

(Ilość grających 8—20).

Wszyscy grający siedząc, lub stojąc kołem, trzymają w rękę sznurek związany końcami. Na sznurku jest pierścień, lub kółko, które co chwila jeden z ręki wypuszcza, a drugi chwyta. W środku koła stoi osoba, której zadaniem jest zgadnąć, u kogo się pierścień znajduje. Chwyta więc za ręce na chybił trafił, a u kogo pierścień znajdzie, ten wstępuje w środek koła. Zamiast pierścienia można wziąć pieniądz, który podają sobie z rąk do rąk grający, siedzący rzędem, lub kołem. Przy jednej lub drugiej grze można śpiewać piosnkę:

Dalej, dalej, dalej,
By nas nie schwytali;
Tu jest, tu go niema,
Ten puścił, ten trzyma.
Zgadnij: gdzie teraz?

Był ci u sąsiada,
Już go nie posiada,
Puścił go koleją,
Żegnaj się z nadzieją.
Zgadnij: gdzie teraz?

Tu sobie popasał,	O, próżne staranie!
Lecz już het pohasał,	Nikt go nie dostanie.
Tu jest, tu go niema,	Nie strzelaj oczyma!
Ten puścił, ten trzyma.	Tu jest, tu go niema.
Zgadnij: gdzie teraz?	Zgadnij: gdzie teraz?

160. Schowany pierścionek.

Wszyscy, oprócz jednego, siedzą w kole, trzymając przed sobą dłonie płasko złożone, tylko nieco odchyłone od góry. Prowadzący zabawę bierze pierścionek lub inny jaki drobny przedmiot między dłonie podobnie złożone i obchodzi wszystkich kolejno, a przesuwając swemi rękami po innych rękach, stara się niezznacznie wsunąć komukolwiek ów przedmiot. Gdy obszedł koło raz lub dwa, zapytuje: «Kto ma pierścionek?» — Każdy wymienia osobę, o której sądzi, że go ma; dla zmylenia zgaduje i ten, u kogo pierścionek się znajduje; potem okazuje go.

161. Widoczne ukrycie.

Całe towarzystwo opuszcza pokój, oprócz jednego, który chowa jaki mały umówiony przedmiot, najlepiej mały pieniążek, ale tak, aby był widoczny, jednak nie na pierwszym planie, ażeby odrazu nie wpadł wszystkim w oko. Poczem wszyscy szukają, a kto ujrzy pieniążek, siada, jednak nie w tej samej chwili, ale udaje jeszcze przez jakiś czas, że szuka, aby nie zdradzić przed innemi miejsca schowania. Kto nie znajdzie, daje fant.

162. Gra w rubla.

Towarzystwo dzieli się na dwie połowy, każda z nich odbiera sobie przewodniczącego, poczem siadają po dwóch stronach stołu, przykrytego grubą serwetą lub chustką.

Przewodniczący każdej partji siedzi po środku.

Jedna partja ma odgadnąć, u kogo z drugiej partji znajduje się rubel srebrny. W tym celu przewodniczący partji odgadującej komenderuje w szybkim tempie: «ręce do góry!» Wszyscy z partji przeciwnej podnoszą ręce do góry, a przewodniczący tejże, pokazuje, że ma w ręku rubla; na komendę: «ręce pod stół!» wszyscy spuszczaają ręce pod stół; wtedy przewodniczący wsuwa komukolwiek tego rubla.

Przy komendzie: «ręce na stół!» wszyscy kładą ręce z wyciągniętymi palcami na stół, czyniąc to ostrożnie, aby ten, który ma rubla, nie uderzył nim o stół, i aby partja przeciwna nie mogła odrazu zauważyć u kogo rubel się znajduje.

Wtedy przewodniczący partji odgadującej zapytuje po kolei swoich współtowarzyszów, czy rubel znajduje się u siedzącego naprzeciw niego? Jeśli partner oznajmia, że ten nie ma rubla, każe ręce ze stołu zdjąć, — można również kazać zdjąć tylko jedną rękę. Przewodniczący postępuje tak kolejno ze wszystkimi, dopóki rubel u kogo się nie znajdzie. Jeżeli rubel się nie znajdzie, a zostanie się jeden lub dwóch z rękami na stole, wtedy radzi się on wszystkich swych partnerów, kto ma zdjąć rękę ze stołu z przeciwnej partji, a ilość głosów decyduje.

Partja odgadująca wygrywa wtedy, jeśli rubel, znajduje się u ostatniego partnera, a wtedy trzeba jeszcze oznaczyć, którą rękę ma zdjąć. Przegrywa zaś, jeśli rubel znajdzie się pod rękami, które przewodniczący kazał zdjąć; wygrywa wtedy partja chowająca rubla.

12.
163. ~~X~~ **Wszystko, co pierze ma, lata** (z obrazkiem).

(Ilość grających 5—12).

Całe towarzystwo grających siada wkoło stołu i kładzie palce na kolanach. Jeden z uczestników gry, obrany jako prze-



wodniczący, wymienia nazwy zwierząt lub rzeczy i do każdego wyrazu dodaje zapytanie: lata? podnosząc przytem za każdym razem palce do góry.

Naprzykład: gołąb lata? zając lata? lis lata? krzesło lata? i t. d. Pytania następują po sobie dość szybko. Jeżeli przewodniczący wymieni jakieś stworzenie latające — wszyscy uczestnicy powinni podnieść palce do góry. W przeciwnym razie, grający powinni trzymać palce na kolanach. Kto się, pomyli, daje fant. Jest to gra zajmująca zwłaszcza dla dzieci młodszych.

164. Zgadywanie podług cienia.

(Ilość grających 6—20).

Zawiesiwszy białe prześcieradło w drzwiach, ustawia się świecę na stoliku, oddalonym od światła, tak, aby cień przechodzących pomiędzy prześcieradłem a świecą, padł na prześcieradło.

Jedna osoba, przez los wyznaczona, siada tuż przy zawieszonym prześcieradle i zgaduje podług cienia, kto za nim przechodził. Każdy zmienia postawę, pokazuje rozmaite giesty, aby nie dać się poznać, gdyż w przeciwnym razie na niego przypada zgadywanie.

165. Oczy.

(Ilość grających 6—12).

W drzwiach zawiesza się krótkie prześcieradło, a pod niem drugie w ten sposób, żeby pomiędzy jednym a drugim była wązka szpara dla dwojga oczu. Jeden z grających zostaje sam w pokoju, reszta przechodzi do drugiego pokoju i ukrywa się za prześcieradłami. Po kolei wszyscy przesuwają się koło szpary, ukazując w niej tylko oczy. Pozostali, siedząc tuż przy zawieszonych prześcieradłach, powinien odgadywać, kto zagląda i nazwać go po imieniu.

Jeżeli mu się to powiedzie, wtedy ów trafnie nazwany daje fant i zajmuje miejsce odgadującego.

