

ZABAWY I GRY RUCHOWE

DZIECI I MŁODZIEŻY

ZE ŹRÓDEŁ DZIEJOWYCH I LUDOZNAWCZYCH,
PRZEWAŻNIE RODZIMYCH I Z TRADYCJI USTNEJ

ZESTAWIŁ

DR. EUGENIUSZ PIASECKI

PROFESOR UNIwersYTETU POZNAŃSKIEGO

— WYDANIE DRUGIE
POPRAWIONE I ROZSZERZONE



W LWOWIE 1919

NAKŁADEM KSIĄŻNICY POLSKIEJ TOW. NAUCZ.
SZKÓŁ WYŻSZYCH.

No 17242

PAMIĘCI
HENRYKA JORDANA.



482

Druk: Fr. Pilczek w Poznaniu.

SŁOWO WSTĘPNE do 1. wydania.

W dziełku niniejszem zużytkowuję część materiału, jaki zbieram od roku przeszło w pracach naszych etnografów i w utworach dawnych autorów polskich, chcąc bodaj urywkowo odtworzyć bardzo mało znane tradycje nasze w dziedzinie ćwiczeń cielesnych. Ważne uzupełnienie uzyskałem przez poszukiwania tradycji żywej, prowadzone wśród dzieci wysiedleńców polskich w Kijowie, z ofiarną pomocą nauczycielstwa. Plan pracy, rozłożony na kilka lat, obejmował, po zebraniu możliwie pełnego materiału swojskiego i obcego, zestawienie jego krytyczne i porównawcze w dziele większem. Potem dopiero, mniej znane pierwiastki, nadające się do zastosowania wychowawczego, miałem podać próbom praktycznym i na podstawie ich wyniku ocenić i ugrupować (obok zdawna wypróbowanych już) w podręczniku szkolnym. Potrzeby naszego szkolnictwa wywołały dziś odwrócenie tego właściwego porządku, tak, że książka szkolna ukazuje się przed opracowaniem naukowem. Niech to zatem nie dziwi czytelnika, jeśli doświadczenie szkolne nie zawsze potwierdzi np. kwalifikację dla tego lub owego typu szkół jakiejś gry, znanej dotąd tylko

ludowi i etnografom. Nie każdy też szczegół niejasny dał się sprawdzić w obecnych niezwykle trudnych warunkach. Nie można było marzyć nie tylko o kontroli na podstawie żywej tradycji na miejscu, ale nawet o korespondencji z żyjącymi jeszcze autorami. W takich wypadkach wolałem nie raz opis powtórzyć dosłownie (w cudzysłowie), niż stwarzać zamięszanie przez domysły. W obu razach myślący nauczyciel dojdzie łatwo do własnej interpretacji. Nie zawsze wreszcie udało się odzyskać melodye pieśni, towarzyszących grom. Nauczyciele, którym nie powiedzie się znaleźć je w tradycji żywej, zrobią najlepiej, podkładając jakąś odpowiednią (byle swojską) melodyę.

Niedogodności te, sędzę, nie niweczą korzyści zasadniczej, jaką szkolnictwo nasze powinno odnieść ze zbliżenia się w tym dziale ku ideałowi wychowania narodowego. Miarą tego zbliżenia niechaj będzie fakt, że na 102 gier i zabaw, zawartych w niniejszej książce, 10 tylko nie wzięto z tradycji rodzimej.

Co do podziału na grupy, spróbowano w tej książce po raz pierwszy (o ile mi wiadomo) konsekwentnie przeprowadzić zasadę fizyologiczną, dzieląc materiał według postaci ruchu, która przeważa w danej grze lub przynajmniej stanowi jej najwybitniejszą cechę.

Kończąc, niech mi wolno będzie wyrazić gorącą podziękę tym, którzy mi dopomagali w uzupełnieniu materiału, szczególnie zaś p. Gnusowej,

za mozolne notowanie melodyi z ust dzieci i kilkakrotne przejrzanie części muzycznej książki.

AUTOR.

Kijów, w maju 1916.

SŁOWO WSTĘPNE do 2. wydania.

Dodano w tem wydaniu kilka ustępów w Części ogólnej, uwzględniając dalsze postępy badań porównawczych autora nad genezą gier naszych. Nadto włączono tu rozdział o Ogrodach Jordanowskich. Część szczegółową uzupełniono 17-stu zabawami i grami, niemal wyłącznie swojskimi; nadto zredagowano ściślej opis kilku gier, dołączając nieco rycin i melodyi i zmieniono tu i ówdzie słowa pieśni według odmianek piękniejszych lub bardziej charakterystycznych.

Serdeczne dzięki składam Zarządowi Książnicy T. N. S. W. za ulepszenie zewnętrznej szaty książki, prof. Lenkiewiczowi za ryciny, prof. Lesł. Jaworskiemu za pomoc w dziale muzycznym, wreszcie X. Dr. K. Lutosławskiemu za opis „kręgli polskich”.

Oby tej skromnej książeczce danem było przyczynić się do wzmożenia u naszych wychowawców zamiłowania do swojszczyzny!

AUTOR.

Lwów, w lipcu 1918.

Źródła.

M. Rej. Wizerunek własny żywota człowieka poczciwego (wyd. warsz. 1881—8).

E. Górnicki. Dworzanin polski (wyd. krak. Turowskiego 1858).

M. Bielski. Kronika (wyd. Turowskiego, Sarnok 1856).

X. Kitowicz. Opis obyczajów i zwyczajów za pan. Augusta III.

E. Gołębowski. Gry i zabawy różnych stanów. w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach Warszawa 1831.

Wacław z Oleska. Pieśni pol. i rus. ludu galic. Lwów 1833.

K. W. Wójcicki. Pieśni ludu etc. Warszawa 1836.

Ż. Pauli. Pieśni ludu polskiego. Lwów 1838.

J. J. Lipiński. Pieśni ludu wielkopolskiego. Poznań 1842.

O. Kolberg. Pieśni ludu pol. Warszawa 1857; Lud, 23 tomy; Pokucie, 4 t.; Mazowsze, 5 t.; Chełmskie, 2 t.; Przemyskie; Wołyń.

Zbiór wiadomości do antropologii krajowej. Kraków, Akademia Umiej., t. 1—18.

Materyały do antropol., etnogr. etc. Kraków, Akad. Um., t. 1—13.

Wisła, Warszawa, t. 1—19; *Biblioteka Wisły,* t. 1—15.

Lud, Lwów, t. 1—19.

Dr. Nadmorski. Kaszuby i Kociewie. Poznań 1892.

Świątek. Lud nadrabski. Kraków 1893.

Dr. St. M. Tokarski. Zabawy i gry ruchowe. Kraków 1902.

Gry i zabawy... w ogrodach Raua. Warszawa 1911.

Pozatem: słowniki Lindego, Karłowicza i wiele innych.

A. Część ogólna.

I. Istota i znaczenie zabaw i gier ruchowych.

Teoria zabawy posiada już dziś obszerną literaturę i należy do działów bardzo zawiłych, wymagających, dla należytego rozwiązania, ujęcia wszechstronnego, przy pomocy wielu różnorodnych gałęzi wiedzy. Tu możemy pokusić się jedynie o wskazanie momentów zasadniczych.

1. Ze stanowiska *historii i etnografii* (innemi słowy — *genetycznego*) musimy przede wszystkim odróżnić zabawy *improwizowane*, w których obmyślanu wyobrażenia dzieci jest niewyczerpaną, od zabaw i gier o postaci mniej więcej ustalonej, przekazanej przez *tradycję*. Te ostatnie tylko znalazły miejsce w książce niniejszej. Wśród nich zaś znów widzimy dwie gromady: jedna, większa znacznie—to *gry*, gdzie jednostka, lub grupa („obóz”) ma pole do walki i wykazania swej przewagi; druga—to *zabawy*, gdzie nikt nie wygrywa, ani nie bywa pokonanym. Gry sąto złagodzone i uszlachetnione

walki i igrzyska ludów pierwotnych (tu należą: Przerywane wojsko, Plinie i t. p.), albo dawniejsze zabawy, upodobnione do igrzysk i gier z biegiem czasu. Zabawy znów (i gry z nich powstałe) w większości wypadków nie są niczem innym, jak pozostałością po dawnych *obrzędach*. Jest to widoczne zwłaszcza w korowodach i zabawach tanecznych, nie ulega jednak wątpliwości także co do wielu innych. Dość wskazać na postacie demonologiczne, jak Krasnoludek, Topiec, Strzygoń, Czarny lud, Anioły i dyabły i t. p. Ostatnie przenoszą nas w czasy średniowiecza, inne w zamierzchłe czasy pogaństwa. Ale i wesoła „Babka“ okazuje pokrewieństwo (przez synonimy: ciuciubabka, kuciubabka) z mitologią ludów fińskich Europy wschodniej.

Liczne postacie zwierzęce i rzadsze roślinne w grach naszych każą też myśleć o dawnych obrzędach religijnych i magicznych. I tak „Jaworowi ludzie“ przypominają nam obrzędy wiosenne na cześć budzącej się ze snu zimowego roślinności, prastare, choć po dziś dzień jeszcze powszechne wśród włościan wielu krajów. W obrzędach tych główną rolę odgrywają młodzieńcy i dziewczęta, przybrane w zieleń lub kwiaty (uosobienie ducha wegetacji). Taką postacią jest i Róża, Różyczka, Pani Róża i t. p., jako zabytek święta różanego, zwanego Rosalia przez dawnych Rzymian.

„Lis“ jest znów jednym z uosobień, w jakie lud wciela ducha zboża przy uroczystościach dożynkowych. Duch ten chroni się według rozpo-

wszechnionego po dziś dzień wierzenia, w ostatnie kłosa; to też co rychlej podrzuca się go sąsiadowi, który jeszcze żniw nie ukończył. Ów zaś mści się biciem za niepożądanego gościa i stara się podrzucić go innemu — zupełnie jak w grze dzieje się z pytką.

Ślady czci, oddawanej ciałom niebieskim, widzimy w grach: Krąg i Klasy. Krąg (na równi z dyskiem starogreckim) był prawdopodobnie zrazu wyobrażeniem tarczy słonecznej w jednym z licznych obrzędów letnich (świętojańskich, jak je obecnie lud nazywa, lub sobótkowych). Niektóre odmiany „Klas“ naprowadzają na domysł, iż przegródki w nich odpowiadały pierwotnie miesiącom, a czynność skaczącego gracza była naśladowaniem gonitwy słońca (skoczek) i księżyca (kamyczek przezeń rzucany) na niebie. Ślimacznica w jednej z odmian przypomina też wyraźnie Labirynt starożytny, ściśle związany z kultem słońca.

„Mak“ i „Kokoszka“ wskazują na jeszcze pierwotniejsze gusa, których celem jest wzmaganie rozwoju roślin i zwierząt jadalnych przez naśladowanie kolejnych stadiów tego rozwoju.

„Przepiórka“, dotąd jeszcze u ludu związana ściśle z rytuałem weselnym, jest zabytkiem zawiązywania małżeństw przez porwanie, „Zelman“ wyraża późniejszy okres — małżeństw przez kupno (targ bowiem dotyczył, jak się zdaje, pierwotnie wysokości okupu, jaki miał złożyć pan młody). W obu grach ustawienie graczy w dwa rzędy zaznacza

inną jeszcze cechę dawnych form małżeństwa: egzogamię. Pan młody, ze swiątą krewniaków, przybywa szukać oblubienicy wśród dziewcząt obcego rodu.

Gry rzutne (i gry z podbijaniem) próbowano wywieść od dawnych wróżb i losowań. Przypuszczenie to zyskuje wiele prawdopodobieństwa wobec takich postaci przejściowych, jak „Kiczka rzymska“, łączących grę junacką z hazardem. Mimo to trudno odrzucić możliwość powstania ich i z innego źródła; z walk i igrzysk odległej starożytności, posługujących się bronią najpierwotniejszą, jakiej dostarcza sama przyroda — maczugą i kamieniem. W miarę złagodzenia obyczajów, igrzyska krwawe przekształciły się, w myśl tej hipotezy, w niewinne gry, broń zaś dzikich praojców w palant i piłkę *).

Ten rodowód czyni z zabaw i gier ruchowych najstarszą bodaj arystokrację pośród środków wychowawczych, stosowanych w szkołach nowoczesnych. Lecz zarazem, jeśli wolno pozostać przy obranym porównaniu, jestto arystokracja pełna sił żywotnych, przystosowana z biegiem stuleci znakomicie do

*) Autor daje tu wyraz przeważnie swoim własnym poglądom, ukształtowanym na podstawie nieogłoszonych jeszcze wyników rozległych poszukiwań porównawczych. Z dzieł dawniejszych najszerzej omawia genezę gier A. B. Gomme (Traditional Games of England etc. Londyn 1894), najbogatszy zaś materiał w dziedzinie obrzędów podaje J. G. Frazer, The Golden Bough, 6 t., 3 wyd. Londyn 1911.

zmienionych warunków. Gdy wierzeniom i zabobonom ludowym oświata niesie nieuniknioną i zasłużoną zagładę, te pierwiastki tradycji, które zdążyły się przekształcić w gry ruchowe, doznać winny najtroskliwszej opieki.

O ile gry mogą być *narodowemi*? Na pytanie to trudno odpowiedzieć co do niejednej gry poszczególnej. Na ogół jednak śmiało rzec można, że gry danego narodu posiadają swoiste, jemu właściwe cechy i są jego niezaprzeczoną własnością w stopniu nie mniejszym, niż ubiór, zdobnictwo, obyczaje, język, a nawet fizyczne właściwości rasy. Wbrew mniemaniu powierzchownych znawców przedmiotu, którym zdawało się, że gry, wraz z całym dobytkiem cywilizacyjnym, wędrują w Europie z zachodu na wschód, trzeba stwierdzić, że w tej dziedzinie zjawiska takie należą do wyjątkowych (przykład: gry sportowe angielskie w ostatnich dziesiątkach lat). Natomiast zwykły proces jest zgoła odmienny. Zabawy i gry, jako zabytki po starodawnych igrzyskach i obrzędach, w swych pierwotnych postaciach były wspólne dużym zrzeszeniom ludów, np. grupie indoeuropejskiej, poczem u każdego z narodów różnicowały się w pewien sposób charakterystyczny. Postęp cywilizacji miał na nie wpływ potężny, łagodząc i uszlachetniając w nich to, co było brutalne lub rubaszne — nieraz jednak też niszcząc bezpowrotnie piękne stare rozrywki na korzyść banalnych uciech nowoczesnych miast większych. W następstwie, postacię pierwotniejszej

spotykamy na Wschodzie, późniejsze na Zachodzie. Nasz naród zaś, jako osiadły na granicy Europy wschodniej, i w tej, jak w wielu innych dziedzinach przedstawia szczególnie ciekawy teren badań porównawczych.

2. Ze stanowiska *fizjologii**) uważano zabawę jako wyładowanie nadmiaru energii organizmu młodocianego; z drugiej strony patrzano na nie jako na odpoczynek organów znużonych. Oba te poglądy są mniej sprzeczne, niż się zdaje. Niektóre narządy (np. mózg ucznia po lekcji) mogą być znużone, inne (np. mięśnie tegoż ucznia) posiadać równocześnie nadmiar energii. Trudniej wytłómaczyć przy ich pomocy zjawisko zabawy „do upadłego”, tak częste jednak. Motywami pomocniczymi mogą być: zjawisko reakcji „kolistej”, które sprawia, że oddziaływanie dziecka na jakiś bodziec odtwarza na nowo sam bodziec (np. widok piłki zachęca do jej trącenia, a trącenie staje się znów zachętą do trącenia powtórnego i t. d.), oraz zjawisko oszołomienia, w które wprawia nas szybkość ruchu lub jego rytm przy wielu zabawach.

Jakkolwiekbydź, tłumaczenie fizjologiczne jednak nie wystarcza do wyjaśnienia np. zabaw małego

*) Przy punktach 2—7 w wielu szczegółach idziemy tokiem myśli, wskazanym przez K. Groosa (*Spiele der Menschen*), uzupełniając go poglądami późniejszych autorów. Dzisiejszy stan wiedzy w tej dziedzinie dobrze streszcza M. J. Reaney, *The Psychology of the Organised Group Game*, Cambridge 1916.

dziecka, które przecież wypełniają mu cały czas poza jedzeniem i spaniem.

W nowszych czasach, po części słusznie bez wątpienia, próbowano też tłómaczyć kolejne następstwo u dziecka zamiłowań do różnych rodzajów gier, wpływem rozwoju ciała. Rozrosły n.p. i stwardniały kościec i silna muskulatura młodzieńca umożliwiają inny zgoła typ zabaw, niż u dziecka i wywołują odpowiednią zmianę popędów. Tu jednak stajemy na granicy dziedziny sąsiedniej — praw biologicznych.

3. Ze stanowiska *biologii* możemy już nasz pogląd znacznie rozszerzyć. Uwzględnić przy tem należy nietyle zachwianą mocno zasadę Lamarcka dziedziczenia cech nabytych, ile o wiele lepiej uzasadnioną teorię Darwina o doborze naturalnym i zwycięstwie w walce o byt istot najlepiej przystosowanych do warunków otoczenia. Według tej teorii, w walce tej pierwszeństwo będą miały osobniki, które w okresie młodości, zapomocą zabaw, ćwiczą różne swoje zdolności fizyczne i umysłowe, dane im przez przyrodę tylko w zawiązku.

Ważnem uzupełnieniem wyłożonego właśnie poglądu jest zastosowanie do zabaw t. z. teorii rekapitulacji, która widzi z rozwoju osobnika streszczenie jego dziejów rodowych. W myśl tej zasady, zabawy dziecka i młodzieńca odzwierciedlają pierwotne etapy rozwoju ludzkości, jak dzikość i barbarzyństwo; próbowano nawet wykazać szczegółowo stadya, odpowiadające koczownictwu, pasterstwu, ustrojowi rodowemu i t. p.

4. Ze stanowiska *psychologii* musimy zauważyć, że zabawy i gry sprawiają młodzieży wybitną przyjemność, przede wszystkim przez zaspokojenie głęboko ugruntowanych w duszy popędów: popędu zajęcia uwagi, popędu poszukiwania przyczyny, wyobraźni i popędu naśladowczego. W grach ruchowych uwaga będzie przeważnie uwagą ruchową (obserwacją ruchów przeciwnika, lub lecącego pocisku). Poszukiwanie przyczyny prowadzi do wywoływania zjawisk dla przyjemności pocucia własnej siły (rzut daleki lub podbicie). Wyobraźnia znajduje swój wyraz w rozkoszy samozłudzenia przy przybieraniu roli (rycerza, zwierzęcia, istoty świata nadprzyrodzonego) i daje nową przyjemność przez oderwanie od szarzyzny i przymusu życia codziennego. Znaczenie zabaw naśladowczych omówimy jeszcze niżej (pod 6).

5. Ze stanowiska *estetyki*, zabawy ludów pierwotnych należy uważać za związek sztuk pięknych. W dzisiejszych grach ruchowych moment estetyczny jest wyrażony głównie trzema drogami: przez piękno ruchu (równoznaczne z jego doskonałą celowością), przez śpiew, towarzyszący ruchom, i przez poezję, nieraz tkwiącą w samej myśli przewodniej, czy fabule zabawy.

6. Ze stanowiska *społecznego* (socyologicznego), zabawy wynikają z dwóch zasadniczych popędów: potrzeby zbliżania się i potrzeby udzielania się. Jako korzyści społeczne zaś, zabawy rozwijają w nas: zdolność do podporządkowania sobie woli obranego przywódcy, oraz dobrowolnie uznanym

prawidłom; społeczną sympatię (solidarność); wreszcie stają się doświadczalnym dowodem korzyści, jakie daje zgodne działanie zbiorowe. Nadto, w grach, zwłaszcza gromadnych, mają pole do wyrobienia się przywódców, których społeczeństwo niezbędnie potrzebuje, jako inicjatorów i organizatorów. Wreszcie, w postaci zabaw, naśladowujących zajęcia dorosłych, są one ważnym (u ludów pierwotnych jedynym) sposobem przechodzenia z pokolenia na pokolenie przedmiotowego bogactwa kultury danego narodu. A więc, u dzieci ludów pierwotnych będzie to zabawa w prymitywne łowy i również proste walki (chłopcy), lub zajęcia domowe (dziewczęta), gdy zasób zabaw dzieci inteligentnego Europejczyka zawiera całe bogactwo udoskonaleń technicznych, od kolei żelaznych i parowców, do samolotów, telefonów, telegrafu bez drutu i t. p.

Prócz tych korzyści, które możnaby nazwać pozytywnymi, mogą też gry służyć społeczeństwu na drodze negatywnej, przez dawanie bezpiecznego ujścia popędom atawistycznym, odziedziczonym po odległych przodkach. Popędy te ujawnione w czynach poważnych, przyniosłyby szkodę ogółowi, w grach zaś wyładowują się w sposób niewinny. Należy tu przede wszystkim popęd bojowy, bardzo silnie rozwinięty zwłaszcza u chłopców.

7. Ze stanowiska *wychowawczego* nauczyliśmy się należyście oceniać wartość gier, wynikającą już z rozważań poprzednich. Zarazem jednak zapatrujemy się coraz sceptyczniej na nieprzepartą chęć

dawnych pedagogów (zwłaszcza Froebela i jego uczniów) „tworzenia“ i „konstruowania“ jak najbardziej „pouczających“ zabaw. Wkraczanie niezgrabnej ręki dorosłych w ten misterny światek zabaw dziecięcych, stworzonych, lub przerobionych przez umysł młodociany na własny użytek, musi być bardzo ostrożne i powściągliwe. Wystarczy usunąć to, co zbyt surowe, nieobyczajne lub niebezpieczne, tu i ówdzie prawidła ująć nieco ściślej, a z licznych odmian dać pierwszeństwo najbardziej cennym pod względem wychowawczym, czy zdrowotnym.

8. Ze stanowiska *zdrowotnego* uznajemy zabawę i gry ruchowe przede wszystkim jako potężny czynnik, wywabiający młodzież pod gołe niebo, jedynym miejscem, właściwym dla większości tych rozrywek. Dalej i sama postać ruchu, przeważająca w nich – to chód i bieg, posiadające ogromną wartość zdrowotną, jako ruch rytmiczny, zatrudniający kończyny dolne, a w nich bardzo znaczną część muskulatury ciała całego, z czego wynika silne dodatnie, ćwiczące działanie na narządy krążenia, oddychania, wymianę materii i t. p. Co więcej, gry do pewnego stopnia rozporządzają czynnikiem regulującym, który nie dopuszcza do przemęczenia. Swobodny ich charakter (w odróżnieniu od gimnastyki) pozwala na wytchnienie, gdy ono okaże się danemu dziecku potrzebnym. Wybitna zaś przyjemność, jaką gry sprawiają młodzieży, jest powodem, dla którego są one najulubieńszą postacią

ćwiczeń cielesnych i najlepszą drogą do rozbudzenia zamięłowania do ruchu wogóle.

II. Wskazówki wychowawcze.

Wychowawca nowoczesny, któremu nie są obce zasady, wyłożone powyżej (punkt 7), nie zacznie swej pracy w zakresie zabaw młodzieży narzuceniem jej choćby zawartości książki niniejszej, lecz przede wszystkim postara się *zbadać, jaką w tej mierze tradycję dzieci przyniosły z domu*. Osiągnie się przez to korzyść trojaką: 1) wzbogacenie zasobu zastaw, które dana szkoła będzie uprawiać, 2) dorzucenie cegiełki do gmachu naszej wiedzy w tym zakresie (o ile, co prawie pewna, przybędzie choćby drobna odmianka dotąd nie opisana) i 3) wzmocnienie u dziecka uroku i powagi tradycji rodzimych, świadomości, że i ich wioska, czy powiat, nie ostatnie. Takie uczucia są kamieniem budulcowym uczucia ogólniejszego, obejmującego całość Ojczyzny.

Oprócz tych zabaw, czerpanych wprost z tradycji żywej danej okolicy, wychowawca przystąpi do przyswojenia dzieciom ogółu zabaw i gier, odpowiednich dla danego wieku. Pewne w nich szczegóły, budzące na pierwszy rzut oka wątpliwości pedagogiczne, przy rozumnym pokierowaniu mogą właśnie posłużyć do rozbudzenia zainteresowania ludem naszym, jego trybem życia i sposobem myślenia. Kilka uwag nauczycielki da np. dziewczętom możność zrozumieć niesnaski małżeńskie w „Mężu i żonie“, materializm włościański w „Zelmanie“, i t. p. Przy pewnym znanstwie ze

strony nauczyciela, można nawet w szkole średniej wprowadzić tu i ówdzie lokalne, gwarowe zabarwienie języka piosnek, czego jeszcze na ogół unikalem w tym podręczniku*).

Poza tem, rola nauczyciela będzie polegała na baczeniu, aby gry przyczyniały się do wyrabiania szeregu cnót społecznych, co istotnie jest w ich mocy przy należytem pokierowaniu. Należą tu: solidarność wobec współtowarzyszy danego obozu, wyzbycie się samolubstwa i chęci popisu, posłuch wobec „matki“ i „sędziego“, rzetelność wobec przeciwnika. Aby tego celu dopiąć, nauczyciel nie-raz będzie musiał się uciekać do wprowadzania *prawideł dodatkowych* na czas pewien, lecz usunie je, gdy staną się zbędnymi (np. w Palancie: zakaz kucia ku tyłowi pola; w Nożnej: zakaz „wózka“ lub trącania przeciwników — jeśli chłopcy skłonni są do nadużywania tych sposobów).

Niezmiernie ważnem w wychowaniu chłopców, jest powściąganie popędów brutalnych. Należy to do najcenniejszych zalet Nożnej, że daje ona sposobność, a nawet pewną pokusę do rozwinięcia tych popędów — *prawidłami* swemi jednak je poskramia. Pod warunkiem ścisłego przestrzegania *prawideł*, *ale też tylko pod tym warunkiem*, staje się też ona niezrównaną szkołą panowania nad sobą dla natur chłopięcych, skłaniających się ku brutalności. Nadzór nauczyciela powinien więc tu być szczególnie starannym.

*) Jako wzór krzewienia zamiłowania swojszczyzny przez szkołę, mogą nam służyć narody skandynawskie.

Gdy ruchowe przedstawiają też znakomitą sposobność do kształcenia innych jeszcze zalet dąszy młodocianej: przytomności umysłu i odwagi. Pierwsza z nich ma tem większe pole do rozwoju, im szybszy przebieg gry, im częstsze w niej zmiany sytuacji, im bardziej złożone *prawidła*. Druga występuje wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z walką (choćby w postaci gonitwy); dochodzi jednak do znacznych stopni w grach chłopców starszych, gdy trzeba znieść z dobrą miną i silne uderzenie piłką i trącenie przeciwnika, chwycić poisk idący prosto w twarz i t. p. Dzieci trwożliwe należy ostrożnem stopniowaniem powoli wprowadzać w grę tego rodzaju, przeznaczając im zrazu role najłatwiejsze, aby nie zraziły się na wstępie.

W jakiej formie wyrazi się udział nauczyciela w grach młodzieży? Od chwili, gdy dzieci już zapoznały się z *prawidłami*, należy im zostawić możliwą samodzielność. Nie zaszkodzi, jeśli nauczyciel od czasu do czasu sam gra z uczniami. Zwykłą rolą jego jednak raczej będzie rola „sędziego“, strzegącego zastosowania się do *prawideł*. A i tę funkcję, gdy tylko już można, należy powierzyć jakiemuś uczniowi, samemu zaś jedynie sprawować kontrolę nad graczami i nad sędzią, udzielać uwag i rozstrzygać spory. Nie znaczy to bynajmniej, żeby nauczyciel był zwolniony od bardzo pilnego śledzenia przebiegu gry. Przeciwnie, tem większa ciąży na nim odpowiedzialność, aby ani w postępowanie graczy, ani w czynność młodocianego sędziego nie

wkradło się nic, coby zalety wychowawcze gry mogło obniżyć, a tem bardziej obrócić w wady.

III. Wskazówki zdrowotne.

Najważniwszem bodaj posłanictwem nauczyciela w dziedzinie zdrowotnej jest rozbudzenie u młodzieży zamiłowania do przebywania na wolnem powietrzu — zamiłowania wrodzonego, utraconego jednak już nieraz przez zły wpływ otoczenia i zwyczajów miejskich. Jest to zresztą zadanie bardzo wdzięczne. Gry podniebne same tak młodzież pociągają, że po kilku próbach nieraz te same dzieci, którym przedtem było za zimno na dworze, pierwsze wybiegają z ochotą.

Granice ciepłoty, w których można uprawiać gry pod gołym niebem, są szersze, niż się ogólnie przypuszcza. Anglicy grywają w Nożną przez całą zimę, w lecie przechodząc do gier mniej rozgrzewających. I u nas można śmiało stosować grę tę lub inne równie rozgrzewające w dni, odpowiadające ciepłocie zimy angielskiej, t. j. nie poniżej — 2° R., zwłaszcza, gdy niema wiatru; przy suchem powietrzu i lekkim wietrze, granica ta podnosi się do 0°, przy bardzo wilgotnem powietrzu i pochmurnem niebie do +3° R. W lecie zaś grywać można przy miernie suchem i spokojnem powietrzu do +22° R., przy miernie suchem powietrzu i lekkim wietrze do +25° R., przy wilgotnem i parnem powietrzu do +20° R. (F. A. Schmidt).

Myślący nauczyciel zdoła zawsze uczynić należyty wybór między grami, stosownie do warunków klimatycznych. W dni chłodne wprowadzi, prócz Nożnej, np. Koszykową, a dla dzieci mniejszych Czarnego luda, Weża, Wilka i gąski, gry taneczne i inne, gdzie wszyscy są w ciągłym i żwawym ruchu. W upały, przeciwnie (lub gdy działwa zmęczona) zarządzi gry mało ruchliwe (korowody; gry bieżne takie w których naraz biega tylko jeden lub dwóch graczy; Palant prosty; Pięstówka I. t. p.).

Do gier w izbie uciekamy się tylko wtedy, gdy nie można ich prowadzić na dworze. A i wtedy, w miarę możliwości, zwłaszcza gdy działwa biega, należy otworzyć bodaj górne okienko, dla uniknięcia zaś kurzu, podłoga winna być przed grami wytarta mokrą ścierką. Ostrożności te są tem bardziej wskazane, jeśli wymiary izby są poniżej normalnych (t. j., dla klasy z 30–50 dzieci, 10 razy 20 m. przy 6 m. wysokości).

Każda szkoła w mieście powinna mieć do rozporządzenia dwa boiska: jedno przy budynku szkolnym, drugie za miastem, w możliwie zdrowem położeniu. Boisko szkolne wtedy należyście spełnia swoje zadanie, 1) jeśli nie sąsiaduje bezpośrednio z klasami (aby hałas, wpadanie piłek w okna itp., nie przeszkadzały w nauce), 2) jeśli ma należyte wymiary (wogóle 3 m.² dla każdego dziecka w szkole; dla szkół średnich najmniej 30 razy 60 m.), i jeśli produkuje jak najmniej kurzu. Na małych i bardzo uczęszczanych boiskach ten ostatni punkt uwzględ-

dnia się najlepiej przez asfaltowanie, bruk drewniany, lub (taniej, lecz mniej skutecznie) przez pokrycie żwirem i staranne skrapianie. Na boiskach dużych i mało uczęszczanych można liczyć na utrzymanie krótko strzyżonej murawy. Brzegi boiska obsadza się drzewami.

Boiska zamiejskie (w miastach większych z korzyścią skupiane w Ogrody Jordanowskie) winny posiadać położenie w miarę możliwości w pobliżu lasu, a przynajmniej poszczególne boiska od siebie należy poprzegradzać cienistymi alejami. Dobra woda do picia jest konieczną, bliskość kąpieli zaś (rzeka, staw z wodą bieżącą, natryski) pożądaną. Ziemia, pokryta często koszoną lub strzyżoną murawą, jeśli nie należy do gleb przepuszczalnych, powinna być starannie zdrenowana. Wymiary boiska, dla małych gier dziecięcych, oblicza się na 3 m² dla dziecka. Dla starszych uczniów i uczennic, wymiary te wzrastają ogromnie, zależnie od rodzajów uprawianych gier (Koszykowa, Pięściówka — 50 m², Palant — 75 m², Nożna ang. — 240 m²). Średnio więc, przy większych masach uczniów, trzeba liczyć dla niższych klas szkół śr. męskich i dla szkół śr. żeńskich po 50 m² na głowę, dla najstarszych chłopców po 150 m² (o ile różne oddziały grają równocześnie w różne gry, jak to jest pożądane).

Nawet dzieci szkół początkowych powinny choćby raz na tydzień grywać na boisku zamiejskiem, oddychając powietrzem pól i lasów.

Gry ruchowe stanowią jeden z najważniejszych i niezbędnych działów wychowania cielesnego i zasługują na postawienie co najmniej na równi z gimnastyką, wycieczkami pieszymi i pracą ręczną w polu. Główne sposoby *wcielenia ich w program zajęć szkolnych* są następujące:

a) Gry uprawiane *samoistnie*, w czasie wolnych od nauki popołudni, 1—3 razy na tydzień, na boisku zamiejskiem (w |Ogrodzie Jordanowskim). Dla każdej grupy młodzieży przeznaczają się po 1½—2 godzin. W czasie tym (za przykładem śp. Wł. R. Kozłowskiego) należy pierwsze pół godziny poświęcić lżejszym grom, środkowe ½—1 g. — grom bardziej natężającym, a końcowe ½ g. znów grom lżejszym i ćwiczeniom oddechowym.

b) Gry na boisku szkolnem, w czasie *lekcyi gimnastyki*. Mogą one albo wypełniać większą część lekcyi (w lecie bywa to regułą), albo (w izbie) być tylko krótkim jej epizodem. W tym ostatnim wypadku wybieramy małe, szybko kończące się gry chodne, taneczne, lub bieżne.

c) Gry na boisku szkolnem w czasie *przerw między lekcyami*. Hygiena uczy, że w czasie przerwy uczeń winien mieć sposobność do odpoczynku zupełnego dla umysłu, wszelki — zatem przymus i rygor zbytni nie są tu na miejscu. Zachęcać należałoby działalność do gier bardzo prostych, nie wymagających organizacji, jak Łapanka, Wąż, Wilk i gąski, Klasy, Kowal i t. p. Chłopców starszych, którzy dla swych gier ulubionych nie znajdują miej-

sca podczas przerwy, można zachęcać do biegów dokoła boiska z mierzaniem czasu. Nadto (o ile szkoła średnia rozporządza osobnem boiskiem dla klas wyższych, w odpowiedniem oddaleniu od budynku) można, za wzorem angielskim, zająć ich piłą nożną w postaci zabawy „Podaj dalej“.

d) Gry na *wycieczkach* mogą mieć charakter • tyle odmienny, że zmęczenie pochodem wymaga rozrywki mało ruchliwej. Wtedy możemy zużytkować gry, które kiedyindziej pominiemy, jako dające zbyt mało ruchu, (większość gier chodnych, z bieżnych np. Przerывwane wojsko i t. p.)

Odzież graczy musi stosować się do rodzaju gry i do ciepłoty powietrza; a nawet, czasami, do specjalnej roli danego gracza: „bramkarza“ np. przy Nożnej widzimy zwykle w dziance (sweaterze), gdyż tylko od czasu do czasu miewa on okres większej pracy. Na ogół, dla chłopców wskazaniem jest przywdzianie koszuli miękkiej, niekrochmalnej i porowatej, z kołnierzem wykładanym; w lecie rozpinąć ją należy na szyi i piersiach, a rękawy zakasać poza łokcie. Spodenki do prania, szerokie i sięgające powyżej kolan. Skarpetki i lekkie sandały, lub chodaki (o ile zaś boisko pokryte murawą i nie ma niebezpieczeństwa skałczenia się, najlepiej grać boso). Tylko Nożna stanowi wyjątek, wymagając specjalnego obuwia i pończoch (a nawet nogolenników, dla uchronienia od przypadkowych kopnięć).

Dziewczęta grywają w stroju gimnastycznym (bluza wykładana z kołnierzem marynarskim, sze-

roke szarawary, pończochy, u małych dziewcząt też skarpetki; obuwie jak wyżej.

Picie wody, zwłaszcza w lecie, jest koniecznem w czasie gier i dlatego studnia, źródło, czy beczka z dobrą wodą musi się znajdować w pobliżu boiska. Nauczyciel będzie tylko baczyć, aby dzieci po wypiciu wody nie spoczywały.

