

WYDAWNICTWO OGRODÓW IM. W. E. RAU'A.

# GRY i ZABAWY RUCHOWE

STOSOWANE W OGRODACH IM. W. E. RAU'A

ZEBRANE POD REDAKCJĄ

J. GEBETHNERÓWNY, Z. KARASIÓWNY  
i A. FILIPOWICZA.

WYDANIE DRUGIE DOPEŁNIONE.

W A R S Z A W A — 1 9 1 6

TŁO CZNIA WŁ. ŁAZARSKIEGO, MARSZAŁKOWSKA № 114.

CENA 3 ZŁP.  
1 M. 50 fen.

Biblioteka GI. AWF w Krakowie



1800062745

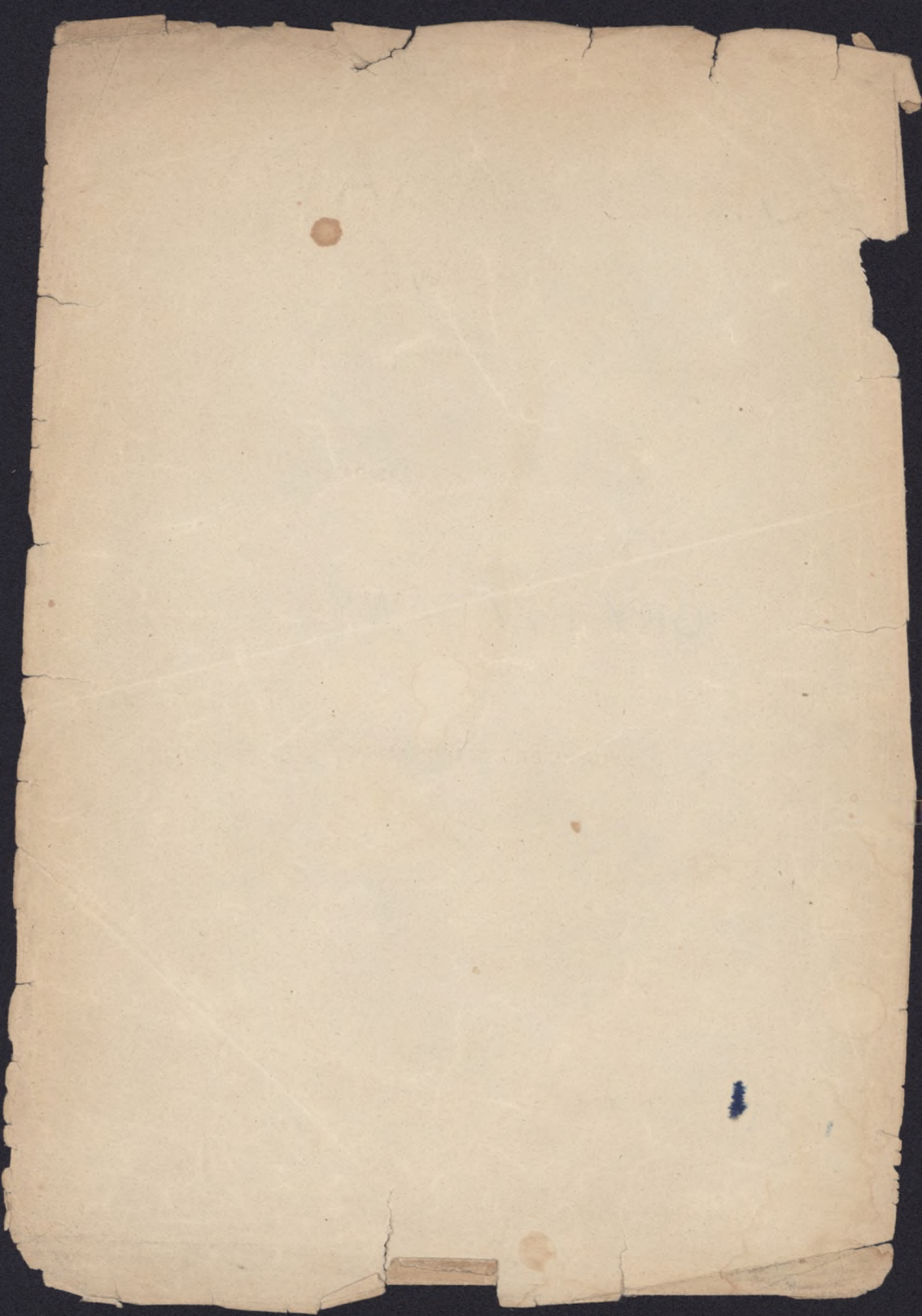
V 314086  
xx 002591109

Kelowna  
Jasie

GRY I ZABAWY.

47895





# GRY I ZABAWY RUCHOWE

stosowane w ogrodach im. W. E. Raua

zebrane pod redakcją

J. GEBETHNERÓWNY, Z. KARASIÓWNY  
i A. FILIPOWICZA.

---

---

WYDANIE DRUGIE DOPEŁNIONE.

---

---

WARSZAWA  
TŁOCZNIĄ WŁ. ŁAZARSKIEGO, MARSZAŁKOWSKA 114  
1916

Geprüft und freigegeben durch die Kais. Deutsche Presseabteilung.  
Warschau, den 14/XII 1916. T. № 3866, Dr. № 363.



1873

7963

796,1 - 053 5/6

Akc. Nr 348/.../16/r.



## PRZEDMOWA.

Gry na wolnem powietrzu zyskują sobie u nas coraz więcej uznania tak wśród lekarzy, jak i wychowawców. W nich znaleziono najlepszy środek do walki z przepracowaniem umysłowem, do racjonalnego rozwoju sił fizycznych i energii duchowej. Przekonano się, że one wywierają zbawienny wpływ na obyczaje młodzieży, przeciwdziałają gnuśności, zamiłowaniu do zbytku, rozkapryszeniu, a zaszczepiają zamiłowanie do prostoty, naturalności, rozwijają uczucia koleżeństwa, uczą szybkiego orjentowania się, wytrwałości, podporządkowywania się pod przyjęte prawidła — jednym słowem uspołeczniają.

Doświadczenia te osiągnięto już dawniej w krajach, gdzie gry młodzieży narówni z gimnastyką uważane są za środek wychowawczy pierwszorzędnej wagi.

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

na doniosłe znaczenie gier, powinny jaknajszerzej udostępnić je dzieciom, wpajać zamiłowanie do racjonalnej zabawy, a w ten sposób wprowadzać pożądaną i konieczną reformę w wychowaniu naszej młodzieży.

Osoba, kierująca zabawą, powinna się nią interesować; musi umieć utrzymać ład bez zbytnej pedanterji; pozostawiać dzieciom względną swobodę, nie dopuszczając do dzikości lub niedbalstwa. Jeżeli to jest możliwem, powinien przewodnik brać czynny udział w grze, co wpływa na ożywienie gry i nawiązanie ściślejszych węzłów z młodzieżą. Nie obniży to pewnością jego powagi, przeciwnie, jeżeli się okaże wprawnym, zręcznym i silnym, zyskuje większy szacunek uczniów. W tym celu zalecamy tak przewodnikom, jak i przewodniczkom, aby się starali o nabycie jaknajwiększej sprawności w grach, a nie tylko o teoretyczne poznanie ich prawideł.

Przystępując do gry, przewodnik powinien treściwie i przystępnie wytłumaczyć jej prawidła, zwracając przedewszystkiem uwagę na zasadnicze. Mniej ważne punkty mogą być w razie potrzeby modyfikowane, jeżeli chwilowe warunki gry tego wymagają. Niektóre, bardziej skomplikowane gry, mają w naszym opisie bardzo szczegółowo opracowane prawidła, których jednak nie potrzeba odrazu uczniom podawać. Zebrane zostały wszystkie, nastroczające się podczas gry wypadki, aby ułatwić rozstrzyganie wszelkich wątpliwości. Na początek winien przewodnik podać najważniejsze prawidła, zostawiając dopełnienie szczegółów na później, kiedy już uczniowie z grą się praktycznie zapoznają.

Po omówieniu prawideł gry, należy bardzo ściśle przestrzegać ich wykonania, w czem przykład powinien dawać sam przewodnik, o ile bierze czynny udział w grze. Wyłamujących się z pod rygoru, lub nieposłusznych rozporządzeniom przewodnika, czy jego pomocnika, wy-



branego z zastępu, powinno się usuwać od zabawy. Ci również, którzy rozpoczynają sprzeczki z powodu błahostek, obrażają się za niewinne żarty, lub dokuczają towarzyszom, muszą być chwilowo z gry wyłączeni. Należy także wymagać, aby uczniowie spóźniający się nie przyłączyli się do zastępów i nie odchodzili przed końcem zabawy, bez zameldowania się przewodnikowi.

Do obowiązków przewodnika należy również zwracanie uwagi na stopień zmęczenia bawiących się: powinien on zachęcać powolnych, a powstrzymywać zapamiętałych, którzy zbytnio dają się unosić temperamentowi.

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

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

Książka niniejsza, jak tytuł wskazuje, zawiera spis gier, prowadzonych w ogrodach im. W. E. Rau'a, zatem obejmuje gry odpowiednie dla większych zastępów młodzieży lub dziatwy. W wyborze ich kierowaliśmy się długoletnim doświadczeniem, które nam wykazało, jakie gry przedstawiają największą wartość wychowawczą i zdrowotną i najwięcej są lubiane przez dzieci.

Przy opisie gier korzystaliśmy z materiału, zawartego w podręcznikach Cenara, Tokarskiego, Weryhówny, Chrząszczewskiej, Warnkówny i Jahołkowskiej, oraz z dwutygodnika „Ruch“.

---



# I. Gry rzutowe.

---

## 1. Piłeczki.

Boisko dowolnej wielkości, zależne od ilości dzieci.

*Przybory:* małe piłeczki dęte.

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

a) Jedno dziecko rzuca piłkę w górę, drugie chwyta i odrzuca.

b) Jedno rzuca o ziemię, drugie chwyta i odrzuca.

c) Jedno rzuca w górę, drugie chwyta z kozła i odrzuca.

d) Jedno rzuca piłkę o ziemię, drugie chwyta i odrzuca górami.

e) Dwoje rzuca piłki do siebie i chwytają równocześnie.

f) Jedno i drugie rzuca piłkę o ziemię i chwytają równocześnie.

g) Jedno rzuca piłkę w górę, drugie o ziemię i chwytają równocześnie.

h) Dziecko jedną ręką odbija piłkę o ziemię lub podbija ją w górę.



## 2. Rzucanka.

*Przybory:* Średnia piłka dęta.

*Ustawienie i przebieg gry:* Na boisku kreślimy linię, po za którą dzieci stoją w rozsypce. Na 6 kroków przed linią kreślimy kółko o średnicy 1-go łokcia. Jedno dziecko staje w kółku i rzuca piłkę górną do wszystkich. Które z dzieci chwyci piłkę w powietrzu, idzie na miejsce tego, które rzuciło, a tamto przechodzi do wszystkich i wraz z nimi chwyci piłkę. Jeżeli rzuconej piłki żadne z dzieci nie chwyciło i ta upadła na ziemię, wtedy dziecko, które ją podniosło, odrzuca stojącemu w kole, które rzut powtarza. W ten sposób może się bawić 20—30 dzieci. O ile jest więcej dzieci, można je rozdzielić na kilka grup i wtedy grają na punkty. Każde chwytanie piłki jest wygranym punktem.

## 3. Piłka w rzędzie.

*Przybory:* Mała piłka dęta.

*Przebieg gry.* Uczestnicy ustawiają się w rzędzie, w rozstępie wynoszącym 2 kroki, jeden zaś, królem zwany, staje na 10 kroków przed rzędem i rzuca małą piłkę do stojącego na prawym skrzydle, ten chwyci piłkę i rzuca ją do króla, który następnie rzuca piłkę do drugiego i t. d. Kto nie złapie piłki, staje na lewym skrzydle rzędu. Gdy król nie chwyci piłki, idzie również na lewe skrzydło, a miejsce króla zajmuje ten, który w danej chwili stał na prawym skrzydle.

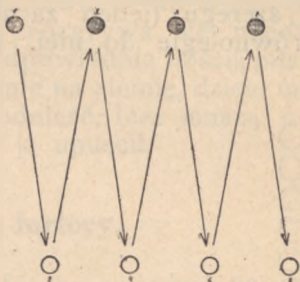
Piłkę rzuca się najpierw prawą ręką, potem lewą. Chwytać należy najpierw oburącz, następnie prawą ręką, w końcu lewą. Gdy piłka jest elastyczna, wówczas zamiast rzucać łukiem, możemy rzucać o ziemię i chwycić po pierwszym koźle, t. j. gdy się raz odbije od ziemi.

## 4. Piłka w 2-ch rzędach (zygzakiem).

*Przybory:* Małe piłki dęte.

*Ustawienie i przebieg gry:* Uczestnicy stają w dwóch rzędach naprzeciw siebie w odległości, wynoszącej po-

czątkowo 10 kroków. Stojący na prawym skrzydle jednego rzędu rzuca piłkę do tego, który stoi naprzeciw w drugim rzędzie, naprz. 1 rzuca do 2, następnie 2-gi do 3-go, 3-ci do 4-go i t. d. Gdy piłka znajduje się w rękach naprz. 4-go, wówczas pierwszy rzuca drugą piłkę, która odbywa drogę pierwszej. Następnie pierwszy rzuca trzecią piłkę i czwartą, co zależy od liczby uczestników zabawy. Gdy piłka dostanie się do rąk ostatniego, wówczas ten rzuca ją do pierwszego i znowu piłki odbywają tę samą zygzakowaną drogę, jak poprzednio.



Upuszczona piłka liczy się za punkt przegrany dla danego rzędu. Piłkę należy rzucać i łapać jak w poprzedniej zabawie podano i przyzwyczajając dzieci do rzucania zgóry. Odstęp między rzędami w miarę wprawy należy stopniowo zwiększać.

## 5. Piłka w kole.

*Przybory:* duża piłka dęta.

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

*Uwaga.* Nie wolno temu, który jest wewnątrz koła, wybiegać poza koło; dotknięcie lub złapanie piłki poza kołem nie liczy się.

## 6. Piłka do celu.

*Przybory:* Mała piłka dęta.

*Przebieg zabawy:* Uczestnicy zabawy ustawiają się w szeregu (jeden za drugim), najlepiej obok ściany i równoległe do niej. Pierwszy z szeregu występuje



dwa lub trzy kroki naprzód. Jeden z bawiących, zwany strzelcem, staje z boku szeregu w odległości 10 kroków i stara się trafić małą piłką pierwszego, który naprzód wystąpił. Jeżeli go trafi, wówczas trafiony idzie na koniec szeregu, strzelec zaś rzuca piłkę w następnego, który staje na miejscu trafionego. Jeżeli strzelec chybi, natenczas sam staje na końcu szeregu, ten zaś,

który uniknął uderzenia piłką, zostaje strzelcem. Słuchający za cel może się w rozmaite sposoby uchylać, aby uniknąć uderzenia piłką.

## 7. Piłka przerzucana wstecz.

*Przybory:* 2 średnie piłki gumowe lub skórzane.

*Przebieg gry:* Grający ustawiają się w 2 szeregach w odległości 3—4 kroków, w wolnym rozstępie wstecz. Pierwsi trzymają piłki i na dane hasło rzucają je wstecz do stojących bezpośrednio za nimi towarzyszy; ci rzucają następnym i t. d. Kiedy piłkę dostanie ostatni, biegnie naprzód, staje przed pierwszym ze swego szeregu i rzuca, jak w poprzedniej kolei. Ostatni znów wybiega naprzód i to się powtarza dotąd, aż na czele szeregu stanie ten, który grę rozpoczął. Ten szereg



wygrywa, w którym pierwszy przędzej na miejsce powrócił.

- U w a g i:
- 1) W szeregu nie powinno stać więcej nad 10—15 dzieci; gdyby zastęp był liczniejszy, można ustawić 3 lub 4 szeregi i wtedy wyścig rozgrywa się między 3 lub 4 partjami odpowiednią ilością piłek.
  - 2) Jeżeli piłka upadnie na ziemię, dzieci mogą pomódz ją podnieść, lecz muszą odrzucić temu, kto ją upuścił.

## 8. Zdobywanie fortecy.

*Przybory:* duża piłka dęta. Liczba grających 20—30.

*Przebieg gry:* Grający dzielą się na 2 partje, z których jedna zdobywa fortecę, druga usiłuje ją obronić.

Fortecę oznacza koło o średnicy 3 kroków, wrysowane na środku boiska; dookoła niego ustawiają się obrońcy, nie mając jednak prawa wejść do koła. Szturmujący stoją kołem w odległości 3 kroków od obwodu fortecy i starają się wrzucić do środka górą piłkę, którą obrońcy powinni odbić lub złapać.

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

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

## 9. Pościg piłek.

*Przybory:* 2 małe piłki różnych kolorów.

*Przebieg gry:* Parzysta liczba dzieci ustawia się w kole i, głośno odliczając po dwa, dzieli na pierwszych i drugich, którzy tworzą dwie, przeciwko sobie grające partje. Jeden z „pierwszych“ i „drugi“, stojący naprzeciwko niego, t. j. po drugiej stronie koła, bierą piłki w prawą rękę i na dany znak rzucają do najbliższego

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

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

Grę rozpoczyna się nanowo, jak za pierwszym razem, lecz rzuca się lewą ręką w prawą stronę.

- U w a g i:
- 1) Nie wolno nikogo w grze opuszczać.
  - 2) Nie wolno zagradzać drogi przeciwnikom, dlatego po dokonanym rzucie należy cofnąć się o krok.
  - 3) Jeżeli kto piłkę upuści, musi ją koniecznie sam podnieść, może jednak z miejsca, gdzie ją podniósł, rzucać do następnego z kolei.
  - 4) Każdy śledzi wyłącznie za piłką swojej partji inaczej może nie spostrzedz, gdy na niego kolej przyjdzie.
  - 5) Stosownie do sprawności dzieci, następ może być większy lub mniejszy.

## 10. Stójka.

*Przybory:* Mała piłka dęta.

*Przebieg gry:* Uczestnicy gry stają kołem, twarząmi zwróceni do środka. Jedno z dzieci staje w środku koła i rzuca małą piłkę w górę, wołając: „gore“! Na krzyk ów wszyscy rozbiegają się po boisku. Tymczasem rzucający chwyta piłkę, wołając: „Stój“! Na hasło to wszystkie dzieci bezwarunkowo muszą stanąć i nie zmieniać swego miejsca. Wówczas rzucający celuje piłką w kogokolwiek z towarzyszy. Jeżeli rzut był celny, trafiony idzie do środka koła, a pozostali stają na obwodzie jego i gra rozpoczyna się na nowo; jeżeli nikt nie został trafiony, w kole zostaje ten sam.

## 11. Zbijak.

*Przybory:* mała piłka dęta (palantowa).

*Przebieg gry:* Na kilka kroków od ściany budynku staje jeden z uczestników gry, zwany zbijającym, z piłką w ręku, reszta ustawia się w pewnej od niego odległości (15—20 kroków). Zbijający uderza piłką o ścianę, reszta zaś dzieci stara się ją po odbiciu schwytać. Jeżeli kto piłkę złapie, wówczas zbijający staje pod ścianą, a ten, który piłkę ma w ręku, trafia w niego. Jeżeli rzut był trafny, wtedy zbijający powtórnie rzuca piłkę o ścianę, jeżeli nie—obaj zmieniają role. Od sposobu schwywania piłki zależy ilość uderzeń w zbijającego: jeżeli piłka złapaną została w obie ręce, wówczas przysługuje prawo jednorazowego uderzenia w zbijającego; jeżeli w prawą rękę, uderza 2 razy, a w lewą — 3 razy. Samo tylko dotknięcie piłki odbitej od ściany uważa się za sparzenie i obowiązuje do zmiany miejsca ze zbijającym. Cel zabawy, jak we wszystkich grach rzutowych, rozwinąć pewność i trafność rzutu, a zarazem — zręczność przez równomierne ćwiczenie obu rąk.

- U w a g i: 1) Podczas trafiania zbijający ma prawo w rozmaity sposób uchylać się, aby uniknąć uderzenia.
- 2) Gdy piłka, odbita o ścianę, nie zostanie przez nikogo złapaną, lecz upadnie na ziemię, wtedy ktokolwiek podnosi ją i odrzuca zbijającemu, który powtórnie odbija.

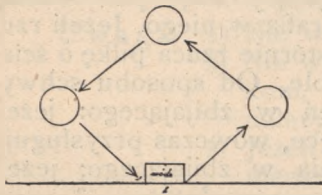
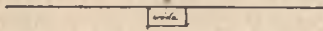
## 12. Piłka w trzech kołach.

*Przybory:* Średnia piłka dęta.

*Przebieg gry:* Na boisku oznaczają się dwie równoległe linie w odległości 20 kroków. Między liniami oznaczamy 3 koła (3 krok. średn.): dwa bliżej jednej z linii, jedno pośrodku między liniami. Na środku każdej linii oznaczamy miejsce dla wodza (króla). Grający dzielą się na 2 partje (a—b). Każda partja wybiera z pomiędzy dzy siebie wodza. Los rozstrzyga, która partja zaczyna



grę. Partje stają naprzeciwko siebie za linjami w rozsypce, wodzowie zaś na oznaczonych miejscach. Wódz z partji a), rzucając piłkę jaknajdalej w kierunku prostym do przeciwników, daje hasło swoim „bieg“.



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

### 13. Piłka w 2 obozach.

*Przybory:* Średnia piłka dęta.

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

*Przebieg gry:* Rozpoczynający grę wysokim łukiem przetrzuca piłkę do obozu przeciwników, którzy są obowiązani schwycić ją lub odbić, aby nie upadła na ziemię w obrębie obozu; gdy tego nie uczynią, mają punkt przegrany. Ilość przegranych punktów zależy od umowy, naprz. od 6—10.

*U w a g i:* 1) Gdy jedna z partji przegra umówioną ilość punktów, wtedy partje zmieniają swe miejsca.

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

#### 14. Piłka za metą.

*Przybory:* Duża piłka dęta.

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

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

Wyrzucenie piłki za metę przeciwnika liczy się za wygrany punkt. Po wygraniu umówionej liczby punktów, grający zmieniają miejsca.

*U w a g a:* 1) Piłka wyrzucona przez boczną granicę musi być przeniesiona do punktu, w którym przeszła granicę.

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

#### 15. Piłka z bramkami.

*Przybory:* 4 chorągiewki i duża piłka dęta.

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

boków, w pewnem oddaleniu od granic boiska umieszczamy po 2 chorągiewki w odległości 3 kroków, które stanowią bramki. Odległość między jedną, a drugą bramką wynosi 25—30 kroków. Boisko dzielimy linią na 2 połowy. Grający dzielą się na 2 partje, z których każda zajmuje przestrzeń między linią środkową, a końcem boiska. Zadaniem grających jest przerzucić piłkę przez bramkę przeciwników, a nie dopuścić do przerzucenia jej przez swoją własną. Do pilnowania bramki każda partja wyznacza wartownika; wrazie niebezpieczeństwa pozostali uczestnicy przybiegają na pomoc.

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

Ta partja wygrywa, która zdoła przerzucić piłkę tak, żeby przeszedłszy nad, lub między chorągiewkami, upadła na ziemię.

- U w a g i:
- 1) Jeżeli piłka zostanie podniesioną z ziemi lub schwytaną z kozła, rzucać ją należy z miejsca, gdzie upadła.
  - 2) Jeżeli piłka zostanie odbita ręką, należy ją rzucić z tego miejsca, gdzie była odbita; jeśli była odbita poza bramką, zostaje rzuconą od bramki.
  - 3) Jeżeli piłka przejdzie bokiem poza granicę, t. j. nie przez bramkę, wartownik podnosi ją i rzuca od bramki.
  - 4) Jeżeli piłka upadnie poza boczną granicę, jedno z grających danej partji podnosi ją, dochodzi do boiska po linii równoległej do środkowej i stamtąd rzuca.
  - 5) Jeżeli piłka, przerzucona przez bramkę, zostanie schwytaną przez obrońców w locie, wtedy ten, kto ją schwycił, postępuje 3 kroki od bramki i stamtąd rzuca.
  - 6) Jeżeli piłka nie zostanie przerzuconą poza



linję środkową, rzut powtarza wartownik z bramki.

- 7) Jeżeli zostanie złapana świeca na środkowej linii, wolno postąpić 3 kroki naprzód.

## 16. Ekstra.

*Przybory:* Mała piłka dęta lub parciana.

*Ustawienie i przebieg gry:* Grający dzielą się na 2 partje, z których każda wybiera sobie matkę i wykupnika, reszta — dzieci. Los rozstrzyga, która partja rozpoczyna grę. Matka, wykupnik i 2 dzieci tej partji stają na boisku naprzeciw siebie w odległości 10—15 kroków jeden od drugiego, tworząc krzyż, reszta pozostaje w rzędzie z boku. Partja przeciwna stoi w rzędzie po drugiej stronie boiska. Matka tej partji wysyła jedno z dzieci, aby stanęło pośrodku krzyża. Wtedy matka pierwszej partji rzuca piłką do wykupnika lub dziecka, tworzących krzyż i mówi: „raz, daj dwa“, ten odrzuca ją z powrotem do matki, która znów rzuca do innego, mówiąc „trzy“, ten ostatni uderza piłką stojącego pośrodku. Jeżeli trafi, matka przeciwnej partji wysyła następną z dzieci, jeżeli nie, pozostaje w środku ten sam, a trafiający występuje z krzyża i na jego miejsce matka przeznaczona do bicia, a na przegranej stronie nie wszyscy jeszcze wybici, wówczas partje zmieniają swe miejsca; jeżeli zdążyli wszystkich wybić, partje pozostają na swych miejscach i gra rozpoczyna się nanowo.