166. Arbuz.

Grający dzielą się na dwie połowy; jedna połowa wychodzi z pokoju, druga siada rzędem na krzesłach. Każdy z pozostałych obiera sobie jednego z nieobecnych, tak, aby ci się nie domyślili, kto kogo wybrał. Na dany znak wchodzi po kolei będący za drzwiami i kłaniają się tej osobie, o której sądzi, że go wybrała. Jeżeli zgadł, może pozostać w pokoju; jeżeli nie, zostaje wydalonym klaskaniem w dłonie. Kto za trzecim razem nie zgadnie, daje fant i musi dalej zgadywać.

167. Cenzurowanie osoby.

(Ilość grających 6—12).

Jedna osoba z towarzystwa zostaje losem lub dobrowolnie cenzurowanym, druga oskarzycielem. Podczas kiedy się pierwsza oddala na stronę, druga obchodzi wszystkich, pytając się każdego z kolei, co ma do powiedzenia na cenzurowanego. Od oskarzyciela wymaga się dobrej pamięci, aby się nie mylił i spamiętał wszystko, co mu się powiedziało i to powtórzył cenzurowanemu, który po wydanym przez każdego o nim sądzie, wraca i siada w środku towarzystwa. Uda się ostatniemu odgadnąć osobę, która o nim swoje zdanie wypowiedziała, wtedy ta zastępuje jego miejsce; w przeciwnym razie podpada karze i gra się rozpoczyna na nowo. Jak w ogóle w każdej grze, tak tem więcej w tej, każdy powinien się wystrzegać uchybień cenzurowanemu niegrzecznościami i przyrówkami.

168. Cenzurowanie rzeczy.

Jest to także cenzurowane, z tą różnicą, iż osoba cenzurowana przybiera na siebie inną postać: mówi np. że jest guzikiem, książką, kapeluszem, gwiazdą lub inną jaką rzeczą, a zdania o niej dawane, powinny i z nią i z obranym przedmiotem mieć związek.

169. Zabawa w cyfry.

Wszyscy obierają sobie jedną z cyfr od 0 do 9, a przy większej ilości grających znowu zaczynają od 0. Kierujący grą, zaczyna jakiegokolwiek opowiadanie i stara się zamieścić w niem jaknajwiększą ilość liczb. Gdy tylko wymieni jaką liczbę, musi ten (lub ci, przy większej ilości osób) powstać, kto sobie obrał cyfrę, znajdującą się w tej liczbie i uklonić się. Przy wymó-

wieniu liczby dwucyfrowej, wstają przedstawiciele tych dwóch cyfr, przy trzycyfrowej trzej i t. d. Przy liczbach 100, 1000 i t. d. wstają wszyscy. Można grę urozmaicić w ten sposób, że wywołani stają w tym porządku, jak idą cyfry w liczbach. Kto nie uważa, nie wstanie i nie ukłoni się lub nie zajmie właściwego miejsca przy ustawianiu się, daje fant.

170. Karczma.

Biorący udział w grze siadają wkoło i przybierają następujące nazwiska: karczmarz, karczmarka, chleb, piwo, siano, owies, mięso, wódka, słowem to wszystko, co w karczmie być powinno. Przybywa podróżny i rozpoczyna opowiadanie.

Skoro wspomni karczmarza, owies, siano—wogóle nazwę jednej z rzeczy, a raczej obecnych osób, ta musi wstać natychmiast i wykreść się; jeśli zapomni — daje fant. Gdy podróżnemu opowiadanie się sprzykrzy, zawoła: «karczma gore,» wtedy wszyscy wstają, zmieniają miejsca, a kto zostanie — jest nowym podróżnym.

171. W darowanego.

Każdy siedzący w kole, powiada na ucho swemu sąsiadowi, co mu daruje; ten znów, obdarowany, pyta swego drugiego sąsiada, co ma z tym darem zrobić, nie mówiąc, co dostał, i dostaje odpowiedź również po cichu. Następnie wygłasza, co mu darowano i co mu kazano z tem zrobić. Im więcej zachodzi sprzeczności, tem więcej zabawy i śmiechu.

172. Gra w ptaki lub w kwiaty.

Jeden z grających oddala się na chwilę z pokoju; przez ten czas inni przybierają nazwy kwiatów lub ptaków i ofiaro-

wują tamtemu bukiet lub klatkę, zawierające wszystkie nazwy obrane. Obdarzony musi powiedzieć, co chce zrobić z temi kwiatami lub ptakami. Gdy już wszystkim dał jakieś przeznaczenie, wtedy dopiero mówią mu, kto się ukrywał pod temi nazwami.

173. Gra w kaczkę.

(Ilość grających 8—20).

Do gry tej trzeba mieć tyle małych kart papieru, ile jest osób grających. Na kartkach piszą się liczby, zaczynając od 2, 3, 4, 5 i t. d. poczem kładzie się kartki zwinięte na tacy lub do kapelusza. Zmieszawszy dobrze wszystkie kartki, wyciąga każdy z kolei jedną. Ten, któremu się dostał № 2, zostaje kaczką i zajmuje pierwsze miejsce; reszta grających siada podług wylosowanych numerów: po prawej stronie kaczki siada № 3 i t. d. Tym sposobem numer ostatni zajmie miejsce po lewej jej stronie. Potem kartki znowu rzucają do koszyka, który stoi pośrodku stołu. Teraz kaczka wybiera numer, głośno go wymienia i kładzie z powrotem na dawne miejsce. Przypuśćmy, że to będzie № 6. Wtenczas sąsiad jej z prawej strony zaczyna rachować 1, następnie mówi 2 i t. d. aż do № 6. Wtedy grający, na którego ów numer wypadł, sięga do kosza i wyciąga nowy numer. Liczenie rozpoczyna się w ten sam sposób. Grający wymienia numer, a sąsiad z prawej strony zaczyna liczyć od 1 i t. d. Ten zaś na którym liczenie zatrzymano, wyciąga kartkę. Jeżeli wymienianie numerów kończy się na kaczce, ta naśladuje głos jej «kwa, kwa,» a grający który ten numer wyciągnął, daje fant. Jeżeli sama kaczka wyciągnie numer ostatni, wtedy wszyscy grający zawołają: «kwa, kwa,» a kaczka daje fant.

174. Smakosz.

(Ilość grających 4—20).