Kąpiel określiliśmy już wyżej, jako pożądaną okrasę gier. Ogrody Jordanowskie zakłada się też zawsze w sąsiedztwie wody płynącej, lub urządza w nich natryski. Przestrzedz należy przed wodą zbyt zimną (zbiornik natrysków z korzyścią będzie otwarty u góry i wystawiony na działanie słońca), oraz baczyć, aby młodzież należycie ochłoneła ze znużenia przed wejściem do wody, i aby po kąpieli zaraz znów oddawała się ruchowi.

Przemęczenie stanowi poważne niebezpieczeństwo dla młodzieży. Mimo wspomnianego wyżej (patrz rozdz. I, punkt 8) regulatora, zapal do gier urasta nieraz w namiętność, która nie daje spocząć, gdy tego zdrowie wymaga. Musi tu więc wkraczać nauczyciel ze swemi wskazówkami i radami, a czasem nawet z usunięciem czasowem z gry ucznia widocznie przemęczonego.

Najłatwiejszym do sprawdzenia objawem przemęczenia jest niemożność oddychania przez nos wskutek wzmożonej potrzeby tlenu Dr. St. M. Tokarski. Aby ten sprawdzian istotnie mógł działać, trzeba tępić zły zwyczaj niepotrzebnego oddychania ustami, a dzieci, które nie mogą nosem oddychać

z powodu zmian chorobowych (w jamie nosowej lub nosogardłowej), posłać do lekarza. Również bladeść niezwykła bywa oznaką przemęczenia.

Często powtarzane przemęczenie prowadzi do stałych zmian, przede wszystkim w mięśniu sercowym, w postaci jego przerostu. Zmiany te są uleczalne, wymagają jednak dłuższego wstrzymania się od zwykłej gimnastyki, gier i igrzysk i leczenia (głównie gimnastyką leczniczą).

Z pośród opisanych w tej książce gier, najłatwiej do przemęczenia mogą doprowadzić Polowanie (Bieg na przetań) i Nożna angielska. Dlatego to do gier tych należy przypuszczać tylko chłopców starszych, należycie przygotowanych innemi grami i gimnastyką, silnych i zdrowych (przy Polowaniu nawet tylko po uprzednim zbadaniu przez lekarza, które i co do Nożnej jest bardzo pożądane).

Ważnem w unikaniu przemęczenia jest też baczenie, aby młodzież nie grała zbyt długo (najwyżej 1½—2 godzin dziennie) i aby nie oddawała się wyłącznie jednej, natężającej grze, jak to często bywa co do Nożnej.

Na boisku zawsze powinny się znajdować *przybory do pierwszej pomocy* w nieszczęśliwych wypadkach.

Zapobieganie chorobom zakaźnym wymaga przede wszystkim czystości. Prawidła gier zniewalają do częstego stykania się z rękami towarzyszy, z ich odzieżą, z piłkami, palantami i t.p. Wskazane jest zatem umycie rąk przed zabawą i po niej,

częste oddawanie do prania ubiorów ćwiczebnych, również jak utrzymywanie w czystości (np. przez zmywanie formaliną i t. p.) przyborów do gier. Również rozumie się samo przez się, że tam, gdzie stara tradycja każe w grze całować towarzyszkę, dziewczynka zaznaczy tylko ten pocałunek w powietrzu.

IV. Ogrody Jordanowskie.

Zbyt skłonni do podziwiania tylko wzorów zagranicznych, zawsze jeszcze za mało sobie zdajemy sprawę ze znaczenia dzieła, jakiemu r. 1888 dał początek Henryk Jordan. Stwierdzić tu przeto trzeba to, co stwierdzono i uznano wielokrotnie za granicą*), że Ogrody Jordanowskie są organizacją w swej całości oryginalną i w wielu szczegółach nigdzie indziej niedoścignioną.

Oto, jak autor niniejszego scharakteryzował pokrótce instytucję Jordanowską**) na kongresie paryskim, wskazując na 1) „rolę wybitną działania osobistego założyciela parku, który oddawał swemu dziełu cały majątek i wszystkie wolne chwile aż do śmierci; 2) troskliwe zabiegi, któremi Jordan uczynił je prawdziwą cieplarnią dla roślinki gier wychowawczych, wówczas bardzo wątpliwej; uczeń znajduje tam należycie wyszkolonych przodowników, wszelkie przyrządy i przybory, szatnie, natry-

*) M. i. na kongresach międzynarodowych higieny szkolnej w Norymberdze 1904 i Paryżu 1910.

**) Les écoles polonaises etc. Lwów 1910.

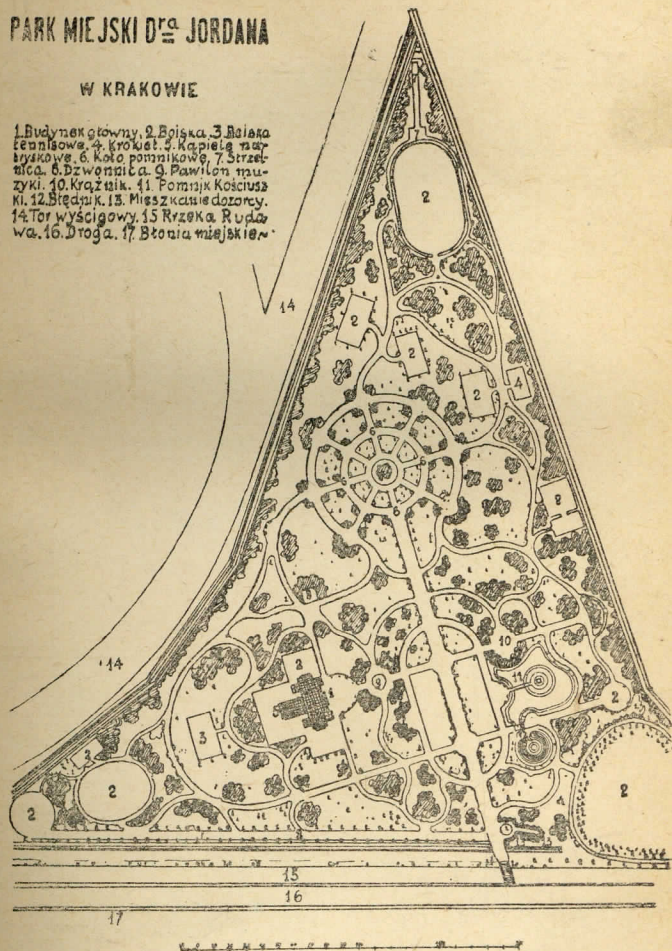
ski, wielką halę do schronienia w razie niepogody, skromne posiłki po zniżonych cenach i t. p.; 3) bogatą rozmaitość gier, uzupełnianych pozatem gimnastyką, śpiewem chóralnym, ćwiczeniami wojskowymi, pracą ogrodniczą; 4) młodzież rzemieślniczą otoczono szczególną opieką, oddając jej wyłącznie park w każdą niedzielę; 5) boiska rozsiano w pięknym parku, uczęszczanym tłumnie przez publiczność, która znajduje tam sposobność do poznania gier ruchowych i przekonania się o ich wartości“.

Przykład, stworzony przez dra Jordana na błoniach krakowskich, niedługo też pozostał odosobnionym. Zwłaszcza po roku 1905, kiedy to lwowskie Towarzystwo zabaw ruchowych wprowadziło do gier młodzieży naszej pierwiastek współzawodnictwa sportowego, dotąd jej obcy, wzrosło wielokrotnie zamiłowanie do gier, a wraz z niem i ilość Ogrodów Jordanowskich. Dziś ilość tych instytucji, rozsianych po wszystkich częściach Polski, wynosi dwadzieścia kilka (niestety z lat ostatnich brak dokładnych danych). Wszystkie one poszły w głównych zarysach za swym pierwowzorem. Tylko działalność osobista założycieli mało gdzie tak silnie się zaznaczyła: byli nimi coraz częściej nie ludzie prywatni, lecz zrzeszenia (gniazda sokole, specjalne towarzystwa i t. p.). Wyjątki pod tym względem stanowią m. i. działalność szlacheckich pedagogów w rodzaju dyr. Skupniewicz w Kołomyi i Kowalskiego w Nowym Sączu. Ofiarność

PARK MIEJSKI D^{ra} JORDANA

W KRAKOWIE

1. Budynek główny. 2. Boiska. 3. Boiska tenisowe. 4. Krokiet. 5. Kaplica. 6. Kółko pomnikowe. 7. Strzelnica. 8. Dzwońnica. 9. Pawilon muzyczny. 10. Krążnik. 11. Pomnik Kościużki. 12. Błędnik. 13. Mieszkanie dozorczy. 14. Tor wyciągowy. 15. Rzeka Rudawa. 16. Droga. 17. Błonia miejskie.

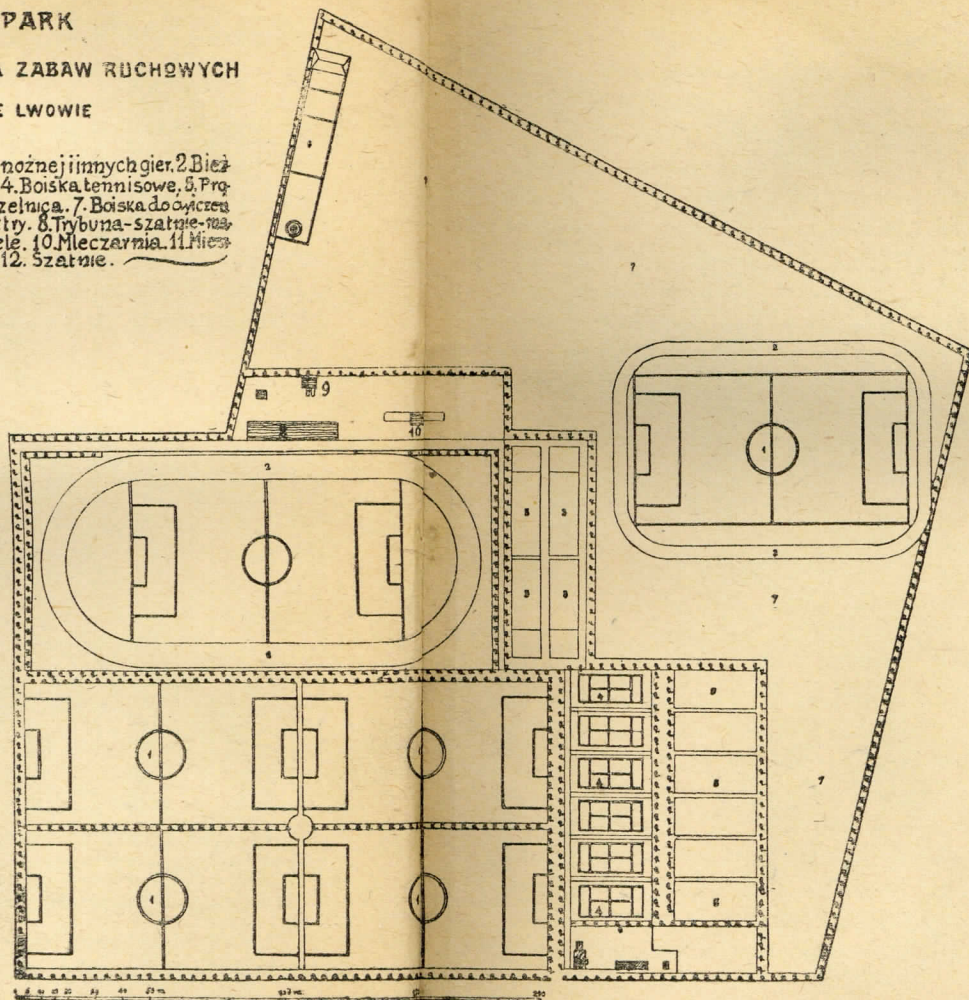


PARK

TOWARZYSTWA ZABAW RUCHOWYCH

WE LWOWIE

1. Boisko do piłki nożnej i innych gier. 2. Bieżnia. 3. Skocznia. 4. Boiska tenisowe. 5. Progiertowane. 6. Strzelnica. 7. Boiska do ćwiczeń szwedzkich i musztry. 8. Tribuna-szatnia-nagazyny. 9. Kąpiele. 10. Mleczarnia. 11. Miejskanie dozorczy. 12. Szatnie.

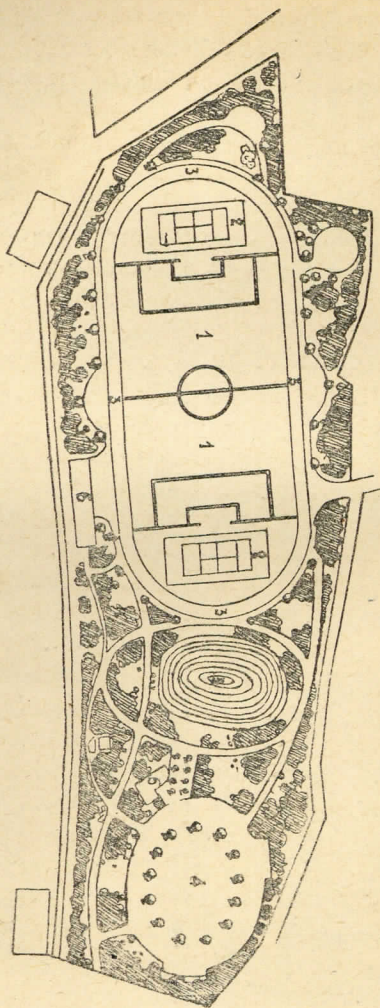


osobista wyraziła się też w zapisach, z których największy (E. Raua) zapewnił naszej stolicy, Warszawie, sieć znakomicie wyposażonych i prowadzonych Jordanówek.

Pod innym jeszcze względem późniejsze Jordanówki różnią się od pierwowzoru i to na swą korzyść. Park krakowski (patrz rycinę) nie miał potrzeby, w czasie swego założenia, wyzyskiwać dokładnie powierzchnię: toteż boiska zajmują tu stosunkowo niewielką jej część, reszta zaś służy jako ogród przechadzkowy. Te stosunki zmieniły się z rozwojem zamyłowania do gier i z przyrostem ludności, tak, że oddawna już młodzieży za ciasno w parku i część jej zajmuje błonia sąsiednie. We wszystkich nowszych urządzeniach tego typu liczono się z tem z góry, a ilustrowane tu wzory (lwowski i cieszyński) mogą posłużyć za typowe przykłady oszczędnego szafowania terenem.

Sposób postępowania przy zakładaniu Ogrodów Jordanowskich zależy przede wszystkim od rozmiarów danego miasta. W mieście małym (przykład: Cieszyn — patrz rycinę) wystarczy jeden ogród, w którym skupia się cała młodzież. W miastach ponad 100.000 mieszkańców należy założyć co najmniej dwie instytucje tego rodzaju (wedle możliwości na przeciwnych krańcach miasta), a ewentualnie jeszcze nadto w innych punktach obwodu miasta dodać boiska przykład: Lwów, ze swojemi dwiema Jordanówkami: Sokoła na Łyczakowie i Tow. zabaw ruchowych na Stryjskiem). Miasto wielkie wymaga zupełnej decentralizacyi — tak też

PARK IM. RODZIMY SIKORY W SIBICY POD CIESZYNEM.



1. Boisko do piłki nożnej. 2. Boisko do tenisa.
3. Boisko do zabawy. 4. Boisko do zabawy.
5. Siatkownia.
6. Złoty rynek.

postąpiła Warszawa ze swoimi dziewięcioma Ogrodami Raua, rozmieszczonymi w różnych częściach miasta. Mimo to, zarząd w Warszawie pozostał jednolitym dla wszystkich ogrodów.

W poprzednim rozdziale omówiliśmy już ogólne warunki położenia i urządzenia boisk. Teraz dodamy, że najpierwszą troską przy planowaniu ogrodu musi być zapewnienie dostatecznego obszaru dla gier „wielkich“, t. j. wymagających dużej przestrzeni. W tym celu staramy się przede wszystkim o założenie dostatecznej ilości boisk Nożnej, ofiarowując pod nie wszystkie części terenu, które nadają się do tego bez zbyt kosztownej niwelacji. Roztropnie też będzie pozostawić zapas odpowiednich na ten cel przestrzeni na przyszłość, wobec szybko wzrastającej ludności miast większych (przykład: przestrzenie oznaczone „7“ na planie parku Tow. zab. ruch. we Lwowie). Boiska te mogą służyć także grom „mniejszym“, np. 4 boiska palantowe mieszczą się napoprzek jednego boiska Nożnej, podczas gdy odwrotnie, przestrzeń taka rozbita stale na małe boiska nie dałaby się już użyć dla Nożnej.

O ile teren zawiera też przestrzeń pagórkowatą i zadrzewioną, może ona służyć znakomicie *ćwiczeniom harcerskim* (oboźnictwo, podchodzenie, tropienie i t. p.; przykład: Tarnów). Tam, gdzie stosunki terenu nie pozwalają na pomieszczenie boisk Nożnej, zakładamy boiska szczuplejszych rozmiarów, służące grom mniejszym i ćwiczeniom lekko atletycznym (rzut, skok) oraz gimnastyce. Na

brzegach boisk sadzimy szeregi drzew, tam zaś, gdzie się boiska ze sobą stykają, należy je przegrodzić alejami cieniastymi (jak to widać na planie parku lwowskiego). Poza tem nie jest dobrze zbyt spieszyc się z zadrzewieniem terenu, aby nie trzeba niszczyć drzew w razie potrzeby zakładania nowych boisk.

Na zagonki dla *pracy ogrodniczej* możemy przeznaczyć przestrzenie, które z powodu trudności niwelacyjnych i t. p. mniej się nadają na boiska.

Przynajmniej jedno z tych boisk okalamy *bieżnią* o obwodzie 400 m. a szerokości 4 m.

Jeśli niema w sąsiedztwie rzeki stosownej do *kąpieli i wiosłarstwa*, zakładamy staw o wodzie przepływającej (przykład: Cieszyn, patrz rycinę — i Sambor).

Ważne uzupełnienie całokształtu ćwiczeń daje też *strzelnica* (przykład: Kraków, Lwów); wraz z kąpielą, pływaniem i wiosłowaniem zastąpi ona w czasie upałów letnich wiele zabaw bardziej ruchliwych. Jeśli zaś jest kryta, pomoże do wykorzystania czasu niepogody.

Z budynków, jakich wymaga dobrze urządzona Jordanówka, wymienimy przede wszystkim pawilon dla pomieszczenia młodzieży w czasie deszczu. Powinien on zawierać szatnie, schronienie na przybory, halę gimnastyczną i natryski. W tymże budynku można pomieścić i mleczarnię, gdzie młodzieży korzystającej z parku wydaje się posiłki skromne po cenach niższych. Jeżeli środki i stosunki miejscowe pozwalają pomyśleć o trybunie

dla widzów zawodów publicznych, wówczas najlepiej ją również połączyć z tym budynkiem, a całość umieścić przy jednym z dłuższych boków boiska Nożnej, otoczonego bieżnią.

Nadto w pobliżu wejścia należy wznieść domek dozorczy, a pawilony ustępowe tak rozmieścić, urządzić i utrzymać, aby mimo niewielkiej odległości od boisk, nie zanieczyszczały ich powietrza.

O konieczności dostarczenia młodzieży bawiącej się wody do picia, pisaliśmy już w poprzednim rozdziale. Nakłada ona na założycieli Jordanówek obowiązek niezbyt rzadkiego rozmieszczenia kranów wodociągowych, lub studzien z dobrą wodą. Hydranty dla skrapiania boisk i ścieżek są również niezbędne.

Obok urzędu Jordanówki, niemniej ważną jej cechą jest należyta organizacja. W większych ośrodkach rzecz może wziąć w ręce gmina (przykład: Kraków) lub specjalne stowarzyszenie.

W mniejszych najkorzystniej ją oprzeć o gniazda sokoła lub inne instytucje o celach pokrewnych. W pracy organizacyjnej jedną z najważniejszych rzeczy jest wyszkolenie przodowników zabaw. W tym celu corocznie na wczesną wiosnę (w czasie ferii wielkanocnych) należy odbywać pod wytrawnym kierownictwem *kurs prowadzenia gier*, trwający co najmniej tydzień, a obejmujący treściwe wykłady o higienie i pedagogice gier, o zastosowaniu i prawidłach poszczególnych gier i o ratownictwie, a dalej ćwiczenia w grach samych i ich prowadzeniu. Do kursu należy dopuszczać młodzież z wyż-

szych klas szkół średnich, a zwłaszcza z seminarjów nauczycielskich i tak urobionym przodownikom poruczyć potem kierowanie zastępów działwy pod nadzorem naczelnym dobrego specjalisty. Gdzie obfite środki na to pozwalają (np. w Warszawie), program ten rozszerza się znacznie, z wielką dla sprawy korzyścią.

V. Technika prowadzenia gier.

a. Losowanie.

Prócz zwykłego sposobu losowania (monetą), używanego przy Nożnej, Koszykowej i t. p., są inne, tradycyjne, z których wskażemy tylko najczęściej używane.

1) Przy niektórych grach dzieci, chcąc oznaczyć, kto z graczy ma objąć szczególną jakąś rolę (kryć się, iść w środek, łapać towarzyszy i t. p.), czynią to zapomocą formułek, zwanych *mętowaniem**). Przy każdym słowie mętowania, przywódca dotyka jednego z graczy; na kogo przypadnie oznaczony wyraz (zwykle ostatni), temu wyznacza się odpowiednią czynność. Z wielkiego mnóstwa mętowań przytaczamy tu tylko małą część. Pochodzą one prawdopodobnie ze starych zamawiań i formuł obrzędowych.

1. Entliczki, pętliczki, Czerwone stoliczki, Na kogo wypadnie, Na tego bęc.

*) Właściwie: mętowaniem (od wyrazu meta). W innych okolicach zowią je „kurzym pacierzem“, „ankietowaniem“ i t. p.

2. Ekite, pekite, cukite me, Abel, fabel, domine, Eko, peko, kostka *gra* (prawdopodobnie z łaciny: Angite, pangite, cingite me, Habilis, fabilis domine).

3. Janie, Janie, Fabijanie, Pasie konie na wygonie, W czerwonym kabacie; Zapytała pani matka: Jutro święto macie?

4. Ene, due, reks, Czwarte, finter, seks; Ene, due, raba, Czwarte, finter, *żaba* (z liczebników łac. unus, duo, tres, quattuor, quinque, sex).

5. Inki, pinki, Ludowinki, Ency klas, Paterwas, Ty zajączku biegaj w las! (lub: Ty jastrzębku leć no i. t. p.).

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

3) *Wymierzanie* jest zwykłym sposobem losowania przy Palancie, Kiczce i grach pokrewnych. Odbywa się ono albo między obiema „matkami”, albo (w grze bez matek) biorą w niem udział wszyscy uczestnicy. W pierwszym wypadku, matka „białych” rzuca palant drugiej („czerwonych”), ta chwytając go za górny koniec, obraca rękę i, nie zmieniając chwytu, ustawia palant pionowo wolnym końcem gu górze. Tuż ponad chwytem czerwonych chwytając znów matka białych, potem znów czerwo-

nych i tak idą chwytać w górę, aż któraś chwyci koniec górny. Wtedy musi jeszcze, bez zmiany chwytu, dowieść jego siły, oprowadzając palant 3 razy wkoło głowy, podrzucając i chwytając w powietrzu (albo przeciwnik próbuje go 3 razy wybić z ręki).

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

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

b. Podział na obozy.

Przy grach, wymagających podziału na obozy, postępujemy w sposób jak najbardziej salwujący samodzielność uczniów. Ci nam sami wskazują dwie „matki” (w razie potrzeby — głosowaniem). Potem matki losują między sobą (monetą, lub „wymierzaniem”) o pierwszeństwo wyboru. Potem kolejno wybierają, co najlepszych graczy, tak, że powstają dwa obozy możliwe równe co do liczby i siły.

Lepiej jeszcze podział na obozy uczynić stałym (zwłaszcza dla gier obowiązkowych, więc np. prowadzonych na lekcjach gimnastyki) i wykonać np. raz na półrocze, na pierwszej lekcji, potem zaś jedynie przeprowadzić pewne zmiany, lub podział powtórzyć, jeśli siły okażą się zbyt nierównymi. Przytem klasę, liczącą do 30 uczniów, podzielimy

na 2 obozy; liczniejsze klasy, na 4 obozy. W tym ostatnim przypadku, wybierają zrazu uczniowie 4 matki; z tych dwie dzielniejsze dzielą najpierw (jak wyżej) między siebie połowę klasy, resztę zostawiając do podziału dwom drugim. Tak powstają dwie pary obozów, każda o mniej więcej równej sile.

Odznaki dla odróżnienia obozów stałych są zbędne przy codziennych grach szkolnych, gdyż uczniowie doskonale pamiętają, kto gdzie należy. Przy zawodach mniej lub więcej publicznych, dobrze jest jedną przynajmniej stronę odznaczyć szarfami (lub taśmami) barwnymi, zarzuconymi przez ramię. Przy łapance, Czarnym człowieku i t. p., chwytający odznaczają się obróceniem czapki daszkiem w tył, taśmą barwną, chusteczką na ramieniu i t. p.

c. Zawody.

Zawody przyczyniają się ogromnie do rozbudzenia zamięłowania ku grom a co więcej, są znakomitą bodźcem doskonalenia się w nich i ścisłego przestrzegania prawideł. Będzie też korzystnem, poczynawszy od pierwszych klas szkoły średniej, nie tylko dozwalać na zawody, ale i zachęcać do nich. W obrębie klas (między obozami danej klasy) zawody można prowadzić stale na lekcjach gimnastyki w porze cieplejszej, w zakresie gier, dla których starczy miejsca na boisku szkolnem. Od zwykłych gier będą się one różnić tylko tem, że nauczyciel zapowie zawody i każe ściśle zapisywać

wyniki. O przewadze obozu rozstrzyga suma wyników za dłuższy okres (najlepiej całą porę roku, odpowiednią dla danej gry). Sumę tę oblicza się dwójako: na kreski i na wygrane. Przy pierwszym sposobie, dodaje się kreski, uzyskane przez dany obóz we wszystkich grach. Przy drugim dodaje się liczby następujące: każda wygrana = 2, nierozegrane = 1, przegrana = 0.

Ku końcowi pory (sezonu) danej gry można urządzić, dla klas niższych, zawody międzyklasowe, dla wyższych zaś, prócz tego, zawody międzyszkolne. Obóz, mający walczyć za daną klasę (jej obóz „przedstawicielski“) wybiera się z graczy, którzy odznaczyli się w stałych zawodach między jej obozami. Podobnie i przedstawicielami szkoły będą wybitni gracze zawodów międzyklasowych. Inicjatywę zostawiamy uczniom; walczą ze sobą klasy i szkoły, których uczniowie wyzwalają przeciwników. Gdzie zamięłowanie i wprawa większa, tam dla zawodów międzyklasowych (a jeśli można, i międzyszkolnych), najlepiej zaleca się następujący porządek. Gra każda klasa (wyższa) z każdą po raz (lepiej po 2 razy) i sumę wyników oblicza się „na wygrane“ (patrz wyżej). Oczywiście tego rodzaju szereg zawodów wymaga wiele zachodu i dobrej organizacji, a pierwsze zawody muszą się odbywać już z początkiem sezonu.

Co do pór roku, dla Palanta np. i Pliń odpowiednią będzie wiosna, dla piętówki — lato, dla Nożnej angielskiej i polskiej — jesień. Zwykłe gry szkolne nie wymagają wcale ścisłego trzymania się

sezonów, tylko warunków ciepłoty danego dnia. Przy zawodach jednak na większą skalę jest to koniecznem.

Sposób prowadzenia gier nowoczesny, t. j. zawodniczy (inaczej sportowy, czyli igrzyskowy) spotyka się z wieloma, często słusznymi zarzutami. Nie dotyczą one jednak istoty rzeczy, tylko błędnego zastosowania. Zawody źle kierowane mogą prowadzić do roznamiętnienia młodzieży i do jednostronności w wyborze gier (najczęściej do wyłącznego uprawiania Nożnej ang.).

Nie dojdzie do tego nigdy, jeśli wychowawcy nie wypuszczą steru z rąk i będą czuwać nad zawodami. Objawy zbyt namiętnego i bezwzględnego współzawodnictwa uda się wtedy stłumić w zarodku. Co zaś do jednostronności, unikniemy jej, jeśli warunkiem przystąpienia do zawodów dla danego obozu będzie konieczność współzawodniczenia nie tylko w Nożnej, ale np. i w Palancie i Pięstówce (z obliczeniem wyniku ostatecznego według sumy wyników z tych wszystkich gier).

Przy trudniejszych grach zawodniczych musimy ściśle rozróżniać trzy odrębne pojęcia, które w mniejszych grach nie tak jasno występują: *prawidła gry*, jej *technikę i taktykę*.

Do przestrzegania prawideł jest gracz zobowiązany wobec obozu przeciwnego, aby gra mogła doprowadzić do niewątpliwego wyniku. Kontrolę nad oboma obozami w tej mierze obejmuje bezstronny sędzia.

Oba pojęcia pozostałe dotyczą obowiązków gracza wobec własnego obozu. Powinien nabyć pewnej wprawy w technice gry (biegu, rzutach, podbiciach i t. p.), a dalej staraniem jego będzie stosowanie się do pewnych zasad, ustalonych doświadczeniem, zasad taktyki, które rozumnym podziałem pracy między towarzyszy obozu prowadzą do zwycięstwa. Kontrolę tu znów prowadzi wódz obozu, zwany *matką*.

d. Kary i nagrody.

Przy zawodach, prowadzonych na nowoczesny sposób igrzyskowy, najlepszą formą nagród dla zwycięzców są nagrody „wędrowne”. Są to trwałe przedmioty wartościowe (sztandar, tarcza, puchar, posążek i t. p.), ofiarowane na ten cel przez osoby lub organizacje. Nagrodę taką, po skończonych zawodach, oddaje się w przechowanie szkole zwycięskiej, która ją umieszcza na miejscu widocznym (w auli, czy sali aktowej) aż do końca zawodów następnych. Nazwy szkół zwycięskich i daty zwycięstw uwidacznia się na nagrodzie, która przechodzi na własność szkoły tylko wtedy, gdy ta ją zdobędzie trzy razy z rzędu.

Obok nagród, istnieją jednak u ludu i kary, uświęcone dawną tradycją. Chłopiec, który przegrał, odbiera taką karę w różny, zawsze jednak dotkliwy sposób: jest to poprostu bicie („lanie”), lub „czapkowanie” (kucie czapkami przez wszystkich innych), czy wreszcie „rozstrzelanka” (czyli „koronacja”). O tej ostatniej nieco pomówimy, gdyż jest ona bar-

dzo rozpowszechniona wśród młodzieży szkolnej i można ją tolerować, jako niezłe ćwiczenie w rzutach piłką. Używa się w grach, gdzie uczestnicy otrzymują kreski ujemne (Dołki, Wokatus i t. p.). Chłopiec, który pierwszy doszedł do umówionej liczby kresiek, np. 10, staje twarzą do ściany, lub parkanu, a tyłem do towarzyszy. Ci kolejno kują go w plecy piłką (z odległości 5 kroków), przy czem każdy ma prawo do tyłu rzutów, ile kresiek mu braknie do dziesięciu. Karą bywa też gra, zwana Łapą.

e. Wykupno fantów.

Przy wykupnie fantów „sędzia“ może zażądać od właściciela wykonania którejs z następujących igraszek, rozpowszechnionych między dziatwą polską różnych okolic:

a) dla dziatwy płci obojej: 1. *Dyny*. Dwoje dzieci staje naprzeciw siebie i, chwyciwszy się za obie ręce, a stopy wysunawszy wprzód, nachylają się wstecz. W tej postawie wirują szybko w jedną i drugą stronę. 2. *Kaszę mleć*. Dwoje dzieci podaje sobie ręce, np. prawe, i wiruje, biegnąc wprzód dokoła. Gdy zaproszą do towarzystwa więcej dzieci, powstaje wirujący krzyż, lub gwiazda (jak „krzyż“ w mazurze). 3. *Pęcak*. Dwoje dzieci staje plecyma do siebie i, ująwszy się nawzajem ramionami w przegubach łokciowych, każde z nich podnosi kolejno swego towarzysza, nachylając się wprzód. 4. *Prze-kręcać się*. Dziecko ujmując oburącz podchwytem kij postawiony (lub wbity) pionowo, w wysokości

np. 30 cm. od ziemi i przeprowadza głowę i tułów pod ręce na drugą stronę, nie dotykając ziemi niczem prócz stóp. 5. *Ważyc się*: huśtanie dwojga dzieci, siedzących na końcach deski, podpartej w środku. 6. *Zwalony most*. „Most“ tworzą dwa rzędy dzieci, obrócone twarzą ku sobie, przy czem każde podaje obie ręce swemu vis-à-vis. Druga partya dzieci, w szeregu, trzymając się za ręce, podchodzi pod most, który się „wali“, t. j. udziela im lekkich uderzeń. Potem role się zmieniają.

b) Dla chłopców: 1. *Barytkę toczyć*. Chłopiec siada na ziemi z nogami skrzyżowanymi, pochyla się wprzód i chwytą prawą ręką lewą nogę koło kostek i na odwrót, poczem szybko toczy się wprzód. 2. *Dęba stanąć*: stanie na rękach. 3. *Kręgle bić*. Chłopiec staje w rozkroku, ramiona wznosząc w górę wskos i rzuca się w bok, tocząc koło i dotykając ziemi kolejno ręką np. lewą, potem prawą, nogą prawą, lewą i t. d. 4. *Chleb piec*. Jeden z dwóch chłopców kładzie się na wznak i wyciąga ramiona po ziemi wzdłuż tułowia. Drugi staje na dłoniach pierwszego (twarzą ku jego twarzy) i oparłszy się rękami o podniesione i wyciągnięte doń nogi towarzysza, przeskakuje przezeń wprzód. 5. *Wielgoń (wielboń)*. Jeden chłopiec staje na przedzie jako wódz. Drugi, nachyliwszy się za nim, chwytą go za pas; na kark tego drugiego wskakuje trzeci i siada konno; za nimi czwarty, nachylony, trzyma za pas drugiego, na karku dźwigając też jeźdźca (piątego chłopca) i t. d., póki chłopców starczy. Ten szereg jeźdźców harcuje pod przewo

dem wodza. 6. *Kocury*. Dwaj chłopcy ustawiają się na czworokach, twarzami w przeciwne strony, stykając się z sobą podeszwami. Na ich plecy wskazują i siadają konno dwaj inni, też tyłem do siebie i zaczepiają się pod łokcie (jak powyżej przy „pęcaku“). Potem dolni pełzają w przeciwne strony, a jeźdźcy, trzymając się mocno, przeciwdziałają temu. Po bokach stoją dwaj jeszcze chłopcy, chroniąc jeźdźców od upadku.

f. Przybory.

Dla oznaczenia granic boiska, met i t. p., używamy *chorągiewek* barwnych, wbijanych dolnym, okutym końcem w ziemię. Drzewce chorągiewki powinno mieć przynajmniej 1½ m. długości; górny koniec tępy; proporzcyk barwy jaskrawej. Prócz tego, przy grach igrzyskowych, a zwłaszcza przy zawodach, oznaczamy dokładniej granice i inne linie, polewając (z koneweczki ogrodowej, bez siłki) murawę pod sznur, na szerokości decymetra, mlekiem wapiennym.

Piła dęta dla nożnej ma około 20 cm. średnicy, kształt kulisty; składa się z duszy gumowej i okrywy skórzanej. Młodzież powinna się nauczyć nadymać piłę (osobną pompką), naprawiać pękniętą „duszę“ i utrzymywać skórę w dobrym stanie (przez napuszczanie jej tłuszczem). Do piętówki i koszykowej używa się takiejże piły, lecz o okrywie cieńszej. Piła jest dziś wyrobem fabrycznym, na wsi można ją zastąpić pęcherzem, obszytym skórą.

Piłka polska ma średnicę około 7 cm. Najpraktyczniej sporządza się ją w ten sposób: korek z butelki (lub mały balonik) obwija się krajką sukieną, aż powstanie kula pożądaney wielkości. Teraz krajkę się obszywa nićmi i dla trwałości, oplata barwną bawełną, jeśli piłka przeznaczona dla dziewcząt, lub młodszych chłopców. Aby była przydatną dla chłopców starszych, posyła się ją do szewca, który opatruje piłkę pokrywą skózaną z 4 lub 8 kawałków. Młodzież wiejska zwykle sporządza piłkę z sierści bydłowej, którą zwilża i „pili“ (toczy między dłońmi), dodając coraz nową warstwę.