*Uwagi:* 1) Jeżeli na „trzy“ matka otrzymała piłkę, wolno jej rzucać trzy razy, jeżeli wykupnik—dwa razy, dziecko—raz. Stronie przeciwnej służą te same prawa: jeżeli matka znajdowała się pośrodku krzyża, to po pierwszym uderzeniu nie występuje z niego, aż po trzecim, jeżeli wykupnik—po drugim, dziecko zaś występuje po pierwszym uderzeniu.

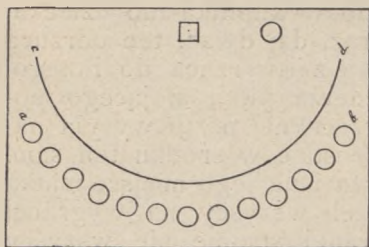
- 2) Stojącemu w środku wolno uchylać się we wszystkie strony, aby nie być trafionym, lecz nie wolno wybiegać poza krzyż.

- 3) Matka, rzucając piłkę do któregośkolwiek, nie koniecznie musi żądać, aby jej oddano na „dwa“, zależy to od okoliczności, sprzyjających trafieniu stojącego pośrodku.
- 4) Jeżeli matka, rzucając trzy razy, nie trafiła, partje zmieniają miejsca i liczy się 1 punkt przegrany.

## 17. Słupek.

*Przybory:* 5 sześciaków z drzewa, których bok ma 10 cm. długości i kule drewniane, których powinno być o jedną mniej, niż uczestników gry.

*Ustawienie i przebieg gry:* W jednym końcu boiska ustawiamy pośrodku słupek z 5-ciu sześciaków. Obok słupka w odległości kilku kroków staje jeden z bawiących się, zwany strażnikiem, inni zaś, zaopatrzeni w kule stają na linii łukowej „a b“ odległej od 10—20 kroków od słupka.



Ustawieni na linii „a b“, rzucają kolejno kulami do słupka, wychodząc krok naprzód t. j. na linię „c d“, ażeby przy rozmachu nie uderzyć ręką sąsiada. Je-

żeli które z rzucających zburzyło słupek, wówczas dzieci, nie mające kuli, biegną po nie i powracają na swoje miejsca. Tymczasem strażnik pospiesznie ustawia słupek i chwytą jedną z kul. Dziecko, dla którego kuli zabrakło, zostaje strażnikiem. Gra rozpoczyna się nagle. Zaczyna rzucać dziecko, stojące za tym, które zburzyło słupek.

- U w a g i:
- 1) Słupek uważa się za zburzony wtedy, gdy 4 sześciaki spadną.
  - 2) Strażnik tylko wtedy może chwycić kulę, gdy zdążył słupek ustawić.
  - 3) Gdy wszyscy rzucili kule i nikt nie zburzył słupka, wówczas strażnik podnosi jedną z kul,

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

### 18. Serso.

*Przybory:* kółka od 20—30 cm. średnicy i drewniany sztylecik z pręcikiem poprzecznym, zapobiegającym zsunięciu się kółka na rękę.

*Przebieg gry.* Grający stają kołem w odległości 10—15 kroków jeden od drugiego na obszernym boisku. Jedni do drugich rzucają wprawo lub wlewo kółka; ci łapią je na sztyleciki.

Chcąc kółko rzucić, bierze się je palcami lewej ręki a, podłożywszy w środku sztylecik, rzuca się zamachem prawej ręki w powietrzu ku sąsiadowi.

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

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

### 19. Forteca.

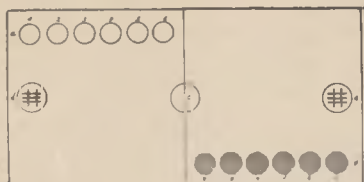
*Przybory:* 2 kije z twardego drzewa 50—60 cm. długości i 2 cm. średnicy mające. 10 pałek 30—35 cm. długości i 3 cm. średnicy. Boisko dzielimy na 2 części linją, pośrodku której kreślimy kółko 2 kroki średnicy.

*Ustawienie i przebieg gry.* Grający dzielą się na 2 partje; los rozstrzyga, która partja ma pierwszy rzut. Następnie partje ustawiają się po dwóch stronach boiska rzędami tak, aby ostatni z rzędów stali tuż przy linii środkowej. Każda z partji ustawia z 5 pałek fortecę na przeciwległych końcach boiska w następujący sposób: kreśli się kółko o średnicy mniej więcej 2 kroków, wewnątrz którego kładzie się równolegle 2 pałki, na nich





wpoprzek opiera się 2 następne, 5-tą zaś pałkę kładzie się pośrodku, opierając jeden koniec o pałkę, drugi o ziemię. Pierwszy z partji „a” staje w środku boiska w punkcie „c” i rzuca kijem w fortecę przeciwników „e”, starając się ją rozbić i wyrzucić pałki poza obwód koła,



poczem staje na końcu swego rzędu tuż przy linii środkowej. Następnie pierwszy z partji „b” podnosi rzucony kij, staje w punkcie „c”, skąd trafia w fortecę przeciwników „d”. W ten sposób naprzemian po kolei rzucają obie partje, dopóki wszy-

stkie pałki z któregokolwiek koła nie zostaną wytracone, co stanowi wygrany punkt danej partji. Gdy po rozbięciu fortecy którakolwiek z pałek nie zostanie zupełnie wyrzuconą poza koło, lecz częściowo, t. j. jednym końcem leży jeszcze w kole, wówczas ustawia się ją pionowo na obwodzie koła, co się zowie „świecą”.

**U w a g a.** Rzucający staje w postawie wypadowej, ujmuje prawą ręką koniec kija, zatacza nim koło od środka na zewnątrz i silnie rzuca w fortecę.

## 20. Podbijak.

*Przybory:* 1) Palant (palestra)—jest to drążek walcowatej formy 60—72 cm. długi, toczony prawidłowo, w odręcznym cieńszym końcu 9 cm., a w grubszym 11 cm. w obwodzie mający. 2) Piłka „półlanka” zwana, z czarnej gumy 17—18 cm. w obwodzie mająca. Wprawni gracze używają niekiedy specjalnej piłki, zwanej „lanką”, nadzwyczaj elastycznej i prężnej.

*Przebieg gry:* Z grających wybiera się losem jednego, który staje w kole, oznaczonym po środku krótszego boku boiska, skąd podbija palantem piłkę. Gracz ujmuje prawą ręką cieńszy koniec palanta, zatacza nim

koło od środka na zewnątrz i silnym uderzeniem podbija piłkę wyrzuconą w tym czasie lewą ręką w powietrze. Zależnie od uderzenia, piłka albo się wznosi bardzo wysoko i w kierunku prawie prostopadłym spada, zataczając rozległy łuk, lub też toczy się po ziemi. W pierwszym wypadku daje „świecę“, w drugim zowie się „szczurem“. Świecę się łapie, szczury zatrzymuje się w biegu. Reszta uczestników ustawia się w różnych punktach na drugiej połowie boiska i stara się schwycić piłkę z lotu, nim dotknie ziemi (świecę). Kto schwyci świecę, ten zastępuje podbijającego.

Gra powyższa jest przygotowawczą do palanta.

## 21. Palant.

*Przybory:* Te same, co przy podbijaku.

*Boisko i przebieg gry:* Na boisku 100 — 120 kroków długości i 40 — 60 szerokości oznacza się 2 mety: wygraną i przegraną, a pośrodku półmetek. Liczba uczestników gry w palanta dowolna (od 12—60). Uczestnicy dzielą się na 2 równe partje tak pod względem liczebnym, jak również i pod względem uzdolnienia. Każda partja obiera matkę — najzręczniejszego i najbardziej uzdolnionego gracza. Matka z pośród swej drużyny, zwanej pospolicie „bachorami“, wybiera „wykupnika“, zwanego „starszym bachorem“.

Następuje rozgrywka między matkami o plac boju (metę). Do tej rozgrywki służy zwykle palant. Jedna z matek ujmuje prawą ręką palant w połowie i z odległości 2—3 kroków, rzuca go w postawie prostopadłej ku drugiej matce, ta zaś w ten sam sposób odrzuca palant w ręce swej przeciwniczki i dopiero przy powtórnym ujęciu palanta ręką odwraca go przeciwnym końcem ku górze, pozwala przeciwnikowi objąć go całą dłonią powyżej swojej; to samo czyni pierwszy i drugi kolejno aż do końca palanta. Wygrana meta pozostaje przy matce, której przypadnie w udziale ostatnie ujęcie dłonią końca palanta. Jeżeli ostatni ujmie koniec palanta za ledwie małym palcem, wtedy zmuszony jest okręcić go wokoło swej głowy trzy razy i przeprowadzić przez

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

Pokonani udają się poza półmetek, gdzie ustawiają się w różnych punktach podług wskazówek swej matki. Zwycięzcy ustawiają się w rzędzie i z oznaczonej mety rozpoczynają grę. Matka bije 6 — 12 razy, wykupnik 3—6, bachory zaś, zależnie od ich liczby, biją po raz, po dwa, a gdy ich mało, nawet po 3 razy. Najpierw biją bachory i który z nich dobrze podbije, biegnie na półmetek, a nawet na całą metę, ułatwiając tym sposobem zadanie matce. Następnie bije wykupnik, wykupując się, a przynajmniej wkupując na metę. Ostatnia bije matka, wykupując wszystkie bachory i wykupnika, jeżeli ten nie zdążył się sam wykupić; sama zaś biegnie na metę, a nawet tam i z powrotem; jeżeli zdąży; jeżeli nie — wykupuje ją wykupnik. W tym wypadku wykupnik bije 2 razy; po matce, jeżeli ta nie zdążyła się wykupić i po bachorach, wykupując siebie.

Wykupieniem nazywa się bieg do mety na przeciwny koniec boiska, zajętego przez przeciwników i z powrotem. Gdy wszyscy (matka, wykupnik i bachory) wykupieni, wygrali partję, czyli zrobili metę.

Przeciwnicy podczas gry starają się złapać świecę lub szybko pochwycić piłkę i zbić t. j. uderzyć nią biegnącego na metę lub z powrotem i przez to zdobyć metę.

- U w a g i: 1) Bachorom wolno zatrzymywać się na półmetku, a wykupnikowi i matce nie wolno, ci ostatni muszą odrazu biedz na całą metę. W powrotnym biegu nikomu, nawet bachorom nie wolno zatrzymywać się na półmetku.
- 2) Przy pomyślnej grze niekoniecznie trzeba, aby każdy z uczestników bił określoną ilość razy. Niekiedy matka za 2-gim, 3-cim lub 4-tym razem wykupuje bachorów i siebie i zdobywa metę.
- 3) Pzy zbijaniu biegnących na metę lub z powrotem nie wolno biedz z piłką, lecz trzeba ją rzucać stojącym bliżej półmetka. Na półmetku powinna stać matka lub wykupnik.



- 4) Wypuszczenie z ręki palanta pozbawia dalszego bicia.
- 5) Niewykupienie choćby jednego bachora, zatrzymanie się biegnących z powrotem na półmetku, jedno więcej podbicie po nad normę—powoduje utratę mety.
- 6) Gdy piłka spada przed półmetkiem, przeciwnikom nie wolno jej łapać, a gdyby nawet złapali świecę, nie liczy się ona i mety przez to nie zdobywają.
- 7) Gdy uciekający spostrzeże, że nie zdoła uciec i przez to zostanie zbitym, może się cofnąć, lecz musi głośno powiedzieć: „Cofam się“ zanim przeciwnik rzuci w niego piłką.

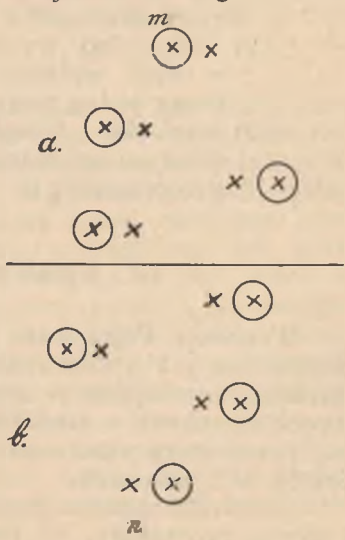
## 22. Podaj dalej.

*Przybory:* duża piłka dęta i szarfy w 2 kolorach dla oznaczenia partji. Liczba grających 12 — 24.

Uczestnicy ustawiają się dwójkami według wzrostu;

każda dwójka otrzymuje 2 szarfy różnokolorowe, tym sposobem otrzymujemy podział na 2 partje równe wzrostem, co w tej grze jest ważnym warunkiem.

Pośrodku boiska przeprowadzamy linię i po obu jej stronach w równych od niej odległościach rysujemy tyle kół o 2 krokach średnicy, ile jest par grających. Następnie rozstawiamy pary w ten sposób: na polu „a“ czerwoni stają w środku kół, a niebiescy nazewnątrz, na polu „b“ przeciwnie niebiescy zajmują miejsca w kołach, a czerwoni nazewnątrz.



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

Zadaniem każdej partji jest przerzucić piłkę do swego partnera, stojącego w krańcowym kole — w tym wypadku dla czerwonych w kole „m“, dla niebieskich w kole „n“.

*Przebieg gry:* 2 przeciwnicy stoją na linii środkowej plecami do siebie, przewodnik rzuca w górę piłką: kto ją złapie, rozpoczyna grę. Po złapaniu piłki rozpoczyna się właściwa gra. Partnerzy przerzucają do siebie piłkę, starając się nie dać jej złapać przeciwnikom, przyczem partja czerwona przerzuca piłkę do swego partnera w kole „m“, a partja niebieska do partnera w kole „n“. Jeżeli, który z krańcowych graczy piłkę schwyci — jego partja wygrała.

W następnej grze czerwoni i niebiescy zmieniają miejsca w ten sposób, że ci, co stali w kołach, wychodzą z nich, a na ich miejsce wchodzi przeciwnicy. Wtedy cel każdej partji zmienia się: czerwoni muszą przerzucić piłkę do koła „n“, a niebiescy do koła „m“.

U w a g i: 1) Każdy stojący poza kołem, musi przede wszystkim pilnować swego partnera unieruchomionego w kole.

2) Nie wolno wychodzić z koła tym, którzy są w nich umieszczeni. Tylko stojący w celu mogą jedną nogą wyjść poza obręb koła.

3) Jeżeli kto, łapiąc piłkę, wyjdzie poza koło, musi oddać złapaną piłkę najbliższemu stojącemu przeciwnikowi.

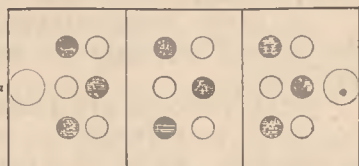
### 23. Piłka amerykańska.

*Przybory:* Piłka duża gumowa lub skórzana. Dwa cienkie słupy  $2\frac{1}{2}$  metra długie, zakończone metalowym okuciem do wbijania w ziemię; na górnym końcu mają obręcz metalową o średnicy 40 cm. umieszczoną poziomo, przez którą piłka może swobodnie być przerzuconą. Szarfy w 2 kolorach.

Boisko 30 metrów długie, a 20 szerokie dzieli się na 3 równe prostokąty. W dwóch skrajnych, blisko granic boiska (a — b) wbija się w ziemię słupy z obręczami; każdy z nich służy za cel jednej z partji, która oznacza

go swoją szarfą. Grający, których powinno być 18, dzielią się na dwie równe partje, które się różnią kolorem szarf. Każda partja wybiera z pomiędzy siebie wodza, obowiązkiem którego jest wyznaczyć stanowiska towarzyszom i rozstrzygać spory, wynikłe podczas gry. W każdym prostokącie staje po 3 grających z każdej partji. Zadaniem ich jest doprowadzić piłkę do swego słupa i przerzucić przez obręcz — względnie przeszkodzić przeciwnikom, jeśli piłka jest w ich posiadaniu.

*Przebieg gry:* Dwaj przeciwnicy stają zwróceniem do siebie plecami w środkowym polu, a przewodnik rzuca piłkę w górę, którą tamci starają się złapać. Kto złapie, zaczyna grę. Piłka może być rzuconą tylko z tego miejsca, w którym była schwytana z lotu, lub podniesioną z ziemi, — przebiegać z piłką w rękę nie wolno. Partja przeciwna stara się piłkę rzuconą schwycić, nie wolno jednak wrywać jej z rąk trzymającego, tylko można chwytać lub odbijać w locie. Nikomu nie wolno przekraczać granic wyznaczonego pola. Należy się szybko orjentować, czy można piłkę rzu-



cić od razu w kierunku swego słupa, czy też, jeżeli przeciwnicy stoją w drodze i mogli by schwytac, przerzucić do swego partnera na tem samym polu. Jeżeli jedna z partji doprowadziła piłkę do skrajnego pola, gdzie stoi jej słup, wtedy jeden z tej partji podrzuca piłkę do góry w ten sposób, ażeby, zakreśliwszy łuk, przeszła przez obręcz w kierunku z góry w dół. Jeżeli to mu się uda, partja ta ma wygrany punkt i gra zaczyna się od początku. Jeżeli piłka nie przejdzie przez obręcz, lecz spadnie poza nią, grający starają się ją schwycić i jeśli to się uda przeciwnikom, przerzucają ją jaknajśpieszniej w kierunku swego słupa. Można wtedy nawet przerzucić piłkę wprost do skrajnego pola, omijając środkowe, ale taki rzut jest ryzykowny, bo trudno się ustrzedz, aby piłka w locie nie była schwytana przez przeciwników.

Przed rozpoczęciem gry nanowo następuje zmiana miejsc, gdyż zadanie grających w każdym polu jest



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

Nie wolno podczas gry:

- 1) bić się, ani wyrywać piłki z rąk przeciwnika,
- 2) podbijać piłki nogą,
- 3) przebiegać z piłką w rękę,
- 4) przechodzić granice wyznaczonego pola,
- 5) chwytać ręką za słup z obręczą,
- 6) podawać piłkę do rąk zamiast rzucać,
- 7) stać za blisko rzucającego, który przez to niema swobody ruchów,
- 8) podrzucać piłkę i łapać ją samemu,
- 9) podczas przerwania piłki przez obręcz chwytać ją lub odbijać, zanim zacznie spadać.

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

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

Przy wyznaczeniu miejsc dowódca musi dobrać odpowiednio silnych towarzyszy, ażeby mogli dorównać przeciwnikom. Wzrost odgrywa tu dużą rolę.

Uczestników może być 24, wtedy na każdym polu staje 8-miu, po 4-ch z każdej partji.

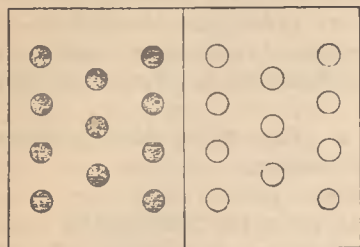
Dla młodszych dzieci rozmiary pól i wysokość słupów musi być zmniejszona.

## 24. Pięstówka.

Liczba grających: 6 — 20.

*Przybory:* piłka średnia lekka skórzana, sznur, długość którego zależna od szerokości boiska, 2 żerdzie przeszło 2 m. długie i 4 chorągiewki (ostatnie, gdy boisko nie jest ograniczone).

*Boisko:* Prostokąt 40 — 60 kroków długi, a 20 — 30 szeroki o równej powierzchni; w środku dłuższych boków boiska wbija się w ziemię 2 żerdzie, które służą do rozpięcia sznurka albo tasiemki na 2 m. ponad ziemią.



*Ustawienie.* Dwaj dwojczy wybierają dwie równe partje. Ten, który wybierał drugi, obiera dla swej partji połowę boiska; poczem biorący udział w grze rozstawiają się na swych polach w formie szachownicy dla zajęcia jaknajwiększej przestrzeni.

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

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

Ta partja wygrywa, która wcześniej zrobi umówioną ilość punktów (10—20). Gdy piłka przeleci ponad sznurek i odbije się od ziemi za słabo lub skośnie, albo gdy spadnie blisko końca boiska, wówczas wolno na własnym polu tak długo piłkę podbijać i utrzymywać w powietrzu, dopóki nie nadarzy się sposobność do przerzucenia jej na pole przeciwników (prowadzenie).

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

2) Rozpoczyna się grę podbijaniem piłki zawsze ze środka własnego pola.

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

- 4) Podczas kilkakrotnego podbijania piłki na własnym polu może piłka po każdym podbiciu pięścią tylko raz kozła zrobić t. j. raz odbić się od ziemi. Tylko ostatnie podbicie liczy się za punkt, po którym piłka przeszła ponad sznurkiem i spadła na pole przeciwników.
- 5) Partja, która popełniła błąd, musi nanowo podbijać. Partja popełniła błąd, gdy jeden z jej członków:
  - a) uderzy piłkę z góry albo dłonią, albo oburącz, albo kopnie nogą,
  - b) gdy złapie piłkę,
  - c) gdy wejdzie na pole przeciwników,
  - d) gdy piłka po podbiciu spadnie na to samo pole,
  - e) gdy piłka dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia grającego,
  - f) gdy piłka zrobi na tym samym polu dwa kozły lub toczy się po ziemi,
  - g) gdy piłka przejdzie pod sznurem lub też go się dotknie,
  - h) gdy przejdzie poza granice boiska.
- 6) Nie wolno odbijać piłki, którą odrzucono z powodu błędu.
- 7) Spory rozstrzygają dowódcy partji.

## 25. Krokiet.

*Boisko:* Prostokąt 20 m. długi, 10 m. szeroki, o ile można równy i twardo ubity. Na dwóch przeciwległych punktach, blisko krótszych boków, wbija się 2 słupki tak, żeby na 30 cm. wystawały z ziemi. Pomiędzy nimi rozstawia się 9 bramek z grubego drutu 20 cm. wysokich 25 cm. szerokich. Bramki te ustawia się w sposób przedstawiony na rysunku.

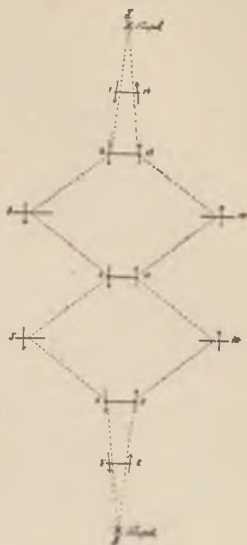
*Przybory:* kule drewniane o średnicy 8—10 cm. i tyleż młotków drewnianych osadzonych na drążkach na 1 m. wysokich. Kule muszą być oznaczone różnymi barwami lub numerami; odpowiednie barwy lub numery mają młotki.



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

*Cel i przebieg gry:* Grający, podzieliwszy się na dwie równe partje, oznaczają stały porządek, w którym kule mają być podbijane. Każda partja stara się swe kule przeprowadzić przez bramki w kierunku oznaczonym strzałką, przejście w przeciwnym kierunku nic nie znaczy. Wygrywa partja, która prędzej tego dokáže. Kule wolno pędzić tylko przez uderzenie młotka, a nie przez posuwanie.

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



U w a g i: 1) Na kogo kolej przyjdzie, ma prawo do jednego uderzenia; przejście bramki daje prawo do nowego rzutu. Jeśli jednym rzutem przeprowadzi kulę przez 2 bramki, zyskuje prawo do dwóch rzutów i gra dalej, póki nie straci prawa uderzenia.

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

3) Grający może, zamiast przepędzać swą kulę przez bramkę, trafić nią w inną. To daje mu prawo do dwóch rzutów. Może wtedy, przystawiwszy swą kulę do cudzej, wybić ją z korzystnego położenia, co nazywamy krokietowaniem. Krokietuje się w ten sposób, że się swą kulę przystawia do uderzonej z dowolnej strony, przytrzymuje się nogą swoją kulę i uderza silnie młotkiem, wskutek czego obca kula odskakuje. Poczem grający ma jeszcze jeden rzut.

Wolno też nie krokietować trafionej kuli, lecz po przystawieniu swojej, uderzyć młotkiem tak, aby obie się poruszyły, przyczem ma się drugi jeszcze rzut. Ten sposób jest bardzo korzystny, gdy np. trudno jest wprost przejść przez bramkę, gdyż pierwszym rzutem można ustawić kulę w dogodnym położeniu, a następnie przepędzić przez bramkę.

4) Wszyscy grający w jednej partji pomagają sobie, a przeszkadzają przeciwnikom. 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. Wtedy tylko krokietowanie, a nie przechodzenie przez bramki daje prawo do dwóch 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 potoczy się za granice boiska, stawia się ją w odległości 1 m. od miejsca, w którym granicę przeszła.

Grający traci prawo uderzenia:

- a) Jeżeli uderza, kiedy nie na niego kolej przyszła.
- b) Jeżeli zagra nie swoją kulą.
- c) Jeżeli kuli nie uderzy, lecz posunie ją.
- d) Jeżeli kulę swą dwa razy uderzy.
- e) Jeżeli mu się nie uda ani przejść przez bramkę, lub uderzyć w słupek, ani trafić innej kuli.

f) Jeżeli przy krokietowaniu obcej kuli, wypuści swoją z pod nogi.

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

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

## 26. Lawn-Tennis.

*Liczba grających:* 2 po każdej stronie siatki, albo 2 po jednej stronie, a 1 po drugiej, albo 1 po każdej stronie.