Jeden z grających zostaje smakoszem. Wszyscy siedzą, tworząc koło. Prowadzący grę stawia przed smakoszem stolik, czy krzesło, zawiązuje mu serwetę pod brodę i zwraca się do jednego z grających, mówiąc: «kelner, proszę dać panu kartę.» Wtedy towarzysz, który przyjął na siebie obowiązek pierwszego kelnera, podaje smakoszowi kartkę papieru, a ten na niej pisze: 1) nazwę potrawy, 2) napoju, 3) owocu lub leguminy. Późem zwraca się do pierwszego towarzysza i mówi: «kelner, proszę o danie!» — Może pan życzy sobie kurczęcia? — zapytuje ten ostatni. — Dobrze, odpowiada smakosz i pyta dalej następnego towarzysza. Ten znowu proponuje jakąś potrawę, a smakosz zwraca się do następnego, dopóki kto nie wymieni potrawy wypisanej przez niego na kartce. Jeśli kto powtórzy już wymienioną nazwę, lub powie nieodpowiednią do dania, daje fant. Jeżeli żaden z uczestników gry nie wymienił potrawy przez smakosza obranej, wtedy ten płaci fant i rozpoczyna na nowo pytaniem: — kelner, proszę o napój. Znowu z kolei każdy proponuje mu coś podług swego gustu: wino, wodę sodową, piwo i t. d. Jeżeli jeszcze nie wymieniono pożądanego napoju, smakosz znowu daje fant i przechodzi z zapytaniami do trzeciej potrawy. W tym razie grający wymieniają rozmaite leguminy i owoce — jeśli nie natrafiają na zapisane na kartce, więc znowu smakosz daje fant. Przeciwnie zaś, jeżeli który z grających nazwał jakiś pokarm, napój lub owoc zapisany na kartce, wtedy smakosz odpowiada: — Już jestem najedzony, proszę zająć moje miejsce i zapłacić (t. j. dać fant). Ten ostatni pisze na kartce, tak jak jego poprzednik, pożądanego dla siebie potrawy i gra trwa dalej.

175. Zgadywanie wyrazu.

(Ilość grających 5—12).

Jedna osoba oddala się z pokoju, gdy tymczasem reszta grających obmyśla nazwę przedmiotu, który może mieć różne zastosowanie, lub różne własności. Przypuśćmy, że obrano wyraz *noga*. Wybrany losem towarzysz, wraca teraz do grona bawiących się i usiłuje odgadnąć wybrany wyraz, zadając kilka pytań. Naprzykład: W jakiej postaci lubicie tę rzecz? Uczestnicy kolejno wymieniają własności nogi, nie wymieniając tego wyrazu. Np. pierwszy odpowie: lubię gdy jest mała. Drugi: lubię ją przy stole; trzeci: lubię tylko cielece i t. d. Zgadujący, przy pomocy tych odpowiedzi, wywiązuje się ze swego zadania, a wtedy wymienia tego, czyja odpowiedź ułatwiła mu odgadnięcie i zamienia się z nim na miejsce. W przeciwnym razie płaci fant i gra zaczyna się od początku.

176. Słowo ukryte.

Osoba, mająca zgadywać, wychodzi z pokoju; reszta grających wybiera wyraz łatwy, a przede wszystkim często używany, np. *bardzo*, *gdy*, *nie*. Wyraz ten powinien się znajdować w odpowiedzi, którą się daje na pytanie osoby zgadywać mającej. Ostatnia, wróciwszy, musi dobrze uważać na wyraz, który się powtarza w odpowiedziach. Uda jej się odgadnąć, wtedy osoba, w której odpowiedzi pierwsza wynalazła ukryty wyraz, zastępuje miejsce tamtej.

177. Tak i nie.

Jeden z grających ma odgadnąć wyraz, wybrany przez innych podczas jego nieobecności. Może zadawać różne py-

tania, otrzymuje zaś na nie odpowiedzi tylko przez «tak» lub «nie.» Kto się omyli i odpowie inaczej, daje fant; również i pytający daje fant, jeśli pytanie tak postawi, że nie można odpowiedzieć przez «tak» lub «nie». Może pytać się tak długo, dopóki nie odgadnie; ale wolno mu najwyżej tylko trzy razy obejść grających, czyli każdemu zadać trzy pytania. Przy kim odgadł, ten z kolei wychodzi i zgaduje inny wyraz.

178. Odpowiedzi bez tak lub nie.

Gra zasadza się na nieużywaniu w odpowiedziach wyrazów «tak» i «nie.» Wybrany losem, zadaje po kolei wszystkim pytania i stara się je tak stawiać, aby trudno było w odpowiedziach uniknąć którego z tych wyrazów. Kto się pomyli i powie «tak» lub «nie,» daje fant.

179. Trzy pytania.

Jeden z grających wychodzi, a tymczasem pozostali obierają jakibądź przedmiot, którego nazwa ma tylko jedno znaczenie, a który tamtem ma odgadnąć z odpowiedzi, jakie otrzyma na swoje trzy pytania: «Jak ten przedmiot wygląda? — Kto go wyrabia? (lub: z czego zrobiony?) — Do czego służy?»

180. Zgadywanie osoby.

(Ilość grających 6—20).

Jedna osoba wydalą się z pokoju, reszta towarzystwa obiera nazwisko osoby dobrze wszystkim znanej, najlepiej jednej z obecnych, żeby niezbyt utrudniać. Wtedy wydalony wraca do grona bawiącego się i usiłuje odgadnąć podług odpowiedzi odbieranych na swoje pytania, obraną osobę, a ten, czyja odpowiedź dostarczyła zgadującemu właściwej wskazówki, daje fant i sam teraz zgaduje inne znów nazwisko.

181. Egzamin z historii.

W podobnym rodzaju jest gra następująca, zajmująca mianowicie dla miłośników historii. Wybiera się jakąś postać historyczną, którą ktoś z towarzystwa ma zgadnąć; może on zadawać tyle pytań, ile mu się podoba, wszyscy jednak odpowiadają tylko *tak* lub *nie*.

Naprzykład obrano królowę Bonę:

Pytanie: Czy jest mężczyzną? — *Odpowiedź:* Nie. — *Pytanie:* Czy jest kobietą? — *Odpowiedź:* Tak. — *Pytanie:* Czy jest królową? — *Odpowiedź:* Tak. — *Pytanie:* Czy żyła przed narodzeniem Chrystusa? — *Odpowiedź:* Nie. — *Pytanie:* Czy żyła przed rokiem 1000? — *Odpowiedź:* Nie. — *Pytanie:* W wieku XII, XIII, XIV, XV, XVI? — *Odpowiedź:* Tak. — *Pytanie:* Czy jest Niemką? — *Odpowiedź:* Nie. — *Pytanie:* Włoszką? — *Odpowiedź:* Tak. — *Pytanie:* Czy była królową polską? — *Odpowiedź:* Tak. — Jest to więc królowa Bona.

182. Odgadywanie wyrazu przedstawionego mimiką.

Jedna z osób wychodzi z pokoju, a reszta wybiera jaki wyraz, którego treść starają się osobie odgadującej przedstawić mimiką. Naprzykład obrano wyraz «papuga;» gdy zgadujący cośkolwiek powie, wszyscy za nim powtarzają; lub «małpa» — podobnie wszyscy naśladują każde poruszenie zgadującego; — albo «woda» — wszyscy robią ruch przelewania; «rzeka» — ruch płynięcia; «latanie» — ruch fruwania i t. p.