„Lanki“ i „półlanki“ fabryczne są droższe i gorsze, gdyż za daleko lecą, zbyt łatwo się gubią i trudniej je chwycić, bo odskakują od ręki. W jeszcze wyższym stopniu posiadają te wady piłki kauczukowe, sporządzane w domu (przez nawijanie skrawków kauczuku na cukier i wygotowywanie w mleku). Piłka dęta (tenisowa) też nie nadaje się do gier u nas opisanych.

Palant jestto kij z drewna miękkiego dla chłopców młodszych, z twardego dla starszych, długości 80–100 cm. o przekroju kolistym (3 cm. średnicy), albo prostokątnym z zaokrąglonemi krawędziami (3×4 cm.), Palantów powinno być zawsze kilka pod ręką, aby gracze mogli je dobrać wedle upodobania. Używanie (dla początkujących) łopatek zamiast palantów do niczego nie prowadzi; lepiej, gdy chłopiec odrazu próbuje podbijać wła-

ściwem narzędziem. Natomiast dla dziewcząt koniecznem jest użycie do podbijania np. rakiety tenisowej.

Pałki (spyniaczki) do Kręga, są to kije o średnicy 4 cm., długości 1 m., u dołu nieco zakrzywione.

Opis innych przyborów znajduje się przy grach poszczególnych.

VI. Niektóre nazwy, znaki i skrócenia.

Gołębiowskiego cenny zbiór gier i zabaw (1831) nie podaje rozpowszechnienia poszczególnych gier, ani okolic, z których one pochodzą. Dlatego uwaga: „gra opisana u *Gołębiowskiego*“ zwalnia nas od podania tych szczegółów.

Igrzysko = sport.

Kop = kopnięcie.

Maz. = Mazowsze.

Małop. = Małopolska.

Piłą i *piłką* nazywano w dawnej Polsce przybory, które nowsi autorowie zwią „piłką dużą i małą“ (germanizm).

Rzęd, według utartego słownictwa gimnastycznego, jestto ustawienie graczy w jednej linii obok siebie.

Szereg — to samo, tylko gracze stoją jeden za drugim. Skupienie dwóch szeregów w odstepie pół kroku od siebie, daje *dwurzęd* i *dwuszeręg*.

Wielkop. = Wielkopolska.

(:) Słowa ujęte w takie znaki (:) śpiewa się dwa razy.

B. Część szczegółowa.

I. Zabawy i gry chodne.

(Korowody).

Za mną, za mną, piękne koło!

Opiewając mi wesoło;

A ty się czuj, czyja kolej,

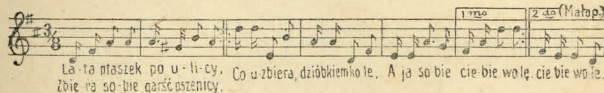
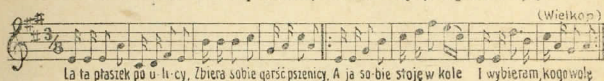
Nie maszli mię wydać wolej.

J. Kochanowski.

1. Ptaszek.

Gra bardzo rozpowszechniona w Polsce; odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci, w liczbie parzystej, tworzą koło, trzymając się za ręce; jedno (bez pary) zostaje w środku koła. Wszystkie, chodząc, śpiewają:



Lata ptaszek po ulicy,

Zbiera sobie garść pszenicy;

A ja sobie stoję w kole

I wybieram kogo wolę.

(Lub: Co uzbiera, dzióbkiem kole,

A ja sobie ciebie wolę).

Po tych słowach środkowy dobiera sobie parę, w czym go naśladową natychmiast wszyscy uczestnicy. Kto został bez pary, idzie do środka i gra zaczyna się na nowo.

2. Bąk.

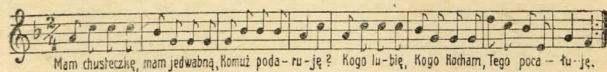
Gra dzieci wiejskich pow. białostockiego (Litwa), odpowiednia dla ogródków dziecięcych (jako wstęp do poprzedniej).

Jak „Ptaszek“, tylko dzieci, zamiast piosnki, wołają na środkowego: „bąku, myj się i pacierze mów“. Ten ruchami naśladuje te czynności, poczem nagle dobiera sobie parę.

3. Chusteczka jedwabna.

Gra dziewcząt wiejskich na Mazowszu, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta tworzą koło, trzymając się za ręce; jedna stoi w środku koła. Wszystkie, krążąc, śpiewają:



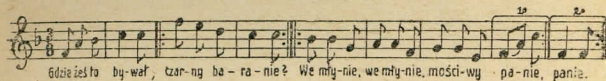
Mam chusteczkę, mam jedwabną, komuż podaruję? Kogo lubię, kogo kocham, tego pocałuję.

Potem środkowa kładzie chusteczkę przed jedną z towarzyszek; obie przyklękają na niej i całują się (w powietrzu!). Wreszcie zamieniają się na miejsca i gra idzie dalej.

4. Baran.

Gra niegdyś powszechna w Polsce, obecnie prawie zupełnie zapomniana. Odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół ludowych.

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce. W środku jeden z uczestników, jako „baran“. Koło obraca się w takt śpiewu, złożonego z zapytań dzieci i odpowiedzi barana. Po każdej zwrotce baran stara się na czworakach wydobyć z koła pod ręce współtowarzyszy. Gdy mu się to uda, wówczas ten z graczy, który go przepuścił pod swoją ręką prawą, zamienia się z baranem na miejsca.

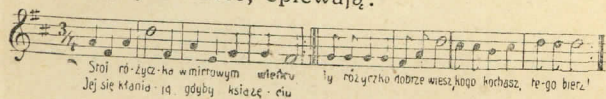


Gdzieś to bywał :) czarny baranie? :)
 (:) We młynie, we młynie, mościwy panie :)
 Cóż tam robił, cz. b.?
 Miał mąkę, miał mąkę, m. p.
 Cóż tam jadał, cz. b.?
 Klusieczki z mączeczki, m. p.
 Cóż tam pijał, cz. b.?
 Miód, mleczko, miód mleczko, m. p.
 Gdzieś tam sypiał, cz. b.?
 Na piecu, na piecu, m. p.
 Jakże cię bili, cz. b.?
 Łup, cup, cup, łup, cup, cup, m. p.
 Jakżeś uciekał, cz. b.?
 Hopsasa do lasa, m. p.

5. Stoi różyczka.

Gra dziewcząt wiejskich niektórych okolic Małopolski i Mazowsza, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Ustawienie jak w grach poprzednich. Dziewczęta, krążąc w koło, śpiewają:



Stoi różyczka w mirtowym wieńcu,

Jej się kłaniają, gdyby książęciu.

(:) Ty różyczko dobrze wiesz,

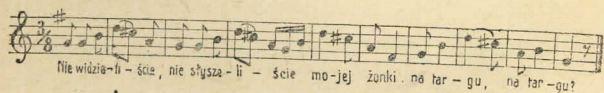
Kogo kochasz, tego bierz! (:)

Przy słowie „kłaniają” wszystkie składają ułkon środkowej, która po skończonej zwrotce wybiera jedną z towarzyszek i zamienia z nią miejsca, poczem gra zaczyna się na nowo.

6. Mąż i żona.

Gra dziewcząt wiejskich w Wielkopolsce, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Ustawienie jak w grach poprzednich. Dziewczyna grająca rolę „męża” stoi wewnątrz koła i śpiewa naprzemian z chórem towarzyszek, tworzących koło:



MAŻ: 1. Nie widzieliście, nie słyszeliście
mojej żonki (:) na targu (:) ?

CHÓR: 2. Nie widzieliśmy, nie słyszeliśmy,
waszej żonki (:) na targu (:))

MAŻ: 3. A kupić ja jej ładną chusteczkę,
żeby mi szła (:) do domu (:) !

MAŻ: 4. Jak 1.

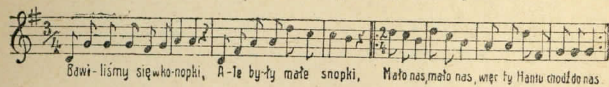
CHÓR: 5. Jak 2.

MAŻ: 6. A kupić ja jej ładny fartuszek,
żeby mi szła (:) do domu (:))

Potem kupuje pierścionki, trzewiki i t. p. Wreszcie przy wyrazach „a kupić”, uderza w rękę jedną z tworzących koło, która idzie na miejsce „męża”, o ile nie usunęła ręki w porę.

7. Konopki.

Zabawa dziatwy miejskiej i wiejskiej w Małopolsce i na Mazowszu, znana też u Kaszubów pod nazwą „żorawi”; odpowiednia dla ogrodników dziecięcych i niższych klas szkół początkowych.



Bawiliśmy się w konopki,

Ale były małe snopki;

(:) Mało nas, mało nas,

Więc ty (np.) Haniu chodź do nas! (:)

Po tych słowach dzieci dobierają jednego uczestnika, a następnie znów krążą i śpiewają itd., aż wszystkie wejdą w skład koła. Wtedy zaczynają śpiewać tę samą piosenkę z tą zmianą, że w miejsce wyrazów „małe” i „mało” wstawiają „duże” i „dużo”,

a zamiast „chodź do nas“, śpiewają „idź od nas“; po każdej też zwrotce wydają z koła po jednym dziecku, aż zmniejszy się do rozmiarów pierwotnych.

W powiecie sierpckim (Maz.) zaczynają zabawę dwie osoby, podając sobie ręce prawe (lub lewe) i wirują koło osi, przechodzącej przez ręce połączone. Uczestnicy przybývający kładą prawą (lewą) rękę na połączone ręce poprzedników i tworzy się wirująca gwiazda o wzrastającej (a potem malejącej) ilości promieni (jak figura, zwana „krzyżem“ w mazurze).

8. Srocza.

Zabawa dziewcząt wiejskich pow. Złoczowskiego (Małop.), odpowiednia dla ogródków dziecięcych i niższych klas szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło, a wewnątrz niego staje jeden z uczestników. Wszystkie śpiewają:

Latała srocza po zielonej trawce,
A za nią sroczeńka po dużej murawce.
Hej, hej! mało nas,
Grzeczna panno (grzeczny chłopcze), chodź
do nas!

Z temi słowami włączają środkowego do obrotu koła. Potem śpiewają tę samą pieśń, zmieniając tylko w dwóch ostatnich wierszach wyraz „mało“ na „dużo“, a „chodź do nas“ na „idź od nas“ — skierowując inne dziecko do środka koła i t. d.

9. Zameczek.

Zabawa dziatwy wiejskiej pow. Stanisławowskiego (Małop.), odpowiednia dla szkół żeńskich początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dziewczęta tworzą dwa koła, wirujące obok siebie i śpiewające naprzemian:

Mamy piękny zameczek,	
Pani Róża z różami.	
A nasz jeszcze piękniejszy, Pani i t. d.	
Ale my go zburzymy,	„ „
A my odbudujemy,	„ „
Wyjmiemy jedną cegłę,	„ „
Którą cegłę wyjmiecie,	„ „
Najpiękniejszą w zameczku,	„ „
A jakże jej na imię?	„ „
Imię jej jest (np.) Marysia,	„ „

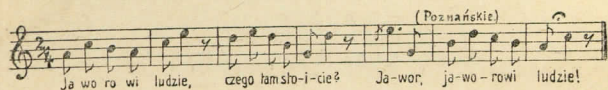
Wymieniwszy imię jednej z uczestniczek drugiego koła, pierwsze koło otwiera się i włącza nazwaną w swój obwód. Powtarza się to tak długo, aż drugie koło zniknie.

10. Jawór.

Gra dziatwy miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce (tu i ówdzie pod nazwą „Mostu“); odpowiednia dla szkół początkowych.

Dwoje dzieci staje osobno, jako „jaworowi ludzie“, i umawiają się w tajemnicy przed resztą uczestników, które z nich ma być „aniołem“, a które „czartem“. Potem ustawiają się obok siebie i podają sobie ręce za pośrednictwem wstęgi lub

chustki, tworząc w ten sposób bramę. Koniec wstęgi, ukryty w ręce „czarta“, jest związany w węzeł. Pozostali uczestnicy stają naprzeciw bramy i zadają szereg pytań, na które jaworowi ludzie odpowiadają:



1. Jaworowi ludzie, czego tam stoicie? Jawor, jaworowi ludzie!
2. Stoimy, stoimy, mosty budujemy. Jawor itd.
3. Z czego budujecie, z czego je pleciecie? Jawor itd.
4. Z dębowego liścia, z brzoźowego kiścia. Jawor itd.
5. Dajcie nam tam, dajcie stado koni przegnać, jawor, karetą przejechać!
6. Damy chętnie, damy, jedno zatrzymamy. Jawor itd.

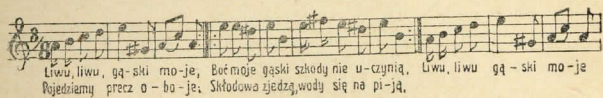
Po tych słowach dzieci szeregiem, trzymając się za ręce, przechodzą pod bramą. Jaworowi ludzie przepuszczają wszystkie, prócz ostatniego, które odcinają od reszty wstęgą, zapytując: „do kogo przystajesz — do Kasi, czy do Marysi?“ lub: „do jabłka, czy do gruszki?“. Dziecko wybiera i stosownie do tego staje po stronie anioła lub czarta. Potem znów piosenka, podchodzenie i odcinanie po jednym dziecku tak długo, aż zostanie tylko dwoje ostatnich (którzy przy następnej grze są jaworowymi ludźmi). Wtedy wyjaśnia się tajem-

nica. Czarł rozpędza swą gromadkę razami szarfę, związanej w węzeł, anioł zaś ze swymi raduje się i tańczy.

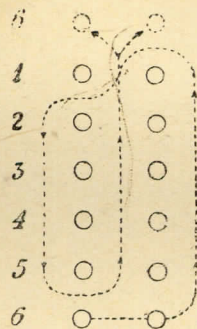
11. Liwu gąski.

Zabawa działwy wiejskiej w Wielkopolsce, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta stają w dwuszeregu, chwytając się parami za ręce. Ostatnia para (6 na rycinie), obszedłszy z boku dwuszeręg, przechodzi pod rękami pierwszej, wywijając rękami nad głową. Potem okrąża znów dwuszeręg drugą stroną i przechodzi z tyłu pod ręce wszystkich par po kolei, aby wreszcie ustawić się przed pierwszą. To samo powtarzają kolejno inne pary (a więc 5, 4, 3, 2, 1 na rycinie). Przytem śpiewają:



1. Liwu, liwu, gąski moje,
Pojedziemy precz oboje;
Boć moje gąski szkody nie uczynią,
Skłodowa zjedzą, wody się napiją,
Liwu, liwu, gąski moje!
2. Liwu, liwu, gąski moje i t. d.
O mój Jasineczku, bądźże dla mnie łaskaw,
Nie zajmij mi gąsek, kiedy idą na staw.
Liwu, liwu i t. d.

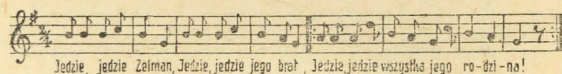


3. Liwu, liwu, gąski moje i t. d.
Boć moje gąski nie uczynią szkody,
Idą do staweczku, napiją się wody.
Liwu, liwu i t. d.

12. Zelman.

Zabawa, rozpowszechniona wśród dziatwy i młodzieży wiejskiej różnych stron Polski; odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta, wzięwszy się za ręce, stają w dwóch rzędach naprzeciw siebie; rzędy te śpiewają naprzemian, przyczem rząd śpiewający idzie naprzód, drugi zaś cofa się. Jeden z nich (A) przedstawia orszak Zelmiana, drugi (B) orszak dziewczęcia na wydaniu.



Jedzie, jedzie Zelman, Jedzie, jedzie jego brat, Jedzie jedzie wszystka jego ro-dzi-na!

- Śpiew: A. Jedzie, jedzie*) Zelman,
Jedzie, jedzie jego brat,
(:) Jedzie, jedzie wszystka jego rodzina! (:)
- B. Czego chce Zelman,
Czego chce jego brat,
(:) Czego chce wszystka jego rodzina? (:)
- A. Grzecznej**) panny Zelman,
Grzecznej panny i t. d.
- B. (:) Jeszcze panna nie gotowa, (:)
(:) Jeszcze wyprawa nie uszyta, nie uszyta (:)
- Pójdź precz Zelman i t. d.
- A. Grzecznej panny Zelman i t. d.
- B. Na jaki chleb Zelman? i t. d.
- A. Na cygański Zelman i t. d.
- B. (:) A my panny nie mamy, (:)
(:) Na taki chleb nie damy, nie damy (:)
- Pójdź precz Zelman i t. d.
- A. Grzecznej panny Zelman i t. d.
- B. Na jaki chleb Zelman? i t. d.
- A. Na pański chleb Zelman i t. d.
- B. (:) A my pannę mamy, (:)
(:) Na taki chleb damy, pannę damy (:)
- Wróć się, wróć się, Zelman i t. d.

Po każdej zwrotce orszak Zelmiana podchodzi szeregiem pod wzniesione ręce stojącego naprzeciw rzędu; ten przepuszcza wszystkie dziewczęta,

*) Lub: pomagajbóg [pozdrowienie staropolskie]

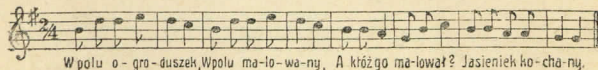
**) Grzeczna po starop. zam. piękna.

prócz ostatniej, którą przytacza do siebie. Zabawa kończy się, gdy orszak Zelmana zmaleje do dwóch osób. Liczbę zwrotek można zmieniać stosownie do liczby uczestniczek, dodając szczegóły wyprawy (sukienka, chusteczka, buciki i t. p.) lub różne rodzaje chleba (chłopski, książęcy, królewski i t. p.).

13. Ogroduszek.

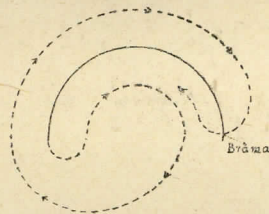
Zabawa działwy wiejskiej w Łomżyńskim, odpowiednia dla szkół początkowych i średnich żeńskich.

Dzieci, wzięwszy się za ręce, ustawiają się rzędem w półkole (linia pełna na rycinie). Potem jedno ze skrzydłowych zaczyna pochód po linii wężykowatej (linia kropkowana na rycinie), prowadząc za sobą inne, przyczem drugie skrzydło zostaje na miejscu. Obszedłszy półkole od tyłu, dzieci przechodzą pod bramę z rąk drugiej skrzydłowej i jej sąsiadki i wracają w ustawienie pierwotne. Potem drugie skrzydło zaczyna taki sam pochód i t. d. Przez cały czas śpiewają:



W polu ogroduszek, w polu malowany,
A któż go malował? Jasieniek kochany.
A w tym ogroduszkach czerwone gwoździki;
Zaprzęgaj Jasieńku cisawe koniki!
A jak je zakładać, kiedy się plątają?
Ciężki żal dziewczynie, kiedy jej ślub dają!

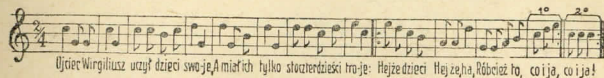
Jeszcze nie dawali, ale będą dawać,
Wszystkie przyjaciółki będą za nią płakać!
A gdy będą dawać, pójdę ja też za nią,
Trzeba się przypatrzeć, czy jej ładnie pania.



14. Ojciec Wirgiliusz.

Gra powszechna wśród działwy miejskiej i wiejskiej, pod różnymi nazwami (O. Migeliusz, Jacenty, Gerginie i t. p.), odpowiednia dla ogrodników dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce; wewnątrz koła znajduje się jeden z graczy (ojciec Wirgiliusz). Wszystkie, krążąc wkoło, śpiewają:



Ojciec Wirgiliusz uczył dzieci swoje,
A miał ich tylko sto czterdzieści troje:
(:) Hejże dzieci, hejże, ha,
Róbcie to, co i ja! (:)

Po tych słowach środkowy wykonywa jakiś ruch (nachyla się, skacze l. t. p.), a wszystkie

dzieci go naśladowują. Kto się spóźni, lub niezręcznie naśladowuje, zamienia się na miejsca z O. Wirgiliuszem.

15. Janowa.

Gra dziewcząt wiejskich niektórych okolic Mazowsza i Kujaw p. n. „Stryjenka“. Zastosowanie jak poprzed.

Jak poprz., tylko gracz w środku koła nazywa się „Janową“, a pieśń brzmi:



Co Janowa robiła,
 Kiedy sobie podpiła?
 Ugięła się do pasa,
 Zawołała: Hop sa sa!

Prócz obowiązkowego naśladowania ruchu, jaki Janowa wykonywała po odśpiewaniu pieśni, dzieci ilustrują też ruchami ostatnie dwa wiersze, uginając się w pasie i skacząc.

16. Rzemiosła (Muzykant).

Gra dziatwy wiejskiej powiatów Ropczyckiego i Rzeszowskiego (Małop.), odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci stają dokoła towarzysza, którego wybrały na „sędziego“. Ten nadaje każdemu z nich

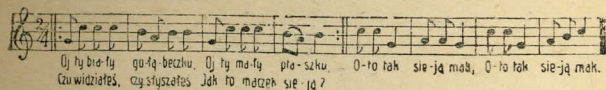
jakieś rzemiosło; potem zaczyna naśladować ruchy, właściwe np. kowalowi, stojąc naprzeciw szewca. Jestto hasło dla każdego do zajmowania się swoim rzemiosłem. Jeśli np. szewc zmyli się i powtórzy ruchy kowala, daje fant. Trwanie gry jak poprz.

Pod nazwą „Muzykant“ opisuje Gołębiowski grę podobną, w której jednak miejsce sędziego obejmuje kapelmistrz, a każdy z graczy stojących na obwodzie koła, otrzymuje, w miejsce rzemiosła, grę na jakimś instrumencie. Zresztą jak wyżej.

17. Mak.

Zabawa dość powszechna, zwłaszcza po miastach; odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło i krążą, trzymając się za ręce. W odpowiednich chwilach wyrażają ruchami czynność, wspomnianą w pieśni:



1. Oj, ty biały gołąbeczku,
 Oj, ty mały ptaszku,
 Czy widziałeś, czy słyszałeś,
 Jak to maczek sieją?
 (: Oto tak sieją mak (:)
 (Dzieci ruchami naśladowują siejbę).

2. Oj, ty biały gołąbeczku,
Oj, ty mały ptaszku,
Czy widziałeś, czy słyszałeś,
Jak to maczek rośnie?
(:) Oto tak rośnie mak (:)

(Podnoszą ręce w górę).

3. Oj, ty i t. d.
Jak to maczek kwitnie?
(:) Oto tak kwitnie mak (:)

(Wznoszą ręce, składając i rozstawiając dłonie).

4. Oj, ty i t. d.
Jak to mak dojrzewa?
(:) Oto tak stoi mak (:)

(Składają ręce w pięść i pokazują, jak stoją makówki).

5. Oj, ty i t. d.
Jak maczek zbierają?
(:) Oto tak łamią mak (:)
(Odpowiednie ruchy łamiące).

6. Oj, ty i t. d.
Jak to maczek jedzą?
(:) Oto tak jedzą mak (:)

(Naśladują wytrząsanie makówek na dłoń i jedzenie maku).

18. Królewna.

Gra dziewcząt wiejskich w niektórych okolicach Małopolski, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dziewczęta tworzą koło, obracając się w takt śpiewu. We środku koła znajduje się królewna, która po każdej zwrotce pieśni wydaje swym dworzankom rozkaz albo słowny, albo gwizdkowy, albo cichy (stosownie do wyćwiczenia zastępu). Kto rozkaz mylnie wykona, lub się spóźni, zamienia się z królewną na miejsca. Rozkaz błędnie wydany jest nieważny.



(:) A wiem ci to ja, wiem (:)
Jedną chałupeczkę, Hej nam, hej!

(:) A w tej chałupeczce (:)
Są dwa okieneczka, Hej i t. d.

(:) Przy jednym okienku (:)
Wiązanka ruciana, Hej i t. d.

(:) Przy drugim okienku (:)
Dziewczyzna kochana, Hej i t. d.

(:) Co ona tam robi? (:)
Szyje na pawłodze*, Hej i t. d.

(:) Komu ona szyje? (:)
Królewnej niebodze, Hej i t. d.

* Pawłoga — materya jedwabna.

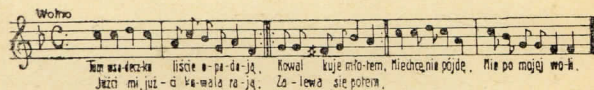
(:) A co jej też za to (:)
Królewna daruje? Hej i t. d.

(:) Złoty pierścioneczek (:)
Ruciany wianeczek, Hej i t. d.

19. Wybór.

Zabawa dziewcząt wiejskich w niektórych okolicach Wielko- i Małopolski, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta tworzą koło, które obraca się przy śpiewie. Gdy pieśń opisuje czynności lub właściwości różnych zawodów, uczestniczki ilustrują je odpowiednimi ruchami, poczem znów koło wiąza i wirują.



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

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

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

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

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

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

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

20. Wdowa na wydaniu.

Gra dziewcząt wiejskich niektórych okolic Małopolski, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta tworzą koło, obracające się wśród śpiewu; w środku koła wdowa, na obwodzie jej córki. Śpiewają naprzemian:

— Przyjechali do nas ludzie
Matko nasza!

Przyjechali i t. d. Duszko nasza!

— Poco oni przyjechali,
Dzieci moje?

Poco i t. d. Duszki moje?

— Czy nie pójdziesz za którego
Matko nasza!

Czy nie i t. d. Duszko nasza!

— Jakże oni wyglądali
Dzieci moje?

Jakże i t. d. Duszki moje?

— Stary, stary, starusieńki,
Matko nasza!

Stary i t. d. Duszko nasza!

— Ja nie mogę już na nogi
Dzieci moje!

Ja nie mogę i t. d. Duszki moje!

Podobnie śpiewają: głuchy, chromy, dodając za każdym razem odpowiednie ruchy; potem młody. Wtedy wdowa, która kulała przy poprzednich zwrotkach, poskakuje, śpiewając:

— Już ja mogę już na nogi,
Dzieci moje!

Już ja i t. d., Duszki moje!

Wreszcie wyskakuje z koła ponad ręce swych córek; ta z nich, której prawą rękę wdowa przekoczyła, idzie na jej miejsce w środku.

II. Zabawy i gry taneczne.

Tam trefne plesy z ukłony,
Tam cenar, tam i goniony.
Jan Kochanowski.

24. Przepiórka.

Gra rozpowszechniona w całej Polsce, najczęściej jako część składowa obrzędów weselnych, w wielu odmianach. Odpowiednia, w postaciach prostszych, dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich, w trudniejszych zaś wariantach — dla kl. III—VIII szkół śr. żeńskich.

Tańczą ją najczęściej krokiem mazurkowym, np.:

(Poznańskie)

Uciekła mi przepióreczka w proso, ja ja nie nieboraczek bo-so; Trzebaby się pani matka spytać,
Czy po-zwo-li prze-pió-reczkę schwy-tać?

W Małopolsce tu i ówdzie też jako krakowiak:

(Lubelskie)

Uciekła mi uciekła mi przepióreczka w proso, ja ja nie nieboraczek bo-so Trzebaby się,
potrzeba-by pani matka spytać, Czy pozwo-li, czy pozwo-li przepióreczkę schwy-tać?

- Uciekła mi przepióreczka w proso,
A ja za nią nieboraczek boso;
Trzebaby się pani matka spytać,
Czy pozwo-li przepióreczkę schwytać?

- A schwytajże mój syneczku, schwytaj,
Tylko się jej pióreczek nie tykaj.
- A jakże ją, pani matko, schwytać,
Kiedy się jej pióreczek nie tykać?
- Trza zastawić, mój syneczku, sieci,
To ci sama przepióreczka wleci.

Gdzieniegdzie śpiewają słowa bardziej żartobliwe:

- Uciekła mi przepióreczka w żyto,
A ja za nią z fuzyą nabitą.
- Uciekła mi przepióreczka w proso,
A ja za nią, depu, depu, boso.
- Uciekła mi przepióreczka w len, w len,
A ja za nią, depu, depu, hen, hen.
- Uciekła mi przepiórka w kartofle,
A ja za nią pogubił pantofle.

a) Najbardziej rozpowszechniony sposób tańczenia Przepiórki polega na tem, że wszyscy uczestnicy, prócz dwu, ustawiają się w dwa rzędy naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Rzędy te wykonują niewielkie posunięcia wprzód i w tył, podczas gdy jeden z oddzielonych tancerzy („myśliwy“) ściga drugiego („przepiórkę“) pomiędzy i poza rzędami. Gdy myśliwy złapie przepiórkę, występuje druga para i t. d. aż do końca. Do tańca przyspiewuje chór obu rzędów.

b) W powiecie Łukowskim (Maz.) każda para, przed gonitwą, tańczy wzdłuż obu rzędów (które się wtedy zbliżają ku sobie) tak, że myśliwy biegnie po jednej ich stronie, przepiórka zaś po dru-

giej, a oboje trzymają połączone ręce nad głowami stojących w rzędach towarzyszy. Przy gonitwie rzędy przeszkadzają myśliwemu, a pomagają przepiórce, która, uciekając, klaszcze w dłonie. Gdy myśliwy chwyci swą zdobycz, rolę się zmieniają: przepiórka staje się myśliwym i naodwrot.

c) W powiecie Sierpckim (Maz.) tańczą znów inaczej. Przy śpiewie pierwszego wiersza pieśni wszyscy uczestnicy ustawieni są w dwa rzędy, które posuwają się ku sobie i cofają. Przy drugim wierszu, każdy tancerz łączy się w parę ze swem vis-à-vis i tańczą para za parą; przy trzecim wierszu jak przy pierwszym i t. d. aż do końca. Przepiórka przestaje już tu być grą, a jest zabawą, czy figurą taneczną.

22. Gaska.

Gra opisana przez Ł. Gołębiowskiego w r. 1831, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta, w liczbie parzystej, tworzą koło, trzymając się za ręce, i wirują krokiem tanecznym. W środku znajduje się jedna (nieparzystą), której zadaniem jest obmyślenie figury tanecznej. Gdy wszyscy wykonaniem figury zajęci, środkowa dobiera sobie parę, a za nią czynią to inne; kto został bez pary, idzie w środek (por. 1. „Ptaszek“).

Do tańca śpiewają pieśń:

Kto mi moją gaskę ukradł,

Jest złodziej,

A kto mi ją zaraz odda,

Dobrodziej.

23. Pasterz.

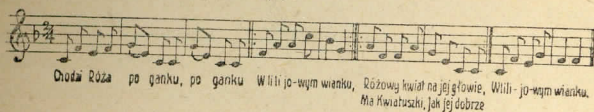
Gra weselna włościan pow. Kutnowskiego (Maz.), odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i dla szkół średnich żeńskich.

Pary tańczą wkoło jedna za drugą, w środku zaś stoi (nieparzysty) „pasterz“, z kijem w rękę, którym od czasu do czasu uderza po 3 razy w podłogę. Na to hasło tancerze puszcza ręce i szukają innych par; czyni to i pasterz. Kto zostaje bez pary, jest pasterzem w grze następnej.

24. Róża.

Zabawa dziewcząt wiejskich, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich, znana w dwóch odrębnych postaciach.

a) Na Mazowszu dziewczęta tworzą koło, trzymając się za ręce, jedna zaś zostaje wewnątrz koła. Wszystkie śpiewają:



1. Wyszła Róża (:) do tańca (:)

(lub: Chodzi Róża po ganku)

(:) W lilijowym wianku (:)

Różowy kwiat na jej głowie,

Ma kwiatuszki — jak jej dobrze

(:) W lilijowym wianku! (:)

2. A komuż mam (:) się ukłonić (:)

(:) W lilijowym wianku? (:)

Różowy kwiat i t. d.

Róża wybiera sobie jedną z tańczących na obwodzie koła i składa jej ukłon. Koło obraca się dalej przy zwrotce:

3. A kogóż mam (:) pocałować (:)

(:) W lilijowym wianku? (:)

Różowy kwiat i t. d.

Róża całuje (w powietrzu) tę samą, której się kłaniała; koło obraca się dalej przy śpiewie:

4. A z kimże mam (:) potaćcować (:)

(:) W lilijowym wianku? (:)

Różowy kwiat i t. d.

Róża tańczy z towarzyszką, którą całowała. Potem zamieniają miejsca i gra idzie dalej. Krok krakowiakowy.

b) W Krakowskim zabawa zaczyna się jak pod a). Po prześpiewaniu pierwszej zwrotki jednak. Róża dobiera sobie towarzyszkę do środka koła, potem znów śpiew pierwszej zwrotki, druga zaś dobiera trzecią i t. d., tak, że wewnątrz koła tworzy się drugie koło. Gdy w kole wewnętrznym jest już dziewcząt tyle, co w pierwotnym, przechodzi ono na zewnątrz (pod rękami towarzyszek koła pierwszego), tak, że są dwa koła obok siebie. W drugim (nowem) kole śpiewają dziewczęta:

Toczy nam się toczy

Koło naszych oczu

Prześliczny maj;

Jabym się cieszyła,

Żeby Hanka miła

Przyszła do nas w kółko,

Potańczyć w okółko.

Pójdź, pójdź, przyjaciółko,

Pójdź, pójdź do nas w kółko,

Potańczyć w okółko.

Wzywane w ten sposób dziewczęta wchodzą po kolei w środek nowego koła.

25. Ksieni.

Zabawa dziewcząt wiejskich niektórych okolic Małopolski, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Z początkiem gry tworzą się dwa koła: jedno wielkie z „ksienią” w środku, a jej córkami na obwodzie, obraca się wolno (chodem), mniejsze, z 2—3 „weselniczek”, wiruje krokiem tanecznym. Ksieni i weselniczki śpiewają naprzemian (na nutę „Zelmana”):

— Pomagajbóg ksieni! masz ty córek wiele;

(:) Czy nie możesz jednej dać nam na wesele? (:)

— Cóż to ludziom szkodzi, że mam córek wiele;

(:) Ja nie mogę żadnej dać na wasze wesele (:)

Tu weselniczki odrywają jedną z córek ksieni i przyłączają do swego kółka:

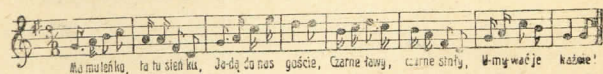
- Oj widzisz ty ksieni! twoja córka z nami,
(:) Lepszy nasz pan rycerz, niżli ty
z córkami. (:)

Potem powtarza się od początku i tak dzieje się dopóty, aż ksieni zostaje sama.

26. Swaty.

Zabawa młodzieży wiejskiej, niegdyś rozpowszechniona w wielu okolicach Polski, dziś zachowana niemal tylko w postaci pieśni; odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta stają w dwóch rzędach naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Jeden rząd — to swaty, posuwający się naprzód i w tył krokiem tanecznym (mazurowym). Drugi — to dziewczęta na wydaniu wraz z swoją rodziną; cofa się on krokiem chodnym, gdy swaty się zbliżają i odwrotnie, idzie naprzód, gdy się cofają. Orszak dziewczęcia śpiewa:



- Mamuleńko, tatusieńku,
Jadą do nas goście!
Czarne ławy, czarne stoły,
Umywać je kaźcie.
— Córuleńko, córuleńko,
Umyjże je sama,
Będą mówić kawalerzy,
Żeś jest grzeczna dama.

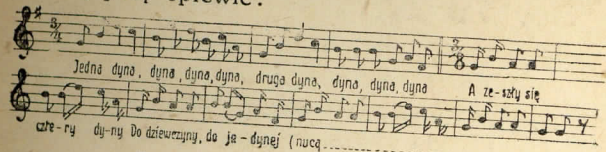
- Mamuleńko, tatusieńku,
Pocóż przyjechali?
— Córuleńko, córuleńko,
Żebyśmy cię dali.
— Mamuleńko, tatusieńku,
Nie dajcież mnie jeszcze;
A niech wam się pokłaniają,
Wy się z tego cieszcie.
A ja pójdę do komory,
Że to idę płakać,
A ja będę po komorze
Od radości skakać.

Przy ostatniej zwrotce oba rzędy łączą się w koło i tańczą. Potem role zmieniają się. Dawniejsi swatowie są orszakiem dziewczęcia i naodwrot.