### Gra w czterech.

*Boisko:* Prostokąt  $A B C D$  24 m. długi i 11 m. szeroki dzieli się siatką  $SS_1$  na dwie połowy czyli pola; w punktach  $S$  i  $S_1$  są ustawione słupki, które podtrzymują siatkę w ten sposób rozpiętą, że górny jej brzeg przy słupkach jest na 1,07 m. oddalony od ziemi w środku zaś na 0,91 m.; dolny brzeg siatki nie dostaje do ziemi. Przez środkowe punkty krótszych boków boiska kreśli się linię środkową  $MM_1$  która razem z siatką  $SS_1$  dzieli boisko na 4 równe części. Następnie naznacza się prostokąt wewnętrzny  $E F G H$ , tak że wymiary linii są następujące:

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

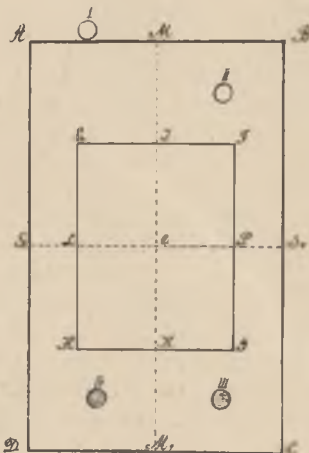
$$AD = BC = MM_1 = 24 \text{ m.}$$

$$EF = GH = LP = 8,20 \text{ m.}$$

$$EL = FP = GP = HL = 6,40 \text{ m.}$$

$$SS_1 = 12,80 \text{ m.}$$

Na boisku, pokrytem krótko strzyżoną trawą, oznacza się linje wapnem lub kredą, zrobioną w wodzie; na twardem zaś można oznaczyć wapnem, lub deskami,





wkopanemi w ziemię. Linje mają 4 cm. szerokości i są obliczone w powyższe wymiary.

*Przybory:* Siatka sznurowa 12,80 m. długa i 1,07 m. szeroka; tyle raket, ilu jest grających i 6 — 10 piłek tenisowych, o średnicy 6,5 cm.

*Wyrażenia techniczne:* Linje AB i CD są to „podstawy zewnętrzne“, EF i GH „podstawy wewnętrzne“, AD i BC „linje boczne zewnętrzne“, EH i FG „linje boczne wewnętrzne“. Prostokąty: EIOL, FIOP, GKOP i HKOL są to „przestrzenie wewnętrzne“, pozostałą zaś powierzchnię każdej połowy boiska nazywamy „przestrzenią zewnętrzną“.

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

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

*Przebieg gry.* Zagrywacz (I) daje pierwszy rzut w kierunku skośnym tak, że piłka musi przelecieć nad siatką i paść na przestrzeń GKOP. Odbieracz (III) musi odbić piłkę po pierwszym koźle w ten sposób, aby piłka znowu wróciła ponad siatką i padła gdziekolwiek na pole przeciwników. Od tej chwili, gdy odbieracz odbił prawidłowo piłkę, może piłka spadać gdziekolwiekbądź, byle tylko w granicach pola przeciwnego, i może ją którykolwiek z przeciwników odbijać z powietrza, albo po pierwszym koźle. W ten sposób piłka, odbijana raketą, przelatuje z jednego pola na drugie tak długo, dopóki która partja nie popełni błędu. Wów-

czas kończy się akt gry i partja, która nie popełniła błędu, liczy sobie punkt.

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

Podczas drugiej gry zagrywa przeciwna partja.

*Liczenie punktów.* Każdy akt gry kończy się błędem, popełnionym przez jedną partję. Taki błąd liczy sobie partja przeciwna za punkt dobry.

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

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

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

*Prawidła:* 1. Przed rozpoczęciem gry losują partje, która ma najpierw zagrywać, następnie przeciwna wybiera sobie połowę boiska. Członkowie partji porozu-

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

2. Zagrywacz podczas zagrywania musi stać na właściwej połowie podstawy wewnętrznej, jedną nogą na linji, drugą poza boiskiem. Po podbiciu piłki może wejść natychmiast na swoje pole.

3. Piłka musi lecieć od rakiety w kierunku przekątni boiska i, niedotknąwszy się siatki, paść na przestrzeń wewnętrzną pola przeciwników, którą ta przekątnia przecina; rzut jest dobry, chociaż piłka spadnie na linję graniczną.

4. Przed podbiciem piłki woła zagrywacz: „baczność!“ i nie wolno mu wcześniej piłki podbić, dopóki odbieracz nie zawoła „można!“

5. Gdy zagrywacz wykroczy przeciw prawidłom, przysługuje mu prawo zagrać drugi raz prawidłowo. Teraz już nie woła „baczność!“, jednak musi uważać, aby odbieracz był przygotowany.

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

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

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

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

10. Nie wolno chwytac piłki rakieta, ani trzymac jej przez pewien czas na rakiecie.



11. Uderzenie liczy się tylko wtedy, gdy grający dotknął się piłki; gdy więc przy pierwszym uderzeniu chybił, wolno jeszcze jemu samemu, lub towarzyszowi cofnąć się i piłkę odbić.

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

Akt się kończy:

a) gdy zagrywacz dwa razy raz po raz błędnie zagra,

b) gdy odbieracz zagrana piłkę odbije z powietrza, albo dotknie się jej rakieta, ciałem lub odzieniem; albo gdy nie odbije zagranej piłki, choć ona odbiła się raz na właściwym prostokacie; albo tak odbije, że piłka upadnie przed siatką, lub po za granicami pola przeciwników,

c) gdy towarzysz odbijacza odbije zagrana piłkę,

d) gdy w dalszej grze piłka zostanie tak odbita, że upadnie przed siatką, lub po za granicami pola przeciwników,

e) gdy który z graczy nie odbije piłki, spadającej na jego pole, ani z powietrza, ani po pierwszym kozle,

f) gdy jeden, albo obaj członkowie partji dwa lub kilka razy raz po raz uderzą piłkę,

g) gdy piłka trafi któregokolwiek z grających, jego odzienie lub rakieta, nieprzygotowaną do uderzenia, choćby to miało miejsce po za granicami boiska.

Każdy z powyższych błędów, kończący akt gry, liczą sobie przeciwnicy za punkt dobry. Kilka błędów, jednocześnie popełnionych, liczy się za jeden błąd. Gdy która partja wykroczy przeciw prawidłom, powinni przeciwnicy natychmiast zaprotestować; gdy się zacznie następny akt, protest nie ma znaczenia. Nie powinno się umyślnie przeoczać błędów.

Następujących błędów nie liczy się, to jest rzut uważa się za niebyły:

- 1) gdy zagrywacz nie trafi rakieta piłki,
- 2) gdy piłka w locie dotknie się górnego brzegu siatki, choćby spadła na właściwe pole. (Dotyczy to wyłącznie piłki zagrywanej—w dalszej grze, rzut będzie ważny, chociażby piłka otarła się o siatkę).
- 3) gdy zagrywacz nie z własnej winy dozna jakiegś przeszkody podczas zagrywania,
- 4) gdy zagrywacz da pierwszy rzut przedtem, nim odbieracz zawołał: „można“. — Rzut jednak liczy się, skoro odbieracz wykonał jakikolwiek ruch w celu odbicia piłki.

## WSKAZÓWKI.

Rakieta trzyma się za koniec rękojeści chwytem widełkowym, t. j. duży palec obejmuje rękojeść z jednej strony, a 4 inne palce z drugiej strony. Podczas zagrywania podrzuca się lekko piłkę ręką i w najwyższym punkcie, albo gdy już zaczyna spadać, uderza się ją rakieta, najlepiej środkiem siatki. Piłkę należy uderzać krótkim lecz silnym zamachem, wykonanym zapomocą ruchu w przegubie nadgarstkowym. Zagrywając w ten sposób, można piłkę silnie uderzyć, tak że leci prawie w linii prostej i ze znaczną chyżością; wskutek tego trudniej jest taką piłkę odbić, aniżeli gdy leci wysokim łukiem. Zagrywacz bierze zwykle do ręki 2 piłki, aby nie tracić czasu i skorzystać z doświadczenia, jakie zrobił, zagrywając pierwszy raz.

Odbieracz powinien stać poza przestrzenią wewnętrzną, gdyż wówczas łatwiej jest odbić szybki rzut, a do rzutu łukiem można podbiedz. Łatwiej jest odbić piłkę po pierwszym koźle, aniżeli z powietrza, zwłaszcza gdy piłka nisko leci; w tym wypadku trzeba niekiedy oprzeć rakieta o ziemię, aby odbić piłkę, co wymaga większej wprawy. Najlepiej jest stać podczas gry na przestrzeni zewnętrznej, blisko podstawy wewnętrznej przyczem jeden z grających zajmuje połowę pola po jednej stronie linii MM, drugi zaś po drugiej i każdy

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

Piłkę można uderzać rakieta we wszelkich możliwych położeniach ręki: z góry, z dołu, z prawej i z lewej strony. Wolno też oburącz chwycić rękojeść rakiety, aby z tem większą siłą piłkę uderzyć; takiego rzutu jednak prawie niepodobna odbić.

Podczas gry w 4, muszą towarzysze pomagać sobie a nie przeszkadzać, od tego bowiem zależy ostateczny wynik: nie powinni zatem ani razem biedz ku piłce, ani ją sobie nawzajem pozostawiać, przedewszystkiem zaś grający nie powinien odbijać piłki, gdy towarzyszowi poręczniej odbić.

Przy znacznej wprawie można używać „falszów“ podczas uderzenia piłki. Falsz polega na tem, że przez skośne uderzenie rakieta i równoczesne przesunięcie rakiety po powierzchni piłki wprawiamy ją, obok ruchu postępowego, także w ruch obrotowy. Skutkiem tego ruchu obrotowego piłka, upadłszy na ziemię, odbija się w innej płaszczyźnie, przez co bardzo trudno ją odbić.

#### Gra w dwóch.

Gdy dwaj grają, wtedy boisko ulega zmianie, a mianowicie: przedłuża się linja boczna wewnętrzna, aż do podstaw zewnętrznych, a linje boczne zewnętrzne odpadają. Skutkiem tego boisko jest węższe, długość zaś boiska i wymiary pozostałych linii są te same. Punkty liczy się tak samo. Zagrywacz stoi podczas nieparzystych aktów gry na prawej połowie podstawy zewnętrznej, na początku zaś parzystych aktów na lewej połowie, odbieracz również zmienia stanowisko i staje za tą przestrzenią wewnętrzną, na którą piłka paść powinna. Prawidła są również te same, odpadają tylko, te które dotyczą towarzyszy.

Podczas gry w dwójkę lepiej jest odbijać piłkę po pierwszym kozle, a nie z powietrza, gdyż nie tak prędko akt się kończy.

Gra we dwóch jest o wiele bardziej męczącą.



### Gra w trzech.

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

## II. Gry biegowe.

### 1. Murzyn.

*Przebieg gry:* Na boisku oznacza się dwie równoległe linje, w odległości 20 kroków od siebie. Grający wybierają z pośród siebie jednego, który nazywa się „Murzynem”. Murzyn staje na jednej linii, pozostali zaś (biali) na drugiej.

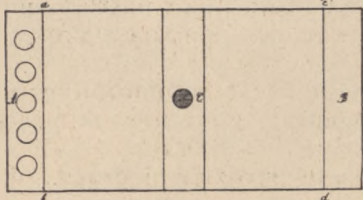
Murzyn pyta się: „Boicie się murzyna?” Biali, odpowiadając „nie”, przebiegają na przeciwną stronę.

Podczas przebiegania Murzyn łapie białych. Schwytani przyłączają się do niego, zostają murzynami i pomagają łapać białych.

Ostatni nieschwytany zostaje Murzynem i rozpoczyna grę na nowo.

### 2. Chiński mur.

*Boisko:* prostokąt 20 kroków szeroki i 40 kroków długi; na 3 kroki od krótszych boków i równoległe do nich nakreśla się 2 metry  $ab$  i  $cd$ ; przez środek zaś boiska naczyna się pas  $C$ , którego szerokość wynosi 4 kroki.



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

ustawiają się na polu A. Chińczyk stoi tyłem do reszty uczestników. Na rozkaz Chińczyka: 1, 2, 3! przebiegają wszyscy przez boisko, aż za metę cd. Podczas biegu Chińczyk odwraca się i stara się w granicach pola C przytrzymać jednego z biegnących. Złapany zostaje Chińczykiem i podczas następnego biegu chwyta również w ten sam sposób jak pierwszy. Przed drugim biegiem stoją wszyscy prócz Chińczyków na polu B, skąd znowu na rozkaz pierwszego Chińczyka wybiegają, aby się dostać na pole A. Po każdym biegu wzrasta liczba Chińczyków na pasie C, tak iż w końcu wyłapią wszystkich i w ten sposób utworzą mur chiński nie do przebycia.

- U w a g i:
- 1) Jeżeli Chińczyk podczas 3-ch pierwszych biegów nikogo nie chwyci, zastępuje go inny.
  - 2) Tylko pierwszy Chińczyk liczy 1, 2, 3!
  - 3) Kto wybiegnie po za granicę boiska, zostaje Chińczykiem.
  - 4) Kto po rozkazie nie przebiegnie przez pole C, zostaje Chińczykiem.
  - 5) Chińczykom wolno chwytać tylko na pasie C.
  - 6) Chińczykiem podczas następnej zabawy zostaje ten, kto ostatni został schwytany.

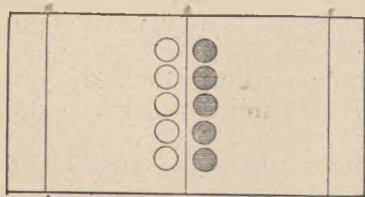
### 3. Mieszkanie.

*Przebieg gry:* Jeden z bawiących się staje w środku koła, podczas gdy wszyscy inni ustawiają się na obwodzie twarzą do środka w rozstępie, wynoszącym przynajmniej 3 kroki i oznaczają swoje mieszkania chorażewką, kamieniem albo nakreślając kółko. Znajdujący się w środku, obchodzi wokoło i pyta się: „Czy niema mieszkania do wynajęcia?“ Każdy zbywa go jakakolwiek odpowiedzią, a tymczasem inni zmieniają swe stanowiska. Z tego stara się skorzystać bezdomny, a gdy mu się uda zająć opróżnione miejsce, natenczas ten szuka mieszkania, kto pozostał bez miejsca. Gdy zaś dłuższy czas nie może znaleźć mieszkania, wówczas woła: „Przeprowadzka!“ Na ten rozkaz wszyscy, stojący

na obwodzie koła, szybko zmieniają swe miejsca. Podczas tej zmiany, szukający mieszkania stara się zająć wolne miejsce, ten zaś, który go nie ma, idzie do środka koła.

#### 4. Dzień i noc.

*Przebieg gry:* Grających dzieli się na dwie równe partje, z których jedna otrzymuje nazwę „dzień“, druga „noc“. Wzdłuż linii środkowej boiska, (ss) w odstępie wynoszącym 4 kroki, ustawiają się obie partje w dwóch rzędach plecami do siebie, a twarzami do swych met



(ab—cd) zwrócone. Przewodnik staje między rzędami i woła: „dzień“ lub: „noc“. Partja wywołana obraca się i goni przeciwną, która ucieka do swej mety. Kto zostanie dotknięty ręką lub złapany przed metą, zostaje wzię-

tym do niewoli i przyłącza się do tej partji, która go złapała, poczem obie partje powracają na miejsca i gra trwa dalej. Ta partja wygrywa, która wyłapie wszystkich przeciwników lub w końcu gry okaże się liczniejszą.

#### 5. Kot i mysz.

*Przebieg gry:* Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce, prócz dwojga, z których jedno jest myszką, a drugie kotem. Kot goni myszkę. Dla myszki przejście wszędzie jest wolne, kot zaś może przebiegać pod rękami dzieci tylko wtedy, kiedy mu się uda. Koło jest w jednym miejscu przerwane, t. j. zostawiona bramka dla kota, przez którą ten może się dostać do koła bez przeszkody. Aby ułatwić myszce przejście, dzieci unoszą cokolwiek ręce; kota zaś nie powinny wpuszczać.

Gdy kotowi uda się złapać myszkę, wówczas wszystkie dzieci klaszczą w ręce. Następnie biega inna para.



**U w a g a:** Jeżeli jest większy zastęp dzieci, mogą być dwie lub trzy myszki i tyleż kotów; w tym wypadku każdy kot ściga swoją myszkę.

## 6. Wyścigi o miejsce.

*Przebieg gry:* Dzieci tworzą koło. Jedno biegnie nazewnątrz koła i po drodze uderza którekolwiek. Wówczas uderzone dziecko biegnie w przeciwną stronę. Które z dzieci pierwsze wróci na miejsce, z którego wybiegło uderzone dziecko, zostaje tam, a drugie biegnie znów na zewnątrz koła w wyżej opisany sposób.

Dla dzieci małych można grę tę ułatwić: wybiera się dwoje dzieci, stojących obok siebie i te biegną w przeciwne strony na zewnątrz koła.

Różnica polega na tem, że nie jedno, lecz oboje wracają na miejsca. Z kolei biegnie następna para.

## 7. Wyścigi do chorągiewki.

*Przebieg gry:* Dzieci ustawia się parami. Na dany znak pierwsza para biegnie do chorągiewki, zatkniętej w ziemię na końcu boiska. Z którego szeregu dziecko pierwsze prędzej dobiegnie, temu szeregowi liczy się punkt wygrany. Następnie biegnie 2-ga para, później 3-cia i t. d.

Każda para, która biegła, staje na końcu.

## 8. Podróż do Krakowa.

*Przebieg gry:* Dzieci tworzą koło. Jedno chodzi po za kołem i mówi: „Jadę do Krakowa i biorę dla towarzystwa ciebie“, wskazując którekolwiek z dzieci. Wskazane idzie za pierwszym, opierając rękę na barkach poprzednika lub trzymając za rękę i zaprasza trzecie, później czwarte i t. d.

Wszystkie dzieci obiegają kilkakrotnie koło.

Gdy pierwsze krzyknie: „Kraków“, wszystkie dzieci zajmują miejsca (miejsca mogą być oznaczone małymi kółkami). Które z dzieci nie zajmie miejsca, to rozpoczyna grę nanowo.

## 9. Ostatnia para naprzód.

*Przebieg gry:* Dzieci stają parami jedna za drugą. Jedno z dzieci staje na przedzie. W odległości 10—15 kroków stawia się chorągiewkę. Na hasło: „Ostatnia para naprzód!“ ostatnia para opuszcza swoje miejsca, biegnie do chorągiewki jedno po prawej, drugie po lewej stronie ustawionych par, starając się chwycić za rękę za chorągiewką. Dziecku, stojącemu na przedzie, nie wolno się oglądać, lecz w chwili, kiedy para biegnąca mija je, wybiega i ono, starając się złapać lub dotknąć którekolwiek z biegnących, nim ci podadzą sobie rękę.

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

## 10. Wyścigi wywoływane.

*Przebieg gry:* Grający ustawiają się w dwusereg w rozstępie 3 kroków. W odległości 15—20 kroków przed szeregami wbija się chorągiewkę. Każda para otrzymuje kolejny numer.

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

Przewodnik wywołuje dalej numery nie po kolei, ażeby zmusić dzieci do bacznej uwagi. Kiedy wszystkie pary już się ścięły, liczy się, z którego szeregu więcej uczestników wyprzedziło swych towarzyszków; ten szereg zwyciężył.

## 11. Depesza.

*Przebieg gry:* Dzieci stają na obwodzie koła, odliczając po dwa. Wszystkie numery pierwsze dostają szarfy jednego koloru, drugie zaś innego. Jedynka z dwójką po prawej stronie stanowią parę. Pary stają w odległości przynajmniej 5-ciu kroków jedna od drugiej. Miejsca powinny być oznaczone kółkami. Jedna para dzieci dostaje depesze (krążki tekturowe) dwóch kolorów i biegnie w przeciwne strony do następnych par, którym oddaje depesze (pierwsi pierwszym, drudzy drugim), a same wracają na miejsce. Ci oddają w ten sam sposób następnym i t. d.

Wygrywa partja, której depesza powróci prędzej w to samo miejsce, skąd wyszła.

### II-gi sposób.

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

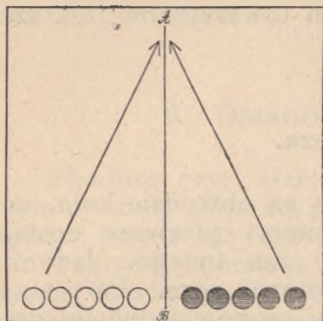
*Przebieg gry:* Na dany znak dzieci posiadające krążki, biegną do następnych w swoim rzędzie, oddają je, ci następnym i t. d. Ten rząd wygrywa, w którym prędzej ostatnie z dzieci otrzyma krążek.

## 12. Wyścigi obwodem (w szeregach).

*Boisko:* Wzdłuż równego boiska przez środek rysujemy linię A B. na jednym końcu linii oznaczamy



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



*Przebieg gry:* Na dany znak wybiegają dwaj pierwsi nazewnątrz własnego szeregu do końca, stamtąd ukośnie do mety.

Kto pierwszy dobiegnie, zwycięża i szereg jego ma punkt wygrany. Następnie środkiem wracają na koniec swego szeregu. Po nich biegnie następna para w powyżej opisany sposób.

### 13. Pytka.

*Przebieg gry:* Grający stają rzędem i trzymają ręce w tyle; po za rzędem chodzi jedno z dzieci z pytką w rękę i nieznacznie kładzie ją w rękę jednemu z dzieci, samo zaś nie zatrzymuje się, lecz chodzi dalej, aby dzieci się nie domyśliły, kto otrzymał pytkę. Gdy powie: „Pytka leży“ wtedy wszystkie dzieci, biegną do oznaczonej mety w odległości 15 — 20 kroków. Dziecko, posiadające pytkę, stara się w biegu którekolwiek nią uderzyć. Uderzone otrzymuje pytkę i znów chodzi po za rzędem, który się tworzy na nowo, gdyż dzieci, dobiegłszy do mety, swobodnie powracają na swoje miejsca.

#### II-gł sposób.

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

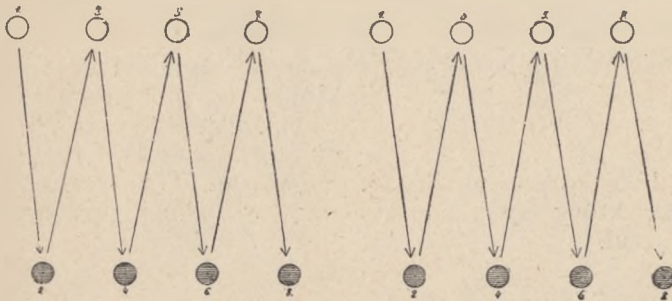
nikt nie wiedział, pod którą czapkę została pytką włożoną, udaje w kilku miejscach, że kładzie takową. Cały przebieg gry jak wyżej.

- U w a g i:
- 1) Nie wolno się oglądać dzieciom, stojącym w rzędzie; kto się obejrzy, dostaje pytkę.
  - 2) Kto dobiegnie do mety, nie może być już uderzonym.
  - 3) Przy 2-gim sposobie wszyscy uczestnicy, na hasło: „pytką leży“, podnoszą swe czapki i biegną do mety, a goni i uderza ten, kto pod swą czapką znalazł pytkę.
  - 4) Ten, który chodził z pytką po za rzędem biegnie do mety razem ze wszystkimi.

#### 14. Wyścigi z chorągiewkami.

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

*Przebieg gry:* Parzysta liczba uczestników dzieli się na dwie partje, które ustawiają się dwójkami, twa-

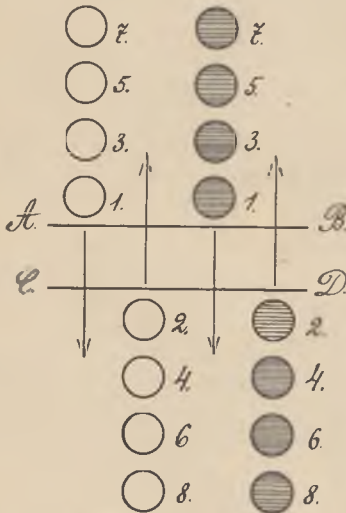


rzami do środka, w rozstępie 8—10 kroków. Na dany znak pierwsi z obu partji wybiegają z miejsca z chorągiewkami, podbiegają do 2-gich, oddają im chorągiewki i wracają na dawne miejsca. Tymczasem drudzy biegną do 3-ich, oddają im chorągiewki i wracają na dawne miejsca i t. d. Kiedy ostatni dostanie chorągiewkę, podnosi ją do góry, wołając głośno kolor swej partji. Ta partja wygrywa, która pierwsza swój kolor wywoła

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

### II-gi sposób.

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



*Przebieg gry:* Na dany znak pierwsi wybiegają, trzymając chorągiewki w lewej ręce, mijają drugich po ich lewej stronie, oddają im chorągiewki, i nie zatrzymując się, biegną na koniec szeregów, gdzie stają po za ostatnimi. Tymczasem drudzy, otrzymawszy chorągiewki, biegną w ten sam sposób naprzód, oddają chorągiewki trzecim, (którzy już zbliżyli się do linii AB) i stają na końcu szeregów. Trzeci oddają chorągiewki czwartym, którzy już zbliżyli się do linii CD i t. d. dopóki chorągiewki nie zostaną oddane tym, któ-

rzy bieg rozpoczynali, t. j. pierwszym. Ten szereg zwycięża, który swą chorągiewkę wcześniej pierwszemu doręczył.