183. Gra w sylaby.

(Ilość grających 5—20).

Wszyscy grający siedzą, tworząc kółko. Jeden z nich bierze do ręki chustkę skręconą lub rękawiczkę i rzuca nią

w któregoś towarzysza, wymawiając pierwszą sylabę jakiegoś wyrazu, np. «pa.» Osoba do której chustka została skierowaną, powinna prędko dodać jedną lub dwie sylaby, to jest tyle, ile trzeba dla utworzenia całego wyrazu. Tym sposobem w powyższym przykładzie może dodać: «rasol, ra, rawan, zury» i t. p. co utworzy wyrazy: parasol, para, parawan, pazury i t. d.

Po danej odpowiedzi, grający rzuca z kolei chustkę innemu towarzyszowi, wymawiając głośno inną sylabę i gra tak ciągnie się dalej. Jeżeli kto z uczestników nie da natychmiastowej odpowiedzi, lub powie wyraz już poprzednio wymieniony, daje fant.

184. Rymy dorywkowe.

Wszyscy siadają wkoło. Jedna z osób rzuca drugiej chusteczkę i wypowiada pierwszy lepszy wyraz. Osoba zaś, której chusteczkę rzucono, winna do wyrazu utworzyć szybko jakiś rym kilkowyrazowy i rzuca chusteczkę znowu komu innemu, wymawiając nowy wyraz. Komu chusteczkę rzucono, tworzy nowy rym i rzuca ją dalej. Trzeba się starać tworzyć rymy zabawne, aby pobudzały do śmiechu. Oczywiście, że na rymy artystyczne wysilać się nie potrzeba, głównie chodzi o pośpiech. Kto rymu nie utworzy, albo nie zaraz, daje fant.

185. Zgadnąć przysłowie.

Jedna z osób wychodzi do drugiego pokoju, podczas gdy inni obierają przysłowie i rozdzielają między siebie pojedyncze wyrazy, które powinni wtrącić w niezmienionej formie, w odpowiedzi dawanej zgadującemu. Ten wróciwszy, zaczyna pytania od osoby wskazanej, której powierzono pierwszy wyraz przysłowia, i przechodzi kolejno do innych, dopóki przysłowia nie odgadnie. Przy którym z grających to mu się udało, ten wychodzi i zgaduje inne przysłowie.

186. Przysłowie ilustrowane.

Jeden z grających wychodzi do drugiego pokoju, a pozostali układają, jakie przysłowie, które mają przedstawiać za pomocą mimiki. Osoba wchodząca winna je odgadnąć. Na przykład «każda liszka swój ogonek chwali» — wszystkie panie lub dziewczęta siadają rzędem, rozpościerają suknie i gładzą je ręką. Lub też: «nie miała baba kłopotu, kupiła sobie prosię» — jedna z większych pańienek bierze młodsze dziecko i prowadzi je na sznurku uwiązany do nogi, a dziecko to kręci się na wszystkie strony.

Albo: «konია kują, a żaba nogę nadstawia» — jeden z grających przedstawia kowala — drugi konia, którego podkuwają — trzeci żabę, podnoszącą nogę.

Między innymi przysłowiami nadają się również następujące:

Ręka rękę myje, noga nogę wspiera.

Kto nie ma w głowie, ma w nogach.

Kto nie ma miedzi, płaci na czem siedzi.

Uderz w stół, nożyce się odezwą.

187. Szarada ilustrowana.

Towarzystwo dzieli się na dwie części, jedna przedstawia jaką szaradę, druga zgaduje; może zgadywać również tylko jedna osoba. Dla ilustrowania jakiej szarady w pojedynczych po sobie następujących scenach, wybiera się jaki wyraz kilk sylabowy, któryby można było rozłożyć na wyrazy jedno lub dwusylabowe, dające się przedstawić w jakiej scenie. Na przykład wybrano wyraz: «maskarada;» rozkłada się go na wyrazy pojedyncze: maska, mara, rada. Odgadującym powiada się, które sylaby dana scena ilustruje. Przedstawić zaś można te wyrazy w ten sposób: sylaby pierwsza i druga «maska» — jedna lub dwie osoby kładą maski wycięte z papieru; pierwsza i trze-

cia «mara» — jedna osoba ukazuje się innym w białym prześcieradle, a te okazują przestkach; trzecia i czwarta «rada» — grono osób naradza się nad czembądz; można w końcu, gdyby te trzy obrazy nie wystarczyły do odgadnięcia, przedstawić i całość — grupa osób przechadza się w różnych przebraniach i w maskach.

Można w podobny sposób przedstawić między innymi następujące wyrazy: karawana (kara, rana, kawa), — kuropatwa (kutwa, ropa, kupa), — nieboraczek (niebo, raczek).

188. Wyraz ilustrowany.

Część osób umawia się, co chce przedstawić, reszta zgaduje. Można między innymi przedstawić miłosierdzie, odwagę, tchórzostwo, pokorę, zuchwałość, radość, smutek, napad, ucieczkę i t. p.

189. Zgadywanie usposobienia.

Jedna osoba odgaduje w jakim usposobieniu znajduje się całe towarzystwo, po sposobie zachowania się, po tonie i rodzaju odpowiedzi, jakie otrzymuje od każdego na swoje pytania. Gdy odgadujący oddalił się na chwilę z pokoju, wszyscy układają się przedtem, jakie usposobienie chcą udawać, czy uprzejme, gburowate, niecierpliwe, drwiące, zimne i t. d. Następnie zgaduje inna osoba.

190. Plotka.

Wszyscy siedzą kołem. Jedna z osób zmyśla jakąś nowinę i powiada ją na ucho sąsiadowi. Ten powtarza ją znowu swemu następnemu sąsiadowi; ten znów drugiemu, tak dokoła, a każdy coś więcej zmyśla i dodaje. Gdy plotka wszystkich

obeszła, powiada pierwszy, który ją puścił, co powiedział; następnie ostatni — co usłyszał. Im plotka większym zabarwiona humorem, tem więcej zabawy.

191. Nieme towarzystwo.

Kierujący zabawą stawia każdemu pytania, na które wolno tylko gościami odpowiadać. Ktoby odpowiedział inaczej, choćby słowo tylko pisał, daje fant. Zapytania i odpowiedzi powinny szybko po sobie następować. Cała zabawa zależy od zdolności i dowcipu kierującego nią.

192. Gra w adwokata.

Całe towarzystwo siada naprzeciw siebie, a pośrodku staje kierujący grą. Gdy ten zwraca się z zapytaniem do którejkolwiek z osób, nie wolno jej samej odpowiedzieć, lecz za nią odpowiada adwokat naprzeciw niej siedzący, i tak dalej; zawsze przeciwna strona odpowiada. Gdy się kto omyli i sam odpowie, daje fant.

Im więcej przełożony okaże talentu wymowy, tem gra będzie weselszą i przyjemniejszą.