27. Dyna.

Zabawa weselna włościan pow. Kutnowskiego (Maz.), odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Tancerki ustawiają się parami w dwóch rzędach naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Tańczą przy śpiewie:



- Jedna dyna, dyna, dyna, dyna,
Druga „ „ „ „
A zeszy się cztery dyny
Do dziewczyny, do jedynej (nuca).

Rzędy schodzą się razem i cofają napowrót. Gdy się schodzą, kłaniają się. Wreszcie, przy śpiewie: „A zeszyli się czterzy dyny“, każda tancerka robi kilka obrotów, wzięwszy się za ręce (tour de mains) ze swem vis-à-vis, a potem ze swoją parą. Potem znów cofają się w rzedzie. Krok mazurowy.

28. Kokoszka.

Zabawa dziewcząt wiejskich pow. Sierpckiego (Maz.), gdzieindziej znana tylko w postaci piosenki lub wierszyka; odpowiednia dla niższych klas szkół początkowych (a z pewnemi uproszczeniami i dla ogródków dziecięcych).

Dzieci tworzą wirującą gwiazdę (jak „krzyż“ przy mazurze; patrz 6. Konopki, odmiana z tegoż powiatu sierpckiego). Przy odpowiednich słowach piosenki puszczają ręce i ruchami naśladują kokoszkę, lub zajęcia jej dziątek. Krok mazurowy.



Pstra kokoszka, pstra
Troje dziatek ma;
Jedno orze na ugorze,
Drugie pogania;
Trzecie siedzi na kamyczku,
Trzyma skrzyпки na rzemyczku
I tak sobie gra: (nuca).

29. Chaber.

Zabawa dziewcząt wiejskich pow. Sierpckiego (Maz.), odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta dzielą się na pary (z oznaczeniem, która jest „tancerzem“, a która tancerką). Pary te ustawiają się w dwóch rzędach naprzeciw siebie, trzymając się za ręce. Śpiewając pierwszy wiersz (i następujący po nim refren: raz, dwa, trzy), oba rzędy suną naprzód krokiem mazurowym aż do odległości pół kroku od siebie. Przy drugim wierszu cofają się na pierwotne miejsca. Przy trzecim idą znów naprzód ku sobie, aby przy czwartym odtńczyć hołubca z tancerką (tancerzem) pary przeciwnej. Przy piątym (t. j. przy powtórzeniu czwartego) wierszu tancerze wracają z zamienionemi tancerkami na miejsca pierwotne. Potem zabawa się powtarza od początku, aż każdy tancerz wróci ze swoją tancerką.



Za stodołą modry chaber, raz, dwa, trzy!
Zalecał się Kasi Paweł, raz, dwa, trzy!
Stój, poczekaj, Pawełeczku, raz, dwa, trzy!
(:) Dam ci wianek z chabereczku, raz, dwa, trzy! (:)

III. Gry bieżne.

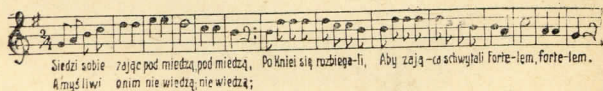
a. Z kryciem i odnajdywaniem.

30. Zajączki.

Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych. Miejsce: pole, tu i ówdzie porośnięte krzewami, lub las.

Przywódca zabawy („myśliwy“ lub „pan“) mętowaniem (patrz odnośny rozdział Części ogólnej) oddziela kolejno połowę graczy jako „zajączki“; reszta — to „psy“. Potem wysyła zajączki i baczy, aby psy nie widziały, gdzie zajączki się kryją (najczęściej w ten sposób, że przykrywa im głowy kurtką lub płachtą). Wreszcie daje znak psom, które wybiegają na poszukiwanie. Po jakimś czasie przywołuje psy, które przychodzą kolejno ze zdobyczą, lub bez. Wtedy między przywódcą a psem taka rozmowa: Gdzieś był? — Za górami. — Coś widział? — Zająca z pazurami. — Złapałeś go? — Złapałem. — Toś zuch! (lub: Nie złapałem. — Toś kiepl!) Potem złapane zajączki zostają psami i gra idzie dalej.

Tu i ówdzie, przed zaczęciem gry, dzieci śpiewają:



1. Siedzi sobie zając [:] pod miedzą [:]
A myśliwi o nim [:] nie wiedzą [:]
Po kniei się rozbiegali,
Aby zająca schwytały
[:] Fortelem [:]

2. Jeden na drugiego [:] mrugają [:]
Srodze na zająca [:] czatują [:]
Wszystkie sfory rozpuścili,
Krzyk i hałas uczynili,
[:] Jest tu kot [:]!

3. Już gończy pies śladem [:] dochodzi [:]
Kotkowi śmierć w oczy [:] zachodzi [:]
Siedzi smutny rozmyślając,
Testament sobie składając
[:] Śmiertelny [:]

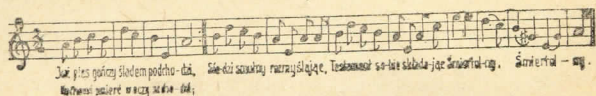
4. Com ja tym myśliwym [:] zawinił [:]
W czemem jaką szkodę [:] uczynił [:]
Choć czasem w kapuście siadam,
Po listeczku tylko zjadam,
[:] Nie jak wół [:].

Przy zakończeniu zaś gry, zwrotki następne:

5. Ej, wszystko to chłopskie [:] udanie [:],
Był tu stary zając, [:] mospanie [:];
Dzisiaj rano siedział w życie,
A dopiero uciekł skrycie
[:] Czem prędzej [:]

6. Skoro zając trąbę [:] usłyszysz [:]
 Zaraz się w swym duchu [:] uciszy [:],
 A myśliwi sa sa, sa sa,
 A zajączek wtem do lasa,
 [:] Już ja pan [:]
7. Stanęli myśliwi [:] w gromadzie [:]
 Sami się dziwują [:] swej radzie [:],
 Między sobą się wadzili,
 Że samochcąc opuścili
 [:] Zająca [:]

Zwrotki 3, 4 i 7 można też śpiewać na smętną nutę:



31. Bóbr.

Gra dzieci wiejskich w niektórych okolicach Małopolski, odpowiednia dla szkół początkowych i ogródków dziecięcych. Bardzo zbliżona do poprzedniej.

Dzieci obierają jedno z pomiędzy siebie za bobra, drugie za strzelca, a inni zostają chartami, przyczem śpiewają:

A mój miły bobrze,
 Schowajże się dobrze,
 Od niedzieli do niedzieli,
 By cię charci nie widzieli.

Strzelec naznacza chartom miejsce, gdzie zostają, dopóki bóbr się nie ukryje. Potem szukają ukrytego i chwytają. Chart, który pierwszy wykrył bobra, zostaje bobrem w grze następnej.

32. Krycie.

Gra dla miłośników miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce (tu i ówdzie pod nazwą „Chowanego“, lub „Goniawki“); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i niższych klas szkół początkowych.

Jest to prostsza odmiana „Zajaczków“, grywana zwykle w izbie. Wybrana (mętowaniem) połowa graczy idzie kryć się; druga połowa, na hasło „już!“ wbiega z izby sąsiedniej i szuka.

33. Zbójcy i hajducy.

Ulubiona gra chłopców, zwłaszcza miejskich, odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Za boisko służy pewna dobrze odgraniczona część lasu; pewien zakątek lasu przeznacza się na „zamek“, dokąd hajducy sprowadzają schwytanych zbójców. Uczestnicy, w liczbie 12—50, dzielą się na dwa obozy: hajduków pod wodzą starosty i zbójców pod wodzą hetmana. Hajducy mają widoczną odznakę (np. chustkę na ramieniu).

Z początkiem gry hajducy nie opuszczają zamku w ciągu czasu, umówionego z góry między starostą i hetmanem (nie ponad 10 minut), dając zbójcom sposobność do ukrycia się. Po upływie

tego czasu, starosta wysyła hajduków na różne strony w kilku oddziałach. Zbójca, uderzony dłonią trzykroć raz po raz, jest jeńcem i musi iść do zamku, gdzie zostaje pod strażą. Uwolnić jeńca może tylko wolny zbójca, który przekradnie się do zamku nie schwytany i uderzy go trzy razy; udaje się to najlepiej, gdy kilku zbójców wpada równocześnie w celu wyzwolenia swoich.

Gra trwa umówioną z góry ilość czasu (n. p. godzinę). W połowie tego czasu następuje zmiana ról obu obozów. Wygrywa obóz, który wziął więcej jeńców.

b. Ze zmianą miejsc.

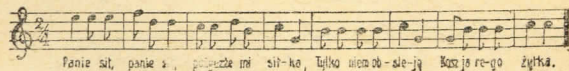
A tak jakoby owo właśnie sitko grali.

Marcin Bielski.

34. Sitko.

Gra działwy wiejskiej w Krakowskiem, odpowiednia dla szkół początkowych.

Na obwodzie koła znaczą się miejsca wszystkich graczy (w odstępach po kilka kroków od siebie) kółkami, kamyczkami, lub (w izbie) kredą. Wszyscy śpiewają:



Panie sit, panie sit, Tylko niem obsejja
Pożycz mi sitka, Kosz jarego żyłka.

Potem opuszczają swe miejsca i biegną kilka razy dokoła. Na dany znak, każdy ma stanąć przy swoim kółku (kamyku, znaku). Kto się pomyli, lub spóźni, daje fant. (W niektórych wsiach nazywają tę grę „Żorawie“).

35. Cztery kąty.

Gra powszechna w Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Uczestników pięcioro; stają w czterech rogach izby (lub na boisku, przy ustawionych w kwadrat kółkach, chorągiewkach l. t. p.), piąty zaś, na środku, woła: Cztery kąty, a piec piąty! — Na to hasło następuje zmiana miejsc, z której korzysta środkowy i stara się jedno z nich zająć. Kto bez miejsca, idzie w środek.

36. Kółko.

Gra opisana u Gołębiowskiego, podobnie jak następne, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Kreśli się na obwodzie koła (na boisku brózdą, w izbie kredą) o jedno małe kółko mniej, niż uczestników gry. Gracze stoją w kółkach, jeden wewnątrz koła. Na jego wezwanie: „do kółka!“, zmieniają miejsca; kto został bez kółka, idzie w środek.

37. Komórka.

Jak poprzednia — tylko środkowy pyta się jednego ze stojących na obwodzie: — Czy niema

komórki do najęcia? — Wpódle, na pomietle, brzmi odpowiedź; tymczasem gracze zmieniają miejsca, a kto go nie znalazł, idzie szukać komórki.

38. Krawiec.

Jak poprzednia, tylko środkowy („krawiec“) szuka nożyc; jeśli ich żadną miarą znaleźć nie może, każe szukać całej czeladce. Wszyscy wtedy zmieniają miejsca.

39. Wesoły ogrodnik.

Od poprzednich różni się tem, że rozstawieni po miejscach uczestnicy przybierają nazwy różnych kwiatów. Ogródnik woła: — Ach! Zapytują go: — Co ci to? — Serce mnie boli. — Za czem? — Za różą (tulipaniem l. t. p.). Wtedy róża spieszy na miejsce ogrodnika. Gdy ktoś zawoła: — Boli mnie serce za wesołym ogrodnikiem — wszyscy zmieniają miejsca.

40. Poczta.

Jak poprz., z tą różnicą, że gracze (prócz środkowego) przybierają nazwy miast. Rozmowa: — Tararam! — Kto jedzie? — Poczta! — Skąd? — Z Warszawy. — Dokąd? — Do Lwowa!

„Warszawa“ zmienia miejsca ze „Lwowem“ a środkowy („podróżny“) stara się jedno z nich ubiedz.

41. Gospoda.

Gracze stojący na obwodzie koła na miejscach oznaczonych, przybierają nazwy różnych osób

i przedmiotów, które gospoda zawiera (gospodarz, gospodyni, chleb, woda, mleko, mięso, siano, owies i t. p.). Przychodzi „podróżny“ i wymienia kolejno te nazwy, przyczem wezwani wstają i zmieniają miejsca. Na hasło „gospoda gore“, wszyscy zmieniają miejsca.

42. Gotownia.

Jak 41, tylko nazwy szczegółów gotowni (szczotka, grzebień, mydło, lustro etc.), a hasło ogólnej zmiany miejsc: — cała gotownia do Jejmości!

43. Pani starościna.

Środkowa (p. starościna) wzywa po kolei graczy, zajmujących miejsca na obwodzie, wymieniając nazwy czynności dworskich, jakie im nadała (marszałka, koniuszego, szatnego, panny respektowej, służebnej i t. p.), mówiąc: — Pani starościna jedzie w drogę i bierze ze sobą np. marszałka. Każde z wymienionych podąża za starościna. Gdy już wszyscy chodzą, nagle starościna woła: — Pani starościna przyjechała — i zajmuje jedno z miejsc oznaczonych. Wtedy wszyscy czynią to samo; kto został bez miejsca, jest p. starościna.

44. Dzwonek.

Jak poprz., tylko bez nadawania nazw, a miejsca oznaczone w linii prostej w środku izby, osoba zaś bez miejsca ma dzwonek w rękę. Wezwawszy

wszystkich po kolei, wiedzie ich za sobą w szeregu, a gdy daleko od miejsc odeszli, dzwoni i zajmuje jedno z miejsc.

45. Garnuszki.

Ustawienie jak 44. Gracz bez miejsca wyzywa jednego z towarzyszy, poczem biega, każdy w przeciwną stronę, dokoła rzędu graczy. Kto prędzej dopadnie miejsca, zostaje na niem.

46. Pary.

Gracze stają w dwuszeregu (para za parą). Przed parami stoi gracz nieparzysty. Ostatnia para rozłącza się i bieży po bokach dwuszeregu, aby się złączyć przed stojącym osobno. Ten stara się ubiedz któregoś z nich i stanąć w parze. Jeśli mu się to uda, spóźniony biegacz staje samotnie z przodu.

47. Gąsior.

Gra działwy wiejskiej w Sieradzkim, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci stoją w szeregu jako „gąski“; jedno z nich obchodzi szereg pytając się: — Gąski czemu nie jecie? — Bo się boimy. — A czego? — Wilka. — Gdzie on jest? — Za górami. — Co robi? — Gęś skubie. — A jaką? — Siodłą.

Po tych słowach dzieci rozbiegają się, a które nie wróci na swoje miejsce w szeregu, musi obchodzić pytając się.

c. Z przerywaniem łańcuchów graczy.

48. Koło.

Gra działwy wiejskiej w Krakowskim, znana też w pow. Ropczyckim (Małop.) pod nazwą „Buhaj“, w Wielkopolsce zaś jako „Zajączek“. Odpowiednia dla szkół początkowych.

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce. W środku koła gracz, który biega na wszystkie strony, starając się uderzeniem tułowia rozerwać koło tam, gdzie ręce słabiej trzymają się. Gdy mu się to uda, zamienia miejsca z tym, który go przepuścił po swej prawej stronie.

49. Przerywane wojsko.

Gra chłopców miejskich i wiejskich, powszechna w Polsce; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich męzkich. (Inne nazwy: Parciane, lub przecinane wojsko, Przerywany król i t. p.)

Chłopcy dzielą się na dwa obozy, równe co do ilości i siły, każdy złożony z „rycerzy“ pod wodzą „króla“. Oba wojska stają naprzeciw siebie w odległości 20--30 kroków; każde tworzy rząd, trzymając się silnie za ręce. Każdy z królów na przemian wysyła jednego ze swych rycerzy, który rozpędza się i stara się uderzeniem tułowia rozerwać ręce przeciwników. Gdy mu się to uda, cała część łańcucha graczy po prawej ręce przerywającego idzie do niewoli i powiększa łańcuch zwycięzców. Gdy się nie uda, napastnik sam idzie

w niewolę. Jeśli król zostanie sam, ma prawo do trzech prób przerwania. Gra kończy się, gdy któryś z królów dostał się do niewoli.

d. Z gonitwą i chwytaniem lub biciem.

Igrają w babkę pomiędzy jedniny...

Elżbieta Drużbacka.

50. Babka.

Gra powszechna w całej Polsce (nazwy inne: Ślepa babka, Ciuciubabka, Kuciubabka); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

„Babce“ zawiązują oczy, poczem zadają jej szereg pytań: — Skądęście babko? — Z Pacanowa. — Co tam słyszać? — Boskie słowa. — Wielki tam chleb? — Jak wasza głowa. — Będziecie jeść grzybki? — Będę. — Co wolicie: czy klaskanki, czy buchanki, czy cichanki? — (Jeśli wybór babki padnie na klaskanki, dzieci, uciekając przed nią, klaszczą w dłonie; przy buchankach — uderzają ją zlekka w plecy, cichanki oznaczają ciche bieganie na palcach). Babka puszcza się w pogoń; kogo schwyci, ten zostaje babką.

51. Ciuciubabka.

Pod tą nazwą opisuje Gołębiowski grę, przy której babka ma ręce z tyłu związane, lecz za to oczy niezastłonięte.

52. Derkacz.

Gra, również opisana u Gołębiowskiego, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dzieci tworzą koło, do którego środka wchodzi dwaj gracze z zawiązanymi oczyma. Jeden z nich — to derkacz; uderzając o siebie dwoma drewniakami wydaje jakby głos tego ptaka i daje znać o sobie. Drugi — myśliwy, stara się derkacza uderzyć.

53. Gąski.

Gra działwy wiejskiej w Kaliskiem i w Małopolsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Działwa wybiera z pomiędzy siebie „matkę“ (lub „babę“), która staje w „gnieździe“ (koło o kilku krokach średnicy, nakreślone na ziemi) i „wilka“ (lub kilka wilków). Reszta jest „gąskami“. Między matką a gąskami nawiązuje się rozmowa: — Idźcie gąski w pole! — Boimy się! — Czego? — Wilka! — A gdzie jest? — Za płotem. — Co robi? — Drze koty. — Siła nadarł? — Trzy kopy. — Co pije? — Pomyje. — Co je? Suchy ser. — Czem się przykrywa? — Wilczym ogonem. — Huzia go wilku! (lub: — Gąski w pole!)

Gąski wybiegają z gniazda (gdzie ich wilkowi chwycić nie wolno); wilk łapie po jednej, aż wyłapie wszystkie. Wtedy gra się kończy, a w następnej grze ostatnia schwytana gąska jest wilkiem.

b) W innych okolicach gąski są za gniazdem z początku gry, a matka przywołuje je do siebie, wilk zaś zabiega im drogę i wyławia. Tu zatem początek i koniec rozmowy brzmi: — Gąski do domu!

54. Jastrząb i gołębie.

Gra dzieci miejskich i wiejskich, dość rozpowszechniona w Małopolsce; odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dzieci wybierają jastrzębia (mętowaniem, np. I. 5, Cz. ogólna); reszta graczy obejmuje rolę gołębi. Na boisku (lub w izbie) naczynają „gołębnik“ (lub „gniazdo“), najczęściej w postaci koła o kilku krokach średnicy. Jastrząb czatuje na gołębie i łapie je, lecz tylko poza gołębnikiem, dokąd mogą zawsze schronić się przed pościgiem lub dla wytchnienia. Gołębie złapane wychodzą z gry, lub (w innych okolicach) zamieniają się w jastrzębie. Koniec gry — gdy wszystkie gołębie złapane. W następnej grze jest jastrzębiem gołąb złapany na ostatku.

55. Łapanka.

Gra dzieci miejskich i wiejskich, dość pospolita w Małopolsce; na Mazowszu znana pod nazwą „Berek“. Zastosowanie jak 54.

Bardzo podobna do poprzedniej. Grywa się ją z „gniazdem“ lub bez. Jeden gracz goni, inni uciekają. Gdy złapie kogoś (tj. uderzy go dłonią w plecy), zaraz sam ucieka, a tamten goni. Przytem

rozróżnia się łapankę „z oddawanką“, gdzie wolno uderzenie natychmiast powetować, i „bez oddawanki“, gdzie tego nie wolno.

56. Krasnoludek.

Gra dziatwy wiejskiej na Mazowszu pruskim; zastosowanie jak 54 i 55.

Podobna do poprzedniej — tylko goniący („krasnoludek“) jest uzbrojony w pytkę (chustkę z węzłem).

57. Topiec.

Gra dziatwy wiejskiej w pow. Łańcuckim (Małop.); zastosowanie jak poprz.

Gracz wybrany na „topca“ siedzi w rowie (lub w miejscu na boisku, ograniczonym, jako „staw“) i udaje śpiącego. Dzieci podchodzą i drażnią go. Kogo złapie, ten zostaje topcem.

(Grę tę mogą też grać w wodzie podczas kąpieli dzieci starsze, pod stosownym nadzorem).

58. Strzygoń.

Gra dziatwy wiejskiej w pow. wielickim (Małop.); zastosowanie jak poprz.

Gracz wybrany na „strzygonia“ leży na ziemi, udając śpiącego. Inni krążą wkoło niego, wołając: — Pierwsza godzina, strzygoń śpi, Druga godzina, strzygoń śpi i t. d. aż do dwunastej, przy której wzywają: — strzygoń wstaj, kluski daj! — Strzygoń zrywa się w pogoń, a wszyscy inni uciekają. Kogo złapie, ten zostaje strzygoniem.

59. Kuchareczka.

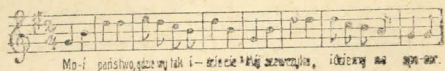
Gra dziewcząt wiejskich w Krakowskiem, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych (żeńskich).

Dziewczęta tworzą koło, trzymając się za ręce. W środku „pani“, szukająca swej kucharki. Pani nawiązuje rozmowę: — Nie widziałyście mojej kuchareczki? (Odpowiada ta, która poczuwa się do winy:) — Cóż ona pani zrobiła? — Groch spaliła, mleko wypila, kominem uciekła! Na to „kuchareczka“ ucieka, a „pani“ ją ściga; gdy schwyci, zamieniają się na miejsca.

60. Szewczyk.

Gra dziewcząt wiejskich pow. Stanisławowskiego (Małop.); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początk.

Dzieci tworzą koło, trzymając się za ręce. W środku — „szewczyk“, śpiewa naprzemian z chórem pozostałych dzieci:



Mo-i państwo, gdzie wy tak idziecie?
Mój szewczyku, idziemy na spacer.
Mo-i państwo, bućki podrzecie.
Mój szewczyku, a ty nam naprawisz.
Mo-i państwo, a kto mi zapłaci?
Mój szewczyku, kogo sobie złapiesz.

- Moi państwo, gdzie wy tak idziecie?
- Mój szewczyku, idziemy na spacer.
- Moi państwo, bućki podrzecie.
- Mój szewczyku, a ty nam naprawisz.
- Moi państwo, a kto mi zapłaci?
- Mój szewczyku, kogo sobie złapiesz.

Po odśpiewaniu piosenki dzieci rozbiegają się, a szewczyk je ściga. Kogo schwyci, ten jest szewczykiem w grze następnej.

61. Kot i mysz.

Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Najpospolitsza postać gry polega na tem, że dzieci, z wyjątkiem dwojga, tworzą koło, trzymając się za ręce. Wewnątrz koła „myszka“ (która zresztą ma zupełną swobodę ruchów, gdyż gracze ją przepuszczają), zewnątrz „kot“, którego nie puszczają do środka. Gdy kot złapie myszkę, wybierają drugą parę.

b) W pow. Sierpckim (Maz.) gracze ustawiają się w dwa rzędy naprzeciw siebie; między i poza nimi odbywa się gonitwa.

c) W pow. Kutnowskim (Maz.) gracze też w dwóch rzędach, lecz stoją one zupełnie blisko siebie i każdy gracz podaje obie ręce swemu vis-à-vis. W ten sposób powstaje „dziura“, do której puszczają tylko myszkę.

Podczas całej gry chór dzieci śpiewa:



Wstado-le myszka, wstado-le, Wyglądo dziurkę na pole,
Do dziury myszkę do puł-ty. Do ciętu złapie kot bu-ty.

1. W stodole myszka, w stodole,
Wygląda dziurką na pole.
Do dziury myszko, do dziury,
Bo cię tu złapie kot bury.
2. A jak cię złapie kot bury,
To cię obedrze ze skóry.
Nie ładny kotek, nie ładny,
Nie złapał myszki ni żadnej.

62. Trzeciak.

Gra, opisana u Gołębiowskiego; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Liczba graczy parzysta, 10—20. Wszyscy stają w 2 koła, jedno wewnątrz drugiego, o równej ilości uczestników, tak, że każdy z koła zewnętrznego kryje się za jednym z koła wewnętrznego. Potem posuwają się wstecz tak, aby między poszczególnymi dwójkami powstały odstęp po kilka kroków. Wreszcie (mętowaniem) wydziela się jedną dwójkę, z której przedni gracz ucieka, a tylny ściga. Uciekający stara się stanąć przed jakąś dwójką, przez co gracz stojący z tyłu staje się „trzeciakiem”, narażonym na uderzenie (dłonią w plecy) ścigającego, jeśli nie spostrzeże się rychło i nie ucieknie przed dwójkę sąsiednią, lub dalszą. Trzeciak, uderzony, gdy stoi jeszcze z tyłu, lub nim stanie przed dwójką, zamienia się na rolę ze swym prześladowcą. Nie może mu jednak oddać uderzenia natychmiast, lecz dopiero po przebiegnięciu przed jedną z dwójek co najmniej.

Uciekającemu nie wolno zwodzić, t. j. stanąć przed jakąś dwójką i znów uciekać. Nie wolno mu też w ucieczce obiedz więcej, niż pół koła. Natomiast może czasami (dla większej niespodzianki) skoczyć przed tę samą dwójkę, za którą stał, przy czem nowemu trzeciakowi bywa bardzo trudno uniknąć razu.

63. Lis.

Gra powszechna w Polsce (tu i ówdzie pod nazwą „Pytki”), odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Najpospolitszą odmianę gry tej opisuje Gołębiowski: „Wszyscy stają w koło, ale każdy ręce w tył trzyma, jeden chodzi z pytką, dopóki jej komu nie poda misternie; ten bije sąsiada i ścigać go bijąc ma prawo, póki obiegłszy w koło, na miejsce skąd przyszedł nie stanie, oddaje znów pytkę komu się podoba, i tak dalej gra się ciągnie”.

b) W Sieradzkim grają jak wyżej, lecz gracze ustawiają się nie w koło, tylko w rząd.

c) W pow. Sierpckim i Kutnowskim (Maz.) „lis” nie podaje pytki, lecz ją *podrzuca* poza jednym z graczy. Ten, jeśli się spostrzeże, chwytając pytkę i „napędza lisa do nory”, t. j. ściga go i uderza pytką, aż lis obiegłszy wkoło, zajmuje miejsce po ścigającym, który obchodzi koło jako lis. Gdy gracz podrzucenie przeoczy, lis wypędza go pytką, oddaje mu ją i zmieniają miejsca *).

*) W Krakowskim grywają tu i ówdzie tę odmianę pod nazwą „Sitko”, w Kutnowskim pod nazwą „Pasterz”.

Wszędzie lis ma prawo uderzyć pytką gracza,
który się obejrzy (przy odmianie c: który obejrzy
się napróżno, gdy pytki mu nie podrzucono).

Podczas obchodzenia lisa dzieci wołają:

Chodzi lis koło drogi,
Niema ręki, ani nogi.
Chwała Bogu, trzy niedziele
Myśmy lisa nie widzieti
lub

Kogo pytką przyodzieje,
Ten się ani nie spodzieje.

64. Klapanka.

Gra opisana u Gołębiowskiego, zastosowanie
jak 63.

„Osoby stojące w koło, trzymają obiema rękami tasiemkę związaną, jedna będąca w kole, dopóty w nim chodzi, póki komu klapsa nie da po rękę, wszakże te umykają spiesźnie; kto umknąć nie zdołał, miejsce uderzającego zastępuje“.

65. Obrączka.

Gra dość powszechna w Polsce, zwłaszcza po miastach; zastosowanie jak 63.

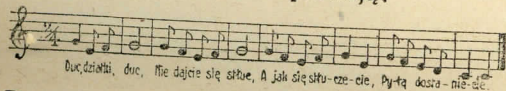
Od poprzedniej ta różnica, że dzieci posuwają jedno ku drugiemu nawleczoną na tasiemkę obrączkę. W czyich rękach środkowy ją przychwyci, ten idzie do środka.

66. Wąż.

Gra działwy wiejskiej w pow. Ropczyckim (Małop.); zastosowanie jak 63.

Dzieci tworzą szereg, przyczem każdy, prócz pierwszego, chwytą swego poprzednika za barki lub biodra. (Ustawienie takie zowią *kluczem*). Przy różnych wykrętach tego klucza, pierwszy stara się chwycić ostatniego. Gdy to się stanie, wybierają innych na te miejsca.

W Łomżyńskiem zabawę podobną nazywają „Ducem“. Prowadzący, z pytką w ręce, uderza nią dzieci, które upadną przy nagłych zakrętach węża. Wszystkie prztem śpiewają:



Duc, dziatki, duc, A jak się sstłuczecie,
Nie dajcie się sstłuc, Pytką dostaniecie!

67. Wilk i gąski.

Gra działwy wiejskiej i miejskiej, powszechna w Polsce; odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początk. i najniższych klas szkół średnich. (Nazwy, prócz podanej: Gąski, Gąska, Dzikie gęsi, Wilczek, Gąsior i lis, Kruk).

Dzieci ustawiają się w klucz (patrz 56) pod przewodem „gęsiora“ (lub „matki“). Na boku „wilk“ nibyto grzebie dołek w ziemi. Między nim a gęsiorzem zawiązuje się rozmowa: — Na co ten dołeczek? — Na ogienieczek. — A ten ogienieczek? — Na wody grzanie. — A ta woda? — Na talerzyków umywanie. — A te talerzyki? — Na gąsek krajanie. — A gdzie je masz? — U ciebie za pasem — Tu wilk rzuca się na klucz gęsi i stara się

oderwać ostatnią, a gęsior broni jej nagłymi zwrotami klucza. Gra idzie dalej, aż wilk wyłapie wszystkie gąski. W następnej grze gęsior jest wilkiem i naodwrot.

W niektórych okolicach kończy grę scena następująca. Gąski schwyte udają, że wilk je okulał, tj. skaczą na jednej nodze po boisku. „Matka” robi wyrzuty wilkowi: — Pocóżes wilku popsut gęsi, pokulał? — (Wilku odpowiada) — Pocóżecie mi zjadły stajanie owsa, stajanie prosa i staw wody wypily? — Ja wam szkodę zapłacę, wy gęsi ponaprawiajcie. — Wtedy wilk uderza gąski pytką po nogach, „aby nie kulały”.

68. Płótno.

Zabawa działwy wiejskiej niektórych okolic Mazowsza i Małopolski; odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci wybierają (mętowaniem) „gospodynię”, „praczkę”, „psa”, „kura” i „złodzieja”. Reszta — to „płótno”: rząd dzieci, wzięwszy się za ręce, staje w półkole. Gospodyni „zwią” to płótno (tańcząc dzieci zwią się, jak przy znanej zabawie salonowej w „bukiet”) i idzie spać (odchodzi na bok i udaje, że śpi). Wtedy przychodzi złodziej, odrywa „łokieć płótna” (jedno dziecko) i ucieka z niem do kryjówki. Kur pieje, pies szczeka; gospodyni przychodzi i „mierzy” płótno (liczy dzieci). Pyta się kura: — Gdzie łokieć płótna? — Praczka prała, nie doprała, w studnię wrzuciła. — To samo pytanie do praczki — ta odpowiada: —

Prałam, niedoprałam, w studnię wrzuciłam, kamieniem przyłożyłam. — Potem gospodyni zwią płótno i idzie spać i kradzież powtarza się na nowo itd. Przy kradzieży ostatniej, praczka mówi: — Nie wiem. — Wtedy pies wpada na trop złodzieja; dzieci uciekają z kryjówki, a gospodyni ściga je i sprowadza do domu.

69. Ptaki (Farby).

Gra dość powszechna w Małopolsce; zastosowanie jak poprz.

a) Dzieci, z wyjątkiem dwojga, stają w rzędzie (w niektórych okolicach w kole). Przed rzędem stają: „ptasznik” i „kupiec”. Ptasznik (szepem) nadaje dzieciom nazwy różnych ptaków. Przychodzi kupiec i żąda jakiegoś ptaka. Wymieniony ptak zrywa się i ucieka, kupiec ściga go. Jeśli ptak, obiegłszy wkoło rzędu dzieci, schroni się na swe miejsce, zostaje w rzędzie (otrzymawszy od ptasznika inną nazwę). Jeśli go kupiec schwyci po drodze, odprowadza go na bok. Gra trwa, aż kupiec wyłowi wszystkie ptaki.

b) W innych okolicach poza rzędem stoi trzech graczy: ptaków żądają naprzemian „anioł” i „dyabeł”. (Anioł mówi: — Dziń, dziń! — Kto tam? — Anioł z nieba. — Czego chce? — Ptaka. — Jakiego? — Wilgi [sroki i t. p.]. — Rozmowa z dyablem podobna, tylko wstęp inny: — Kuł, kułut! — Kto tam? — Czarny but.

c) Do tej, czy owej postaci gry dodają w niektórych okolicach zakończenie, polegające na walce dwóch obozów: a) dzieci niewywoływane przy ptaszniku, reszta przy kupcu; b) obóz anioła i diabła. Walka ta w Buczackiem [Małop.] polega na tem, że między oboma obozami kreśli się granicę, dzieci zaś, podawszy sobie ręce, starają się przeciągnąć przeciwników przez tę granicę. Zwycięża obóz, który przeciągnął choćby jednego z przeciwników.

d) Pod nazwą „Farby“ grywają prawie powszechnie odmianę tej gry, w której miejsce ptaków zajmują różne barwy.

70. Fabian.

Gra działwy wiejskiej w pow. Rzeszowskim i Ropczyckim [Małop.], odpowiednia dla chłopców najniższych klas szkół średnich.

Chłopcy wybierają [mętowaniem, patrz Cz. ogólna] „starszego“ i „Fabiana“. Pozostali stoją w rzędzie, a starszy nadaje im nazwy różnych zwierząt. Potem woła: — Przyjeżdż Fabianie! — Nie mam na czem. — Na jakie zwierzę siadasz? — Na konia [wołu i. t. p.]. Wymienione „zwierzę“ ucieka. Fabian ściga je i, złapawszy, siada konno na jego barkach i przyjeżdża przed starszego, który zapytuje: — Coś przywiózł? — Igły. — A w tych igłach? — Złoto. — Ciśnij go w błoto. — „Koń“ potrząsa swym jeźdźcem [który zeskakuje] i zostaje sam Fabianem; byłemu zaś Fabianowi starszy szepcze do ucha nazwę jakiegoś zwierzęcia i posyła na

miejsce, opróżnione przez konia — i gra idzie dalej. Jeśli Fabian nie chwyci ściganego „zwierzęcia“, to wraca na swe miejsce, F. zaś zostaje nadal w swej roli.

71. Wójt i kuropatwy.

Gra działwy wiejskiej małopolskiej, odpowiednia dla ogródków dziesięcnych i szkół początkowych.

Dzieci siadają szeregiem (w izbie — okrakiem na niskiej ławeczce; w polu — na murawie, z tyłu „wójt“, między kolanami jego drugie dziecko), między tegoż kolanami trzecie i t. d. Ten szereg obchodzi jeden z uczestników, zapytując: — Daleko wójt? — Na końcu. Gdy dojdzie do wójta: — Tyś to, panie wójcie? — Ja. — Pożyczcie mi łopaty. — Siedzą na niej kuropatwy. — Wolno je zebrać? — Wolno. Tu wójt zrywa się, podobnież i inne dzieci. Wójt ucieka, tamci zaś ścigają go. Kto schwyci wójta, jest wójtem w grze następnej, dawny zaś wójt zostaje „kuropatwą“ i siada przed wójtem.

72. Żóraw.

A chcesz, pcw'iem na cie, jakoś... grał w żurawka, Łukasz Górnicki.

Gra chłopców wiejskich w Krakowskim, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

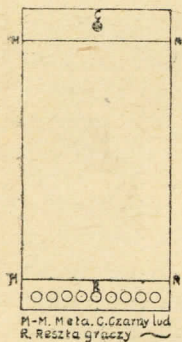
Dzieci wybierają z pośród siebie „żórawia“, który, z pytką w ręce, strzeże stosu czapek (pilek

lub t. p. przedmiotów). Reszta graczy tworzy koło i krąży dokoła żórawia, śpiewając:

Żórawie, żórawie na zielonej dąbrowie,
A wy, Dąbrowianie czego tu stoicie?
Nie ma pana w domu, pojechał do Rzymu,
Po baryłkę mleka i po drugą miodu,
Żeby Dąbrowianie nie zażyli głodu. Łup, cup!