### 15. Wyścigi w zawody.

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



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

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

## 16. Labirynt.

*Ustawienie:* Uczestnicy gry stają rzędami po 6—8, zależnie od ilości dzieci, w odległości takiej, aby mogli swobodnie trzymać się za ręce i żeby kolumna stanowiła kwadrat.

*Przebieg gry:* Wybiera się dwoje dzieci, z których jedno ucieka zygzakiem pomiędzy rzędami, trzymającymi się za ręce, drugie je goni. Po pewnym czasie, na komendę: „wlewo (wprawy) zwrot!“, dzieci, tworzące rzędy, opuszczają ręce, robią zwrot i znów chwytają się za ręce; tworzą się łańcuchy rzędów, lecz w innym kierunku. Jeżeli para goniących się była już blisko siebie, to teraz oddziela ją kilka rzędów dzieci, gdyż kierunek biegu zmienił się; gdy po pewnym czasie znajdują się znów blisko siebie, postępuje się, jak wyżej. Dzieci gonią się dotąd, dopóki się nie złapią, poczem wybiera się inną parę, a pierwsza idzie na ich miejsce.

*Uwaga:* Biegającym niewolno przerywać łańcuchów, ani przebiegać pod rękami.

## 17. Rybacy na jezioro.

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

spą, t. j. na brzegu jeziora i zowią się rybami. Rybacy wybiegają wołając: „Rybacy na jezioro!“ wówczas ryby rozbiegają się po jeziorze (boisku), rybacy zaś chwytają jedną, otaczając ją rękami i prowadzą na wyspę, pozostałe ryby bezpiecznie powracają znów na brzeg jeziora. Złapana ryba staje się rybakiem i oczekuje na wyspie, dopóki nie złapią drugiej, z którą utworzy drugą parę rybaków. Poczem wybiegają już dwie pary rybaków, następnie trzy i t. d., dopóki wszystkie ryby nie zostaną schwytane. Ostatnia para złapanych ryb, zostaje rybakami i rozpoczyna grę nanowo.

U w a g i: 1) Rybakom nie wolno łapać ryb, nie trzymając się za ręce.

2) Rybaków można oznaczać szarfami.

3) Schwytany nie powinien się wyrwać.

## 18. Łańcuch wilków.

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

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

W jamie dawny wilk podaje nowemu rękę i wołając: „wilki z jamy!“ wybiegają na połów. Gdy jeden z nich kogo uderzy, wówczas puszcza rękę, a owce zapędzają je do jamy. W ten sposób powiększa się liczba schwytanych i łańcuch wilków staje się coraz dłuższy. Skoro jeden z krańcowych uderzy kogo, albo łańcuch zostanie przerwany, wtedy wilki puszcza rękę i uciekają do jamy. Gdy jest mała liczba bawiących się, w takim razie wilki tworzą tylko jeden łańcuch. Gdy zaś jest większa liczba uczestników, wówczas bywa więcej łańcuchów (4—5).

U w a g i: 1) Łańcuchy wolno tworzyć tylko w jamie.

- 2) Gdy jeden z łańcuchów chwyci owcę, wszystkie inne powracają do jamy.
- 3) Nie wolno wilkom uderzać wtedy, gdy wracają do jamy.

## 19. Poczta.

*Przebieg gry:* Dzieci stają w jednym rzędzie, lub jeśli gra odbywa się na łące, siadają. Jedno zostaje listonoszem i z laską w ręku zbliża się do któregokolwiek z towarzyszy, stuka dwukrotnie o ziemię i mówi: „poczta przyszła!“ Zaczepiony zapytuje: „skąd?“ Listonosz wymienia nazwę miasta, np. „z Krakowa“ i biegnie z laską w ręku do umówionego zawczasu punktu (płotu, drzewa lub słupka) w odległości 15 — 20 kroków, opiera ją i wraca na miejsce. Za nim wybiega zaczepiony, chwytając postawioną laskę i stara się dotknąć nią listonosza, zanim ten powróci do rzędu. Jeśli to mu się uda, listonosz musi pocztę powtórnie roznosić; w przeciwnym razie goniący zostaje listonoszem.

- Uwagi: 1) Należy pilnować, żeby dzieci laskę stawiały, a nie rzucały na ziemię.
- 2) Jeżeli na boisku niema o co oprzeć laski, wbijamy dwie chorągiewki skrzyżowane i związane pośrodku.

## 20. Trzeciak.

*Przebieg gry:* Grający stają po dwóch jeden za drugim i tworzą dwa koła: wewnętrzne i zewnętrzne, zwracając się twarzami do środka koła. Odległość pomiędzy parami powinna wynosić 2 do 4 kroków. Dwaj wybrani znajdują się po za kołem i gonią jeden drugiego. Uciekający wbiega do koła i staje przed którąkolwiek parą; wówczas ten, który gonił, ucieka, a 3-ci go goni. Jeżeli uciekający nie zdążył wbiec do koła i został schwytany, wtedy złapany zmienia rolę z tym, który go gonił.



- U w a g i: 1) Przy większej wprawie gonić się mogą jednocześnie 2 lub 3 dwójki.  
2) W braku miejsca ustawić można trójkami i wtedy gra nazywa się czwartakiem, gdyż nie trzeci, lecz czwarty goni.

## 21. Gołębie i jastrzębie.

*Przebieg gry:* W czterech końcach boiska oznaczamy gołębniki w równej odległości od siebie, w środku zaś rysujemy kółko. Dzieci prócz 4-ga dzielimy na 4 partje, z których każda zajmuje jeden gołębnik; dzieci te zowią się gołębiami.

Czworo pozostawionych są jastrzębiami i stoją na obwodzie środkowego koła. Każdy jastrząb zwrócony jest twarzą do gołębnika, który mu jest z góry wyznaczonym. Na dany znak gołębie przebiegają z jednego gołębnika do drugiego w umówionym zawczasu kierunku. W chwili przebiegania jastrzębie starają się je łapać. Złapane gołębie stają w środkowym kole. Gra trwa tak długo, dopóki wszystkie gołębie nie zostaną złapane.

(Każdy jastrząb chwytą gołębie tylko ze swego gołębnika).

## 22. Strażnik (kto zręczniejszy).

*Przebieg gry:* Grający dzielą się na dwie równe partje, które stają rzędami naprzeciw siebie w odległości 15—20 kroków tak, aby 1-szy jednego rzędu stał naprzeciw ostatniego z drugiego rzędu. Na początku każdego rzędu stawia się chorągiewkę, od której rozpoczyna się bieg. W odległości  $\frac{2}{3}$  od jednej, a  $\frac{1}{3}$  od drugiej chorągiewki, na linii ukośnej ustawia się również chorągiewkę, która oznacza metę; na niej zawiesza się szarfę lub chusteczkę. Na dany znak pierwszy z szeregu, bliżej którego jest meta, biegnie do niej i, schwyciwszy szarfę, ucieka na miejsce. Jednocześnie wybiega 1-szy z drugiego rzędu i goni uciekającego, schwycić go może dopiero wtedy,

gdy ten już zdążył porwać szarfę. Jeżeli zdąży dotknąć go ręką nim ten dobiegnie na miejsce, bierze go do niewoli, jeżeli nie, sam zostaje niewolnikiem. Niewolników ustawia się na końcu rzędu. Następnie wybiegają drudzy z rzędów i t. d. Kiedy już wszyscy biegali, partje zmieniają miejsca i gra rozpoczyna się nanowo. Partja, która ma więcej niewolników, zwycięża.

### 23. Lis, pastuch i gęsi.

Liczba grających 10 — 20.

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

Cel gry dla lisa: złapać gąskę, dla pastucha: bronić gęsi przed lisem, dla gąsek—nie dać się złapać.

*Przebieg gry:* Gąski ustawiają się na boisku swobodnie, nie trzymając się. Pastuch staje przed nimi i z rozkrzyżowanymi rękoma zastępuje drogę lisowi, który stara się gąskę złapać.

Złapana gąska staje się lisem, lis pastuchem, a pastuch przyłącza się do gąsek.

### 24. Przecinane wojsko.

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

w niewoli; wówczas wysyła król przeciwnej partji. Jeżeli wszyscy żołnierze zostaną wzięci do niewoli, wtedy przecina sam król, któremu wolno wybiegać trzykrotnie. Gdy po trzykrotnym wybieganiu królowi nie uda się przeciąć łańcucha, zostaje wziętym do niewoli i gra się kończy.

- U w a g i: 1) Trzymać się za ręce wolno tylko zwyczajnie, a nie za łokcie, jak to dzieci często czynią, gdyż takie trzymanie grozi złamaniem ręki.
- 2) Łańcuch powinien być rozciągnięty.
  - 3) Przecinającemu wolno uderzać tylko sobą, a nie rękami.

## 25. Narodowości.

*Przebieg gry:* Każdy z grających obiera sobie jakąś narodowość, a jeden spisuje to na kartce. Grający stają zwartym kołem, mając w środku dołek, w którym umieszczona jest piłka.

Uczestnicy wyciągają rękę, aby być w pogotowiu do pochwycenia piłki. Notujący stoi w pewnej odległości i wywołuje z kartki jakąś narodowość; wszyscy uciekają, a ten, który ją sobie obrał, szybko chwytą piłkę i, nie odbiegając od dołka, uderza nią w jednego z uciekających.

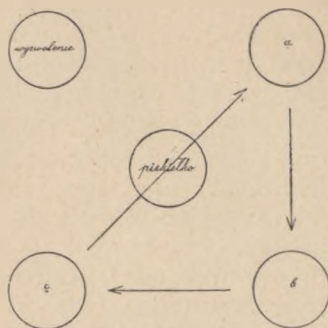
Trafionemu wywołujący stawia kreskę, w przeciwnym razie temu, który chybił. Grają do pewnej umówionej liczby kreszek. Kto do liczby tej doszedł, wychodzi z gry, jako przegrany. Gra ciągnie się tak długo, dopóki na boisku nie pozostanie jeden i ten wygrywa.

- U w a g i: Kto nie wywołany chwycił piłkę z dołka, ten za karę otrzymuje kreskę.
- 2) Kto podbiegł do notującego, aby zajrzeć do notatki, również otrzymuje kreskę.

## 26. Piekiełko.

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

piąte tak zwane „piekielko“. Grających dzielimy na cztery równe partje. Trzy partje stają w kołach bocznych, czwarta w środkowym t. j., w piekielku. Z piekielka jedno z dzieci rzuca piłkę do partji *a*, ta rzuca do partji *b*, mówiąc „raz“; partja *b* rzuca do partji *c*, mówiąc „dwa“; partja *c* przez piekielko górą rzuca piłkę do partji *a*, mówiąc „trzy“. Podczas ostatniego rzutu partja, stojąca w piekielku, biegnie do pustego koła (wyzwolenia). Jeżeli który z partji *a* chwycił piłkę, rzuca nią w przebiegających, i gdy kogoś trafił w biegu, uderzeni powracają do piekielka; jeżeli nie, partja *a* idzie do niego, z piekielka zaś idą do koła *c*, partja *c* do *b*, a partja *b* do *a*. Dzieci, znajdujące się w piekielku, mają szansę wykupienia się jeszcze wtedy, kiedy partja *c* rzuca środkiem piłkę do partji *a*, a z piekielka ktokolwiek trąci piłkę w locie, wtedy na ich miejsce idzie partja *c*.



## 27. Wyrzywka.

*Przebieg gry:* Wszyscy biorący udział w grze, prócz jednego, zwrócenii twarzą do środka, tworzą koło i podają sobie piłkę wprawo lub wlewo. Pozostały, któremu nie wolno wbiegać do środka koła, goni piłkę, krążącą w jedną lub w drugą stronę i stara się dotknąć jej ręką. Jeżeli dotknie, staje na miejscu tego, który ostatni miał piłkę w rękach, a ten występuje z koła i ściga piłkę i t. d.

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

## 28. Porywka.

Liczba grających: 12 — 30.

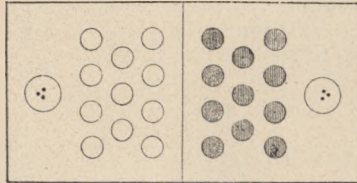
*Boisko:* prostokąt 40 kroków długi i 20 kroków szeroki dzieli się kreską na dwie połowy; w równej



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

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

Z drugiej strony zaś jedna i druga partja usiłuje niedopuszczyć do tego, aby jej zabrano kule. To uskutecznia się w ten sposób, że każdy grający może przeciwnika, spotkanego na swem polu, wziąć do niewoli, musi jednak uderzyć go ręką i zawołać: „stój!“ Wówczas niewolnik oddaje kulę, jeżeli ją porwał, i staje na miejscu, gdzie go schwytano. Niewolnika może uwolnić każdy z jego partji,



któ sam nieuderzony dotknie się go ręką i zawoła: „wolny!“ Uwolniony musi zawsze odejść na swoje pole; ten, który więźnia uwolnił, jest także nietykalny, jeżeli idzie ku granicy środkowej, jeżeli zaś

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

U w a g i: 1) Przeciwnika można wziąć do niewoli tylko na własnym polu.

2) Kto nieuderzony wbiegnie do koła przeciwników po kulę, ten jest w kole nietykalny. Tylko po za kołem wolno chwycić niewolników.

3) Gdy kto uderzy ręką przeciwnika, a nie zawoła: „stój!“ albo kto zawoła „stój“, a nie uderzy, wtedy jedno i drugie nie ma znaczenia. Tak samo nie ma znaczenia przy uwalnianiu niewolnika, jeżeli kto uderzy, a nie zawoła: „wolny!“ albo zawoła „wolny!“ a nie uderzy.

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

## 29. Świnka.

*Przybory:* Kula drewniana, lub piłka pełna 10 cm. średnicy mająca i tyle lasek, ilu jest uczestników gry.

*Przebieg gry:* Uczestnicy, prócz jednego, stają kołem w odległości 2 kroków, jeden od drugiego; każdy trzyma w rękę kijek, opierając go drugim końcem w małym dołku tuż przed sobą. W środku boiska znajduje się dołek przez nikogo niezajęty. Pozostały, który nie stoi na obwodzie koła, pędzi kulę t. j. „świnkę“ na zewnątrz koła i pragnie ją umieścić w środkowym dołku; stara się więc przemknąć pomiędzy stojącymi, co mu się jednak nie udaje. bo każdy, gdziekolwiek się zbliży, odtrąca mu swym kijem świnkę dalej na zewnątrz i szybko znów kijek umieszcza w swym dołku. Zdarza się jednak, że ktoś z grających w zapale odbiega od swego dołka, lub nie dość szybko kijek w nim umieszcza, więc z nieuwagi jego korzysta pędzący świnkę i szybko własnym kijkiem dołek mu zajmuje; pozostały bez miejsca zajmuje jego stanowisko i dalej pędzi świnkę, starając się komu znów niespodzianie zająć miejsce.

**U w a g i:** Do toczenia kuli wybierają losem kogośkolwiek w ten sposób: wszystkie kijki, z wy-

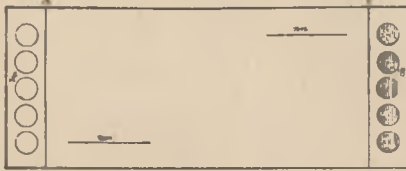
jątkiem jednego, leżącego przy kuli, kładzie się na ziemi. Dzieci, ustawione w odległości 30 kroków, na komendę, biegną po nie; dla którego zabraknie, ten bierze kijek położony przy kuli i toczy świnę.

- 2) Nie wolno swego dołka zakrywać stopą.
- 3) Kulę potrąca się i zasłania od uderzeń tylko kijkiem.
- 4) Nie wolno wstrzymywać pędzącego świnę; można tylko odtrącać kulę.
- 5) Skoro uda się pędzaczemu kulę doprowadzić ją do środka, wówczas woła: „zmiana“, wtedy wszyscy zmieniają miejsca i kto zostanie bez dołka, pędzi świnę.

### 30. Wyzywanka (stopień I).

*Boisko:* Prostokąt 50 kroków długi i 15—20 szeroki.

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



Jeżeli, na przykład, partja A ma grę rozpocząć, w takim razie udaje się jeden z tej partji do mety (cd) i wyzywa któregoś z przeciwników w ten sposób, że uderza 3 razy w nad-

stawioną dłoń, poczem szybko ucieka do swej mety. Podczas wyzywania przeciwnik, nadstawiając rękę do uderzenia, musi stać przynajmniej jedną nogą za metą. Wyzywany ściga uciekającego i stara się go ręką uderzyć, nim ten się schroni za swoją metę. Jeżeli wyzywany uderzy uciekającego, wówczas uderzony idzie do niewoli; ten zaś, który wziął niewolnika, wyzywa w powyższy sposób jednego z partji (A). Jeżeli zaś wyzywany nie uderzy uciekającego, wtedy sam udaje się jako niewolnik do partji przeciwnej (A) i staje na kresce (nn), prze-

znaczonej dla niewolników. Uciekającemu nie wolno przekraczać granic boiska, w przeciwnym bowiem razie idzie do niewoli. Ta partja która wzięła niewolnika, wyzywa znowu i t. d. Gra kończy się wtedy, gdy każdy z uczestników przynajmniej raz gonił albo też uciekał.

Ta partja wygrywa, która ma więcej niewolników.

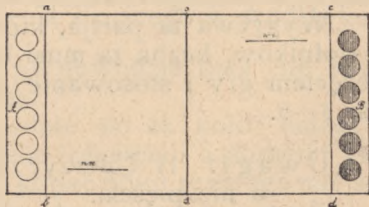
Gdy jest większa liczba grających, wówczas mogą dwaj lub trzej równocześnie wyzywać dwóch lub trzech przeciwników. W tym wypadku wyzwany goni tylko tego, który go wyzwał.

### 31. Wyzywanka (stopień II-gi).

Grę powyższą możemy urozmaicić, wprowadzając następujące bardziej skomplikowane prawidło. Partja, której jeden z członków został złapany, stara się go uwolnić, a może tego dokonać którykolwiek z towarzyszy, jeżeli, uciekając po wyzwaniu przeciwnika, dotknie wyciągniętej ręki jeńca. Uwolniony wraca swobodnie na miejsce i w powrotnej drodze nie wolno go łapać. Oswobodzenie nie będzie ważnem, jeżeli uciekający został złapany, zanim dotknął towarzysza (jeńca). Uwolnić można tylko jednego niewolnika naraz. Wygrywa partja, która ma zawczasu umówioną liczbę niewolników (3—5).

### 32. Pogoń. (Wyzywanka stopień III).

*Boisko* jak wyżej. Na 3 kroki od krótszych boków naznacza się 2 mety: ab: i cd; przez środek boiska kreśli się linię środkową ss równoległą do krótszych boków prostokąta; przed prawem skrzydłem każdej partji, blisko dłuższego boku prostokąta, wbija się po jednej chorągiewce w odległości, wynoszącej 3



kroki od mety; od chorągiewek naznacza się w kierunku do linii środkowej 2 kreski równoległe do boków



dłuższych boiska, które są przeznaczone dla niewolników.

*Ustawienie i przebieg gry:* Dwaj dowódcy wybierają sobie równe partje, które się muszą różnić odznakami. Każda partja ustawia się za swoją metą. Losem wybrana partja zaczyna grę w ten sposób, że jeden z uczestników idzie przed metę przeciwników i wyzywa któregośkolwiek trzykrotnem uderzeniem w rękę. Po trzecim uderzeniu wyzywający ucieka do swej mety, wyzwany zaś goni go i stara się uderzyć ręką, przyczem powinien zawołać: „stój!“ Kiedy goniący przekroczy linię środkową boiska, dowódca przeciwnej partji wyznacza jednego ze swej partji, który wybiega przeciw wyzwanemu; przed tym drugim wyzwany musi uciekać i schronić się za swoją metę.

Jeżeli nie zdąży tego czynić i zostanie uderzonym, idzie do niewoli. Jeżeli uciekający dobiegnie do mety, nie zostawszy uderzonym, dowódca jego partji wysyła innego z uczestników przeciwko goniącemu i pościg w ten sposób trwa tak długo, dopóki goniący nie zostanie schwytany.

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

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

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

Wygrywa ta partja, która wzięła umówioną liczbę niewolników; liczba ta musi być ustanowioną przed rozpoczęciem gry i stosowanie do ilości uczestników wynosi 3—5.

- U w a g i: 1) Uderzyć można tylko płaską ręką a nie pięścią.  
2) Kto, uciekając, wybiegnie po za granicę boiska, zostaje niewolnikiem.  
3) Kto uderzy, a nie zawoła: „stój!“ albo kto za-

woła: „stój“, a nie uderzy — zostaje niewolnikiem.

- 4) Uciekający powinien dążyć do mety, a nie ma prawa zawracać i uderzać, gdyż każdy, który wcześniej wybiegł, może być uderzony i wzięty do niewoli tylko przez tego, który wybiegł później.
- 5) Wszelkie spory rozstrzygają tylko dowódcy.

### III. Gry kopne.

#### 1. Piłka nożna w kole.

*Przybory:* Duża piłka dęta obszyta skórą.

*Ustawienie i przebieg gry:* Grający, w liczbie najmniej 10-ciu, stają kołem, twarzami zwrócenii do środka. (Początkowo trzymają się za ręce, przez co unikają dotykania piłki rękoma). Jeden z uczestników kopie piłkę przez środek, by ją wyrzucić po za koło; ten, do którego piłka doleciała, kopie ją znowu i t. d. Gdy piłka wyleci z koła, wówczas uczestnik, z którego prawej lub lewej strony (stosownie do umowy) piłka przeszła, staje za karę w środku koła i stara się zręcznym kopaniem znowu piłkę z koła wyrzucić, w czym stojący na obwodzie koła usiłują mu przeszkodzić; kto jednak przepuści piłkę koło siebie, zmienia stojącego w środku koła.

- U w a g i: 1) Stojący na obwodzie koła nie mogą schodzić z miejsca.
- 2) Jeżeli piłka wypadnie po za koło, należy ją prowadzić wózkami (częstemi, a słabemi kopnięciami) do koła i kopać tylko ze swego miejsca.
  - 3) Kopać należy tak, aby piłka nie przechodziła po nad głową grających.

## 2. Piłka z wieżą.

*Przybory:* Duża piłka dęta, obszyta skórą; wieża (trzy długie laski w górze złączone, u dołu zaś rozstawione).

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

*U w a g a:* Tylko strażnik kopać może dowolną nogą, inni zaś prawą lub lewą, według umowy uprzedniej.

## 3. Piłka nożna w granicach.

*Przybory:* Duża piłka dęta, obszyta skórą.

*Ustawienie i przebieg gry:* Grający dzielą się na 2 równe partje, które stoją naprzeciwko siebie w odległości 15—20 kroków, tuż za linjami, stanowiącymi granice pola środkowego; pomiędzy końcami tych granic oznacza się linje równoległe, zwane linjami bocznymi. Na dany znak uczestnik jednej partji kopie piłkę ku przeciwnikom, starając się przerzucić ją, aż po za uczestników tej partji, ci zaś piłkę zbliżającą się kopią i odpychają z powrotem i t. d. W razie przerzucenia piłki po za graczy partji przeciwnej, jeden z nich (nad którym piłka przeleciała) wybiega po nią, a przytoczywszy ją wózkami, kładzie przed sobą i kopie nanowo. Która partja więcej razy przerzuci piłkę po za graczy strony przeciwnej — wygrywa. Gra ta wymaga i uczy razem wielkiej powściągliwości i uwagi, niewolno bowiem przekraczać linii granicznej przy odpychaniu dolatującej piłki; pamiętać też należy, że nie mogą wszyscy biec ku piłce, lecz tylko najbliżej stojący. Jeżeli piłka wy-

leci w bok, wtedy biegnie po nią gracz strony przeciwnej, dosuwa piłkę wózką do tego punktu granicy, przez który przeleciała, a potem ją kopie w kierunku dla partji swej pożądanym. Ręką dotykać piłki niewolno, można ją jednak w podskoku odbić głową.

#### 4. Piłka nożna z bramką.

*Pzybory:* Duża piłka dęta obszyta skórą.

*Ustawienie i przebieg gry:* Uczestnicy ustawiają się, jak w grze poprzedniej, rzędami naprzeciw siebie; na środku wolnego pomiędzy nimi pola ustawia się 5—8 kroków szeroką bramkę z 3 zerdzi albo wprost z 2-ch chorągiewek. Kopiający piłkę starają się tak nią kierować, żeby przeszła przez bramkę. Której stronie się to uda, ta liczy sobie punkt i zaczyna kopać nanowo. Wygrywa ta strona, która więcej punktów zrobiła.

U w a g i: 1) Dozwala się tylko kopać, udział rąk jest zupełnie wzbroniony, nie wolno też schodzić z linii rzędu ustawionego.

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

3) W razie przerzucenia piłki po za linię boczną, biegnie po nią gracz strony przeciwnej, a podniósłszy ją obiema rękoma, staje w wykroku na miejscu przejścia piłki przez linię boczną i, trzymając ją rękoma wpion wznieścionemi, rzuca przed siebie w kierunku dla swej partji pożądanym. Przy wykroku jedną stopą stajemy przed, drugą za linią.