193. Głusi i niemi.

Grający dzielą się na dwie połowy, jedni są głusi, ale mówią, drudzy są niemi, ale słyszą. Siadają albo naprzeciw siebie w dwóch rzędach, lub też przeplatanego w kole: jeden głuchy, drugi niemy i t. d. Głusi mówią wtedy do niemych, ci słyszą, ale mogą tylko gościami odpowiadać. Lub też kierownik gry obchodzi koło albo rzędy, i zwraca się tak do jednych jak do drugich z zapytaniami. Głusi wtedy milczą, gdyż nie słyszą. Kto wypadnie ze swej roli, to jest gdy głuchy odpowie na zadane mu pytanie, albo gdy niemy mówi, daje fant.

194. Abecadło.

Kolejno każda z osób przytomnych mówi, jak się zowie? skąd jedzie? co przywiozła? porządkiem alfabetycznym. Tak np. jest mi na imię Adam; jadę z Amsterdamu, przywiozłem sobie atlasu; podobnież drugi, trzeci i następni aż do końca. Często zmienia się tu kolej osób, ażeby każdy doznawał równej łatwości lub trudności: powtarzać się tu bowiem nie wolno i należy zawsze powiedzieć coś nowego. Kto się jąka, myśli długo, lub wcale nie może się wygadać, daje fant.

195. Kłopot i rada.

Grający siadają kołem, i każdy zapytuje po cichu swego sąsiada z lewej strony, coby zrobił, gdyby znajdował się w takim a takim kłopotliwym położeniu, a swemu sąsiadowi z prawej daje jakąbądź radę lub pomoc w kłopotcie, nie mającą związku z pytaniem. Gdy już wszyscy wiedzą, w jakim są kłopotcie i jak mają sobie poradzić, wypowiadają głośno, co usłyszeli.

196. Fałszywa odpowiedź.

Biorący udział w grze siadają wkoło i każdy szeptem swemu sąsiadowi z lewej strony jakiegokolwiek pytanie, a sąsiadowi z prawej właściwą odpowiedź na nie. Potem wszyscy wygłaszają co im powiedziano.

Tym sposobem wychodzą komiczne nieraz odpowiedzi jednego sąsiada na pytanie drugiego sąsiada.

197. Dlaczego? — Dlatego!

Siedzący w kole mówią do ucha swemu sąsiadowi z lewej strony jakie pytanie zaczynające się od «dlaczego?», a sąsiadowi

z prawej, jakiegobądź zdanie zaczynające się od «dlatego;» potem wszyscy wypowiadają głośno, co usłyszeli. Lub też mówią sobie po cichu tylko odpowiedzi «dlatego,» a pytania stawia kierujący grą. Często wychodzą komiczne zestawienia, na przykład: Dlaczego uczysz się? — Dlatego, że ziemia obraca się naokoło słońca. — Dlaczego lubisz gimnastykę? — Dlatego, że ryby tylko w wodzie żyć mogą.

198. Życzenie.

Wszyscy obierają sobie jaką osobę z historii lub literatury, której imię noszą i wypowiadają, dlaczego chcieliby być tą osobą, a także, co nie chcieliby, żeby ich spotkało, jak tamtych. Naprzykład, Wanda mówi: — chciałabym, aby i o mnie układano pieśni, jak o Wandzie, córce Kraka, ale nie chciałabym ginąć w Wiśle i tak młodo.

199. Wykupywanie fantów.

Wykupywanie fantów urozmaica wiele zabawę. Kary, na jakie skazani bywają wykupujący fanty, są najrozmaitsze. Naprzykład:

1. *Zadeklamować.*
2. *Zaśpiewać.*
3. *Zagrać.*
4. *Zatańczyć.*
5. *Powiedzieć każdemu komplement.*
6. *Siedzieć na cenzurowanem.*
7. *Powiedzieć coś dowcipnego lub zabawnego.*
8. *Każdemu inaczej się uklonić.*
9. *Gwizdać, nie śmiejąc się.*
10. *Śmiać się w jednym kącie, w drugim płakać, w trzecim tańczyć, w czwartym śpiewać.*
11. *Wróżyć.* Osobie osądzonej zawiązuje się oczy, sadza ją na krześle, każdy podchodzi z kolei i podaje jej dłoń, a ona wróży.
12. *Robić testament.* Tak samo zawiązuje się skazanemu oczy i wypytuje się go, komu zapisuje ten lub ów przedmiot, przyczem giestem lub palcem wskazuje się przedmioty.
13. *Przedstawiać posąg.* Osoba wykupująca fant staje na środku pokoju, a wszyscy grający nadają posągowi po kolei różne pozy.

14. *Zwijać bukiet.* Wykupujący fant staje na środku pokoju i mówi: «Zwijam bukiet,» potrzebując... (wymienia jakikolwiek kwiat), a tym kwiatem jest... (wymienia kogokolwiek z grających). Po nim to samo powtarza każda z osób następujących, stając obok i podając sobie ręce, aż dopóki całe towarzystwo trzymając się za ręce, nie stanie rzędem. Wtedy ostatni—zwykle «łyko» lub «wstażka,» — zwija bukiet, obchodząc kilka razy naokoło ze wszystkimi pierwszego, który stoi w miejscu. Poczem w ten sam sposób bukiet się rozwija.

15. *Zbierać bukiet.* Obchodzi się całe towarzystwo, prosząc o jaki kwiatek do bukietu, poczem ofiarowuje się ten bukiet komubądź.

16. *Być książką bez tytułu.* Obchodzi się całe grono zebranych, prosząc o tytuł do książki, jaką się przedstawia.

17. *Mieć serce szklane.* Prosi się wszystkich po kolei, aby powiedzieli, co widzą w sercu.

18. *Być zwierciadłem.* Wykupujący fant staje na środku pokoju i musi wykonać wszystkie ruchy lub miny, jakie wszyscy po kolei przed nim robią.

19. *Być papierkiem,* słomką lub czemkolwiekbądź innym. Chodzi się od osoby do osoby i pyta się coby zrobili z tym przedmiotem.

20. *Być kotowrotkiem.* Wykupujący fant, staje na środku, a wtedy wszyscy po kolei podchodzą i trącają go, a on musi się obracać w różne strony.

21. *Założyć nogi na piec.* Kara ta może wprowadzić w kłopot, tego, kto nie zna sposobu: zakłada się na piec nogi krzesła.

22. *Położyć zęby na szafę.* Kładzie się grzebień na szafę.

23. *Stać nago.* Podobnież i ta kara jest kłopotliwa: znający ją pisze na arkuszu papieru «go,» kładzie papier na ziemi i staje na tym wyrazie.

24. *Być narożną kamicnicą.* Wykupujący fant staje na środku, a każdy z towarzystwa podchodzi po kolei i oznajmia, jakie ogłoszenie przyklepia, klepiąc stojącego po plecach lub po ramieniu, na znak, że afisz przyklepiony.