Przy tych słowach dzieci wbiegają do środka i każde stara się zabrać jak najwięcej czapek i uciec z nimi od rąk żórawia. Kogo żóraw uderzy, ten musi oddać zdobycz. Gra kończy się, gdy czapek zabraknie, żórawiem zaś w grze następnej zostaje ten, kto ich zebrał najwięcej.

73. Czarny lud.



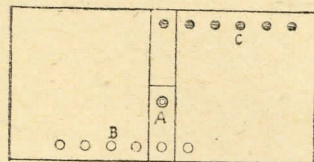
Gra działy wiejskiej w Wielkopolsce i na Mazowszu [inne nazwy: Cz. chłop, Cz. człowiek]; odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich. Ilość graczy 10—50. Na boisku prostokątnym, mierzącym 40 kroków wzdłuż a 20 wszerz, oznacza się dwie mety liniami, odległymi na 3—4 kroków od krótszych boków. Za jedną metą staje gracz, wybrany na „czarnego luda”, za drugą wszyscy pozostali. Na hasło, dane przez czarnego luda: — Boicie się czarnego luda? — dzieci odpowiadają: — Nie! — i biegną w stronę

metry przeciwnej [wracać się nie wolno!]; to samo czyni i czarny lud, starając się po drodze schwycić iak najwięcej dzieci. Schwytani pomagają cz. ludowi. Gra idzie tak długo z ciągłą zmianą met, aż wszystkie dzieci dostaną się w niewolę. Ostatni schwytany jest cz. ludem w grze następnej.

74. Na granicy.

Gra młodzieży wiejskiej i miejskiej w Poznańskim [gdzieniegdzie pod nazwą „Czarnego człowieka”]; odpowiednia dla niższych klas szkół średnich.

Ilość graczy i wymiary boiska jak poprz. Tu jednak nie znaczy się met w pobliżu krótszych boków boiska; natomiast na jego środku odznacza się dwiema liniami poprzecznymi „pas graniczny” o szerokości 4 kroków, podzielony linią idącą wzdłuż boiska na dwie połowy.



A Król. ~ B. Biali. ~ C Czerwoni

Na całym tym pasie granicznym porusza się swobodnie „król”, wybrany z pośród graczy [metowaniem]. Reszta uczestników dzieli się na dwa obozy I, „białych” i „czerwonych”, „mazurów” i „kujawiaków” l. t. p.; każdy z nich pod wodzą „księcia” obsadza przed początkiem gry jedną z połów boiska

poza pasem granicznym. Na znak dany przez króla, książęta wysyłają po jednym ze swych poddanych przez prawą połowę pasa granicznego na stronę przeciwną. Gdy wszyscy, wraz z księciem, przebiegną, zaczyna się bieg odwrotny, zawsze przez tę samą połowę pasa granicznego i również na hasło króla. Podczas tych biegów król, zwracając się to na prawo, to na lewo, stara się schwytąć w obrębie pasa granicznego któregoś z biegaczy (uderzając go pytką, lub dłonią w plecy). Schwytany zostaje królem, dawny król zaś zajmuje jego miejsce w jednym z obozów; następni królowie wracają każdy do swego obozu, gdy się dadzą schwytąć. Wygrywa obóz, który w określonym przeciągu czasu [np. 1/2 godziny] dostarczył mniej królów.

75. Wójt.

Gra chłopców wiejskich na Podhalu, odpowiednia dla szkół początkowych [jako wstęp do gry poprz.].

Boisko jak poprz., uczestnicy [5-20] nie dzielą się na obozy, lecz wszyscy przebiegają to w tę, to w ową stronę przez pas graniczny, gdzie ich chwytają „wójt”. Schwytany zamienia się z wójtem na miejsca.

76. Lis fantowy.

Gra chłopców wiejskich w pow. Stanisławowskim [Małop.]; zastosowanie jak poprz.

Dzieci w liczbie 10-50, wybierają „lisa” [mętowaniem: Ile miczki, Czerwone guziczki, A hodo

more, Lisie, idź do nory!!; reszta jest „psami”. Boisko jak przy „Czarnym ludzie”. Jedna z met jest „jamą” lisa, za drugą stoją „psy”.

W odległości od mety psów, na jaką lis się zgodzi, lecz zawsze bliżej tej mety niż środek boiska, umieszcza się [na chorągiewce l. t. p.] jakiś lekki przedmiot [czapkę, szarfę, l. t. p.]. Lis wybiega z jamy, porywa ów przedmiot i ucieka napowrót, ścigany przez jednego lub kilku psów [którym wolno wybiegać z za mety dopiero, gdy lis dotknął zdobytych]. Pies, który przed jamą dosięgnie lisa [uderzy dłonią w plecy], zamienia się z lisem na miejsca.

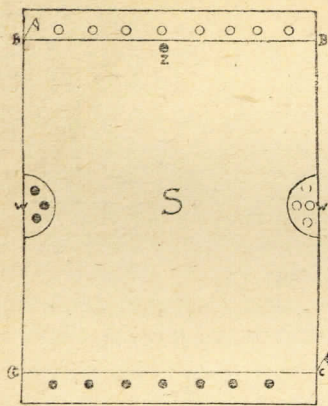
Prócz tego, lis schwytany, jako też pies, który lisa nie doścignął, dają fanty [stąd nazwa gry], a gra kończy się ich wykupnem [p. Część ogólna].

77. Plinie.

Gra pospolita w dawnych szkołach polskich: [też pod nazwami: Obóz, Gonitwa o więźnie, Captivus), grywana do dziś dnia przez młodzież wiejską niektórych okolic Małopolski (p. n. Król lub Król klaskany); odpowiednia dla szkół średnich.

Opierając się głównie na opisie Gołębiowskiego, można odtworzyć obraz tej pięknej, a niesłusznie w niepamięć puszczanej gry, jak następuje.

Boisko jest prostokątem 40 m długim a 30 m szerokim. Równolegle do jego krótszych boków a na 3 m ku środkowi boiska, kreśli się obie mety Pole między metami i granicami bocznymi boiska —



są to szranki. W tych szrankach, w połowie granic bocznych boiska, kreśli się promieniem 3 m dwa półkola — więzienia przeznaczone dla jeńców.

Liczba graczy przy zawodach 22; przy grze ćwiczebnej może wahać się od 12 do 30. Dzielą się oni na dwa obozy, białych i czerwonych, każdy

pod wodzą króla gromadzi się za swoją metą. Przed początkiem gry królowie rzucają los; na kogo los padnie, ten ma prawo według upodobania, albo wyboru mety, albo zagrania, zostawiając drugi z tych przywilejów przeciwnikowi. Po wyborze met, biali zatykają na prawym końcu swej mety chorągiew białą, czerwoni zaś czerwoną. Zawody trwają godzinę; gry ćwiczebne częstokroć krócej (od 20 minut).

Król obozu zagrywającego zaczyna grę, wysyłając jednego lub dwu swoich poddanych ku mecie przeciwników, celem wyzwania ich. Ci stoją każdy z jedną ręką wyciągniętą w przód, dłońią do góry, tak, aby przeciwnik mógł się jej dotknąć. Czyjej ręki dotknął wyzywający, ten ściga wyzywającego

który ucieka ku swoim. Jeśli wyzwany uderzy przeciwnika dłońią w plecy przed jego metą, bierze go do niewoli i prowadzi do więzienia znajdującego się naprost własnej chorągwi. To jednak rzadko się udaje, gdyż ściganemu wybiegają jego towarzysze na odsiecz, zagrażając prześladowcy wzięciem do niewoli. Wtedy ścigający częstokroć musi czem prędzej zawracać ku swojej mecie i pokładać nadzieję w podobnej odsieczy. Przytem obowiązują prawidła:

1. Brać jeńca ma prawo tylko ten, kto później odeń wybiegł z poza swojej mety.
2. Po wzięciu jeńca kończy się ustęp gry i wszyscy wracają za swoje mety (a jeńiec idzie do więzienia).
3. Równocześnie z uderzeniem jeńca należy głośno zawołać: stój!
4. W jednym ustępie gry może tylko jeden jeńiec być wziętym. Ważne zatem jest tylko pierwsze uderzenie, wszystkie późniejsze są nieważne. Jeśli oba obozy wezmą równocześnie jeńców, żaden z nich nie idzie do więzienia, lecz wracają za swe mety. Jeśli ten sam obóz weźmie równocześnie dwóch jeńców, ma prawo wybrać jednego z nich.
5. Jeńcem zostaje też: a) gracz, który wybiegnie za granice boczne lub za metę przeciwników; jeśli uczyni to kilku graczy, do niewoli idzie

pierwszy z nich; b) kto uderzy przeciwnika, którego nie miał prawa brać w niewolę [p. praw. 1].

6. Każdy następny ustęp gry zaczyna t. j. wyzywa obóz, który wygrał w ustępie poprzednim [wziął lub uwolnił jeńców].
7. Podczas każdego ustępu gry można uwolnić jeńców z więzienia uderzeniem dłoni i okrzykiem równoczesnym: wolny! Jeśli uczyni to król, uderzeniem jednego uwalnia wszystkich. Uwolnienie jeńca kończy ustęp gry podobnie, jak jego wzięcie w niewolę. Wzięcie jeńca równoczesne z uwolnieniem jeńca obozu przeciwnego, znoszą się nawzajem. Tak uwalniający, jak uwolnieni, mogą być wzięci w niewolę przed powrotem za swoją metę.
8. Podczas każdego ustępu gry można też pokusić się o porwanie chorągwi przeciwników. Gdy powiedzie się ją zanieść za własną metę, stanowi to również koniec ustępu gry, a chorągiew wbija się w połowie granicy bocznej. Stamtąd może ją zanieść z powrotem do swoich każdy jeniec uwolniony.
9. Wygrywa obóz, który po upływie określonego czasu gry posiada więcej jeńców, przyczem chorągiew liczy się za dwóch jeńców, króla zaś za trzech.
10. Przy zawodach wyznacza się sędziego, który rozstrzyga ostatecznie wszelkie spory. Sędzia ma prawo wykluczać gracza za uparte naru-

szanie prawideł, lub za grę niebezpieczną [n. p. nachylanie się, lub padanie rozmyślne przed biegnącym przeciwnikiem, aby go obalić].

Plinie dostarczają sposobności rozwinięcia się, u starszej zwłaszcza młodzieży, pewnej taktyki, której nabyć można jedynie przez doświadczenie. Mistrzem w taktyce gry powinien być król. On bada właściwości cielesne i duchowe swych poddanych i stosownie do nich wyznacza odpowiednie role, widząc, kto najlepiej nadaje się do wyzywki, kto do odsieczki, uwalniania jeńców, porywania chorągwi i. t. p. Przezorność królewska też nie powinna zawieść co do zadań obronnych. Nigdy ani na chwilę nie można pozostawić chorągwi, ani jeńców bez powierzenia ich specjalnej opiece odpowiednich do tego zadania graczy.

Niemniej ważnem zadaniem króla jest upatrywanie właściwej chwili dla każdego przedsięwzięcia. Odnosi się to przedewszystkiem do uwalniania jeńców i porywania chorągwi, które trzeba wykonać w chwili, gdy przeciwnicy najmniej się tego spodziewają, lub gdy uwaga ich jest odwrócona w inną stronę.

Poddani winni są ulegać królowi bezwzględnie, gdyż inaczej niweczą najlepiej nawet obmyślany plan gry. U początkujących musi król wypełnić nawyczkę bezmyślnego wybiegania przed metę. Nie ma nic szkodliwszego ponad to, gdyż gracz taki, wążsający się bezcelowo w szrankach, wobec

praw. 1. nie ma prawa nikogo uderzyć, a przeciwnie każdy, kto świeżo wybiegł z za swej mety, może go wziąć do niewoli. Po spełnieniu zatem każdej czynności gracz natychmiast spieszy z powrotem za swą metę i tam oczekuje sposobności do powtórnego wystąpienia.

Dla uczniów młodszych wprowadza się z pożytkiem zrazu pewne uproszczenia i ułatwienia. Prócz mniejszych rozmiarów boiska, należy tu usunięcie odsieczy, uwolnień jeńców i porywania chorągwi, tak, że pozostaje tylko wyścig wyzywającego i wyzwanego. Brak odsieczy wyrównywa się prawidłem, że wyzywający, który nie zdołał schwytać przeciwnika przed metą, idzie sam w niewolę. Grę taką można nazwać: Plinie bez odsieczy, lub krótko: Plinki.

e. Gry wyścigowe.

78. Polowanie.

Gra ta, wzmiankowana pokrótce u Gołębiowskiego, w czasach nowszych, na wzór angielski, zwie się grą w „Zające i charty“, lub biegiem na przełaj. Odpowiednia tylko dla dorastającej młodzieży męskiej, a uczestnicy powinni być uprzednio zbadani przez lekarza; jest bowiem bardzo nużąca i niebezpieczna dla słabszych i mniej sprawnych.

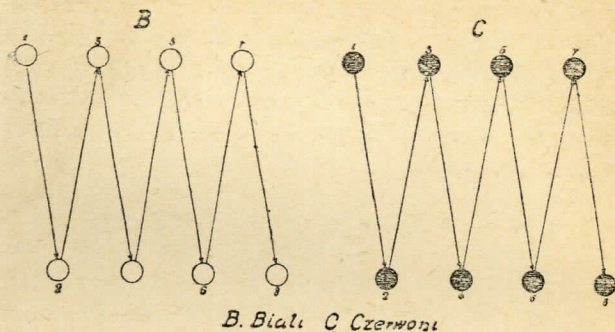
Udział w grze biorą dwa obozy po 5 uczestników. Każdy obóz wybiera po jednym „zajacem“. Zające wyruszają (z domku wiejskiego lub podmiejskiego, dogodnego dla przebrania się, kąpieli i przy-

jęcia posiłku) na przełaj polami i lasami, nie unikając przeszkód, jak wzgórza, rowy, płoty i t. p. Ślady swoje znaczą dość gęsto „tropem“, który stanowią skrawki papieru, wyrzucane z przytroczonego do pasa woreczka. Od czasu do czasu jeden z nich zbacza dla założenia tropu fałszywego na krótkiej przestrzeni (w miejscach, gdzie dopiero na końcu tropu można się przekonać o jego fałszywości). Biegną tak po linii krzywej, wracającej do punktu wyjścia, a mierzącej 5—8 kilometrów. W kwadrans po „zajacach“ wybiegają oba obozy „chartów“. Muszą oni biec cały czas po tropie. Chartom, przybywającym do mety, nadaje się liczby, odpowiadające porządkowi, w jakim przybyli. Wygrywa obóz, u którego suma tych liczb jest mniejsza: np. jeśli gracze obozu białego przybyli jako 1, 3, 4, 8 (suma=16), ob. czerwonego zaś — 2, 5, 6, 7 (suma=20), obóz biały wygrywa.

79. Bieg rozstawny (Wici).

Gra ta naśladuje ulubiony u ojców naszych sposób stania wieści rozstawnymi końmi. Odpowiednia dla szkół średnich.

a) Właściwa, pierwotna jej postać wymaga dużej przestrzeni i odbywa się na (mało uczęszczanym i nie zakurzonej) gościńcu. Jeśli mają iść o lepsze dwa obozy po 10 uczestników na przestrzeni kilometra, rozstawiamy obóz biały na lewym,



Bieg rozstawny na boisku.

czerwony zaś na prawym brzegu gościńca, obu pierwszych na miejscu wyruchu, innych zaś w odstępach po 100 metrów—ostatnich na 100 m. od mety. Obaj pierwsi otrzymują „wić“ (list w rurce tekturowej, wstęgę lub chorągiewkę) i wyruszają z nią równocześnie, aby podać drugim, ci trzecim i t. d. Wygrywa obóz, którego wić prędzej znajdzie się u mety.

b) Na boisku szkolnem grę tę prowadzi się w sposób następujący. Obozy „białych“ i „czerwonych“ zajmują miejsca obok siebie na dłuższych bokach boiska (na rysunku np. biali po lewej, czerwoni po prawej stronie). Gracze każdego obozu ustawiają się parami naprzeciw siebie na oznaczonych miejscach — 1 od 3 na 3—5 m., 1 od 2 zaś na 30—50 m. Na znak dany wybiegają równocześnie jedynki (biała i czerwona) i oddają dwójkom, pierwsza

białą, druga czerwoną chorągiewkę lub wstążkę. Dwójki biegną natychmiast ku trójkom, te ku czwórkom i t. d. Wygrywa obóz, który prędzej zdołał znak swój przenieść do mety; ta zaś znajduje się naprzeciw ostatniego biegacza (na rysunku naprost ósemki).

IV. Gry skoczne.

80. Zaby i bocian.

Gra opisana u Gołębiowskiego — grywana też przez działwę pow. Przemyskiego (Małop.); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

„Osoby grające dzielą się na dwie strony, jedna bocianów, druga żab przydomek bierze, jest wyznaczona meta z każdej strony. Prawie do samej mety bocianów dochodzą żabki, dwie u nich najodważniejsze, nieco występują naprzód, zaczyna się między nimi taka rozmowa, naśladująca żabek odzywanie się. — Hi hy, krum, krum! — Hi, hy, krum krum! — Druchneczko! — Czego? — Masz męża? — Nie mam. — Gdzieś go podziela? — Wziął go Pan. — Co za Pan? — Pan bocian. — Na te słowa czałujące bociany wołają: Radi, radi, i rzucają się na biedne żabki, ale gonić im nie wolno inaczej tylko na jednej nodze. Gra się ciągnie, póki bociany żabek nie wyłapią, albo też żabki bocianów, bo jeśli który za metę się zapędzi, jest ich własnością“.

81. Klasy.

Gra rozpowszechniona zwłaszcza wśród działwy miejskiej, w bardzo licznych odmianach;

odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

a) Klasy proste. Każde z dzieci (może być ich dwoje, lub więcej), po kolei staje u podstawy figury, nakreślonej patyczkiem na ziemi, lub kredą na podłodze (długość boku każdego kwadratu = krokowi) i nie pochylając się, wrzuca mały kamyczek do „klasy“ 1. Potem wskazuje do tejże klasy na jednej nodze, podnosi kamyczek i wyskakuje tak samo. Jeśli kamyczek nie trafi do klasy 1, stopa dotknie linii, lub gracz stanie na obie nogi, próba liczy się za nieudałą i następnym razem należy powtórzyć klasę 1 (zamiast 2). Gdy wszyscy spróbują klasę 1, pierwszy rzuca kamyczek do kl. 2, potem tak samo do 3 . . . 8. Przytem obowiązuje

7	8
5	6
3	4
1	2

Klasy proste.

że do każdej klasy skacze się od podstawy figury przez wszystkie klasy poprzednie po kolei i wraca się tak samo w porządku odwrotnym. Wygrywa dziecko, które w danej kolejce pierwsze dosięgło klasy 8. Często jednak potem dodają dalsze próby: 1) obejść wszystkie klasy z kamyczkiem położonym na palcach stopy tak, aby kamyczek nie spadł, 2) obejść klasy z zamkniętymi oczyma, 3) przeskakać wszystkie klasy obunóż.

b) Klasy z „niebem“, „piekłem“ i „morzem“. Podobnie jak a), tylko skacze się częścią obunóż

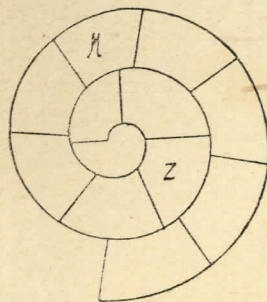
MORZE	
PIEKŁO	NIEBO
6	7
5	
4	3
1	2

5	2	6
3	9	4
7	1	8

Klasy „żydowskie“.

dzi z tego zawitego uporządkowania klas?)

d) Zegar (Warszawa), czyli Ślimak (Lwów). Gracze stoją kolejno u wejścia do ślimacznicy na-



kreślonej i skaczą jednonoż po wszystkich przegródkach spiralnie aż do środka; potem tak samo z powrotem. Komu uda się odbyć prawidłowo (tj. na jednej nodze i bez nadeptania linii) tę całą podróż, ma prawo na jednej z przegródek napisać swo-

(w rozkroku), częścią jednonoż. Mianowicie do klasy 2, wskazuje się tak, że lewa noga staje w 1., prawą zaś w 2. klasie, wyskakuje zaś półobrotem wstecz w poskoku, a potem poskokiem obunóż wprzód. Podobnie do klasy 4. wskazuje się, trzymając nogę lewą w trzeciej, do 7. zaś, stawiając lewą w 6. Po klasie 8. następuje „piekło“, (skok jednonoż) potem „niebo“, (obunóż) wreszcie „morze“ (jednonoż).

c) Klasy „żydowskie“. Jak a), tylko skoki trudniejsze, wskutek innego rozkładu kwadratów, zmuszającego często do przeskakiwania przez kwadraty pośrednie. (Może nazwa pochodzi

ją literę. Jestto jego „dom“, w którym przy następnych razach wolno mu wypocząć na obu nogach, inni zaś muszą prseskakiwać ten dom. Gra kończy się, gdy domów jest tyle, że skakać nie można. Wygrywa, kto ma najwięcej domów.

82. Zajączek.

Gra opisana u Gołębiowskiego; odpowiednia dla szkół początkowych żeńskich.

Na podłodze, lub ziemi, kreśli się koło i wrysowuje w nie krzyż. Dziewczątka śpiewają pieśń (mel. jak „Chaber“, p. Gry taneczne):

Na góreczce siedzi zając,
Nóżeczkami podrzucając;
I jabym tak podrzucała,
Gdybym takie nóżki miała,
Jak zając.

Przytem jedna z nich wskazuje do koła i obracając się ciągle w takt piosenki skacze to prawą, to lewą nogą, a zawsze w coraz to inny wycinek koła. Gdy się pomyli w takcie, stanie na obu nogach, wreszcie skoczy na kreskę albo poza koło, ustępuje miejsca następnej. Wygrywa, kto bez błędu wyskacze największą ilość zwrotek.

V. Gry kopne.

...A tłucze się po ścianach, by nadęta piłą,
Którą oni szaleńcy, co ją więc igrają,
Rękami i nogami bijąc popychają*)

Mikołaj Rej.

83. Nożna w kole.

Gra odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Przybór: piłą dętą kulistą, obszytą skórą, o średnicy 20 cm. Dzieci ustawiają się w kole, jedno od drugiego w odległości 2—4 kroków. W środku znajduje się gracz, który stara się piłę wykopać poza koło, inni, również kopaniem starają się temu przeszkodzić. Gracz, który przepuścił piłę po swojej prawej stronie, idzie do środka. (Od czasu do czasu dobrze jest zarządzić, dla wprawy lewej nogi, żeby do środka szedł ten, kto przepuścił po lewej).

Zresztą graczom nie wolno wbiegać do środka, a w bok wolno podbiedz tylko dla obrony pustej przestrzeni po prawej (lewej) ręce. Piłę wolno dotykać rękami tylko gdy wyjdzie z koła.

*) Z przytoczonego urywka można wnosić, iż piłą nożną nie była obca naszym przodkom XVI w. Później jednak tradycja zanikła, tak, że w dziale tym dziś musimy posługiwać się wzorami obcymi.

84. Nożna z wieżą.

Zastosowanie jak poprz. Do przyborów przybývá „wieża“ (3 żerdzie wysokości $1\frac{1}{2}$ —2 m., związane w pobliżu górnych końców sznurkiem i ustawione wolno na ziemi na kształt piramidy), stojąca w środku koła. Gracze obwodowi starają się obalić wieżę, kopiąc piłę ku niej, środkowy zaś broni wieży, zasłaniając ją swem ciałem i odkopując piłę, lub odbijając ją tułowiem. (Co do użycia rąk, prawidło jak poprz.). Gdy piłą wyjdzie za koło, przynosi ją gracz, któremu przeszła nad głową lub po prawej ręce, kładzie na swoim miejscu i kopie ku wieży. Gdy wieża padnie, na miejsce strażnika idzie ten, który ją obalił.

85. Podaj dalej.

Zabawa uczniów angielskich szkół średnich, używana w czasie przerw na boisku szkolnem.

Wymaga boiska, nie sąsiadującego bezpośrednio z oknami klas i podzielonego tak, aby klasy wyższe bawiły się osobno, niższe zaś osobno (dla zapobieżenia wypadkom).

Puszcza się w ruch (sposobem dowolnym, byle natychmiast w początkiem przerwy) po jednej piłie na 20—25 uczniów. Każda piłą winna być w ustawicznym ruchu i przechodzić do coraz to innych uczestników, aby wszyscy użyli ruchu do woli. Gdy piłą wyleci poza boisko, biegnie po nią ten, co ją wykopał i ma obowiązek natychmiast po podjęciu wrzucić ją między graczy. Nie wolno:

1) zatrzymywać piłki (lecz należy ją kopnąć dalej w locie); 2) prowadzić „wózką” (patrz poniżej, Nożna ang., Wskazówki techniczne); 3) podbiegać do piły, gdy bliżej znajduje się inny gracz; 4) kopać lub trącać towarzyszy; 5) wykopywać piłę rozmyślnie poza boisko; 6) ręką wolno użyć jedynie do wrzutu piłki na boisko, lub do wyniesienia jej po dźwięku.

86. Nożna z bramą.

Gra odpowiednia dla szkół średnich męskich. Na boisku, mierzącym najmniej po 30 m wzdłuż i wszerz, ustawia się w środku bramę, złożoną z dwu żerdzi, wbitych w ziemię w odległości 7 m od siebie, a połączonych w górze, w wysokości 2½ m, poprzeczką drewnianą (lub taśmą). Do każdego obozu należy część boiska, ograniczona linią, przechodzącą przez obie żerdzie.

Po obu stronach bramy ustawiają się obozy, każdy złożony z 4—6 chłopców. W pierwszym rzędzie każdego z nich w odległości 11 m od bramy staje 3—5 graczy, w odstępach 6—10 m od siebie („napad”); o tyleż za nimi staje gracz, przeznaczony do podawania piły pierwszemu rzędowi, gdy ta poszła daleko w tył („odwód”). Grę zaczyna oznaczony losiem obóz w ten sposób, że jeden z jego graczy kładzie piłę naprost bramy w odległości 11 m i (mogąc użyć rozbiegu) kopie ją w bramę. Jeśli trafił, idzie bronić bramy („bramkarz”) a obóz jego zyskuje kreskę; jeśli nie, próbuje zdobyć bramę obóz przeciwny i t. d., póki ktoś nie

trafi. Z chwilą, gdy w bramie staje bramkarz, zdobyć jej staje się trudniejszym; za to jednak nie ma ograniczenia odległości, z której brama może być wzięta. Piłę bierze w posiadanie obóz, na którego pole ona przeszła; gracze „napadu” podają ją sobie nawzajem bocznymi posunięciami, myśląc bramkarza. Wtem jeden z nich, upatrzawszy chwilę odpowiednią, kopie („strzela”) w bramę.

Porządku przy grze strzeże „sędzia”, nie należący do żadnego z obozów. Baczny on: aby tylko bramkarz używał rąk do zatrzymania, schwytania lub odbicia piły (a i jemu wolno uczynić z piłą w rękę tylko 2 kroki) i aby bramkarz nie odbijał piły, przechodzącej obok bramy na pole przeciwników. Za przekroczenie tych prawideł, sędzia oddaje piłę obozowi przeciwnemu. Wreszcie nie przyznaje kreski, ani zmiany bramkarza, jeśli jego zdaniem bramkarz rozmyślnie źle bronił bramy przed strzałem z własnego obozu. Wygrywa obóz, który po upływie danego czasu (np. godziny) zdobył więcej kresek.

87. Nożna angielska.

Gra ta od pierwszych lat bieżącego stulecia zyskała sobie ogromne rozpowszechnienie u nas. Jest dziś najulubieńszą grą młodzieży męskiej, z krzywdą dla gier innych, nie mniejszej wartości. Odpowiednia dla silnych i zdrowych uczniów wyższych klas szkół średnich.

Prawidła.*)

1. W grze bierze udział po 11 graczy z każdej strony.

Wymiary boiska powinny być następujące: długość 90—120 m., szerokość 45—90 m.

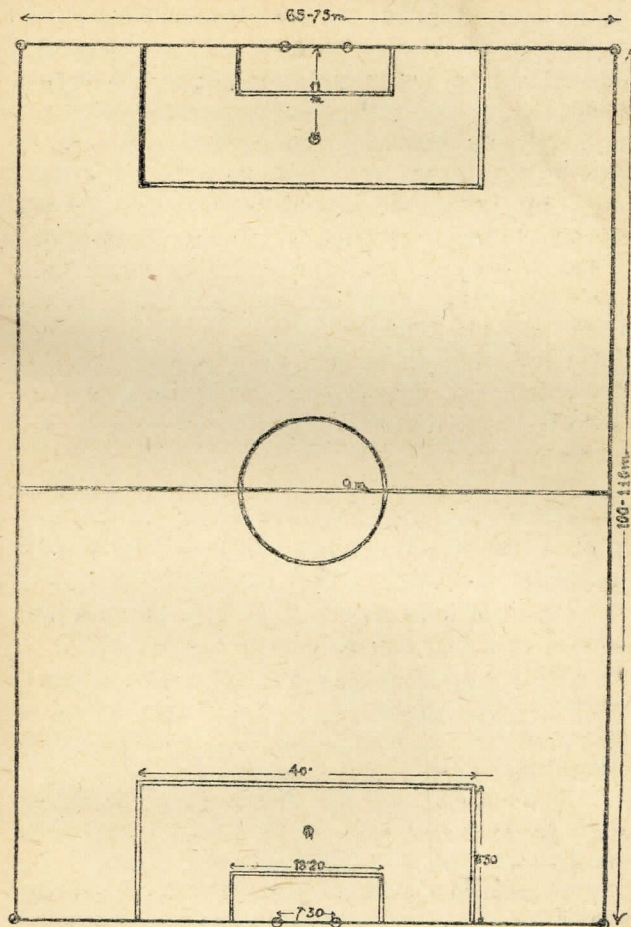
Całe boisko winno być ograniczone liniami. Krótsze granice nazywają się tylnymi, dłuższe bocznymi. Granice tylne i boczne mają tworzyć kąty proste. W kątach tych powinny być wbite chorągiewki o drzewcach nie krótszych od $1\frac{1}{2}$ m. W połowie długości boiska przeprowadza się linię poprzeczną, „środkową”. Środek boiska ma być wyraźnie oznaczony i z niego zakreślone koło o promieniu 9 m.

(Linie nie powinny być wgłębione, lecz znajdować się w jednej płaszczyźnie z boiskiem. Drzewce chorągiewki nie może być zastrzone u góry).

Brama składa się z dwu słupków, wbitych pionowo w granice tylne, w równych odległościach od kątów boiska i w odstępie 7,30 m jeden od drugiego; na nich umieszcza się poprzeczkę w wysokości 2,40 m od ziemi; szerokość słupków i poprzeczki nie może przekraczać 12 cm.

W odległości $5\frac{1}{2}$ m od słupków bramnych należy poprowadzić, równoległe do granic bocznych

*) Ustanowione przez angielski Związek Nożnej (Football Association). Zdania w nawiasy ujęte są urzędowymi rozstrzygnięciami tegoż Związku w sprawach spornych.



Nożnica angielska. Plan boiska.

linie $5\frac{1}{2}$ m długości; końce tych linii łączy linia równoległa do granic tylnych; obszar między temi liniami nazywa się „polem bramnym“. Podobnie prowadzi się linie $16\frac{1}{2}$ m długości w odstępach $16\frac{1}{2}$ m od słupków bramnych, a końce ich łączy się też linia. Ograniczają one „pole karne“. W odstępach 11 m od bramy odznacza się wyraźnie na boisku miejsce, którego wykonywa się kop karny.

Piła powinna mieć w obwodzie 67—70 cm. Zewnętrzna pokrywa piły ma być skórzana i wogóle do wyrobu piły wzbrania się używać jakiegokolwiek materiału, mogącego być niebezpiecznym dla graczy.

W zawodach międzynarodowych długość boiska winna wynosić 100—110 m, szerokość 65—75 m.

Z początkiem gry piła powinna ważyć 400—450 gr.

2. Gra trwa 90 minut, jeśli nie postanowiono inaczej za zgodą obu stron.

Los rozstrzyga albo o prawie wyboru bramy, albo o prawie zaczęcia gry.

Grę zaczyna się kopem z miejsca ze środka boiska w kierunku bramy przeciwników.

(Kopem z miejsca nazywa się kopnięcie piły wtedy, gdy ona leży nieruchomo na ziemi. Piła jest w grze od chwili, gdy uczyniła obrót zupełny, lub przebiegła, czy przeleciała odległość równą swemu obwodowi.)

Podczas zagrywania przeciwnicy nie powinni zbliżać się do piłki bardziej, niż na 9 m, ani też żaden z nich nie może przekroczyć linii środkowej ku granicy tylnej swych przeciwników.

3. Po upływie 45 minut gry zarządza się przerwę, trwającą 5 minut, jeśli sędzia nie postanowi inaczej; po przerwie, przeciwnicy zamieniają miejsca i zagrywa, według prawidła 2, obóz przeciwny temu, który zaczynał grę z początku. Po każdym zdobyciu bramy (gdy piłka weszła w bramę), grę zaczyna strona przegrywająca tę bramę.

(Jeśli gra nie dała wyniku po upływie 45 minut, uważa się ją za nierozegraną; w wypadkach, gdzie otrzymanie wyniku jest koniecznem, gra się jeszcze 2 razy po 15 minut ze zmianą bram w połowie czasu. Jeśli i wtedy niema wyniku, gra się do pierwszej bramy zdobytej. Przed początkiem pierwszych 15 minut losuje się na nowo).

4. Z wyjątkiem przypadków, oznaczonych osobno w prawidłach, bramę uważa się za wziętą, gdy piła weszła między słupki i pod poprzeczką, przyczem napastnicy nie mogą rzucać, podbijać, ani wносить piły rękami. Jeśli poprzeczka spadnie z jakiegokolwiek powodu podczas gry, sędzia może uznać bramę za zdobytą, o ile, jego zdaniem, piła przeszłaby pod poprzeczką, gdyby ta była na miejscu.

(Piłka przechodzi przez bramę tylko wtedy, jeśli znajduje się w całości za granicą).

Piła pozostaje w grze, jeśli odskoczyła z powrotem na boisko od słupków bramnych, od po-

przeczeki, lub od drzewca chorągiewki. Piła pozostaje w grze, jeśli dotknęła sędziego lub podsędka, gdy ci znajdowali się na boisku.

Piła wychodzi z gry, gdy przeleci lub potoczy się poza granicę tylną lub boczną.

(Piła powinna być w całości za linią, aby być poza grą).

5. Jeśli piła przeszła granicę boczną, gracz strony przeciwnej tej, która piłę wyprowadziła z gry, wrzuca ją rękami na boisko z tego punktu granicy, ponad którym piła wyszła. Gracz, wrzucający piłę, powinien stać na granicy, dotykając jej obiema stopami, twarzą ku boisku i powinien wrzucić piłę oburącz z za głowy w dowolnym kierunku. Piła jest w grze, gdy tylko ją rzucono. Rzutem takim brama nie może być wzięta, a rzucający nie może powtórnie dotknąć piły, póki jej nie dotknie jakiś inny gracz.

6. Gdy którykolwiek z graczy kopie piłę, lub wrzuca ją z granicy bocznej, każdy gracz tego samego obozu, znajdujący się bliżej granicy tylnej przeciwników, niż kopiący (wrzucający), jest poza grą, dopóki ktoś inny piły nie dotknie; gracz taki nie może ani dotykać piły, ani przeszkadzać przeciwnikom, ani w jakikolwiek sposób brać udział w grze; gracz jednak nie może być poza grą: 1) na swojej połowie boiska, 2) jeśli między nim a bramą przeciwników było przynajmniej trzech przeciwników, 3) jeśli ostatni raz dotknął piły przeciwnik, 4) przy kopie bramnym i 5) narożnym.

(Główną rzeczą dla zrozumienia tego pravidła jest uświadomienie sobie, iż gracz wychodzi z gry nie w chwili, gdy sam kopie piłę, lecz w chwili, gdy ją kopnął ku niemu gracz jego obozu; jeśli piłę uderzył przeciwnik, gracz w żadnym razie nie może być poza grą; jeśli piłę kopnął swój, to gracz nie może być poza grą: 1) gdy przed nim jest trzech przeciwników i 2) gdy piłę otrzymuje z przodu; innemi słowami, gracz nigdy nie może być poza grą, znajdując się za piłą).