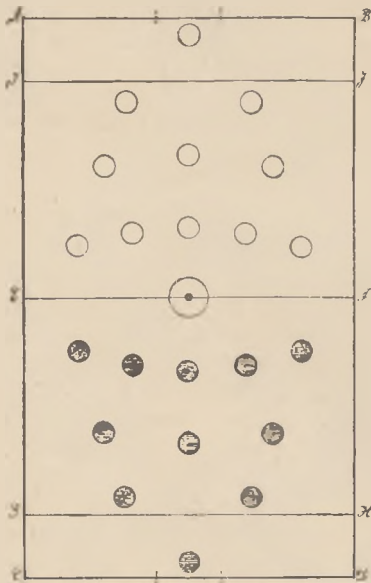
#### 5. Piłka nożna z bramkami.

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



*Boisko:* Prostokąt 80—120 kroków długości i 40—60 szerokości. Linje AB i CD są to mety, pośrodku których ustawione są bramki szerokości około 6 kroków (zależnie od wielkości boiska). Pola po za linjami AC i BD nazywamy polami bocznymi, a pola po za linjami AB i CD polami po za metą.

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



*Ustawienie graczy:* Ogólna ilość graczy wynosi 22-ch, po 11-tu z każdej strony. Dzielą się na:

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

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

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

4) obrońców, po 2-ch z każdej strony; stoją po

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

*Przebieg gry:* Napastnicy strony, rozpoczynającej grę, przysuwają się bliżej linji środkowej, natomiast napastnicy strony przeciwnej stoją o 5 kroków od linji środkowej. Grę rozpoczyna napastnik środkowy kopnięciem piłki ze środka boiska. Wtedy napastnicy postępują naprzód i starają się, aby piłka przeszła przez

bramkę przeciwnika. Za napastnikami posuwają się pomocnicy, ciągle trzymając się w pewnej odległości od nich, aby piłkę odbiła przez przeciwną stronę podać napastnikom swej strony. Obrońcy posuwają się naprzód tylko wtedy, jeżeli wszyscy napastnicy i pomocnicy znajdują się na boisku przeciwnika; obrońca jednak nie powinien przechodzić po za linię środkową. Napastnicy powinni trzymać się pewnego porządku: boczni, a szczególnie dwaj krańcowi powinni stale trzymać się boków; to samo stosuje się i do obrońców. Najważniejszą rolę w ataku gra napastnik środkowy; temu napastnicy boczni powinni podawać piłkę, jeżeli widzą przed nim mało przeciwników. Umiejętne podawanie piłki jest jedną z główniejszych zalet gry, gdyż osłabia obronę przeciwników. Bardzo pożądane jest, tak zwane „toczenie wózkami“, polegające na tem, że piłkę posuwamy naprzód częstemi, a słabemi kopnięciami. Silnie kopać piłkę powinni obrońcy, aby ją przerzucić na pole przeciwnika.

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

- U w a g i: 1) Gracze, prócz bramkarzy, nie mogą dotykać piłki rękoma, w przeciwnym razie przeciwnicy mają prawo do „wolnego rzutu“ z miejsca, w którym dotknięto piłkę. Wolny rzut polega na tem, że piłkę kładziemy na ziemię w miejscu, w którym była dotknięta ręką i napastnik strony, mającej prawo do „wolnego rzutu“, kopie ją. Gracze z przeciwnej strony muszą być oddaleni od piłki przynajmniej o 5 kroków.
- 2) Jeżeli piłka była dotknięta ręką pomiędzy linią „rzutu za karę“ (linją karną) a metą, to „rzut wolny“ odbywa się nie z miejsca, w którym piłka była dotknięta, a z linii karnej, prztem pomiędzy metą, a linią karną nie może się znajdować żaden z graczy, prócz bramkarza, który może przybliżyć się do piłki o 5 kroków. Pozostali gracze powinni znajdować się po za linią karną przynajmniej o 5 kroków.
- 3) Bramkarz w każdym wypadku może dotykać

- się piłki rękoma; może ją złapać i biedz z nią 2 kroki.
- 4) Bramkarza, trzymającego piłkę w ręku, mogą przeciwnicy przepchnąć z piłką po za bramkę i bramka liczy się zrobioną.
  - 5) Gdy strona nacierająca przerzuci piłkę po za metę, to strona broniąca się ma prawo do „wolnego rzutu“ z mety lub 5 kroków od niej. Prawidła „rzutu wolnego“ obowiązują i tu, mianowicie przeciwnicy stoją o 5 kroków od piłki.
  - 6) Gdy który z graczy przerzuci piłkę po za własną metę, wtedy przeciwna partja ma prawo do „rzutu z rogu“, t. j. „rzutu wolnego“ o krok lub dwa od rogu. (Ustawienie się jest dowolne).
  - 7) Broniący swej bramki nie powinni stać zbyt blisko bramkarza, co utrudniałoby mu orjentowanie się.
  - 8) Jeżeli gracz kopnie piłkę tak, że ta dostanie się na pole boczne, to jeden z przeciwników, z miejsca, w którym piłka przekroczyła granicę, rzuca ją rękoma wzniesionemi wpion w dowolnym kierunku na boisko.
  - 9) Nie wolno przeciwnika zatrzymywać rękoma, podstawić mu nóg; lecz, gdy piłka jest tuż koło niego, można go zatrzymać barkami lub piersiami.
  - 10) Bramka nie liczy się, jeżeli została zrobioną „rzutem ze środka“ lub, gdy ją zrobiono „rzutem wolnym“, wyjąwszy „rzutu za karę i „rzutu z rogu“; gdyby jednak piłka przy „rzucie wolnym lub „ze środka“ dotknęła kogokolwiek z graczy i przeszła przez bramkę, bramka liczy się zrobioną.
  - 11) Napastnik nie ma prawa kopać podanej sobie piłki, jeżeli przed nim do obrony bramki stoi mniej niż dwóch przeciwników. Jeżeli ją kopnie, to strona przeciwna ma prawo do „wolnego rzutu“ z miejsca, gdzie piłka była kopniętą.
  - 12) Strona przegrywająca zagrywa „rzutem ze środka“.
-

## IV. Gry skokowe.

### 1. Skakanki.

Do zabawy każde z dzieci dostaje oddzielny sznurek, lub skakankę trzcinową tak długą, aby końce jej, gdy dziecko stanie na niej obiema nogami, sięgały do pach. Uchwyciwszy za końce sznura, zarzuca się go z tyłu po za sobą, następnie przerzuca szybko przez głowę naprzód, a kiedy spada ku ziemi, przeskakuje się obiema nogami. Można także biegnąc przeskakiwać lewą lub prawą nogą, albo naprzemian raz lewą, drugi raz prawą. Wyuczysz się tych pierwszych zasad, przechodzi się do rozmaitych kombinacyj, jak np.: przeskakiwanie przy rzucaniu sznura z przodu w tył i t. d.

### 2. Żabki.

*Ustawienie i przebieg gry:* Na boisku kreśli się kółko, oznaczające gniazdo bociana, w którym staje jedno z dzieci (bocian); reszta dzieci w przysiadzie z rękami na biodrach staje w pewnym oddaleniu i naśladując żabki, skacze i zbliża się do gniazda bociana. Gdy się zbliżą, jedna z żabek pyta się: „Żabeczki, kumeczki, był tu kto? — Te odpowiadają: „Był“. — A kto? — Pan bocian. — Wziął którą? — Nie, a my temu rade, rade, rade... i w podskokach uciekają na dawne miejsca.

Wówczas bocian biegnie za nimi, skacząc na jednej nodze i stara się jaknajwięcej złapać. Złapane żabki stają się bocianami i razem z nim łapią pozostałe żabki, które znów w sposób wyżej opisany zbliżają się do gniazda bocianiego.

### 3. Walka kogutów.

*Przebieg gry:* Grający dzielą się na dwie partje równej siły i stoją dwoma rzędami, zwróceniem twarzą do siebie. Każda z partji wybiera z pomiędzy siebie do-



wódczę. Dowódcy wysyłają po trzech, którzy, skrzyżowawszy ręce na piersiach, skaczą na jednej nodze i popychają się wzajemnie, starając się tym sposobem zmusić przeciwnika do opuszczenia drugiej nogi. Kto w pierw stanie na dwóch nogach, partja jego ma punkt przegrany, przeciwna — wygrany. Dowódcy znów wysyłają po trzech i t. d. dopóki wszyscy nie wezmą udziału w grze.

**U w a g a:** Nie wolno uderzać łokciami.

#### 4. Skoki przez linkę kręcącą.

*Przybory:* Linka długa 8—10 łokci.

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

#### **Drugi sposób, zwany „Dzikie konie“.**

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

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

**U w a g a:** Należy pilnie uważać, aby dzieci nie męczyły się zbyt długo; w danym razie należy grę przerwać, nie doprowadzając do końca.

## 5. Skoki przez piłkę toczoną.

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

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

Dla większego zainteresowania można liczyć, która partja dłużej utrzyma się pośrodku, t. j. która więcej razy zręcznie przeskoczy przez piłkę.

## 6. Szczudła.

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

Włożywszy drążki pod pachy tak, aby ich końce sterczały po za 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. Jestto zwykłe chodzenie na szczudłach.

Drugi sposób, tak zwane „chodzenie po piasku“ polega na tem, że trzymamy szczudła przed sobą, przy czem ręce są zgięte w łokciach. Ten sposób chodzenia jest trudniejszym.

---

# V. Gry z mocowaniem.

## 1. Mocowanie się linką.

*Przybory:* Mocna linka, długości 10—15 łokci.

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

niec liny i na komendę zaczynają wszyscy razem ciągnąć.

Partja, która przeciągnie przeciwników po za oznaczoną granicę, wygrywa.

## 2. Przeciągane wojsko.

*Przebieg gry:* Grający dzielą się na 2 partje równej siły, z których każda wybiera z pomiędzy siebie króla i stają dwoma rzędami, zwrócenii twarzą do siebie, na dwóch końcach boiska. Pośrodku boiska rysuje się 2 linje odległe o 2 kroki od siebie. Na linje te królowie wysyłają po 3 żołnierzy ze swego wojska.

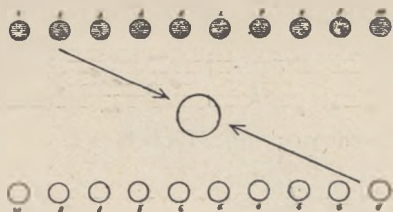
Żołnierze stają naprzeciw siebie tak, aby jedna noga była na linji, druga przed nią, podają sobie ręce i starają się jeden drugiego przeciągnąć na swoją stronę, to jest za linję. Przeciągnięty zostaje jeńcem i staje po za rzędem, który go wziął do niewoli. Zwycięscy powracają na dawne miejsca, do swego rzędu. Każda strona wysyła znów 3 żołnierzy i tak dalej. Jeżeli wszyscy żołnierze z jednej partji zostaną wzięci do niewoli, król ich wychodzi na linję, a przeciw niemu występuje król przeciwnej partji i przeciągają się. Jeżeli przeciągnie król, który nie ma wojska, wykupuje 3-ch jeńców, to jest swoich dawnych żołnierzy i bierze do niewoli przeciągniętego króla. Wtedy pozostałe wojsko obiera z pomiędzy siebie innego króla i gra ciągnie się dalej.

## 3. Wyści z mocowaniem.

*Przybory:* Szarfa lub linka, związana tak, aby tworzyła kółko i 2 chorągiewki.

*Przebieg gry.* Grający stają parami, dobierając się według siły. Następnie rozdzielają się i stają na boisku rzędami, zwrócenii twarzami do siebie, w odległości 10 kroków tak, aby pierwszy z jednego rzędu stał naprzeciw ostatniego z drugiego. Na środku pomiędzy rzędami kładziemy związaną szarfę. Miejsce, gdzie stoją

pierwsi, oznaczamy chorągiewkami. Na dany sygnał pierwsi biegną do szarfy i starają się uchwycić ją prawą ręką. Jeżeli zrobią to jednocześnie, każdy stara się przeciągnąć towarzysza na swoją stronę. Przeciągnięty zostaje jeńcem i staje na końcu rzędu przeciwników. Kto nie zdążył schwycić szarfy, zostaje jeńcem bez mocowania się. Następnie biegną 2-dzy 3-ci i t. d., wybiegając zawsze z miejsca oznaczonego chorągiewkami. Rząd, który ma więcej jeńców, wygrywa.



#### 4. Mocowanie się we czworo.

*Przebieg gry:* Grający dobierają się czwórkami według siły.

Pierwsza czwórka chwyta prawą ręką szarfę związaną w kółko i, na dany znak, każdy ciągnie w swoją stronę, starając się przeciągnąć towarzyszy. O krok od każdego z mocujących się kładziemy na ziemi jakikolwiek przedmiot: szarfę, chustkę lub czapkę. Kto zdoła zbliżyć się do swej szarfy i chwycić ją, wygrywa.

Gdy już wszystkie czwórki mocowały się prawą ręką, powtarzamy to samo ręką lewą.

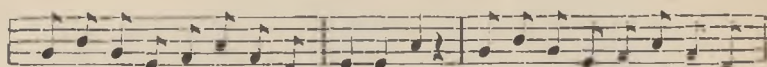
### V. Gry froeblovskie.

#### 1. Kwiatki.

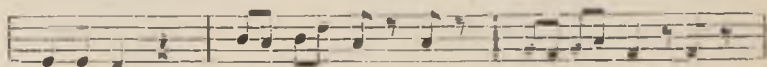


Ro-ną so-bie kwiat-ki Na łą-ce, Na łą-ce,





Ma-ki, cha-bry i goż-dzi-ki pa-chną-ce, Ma-ki, chabry i goż-dzi-ki



pa-chną-ce. La la la la la la La la la la la la



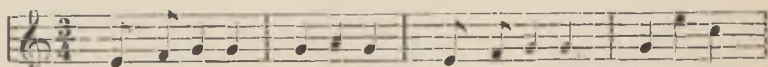
La la la la la la la La la la.

- |   |  |
|---|--|
| 2) Nazbieramy kwiatków<br>Kwiateczków, kwiateczków,<br>Nasplątamy, nazwijamy<br>Wianeczków.<br>Nasplątamy, nazwijamy<br>Wianeczków,<br>La, la.... | 3) Zaniesiemy mamie<br>Te dary, te dary,<br>Uściskamy, upieścimy<br>Bez miary.<br>Uściskamy, upieścimy<br>Bez miary.<br>La, la.... |
|---|--|

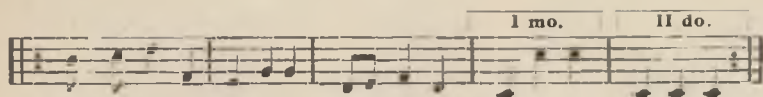
### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło, które się obraca wprawy lub wlewo. Każde z dzieci trzyma ręką róg fartuszka lub sukienki, nachylając się lekko, jak gdyby zbierały kwiaty. Podczas: „La la la“, zatrzymują się i każde kilkakrotnie obraca się w koło, klaszcząc w ręce. Podczas: „Nasplątamy, nazwijamy...“, dzieci wykonywują odpowiednie ruchy, naśladując zwijanie i splatanie wianków. Podczas ostatniej strofki odpowiednimi ruchami naśladują ofiarowanie darów i pieczyoty.

### 2. Gołąbek.



Bia-ty go-łąb przy-la-ta, sia-da dzió-bek pod-no-si



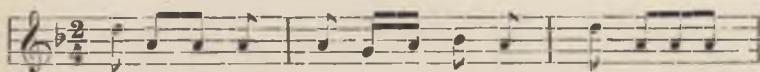
W dziob-ku li-stek od ta-ty nasz go-łą-bek przy-no-si.

2. Gołąbeczku, leć w drogę,  
Nieś tatkowi całusa,  
Lecieć z tobą nie mogę, } bis.  
Choć mnie bierze pokusa. }

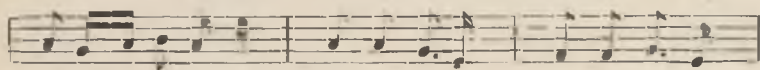
### SPOSOB ZABAWY.

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

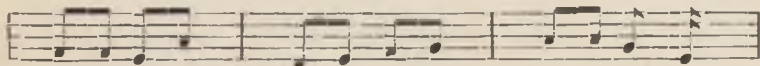
### 3. Gdybym była ptaszkiem.



Gdy-bym by-ła ptasz-kiem w ga-ju, Śpie-wa-ła-bym



przy ru - cza-ju Od wie-czo ra do po - ran-ku,



I fru-wa-ła bez u - stan-ku. Od wie-czo-ra



do po-ran-ku I fru - wa - ła bez u - stan-ku.

2. Gdybym była małą rybką,  
Pływałabym sobie szybko  
Tam w rzeczulce na głębinie, } bis  
Lub gdzie cichy strumyk płynie. }
3. Gdybym była zajęc mały,  
Skakałabym przez dzień cały  
Tam, gdzie pola, las i krzaki, } bis  
By mię nie złapał zwierz jaki. }
4. Lecz, że jestem małe dziecię,  
Więc potańczyć mogę przecie  
I poskakać sobie żwawo, } bis  
To na lewo, to na prawo. }

### SPOSÓB ZABAWY.

Kilkoro dzieci biega w kole, naśladując rękami ruch skrzydeł. Potem opierają duże palce na biodrach, a pozostałymi, poruszając, naśladują ruchy pletw. Podczas trzeciej zwrotki podnoszą dzieci rączki nad czołem, co ma wyobrażać słuchy zajęca, i skaczą. Dzieci dokoła stojące, naśladują powyższe ruchy. Przy ostatniej zwrotce dzieci, znajdujące się w środku koła, tworzą małe kółko i tańczą wprawo, a duże koła wlewo.

### 4. Kolej żelazna.

Je-dzie po-ciąg zda-le-ka, A-ni chwi-li  
nie cze-ka, A-ni chwi-li nie cze-ka  
I przed na-mi u-cie-ka.

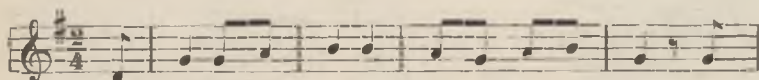
The image shows three staves of musical notation in 2/4 time. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 2/4 time signature. The melody consists of eighth and quarter notes. The lyrics are written below the notes. The second and third staves continue the melody and lyrics. The lyrics are: 'Je-dzie po-ciąg zda-le-ka, A-ni chwi-li', 'nie cze-ka, A-ni chwi-li nie cze-ka', and 'I przed na-mi u-cie-ka.'

2) „Konduktorze łaskawy 3) — „Pięknie pana prosimy, Zawieź nas do Warszawy!“ Jeszcze miejsca widzimy.“ — „Trudno, trudno to będzie, — „A więc prędko siadajcie, Dużo osób jest wszędzie“. Do Warszawy ruszajcie“.

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci ustawione w jednym szeregu przedstawiają wagony; na czele stoi starsze dziecko z podniesioną ręką jako lokomotywa; cały szereg posuwa się naprzód, śpiewając pierwszą strofkę. Z jednego boku boiska ustawiamy rzędem kilkoro dzieci, — są to pasażerowie, oczekujący na pociąg, kłaniają się rękami konduktorowi, który postępuje tuż za lokomotywą i prosi o miejsce. Konduktor wskazuje szereg po za sobą i odpowiada: „A więc prędko siadajcie i t. d.“. Po tych słowach dzieci, stojące z boku, łączą się razem i postępują wolno, potem coraz prędszej, przytupując głośno. Możemy grę urozmaić w ten sposób, że nie wszyscy pasażerowie wsiadają na jednej stacji, mogą być urządzone bramy, tunele z dzieci, trzymających w górze połączone ręce.

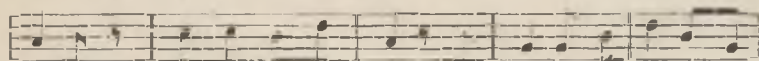
### 5. Gdy wspólnej zabawy.



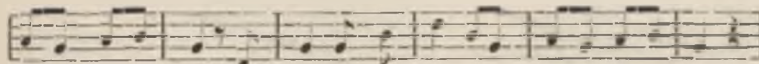
Gdy wspólnej za - ba-wy Już na-dej-dzie czas, Bie



ga - ją, bie - ga-ją Wszy-stkie dzie-ci wraz, Bie - ga-ją, bie-



ga-ją, A czy wie-cie jak? To patrz-cie, to patrz - cie



Ot, bie-ga-ją tak. To patrz-cie, to patrz-cie — ot bie-ga-ją tak.

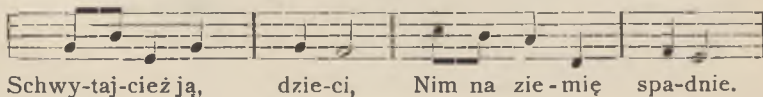
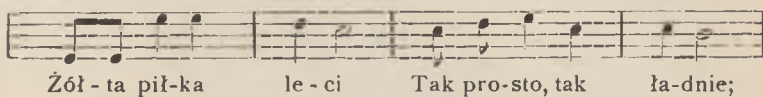
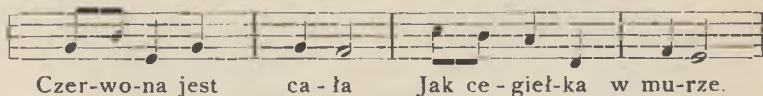
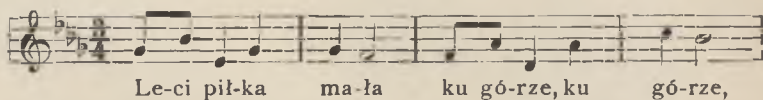


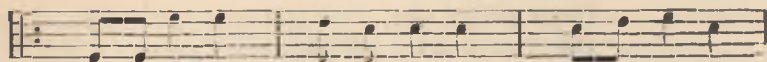
2. Gdy wspólnej zabawy  
Już nadejdzie czas,  
To skaczą, to skaczą  
Wszystkie dzieci wraz,  
To skaczą, to skaczą,  
A czy wiecie jak?  
To patrzcie, to patrzcie,  
Oto skaczą tak.  
I t. d.

### SPOSÓB ZABAWY.

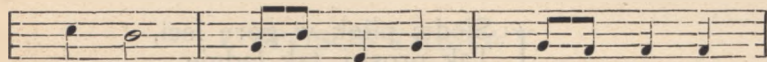
Dzieci tworzą koło, które się obraca wprawo lub wlewo, a przy drugiej połowie każdej strofki zatrzymuje się i dzieci, stosownie do słów piosenki, wykonywują różne ruchy i czynności. (Zabawę tę można przedłużać i urozmaicać; dzieci mogą naśladować granie, trąbienie, szycie, pranie, kucie, prasowanie,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

### 6. Siedm piłeczek.

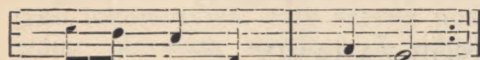




Sie-dem pi-łek w gó-rę le - ci, Tak pro-sto, tak



ła - dnie, chwy-taj - cież je, zgra-bnie dzie - ci,



Za-nim, któ - ra spa - dnie.

Leci piłka mała  
Ku górze, ku górze,  
Czerwona jest cała,  
Jak cegiełka w murze.

Żółta piłka leci  
Tak prosto, tak ładnie;  
Chwytajcie ją dzieci,  
Nim na ziemię spadnie

Leci piłka mała  
Ku górze, ku górze,  
Niebieska jest cała,  
Jak niebo w lazurze.

Leci piłka mała  
W przyjemnej zabawie,  
Fijołkowa cała,  
Jak fijołek w trawie.

Leci piłka leci,  
Jak listek zielona,  
Chwytajcie ją, dzieci,  
Zanim spadnie ona.

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

Biała piłka leci,  
Jak śnieg, albo mleko;  
Chwytajcież ją, dzieci,  
Nim spadnie daleko!

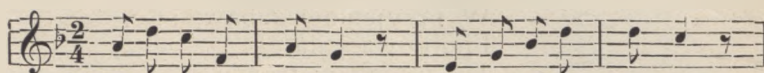
powtórzyć { Siedm piłek w górę leci,  
                  | Tak prosto, tak ładnie,  
                  | Chwytajcież je, zgrabnie dzieci,  
                  | Zanim, która spadnie!

### SPOSÓB ZABAWY.

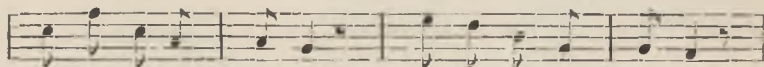
Dzieci ustawione w koło, otrzymują siedm piłek wyżej wspomnianych barw i śpiewają chórem piosenkę. Przy pierwszej zwrotce, dziecko, posiadające czerwoną piłkę, wchodzi w środek koła i, podzuczając ją w górę, chwyta. Przy drugiej zwrotce wchodzi do koła dziecko, posiadające żółtą piłkę i robi to samo i t. d. dopóki wszystkie dzieci, posiadające piłki, w porządku wskazanym w piosnce nie wejdą do środka. Przy ostatniej zwrotce wszystkie siedm piłek dzieci podzuczają w górę i chwytają.

U w a g i: Przy większej ilości piłek każdego koloru można tworzyć oddzielne koła, lub dwa koła jedno w drugim.

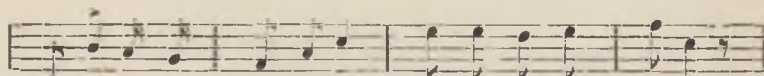
### 7. Gosposia.



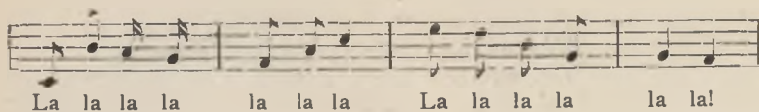
A gdy ja u - ro - snę      Za - cznę go - spo - da - rzyć,



Dla ma - my i      tat - ki      Bę - dę o - biad      wa - rzyć.