25. *Spowiadać się.* Skazany za fant siada na krześle, za nim staje spowiednik (ktokolwiek z grających) i spowiada pytając się: «ile razy było tak?» przyczem wykonywa jakikolwiek giest. Siedzący nie wiedząc, o co chodzi, odpowiada: «tyle a tyle razy,» lub «nigdy,» wtedy spowiednik mówi, co zdarzyło się tyle razy.

26. *Budować most.* Osądzony wychodzi na środek i oznajmia, że ma stawiać most, a do tego potrzebuje... (wymienia jakikolwiek przedmiot, materiał lub narzędzie, potrzebne do budowy mostu), a tym... ma być... (wymienia osobę). Osoba ta podchodzi i staje naprzeciw budującego, podając mu obie ręce; poczem znów wymienia potrzebny przedmiot i osobę, mającą go przedstawiać. Wywoływanie to ciągnie się póty, póki wszyscy biorący udział w grze nie staną parami w jednym szeregu, trzymając się za ręce. Poczem następuje próba mostu, w ten sposób, że ostatnia para, a za nią i inne przechodzą pod podniesionemi rękoma reszty grających, a ci próbują wytrzymałości, opuszczając ręce na karki przechodzących i przyciskając zlekka.

27. *Być zakonnikiem.* Skazany wychodzi do drugiego pokoju i puka do drzwi. Na pytanie: «kto tam?» odpowiada: «zakonnik» (lub «zakonnica»); następuje pytanie: «czego potrzebuje?» odpowiedź: «zakonnicy» (lub «zakonnika»); a wreszcie na pytanie: «jak jej (lub jemu) na imię?» wymienia się imię osoby będącej w towarzystwie, która wychodzi, i znów rozpoczynają się te same pytania. Gdy już wszyscy znajdują się w drugim pokoju, powracają parami.

28. *Szukać ukrytego przedmiotu* podług muzyki. (№ 157).

29. *Zgadnąć przysłowie* (№ 185).

30. *Zgadnąć przysłowie ilustrowane* (№ 186).
31. *Zgadnąć szaradę ilustrowaną* (№ 187).
32. *Odgadnąć wyraz ukryty* (№ 176).
33. *Odgadnąć wyraz w trzech pytaniach* (№ 179).
34. *Odgadnąć wyraz z odpowiedzi «tak» lub «nie»* (№ 143).
35. *Odgadnąć wyraz zapomocą mimiki* (№ 182).
36. *Być ojcem Abrahamem* (№ 142).
37. *Być grochem przy drodze*. Osądzony wychodzi na środek, a każdy ma prawo go skubać.
38. *Skakać na jednej nodze* naokoło pokoju.
39. *Skakać ze zgiętymi kolanami* jak żaba, naokoło pokoju.
40. Trzymać jaki przedmiot w wyciągniętej ręce przez minutę.
41. Wyjąć ustami jabłko z miski napełnionej wodą.
42. Wyjąć ustami pierścionek położony na kupce mąki.
43. *Stać w kącie*. Skazany musi stać w kącie, dopóki następnie dwa lub trzy fanty nie zostaną wykupione.
44. *Być listonoszem*. Wykupujący fant wychodzi do drugiego pokoju i puka do drzwi. Pytają go: «Kto tam?» — «Listonosz.» — «Co przynosi?» — «List.» — «Do kogo?» — «Do... (wymienia kogo z towarzystwa). — «Z iloma pieczęciami?» — «Z dwiema (trzema, pięcioma).» — «Czarne czy czerwone.» — Na to pytanie listonosz odpowiada dowolnie: czarne oznaczają uderzenia pytką; — czerwone — złożenie ukłonu przed odbiorcą listu; — ilość pieczęci — ilość ukłonów lub uderzeń.
45. *Odpowiedzieć na trzy pytania*, nie wiedząc ich. Skazany odpowiada przez «tak» lub «nie» na trzy pytania ułożone przedtem między resztą grających, którzy mu je mówią po otrzymanej odpowiedzi.
46. *Żebrać*. Mający chodzić po jałmużnie prosi do towarzystwa kogo drugiego i dzieli się z nim wszystkim, co

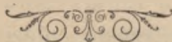
dostanie. Reszta grających obdarza żebraka uderzeniem, uszczypnięciem, pogłaskaniem, uściskiem, pocałunkiem i t. d.

47. *Być dziadem.* Skazany wybiera sobie towarzysza i nazywa go swą torbą dziadowską do której wkłada, co dostanie. Tym razem obdarzający wymieniają różne rzeczy, jakie dają żebrakowi.

48. *Próba wroku.* Wykupujący fant musi wszystkim po kolei patrzeć bystro w oczy bez rozmiania się.

49. Wejść na krzesło i zapiać trzy razy — przy trzecim razie pieją wszyscy.

50. *Odwiedziny.* Wykupujący fant wychodzi z pokoju, a po powrocie ma złożyć wizytę. Podczas jego nieobecności inni grający przygotowali dla niego siedzenie, w ten sposób, że dwa krzesła lub stołki nakryli serwetą lub kapą, zostawiając między nimi wolne miejsce na szerokość krzesła, i kładąc na ziemię materac lub parę poduszek. Dwuch grających siada na krzesłach i proszą odwiedzającego, aby zajął miejsce między nimi. Gdy siądzie, tamci wstają, a on siada na ziemi.



SPIS RZECZY.

	<i>Str.</i>		<i>Str.</i>
Przedmowa	5	33. Staruszek	31
GRY i ZABAWY		34. Gra w jaskółkę	32
bez przyrządów na wolnym powietrzu.		35. Jeńcy	32
1. Gra w chowanego	7	36. Gra w węża	33
2. Schowana chustka	9	37. Gra w barana	34
3. Naśladownictwo	9	38. Gra w barana z chustką	35
4. Gra w rzemieślników	10	39. Gra w barana z wieńcami	35
5. Krogulec	11	40. Gra w barana ze ściga-	36
6. Kot	11	41. Straż pograniczna	37
7. Pies i zajac	11	42. Straż na trzy kroki	37
8. Kot i mysz (odmiana	12	43. Łańcuch	38
9. Kot i mysz (odmiana	12	44. Pogoń	39
10. Kot zawieszony	13	45. Polowanie na jelenia	40
11. Cztery kąty	14	46. Wyścigi z przeszkodami	40
12. Ośm kątów albo gra	14	GRY i ZABAWY	
13. Ślepa babka	15	z przyrządami na wolnym po-	
14. Ślepa babka siedząca	15	wietrzu.	
15. Ślepa babka naokoło	16	47. Zatruta piłka	43
16. Ślepa babka z kijkiem	17	48. Piłka i kręgielki	44
17. Pościg	18	49. Piłka o ścianę	44
18. Sieć na ryby	18	50. Piłka o ścianę z próbą	44
19. Trzeciak	19	51. Piłka odbijana	45
20. Budowanie mostów	20	52. Gra w świnkę	46
21. Gra w lisa	21	53. Wybijanka	47
22. Kociel	21	54. Djabelek	48
23. Gotownia	23	55. Odrzutka	48
24. Ducza	24	56. Gra w wielką piłkę	49
25. Rzeźbiarz	25	57. Gra w kotły z piłką	49
26. Zwierzeta	25	58. Piłka kawaleryjska	50
27. Rzeźnik i owce	26	59. Piłka myśliwska	51
28. Gra w konia	27	60. Lawn-tennis	52
29. Gra w niedźwiedzia	28	61. Wolant	55
30. Gra w kolo	29	62. Krokiet	56
31. Gra w muchę	30	63. Celowanie kulą	60
32. Kulawy lis	31	64. Kula z maczugą	61
		65. Beczka	61
		66. Obręcze	62
		67. Zabawa ze sznurcem	63
		68. Gra w pierścienie	64