7. Jeśli piła przeszła za granicę tylną, trącona przez obóz napadający, wprowadza się ją do gry kopem wolnym jednego z obozu broniącego; w tym celu kładzie się piłę na ziemię w tej połowie pola bramnego, która znajduje się bliżej miejsca, gdzie piła wyszła z boiska.

Jeśli zaś piłę wytrącił za granicę tylną jeden z obrońców, to jeden z napadających kopie ją z dowolnego punktu pola w odległości metra od najbliższego rogu boiska. W obu przypadkach przeciwnikom nie wolno zbliżać się ku pile bardziej, niż na 5 i pół m, dopóki kopu nie wykonano.

(Przy kopie narożnym nie wolno usuwać chorągiewki narożnej).

8. Bramkarz może używać rąk na swej połowie boiska, lecz nie wolno mu nosić piły w rękach.

(Za „noszenie w rękach“ uważa się, gdy bramkarz uczyni więcej, niż dwa kroki z piłą w rękach, lub podrzucając ją w powietrzu).

Bramkarza nie wolno trącać, z wyjątkiem tych wypadków, gdy trzyma piłę w ręku, gdy przeszkadza przeciwnikowi i gdy wyszedł poza granice pola bramnego.

(Jeśli o zmianie bramkarza nie uwiadomiono uprzednio sędziego, a nowy bramkarz wziął piłę w ręce w granicach pola karnego, należy za to zarządzić kop karny).

9. Trącanie jest dozwolone, lecz nie powinno być brutalnem i niebezpiecznem, nie wolno gracza kopać, podstawiać nogę, ani skakać nań.

(Wogóle zakazana jest wszelka gra brutalna i usiłowanie obalenia przeciwnika podstawieniem nogi, nachylaniem się przed nim i t. p.).

Graczowi (z wyjątkiem bramkarza) nie wolno rozmyślnie dotykać piły rękami.

Nie wolno zatrzymywać i trącać przeciwnika rękami; nie wolno trącać przeciwnika z tyłu, chyba, że on, zwrócony twarzą ku swojej bramie, rozmyślnie przeszkadza przeciwnikowi.

(Ręką w myśl tego przepisu nazywa się każda część kończyny górnej, która w chwili trącenia piły lub przeciwnika odstaje od tułowia).

Jeśli gracz zwraca się twarzą ku swojej bramie, wiedząc, że napadają nań, uważa się to za rozmyślnie przeszkadzanie przeciwnikowi).

10. Jeśli zarządzono kop wolny, przeciwnikowi kopiącego nie wolno znajdować się bliżej, niż na 5 i pół m od piły. Piła jest w grze, gdy uczyniła zupełny obrót, t. j. powinna potoczyć się, lub po-

lecieć na odległość równą swemu obwodowi. Kopiący nie może dotknąć się piły powtórnie, póki jej nie dotknął inny gracz. Zagranie, kop narożny i bramny liczą się za kopy wolne i podlegają temu prawidłu.

(Żadnego kopu wolnego nie wolno zaczynać przed gwizdem sędziego. Gracz może znajdować się bliżej, niż 5 i pół m od piły, jeśli stoi na swojej granicy tylnej).

11. Brama może być wzięta kopem wolnym, przyznany za przekroczenie przepisu 9, lecz żadnym innym rodzajem kopu wolnego.

12. Obuwie nie powinno mieć żadnych wystających części metalicznych; główki gwoździ w podszewie muszą być w jednej płaszczyźnie z nią; zakazuje się wszelkich metalicznych, lub gutaperkowych płytek na trzewikach i nagolennikach; wysterki skórzane na podszewach nie mogą być wyższe nad 1 cm.; okrągłe wysterki muszą mieć najmniej 1 cm średnicy i nie mogą być zaostrome, ani stożkowate; listwy zaś nie mogą być węższe, niż 1 cm i muszą zajmować całą szerokość podszewy. Każdy gracz, którego obuwie okaże się nie odpowiadającym temu prawidłu, winien ustąpić z gry. Sędzia może, w razie potrzeby, obejrzeć trzewiki graczy przed grą, lub w czasie przerwy.

13. Przy każdych zawodach powinien być sędzia, obowiązany przestrzegać wypełnienia przepisów i rozstrzygać wszelkie kwestje sporne; jego rozstrzygnięcia, dotyczące faktów gry, są ostateczne.

Sędzia mierzy czas i układa sprawozdanie z gry. W razie nieodpowiedniego zachowania któregoś z graczy, sędzia ostrzega go, w razie zaś powtórzonego przekroczenia, lub jakiegoś innego uchybienia, a w wypadku brutalnego zachowania się także bez uprzedzenia, sędzia ma prawo usunąć winowajcę z boiska, o czym winien zawiadomić Związek. Sędzia może przedłużyć grę, jeśli uważa to za niezbędne, zakończyć ją z powodu ciemności, wmieszania się widzów i wogóle, gdy mu się to wyda konieczne; lecz o wszystkich przypadkach, kiedy grę przzerwano, uwiadamia Związek, który rozstrzyga rzecz ostatecznie. Sędzia może przyznać kop wolny we wszystkich przypadkach, gdzie zachowanie graczy wyda mu się niebezpiecznym, lub mogącym stać się niebezpiecznym, lecz niedość nieprawidłowem dla zarządzenia środków ostrzejszych. Władza sędziego rozciąga się na cały czas, w którym grę chwilowo przzerwano, a piłą znajduje się poza grą.

(Uparte przekraczanie prawideł należy uważać za nieodpowiednie zachowanie się. W wypadku usunięcia gracza z boiska można udzielić nadto kopu wolnego.

Obowiązki i prawa sędziego rozciągają się na czas przerwy i nawet na czas po ukończeniu gry.

Sędzia zdaje Związkowi sprawę w ciągu trzech dni po grze.

Gracz, opuszczający boisko bez dostatecznej przyczyny i bez zezwolenia sędziego, popełnia przekroczenie).

14. W każdych zawodach powinni być podsędkowie; obowiązkiem ich jest rozstrzygać, kiedy piłą wyszła z gry, któremu obozowi należy dać prawo wykonania wrzutu z granicy bocznej, kopu bramnego i narożnego; podsędkowie pomagają sędziemu przestrzegać wypełnienia prawideł, lecz zdanie ich wymaga zatwierdzenia sędziego. W razie zbytęznego wtrącania się i nieodpowiedniego zachowania podsędka, sędziemu przysługuje prawo usunąć go z boiska i mianować jego zastępcę; o tem winien sędzia donieść Związkowi.

15. W razie mniemanego naruszenia prawideł, piłą jest w grze aż do rozstrzygnięcia sędziego.

16. Jeśli grę przzerwano z jakiegokolwiek powodu, przyczem piłą nie wyszła z granic boiska, sędzia winien w tem miejscu gdzie grę przzerwano, rzucić piłą o ziemię i ta jest w grze, gdy tylko dotknie się ziemi. Jeśli w takim wypadku piłą wyszła poza boisko niedotknięta przez żadnego z graczy, sędzia znów rzuca piłę o ziemię. Graczom nie wolno dotykać piły, póki ta nie dotknie się ziemi.

17. W razie przekroczenia prawideł 6, 8, 10 lub 15, sędzia przyznaje kop wolny przeciwnikom obozu winnego, w miejscu przekroczenia.

W razie rozmyślnego przekroczenia prawideł 5, 6, 8, 10 lub 16, lub po usunięciu gracza z boiska w myśl pr. 13, sędzia przyznaje przeciwnikom kop wolny; w razie zaś rozmyślnego naruszenia pr. 9

ze strony obrońców w obrębie pola karnego, sędzia daje przeciwnikom kop karny, który wykonywa się z wyznaczonego dlań miejsca i z przestrzeganiem następujących warunków: wszyscy gracze, z wyjątkiem wykonywającego kop i bramkarza przeciwników, winni znajdować się poza polem karnym; bramkarz winien stać na granicy tylnej. Piłę należy kopać wprzód. Piła jest w grze, gdy tylko kop wykonano, i kopem takim można bezpośrednio wziąć bramę, lecz kopiący nie może dotknąć piły powtórnie, póki jej nie dotknie inny gracz. Jeśli potrzeba, można czas gry przedłużyć dla wykonania kopu karnego. Jeśli piła otrzyma kierunek nie wprzód, lub jeśli kopiący dotknie piły powtórnie, obrońcom przyznaje się kop wolny. Sędzia nie powinien zastosowywać pr. 17 w tym wypadku, gdy to daje korzyść obozowi winowajcy. Gdy przy kopie karnym piła weszła w bramę, kopu nie należy uważać za niedokonany wskutek jakiegoś przekroczenia ze strony obrońców.

Wskazówki techniczne.

Prawidłowego kopania piły nauczy się początkujący przy grach 83—86, będących przygotowaniem do gry niniejszej.

Jedyny sposób kopania, jaki posiada każdy nowicusz — to kop k o ń c e m s t o p y. Sposób ten jednak w nożnej odgrywa rolę niewielką; posyła wprawdzie piłę daleko, lecz za to, wobec niewielkiej powierzchni uderzającej, trudno bardzo na-

daje jej kierunek pożądaný. Aby jego celność zwiększyć, obuwie graczy ma nosy ścięte poprzecznie. Z tem wszyskiem, w grach 83 i 84 będzie go używać tylko środkowy dla odbicia piły daleko, a w grach 86 i 87 — w takimże celu — bramkarz i straża. Stopa powinna przytem uderzać nieco poniżej środka piły, a oś stopy ustawia się w kierunku, który chcemy nadać lotowi.

Daleko większe zastosowanie mają uderzenia większemi powierzchniami stopy. P o w i e r z c h n i b o c z n y c h używamy najczęściej, gdy chcemy piłę podać towarzyszowi w bok. Często jednak zdarza się i wzięcie bramy takim sposobem. Łatwiejszym i pewniejszym, oraz silniejszym jest kop powierzchnią stopy wewnętrzną. Dla zmylenia jednak przeciwnika, bywa bardzo cennem dobre władanie powierzchnią zewnętrzną.

Również niezbędne jest nabycie wprawy w uderzeniach p o d b i c i e m stopy. Najczęściej stopę wtedy silnie wyprężamy. Czynimy tak, gdy chcemy piłę kopnąć silnie wprost przed siebie, w ściśle określonym kierunku; tak więc wygląda większość strzałów w bramę.

Ale i podanie piły towarzyszowi w bok na większą odległość zwykle skutecznia się podbiciem stopy, nie mówiąc już o podaniu wprzód. Jeśli piła zbliża się w locie do gracza powyżej kolan, a ten chce ją podać poza siebie jednemu z towarzyszy, używa się wtedy często kopu podbiciem przy stopie s k u r c z o n e j: piła przelatuje nad głową gracza w tył.

Jeśli chcemy podać w tył piłę toczącą się po ziemi, lub lecącą nisko, używamy do tego pięty.

Tu należy też podanie piły z ziemi do rąk swojego bramkarza (używane często przy kopie bramnym). Wówczas gracz lekko „podbiera“ piłę, wsuwając pod nią koniec stopy i unikając wszelkiego uderzenia: nie jest to kop, lecz jakby rzut stopą.

Przy wszystkich tych sposobach kopania należy baczyć pilnie na dwa szczegóły. Po pierwsze, niezbędnem jest wyćwiczenie z a r ó w n o p r a w e j, j a k i e w e j n o g i, nigdy bowiem nie można przewidzieć, której z nich piłą nawinie się w dogodnym dla kopu położeniu.

Po drugie, piłę trzeba umieć kopać nietylko z ziemi, gdy ona leży spokojnie, gdyż na samo zatrzymanie jej traci się zbyt wiele drogiego czasu i zapewnia korzyść przeciwnikowi. Trzeba umieć nadawać piłę kierunek pożądaný natychmiast, bez względu na to, czy ona toczy się do nas wolno czy błyskawicznie, czy leci w powietrzu, czy robi kozły. Na to należy zwrócić uwagę już przy pierwszych grach wstępnych (83 i 84).

Czasami jednak warto nam wstrzymać piłę: np. jeśli przeciwnik daleko, lub jeśli chcemy go zwabić ku sobie, a potem podać piłę w kierunku najmniej spodziewanym. Gdy piłą idzie nisko, ustawiamy się w tym celu czołem do kierunku jej biegu i stajemy na palcach w kuczce, tak, aby piłą mogła się odbić tylko na małą przed

nami odległość. Wyżej lecącą piłę „gasi“ się (tj. strąca na ziemię) lekkim uderzeniem podeszwy z góry, lub trąceniem zapomocą kolana, uda, lub tułowia, skierowaniem ukośnie w dół.

Przy wszelkich odbiciach tułowiem początkujący powinien zawczasu przyzwyczajać się do trzymania kończyn górnych przy tułowiu, wówczas bowiem nawet trącając niemi piłę, nie przekracza prawidła 9.

Wszyscy gracze (z wyjątkiem bramkarza) muszą o tem pamiętać, że piłę lecącą w pewnej wysokości mogą odbić skutecznie tylko głową. Odbicia te też mają ogromne zastosowanie. Nieraz (zwłaszcza przy kopie narożnym, lub wysokiem podaniu ze skrzydła) zdobywa się niemi bramę; bardzo często podaje się piłę swoim w bok, wprzód, lub w tył i t. p. Odbicie należy uskutecznić powierzchnią głowy, zwróconą w stronę, ku której piłą ma polecieć — i dodać doń odpowiedni ruch karku, gdy zaś chodzi o większą siłę, podskoczyć w kierunku zamierzonego lotu piły.

Prowadzenia piły, czyli „wózka“ początkujący gracze lubią nadużywać (patrz dalej we wskazówkach taktycznych). Lecz i gracz doświadczony ucieka się doń czasami (np. skrzydłowy, gdy jego skrzydło nie jest zagrożone i t. p.). Wówczas biegnąc, popycha raczej z lekka, niż kopie piłę raz prawą, raz lewą nogą, tak, aby nigdy od stóp nie oddaliła się. Z chwilą jednak, gdy widzi się zagrożonym, winien natychmiast zaprzestać wózka i podać piłę niezagrażonemu towarzyszowi.

Wstrzymanie przeciwnika należy do trudniejszych zadań gracza, wobec silnej pokusy do przekroczenia prawideł. Jeśli przeciwnik przygotowuje się do kopu, możemy lekkiem stosunkowo trąceniem tułowia obalić go, lub zachwiać i „odebrać“ piłę (t. j. kopnąć ją ku swoim). Gdy bowiem on stoi na jednej nodze, ma równowagę gorszą, niż napastnik, stojący na obu.

Jeśli przeciwnik toczy piłę „wózką“, możemy ją wstrzymać stopą. I tu, nawet gdyby przez to wiozący upadł, nie ma przekroczenia prawideł, mierzyliśmy bowiem w piłę, a nie w gracza. W obu wypadkach upadek gracza bywa najczęściej lekkim i bez żadnych następstw.

Natomiast trzeba się wystrzegać nie tylko podstawiania nogi, ale również nachylania się przed lub (przy cofaniu się) za graczem, kopania go, uderzania kolaniem, zatrzymywania ręką; wreszcie wszelkiego trącania z tyłu, chyba, że gracz, zwrócony ku swej bramie, przeszkadza nam rozmyślnie. Za wszelkie przekroczenia tego rodzaju sędzia bystry i sumienny karze surowo — często nawet usunięciem z boiska bez uprzedzenia.

Technikę gry bramkarza omówimy w rozdziale następnym.

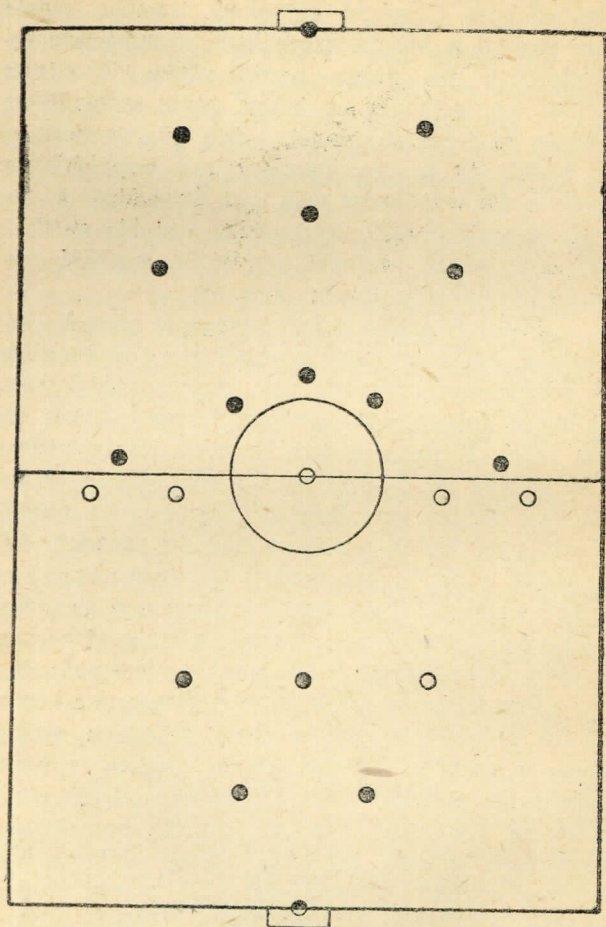
Wskazówki taktyczne.

Taktyka, panująca w grze tej, z biegiem czasu uległa zasadniczym i bardzo charakterystycznym zmianom. Zrazu przeważała gra osobnicza (indywidualna). Zręczny gracz brał piłę w swe posiadanie, toczył ją wózką w pobliże bramy nie-

przyjacielskiej i, wśród oklasków tłumów, często sam strzelał w bramę, szczęśliwie wyminawszy zachodzących mu drogę przeciwników. Z chwilą jednak, gdy pojawiły się kluby, które zarzuciły tę taktykę na rzecz zbiorowej, gdzie piłę przechodzi od gracza do gracza, wszyscy zaś współdziałają zgodnie dla wspólnego celu, gra indywidualna zaczęła ponosić porażkę za porażką i szybko zanikła. Zarazem jednak wzrosła ogromnie wartość gry samej jako środka wychowawczego.

Prócz podziału pracy, danego w samych prawidłach, które przewidują bramkarza i wyposażają go przywilejem używania rąk, doświadczenie nauczyło, że dobrze jest podzielić i resztę obozu na trzy linie. Pierwszą z nich stanowi pięciu graczy napadu (a to: *środek napadu*, *skrzydło prawe* i *lewe* i między nimi dwaj *łącznicy*). W drugiej znajduje się trzech graczy *odwodu* (*środdodwów*, *o. prawy* i *lewy*); w trzeciej — dwie strażę, *prawa* i *lewa*. Straże wraz z bramkarzem stanowią *obronę*; *odwód* zaś, stosownie do swej nazwy, pomaga to *napadowi*, to *obronie*, w miarę potrzeby.

Przydzielenie graczy do tych kategorii zależnie od ich uzdolnienia jest ważnym zadaniem wodza obozu („matki“). Byłoby jednak błędem zbytnio ustalać ten podział. Owszem, zmiany od czasu do czasu są konieczne, tak dla wszechstronniejszego wyrobienia graczy, jak i dla celów praktycznych i często wśród gry musi zastąpić gracza, który odniósł uszkodzenie, ktoś inny, który zwykle grywał na innym stanowisku.



Ustawienie graczy z początkiem gry.

Napad winien się składać z graczy lekkich i zwinnych, a zarazem śmiałych i stanowczych. Wszyscy oni muszą doskonale ovladać sztuką szybkiego a celnego podawania piły w bok; wszyscy, a najbardziej skrzydła, powinni umieć prowadzić wózkem w razie potrzeby. Dla wszystkich wreszcie, a szczególnie trzech środkowych, niezbędnym warunkiem jest umiejętność celnego strzału w bramę z każdego położenia, w jakim im się może nawinąć piłą w chwili dogodnej.

Jeśli np. obóz białych zaczyna grę (jak na rycinie str. 92), śródnapad posuwa piłę skośnie wprzód na odległość niewiele większą od przepisanej prawidłami (równą jej obwodowi); podbiega jeden z łączników i podaje piłę skrzydłowemu, który, jako najmniej zagrożony przez przeciwników, wiezie ją wózkem wprost przed siebie. Inni gracze napadu biegną, zatrzymując pierwotne odstępstwa od siebie, lecz zawsze nieco z tyłu za skrzydłem, prowadząc piłę (aby nie zostać „poza grą“ w razie podania ze skrzydła w pobliżu bramy). W odległości z której już można myśleć o skutecznym strzale (a jeśli zagrożony odebraniem piły, to wcześniej) podaje do środka, a wtedy trzej środkowi, biegnąc wciąż naprzód, podają sobie piłę, aż któryś z nich upatrzy chwilę, gdy jakaś część bramy nie jest bronią i w nią kopnie piłę. (Początkujący skłonni są do fatalnego błędu strzelania w ręce bramkarzowi, zamiast w kąt, którego ten nie może dosięgnąć).

Jeśli bramkarz odbije piłę na niewielką odległość, strzały trzeba powtarzać aż do skutku. Jeśli

zaś obronie czerwonych uda się piłę podać swojemu napadowi, napad białych cofa się poza linię środkową, lecz tylko tak daleko, aby łatwiej móżd odebrać piłę z powrotem (podaną przez swoich z odvodu lub straży) i ponowić natarcie. Nigdy zaś gracze napadu nie powinni mieszać się do obrony. Podczas całej gry napad biegnie rozprószony po całej szerokości boiska i każdy ściśle pilnuje swego stanowiska, aby jego towarzysze, nie patrząc, wiedzieli, dokąd mu piłę podać. Pod bramą tylko przeciwników rząd napadu nieco skupia się.

Odwód składa się z graczy wytrawnych, obeznanych tak ze sposobami natarcia (podawanie w bok i wprzód, strzały w bramę z daleka), jak i obrony (zatrzymywania i odbierania piły i t. p.), ponadto jednak najwytrwalszych w biegu. Trójka ta bowiem jest w nieustannym ruchu w ciągu całej gry, pomagając to napadowi, to obronie. Odwód musi zawsze być w pobliżu piły. Gdy linia napadu prowadzi natarcie, rzeczą odvodu wtedy, biegnąc za napadem w odległości kilkunastu metrów, podać mu piłę z powrotem natychmiast, gdy ją przeciwnik wytrącił. Przed bramą nierzadko też odwód musi strzelać, zwłaszcza gdy gracze napadu są poza grą.

Gdy przeciwnicy nacierają, pierwszą linią obrony jest znowu odwód. Jeśli nie uda się piłę wytrącić odrazu, gracze odvodu nie dają za wygraną i ciągle niepokoją napastników, w dalszych stadyach obrony kojarząc swe usiłowania celowo z grą obu straży. Zawsze zaś pamiętają o tem, że-

by piłę odebraną przeciwnikowi kopnąć jak najszybciej własnemu napadowi i umożliwić swoim nowe natarcie.

Odwód posuwa się po boisku, zatrzymując ustawienie graczy wobec siebie takie, jak na rycinie (str. 92). Gdy nacierający przeciwnicy podają sobie piłę w bok, odwód wraz z strażą może przeszkadzać każdemu z nich w postaniu i odebraniu piły. Gdy zaś przeciwnik prowadzi piłę, najlepiej mu ją odebrać we dwójkę, przyczem jeden gracz trąca prowadzącego, a drugi zajmuje się piłą.

Gracze odvodu zwykle wykonują wrzut z granicy bocznej, oraz kop wolny, gdy go sędzia zarządził w oddali od bramy.

Straże składają się z graczy silnych, zdolnych tak do skutecznego zatrzymania napastnika, jak do odbicia piły w każdym położeniu na znaczną odległość (ile możliwości do linii własnego napadu). Ale nie obcą im winna być również umiejętność celnego podania (drugiej straży, lub graczowi odvodu), które nieraz lepiej służy swoim, niż okazała „świeca“, zabierająca wiele czasu i mniej celna. Straże muszą się dobrze zgrać ze sobą, z bramkarzem i z odwodem, tak, aby razem stanowić istotnie jedną całość — obronę.

Jedna ze straży nigdy nie powinna odchodzić zbyt daleko od bramy i w razie potrzeby (gdy bramkarz wybiegnie naprzód) nawet stanąć tymczasowo w niej. Druga jednak może z korzyścią trzymać się dalej, a zwłaszcza umieć pójść wprzód

wtedy, gdy można przezto graczy napadu przeciwnego wyprowadzić z gry. Żadna straż zaś nie powinna żadną miarą trzymać się kurczowo bramy i zasłaniać bramkarzowi widok na piłę.

Bramkarz zajmuje najtrudniejsze stanowisko z całego obozu. Powinien być wysokim, aby móżdż odbijać wysokie strzały; niezmiernie ruchliwym i zwinnym, aby nigdy nie stracić części sekundy, w której jeszcze może podbiec w kąt bramy zagrożony; przytem zaś odważnym i wytrzymałym, a niemniej i silnym, aby znosić ostre trącania przeciwników. Musi też umieć trafnie ocenić kierunek lotu i szybkość pocisku.

Ze swego przywileju używania rąk bramkarz winien czynić użytek, kiedy tylko czas mu na to pozwala i odkopywać, czy zatrzymywać piłę stopami tylko w ostateczności. O ile zaś znów czas pozwoli, piłę należy chwycić w ręce, a nie odbijać. Najlepszym sposobem ocalenia bramy na czas dłuższy jest podrzucenie piły chwyczonej i kop w locie ku skrzydłom. Jeśli napastnicy w tem przeszkadzają, rzuca się piłę rękami. Strzał wysoki, którego nie można złapać, uda się jeszcze czasem odbić pięścią (lub pewniej — obiema pięściami). Jeśli strzał idzie tuż pod poprzeczkę, można bramę ocalić lekkim trąceniem piły w górę: piłą leci ponad poprzeczkę a sędzia wyznacza kop narożny, który jednak przecież niezawsze bywa niebezpieczny dla bramy. Strzał niski w kąt bramy można odeprzeć błyskawicznym rzuceniem się na ziemię.

Bramkarz obserwuje pilnie ruchy napastników i stara się zawczasu odgadnąć, jaki będzie kierunek pocisku.

Tylko wyjątkowo i na chwilę może bramkarz opuszczać bezpośrednie sąsiedztwo bramy. Zwykle jego miejsce jest na 1—1½ m przed bramą. Gdy wyjdzie dalej wprzód, może być wyminięty przez napastnika z piłą. Stojąc zaś w samej bramie, naraża ją na wzięcie, gdy np. chwytając, lub odbijając cofnie ręce zbyt w tył, tak, że piłą znajdzie się na chwilę poza linią bramną.

Bramkarz ma więcej sposobności do wytchnienia, niż straż. To też on powinien wykonywać kop bramny, albo wprost z ziemi, albo (po „podebraniu“ z ziemi przez straż) z rąk.

Matka (kapitan) jestto gracz doświadczony i znający sztukę nakazywania drugim posłuchu. Dowodzi on całym obozem, wyznacza miejsca graczom, kieruje ich przygotowaniem do zawodów i czuwa nad tem, aby się należycie zgrali ze sobą. Układa wreszcie pewne fortele i niespodzianki dla przeciwników i wogóle szczegóły taktyki, najbardziej odpowiadające stosunkowi sił obu obozów. Najkorzystniej dla całości, jeśli matka znajduje się w linii drugiej graczy (odwód); wtedy bowiem ma najlepszy pogląd na grę, tak w czasie natarcia, jak obrony.

Matka czuwa starannie nad tem, aby gracze nie poświęcali dobra swego obozu dla chwilowej przyjemności osobistej. Karci więc niepotrzebne

zatrzymywanie piłki w swoim posiadaniu i zbyt długie jej prowadzenie; karcii popisywanie się przed publicznością efektownymi „świecami“ i siłą kopu, gdy nieraz niepozorne podanie piły na małą odległość przyniosłoby większą korzyść.

Sędzia ma również stanowisko bardzo trudne i odpowiedzialne. O ile można, powinien nie należeć do żadnego z grających obozów, w każdym zaś razie pamiętać dobrze, że z chwilą objęcia obowiązków sędziego staje ponad swemi osobistemi uczuciami przyjaźni, czy niechęci. Poza tem, należy go wybrać wśród ludzi, znających nie tylko doskonale prawa gry, ale i wszelkie szczegóły praktycznego ich zastosowania, a nawet, co szczególnie ważne, częściej używane sposoby obejścia lub trudno dostrzegalnego pogwałcenia prawideł. Bystre oko, przytomność umysłu, stanowczość, spokój i takt — oto dalsze przymioty, potrzebne sędziemu.

Sędzia powinien biegać tyleż prawie, jak i gracz. Obowiązkiem jego bowiem jest znajdować się zawsze jak najbliżej piły, aby grę mógł ocenić samemu, nie polegając na zdaniu podsędków, a tem mniej graczy, lub widzów. Gdy piłą zbliża się do pola karnego, baczna uwagę musi on zwrócić na możliwe wyjście napastników poza grę. Gdy zaś zaczną się strzały w bramę, dokładna ich ocena wymaga zajęcia stanowiska obok bramy.

Okazując choćby najmniejsze wahanie, sędzia obniża swą powagę. Rozstrzygnięcia jego muszą być szybkie, jasne i stanowcze. Wszelkie zbędne

rozmowy i spory z graczami, a tembardziej z publicznością, są wykluczone. Tylko gwizdek sędziego może grę przerwać i tylko nim może być piłą na nowo w grę wprowadzona.

Zadanie obu podsędków jest znacznie prostsze. Biegając (również z piłą) po granicach bocznych, dają (podniesieniem chorągiewki) znać sędziemu, kiedy piłą wyszła za linię. Prócz tego sędzia może zasięgnąć ich zdania, jeśli jakiegos szczegółu gry nie dojrzał.

Podsędków najczęściej dostarczają po jednym oba obozy. Lepiej jest oczywiście, gdy i oni są wzięci z poza stron walczących.

88. Nożna polska.

Nożna angielska ma wiele poważnych zalet, o których już mówiliśmy w Części ogólnej (patrz rozdział: „Wskazówki wychowawcze“). Prócz tego, za zachowaniem jej w szeregu ćwiczeń naszej młodzieży w powyższej, ogólnie przyjętej postaci, przemawia jeszcze ten wzgląd, iż jestto jedyna gromadna gra igrzyskowa, rozpowszechniona w całym świecie cywilizowanym. Daje więc możność naszej młodzieży zmierzenia swych sił z obcymi.

Trudno jednak nie widzieć i stron ujemnych tej gry. Z tych, na które godzą się wszyscy, wymienimy zakaz zupełny używania rąk. Prowadzi on za sobą z jednej strony brak ćwiczenia kończyn górnych przy nadmiarze pracy dla dolnych; z drugiej zaś, powoduje ruchy nienaturalne i nieestetyczne przy kopaniu piły leżącej wysoko i sprawia tem samem, że z gry tej nie mogą korzystać dziewczęta.

Co prawda, istnieją w Anglii i Ameryce odmiany nożnej, połączone z użyciem rąk. Są to jednak gry brutalne i niebezpieczne i dlatego bardzo mało znalazły rozpowszechnienia poza swą ojczyzną.

Te rozważania zachęcają do wprowadzenia, obok nożnej angielskiej, takiej gry tego działu, któraby, posiadając jej zalety, nie dzieliła wad. W tej myśli w r. 1907 autor niniejszego ogłosił w „Ruchu“ warszawskim projekt „Nożnej polskiej“. Dziś powtarza go w zmienionej postaci, stosownie do poczynionych od tego czasu prób i doświadczeń.

Ulepszona postać gry poprzedniej, odpowiednia dla wyższych klas szkół średnich męskich i żeńskich.

Zmiany prawideł.

W prawidło 4 opuścić część pierwszego zdania od słów: „przyczem napastnicy“...

Praw. 8, ustęp pierwszy, brzmi: Bramkarz może podnosić piłę rękami z ziemi na swojej połowie boiska.

Ust. 2-gi (określenie „noszenia w rękach“) przenosi się do praw. 9.

Ust. 3-ci bez zmian.

Ust. 4-ty: zamiast „wziął piłę w ręce“ — wstawić „podjął piłę z ziemi“.

Praw. 9; ust. 1-szy i 2-gi bez zmian.

W ust. 3-cim zamiast „rozmyślnie dotykać piłę rękami“ — wstawić „podnosić piłę z ziemi“ i dodać: „Żadnemu graczowi nie wolno nosić piłę w rękach“. Następnie tu umieścić ust. 2-gi praw. 8 (określenie „noszenia w rękach“).

Ust. 4-ty bez zmian, poczem dodać: „Nie wolno wyrwać, ani wytrącać piłę z rąk przeciwnika“.

W ust. 5-ym opuścić wyrazy „piły lub“.

Ust. 6-ty bez zmian.

Zmiany w technice i taktyce gry.

Jak widzimy z powyższego, zasadniczą zmianą w prawidłach jest przyznanie wszystkim graczom tej swobody i wszechstronności ruchów, którą przy nożnej angielskiej posiada tylko bramkarz. Stąd i do wszystkich, z małemi zmianami, będą się stosować zasady używania rąk, jakie powyżej opisaliśmy dla bramkarza. Ponieważ jednak graczom, z wyjątkiem bramkarza, nie wolno podnosić piłę z ziemi, zagranie i kop wolny (często i wśród gry pochwycenie piłę w ręce) będzie wyglądać tak, że jeden z graczy „podbierze“ (patrz technika n. ang.) stopą piłę w ręce towarzysza, i odtąd już, póki można, piłę będzie przechodzić z rąk do rąk. Oczywiście przy natarciu każdy gracz będzie biegł tylko dwa kroki z piłą w rękach, poczem musi ją podać towarzyszowi. „Prowadzenie“ zaś najczęściej polega na biegu z rzucaniem piłą o ziemię i chwytaniem powtórnie co dwa kroki (sposób, używany często przez bramkarzy przy n. ang.). Kopanie piłę po ziemi ogranicza się do tych wypadków, gdzie nie ma czasu na „podebranie“ jej do rąk, lub gdzie przeciwnicy przeszkadzają w chwytach lub rzutach.

Dla podania piłę na znaczną odległość najlepszym będzie kop z rąk, dalej podbicie pięścią

(niepewne, gdy piła mokra!). Na bliższą odległość użyjemy — znacznie celniejszych — rzutów. To samo dotyczy i strzałów w bramę.

Za gry przygotowawcze do Nożnej polskiej należy uważać: Nożną w kole i z wieżą, Nożną z bramą (ze zmianami w myśl powyższych), Koszykową i Pięstówkę (patrz niżej).

VI. Gry z mocowaniem.

89. Pietruszka (Pani Róża).

Gra działwy miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce, pod różnemi nazwami (Pani Róża, Rzepa, Buraczek, Marchew); odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

a) Krakowskie: „Najstarsza dziewczyna — „Pani Róża“ siada na ziemi, wyciągając nogi, między jej kolanami drugi(a) i t. d. i opasując się rękami, przyjmują każde nazwę jakiejś jarzyny. Na boku chłopiec „posłaniec“ (czasem w towarzystwie swego „pana“, „plebana“ l. t. p.) podchodzi do siedzącego na przodzie, puka w jego głowę trzykroć i pyta: — Gdzie jest pani Róża? — Tam dalej za mną. — Teraz pyta następnego i t. d., aż dojdzie do niej samej; wtedy pyta: — Czyś ty Pani Róża? — Ja sama; czego potrzebujesz? — Przysłany jestem od mego pana po selery (marchew l. t. p.). Jeśli taka jarzyna jest pośród siedzących, wskazuje na nią pani Róża, a posel wyciąga ją z pośród towarzyszy (wbrew oporowi) i osadza na bok, oznajmiając „panu“, że żadaną roślinę otrzymał. Jeśli zaś jej

niema, a poseł upiera się, że powinna być, pani Róża mówi: — Kop dziadu z końca, Nie psuj mi zagońca. — Wtedy poseł idzie do siedzącego na przedzie i, niby kopiąc kijkiem obok niego: — Kop, kop! Jest tu chłop — Nie mogę go wykopać, Muszę czapkę zdejmować! — Potem rzuca czapkę, chwytając dziecko za nogi, bije jedną nogą o drugą (jakby chciał korzenie oczyścić z ziemi), przetrząsa nim na wsze strony i ciągnie wbrew jego i całego łańcucha oporowi. Gdy oderwie, ciska na bok i oznajmia panu. Jeśli łańcuch przerwie się w innym miejscu, poseł tam doskakuje i odrywa jakieś dziecko, gdy pozostali garną się „do kupy“ i „nazad“ łańcuch wiąże. Tak idzie dalej, aż do pani Róży. Na tem gra się kończy“.

b) Kujawy: Ustawienie jak a), tylko dzieci, siedzące przed panią Różą, są nie „jarzynami“, lecz „gęsiami“. Poseł obchodzi i puka: — Puk mała, puk duża, Gdzie tu mieszka pani Róża? — Tu podle. — W końcu otrzymuje odpowiedź: — Ja sama. — Wtedy oznajmia: — Proszę pani, są gęsi w ogrodzie, na pańskiej szkodzi! — A to wypędź na jednej (dwu... pięciu) nodze (na pięciu znaczy na czworakach i głowie). — Obszedłszy w przepisanej postawie cały szereg, poseł targuje się o gęś: — Czy po desce, czy po drabce? — i stosownie do odpowiedzi, wyciąga ją za nogi, lub za głowę i odstawia na bok. Wykupiwszy w ten sposób od pani Róży wszystkie gęsi, zaprasza ją na kawę. Ta wymawia się, że pogryzą ją psy lub wilki i. t. p.;

wreszcie przystaje. Wtedy szczuje ją wszystkimi gęsiami; Róża schwytana zastępuje miejsce posła w grze następnej.