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



2. Ogródek zasieję  
I krówki wydoję,  
Zamiotę nasz domek.  
Kwiatkami przystroję.  
La la la la...

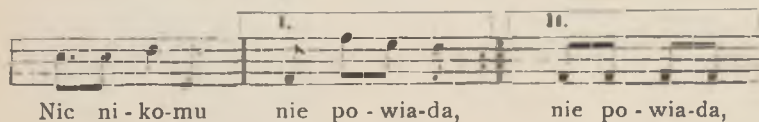
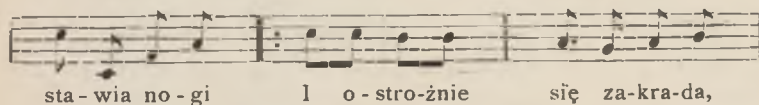
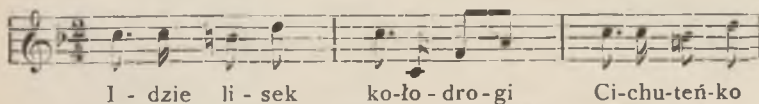
3. Raniuteńko wstanę,  
Sama wszystko zrobię,  
By mama i tatuś  
Wypoczęli sobie.  
La la la la...

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło i naśladują czynności gospodyni, t. j. gotowanie, dojenie, zamiatanie, strojenie kwiatami, odpoczynek rodziców i t. d. Przy słowach: „La la la...” zwolna się obracają, klaszcząc w ręce.

### 8. Lis.

Melodja ludowa.



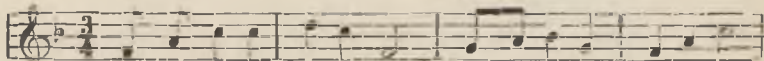


2. A kto patrzy, tego gryzie,  
Wszędzie wskoczy, wszędzie wlezie,  
Do sąsiada się przymili. } bis.  
Oj, będą też lisa bili. }

### SPOSÓB ZABAWY.

Wszystkie dzieci, tworząc ciasne koło, trzymają ręce założone po za sobą. Jedno z dzieci jest lisem i obchodzi koło pocichu na palcach z szarfą skręconą w rękę. Po ukończonym śpiewie obu zwrotek wsuwa lis jednemu z dzieci szarfę w rękę tak, aby inne nie spostrzegły, a sam staje na obwodzie koła. Dziecko, które dostało szarfę, uderza nią stojące po prawej stronie i pędzi je naokoło, uderzając lekko szarfą. Uderzone w biegu dziecko zostaje lisem. Jeżeli nie było uderzone, pozostaje to, które goniło.

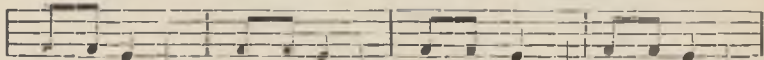
### 9. Wiejska dziewczeczka.



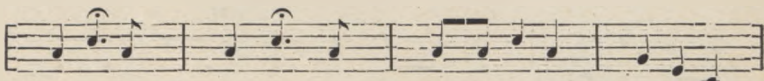
Je-stem wiej-ska dzie-we-czka, Toć mj oi-ciec ma-te-czka  
Na-rwę grzyb-ków, oj, wie-le, To sprze-da-my w nie-dzie-lę,



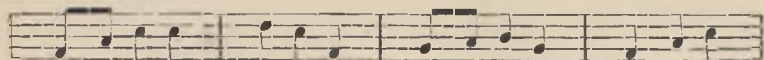
Ka - za - li iść do la - su, By - le wra-cać za-wcza-su.  
Ku-pim so-li i chle-ba I wszy-stkie-go, co trze-ba.



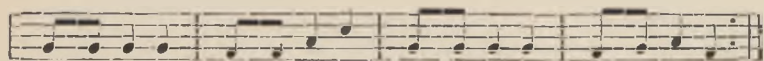
Już ci wi-dzę bo-ro-wi-ka, Chodź tu grzyb-ku do ko-szy-ka



I dru-gi, i trze - ci, Je-szcze słoń-ko nam świe-ci,



To na-zbie-ram kosz ca-ły. Chodź tu grzyb-ku, chodź ma-ły,



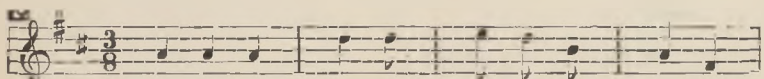
Da-na da-na da-na dy-na, Oj we-so-ła ja dzie-wczy-na.

### SPOSÓB ZABAWY.

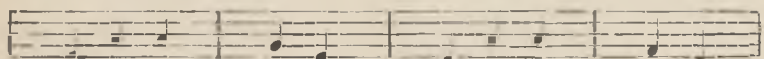
Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce. Koło obraca się wlewo lub wpravo, śpiewając pierwszą i drugą zwrotkę. Przy trzeciej zwrotce koło się zatrzymuje, wszystkie dzieci opuszczają ręce i wykonywują odpowiednie ruchy: już to wskazują, jakby na rosnące grzyby w ziemi, to naśladują zbieranie i wkładanie ich do kosza, w końcu wskazują słońce. Przy śpiewaniu ostatniej zwrotki: „Dana, dana...” dzieci obracają się pojedynczo, klaszcząc w ręce.



### 10. Deszczyk.



Ja-sne sło - ne-czko Pó-źno dziś wsta-ło,



Roz-pę-dzić chmu-rek Cza-su nie mia-ło.



Roz-pę-dzić chmu-rek Cza-su nie mia-ło.

2. Więc się zbierają  
Zewsząd gromadnie,  
Za chwilę pewnie) bis  
Deszczyk upadnie.)

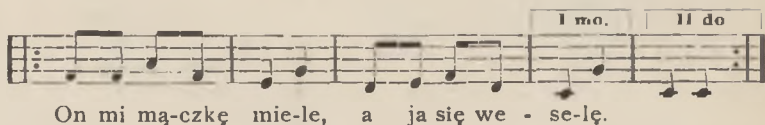
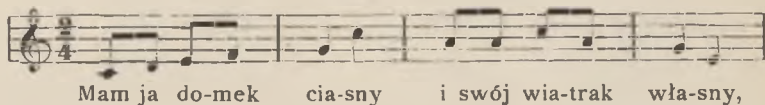
3. Ożywi drzewa  
W ogrodzie, w lesie,  
Schylone główki ) bis  
Kwiatów podniesie.)

4. Na krzaku róży  
Rozwinie pąki,  
Świeżą zielenią } bis  
Pokryje łąki. }
5. Więc chociaż w domu  
Siedzę nierada,  
Dzięki Ci, Boże, } bis  
Że deszczyk pada. }

### SPOSÓB ZABAWY.

Na boisku rozstawia się dzieci nierównymi grupami. Grupy tworzą kółka, tańczą i śpiewają strofkę pierwszą. W następnej strofke kółka zbliżają się do środka boiska i cofają kilkakrotnie. Śpiewając strofkę trzecią i czwartą, kółka kręcą się i posuwają jedno za drugim w koło boiska. Złożenie rąk na znak podziękii kończy piosenkę.

### 11. Wiatrak.



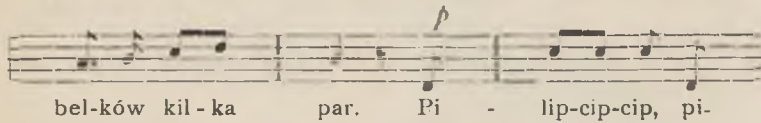
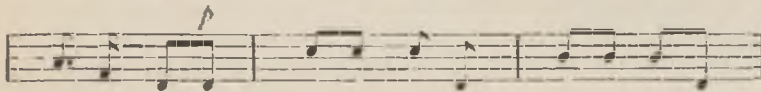
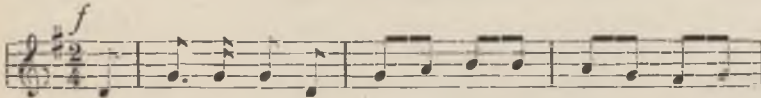
2. Gdy wiatr dobry wieje,  
Mam w Bogu nadzieję,  
Śmigi wiatr porusza, } bis.  
Aż się cieszy dusza! }
3. Śmigi moje, śmigi,  
Ty czwórko dobrana!  
Dalej na wyścigi, } bis.  
Danaż moja, dana! }
4. Burzy się nie boję,  
Stawiam wiatrom czoło,  
Puszczam czwórkę moją } bis.  
I mielę wesoło. }

5. Kmieć zboże wymłóci,  
Młynarz wyptłuje,  
A tych zuchów dwoje } bis.  
Świat ten utrzymuje! }

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło i, śpiewając pierwszą strofkę, obracają się wlewo lub wprawo. Przy drugiej strofke koło dzieli się na 4 części, z których każda tworzy rząd. Pierwsze z rzędu, podając sobie na krzyż ręce, tworzą 4 śmigi, które się wolno kręcą i śpiewają. Przy wyrazach: „Danaż moja dana“, tworzą 4 koła i tańczą.

### 12. Wróbelki.



2. Lecz wnet się skończył

Bal i śpiew.  
Już lecą spocząć  
Pośród drzew.  
Pilip-cip-cip  
Pilip-cip-cip,  
Odpocząć  
Pośród drzew.

} bis.

3. Na szczycie stary

Wróbel siadł  
I młodym tak  
Udziela rad:  
Pilip-cip-cip  
Pilip-cip-cip,  
Udziela młodym rad.

} bis.

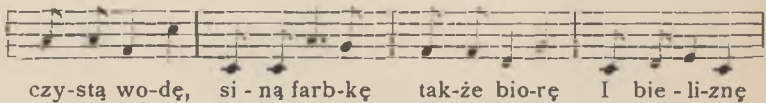
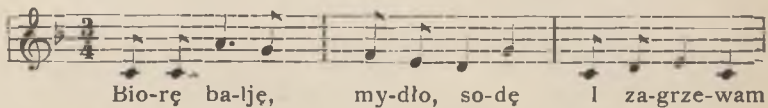


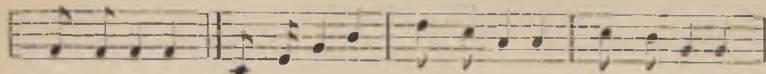
4. Miau, miau, już kot  
Nadchodzi tu,  
Ej, bracia, skryjmy się  
Co tchu;  
Pilip-cip-cip. }  
Pilip-cip-cip } bis.  
Ukryjmy się co tchu. }

### SPOSÓB ZABAWY.

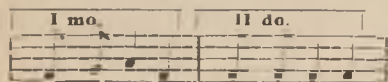
Wszystkie dzieci tworzą koło, które wyobraża las; dzieci stoją z wyciągniętymi wpion rączkami, poruszając lekko paluszkami, co wyobraża poruszanie się gałęzi drzew. Następnie wybieramy kilkoro dzieci na wróbelków, jedno na starego wróbla i jedno na kota. Stary wróbel wraz z małymi staje w kole pomiędzy drzewami i zaczyna śpiewać: „Wróbelki w gnieździe...” Podczas drugiej zwrotki: „Na szczycie stary wróbel siadł”, dziecko, wyobrażające starego wróbla, wspina się na palcach i udziela rad młodym wróbelkom, grożąc im palcem i przechylając główkę, a małe wróbelki słuchają pilnie i poćwierkują wesoło. Podczas trzeciej zwrotki wszczynają się popłoch między wróbelkami, gdyż zdaleka za kołem zakrada się kot; wróbelki uciekają i kryją się po za dziećmi, wyobrażające drzewa. W ostatniej zwrotce odzywa się groźne „miau, miau” i wróbelki spłoszone uciekają, a kot je goni.

### 13. Praczka.





bru-dną pio-rę. Pu-cu, pu-cu, chła-stu, chła-stu, Pu-cu, pu-cu



chła-stu, chła-stu, chła-stu, chła-stu.

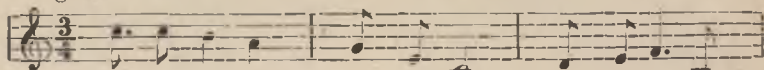
2. Potem, wzięwszy w obie ręce,  
Mocno z wody ją wykręcę,  
Roztrzępuję, kładę w kosze  
I na górę wnet wynoszę.
3. Rozwieszona już na sznurze  
Schnie bielizna het! na górze;  
A gdy przyjdzie ją zmaglować,  
Trza się ciężko napracować.  
Tur, tur, tur, tur i t. d.
4. Kiedy skończę maglowanie,  
To zaczynam prasowanie:  
Koszuleczek, mankiecików,  
Kaftaników, kołnierzyków.  
Cyk! cyk, cyk, cyk i t. d.
5. Ukończona praca cała,  
Już bielizna czysta, biała,  
Lecz od pracy ręce bolą,  
Niech więc dzieci się nie smolą!

### SPOSÓB ZABAWY.

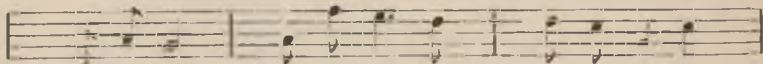
Dzieci stają kołem, a kilkoro w środku i naśladują czynności praczki: pranie, wykręcanie, roztrzępywanie, wieszanie, maglowanie i prasowanie bielizny—stosownie do słów piosenki.

## 14. Motylek.

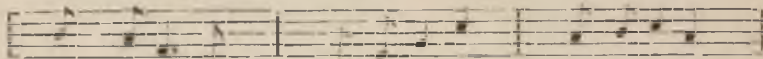
Allegro.



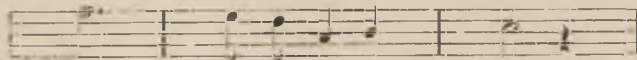
Z sia-te-czka-mi chodź-my w las, Gdzie cień mi-ły



wa - bi nas, Gdzie fi - joł - ki są pa-chną-ce,



Stru-mień wi - je się po łą-ce, Pta-sząt śpie-wa



chór. Pta-sząt śpie-wa chór.

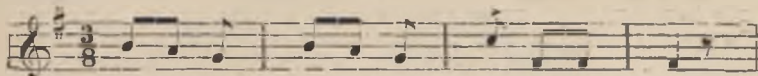
2. Na lilijce, któżby zgadł,  
Że motylek sobie siadł?  
Jak lilijka taki biały,  
W kielichu się ukrył cały,  
Słodki miodek ssie (bis).
3. Ach, poleciał motyl już  
Ku krzakowi polnych róż,  
Tam stokrotki, tam powoje,  
Różowego groszku zwoje  
Przywabiają go. (bis).
4. Prędziuteńko chodźmy wraz,  
Teraz właśnie sprzyja czas,  
Zręcznie siatkę zarzucimy,  
I motylka uchwycimy,  
Już nie wyjdzie nam! (bis).

### SPOSÓB ZABAWY.

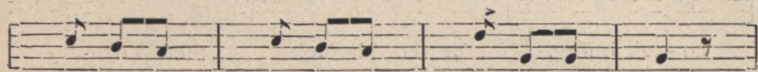
Dzieci maszerują trójkami, czwórkami, stosownie do ich ilości. Po prześpiewaniu pierwszej strofki podają sobie ręce i tworzą pewną ilość kółek.

## 15. Jaskółki.

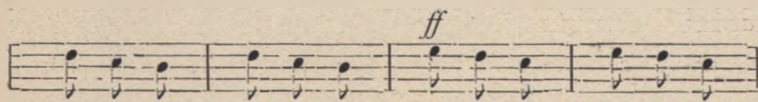
*Allegretto.*



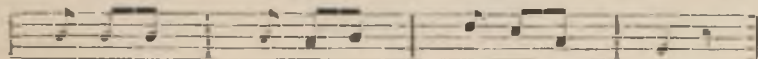
*Jaskółki.* Przez gó-ry, przez la-sy, Le-ci-my tu.



Już skrzy-dła po-mdła-ły, Już bra-knie tchu.



Choć dro-ga da-le-ka, Lecz gnia-zdko nas cze-ka,



Ro-dzin-ne gnia-zde-czko naj-mil-sze nam.

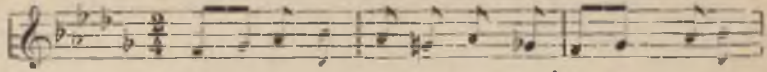
*Dzieci.* Serdeczne ptaszyny,  
Witamy was!  
Wraz z wami wiosenny  
Nastąpi czas.  
Witajcie! Witajcie!  
Do gniazdek wracajcie,  
Po trudach podróży spoczniecie tam!

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą dwa koła: wewnętrzne i zewnętrzne; jedno wyobraża gniazdko, drugie jaskółki. Jaskółki trzymając ręce na biodrach i poruszając nimi, biegną wokół, śpiewając pierwszą strofkę; drugą zaś śpiewają dzieci, wyobrażające gniazdko, i przy słowach: „Do gniazdek wracajcie“, jaskółki zatrzymują się każda przy swoim gniazdku. Następnie zmieniają role i zabawa rozpoczyna się nanowo.



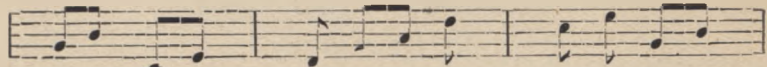
### 16. Kot, myszy i szczury.



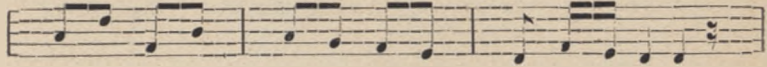
Tań-czą my-szy, ska-czą szcu-ry, Że zdechł wre-szcie



ko - tek bu-ry,      Że ten Ma-ciek      nie-go-dzi - wy



Le-ży wresz-cie      już nie-ży-wy,      Że ten ma-ciek



nie-go-dzi-wy      Le-ży wresz-cie      już      nie - ży-wy.

2. Szczury, myszy hałasują,  
Koło kota wciąż tańczą,  
To pociągną go za łapki,  
To mu dmuchną w same chrapki.
3. Tańczą myszy naokoło,  
Skaczą sobie wciąż wesoło,  
Raptem! skoczył Maciek bury, } bis.  
Złapał jedną mysz w pazury.
4. Gdy ją zdusił, drugą złapał,  
Póty biegał, póty sapał,  
Skakał, gonił Maciek bury, } bis.  
Aż wydusił wszystkie szczury.

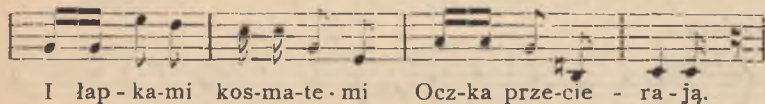
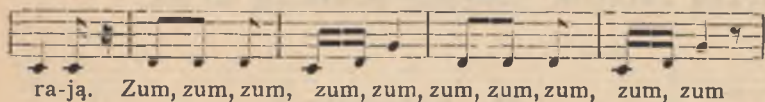
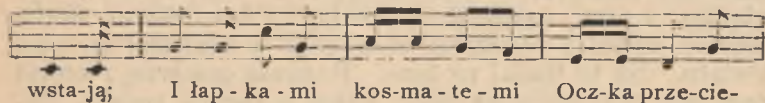
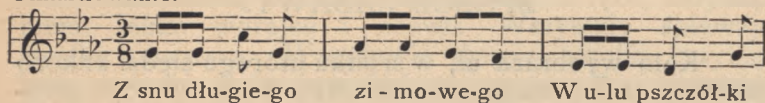
#### SPOSÓB ZABAWY.

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

skoczył“... dzieci rozbiegają się i stają w gromadki, w które myszy i szczury się chowają, kot zaś zrywa się i łapie myszy i szczury, zanim te wpadną do gromadki. Schwytane dzieci powracają natychmiast do koła, a kotek muska się łapką i oblizuje.

### 17. Pszczółki.

Umiarkowanie.



2. Rozglądają się ciekawie  
Po szerokim świecie,  
Czy nadeszła miła wiosna,  
Czy rozkwitło kwiecie,  
Zum, zum, zum, zum, zum, (bis)  
Czy nadeszła miła wiosna,  
Czy rozkwitło kwiecie.
3. Wyleciały pszczółki nasze  
Z drewnianego ula,  
Poleciały het na łąkę  
Została matula.  
Zum, zum, zum, zum, zum (bis)  
Poleciały het na łąkę,  
Została matula.

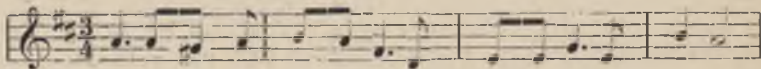
4. Tam na łące fijołeczki  
Kielichy odkryły,  
I słodziuchnym swoim sokiem  
Pszczołki nakarmiły.  
Zum, zum, zum, zum, (bis)  
I słodziuchnym swoim sokiem  
Pszczołki nakarmiły.

### SPOSÓB ZABAWY.

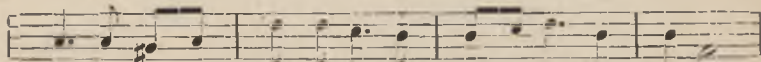
Koło wyobraża ul, w środku którego siedzi kilkoro dzieci, przedstawiających pszczołki. Te, przy odpowiednich słowach piosenki, pocierają sobie oczy rękami, wyglądają z ula, wreszcie wylatują. Poza kołem siedzi kilkoro dzieci z rączkami, złożonemi w kształcie kielicha kwiatu. Są to fijołki na łące. Podczas czwartej zwrotki pszczoły przylatują na łąkę, robią z rączek trąbkę, dotykają kielichów, następnie powracają do ula.

### 18. Kołysanka I.

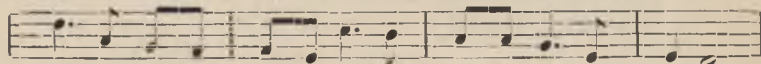
Moderato.



Śpij, dzie-cin-ko, śpij, ma-leń-ka, Lu - li lal-ko lu - li,



Niech cię do snu ma pio-sen-ka Czem prę-dzej u - tu - li,



Niech cię do snu ma pio-sen-ka Czem prę-dzej u - tu - li.

2. Na zabawy na pieszczoty  
Mama niema czasu,  
Musi zasiaść do roboty } bis.  
W ciszy bez hałasu. }

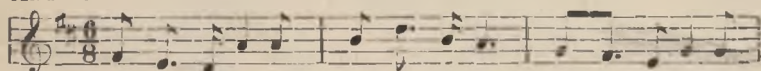
3. Ale przedtem swoje małe  
Dzieciatko utuli,  
I w łóżeczko złoży białe, } bis.  
Luli, lalko, luli!

### SPOSÓB ZABAWY.

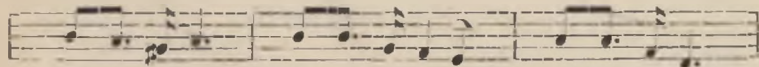
Dzieci, stojąc parami, tworzą koło. Każda para, zwrócona twarzą ku sobie, trzyma się za ręce, kołysząc niemi lekko wprawo i wlewo. Wszystkie śpiewają strofkę pierwszą. W połowie drugiej strofki przyklekają na jedno kolano, naśladując szycie. Przy ostatniej strofie pary powstają, podają sobie ręce i znów lekko niemi kołyszą lub obracają się wkoło.

### 19. Kołysanka II.

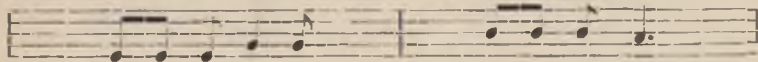
Andantino.



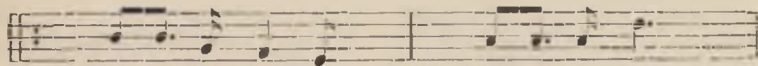
Zmruż swe o-czę-ta Dzie-ci no zmruż. Bo do spo-czyn-ku



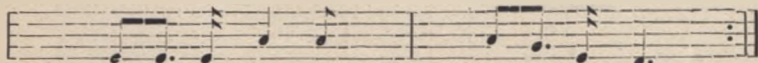
Po-ra ci już; Ma-ma i ta-ta. Dom ca-ły śpi,



Ty tyl-ko je-dna Ka-pry-sisz mi.



Ma-ma i ta-ta Dom ca-ły śpi,



Ty tyl-ko je-dna Ka-pry-sisz mi.



2. Łóżeczko twoje  
 Czysto zasłane  
 I firaneczki  
 Pozapuszczane.  
 Od złego broni  
 Cię Anioł stróż,  
 Więc swe oczęta  
 Bez trwogi zmrz. } bis.

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci, stojąc parami, tworzą koło. Każda para, zwrócona twarzami do siebie, trzyma się za ręce, W środku koła stoi jedno dziecko. Koło śpiewając pierwszy czterowiersz, kołysze się wprawo i wlewo, naśladując ruch kołyski. Zaczynając drugą część strofki słowami: „Mama i tata“, koło zatrzymuje się, zbliża się na palcach do dziecka, stojącego w środku, grozi mu i znów się oddala. Ruch ten kilkakrotnie się powtarza. Przy strofice drugiej, dzieci już to pochylają się, niby ścieląc łóżeczko, już to podnoszą się na palce i wyciągają ręce do góry, jakby zapuszczały firanki i t. p. Przy końcu piosenki przymykają oczy i cicho na palcach obracają się wkoło.