	<i>Str.</i>
69. Gra w klipę	65
70. Zabawa w kamienie	66
71. Ośła poczta	67
72. Kamienny cel	69
73. Kregle	73
74. Gra w trzy kregle	71
75. Kregle z tarczą	72
76. Szczudła	73
77. Latawiec	74
78. Prześladowca	77
79. Kocielek	77
80. Warownia	78
81. Dziewięć dolów	79
82. Gra w miasta	80
83. Trójkąt, kwadrat lub koło	81
84. Gra w ścianę	83
85. Gra w ścianę ze stawką	84
86. Piramida	85
87. Tik-tok	85
88. Pluskiewki	86
89. Strzelanie z łuku	87
90. Polowanie na słonia	88
91. Gra w obrączki	88
92. Stłuczony garnek	89
93. Bieg w workach do mety	90
94. Szkoła czyli terminowa- nie (Gra w piłkę)	91
95. Ciągnięcie liny	92
Jeszcze gry bez przyrządów	
96. Jan i Jakób	93
97. Derkacz	94
98. Jakóbie! gdzie jesteś?	94
99. Ślepe babki	94
100. Dzień i noc	95
101. Czarny mąż	95
102. Zajączku umykaj!	96
103. Zajac	96
104. Bocian i żaby	97
105. Wąż	98
106. Ostatnia para naprzód	98
107. Gra w kulawego	99
108. Piłtno	99

**GRY i ZABAWY
z przyrządami w pokoju.**

109. Bulgar	101
110. Bak holenderski	102
111. Bilbokiet	103

	<i>Str.</i>
112. Kardynaly	104
113. Gra w kostki	105
114. Loteryjka	106
115. Domino	107
116. Warcaby	109
117. Wilczek	110
118. Szubieniczka	111
119. Mlynek	111
120. Forteca	112
121. Kregle z haczykami	113
122. Zahaczone kółko	114
123. Bilard angielski	114

**GRY i ZABAWY
bez przyrządów w pokoju.**

124. Ciepła ręka	115
125. Podwójna ciepła ręka	117
126. Kogut	117
127. Pani starościna	118
128. Dzwonek	118
129. Morze wzburzone	118
130. Pociąg kolei	119
131. Garnuszek	119
132. Dzień dobry	120
133. Gaska	120
134. Labirynt albo czółenko	120
135. W sąsiada	121
136. Gra w pocztę	121
137. Milczące kiwanie	122
138. Przemiana imion	123
139. Gwizdawka	123
140. Gra w piórko	124
141. Klapanka	125
142. Ojciec Abraham	125
143. Koziołku, nie oglądaj się	126
144. Wielki Mogół	126
145. Kogutek	127
146. Farby	127
147. Wstażki	128
148. Obracanie talerza	128
149. Gabinet figur woskowych	129
150. Milczące zebranie	130
151. Koncert zwierząt	130
152. Na wiejskim podwórku	130
153. Warsztat	131
154. Organista	131
155. Cztery żywioły	132
156. Szkoła żydowska	132
157. Szukanie ukrytego przed- miotu	132

	<i>Str.</i>
158. Złota kula	133
159. Gra w pierścionek lub ta- lara	134
160. Schowany pierścionek	135
161. Widoczne ukrycie	135
162. Gra w rubla	135
163. Wszystko, co pierze ma, lata	136
164. Zgadywanie podług cie- nia	137
165. Oczy	138
166. Arbuz	138
167. Cenzurowanie osoby	139
168. Cenzurowanie rzeczy	139
169. Zabawa w cyfry	139
170. Karczma	140
171. W darowanego	140
172. Gra w ptaki lub w kwiaty	140
173. Gra w kaczkę	141
174. Smakosz	142
175. Zgadywanie wyrazu	143
176. Słowo ukryte	143
177. Tak i nie	143