90. Złota kula.

Gra powszechna w Polsce (inne nazwy: Pierścień, Skryj, nie ukazuj, Gadulica i t. p.); zastosowanie jak poprz.

Dzieci dzielą się na dwa obozy (równe co do ilości i siły) i chwytają równocześnie (każdy obóz z jednego końca) długi drażek, lub linkę. Zwycięża obóz, który przeciągnie przeciwników w swoją stronę. Potem oba obozy stoją naprzeciw siebie w dwóch rzędach. Zwycięzcy stają się właścicielami „złotej kuli“ (pieniądz, pierścień, kamyk i. t. p.) i podają ją sobie szybko z rąk do rąk. Pokonani zaś, na pytanie tamtych: — Zgaduj, zgadula, Gdzie moja złota kula? Czy u mnie samego, Czy u brata mego? — wysyłają po jednym (który, w pewnych okolicach, skacze na jednej nodze) dla odszukania kuli. Odpowiedź jego: — Radabym gadała, Gdybym o niej wiedziała. — A potem: — Ma Józek (Kasia i t. p.). — Wywołany otwiera dłonie. Jeśli jest w nich „kula“, gra zaczyna się na nowo od przeciągania. Jeśli nie, pokonani wysyłają drugiego i t. d.

91. Anioły i Dyabły.

Gra dziatwy wiejskiej i miejskiej, znana w różnych okolicach Polski (inne nazwy: Piekło i niebo, Kusiciel, Dyabełek, Suszyć sól); zastosowanie jak poprz.

Dzieci tworzą koło, w środku którego staje przywódca i stara się różnymi żartami i minami pociesznemi rozśmieszyć wszystkich po kolei towarzyszy. Kto się rozśmiej, idzie na bok jako „dyabeł”, kto nie, zostaje „aniołem”. Wreszcie przywódca ustawia aniołów w szereg („klucz”), w którym każdy trzyma poprzednika za biodra. Tak samo ustawiają się naprzeciw niego „dyabły”. Pierwsi z obu szeregów chwytają się za ręce i starają się, każdy z pomocą swoich, przeciągnąć obóz przeciwny na swoją stronę. Obóz zwycięski wybiera przywódcę dla gry następnej.

VII. Gry rzutne.

a. Gry rzutne proste.

92. Kamyczki.

Gra powszechna w całej Polsce (inne nazwy: blirki, birki, kości, kury); odpowiednia dla dziatwy szkół początkowych.

Pięć kamyczków wielkości orzechów laskowych (ziaren fasoli, skorupki i t. p.) kładzie się na dłoni, poczem podzuca się je w górę i chwytają na grzbiet tejże ręki szybko obróconej. Przytem albo obowiązuje stale prawo chwytania (na grzbiet ręki) do pary, albo też określonej liczby kamyczków. W ostatnim wypadku liczbą tą jest przy pierwszym rzucie 5, przy drugim 4 i t. d. aż do 1. Przy obu rodzajach gry po chwycie nieudanym (gdy nie schwytano nic, lub nie do pary, lub nie określoną liczbę) kamyczki przechodzą do rąk gracza następnego, według z góry ustanowionej kolei. Gracz, na którego kolej przechodzi powtórnie, zaczyna od powtórzenia sztuki, która mu się nie udała poprzednim razem. Po przejściu opisanych rzutów, bywają też w użyciu różne odmiany, jakto: rzut odwrotny (z grzbietu ręki na dłoń) i t. p.

Wygrywa, kto w określonej ilości kolejek schwytał prawidłowo najwięcej kamyczków.

93. Bierki.

Prastara gra polska, zachowana dotąd najlepiej wśród chłopców wiejskich pow. Lubartowskiego, znana też na Podlasiu i Podhalu; odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

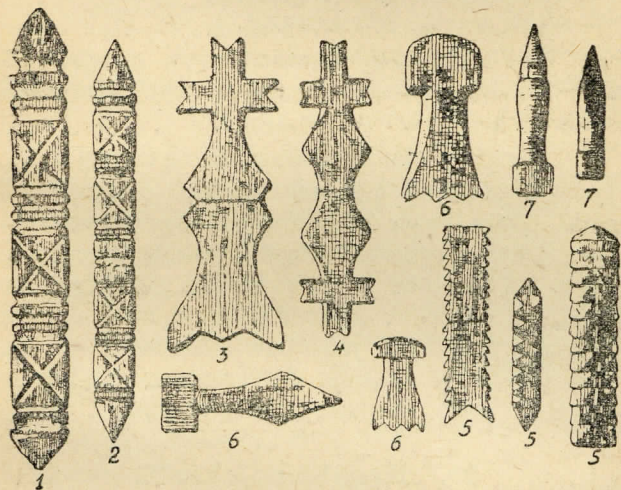
Znacznie doskonalsza od poprz. (uksztalowana nie bez wpływu szachów), daje również mało ruchu, lecz wiele sposobności do urobienia miary w oku i precyzji w ruchach ręki. Nadaje się n. p. podczas deszczu w obozie lub w pawilonie boiskowym.

Bierki sąto figurki płaskie, strugane z drzewa, długości $1\frac{1}{2}$ —8 cm, szerokości $\frac{1}{2}$ —2 cm. Wszystkie bierki, używane przy danej grze, stanowią „sypę”. W skład sypy wchodzi: po jednym „królu”, „królowej”, „podkrólu” i „podkrólowej” — i na każdego gracza po jednym „popie”, „popicy” i po 4 „bydłeta” (lub „liszki“*).

Gracze (w liczbie 2—10) grają w określonej z góry kolei. Każdy z nich kładzie na dłoń całą sypę (lub tyle z niej, ile się zmieści), podrzuca ją w górę i chwytą część bierek na grzbiet ręki. Podrzucawszy je powtórnie, chwytą na dłoń jedną lub

* U Gołębiowskiego figury te noszą nazwy króla, ekonoma, pana, wójta, gospodarza, parobka itd

kilka figur. Przytem jednak nie wolno mu chwytać razem figur różnogatunkowych (n. p. króla z królową, popa z królem i t. p.), a liszki wolno chwytać tylko w liczbie parzystej. Po każdym chwycie pra-



1. Król. 2. Podkról. 3. Królowa. 4. Podkrólowa. 5. Pop. 6. Popica. 7. Bydło, liszki.

widlowym ma prawo grę powtórzyć, odłożywszy na bok schwytane bierki. Gdy jednak nie schwytnie, lub wbrew podanym prawidłom, miejsce jego zajmuje następny z kolei gracz. Przy obliczaniu wygranej, król i królowa liczą się po 12, podkról i podkrólowa po 7, pop i popica po 4, liszki po 1.

Technika chwytów jest trojaka: albo po schwytceniu kilku bierek pochyła się dłoń, aby niepotrzebne figury zsunęły się; 2) albo chwytą się upa-

trzoną figurę palcami w powietrzu; lub wreszcie 3) łowi się ją w „czub“, t. j. lejek utworzony z palców.

94. Ducza.*)

Gra chłopców w zaściankach szlacheckich na Podlasiu, odpowiednia dla niższych klas szkół średnich męskich.

„Każdy z grających ma pałeczkę równej miary: długość dziesięciu pałeczek stanowi odległość od pałki, która bywa mocno utkwiona w murawie i do której następnie chłopcy ciskają swe pałki celem jej obalenia, a przynajmniej trafienia. Kto trafił, ma prawo na długość pałeczki skrócić metę i od niej drugi raz rzuca swój pocisk; kto nie trafi, tyle w tył się cofa, ile przeniósł, lub niedorzucił do celu. Obalający pałkę wygrywa“.

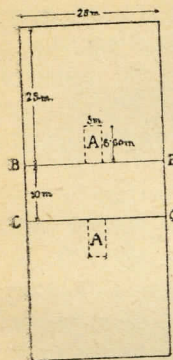
95. Kręgle polskie**).

Gra powszechna w dworach polskich w Inflantach, znana też tu i ówdzie w Małopolsce. Odpowiednia dla szkół średnich.

O kręglach wspominają autorowie staropolscy (n. p. Rej w Wizerunku), przepisy szkolne zaś (n. p. Akademii chełmińskiej) zalecają ją na równi

*) Podobną grę opisuje Gołębiowski pod nazwą „Grele“ lub „krele“.

**) Opis dostarczony uprzejmie przez X. Dra K. Lutosławskiego.



A. Miejsca na kręgle: z początku gry, B-B Meta białych, C-C Meta czerwonych.

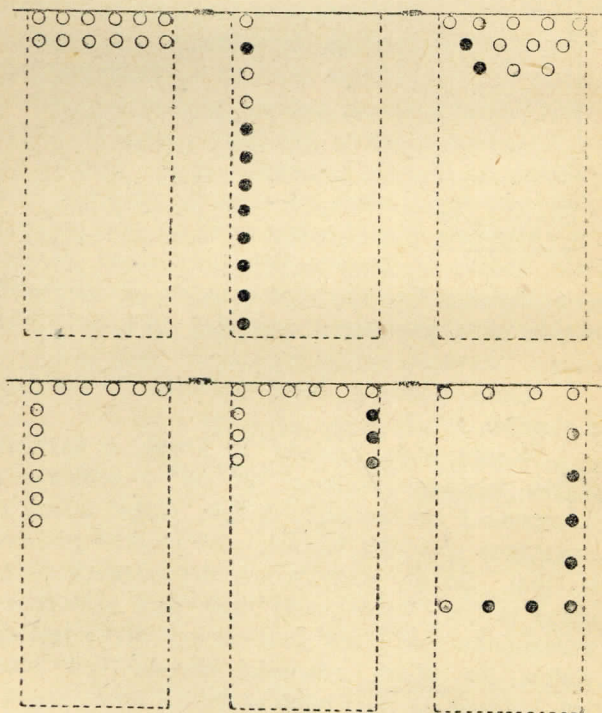
z piłką na czas wolny od nauki. Opisana tu gra pod względem bogactwa kombinacji zasługuje na miejsce wśród najlepszych obok Palanta, Pliń i Nożnej; pozostaje za nimi w tyle jedynie co do ilości i różnorodności ruchu i dlatego nadaje się najlepiej w dni upalne. Kręgle niemieckie nie wytrzymują z nią żadnego porównania. Boisko winno być równe, długości około 60, szerokości 25 m. Zresztą, zależnie od wprawy grających, długość boiska może być powiększona.

Boisko jest rozdzielone na trzy pola dwiema liniami poprzecznymi, obejmującymi między sobą przestrzeń „niczyją“ 10 metrów szerokością.

Linie stanowią metę przednią dla każdego z obozów.

Każdy obóz posiada 12 kręgli, o kształcie stożka ściętego wysokości 30 cm, u podstawy 6, u szczytu 1 cm średnicy; kręgle jednej strony są oznaczone obwódką barwną, albo płytkim rowkiem (szyjką). Do gry służy 8 kul drewnianych o średnicy 18 cm. Każdy obóz liczy przy zawodach 8 uczestników; w grach ćwiczebnych liczba jest dowolna, bo miarą równości obozów jest liczba kul, którymi po raz tylko w każdej kolei rzucają. Kręgle ustawia każdy obóz na swoim polu, wedle swojej woli, pilnując tylko, aby: 1) przynajmniej

jeden, a nie więcej niż 6 kręgli stało na mecie
2) by całe ustawienie nie było nigdzie szersze od
3 m, ani głębsze od 6,60 m i 3) by odległość
między kręglami wynosiła nie ponad 60 cm. (po-
dwójna wysokość kręgla). Zależnie od umiejętności



Przykłady ustawień.

i sposobu rzucania przeciwników różne ustawienia
mogą być wskazanymi.

W każdym obozie ściśle oznacza się kolej
grających, tak aby wykluczyć przewagę jednego
gracza w trudniejszych położeniach.

Jedna strona zaczyna i rzuca kolejno wszystkie
kule (jeden gracz po drugim po jednej kuli), starając
się zbić jak najwięcej kręgli przeciwnika. Rzucać
można z poza własnych kręgli, albo z boku, ze
swojej mety. Dla dalszego ciągu gry co do miejsca
skąd wolno rzucać, rozstrzyga stanowisko najbliższej
mety stojącego kręgla własnego; zbitie zatem
przeciwnikowi najbliższych kręgli odsuwa jego
metę.

Następnie druga strona gra. Zanim jednak
przystąpi do rzucania kulami, rzuca kręglami, które
zostały obalone, z tej odległości, w której dany
„trup“ leży, starając się zbić jak najwięcej kręgli
przeciwnikowi (a zatem rzut płaski, koszący). Kręgle
w ten sposób kręglami trafione wychodzą z gry
razem z tymi, którymi je zbito. Gdy natomiast
kręgiel chybi — stawia się go tam, gdzie się za-
trzymał; przechodzi on na własność przeciwnika
i nosi miano „kozaka“. W dalszej grze „kozaków“
się już nie odrzuca. Odrzucanie „trupów“ nazywa
się „żeniem“, albo „parzeniem“ kręgli (bo się
trafione i trafiające parami wyrzuca z gry).

Jeżeli kręgiel odrzucony nie doleci do mety
przeciwnika, to kolejny gracz z partyi przeciwnej

kopie go piętą ku swojej mecie, tak daleko, jak to dla siebie za korzystne uważa: mocne kopnięcie zabezpiecza „kozaka” przed trafieniem, ale też w braku innych kręgli, zazwyczaj pod koniec gry, odsuwa metę do rzutu kulami.

Ten sam wzgląd każe także miarkować siłę rzutu kręglami: gdy się trafi, to mocny rzut więcej kręgli zmiecie; gdy się jednak chybi — to mocno rzucony kręgiel tak daleko odleci, że utrudni trafianie go kulą; z drugiej strony, przy końcu gry taki rzut odsunąć może metę przeciwnika.

(Można także się umówić, że się i „kozaków” będzie odrzucało, co jednakże zanadto przeciąga grę, bo wychodzą tylko kręgle zbite kręglami.)

Po odrzuceniu wszystkich „trupów” strona wyrzuca kule, przyczem kolejność graczy osobno się liczy do rzutu kręglami i do rzutu kulami, a osobno także do „kopania”.

Gra się kończy z chwilą, gdy jedno pole jest puste, a przeciwna strona nie ma już trupów do odrzucenia. Po koniec gry trzeba starać się jak najsilniej rzucać kulami, aby jak najmniejszą liczbą rzutów grę zakończyć, co wpływa na obliczenie stopnia wygranej.

Do pustego pola kul się nie rzuca, ale „trupą” odrzuca się i na puste pole: można go drugim z kolei trupem zbić, oszczędzając kul. Natomiast z pustego pola rzuca się jeszcze kule do stojących kręgli przeciwnika, z odległości końca boiska, o ile się kule posiada.

Wygraną oblicza się licząc: jeden punkt za „kozaka” stojącego po stronie wygrywającej, dwa punkty za własny kręgiel jeszcze stojący, i jeden punkt za kulę jeszcze nie wyrzuconą. Jeżeli oba pola są puste (np. ostatnie kręgle zbite „kozakami” i wychodzą z gry bez odrzucenia) wygrywa ta strona, która jest przy rzucie, tyloma punktami ile ma jeszcze kul. Jeśli więc ostatni kręgiel („kozak”) został zбиты pierwszą zaraz kulą — wygrana wynosi 7, jeśli ósmą dopiero, wynosi 0 i gra jest nierozegraną. Jeśli wygrywający ma jeszcze kręgle, a ostatniego kręgla zbije przeciwnikowi pierwszą zaraz kulą — to ostatni rzut przeciwnika ma tylko jedną kulę do rozporządzenia; jeśli zbije nią ostatniego również kręgla wygrywającemu, to ta wygrana liczy się 8: strona wygrywająca przy pustem boisku jest przy rzucie, ale nie ma do czego rzucać, ma natomiast wszystkie 8 kul.

Jeśli jedna strona (biali) posiada jeszcze jednego kręgla, zbije przeciwnikowi ostatniego również kręgla nie-„kozaka” nie ostatnią kulą, ale ten odrzucony, oczyści jej pole nawzajem — to wygrana jest ta strona, która ma więcej kul i tyloma punktami o ile ich ma więcej; gdyby rzucili biali ostatnią kulę — to wygrywa ta strona, która jest przy rzucie (czerwoni).

96. Śnieżki.

Śnieżki są z dawien dawna ulubioną zabawą dzieci i młodzieży we wszystkich krajach strefy

umiarkowanej i chłodnej. Tu zajmimy się jedynie doskonalszą ich postacią, odpowiednią jako gra dla szkół średnich.

Porą dogodną dla śnieżek są dni umiarkowanie mroźne, lub początek odwilży (gdy śnieg jest nieco lepki, lecz przy ugniataniu w rękach nie twardnieje na lód). Śnieżka powinna mieć średnicę piłki palantowej, nie być zbyt twardą i pod żadnym warunkiem nie zawierać obcych domieszek (piasek, kamienie, błoto i t. p.).

a) Śnieżki w polu. Gracze, w liczbie 20—50, dzielą się na dwa równe obozy pod dowództwem matek. Wyznacza się (chorągiewkami i t. p.) dwie mety w odległości 10 m. od siebie, a długości po 20—50 m. (zależnie od ilości uczestników). Poza te mety nie wolno wykraczać ani wprzód (ku przeciwnikom), ani w bok. Przed grą przewiduje się pewną ilość czasu (np. 10 min.) na nagromadzenie zapasu śnieżek. Na hasło dane przez sędziego, oba obozy zaczynają ciskać śnieżki na przeciwników. Trafiony idzie jako „ranny” wtył i może tylko zaopatrywać swych towarzyszy w śnieżki. Gdy liczba rannych po obu stronach zbytńio wzrośnie, sędzia przerywa grę i dopuszcza po równej liczbie „wyleczonych” rannych napowrót na linie bojowe. Wygrywa obóz, których po upływie oznaczonego z góry czasu (np. 15—20 min.) ma mniejszą ilość rannych.

b) Śnieżki w okopach. Przy dostatecznie lepkiem śniegu można grę powyższą uroz-

mać przez wzniesienie na obu metach wałów, poza którymi gracze chronią się od kul przeciwników.

c) Twierdza śnieżna. Czwarta część uczestników buduje twierdzę z wałów śnieżnych (na co przeznaczają się kwadrans czasu) i obsadza ją, pozostałe trzy czwarte zaś są wojskiem oblężniczym. Matki obu stron umawiają się przed grą, na czym ma polegać zwycięstwo, np.: twierdza jest zdobytą, jeśli w ciągu 20 minut połowa obrońców otrzyma „rany”, lub jeśli do jej środka dostanie się tylu napastników, ilu jest nierannych obrońców. W przeciwnym razie zwycięstwo przyznaje się obrońcom. Prawidła co do rannych jak wyżej. Napastnicy, którzy dostali się do wnętrza twierdzy, winni zaprzestać walki i nie przeszkadzać obronie i nawzajem, obrońcom nie wolno ich napastować. Za przekroczenie prawideł sędzia dolicza winowajcom po kresce („rannym”), graczy zaś szczególnie niesfornych wolno mu wykluczyć. Dotyczy to wszystkich trzech odmian gry.

Taktyka zbliża się do wojennej. Przy ostrzeliwaniu przeciwników matka zwraca szczególną uwagę ku kolejnemu ześrodkowaniu „ognia” na poszczególnych, zwłaszcza najlepszych graczy. Przy zdobywaniu twierdzy odgrywają rolę poważną demonstracje (pozorny napad z jednej strony, po którym następuje właściwy szturm skądinąd, gdy uwaga obrońców nań się skupiła) i dywersje (odciągnięcie części sił przeciwnika przez atak, wykonany z innej strony, aby zapewnić powodzenie

natarciu głównemu). Szyk jak najbardziej rozprószony, gdyż mierząc w „kupę“, najgorszy nawet gracz kogoś zrani.

97. Strzelec.

Gra chłopców wiejskich w Krakowskiem, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Dzieci ustawiają się w rząd i otrzymują od przywódcy („gospodarza“) nazwy różnych ptaków. Potem przychodzi gracz, który dotąd stał na boku i zaczyna targ. — Puk, puk! — Kto tam? — Ja dyabeł z opalonym garnkiem. — Czego ci potrzeba? — Ptaków. — Jakichże chcesz? — Wilgi (sojki, bociana, l. t. p.). — Nie ma (jeśli nie zgadł). Nadto jeśli wskazał na niewłaściwego chłopca, ten mierzy węł piłką. Jeśli dyabeł zgadł, sam ciska piłką w upatrzonego ptaka. Gdy trafi, zabiera go sobie; gdy chybi, znów naraża się na pocisk z jego strony. Ptak, który chybił, idzie do niewoli dyabelskiej. Gra kończy się, gdy wszystkie ptaki dostaną się do niewoli.

98. Meta (kucie).

Gra opisana u Gołębiowskiego, po dziś dzień znana na Mazowszu i w Małopolsce. Odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

a) Meta we dwójkę. Gracze stają naprzeciw siebie w odległości 10—12 kroków, każdy naznaczając swe stanowisko wgniecionym w ziemię

kamykiem, którego musi dotykać prawą stopą (lewą mogąc wykraczać dowolnie). Jeden z nich (wybrany losem) stara się drugiego trafić piłką („skuć“, „zbić“); tamten zaś (stojący, jeśli można, w pobliżu ściany) usiłuje uchylić się od razów. Obaj mają przy początku gry po umówionej liczbie „dusz“ (5, 10 l. t. p.), z których kujący traci po jednej za każdy chybiony zamach, kuty zaś za każde skucie.

Gra trwa tak długo, aż jeden z nich straci wszystkie dusze. Nadto, gdy kujący chybi, następuje zamiana stanowisk i ról obu graczy.

b) Meta we trójkę. Trzej gracze stoja w lini prostej w odstępach, jak a); środkowy z nich wybrany losem, jest celem pocisków naprzemian to jednego, to drugiego z graczy skrajnych. Zresztą jak wyżej.

c) Meta z matkami (Kucie). Jestto gra chłopców wiejskich w Rzeszowskiem (Małop.).

Na boisku podłużnem wgniatamy w ziemię dwa małe kamyki w odległości 10—12 kroków jeden od drugiego, w celu oznaczenia stanowisk. Zastęp dzieci dzieli się na dwa obozy, pod wodzą matek, które stają rzędami naprzeciw siebie. Los rozstrzyga, który obóz ma pierwszy rzut; drugi obóz wybiera sobie stanowisko. Dwaj pierwsi ustawiają się naprzeciw siebie, trzymając prawą stopę na wgniecionym w ziemię kamyku, inni zaś stają w pewnem oddaleniu, aby łapać rzuconą piłkę i podawać ją stojącemu na stanowisku. Ten, któ-

rego obóz ma pierwszy rzut, stara się piłką trafić przeciwnika. Następny rzut ma drugi obóz, i tak naprzemian rzucają przeciwnicy piłką do siebie. Trafiony t. j. „skuty“ ustępuje, a na stanowisku staje drugi z kolei. Ten obóz wygrywa, który wybiję tj. skuje więcej przeciwników.

Ciskającemu wolno używać złud, czyli „manić“ podobnie jak we wszystkich następnych grach z „kuciem“ połączonych. Stojącemu na kamyku nie wolno ruszać zeń prawej stopy, lewą zaś wolno wykraczać i uchylać się.

99. Kasza.

Gra opisana u Gołębiowskiego; zastosowanie jak poprz.

Uczestnicy, w liczbie 5—20, wybierają jednego z pośród siebie, aby stanął w środku z piłką w ręce, sami zaś ustawiają się w koło w odstępach po kilka kroków jeden od drugiego. Środkowy ciska piłką o ziemię tak, aby odbiła się ku obwodowi koła. Kto piłkę chwyci w locie lub podejmie, mierzy nią w środkowego. Gdy bijący chybi, lub gdy środkowy piłkę złapie, zamieniają się na miejsca i nowy środkowy zagrywa jak wyżej. Gdy bijący trafi, piłkę chwyci lub podnosi gracz, ku któremu ona odbiła się i znów mierzy w środkowego. Wygrywa ten, kto w czasie umówionym nie był wcale na środku, lub (jeśli wszyscy byli) najmniej otrzymał razów. Prawdła: 1) środkowy może poruszać się tylko wewnątrz koła; jeśli uchyli się przed piłką poza koło, uważa się go za skutego. 2) Gracze

obwodowi znaczą swe miejsca (kredą na podłodze, brózdą na ziemi): skucie, przy którym gracz nie dotykał choć jedną stopą tego znaku, uważa się za chybione. 3) Również za chybione liczy się skucie powyżej barków, lub poniżej kolan. 4) Gdy piłka padnie na ziemię po zagrywce lub po skuciu, podnosi ją środkowy, lub zwraca mu ją któryś z obwodowych, dla ponownego zagrania.

100. Sparzak.

Gra młodzieży szkolnej w Królestwie Polskim (inne nazwy: Zbijak, Żydek, Sparzony), odpowiednia dla niższych klas szkół średnich.

Jeden z graczy (wybrany mętowaniem, wkupe m l. t. p.) staje przy ścianie, jako „sparzony“ („żydek“); inni rozstawiają się w różnych od niego odstępach. Gracz przy ścianie ciska piłką o ścianę tak, aby odbiła się jak najdalej, poczem odwraca się ku przeciwnikom. Jeśli piłki odbitej nikt nie złapie, zwraca się ją „sparzonemu“. Jeśli zaś złapie, mierzy w sparzonego z tego miejsca, gdzie złapał. Sparzonym zostaje: 1) kto chybił przy kuciu, lub 2) kto dostał po palcach piłką, a nie złapał jej. Piłka złapana oburącz daje prawo do jednego rzutu, prawą ręką — do dwóch, lewą — do trzech. Wygrywa ten, kto w ciągu umówionego czasu ani razu nie był sparzonym lub (jeśli wszyscy byli) najmniej otrzymał razów.

101. Łapa (Ściana).

Gra zapisana u Gołębiowskiego, odpowiednia dla szkół średnich. Jak poprz., tylko sparzony staje

u ściany z ramieniem w bok wyprostowanem, dłonią zwróconą ku towarzyszom. Ważnem jest jedynie skucie w dłoń.

102. Kowal.

Gra opisana u Gołębiowskiego (pod nazwą żydka) po dziś dzień powszechna wśród dziatwy miejskiej (najczęściej p. n. Klas); w pow. tarnobrzskim i niskim (Małop.) uprawia ją i młodzież wiejska. Odpowiednią dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Oto opis Gołębiowskiego: „Była to gra wyższej doskonałości, okazać mogąca zręczność grających i przekonać widzów, co z sobą i z narzędziem tej zabawy zrobić mogą. Z różnych sztuk składała się gra pomieniona; sześć pierwszych było koniecznością niejako, i wkupieniem się do dalszych. Kto ich nie wybił z całą dokładnością, od początku zaczynać musiał; kto je przeszedł szczęśliwie, choć się pomylił dalej, już tylko od niedopiętej sztuki powtarzał i szedł w tym zakresie dalej, aż pokąd nie doścignął najwyższego doskonałości szczebla.

1) Było zręczności próbą, rzucić piłkę o podługę tak, żeby się odbiła o ścianę, i dopiero ją złapać. 2) Toż samo popod nogą. 3) Opiera się grający ręką o ścianę i pod nią rzuca o mur piłkę i łapie. 4) Sadło się spuszcza, do czego przystępując młodzian, opiera się, przechylając nieco w tył głowę o mur, rzuca piłkę nad sobą i łapie, nim spadnie na ziemię. 5) Pieczętka kładzie się na

dłoni skupionej, t. j. na wielkim palcu i następnym w kółko spojonym piłka, uderza w nią, wtenczas dłoń się usuwa, i piłka odbita się łapie. Lecząc z tych sztuk nieraz tylko jeden zrobić należy, ale trzykroć, podobnie i następne, wyjąwszy, gdzie mniejsza liczba zakreślona ustawami; raz bowiem trafić, mogłoby dziełem być przypadku, trzykroć powtórzyć, a nie zmylić się, wprawy dowodem; komu się nie udało, ten drugiemu swej kolei ustępuje, sam ostatni z grających, nowe czyni usiłowania. Kto wykupne wybił, spoczywał, aż inni dokazali, następnie wszystkim szła kolej do sztuk dalszych. 7) Nowego zawodu, rzucić piłkę, jak do kaszy i łapać ją z góry: 8) Chwytać z dołu. 9) Bochenek chleba; na kułaku piłka się uderza i łapie. 10) Półmisek na otwartej dłoni. Wszakże te dwie sztuki powtarzać się muszą tak i na odwrót, to jest, kułak i dłoń trzymając z wierzchu i obracając na drugą stronę. 11) Waza na palcach w kształcie wazy podniesionych. 12) Nóż, na jednym palcu. 13) Widelec, podwójny, potrójny, poczwórny, na tyłuż palcach rozwartych. 14). Liczenie palców jednej ręki, czyli na każdym kłaść piłkę. 15) Puszczanie krwi, na zgięty łokieć z przegiętej dłoni mgnie się piłka i łapie z góry, albo 16) odbita o ziemię z dołu. 17) Przybija się do ściany dłonią z góry, i z pod spodu 24 razy. 18) Wprost podrzuca się piłka i podbija raz dłonią, drugi raz przewracając ręką 48 razy. 19) Ubiera się grający, umywa, kładzie buty, spodnie, kamizelkę, frak, czesze się, to jest, nim piłka od ziemi odsko-

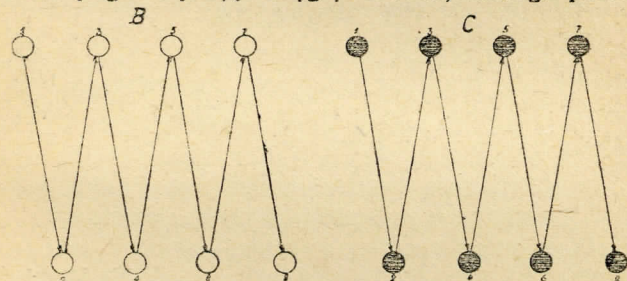
czy, to wszystko udać powinien i piłkę złapać, trzykroć znowu to samo powtarzając. 20) Spuszczanie wody pojedyncze, podwójne, aż do poszóstnego; do tego podrzuca się piłka do ściany, odbija o ziemię i łapie. 21) Klaskanka, rzuca się piłka do góry, trzy razy kłaśnie, z przodu, z tyłu i znowu z przodu. 22) Obertanka górna i dolna, rzucić o mur, obrócić się i złapać z góry lub z dołu. 23) Raczka, tyłem od ściany obróciwszy się i zgiąwszy, ciska się piłka między nogi o ścianę, odbija o ziemię i chwytą z góry i z dołu. 24) Rzuca się piłka o ścianę, żeby na głowę spadała i potem była złapaną — kto wszystko to dokazał, okrzyknięty królem, pieczętują dla niego przywilej, czyli palą go kolejną w łapę, jeśli który nie trafi, król go za to bije trzykroć monarszą swą dłonią. Rzadko się znajduje, coby królem został, jakiejże to wymagało wprawy, a najzręczniejszemu nawet było trudno każdą z tych sztuk wybić“.

103. Wyścig piłek w dwóch rzędach.

Gra wprowadzona do szkół naszych stosunkowo niedawno; zastosowanie jak popr.

Dzieci dzielą się na dwa obozy, które ustawiają się obok siebie w dwóch rzędach, jak przy biegu rozstawnym, tylko tu odległość obu rzędów nie przenosi kilku metrów. Gracze, oznaczeni jako „jedynki” tak u „białych”, jak „czerwonych”, równocześnie (na znak dany) zagrywają, rzucając swoim dwójkom, pierwszy białą, drugi czerwoną piłkę.

Dwójki rzucają trójkom, te czwórkom i t. d. Chwycić piłkę wolno tylko stojąc na oznaczonym miejscu. Kto nie chwycił, musi ją podnieść i rzucić następcy stamtąd gdzie podjął. Wygrywa obóz, którego piłka



B. Białe. C. Czerwone.

Wyścig piłek w dwóch rzędach.

prędzej znajdzie się u ostatniego; ten podnosi ją w górę i woła: biała! (lub czerwona!)

b. Gry rzutno-bieżne.

104. Stójka.

Gra chłopców wiejskich pow. łanobrzezkiego i niskiego (Małop.), odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

Dzieci tworzą koło; w środku jego staje przywódca i rzuca piłkę wysoko w górę. Podczas rzutu wszyscy inni rozbiegają się; muszą jednak stanąć na hasło „stój!” rzuconego przez przywódcę, gdy ten zdołał piłkę złapać. Wtedy mierzy on piłką w najbliższego stojącego. Gdy go trafi („zbije” lub skuje”), zбитy chwytą piłkę (lub zatrzymuje ją),

a wszyscy rozbiegają się znów, aby stanąć na rozkaz „stój“, gdy piłka w rękach zbitego. Gdy nie trafi, sam musi to samo czynić tak długo, aż kogoś trafi.

105. Wokafus.

Gra młodzieży szkolnej na Mazowszu, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich. (Inne nazwy: Piłka do dołka, Walka narodów i t. p.)

Dzieci stoją zwartem kołem; w środku jest dołek, wykopany z ziemi, w którym złożono piłkę. Każde z dzieci przybiera nazwę jakiegoś narodu (Polak, Niemiec, Francuz, Anglik i t. p.). Na uboczu stoi „sędzia“, który wywołuje jedną z tych nazw, mówiąc: — Wokatur — np. Francuz! Wtedy „Francuz“ czempredziej porwuje piłkę i mierzy w kogoś z towarzyszy, którzy się rozbiegają. Trafiony dostaje kreskę u sędziego; jeśli rzut chybił, dostaje ją rzucający, poczem gra zaczyna się na nowo. Gra się do umówionej liczby kreszek, np. do 10-ciu. Kto do niej pierwszy dojdzie, ulega „koronacyi“, czyli „rozstrzelance“, otrzymując tyle razy piłką od każdego, ile danemu graczowi brakuje do 10 kreszek (patrz Część ogólna).

106. Dołki.

Gra młodzieży szkolnej w niektórych miastach Mazowsza; zastosowanie jak poprz.

Dzieci wykopują w ziemi (w odstępach po pół kroku jeden od drugiego) tyle dołków, ile ucze-

stników. Dołki te leżą w linii prostej, a każdy może zmieścić piłkę. Potem każdy z graczy obiera sobie jeden z dołków i staje z boku przy nim. Najlepsi zaś gracze („matki“) stoją na obu końcach, obierając dołki skrajne. Jedna z matek zagrywa, rzucając piłkę tak, aby toczyła się po dołkach ku drugiej matce. Jeśli piłka nie zatrzyma się w żadnym dołku, bierze ją druga matka i rzuca podobnie. Jeśli zaś piłka zatrzyma się w jakimś dołku, właściciel jego chwytą piłkę i mierzy w uciekających na wszystkie strony towarzyszy. Gdy nie trafi nikogo, wkładają mu do dołka kamyczek (wiór l. t. p.) zwany „jajkiem“ lub „dzieckiem“. Jeśli trafi, trafiony chwytą piłkę i stara się też kogoś skuć i t. d., aż ktoś chybi. Wtedy grę na nowo zaczyna jedna z matek. Gra się, aż jeden z graczy ma umówioną liczbę (np. 10) „jajek“; wtedy następuje rozstrzelanka (jak poprz.).