### 20. Kołysanka III.

Śpij, sio-strzy-czko      mo-ja ma-ła,      czas na cie-bie

już!      Ja cię bę-dę      ko-ły - sa - ła,      a ty ocz-ki

zmrz!      Ja cię bę-dę      ko - ły - sa - ła,

a ty ocz - ki      zmrz!

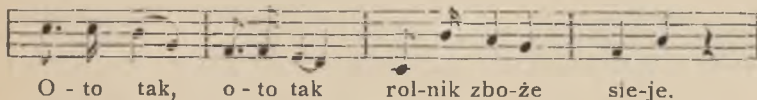
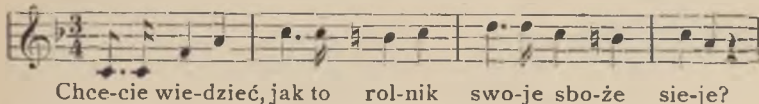
2. Luli, luli, już słońeczko  
Pożegnało dzień;  
Noc nadchodzi kochaneczko,  
Wszędzie mrok i cień.
3. Śpij spokojnie, luli, luli!  
Śpij bez żadnych trwóg;  
Tu siostrzyczka cię utuli;  
Tam nad tobą Bóg!

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło, pośrodku którego dwoje naśladuje ruchy kołyski. Obok kołyski stoi dziewczynka (starsza siostrzyczka) i śpiewa, poruszając kołyskę. Dzieci, tworzące koła, poruszając w takt piosnki rączkami, naśladują usypianie maleńkiej. Pierwszy czterowiersz śpiewa „starsza siostrzyczka“, resztę — wszystkie dzieci. Przy słowach „tu siostrzyczka“, dzieci pokazują na ziemię, a przy słowach „tam nad tobą Bóg“ — na niebo.

### 21. Rolnik.

Umiarkowanie.



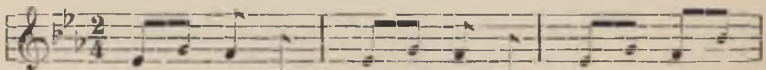
2. Chcecie wiedzieć, jak to rolnik swoje zboże kosi?  
Oto tak, oto tak rolnik zboże kosi.  
La la la la la la la la rolnik zboże kosi.

3. Chcecie wiedzieć, jak to rolnik swoje zboże zwozi?  
Oto tak, oto tak rolnik zboże zwozi,  
La la la la la la la la rolnik zboże zwozi.
4. Chcecie wiedzieć, jak to rolnik swoje zboże młóci?  
Oto tak, oto tak rolnik zboże młóci,  
La la la la la la la la rolnik zboże młóci.
5. Chcecie wiedzieć, jak to rolnik spoczywa po pracy?  
Oto tak, oto tak spoczywa po pracy.  
La la la la la la la la spoczywa po pracy.
6. Chcecie wiedzieć, jak to rolnik po pracy tańczy?  
Oto tak, oto tak po pracy tańczy,  
La la la la la la la po pracy tańczy.

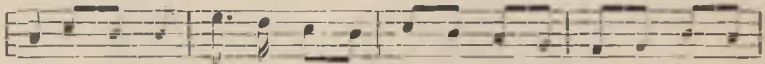
### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło, które zwolna się obraca i śpiewa. Przy słowach: „Oto tak...” dzieci naśladują sianie, koszenie, zwożenie, młócenie, spoczynek i tańce, stosownie do śpiewu.

### 22. Szewczyk.



Je-stem szew-czyk na do-rob-ku, Mam sto bu-tów



na war-szta-cie. Hej, pa - no-wie, słu-dzy, chłop-ki, pró-żno gro-sza



nie wy - da-cie. Hej, pa - no-wie, słu-dzy, chłop-ki,



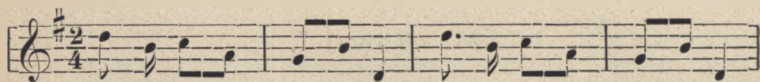
pro-żno gro-sza nie wy - da-cie!

2. Robię mocno, to mą chwałą;  
O! ja dratwy nie żałuję,  
Możesz hasać przez dzień cały, } bis.  
A mój but się nie rozpruje. }
  
3. Pobłogosław pracy Boże,  
Niechaj dużo butów szuję,  
To na starość groszę złożę, } bis.  
Wiwat! niechaj szydło żyje. }

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło i śpiewają. Jedno z nich stoi na środku koła i stosownie do słów piosenki wykonywa różne ruchy: przy pierwszej zwrotce, klęka na jedno kolano, naśladując szycie butów, to niby młotkiem wbija kołki do buta; inne dzieci powtarzają te ruchy.

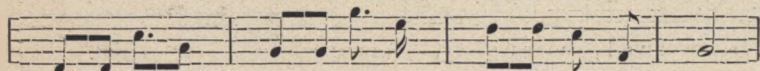
### 23. Stolarze.



Hej! sto-la-rze, hej-że ha! Każ-dy z nas po - ży-tek ma:



I do-ro-śli, i dzie-te-czki, I chłop-czy-ki i dzie-wecz-ki,



I pa-no-wie i kmiot-ko-wie, Wszy-scy, wszy-scy wraz!

2. Praca ciąga to nasz los,  
Słychać tutaj majstra głos.  
Weźmy do rąk hebel mały  
I heblujmy z duszy całej  
Zręcznie, żwawo, wlewo, wprawo,  
Wszyscy, wszyscy wraz.

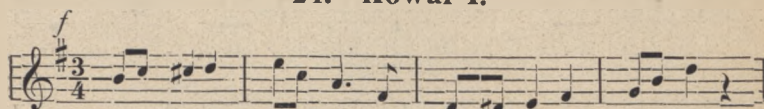


3. Więc heblujmy wszyscy wraz,  
Skarbem naszym cały las.  
My zrobimy, co żądacie,  
A wy za to pieniądz dacie.  
Bądź to ławki, bądź zabawki,  
Wszyscy, wszyscy wraz.

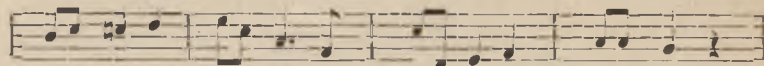
### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci stają kołem, zwrócone twarzami do środka. Podczas pierwszej zwrotki, dzieci rękami odpowiednio wskazują wzrost dużych i małych, wskazują chłopczyków i dziewczeczki, panów i kmiotków, zwracając się w jedną i drugą stronę. Przy drugiej zwrotce wskazują na jedno z dzieci, jako na majstra i naśladują heblowanie, trzymając prawą ręką wielki palec ręki lewej. Przy trzeciej zwrotce szerokim ruchem ręki wskazują las; następnie, gdy śpiewają o płaceniu pieniędzy, naśladują płacenie na dłoni. Przy wyrazie: „ławki“, określają ruchem kształt ławki, a śpiewając o zabawkach, podnoszą ręce do góry, poruszając palcami.

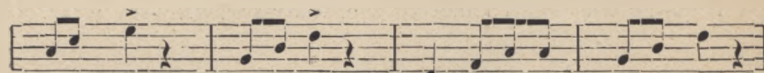
### 24. Kowal I.



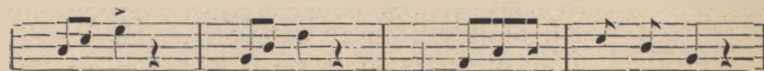
Stu-ku pu-ku, stu-ku pu-ku, Na ko-wa-dło spa-da młot,



Ko-wal wa-li, co ma si-ły, Aż mu czo-ło ro-si pot.



Nie za-łuj, Nie za-łuj, Tyl-ko mo-cny łań-cuch kuj!



Nie za-łuj, Nie za-łuj, Tyl-ko mo-cny łań-cuch kuj.

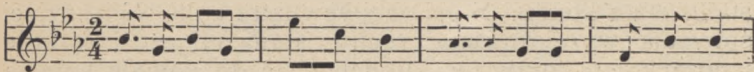
2. Burza sznur nam poszarpała,  
Co w przystani statku strzegł,  
Więc na łańcuch go weźmiemy,  
By do morza nam nie zbiegł.  
Nie żałuj, nie żałuj!  
Tylko mocno łańcuch kuj! ) bis.

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło. Jedno, lub dwoje dzieci, przedstawiających kowali, stoi w środku. Chór śpiewa pierwszą strofkę, przyczem dzieci naśladują kucie młotkiem. Przy słowach: „Nie żałuj...” podnoszą splecione ręce do ramienia i z rozmachem przechylają się kilkakrotnie naprzód. Ruchy zmieniają się przy strofie drugiej: śpiewając: „Burza sznur nam poszarpała“, wykonywa ruch, naśladujący szarpnięcie, a dalej, przy słowach: „Więc na łańcuch go weźmiemy“, krzyżują ręce, to jest, zakładają prawą na lewą.

Po prześpiewaniu piosenki, kowal, który dotychczas stał w kole i wykonywał te same ruchy, co i wszyscy, obchodzi koło i łączy prawą rękę jednego dziecka z lewą drugiego, niby spajając ogniwa łańcucha. Dla wyprobowania, czy łańcuch dobrze ukuty, koło się kilkakrotnie obraca wprawo lub wlewo.

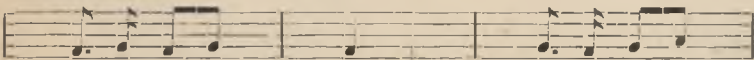
### 25. Kowal II.



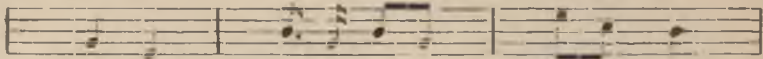
Hej, ko-wa-lu, spiesz się spiesz I ob-cę-gi w rę-ce bierz!



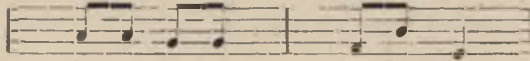
Prę-d-ko szta-bę w o-gień włóż. Bo mój ko-nik cze-ka już.



Masz tu dwie zło - tów - ki, Zro-bisz mu pod-



ków - ki. Hej, ko-wa - lu, spiesz się spiesz



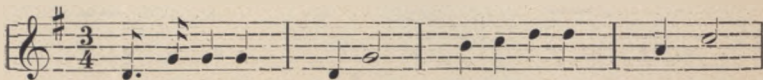
I ob - cę - gi w rę-kę bierz!

2. Hej kowalu, spiesz się spiesz!  
I młot wielki w rękę bierz!  
Prędko mi podkówki kuj,  
Bo się zrywa konik mój.
3. Zrób podkówki cienkie,  
Bo nóżki małeńkie.  
Hej kowalu, spiesz się spiesz!  
I młot wielki w ręce bierz!

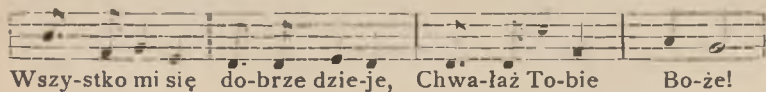
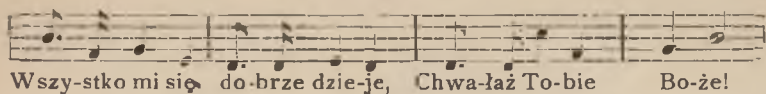
### SPOSÓB ZABAWY.

Część dzieci tworzy koło, a część wchodzi do środka, kilkoro wyobraża kowali z obcęgami. Stoją one z wyciągniętymi rękami i klaszczą w dłonie w takt śpiewu, potem, trzymając ręce poziomo, rozsuwają je także w takt. Kilkoro innych dzieci przedstawia kowali z dużymi i małymi młotkami; podnoszą one złożone ręce do góry i opuszczają je razem. Wybiera się także stangreta i koniki. Stoją one wewnątrz koła. Gdy dzieci śpiewają wyżej opisane ruchy, stangret jeździ w kole i poza kołem, przyczem, podchodząc do kowali, śpiewa odpowiednią zwrotkę.

### 26. Chłopek.



Chło-pek ci ja, chło pek, Wpo-lu zie-mię o - rzę,



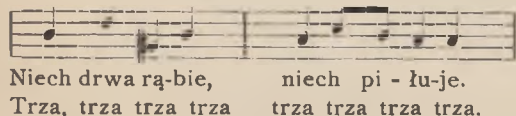
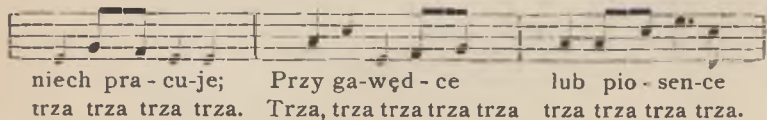
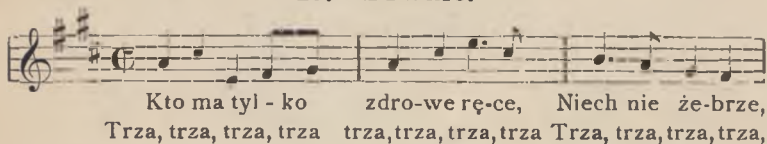
2. Mam koników parę,  
Cztery wołki w plugu,  
Chałupeczkę malusienką } bis.  
Bez żadnego długu. }

3. Nie dbam o majątek  
Ani o koronę,  
Bo mam wszystkie skarby w domu, } bis.  
Pracowitą żonę. }

### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło i stosownie do słów piosenki wykonywują różne ruchy. W pierwszej strofice orzą, w drugiej, podnoszą dwa palce do góry, mówiąc o konikach i cztery — o wołkach, w trzeciej — pary zwracają się do siebie i ruchem wskazują pracowitą żonę.

### 27. Drwale.





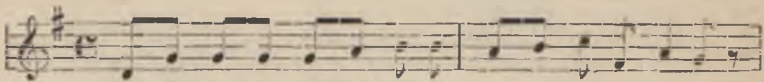
2. I my chłopcy nie próżniacy,  
Zabierzmy się do roboty,  
Nie żałujmy rąk do pracy,  
Bo nam drogi czas ten złoty!  
Ciach! ciach! ciach! i t. d.
3. Bóg do pracy dał nam ręce,  
Więc pracujmy przy piosence,  
Wypróbujmy nasze siły  
I zabierzmy się do piły.  
Trza, trza, trza, i t. d.
4. Mamy jedno drewno swoje,  
Przepiłujmy je na dwoje!  
Hej do pracy, wlewo, wprawo,  
Więc piłujmy wszyscy żwawo!  
Trza, trza, trza i t. d.

### SPOSÓB ZABAWY.

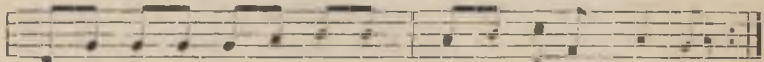
Dzieci tworzą koło, bez trzymania się za ręce, i śpiewają pierwszą strofkę. Śpiewając drugą, składają ręce, naśladując miarowy ruch siekiery. Przy trzeciej i czwartej strofce pary zwracają się do siebie i, trzymając się za ręce, naśladują ruch piły.

### 28. Rzemieślnicy I.

Umiarkowanie.



*Chór:* Wszy-scy-śmy tu rze-mieśl-ni-cy, Wszy-scy na do-rob-ku,

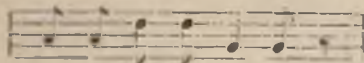
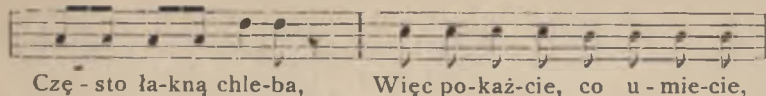


Kto nas cze-go chce na - u - czyć. Nie-chaj sta-nie w środ-ku.

*Solo:*



Żle pró-żnia-kom jest na świe-cie, Żle pró-żnia-kom jest na świe-cie



2. {  
Solo { Jestem sobie stolarz dzielny,  
Prześlicznie hebluję  
I do tego, co nieładkie  
Wyraźny wstręt czuję.

Chór { Żle próżniakom jest na świecie,  
Często łąkną chleba,  
Więc heblujemy, jak stolarze,  
Bo pracować trzeba.

3. {  
Solo { Jestem szewczyk, szyję buty,  
Sliczne pantofelki,  
A że dobrze znam robotę,  
Więc mam odbył wielki.

Chór { Żle próżniakom jest na świecie,  
Często łąkną chleba,  
Szyjmy buty, pantofelki,  
Bo pracować trzeba.

4. {  
Solo { Jestem kowal mocny, tęgi,  
Ludziom usługuję,  
Mam ja młotek i obcęgi  
I żelazo kuję.

Chór { Żle próżniakom jest na świecie,  
Często łąkną chleba,  
A więc kujmy, jak kowale,  
Bo pracować trzeba.

5. {  
Solo { Jestem szwaczka z magazynu,  
Pięknie suknie kroję  
I was moje śliczne panie,  
Jak lalki wystroję.

Chór { Żle próżniakom jest na świecie,  
Często łakną chleba,  
A więc szyjmy, a więc szyjmy,  
Bo pracować trzeba.

6. { Jestem piekarz, z pięknej mąki  
Solo { Piekę chleb, bułeczki,  
Strucle, babki, placki, ciasta  
I obwarzanecki.

Chór { Żle próżniakom jest na świecie,  
Często łakną chleba,  
Więc pracujmy, jak piekarze,  
Bo pracować trzeba.

### SPOSÓB ZABAWY.

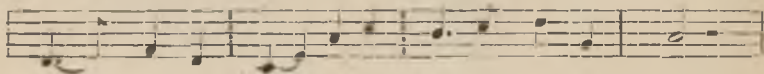
Dzieci tworzą koło. Przy każdej solowej zwrotce występuje dziecko na środek koła i jedno naśladuje heblowanie, drugie wyciąganie dratwy, trzecie szycie, czwarte kucie, piąte wygniatanie ciasta. Przy powtarzającej się strofie: „Żle próżniakom“ i t. d., koło całe naśladuje czynności solisty.

### 29. Rzemieślnicy II.

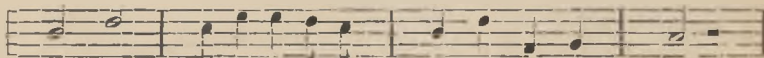
Żwawo.



I - dą bra - cia rze - mieśl - ni - cy    Za za - rob - kiem w świat



Wszy - scy dzielni ro - bo - tni - cy,    Ka - żdy zuch i    chwat.



Hop, hop,    la la la, la la,    Ka - żdy zuch i    chwat.

Rzemieślnicy. 2. Choć noc ciemna, mróz na dworze,  
Nas nie bierze strach;  
Bo gdy Bóg nam dopomoże,  
Znajdziem chleb i dach!

Chór: Hop, hop! tra la la la la )  
Znajdziem chleb i dach! ) bis.

Rzemieślnicy. 3. Ot i błysło światło w chacie,  
Poprowadził Bóg,  
Czy przyjmiecie, miły bracie,  
Podróżników w próg?

Chór: Hop! hop! tra la la la la  
Podróżników w próg!

Koło: Chleb i nocleg tu znajdziecie,  
Lecz pokażcie wprzód,  
Jakie rzemiosło umiecie,  
Czy wam miły trud?

Chór: Hop! hop! tra la la la la,  
Czy wam miły trud?

#### ODPOWIEDZI:

##### I.

Koło: Idźże precz z naszego grona,  
Słaby w tobie duch,  
Twoja próba nieskończona,  
Tyś próżniak, nie zuch!

Chór: Hop! hop! tra la la la la,  
Tyś próżniak, nie zuch!

##### II.

Koło: Chodź, stolarzu, chodź do grona,  
Lubisz pracę, ruch!  
Twoja próba już skończona,  
Widzim, żeś jest zuch!

Chór: Hop! hop! tra la la la la,  
Widzim, żeś jest zuch!

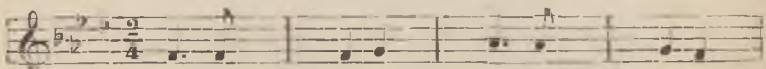


## SPOSÓB ZABAWY.

Gra ta polega z jednej strony na naśladowaniu różnych czynności rzemieślniczych, z drugiej na odgadaniu nazwy rzemieślnika. Dzieci dzieli się na dwie partje: liczniejsza przedstawia mieszkańców chaty, pozostała—rzemieślników. Dzieci, wyobrażające mieszkańców, tworzą koło, trzymając się za ręce, rzemieślnicy zaś pojedynczym szeregiem obchodzą koło. Wszyscy śpiewają strofkę pierwszą. Przy słowach: hop! hop! dzieci podskakują dwa razy, klaszcząc w dłonie. Śpiewając trzecią strofkę, rzemieślnicy zatrzymują się przed kołem i, kłaniając się, śpiewają: „Czy przyjmiecie, miły bracie i t. d.“. Koło śpiewa strofkę czwartą, poczem rzemieślnicy kolejno wchodzą do środka i wykonywują ruchy, mające oznaczać ich rzemiosło. Koło, naśladowując te same ruchy, odgaduje rzemiosło i śpiewa strofkę ostatnią, zmieniając wyraz „stolarz“ na „ślusarz“ „piekarz“ i t. p. według potrzeby. Jeżeli z ruchów dziecka nie odgadną ruchów rzemiosła lub ruchy te będą niedołożne, śpiewają strofkę przedostatnią i usuwają nieumiejętnego rzemieślnika z koła.

### 30. Górnicy.

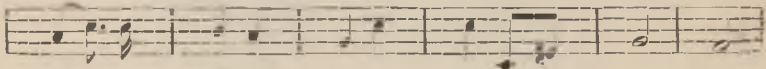
Umiarkowanie.



Tu w ko - pal-niach tych głę - bo-kich



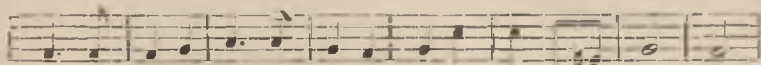
Cię-żko pra - cu - je - my, I w pod-zie miach



cie-mnych, smu-tych Sól wy - ko - pu - je - my.



Roz - sa - dza-my ścia-ny pro-chem, Ła-mie-my drą - ga-mi,



I po czo-łach u-zno - jo-nych Spły-wa pot kro - pla - mi!

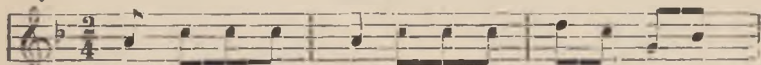
2. By pracować tu w podziemiach  
Dla kawałka chleba,  
Wyrzekamy się i słońca  
I jasnego nieba.  
Hej! do beczek sól pakujemy,  
A beczki w wagony,  
Niech ruszają napełnione  
W cztery świata strony!

### SPOSÓB ZABAWY.

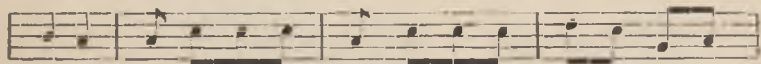
Kopalnię utworzyć z dzieci. Dzieci, wyznaczone na górników, rozbijają bryły wyciągniętymi naprzód i złożonymi rączkami — niby oskardami. Inne dzieci tworzą wagony (tak jak wozy w rolniku). Przy wyrazach: „Hej, do beczek“, — wagony wyjeżdżają z kopalni.

### 31. Tkacz.

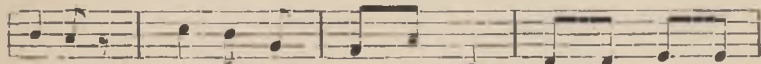
Prędko.



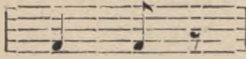
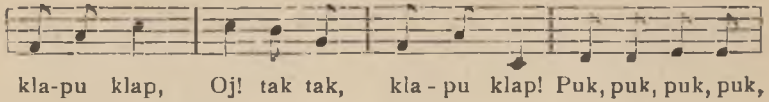
*Solo:* Je-stem tkacz i tkam płó-cien-ko Ła-dnie, ró-wno,



cien-ko; A co u-tkam, to sprze-da - ję, Pie-niąz - ki do-



sta-ję! *Chór:* Oj! tak, tak, kła - pu klap! Puk, puk, puk, puk,



2. Solo { Gdy nawinę te niteczki  
Na cienkie szpuleczki,  
Do warsztatu wnet zasiadam,  
Czółenko zakładam!

Chór { Oj! tak, tak, tak, klapu, klap!  
Puk, puk, puk, puk, klapu, klap,  
Oj! tak, tak, klapu, klap,  
Puk, puk, puk, puk, klap, klap!

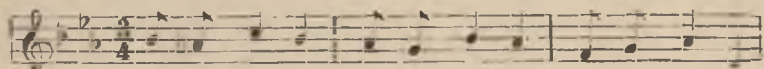
3. Solo { Me czółenko biegnie żwawo  
To wlewo, to wprawo;  
Będzie płótno na koszulki  
Kupią je matulki!

Chór { Oj! tak, tak, klapu, klap!  
Puk, puk, puk, puk, klapu, klap,  
Oj! tak, tak, klapu, klap,  
Puk, puk, puk, puk, klap, klap!

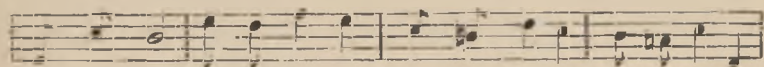
### SPOSÓB ZABAWY.