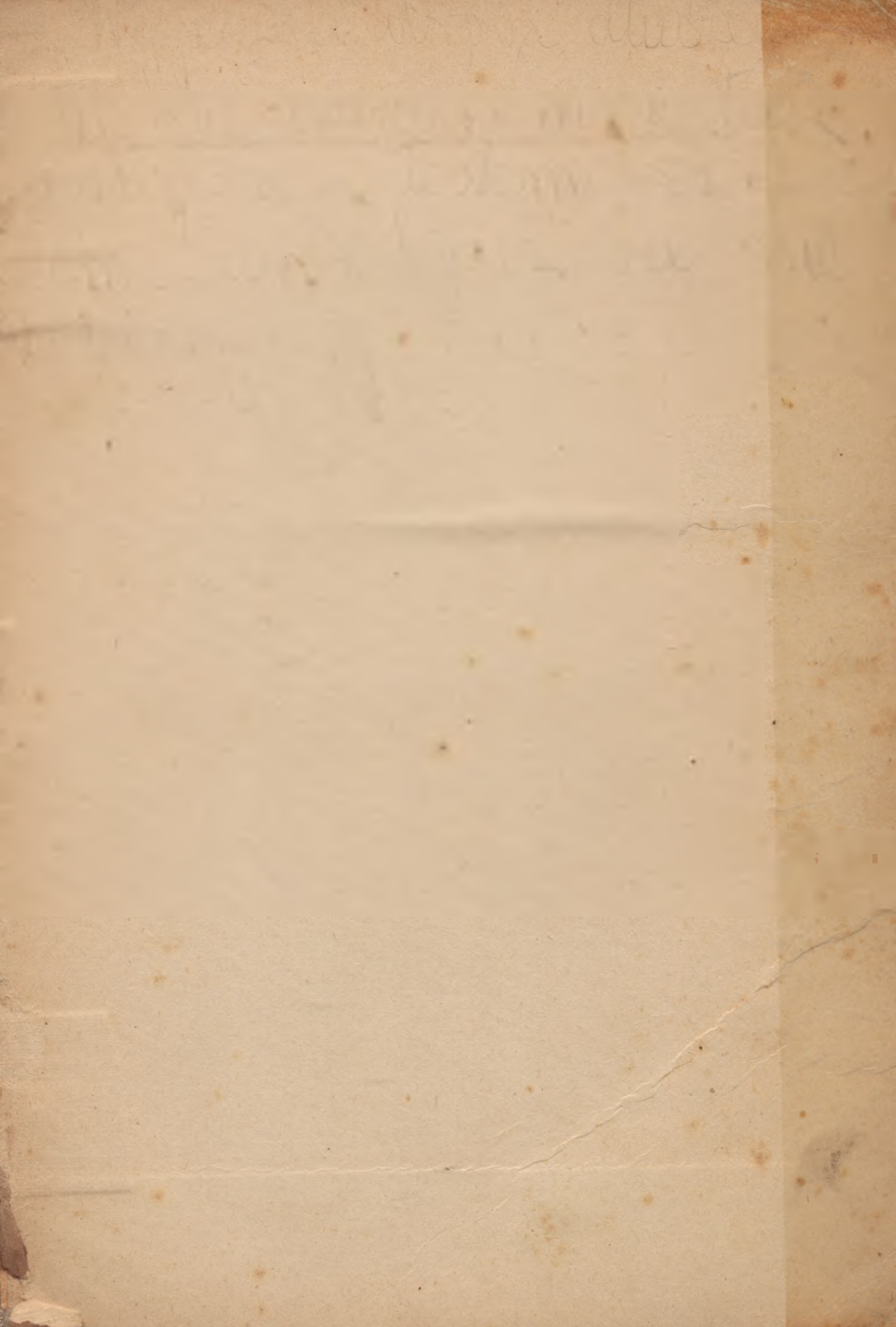
	<i>Str.</i>
178. Odpowiedzi bez tak lub nie	144
179. Trzy pytania	144
180. Zgadywanie osoby	144
181. Egzamin z historii	145
182. Odgadywanie wyrazu przedstawionego nimiką	145
183. Gra w sylaby	145
184. Rymy dorywkowe	146
185. Zgadnąć przysłowie	146
186. Przysłowie ilustrowane	147
187. Szarada ilustrowana	147
188. Wyraz ilustrowany	148
189. Zgadywanie usposobienia	148
190. Plotka	148
191. Nieme towarzystwo	149
192. Gra w adwokata	149
193. Głusi i niemi	149
194. Abecadło	150
195. Kłopot i rada	150
196. Fałszywa odpowiedź	150
197. Dlaczego? — Dlatego!	150
198. Życzenie	151
199. Wykupywanie fantów	152



Wydawnictwa MICHAŁA ARCTA w Warszawie.

- Złota książeczka młodzieży.** Dzienniczek na cały rok, z notatnikiem — 30
- Anezyce Wł. L. Zwierzęta mówiące.** Opowiadanie dla dzieci z 4-ma kolorowemi rycinami. Wyd. II, w ozdobnej oprawie 1 —
- Brzeziński M. Pogadanki z młodei przyjaciółmi z dziedziny przyrody i przemysłu,** objaśnione 400 rys. Wyd. II, w opr. kart. 1 50
- Domańska A. Moje dzieci.** Opowiadanie mamusi, z 6 rycinami w ozdobnej oprawie karton. 1 —
- **W Tenczyńskiej Woli.** Opowiadanie. Z 4 rycinami, w opr. kart. 1 —
- Gębarski S. Przygody kapitana Harrisona i jego towarzysza Długiej Strzelby w podróży do Ameryki.** Powiastka w opr. kart. — 40
- Gliński K. Listki z drzewa czarodziejskiego.** Opowiadania. Z 16 rycinami. W ozdobnej oprawie kolorowej 1 20
- Kamiński Zb. W domu przez zimę.** Historia małej rodziny. Podług de Witt. Z 6 rycinami, w ozdobnej okładce — 90
- Konopnicka M. Historia o Krasnoludkach i o sierotce Marysi.** Opowiadanie z 12 rycin. kolor. w ozdobnej kolor. okładce . 1 50
- **W domu i świecie.** Książka wierszem opisana z 17 chromolitograf. ilustracjami, w ozdobnej oprawie 1 60
- Kowerska Z. Losy Adasia. — Ofiara. — Ona.** Trzy powieści dla młodzieży. Z 4 rycinami w oprawie kart. 1 20
- Kozłowski Wł. M. Historia naturalna (Zoologia. Botanika, Mineralogja i Geologia)** z 17 tablicami kolorowemi i licznemi rysunkami w tekście, w ozdob. oprawie. 1 50
- Marrené W. Kazio.** Powieść. Z 5-ma rycinami w opr. kart. 1 —
- Morzowska St. Bądźcie dobrzei.** Powiastki, z 4 kolorowemi rycinami, w ozdobnej oprawie kartonowej 1 —
- Teresa-Jadwiga. Dobre dziewczynki.** Powiastki i opowiadania dla dziewczynek. Z 4 rycinami kolor. w ozdob. opr. karton. 1 —
- **Podarunek Wujaszka.** Powiastki, z 4 chromolit. rycinami w ozdobnej oprawie kartonowej 1 50
- **Wycieczka w góry (Ojców).** Opowiadanie dla dzieci. Z 4-ma rycinami, w oprawie karton. — 60
- Ursyn. Bracia i siostry.** Powiastki. Z 4 chromolitograf. rycinami w oprawie karton. 1 50
- Warnka J. Kwiecie paproci.** Zbiór baśni oryginalnych i naśladowanych, z 8 rycinami kolorowemi w ozdob. karton. oprawie. 1 20
- **Przy domowem ognisku.** Baśnie oryginalne i naśladowane, z 8 rycinami kolor. w ozdob. karton. oprawie 1 20
- **Pozdrowienia z pól i lasów.** Powiastki z czeskiego, z 8 obrazkami kolor. w kolorowej oprawie karton 1 —
- Wiersze i deklamacje** wybrane z poetów przez *Marję Halinę*. brosz. kop. 75,— w ozdobnej kartonowej oprawie — 90
- Zajmujące czytanki dla młodzieży** Powiastki przez *Zb. Kamińskiego, Artura Lubicza i Edwarda Trojana*. 1. W pobliżu bieguna. — 2. Na pustyni Saharze. — 3. Wychowaniec gajowego. — 4. Balonem nad Australją. — Król puszczy węgierskiej. — 6. W dziewiętych lasach Ameryki. — 7. Córka osadnika. — 8. W podziemiach ruin. — 9. Z wiewków średnich. — 10. U ojca chrzestnego. — 13. Dziesięć dni na trawie. — 14. Z młodości dziadunia. — 15. Między wilkami, a Indjanami. — 16. Mały bohater. — W kolorowej okładce z obrazkiem po — 15





<p>WYDZIAŁ HISTORII I FIZYKI BIBLIOTEKA GŁÓWNA</p>	<p>83416</p>
--	--------------



Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800019297