Tkacz stoi przy warsztacie, który tworzą dwa, trzy lub cztery szeregi dzieci, stojące w pewnej odległości od siebie. Jedno z dzieci przedstawia czółenko i stoi obok tkacza. Tkacz śpiewa: „Jestem tkaczem i t. d.“, a chór: „Oj! tak, tak“... Przy tej zwrotce dzieci klaszczą w takt rękami, a dziecko, przedstawiające czółenko, przebiega w poprzek zygzakiem od początku aż do końca szeregów i powraca tą samą drogą. Przy następnej zwrotce drugie dziecko przedstawia czółenko i robi to samo, co i pierwsze, później trzecie i t. d. aż do ostatniego.

### 32. Młynarz.



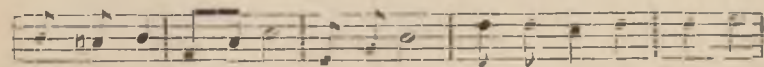
A to wierz-cie, mo-i dro-dzy, do-brze jest mły-



na - rzem być, Na-zwo-żą nam wor-ków ży-ta, Chwa-ła Bo - gu



jest co mleć. Da-na da - na oj, da - na, Wo-do mo - ja



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

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

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

3. Kamień miele, pytel sypie  
Bieluteńką mąkę wciąż,  
A ty, chłopcze, pilnuj dobrze  
I, gdy pełen worek, wiąż.

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

4. Nie raz jeden, nie dziesiąty,  
Woda pomoc niesie nam,



Człowiek słaby, sił nie staje,  
Żeby wszystko zrobił sam.

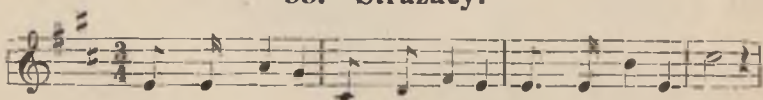
Dana, dana, oj, dana,  
Wodo moja kochana,  
Oj, dana; oj, dana  
Wodo moja kochana,  
Oj, dana, oj, dana,  
Ty, wodo, kochana!

### SPOSÓB ZABAWY.

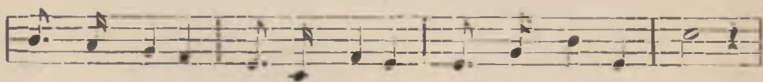
Dzieci podają sobie ręce nakrzyż (prawą z prawą) i ustawiają się parami, tworząc koło. Czwooro dzieci, przeznaczonych na młynarzy, wchodzi do koła i trzymając się za ręce nakrzyż, śpiewa strofkę pierwszą, lekko przytupując w takt. Podczas przegrywki podnoszą ręce do góry i wykręcają młynka ponad głową. Podczas drugiej zwrotki młynarze zakreślają rękoma kręgi, naśladując obracanie się kół; podczas przegrywki dzieci klaszczą w ręce i kręcą się w miejscu. Przy zwrotce trzeciej młynarze wykonywują ruchy stosowne do słów piosenki; podczas przegrywki dzieci podają sobie ręce nakrzyż i kręcą się, jak młynek.

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

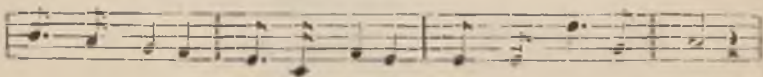
### 33. Strażacy.



*Solo:* Hej! chło - pa-cy, hej! stra-ża-cy! Sia - daj-cie na koń!



Bo tam w da-li dom się pa-li, Po - śpie-szaj-cie doń



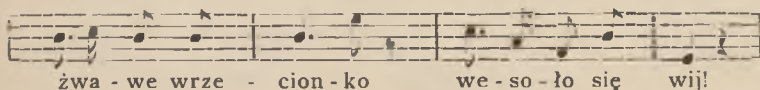
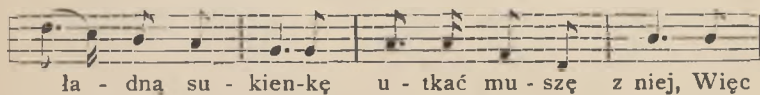
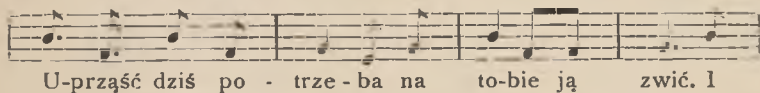
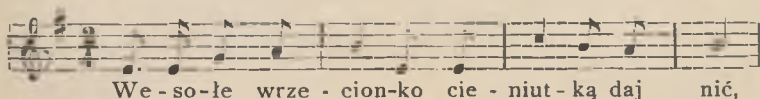
Bo tam w da-li dom się pa-li Po - śpie-szaj-cie doń.

2. { Z sikawkami, z pochodniami  
Chór. { Pędzą, trąbka gra  
I z pomocą, ciemną nocą } bis.  
Śpieszą tra ra ra!
3. { Ogień bucha, wichur dmucha,  
Chór. { Iskry lecą het!  
Hej, chłopacy! hej strażacy! } bis.  
Goście płomień wnet.
4. { My rąbiemy, pompujemy,  
Strażacy. { Chociaż ciemna noc,  
Pracujemy, ratujemy } bis.  
Biednych ludzi moc!

### SPOSÓB ZABAWY.

Pierwszą strofkę śpiewa strażak, stojący z boku, inne dzieci tworzą 4 koła, co ma oznaczać cztery wozy ze strażakami. W środku stoi kilkoro dzieci, trzymając się za ręce, co ma oznaczać palący się dom; około niego jadą cztery wozy ze strażakami, śpiewając drugą i trzecią zwrotkę. Przy ostatniej zwrotce wozy otaczają palący się dom i naśladują rąbanie i pompowanie wody.

### 34. Wrzecionko.



2. Kółko twe się kręci, ja trącam je wciąż,  
Biegnij więc, wrzecionko, a myśl moja krąży!  
Przy piosnce i pracy niech płynie mi czas,  
Snuj nitkę bez końca i kręć mi się wraz!
3. Jak nitka twa równa, tak życie nam mknie;  
Niech wcześniej pracuje, kto szczęście mieć chce;  
Bo nitka i życie zakończą się wraz,  
Więc trzeba pracować, póki sprzyja czas!

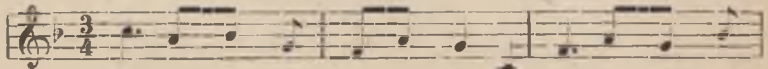
### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci tworzą koło. Przy pierwszej strofce dzieci zginają lewą rękę łukowato, zaciskają pięść, tworząc niby wrzecionko, prawa zaś ręka równocześnie wysnuwa z niego przędę. Lewa noga trąca niby kółko wrzecionka, wznosząc miarowo w górę palce. Przy słowach: „Kółko twe się kręci“, dzieci chwytają się za ręce, przerywając, koło w jednym miejscu; dziecko z lewego końca stoi w miejscu, a reszta okręca się koło niego, co ma oznaczać okręcanie się nitki koło wrzeciona. Następnie przy słowach: „Jak nitka twa równa“ wszystkie dzieci, trzymając się mocno za ręce, wznoszą je w górę, tworząc bramę, pod którą dziecko, stojące w środku, a następnie i inne przechodzą i tworzą jedno wielkie koło.

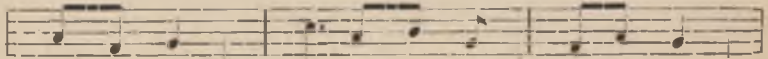
Koło to dzielimy na dwie, cztery, ośm części; każde kółko ma inny bieg kołowy (jedno wlewo, drugie wprawo); potem znów stopniowo zwijamy je w jedno wielkie koło.

### 35. Wianki.

Żwawo.



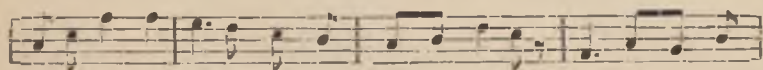
Przy-szła wio - sna, więc ko - chan-ki, Rwij-my kwiat-ki,



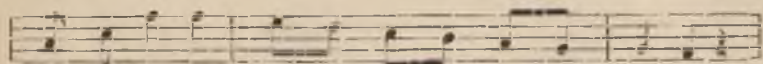
pleć-my wian-ki, Dla ma - tecz - ki i dla ta - ta



Dla sio - strzycz-ki i dla bra-ta. Naj-pię-kniej-szą



a - ni sło - wa Ró-ża kwia-tów jest kró-lo-wa, Więc u - wij - my



wia-nek z ró-ży, Wia-nek pię - kny, won-ny du - ży.

3. Tam nad wodą miłą wiosną  
Niezabudki modre rosną,  
Dajcie, dajcie na wianeczki  
Niezabudki jak gwiazdeczki.
4. Fijołki w trawie się ukryły,  
Lecz je zdradza zapach miły,  
Gdy kwiateczki te zerwiemy,  
Ładny wianek uwijemy.
5. Czwarty wianek będzie z bratków.  
Tych prześlicznych, barwnych kwiatków,  
Co nam rosną na słoneczku  
Całe lato w ogródeczku.
6. Cztery piękne wianki mamy,  
Więc się żwawo wykręcamy,  
Już tańczą fijołki, róże,  
Niezabudki, bratki duże.

### SPOSÓB ZABAWY.

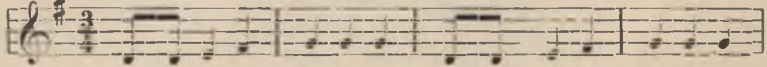
Dzieci stoją kołem i zbierają kwiatki. Po prześpiewaniu 1-ej strofki, koło dzielimy, w miarę śpiewu, na 4 części, z których jedna wyobraża róże, druga niezapominajki, trzecia fijołki, czwarta bratki. Każdy gatunek kwiatów, śpiewając swoją zwrotkę, łączy się w koło i obraca; podczas ostatniej zwrotki tańczą wszystkie cztery koła.



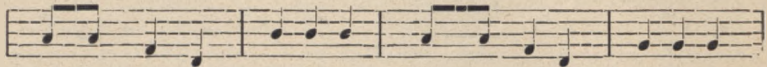
### 36. Kapela.

Poco allegro.

*Chór:*

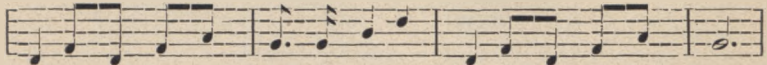


I - dzie ze wsi ka-pe-la, Nie-chaj ka-żdy po-słu cha;

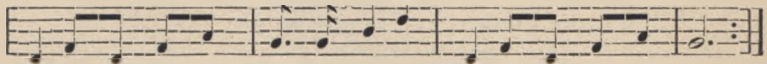


Bę-dzie śmie-chu we-se-la, Gdy nam za-gra od u-cha.

*Kapela:*



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

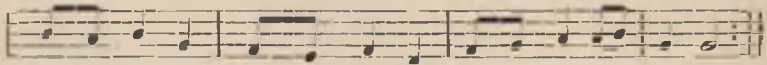


Da da da da da da da da da. Da da da da da da.

*Skrzypce solo:*

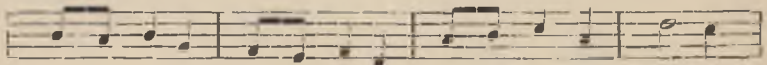


Dy-lu. dy-lu na ba - dy-lu. To mi jest mu-zy - ka,  
Dy-lu, dy-lu na ba - dy-lu, Gra skrzy-pek o - cho - czo,



Kto u - sły - szy, ten wnet w ta - ny We - so - ło po - my - ka.  
A ser - dusz - ka ma - ło z pier - si Dzie - ciom nie wy - sko - cza.

*Chór:*

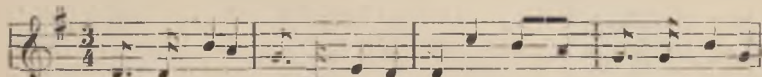


Dy-lu, dy-lu, na ba - dy - lu, Dy - lu, dy - lu, dy - lu.



Dy - lu, dy-lu na ba - dy-lu, Dy-lu, dy - lu, dyl!

*Basella solo:*

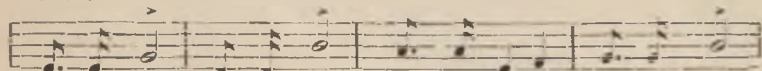


Mam ba-se-tkę, co się zo-wie, U-miem na niej grać we - so-ło,  
Gdy ma-zu-ra za-brzmią dźwię-ki Ka-żdy chę-tnie po-tań-cu-je,

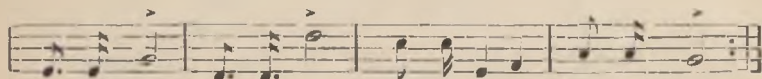


A więc, pa-nie i pa-no-wie, Pro-szę przed-ko sta-nąć w ko-ło.  
Graj-ku skrzyp-ce bierz do rę-ki, Ba-se - tli - sta ci wto - ru-je.

*Chór:*

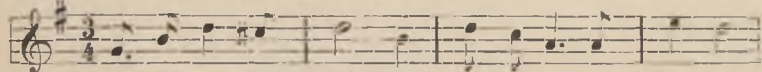


Hej - że ha! hej - że ha! Niech za - ba - wa dłu - go trwa!

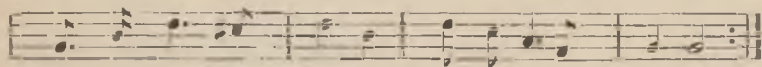


Hej - że ha! hej - że ha! Niech za - ba - wa dłu - go trwa!

*Fujarka solo:*

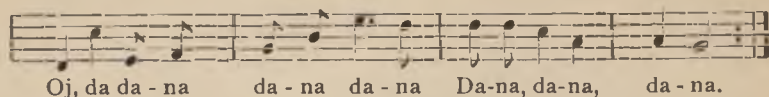
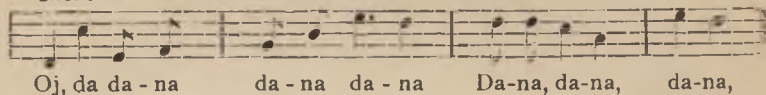


Mam ci ja fu - jar - kę, fu - jar - kę zie - lo - ną,  
U-miem ci ja śpie - wać Róż-ne śli - czne pie - śni.

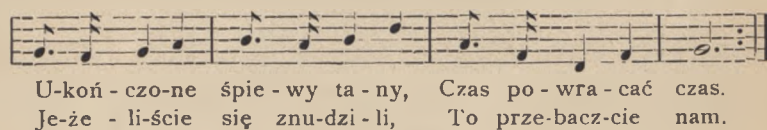
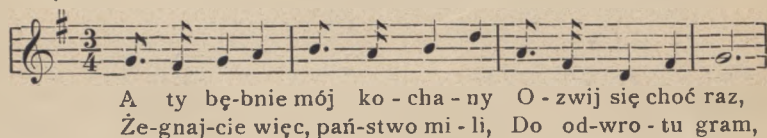


Z wierz-bo - wej ga - łąz - ki Swie-żo wy-krę - co - ną.  
Któ - rych mnie u - czy - li Ci ptasz-ko - wie le - śni.

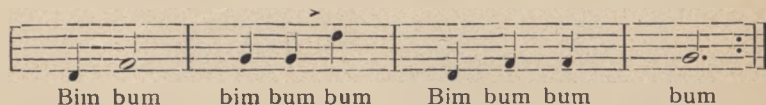
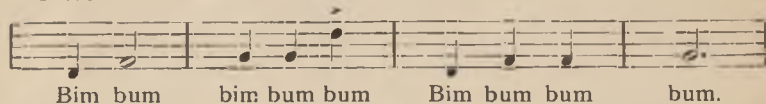
*Chór:*



*Bęben solo:*



*Chór:*



SPOSÓB ZABAWY.

Przed rozpoczęciem gry kilkoro dzieci wybranych na muzykantów wychodzi poza koło, które tworzą pozostałe dzieci. Koło śpiewa pierwszą strofę: „Idzie ze wsi kapela“, muzykanci odzywając się zdaleka i nucąc przegrywkę, zwolna parami lub pojedynczo wchodzą i zajmują miejsce w środku koła. Pierwszy występuje

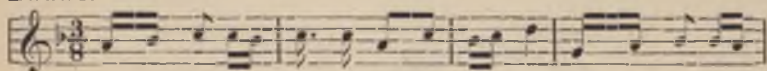
skrzypek i, śpiewając, odpowiednim ruchem rąk naśladowuje grę na skrzypcach. Chór wykonywa te same ruchy i odpowiada skrzypkowi: „Dylu, dylu i t. d.“.

Następnie występują kolejno inni muzykanci i, naśladowując grę na basetli, fujarce, bębnie, śpiewają odpowiednie strofki. Chór im odpowiada.

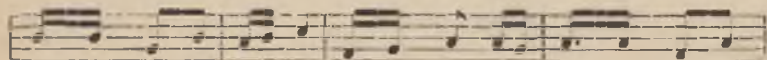
Śpiew muzykanta, grającego na bębnie, kończy grę. Przy słowach: „Żegnajcie więc, państwo mili“, dzieci tworzące koło, oraz kapela kłaniają się wzajemnie.

### 37. Przepiórka.

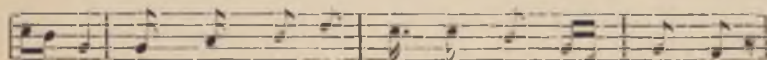
Żwawo.



Ma - tu-leń - ko, ma - tu-leń - ko sta - ra Gdzie to mo - ja



prze-pió-recz-ka sza-ra? Idź no chłop-cze do brych lu - dzi



py - tać, Gdzie masz swo-ją prze-pió - recz - kę chwy-tać.

2. Chłopiec. Powiadali mi matenka stara,  
Że wy wiecie, gdzie przepiórka szara.

Chór. Oj biegła tu przepiórka hoża,  
Oj zginęła pośród łąnów zboża!

3. Chłopcze młody, o nic się nie pytaj,  
Tylko małą przepióreczkę chwytaj;  
Biegnij, chłopcze, do złotego prosa,  
Co to na nim błyszczą ranna rosa.

4. Biegnij chłopcze do jarego żyta,  
Co się chwieje, jak złocista kita.  
Śpiesz się chłopcze, o nic się nie pytaj,  
Tylko szarą przepióreczkę chwytaj!



### SPOSÓB ZABAWY.

Dzieci stają dwoma rzędami naprzeciw siebie; pomiędzy nimi stoi matka i chłopiec. Za rzędami ukryta jest przepiórka. Piosnkę rozpoczyna dziecko, odpowiada mu matka. Następnie chłopiec, śpiewając trzecie dwa wiersze, zwraca się do rzędów z wyrazem zapytania. Pozostałe słowa piosnki śpiewa chór. Przepiórka ucieka, a chłopiec ją goni. Złapana, jak również goniący i matka stają w rzędach, a następne dzieci z rzędów wybieramy na matkę, chłopca i przepiórkę.



## SPIS RZECZY.

### I. Gry rzutowe.

|                                       | Str. |
|---------------------------------------|------|
| 1. Piłeczki . . . . .                 | 5    |
| 2. Rzucanka . . . . .                 | 6    |
| 3. Piłka w rzędzie . . . . .          | 6    |
| 4. Piłka w 2-ch rzędach . . . . .     | 6    |
| 5. Piłka w kole . . . . .             | 7    |
| 6. Piłka do celu . . . . .            | 8    |
| 7. Piłka przerzucana wstecz . . . . . | 8    |
| 8. Zdobywanie fortecy . . . . .       | 9    |
| 9. Pościg piłek . . . . .             | 9    |
| 10. Stójka . . . . .                  | 10   |
| 11. Zbijak . . . . .                  | 11   |
| 12. Piłka w trzech kołach . . . . .   | 11   |
| 13. Piłka w 2 obozach . . . . .       | 12   |
| 14. Piłka za metą . . . . .           | 13   |
| 15. Piłka z bramkami . . . . .        | 13   |
| 16. Ekstra . . . . .                  | 15   |
| 17. Słupek . . . . .                  | 16   |
| 18. Serso . . . . .                   | 17   |
| 19. Forteca . . . . .                 | 17   |
| 20. Podbijak . . . . .                | 18   |
| 21. Palant . . . . .                  | 19   |
| 22. Podaj dalej . . . . .             | 21   |
| 23. Piłka amerykańska . . . . .       | 22   |
| 24. Pięstówka . . . . .               | 24   |
| 25. Krokiet . . . . .                 | 26   |
| 26. Lawn-Tennis . . . . .             | 29   |

## II. Gry biegowe.

|  |    |
|--|----|
| 1. Murzyn . . . . .                          | 36 |
| 2. Chiński mur . . . . .                     | 36 |
| 3. Mieszkanie . . . . .                      | 37 |
| 4. Dzień i noc . . . . .                     | 38 |
| 5. Kot i mysz . . . . .                      | 38 |
| 6. Wyścigi o miejsce . . . . .               | 39 |
| 7. Wyścigi do chorągiewki . . . . .          | 39 |
| 8. Podróż do Krakowa . . . . .               | 39 |
| 9. Ostatnia para naprzód . . . . .           | 40 |
| 10. Wyścigi wywoływane . . . . .             | 40 |
| 11. Depesza . . . . .                        | 41 |
| 12. Wyścigi obwodem . . . . .                | 41 |
| 13. Pytka . . . . .                          | 42 |
| 14. Wyścigi z chorągiewkami . . . . .        | 43 |
| 15. Wyścigi w zawody . . . . .               | 44 |
| 16. Labirynt . . . . .                       | 45 |
| 17. Rybacy na jezioro . . . . .              | 45 |
| 18. Łańcuch wilków . . . . .                 | 46 |
| 19. Poczta . . . . .                         | 47 |
| 20. Trzeciak . . . . .                       | 47 |
| 21. Gołębie i jastrzębie . . . . .           | 48 |
| 22. Strażnik . . . . .                       | 48 |
| 23. Lis, pastuch i gęsi . . . . .            | 49 |
| 24. Przecinane wojsko . . . . .              | 49 |
| 25. Narodowości . . . . .                    | 50 |
| 26. Piekielko . . . . .                      | 50 |
| 27. Wrywka . . . . .                         | 51 |
| 28. Porywka . . . . .                        | 51 |
| 29. Świnka . . . . .                         | 53 |
| 30. Wyzywanka (I stopień) . . . . .          | 54 |
| 31. Wyzywanka (II stopień) . . . . .         | 55 |
| 32. Pogoń. Wyzywanka (III stopień) . . . . . | 55 |

## III. Gry kopne.

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1. Piłka nożna w kole . . . . .      | 57 |
| 2. Piłka z wieżą . . . . .           | 58 |
| 3. Piłka nożna w granicach . . . . . | 58 |
| 4. Piłka nożna z bramką . . . . .    | 59 |
| 5. Piłka nożna z bramkami . . . . .  | 59 |

#### IV. Gry skokowe.

|  |    |
|--|----|
| 1. Skakanki . . . . .                  | 63 |
| 2. Żabki . . . . .                     | 63 |
| 3. Walka kogutów . . . . .             | 63 |
| 4. Skoki przez linkę kręconą . . . . . | 64 |
| 5. Skoki przez piłkę toczoną . . . . . | 65 |
| 6. Szczudła . . . . .                  | 65 |

#### V. Gry z mocowaniem.

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1. Mocowanie się linką . . . . .     | 65 |
| 2. Przeciągane wojsko . . . . .      | 66 |
| 3. Wyścigi z mocowaniem . . . . .    | 66 |
| 4. Mocowanie się we czworo . . . . . | 67 |

#### VI. Gry froebrowskie.

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 1. Kwiatki . . . . .               | 67 |
| 2. Gołąbek . . . . .               | 68 |
| 3. Gdybym była ptaszkiem . . . . . | 69 |
| 4. Kolej żelazna . . . . .         | 70 |
| 5. Gdy wspólnej zabawy . . . . .   | 71 |
| 6. Siedm piłeczek . . . . .        | 72 |
| 7. Gosposia . . . . .              | 74 |
| 8. Lis . . . . .                   | 75 |
| 9. Wiejska dziewczeczka . . . . .  | 76 |
| 10. Deszczyk . . . . .             | 77 |
| 11. Wiatrak . . . . .              | 78 |
| 12. Wróbelki . . . . .             | 79 |
| 13. Praczka . . . . .              | 80 |
| 14. Motylek . . . . .              | 82 |
| 15. Jaskółki . . . . .             | 83 |
| 16. Kot, myszy i szczury . . . . . | 84 |
| 17. Pszczółki . . . . .            | 85 |
| 18. Kołysanka I . . . . .          | 86 |
| 19. Kołysanka II . . . . .         | 87 |
| 20. Kołysanka III . . . . .        | 88 |
| 21. Rolnik . . . . .               | 89 |
| 22. Szewczyk . . . . .             | 90 |
| 23. Stolarze . . . . .             | 91 |
| 24. Kowal I . . . . .              | 92 |
| 25. Kowal II . . . . .             | 93 |
| 26. Chłopek . . . . .              | 94 |



|     |                           |     |
|-----|---------------------------|-----|
| 27. | Drwale . . . . .          | 95  |
| 28. | Rzemieślnicy I . . . . .  | 96  |
| 29. | Rzemieślnicy II . . . . . | 98  |
| 30. | Górnicy . . . . .         | 100 |
| 31. | Tkacz . . . . .           | 101 |
| 32. | Młynarz . . . . .         | 103 |
| 33. | Strażacy . . . . .        | 104 |
| 34. | Wrzecionko . . . . .      | 105 |
| 35. | Wianki . . . . .          | 106 |
| 36. | Kapela . . . . .          | 108 |
| 37. | Przepiórka . . . . .      | 111 |

---

40

Biblioteka GI, AWF w Krakowie



1800062745