107. Eksfra (Ekstrameta).

Gra opisana u Gołębiowskiego, po dziś dzień ulubiona przez młodzież szkolną na Mazowszu. Odpowiednia dla szkół średnich.

Gracze dzielą się na dwa obozy, każdy pod wodzą „matki“. Los rozstrzyga, który obóz idzie do środka, który zaś na obwód koła. Obwodowi podają sobie piłkę nad głowami środkowych i w dogodnej chwili starają się skuć któregoś z nich. Gdy chybią, następuje zmiana stanowisk. Gdy trafią, skutą chwytą, lub podnosi piłkę i mierzy w obwodowych, którzy się rozbiegają. Jeśli mu się to uda,

również zmiana stanowisk; gdy chybi, gra idzie dalej przy pierwotnem ustawieniu. Wygrywa obóz, który w ciągu umówionego czasu uzyskał więcej kresiek (za skutcie przeciwników).

108. Zbijany.

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprz. Stanowi przygotowanie do Palanta i w tym charakterze zaleca się zwłaszcza dla najniższych klas szkół średnich, gdy dzieci nie mają jeszcze wprawy w podbijaniu piłki. I starszym uczniom jednak może oddać usługi (np. w obozie, lub na wycieczce, w braku palanta, l. t. p.).

Boisko, przebieg gry, prawidła, technika i taktyka jak przy „Palancie z matkami, bez galenia“ (patrz w rozdziale następnym). Jedyne zmiany polegają na tem, że 1) zamiast podbić używa się rzutów piłką; 2) każdy gracz (także „matka“ i „wykupnik“) ma prawo do jednego tylko rzutu; 3) młodszy uczniowie wykupują się biegiem do półmetka, zamiast do mety.

109. Wyścig pił w dwuszeregu.

Gra wprowadzona niedawno do szkół nasyższych; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

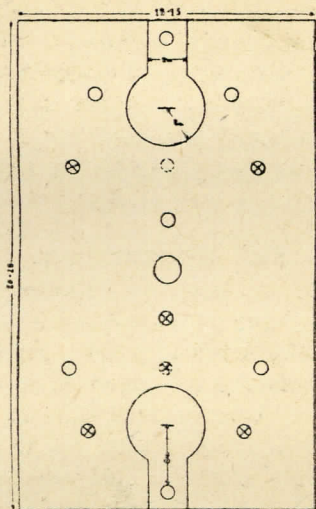
Dzieci dzielą się na dwa obozy, które stoją obok siebie, tworząc razem dwuszereg. Pierwsi obu szeregów („białych“ i „czerwonych“) otrzymują po pile (nożnej); na znak dany, obaj równocześnie

podają piłę wstecz (wypreżonemi w górę rękoma) swym towarzyszom, a ci podają dalej. Gdy piłą dojdzie na koniec szeregu (kto ją upuści, musi podjąć, wrócić na miejsce i podać dalej), ostatni biegnie po zewnętrznej stronie szeregu wprzód, staje przed pierwszym i znów podaje wstecz. To powtarza się, aż wszyscy wykonają bieg. Wygrywa obóz, który dokona tego prędzej.

110. Koszykowa.

Ulubiona gra dziewcząt i młodszych chłopców w Anglii i Ameryce; odpowiednia dla szkół średnich żeńskich i dla niższych klas szkół śred. męskich.

Grać ją można na niewielkiem boisku, lub nawet w izbie, o wymiarach 20—25 m długości i 12—18 m szerokości. Nadto, czy w izbie, czy na boisku, kreśli się w środku pola gry koło dla zagrywającego o promieniu 60 cm. W połowie długości krótszych boków izby (boiska) i na 60 cm przed nimi, umieszcza się „koszyki“. Są to obręcze żelazne o 40 cm średnicy, do których przytwierdza się siatkę sznurkową, zwiężającą się ku dołowi, lecz otwartą, tak, że piłą wpadłszy z góry, po chwili z nich spada. Obręcze przymocowuje się w wysokości 3 m (dla młodszych 2—2½ m) w izbie do ścian, na boisku do słupka, wkopanego w ziemię. W odległości 6 m od każdego koszyka ku środkowi pola, kreśli się krótką linię poprzeczną, z której wykonywa się rzuty karne (linia karna). Ze środka tej linii znów znaczy się, promieniem 2 m, część obwodu koła, która ku koszykom łączy się z dwiema liniami,



Koszykowa.

biegnącemi w odstępach 2 m (pole karne). — Piłkę używa się zwykłej nożnej.

Gracze dzielą się na dwa obozy po 5—8. Jeśli gra pięciu po każdej stronie, rozstawiają się zwykle tak. Dwie „straże” w pobliżu swojej linii karnej; jeden „odwód” przy kole środkowym, i dwóch graczy „napadu” opodal linii karnej przeciwników (patrz rysunek, gdzie kółka puste w środku krótszych boków oznaczają koszyki, reszta kółek pustych — to gracze „biali”; kółka z krzyżykami — gracze „czerwoni”).

Gra trwa 20 minut, poczem przerwa (5—10 min.) dla zmiany mek — i znów 20 min. gry. Obóz, który w tym czasie więcej razy wrzuci piłkę w koszyk przeciwników, wygrywa; przytem rzut w czasie gry liczy się za 2 kreski, rzut zaś karany za jedną. Zagrywa (z początku i w połowie gry) sędzia, w braku jego zaś ktoś z widzów lub graczy, — rzucając piłkę pionowo w górę tak, aby nie można jej było dosięgnąć skacząc, potem daje znak gwizdkiem. Po gwizdku wolno każdemu z „odwodów” chwycić piłkę spadającą lub odbić ją ku swoim.

Piłkę wolno jedynie rzucać rękami, lub odbić dłonią. Nie wolno, pod karą rzutu karnego: 1) trzymać piłkę przy pomocy którejkolwiek części ciała, prócz dłoni, 2) uderzyć ją czemkolwiek prócz dłoni; 3) nosić piłkę, tj. poruszyć się z miejsca, trzymając ją (nie wykracza przeciw temu prawidłu gracz, który schwyciwszy piłkę w pełnym pędzie, mimowoli uczyni jeszcze 2—3 kroki, lub który obróci się na jednej nodze z piłką w rękach), 4) chwycić lub zatrzymywać przeciwnika, 5) odbijać piłkę od ziemi i chwycić ją oburącz dwa razy z rzędu, 6) podrzucić ją na jednej lub obu rękach, ruszając z miejsca, 7) rozmyślnie powodować stratę czasu.

Gdy który z graczy popełni jeden z powyższych błędów, sędzia przerywa grę (gwizdkiem); jeden z przeciwników winowajcy staje na linii karnej i wykonawca rzut, przy którym obrońcom nie wolno stać na zakreślonym polu karnym.

Nie wolno, pod karą zagrywki karnej: 8) trzymać piłkę dłużej, niż 5 sekund przed rzuceniem jej,

9) trzymać ją równocześnie z którymś z przeciwników.

Zagrywkę karną wykonywa się na miejscu popełnionego błędu, zresztą jak z początkiem gry.

Nie wolno, pod karą wykluczenia z gry: 10) trącać przeciwnika rozmyślnie. Jeśli to trącenie zajdzie w chwili, gdy przeciwnik rzuca do koszyka, sędzia nadto daje kreskę obozowi poszkodowanemu, gdy zaś koszyk zdobyto, tenże jest również ważnym.

Jeśli piłą wyjdzie poza tylną granicę pola gry, dotknięta ostatnio przez jednego z napastników, jeden z obrońców wrzuca ją z powrotem, stojąc pod koszykiem. Gdy ostatnio dotknął jej obrońca, wrzuca piłę jeden z napastników, stojąc w rogu boiska, bliższym wyjścia z gry.

Gdy piłą opuści boisko przez granicę boczną, wrzuca ją jeden z przeciwników gracza, który ostatnio jej dotknął, stojąc na granicy w miejscu, którędy wyszła z gry.

Wrzucający nie ma prawa dotknąć piły po wtórnie, póki jej nie dotknie inny gracz; nie może też grać, nie powróciwszy na pole gry. W razie przeciwnym, wrzut powtarza gracz obozu drugiego.

VIII. Gry z podbijaniem.

111. Świnka.

Gra chłopców wiejskich, powszechna w całej Polsce; odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Wszystkie dzieci z wyjątkiem jednego („pasterza“) stają w kole, w odstępach 2 lub więcej kroków jedno od drugiego. Każde wykopuje przed sobą mały dołek i chowa weń koniec trzymanego w ręku kija (palanta). We środku robi się większy dołek („chlew“, „browarek“, „kociołek“); tak, aby mogła się w nim zmieścić „świnka“ t. j. piłka, lub mały krążek drewniany. Pasterz, stojąc za kołem, stara się świnkę uderzeniami palanta zagnać do browarka; przeszkadzają mu w tem wszyscy inni, odbijając ją w kierunku przeciwnym. Każdy jednak musi baczyć, aby nie odejść za daleko od swego (małego) dołka, gdyż w przeciwnym razie pasterz może dopaść dołka i włożyć weń swój palant, a wtedy nieostrożny idzie na miejsce pasterza.

Zmiana taka może też nastąpić, gdy się pasterzowi uda zagnać świnkę do browarka. Wów-

czas wszyscy śpieszą na środek i „kołą“ świnkę, t. j. podbierają ją palantami. Jestto chwila dogodna dla pasterza do zajęcia dołka, którego właściciel wczas się nie spostrzeże i nie wróci.

112. Krąg.

Gra chłopców i parobków wiejskich różnych okolic Polski, odpowiednia dla szkół średnich męskich.

Chłopcy dzielą się na dwa obozy, które ustawiają się naprzeciw siebie w odległości 40—50 m na równym polu (lub drodze nieuczęszczanej). Każdy ma „pałkę“ („spyniaczkę“) t. j. silny palant, u dołu nieco zakrzywiony. Gracz wybranego losem obozu zagrywa, rzucając („kulając“) krąg drewniany (najczęściej bukowy; z grubej deski wycina się koło o średnicę około 30 cm.), tak, aby toczył się jak najdalej w stronę, gdzie stoją przeciwnicy. Gdy jednemu z tych ostatnich uda się pałką odbić krąg tak, aby potoczył się z powrotem do zagrywających, liczy się to za jeden „odbit“.

Gdy zaś krąg, silnie pałką odbity, podskoczy w górę i potem wróci do miejsca wyjścia, zwiemy to „górką“; górką równa się trzem obitom. Po pierwszym odbiciu idzie następne (obozu, który zagrywał) i t. d., aż zdarzy się błąd, t. j. albo krąg nie dobiegnie do mety, albo nie zostanie odbity. W obu razach biorą go w posiadanie i rzucają przeciwnicy winowajców.

Oprócz gry na odbity i górki, gra się też w krąga na „wyganiacze“. Wówczas gra toczy się po przestrzeni większej na prostej drodze i polega na wygnaniu przeciwnika jak najdalej. Krąg można nietylko odbijać, ale i zatrzymywać. Lecz jeśli krąg nie zatrzymany padnie, to z tego miejsca rzucają go dalej w tymże kierunku ci, którzy go rzućili przedtem, a niezręczni przeciwnicy muszą się szybko cofać, aby zatrzymać go tym razem. Wygrywa obóz, który po upływie oznaczonego czasu posunął się naprzód.

113. Kiczka prosta.

Nie uczynił swej powinności chrześcijanin, jeśli... we wtorek (wielkanocny) kiczka w łeb, aż oko wylezie, nie weźmie.

Mikołaj Rej.

Gra powszechna w Polsce (podobnie jak następna) wśród chłopców miejskich i wiejskich. Odpowiednia dla niższych klas szkół średnich męskich.

Grają ją w licznych odmianach o różnych nazwach (Kiczka, Kot, Pliszka lub Cyrka w Małopolsce, Pchła na Kaszubach, Stręk w Wielkopolsce, Czyż, Krypa lub Klipa na Mazowszu. Uwzględnimy tylko 2 zasadnicze odmiany:

a. Kiczka z metami (Małopolska środkowa). Chłopiec wybrany metowaniem, lub wymierzaniem, staje przy dołku podłużnym, wykopanym

w ziemi i kładzie na poprzek dołka kiczkę (patyk z miękkiego drewna, długości 20 cm. a średnicy 2 cm.); miejsce to nazywa się „wygraną”, „domem” lub „królestwem”. Reszta chłopców ustawia się na „przegranej” (czyli idzie „paść świnię”) w różnych odległościach, odmierzywszy wprzód, w prostej linii od dołka, odstęp 10, 15, 20... 50 kroków i oznaczwszy je kamyczkami, tak, że pierwsza meta znajduje się w 10 krokach od dołka, druga o 5 kr. od pierwszej, trzecia 5 kr. od drugiej itd. Gracz na wygranej zagrywa, podkładając palant pod kiczkę i wyrzucając ją ku towarzyszom. Jeśli kto z nich złapie kiczkę w powietrzu, idzie na wygraną. Jeśli nie, podbijający kładzie palant na poprzek dołka, jeden zaś z przeciwników „puszcza” kiczkę (rzuca po ziemi) ku palantowi.

Gdy weń trafi, podbijacz jest „skuty” i ustępuje miejsca rzucającemu. Gdy nie trafi, podbijacz zaczyna właściwą grę. Kładzie kiczkę w dołek tak, że jeden jej koniec wystaje ponad brzeg dołka, zwrócony ku przeciwnikom. Potem uderza w ten koniec wystający, tak, że kiczka podskakuje, i w locie podbija go palantem. Gdy ją teraz ktoś chwyci w locie („złapie kampę”), liczy sobie 100 i idzie podbijać. Gdy kiczka nie chwyciona padnie na ziemię, podbijacz liczy sobie tyle kresiek („kiczek”), na ile kroków od dołka padła. Podbijacz liczy się za „skutego” także wtedy, gdy 3 razy z rzędu nie podbije kiczki, lub podbije ją bliżej, niż meta 1 (10 kroków).

Gra trwa, aż któryś z graczy uzyska umówioną liczbę (np. 1000, lub 3000).

b. Kiczka bez met (Krakowskie, Mazowsze). Różnica od a. polega na tem, że kiczkę „puszczoną”, która nie trafiła palanta, podbija się z tego miejsca, gdzie się zatrzymała. Ponieważ zaś tam nie ma dołka, więc albo kiczka bywa stożkowato zaostrowana na obu końcach i uderzona w koniec podskakuje, albo (w Łomżyńskim) chłopcy umieją ją „pociągnąć” palantem po ziemi, a gdy się toczy, „podebrać” (podłożyć pod nią koniec palanta i podrzucić w górę) i podbić. Jeśli kiczka podbita padnie nie złapana, podbijacz mierzy palantem odległość jej od dołka i liczy sobie tyle kresiek, ile palantów wymierzył.

(Odmiana a. bardzo interesuje chłopców swym sposobem liczenia; odm. b. znów daje więcej ruchu, gdyż podbijać można w dowolnym kierunku i gracze muszą dużo biegać dla złapania kiczki).

114. Kiczka z matkami.

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprz. Tak odmianę a., jak i b. gry poprzedniej można też traktować jako grę dwóch obozów pod dowództwem matek. Wówczas, po „wymierzaniu” palantem (patrz Część ogólna, V a), jeden z obozów staje na „wygranej” i gracz jego zagrywa ją i podbija ją po 3 razy według określonej z góry kolei (najslabsi z początku). Zmiana met (tj. przejście podbijaczy na „przegraną” i naodwrot) następuje 1) po chwycie kiczki przez gracza obozu

przeciwne; 2) po „skuciu“ wszystkich podbijaczy (przez niepodbicie 3 razy, lub przez trafienie kiczką w palant, patrz grę poprz.). Kreski („kiczki“) liczy się oczywiście nie graczom poszczególnym, lecz obozom.

115. Kiczka rzymska.

Gra młodzieży wielkopolskiej i niektórych miast Mazowsza; zastosowanie jak poprz.

Jak 113 b, tylko kiczka ma przekrój kwadratowy, na ścianach zaś bocznych wycięte cyfry I, III, V i X; końce stożkowate. Jeśli gracze na „przegranej“ nie trafili „puszczoną“ kiczką palanta, podbijacz zyskuje tyle podbić, ile wyraża cyfra na kicdze, zwrócona ku górze gdy kiczka padła. Te podbicia wykonywa się tak, że drugie robi się z tego miejsca, gdzie kiczka padła przy pierwszym i t. d., a po wszystkich podbiciach mierzy się odległość od dołka do końcowego położenia kiczki palantem (jak 113 b). Kiczki podbitej nie chwytą się.

116. Wieko.

Gra chłopców wiejskich w Rzeszowskiem (Małop.); zastosowanie jak poprz.

„Do gry tej służy „palerka“ (palant) czyli „pałka śmigła“, deszczułka ukośnie wbita w ziemię i zacięte odpowiednio drewnienko, które się z deszczułki palerką strąca. Grają we dwóch; przeciwnik łapie rzucone drewnienko, a gdy mu się to uda, idzie „na plac“ („wygraną“). Gdy nie złapie, rzuca drewnienko ku deszczułce, starając się, aby

jak najbliżej niej padło; będący na placu stara się je odbić w locie jak najdalej. Od miejsca, gdzie drewnienko padło, mierzy do deszczułki odległość długością kija, licząc sobie za każdym razem 10; jeśli drewnienko (= wieko) padło tuż przy deszczułce, idzie na świnie (na przegraną).“

117. Palant prosty.

Palant, w swoich licznych odmianach, z których tu pod 117—119 podajemy tylko najważniejsze, ma w Polsce bardzo dawną tradycję i był zawsze najulubieńszą rozrywką naszej młodzieży szkolnej. Opisał go Gołębiowski i Kitowicz. Celowali w nim szczególnie Polacy i Ślązacy na dworze praskim według relacji Guarinoniego (1610), który też uważa palanta za grę polską. Nazwa gry dzisiejsza sięga prawdopodobnie epoki wpływów włoskich (XVI w.); gra sama jednak jest o wiele starszą u nas. W w. XIV kij do podbijania piłki (piłatyk, z łac. pilaticus) widzimy wspomniany w Album Wszechnicy Krakowskiej. Piłkę jednak dawniej jeszcze nazywano gałką, o czym świadczy wyraz „galić“ (podrzucać piłkę do podbicia). Język staropolski obfituje w zwroty, porównania i przysłówia, wzięte z tej gry.

Gra powszechna wśród chłopców miejskich, w wielu okolicach też i po wsiach; odpowiednia dla niższych klas szkół średnich (jako przygotowanie do Palanta z matkami, lub gdy do tego ostatniego graczy za mało).

a. Bez wykupna. Wybrany („wymierzaniem“, p. Część ogólna, Va) gracz zajmuje „królestwo“ („metę wygraną“); inni idą na „pole“

(„przegraną”, „paść świnię”) i stają w różnych odległościach od podbijacza. Ten ostatni podrzuca piłkę zlekka lewą ręką ku górze i przodowi i w locie podbija ją końcem palanta, trzymanego w ręce prawej. Podbijacz traci królestwo: 1) jeśli 3 razy z rzędu nie podbije piłki, lub podbije ją tak, że ta toczy się po ziemi jako „szczur”; 2) jeśli któryś z przeciwników chwyci piłkę w locie („kampe”), u młodszych graczy oburącz, u starszych tylko jednorącz. W drugim wypadku zastępuje podbijacza ten, co schwycił; w pierwszym, następny w umówionej z góry kolei.

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

118. Palant z małkami, bez galenia.

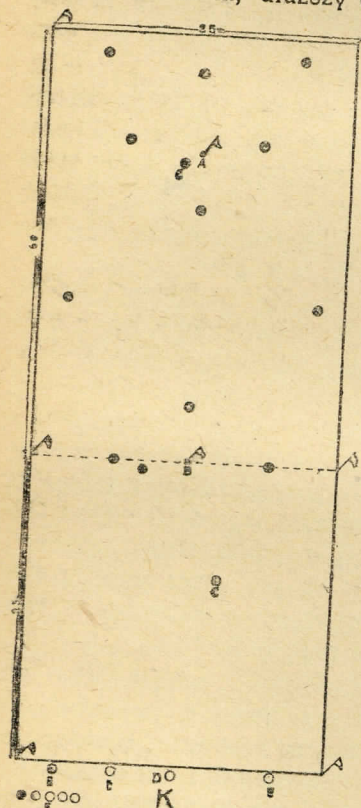
Sami biją, sami galą.

Przysłowie z w XIV.

Rozpowszechnienie jak poprz. Odpowiedni dla szkół średnich.

Prawidła.

1. Pole gry jest prostokątem, którego krótszy bok wynosi 25 m, dłuższy 60 m. Przestrzeń, ograniczoną z przodu jednym z krótszych boków pola gry, oraz przedłużeniami jego w obie strony, zowie się królestwem. Z tyłu królestwo jest nieograniczone. W odległości 25 m od środka granicy królestwa i pola gry znajduje się półmetek, w odległości 50 m zaś meta. Stanowią je słupki wysokości najmniej 1 1/2 m, silnie wko-pane w ziemię. Cho-rągiewki grani-czne muszą być wbite na 4 rogach pola gry, oraz na liniach bocznych w odległości 25 m od królestwa. Granice należy oznaczyć na ziemi, również linię poprzeczną, idącą przez półmetek.



A. Meta. B. Półmetek. C. Biegacz. D. Podbiegacz.
E. Gracze niemy kupieni. F. Gracze wykupieni.
K. Królestwo.

2 Palant ma być 80—100 cm. długi, sporządzony z silnego drzewa. Jego przekrój albo okrągły o 3½ cm. średnicy, albo prostokątny (z dobrze zaokrąglonemi krawędziami) o 3×4 cm. Piłka ma mieć średnicę 7 cm. i wagę 80 gr.

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

4. Między graczami każdego obozu odróżnia się matkę, wykupnika i 9 dzieciaków. Gdy obóz dany jest na królestwie, podbijają najpierw dzieciaki po raz, według stałego porządku, z góry określonego przez matkę; potem wykupnik 2 razy; wreszcie matka 3 razy. Nadto wykupnik bije poza koleją, jeśli na królestwie nie ma ani jednego gracza z prawem bicia. Gdy mimo to nikt się nie wykupi, obóz traci królestwo. Po każdym zdobyciu królestwa na nowo, podbijanie zaczyna się od gracza, na którego przychodziła kolej w chwili utraty królestwa. Obóz traci królestwo: a) gdy gracz puści palant z ręki przy podbiciu; b) gdy z palantem w ręce wyjdzie lub wybiegnie poza królestwo.

5. Podbicia skośne, z których piłka nie dotknąwszy ziemi, ani żadnego z przeciwników, przeszła za linię boczną, są nieważne; również nieważne są podbicia, z których piłka, nie dotknąwszy przeciwnika, spada na ziemię przed linią półmetka

*) Patrz Cz. ogólna, V a.

lub na niej (podb. blizkie). Nieważne są wreszcie podbicia, przy których podbijacz choćby częścią stopy znajduje się poza granicą królestwa.

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

7. Jeśli któryś z przeciwników trafi piłką („skuje”) gracza wygranego (t. j. obozu bijącego), gdy ten jest poza królestwem i nie dotyka słupka metowego, cały obóz traci królestwo. Skucie jest nieważne: a) jeśli piłka przed trafieniem gracza odbiła się od czegokolwiek; b) jeśli mu przeciwnicy rozmyślnie przeszkadzali podczas biegu;

c) jeśli kujący przedtem biegł z piłką w ręce, lub trzymał ją dłużej, niż 2 sekundy. Nadto, skucie dzieciaka jest nieważne, jeśli ten w czasie skucia dotykał słupka półmetkowego, zatrzymawszy się w drodze ku mecie.

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

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

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

Zawodami kieruje bezstronny sędzia, który strzeże ścisłego stosowania się do prawideł. Rozstrzyga on nieodwołalnie wszelkie sprawy sporne. W razie potrzeby, sędzia dobiera sobie do pomocy

dwóch podsejdków; jednego dla śledzenia gry na królestwie, liczenia podbic i biegów, drugiego zaś dla zwracania uwagi na tylną część pola gry.

Wskazówki techniczne.

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

Sposób lotu, jaki nadajemy piłce, winien być pośredni między „świecą“ idącą wysoko w górę, zbyt łatwo chwytaną przez przeciwników, a nieważnym „szczurem“, toczącym się po ziemi. Gracz wprawny posyła piłkę tak, że idzie ona z dużą siłą tuż nad głowami przeciwników, tak, że chwycić ją trudno, bo rękę „parzy“. Nadto stara się skierować ją przez nieobsadzone chwilowo miejsca pola, tak, że niema jej kto schwycić.

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

Przy wykupnie gracz musi baczyć nie tylko na szybkość biegu. Nie wolno mu spuszczać z oka

piłki i każdej chwili powinien być gotowym do przerwania biegu, cofnięcia się, lub wymknięcia się pociskowi. To ostatnie (zwane często przez naszych chłopców „gintasowaniem“) wymaga dużej wprawy. Gdy piłka mierzy w stopy lub podudzia, gracz podskakuje; gdy w górną część tułowia lub głowę — nachyla się lub przysiada; gdy w dolną część tułowia, uskakuje w bok, pada na ziemię, lub t. p. Czasem wystarczy skręt tułowia.

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

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

Podawanie piłki nigdy nie rozumie się dosłownie: jestto rzut piłki w ręce towarzysza. (Sznujący się piłkarz wogóle, stojąc nawet dość blisko, piłki, ani palanta nie przyjmie i nie odda inaczej, niż przez chwyt lub rzut). Podawać trzeba szybko

(lecz nie tak silnie, aby „sparzeniem“ ręki utrudnić chwyt); chwyt piłki, zataczającej łuk w powietrzu, zabiera za wiele czasu. Drugi warunek — to celność podania. Piłka powinna przyjść tak, jak ją najdogodniej będzie chwytąć: najlepiej mierzyć w pierś towarzysza. Gdy odległość nie przenosi 3—4 m., miotamy piłkę, wyprostowawszy ramię w dół. Przy większych odległościach, ciskamy ją z wysokości barku, ramieniem skurczonem.

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

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

Wskazówki taktyczne.

Porządek bicia, ustanowiony przez matkę, winien uwzględniać przedewszystkiem umiejętność

dobrego podbijania i zręcznego wykupywania się. Matka baczy, aby żaden z „dzieciaków“ nie podbijał zbyt słabo i aby wykupno ich nie polegało wyłącznie na wykupniku i matce. Podbija najpierw dzieciak najsłabszy, potem naogół coraz wprawniejsi, z tem jednak, że zawsze między dwóch słabszych wstawia się silniejszego. Matka zachęca do biegów, gdy one tylko są bezpieczne, tak, aby na koniec nie pozostało zbyt wiele biegaczy.

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

Dla uniknięcia nieszczęśliwych wypadków, należy zwalczać brzydki zwyczaj początkujących ciskania palantem za siebie po podbiciu; ma on być lekko puszczony na ziemię. Dla tegoż powodu miejsce na królestwie za podbijaczem i po jego bokach w szerokości 3 m powinno być wolne.

Biegaczy posyła się w miarę możliwości po bokach boiska, bo tam ich trudniej skuć (tylko dzieciak, wykupujący się po niezbyt silnem podbiciu i korzystający z przywileju przystanku u półmetka w drodze ku mecie, musi biedz środkiem). Przytem dobrze jest biegi tak kojarzyć, że równocześnie biegnie kilku w różne strony i po obu bokach boiska: to rozstrzela uwagę przeciwników i utrudnia skucie. Unikać jednak trzeba biegów

gromadnych, przy których przeciwnik bez żadnej trudności skuje, mierząc w „kupa“ biegaczy.

Co do taktyki „przeigranych“, ta jest bardziej złożona. Matka, między innemi, musi zyskać trudną umiejętność należytego rozstawienia graczy na polu. Ustawienie, wskazane na rycinie (str. 141) jest typowe, nie może jednak być prawidłem bezwzględnem. Musi bowiem stosować się do siły podbić i wogóle sposobu gry przeciwników, a nieraz nawet należy je zmienić, gdy palant przechodzi w ręce innego gracza. Na ogół jednak będzie racjonalnem (jak na rycinie) ustawić kilku graczy (słabszych) w okół półmetka. Ci będą oddawali blisko podbitą piłkę i skują nieraz „dzieciaka“, biegnącego do półmetka. Lepszymi graczami obstawia się sąsiedztwo meły (dla skuć) oraz boki i tył boiska (głównie dla chwyków). Całość daje obraz nieco nieprawidłowej szachownicy, z większemi skupieniami koło meły i półmetka. Tych stanowisk powinni gracze trzymać się, tylko w razie koniecznej potrzeby podbiegając po piłkę l. t. p. nigdy jednak nie wchodząc w drogę swoim towarzyszom.

Przy kuciu, wspomnieliśmy już, że najbezpieczniejszym jest kierunek ku królestwu. Jeśli jednak musimy kuć w bok, lub w tył, można to zrobić tylko pod warunkiem zabezpieczenia przez towarzysza, który staje po drugiej stronie biegacza i chwyta piłkę, gdy ta chybi celu. Bez tej ostrożności piłka leci daleko poza boisko, gdzie jej nie ma kto zatrzymać; daje to czas do wykupna nie-

tylko chybionemu biegaczowi, lecz nieraz i wielu innym. Czasem będzie skutecznem osaczenie biegacza przez kilku graczy, którzy zręcznie podają sobie piłkę, aż któryś upatrzy stosowną chwilę i skuje. Potrzebne tu jednak duże „zgranie” t. j. zgodne współdziałanie, po którem najlepiej poznać można graczy wytrawnych.

Grając przeciw słabym podbijaczom, można też spróbować gry „na wygłodzenie”. Nie dąży się wtedy do zdobycia królestwa chwyłami, czy skuciem, lecz oddaje się piłkę za każdym razem jak najprędzej na królestwo, co, skracaając lub uniemożliwiając biegi, szybko doprowadza słabych podbijaczy do „wygłodzenia” (czyli przyjscia na pole wskutek braku gracza, uprawnionego do bicia).

119. Palant z galeniem.

Jak kto gali, tak mu odbijają.

Przysłowie staropolskie.

Kiedy piłkę grają, raz ten bije, potym gali albo pasie.

Falibowski.

Trudniejsza, lecz zarazem doskonalsza postać gry, dawniej bardzo powszechna w Polsce, dziś niesłusznie zaniedbywana na korzyść gry poprzedniej. Zastosowanie jak 118.

Prawidła.

Jak 118, z następującymi zmianami:

W praw. 4 na wstępie dodać: Gracze obozu wygranego biją piłkę, podrzuconą (galoną) przez

przeciwnika, zwanego podgalnym. W tym celu podgalny, stojąc na królestwie obok podbijacza, podrzuca piłkę pionowo na wysokość głowy i uskakuje w bok. Galenie musi być powtórzone, jeśli zdaniem sędziego, było nieprawidłowe.

W praw. 7, zdaniu ostatniem, opuszcza się słowa: „poza granicami królestwa”.

Technika i taktyka.

Podbijanie jest tu trudniejsze, niż w grze poprz., lecz przy prawidłowem galeniu różnica nie jest zbyt wielką. Ważnem jest zajęcie stanowiska w takim odstępie od podgalnego, aby piłkę ugodzić końcem palanta.

Przy biegach trzeba pamiętać, że skucie czeka biegacza ewentualnie i ze strony królestwa, gdy piłka znajdzie się w rękach podgalnego. Powrót do mety bywa wtedy jedynem ocaleniem. Wszyscy wygrani muszą baczyć, aby wogóle (nawet na królestwie) nie dotykać piłki (praw. 7).

Podgalnym bywa jeden z lepszych graczy obozu przegranego (matka, lub wykupnik). Staje on po prawej stronie podbijacza, na $\frac{1}{2}$ kroku od granicy królestwa i prawym bokiem do niej, czyni wypad nogą prawą wprzód i, trzymając piłkę w ręce prawej, wypręża ramię tak, aby piłka trafiła na koniec palanta. Potem podrzuca ją (patrz prawidła) i szybko odskakuje wstecz, aby uchronić się od uderzenia palantem.

W ustawieniu graczy zaleca się ta zmiana, że z przegranych staje dwóch na królestwie: za podgalnym jeden jeszcze (słabszy) gracz, który podaje podgalnemu piłkę oddaną z pola zbyt silnie.

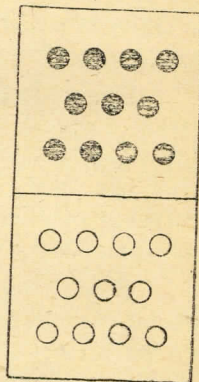
Oddawanie piłki na królestwo jest tu właściwie podaniem do rąk podgalnego, musi być zatem i celnem i nie zanadto silnem.

120. Pięstówka.

Gra, wprowadzona do szkół naszych około 30 lat temu; odpowiednia dla wyższych klas szkół średnich męskich.

Boiska wymaga równego, w kształcie prostokąta o wymiarach 20×40 m. mniej więcej. W połowie boków dłuższych wbija się słupki, między którymi w wysokości 2 m. rozciąga się taśmę barwną, dzielącą boisko na 2 połowy.

Uczestnicy dzielą się na 2 obozy po 5—11 graczy i ustawiają się w szachownicy, biali po jednej, czerwoni po drugiej stronie taśmy. Obóz, wybrany losowaniem, np. białym, zagrywa w ten sposób, że jeden z graczy staje w środku swojej połowy boiska, podrzuca piłkę (jak nożna, tylko okrywa z cieńszej skóry), na wysokość głowy i, gdy ta spada, podbija ją



Pięstówka

pięścią, lub przedramieniem tak, aby przeszła ponad taśmę na pole czerwonych. Ci starają się odbić piłę (też pięścią lub przedramieniem) z lotu lub po pierwszym kozle (odbiciu od ziemi) znów nad taśmę na pole przeciwne, co liczy się za kreskę. Ważnem będzie takie odbicie i wtedy, jeśli przed niem piłę podbijano kilkakrotnie na tam samym polu, byle po każdym podbiciu piłą nie uczyniła więcej, niż jednego kozła.

Jeśli odbicie się uda, biali starają się piłę znów odbić i t. d. tak długo, aż któryś z obozów popełni błąd. Błędem zaś jest: 1) gdy gracz uderzy piłę z góry, lub oburącz, użyje dłoni zamiast pięści, lub kopnie ją nogą, 2) gdy złapie piłę, 3) gdy wejdzie na pole przeciwników, 4) gdy piłą przy zagrywaniu spadnie na to samo pole, 5) gdy piłą dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia gracza, 6) gdy piłą uczyni na danem polu dwa kozły lub potoczy się, 7) gdy piłą przejdzie pod taśmą, lub dotknie się jej, 8) gdy przejdzie poza granice boiska.

Obóz winien błędu, zagrywa. Piłę do zagrania oddaje się dołem; odbijać jej nie wolno. Wygrywa obóz, który zdobędzie więcej kreszek w obrębie określonego czasu ($\frac{1}{2}$ —1 g.).



Spis rozdziałów.

	Str.
Słowo wstępne do 1. wydania	I
Słowo wstępne do 2. wydania	IV
Źródła	V
A. Część ogólna	VII
I. Istota i znaczenie zabaw i gier ruchowych	VII
II. Wskazówki wychowawcze	XVII
III. Wskazówki zdrowotne	XX
IV Ogrody Jordanowskie	XXVII
V. Technika prowadzenia gier	XXXIII
a. Losowanie	XXXIII
b. Podział na obozy	XXXV
c. Zawody	XXXVI
d. Kary i nagrody	XXXIX
e. Wykupno fantów	XL
f. Przybory	XLII
VI. Niektóre nazwy, znaki i skrócenia	XLIV
B. Część szczegółowa	1
I. Zabawy i gry chodne (korowody)	1
1. Ptaszek	1
2. Bąk	2
3. Chusteczka jedwabna	2
4. Baran	3
5. Stoi różyczka	4
6. Mąż i żona	4
7. Konopki	5

8. Srocza	Str.
9. Zameczek	6
10. Jawór	7
11. Liwu gąski	7
12. Pan Zelman	9
13. Ogroduszek	10
14. Ojciec Wirgiliusz	12
15. Janowa	13
16. Rzemiosła (Muzykant)	14
17. Mak	14
18. Królewna	15
19. Wybór	17
20. Wdowa na wydaniu	18
21. Zabawy i gry taneczne	20
22. Przepiórka	22
23. Gąska	22
24. Pasterz	24
25. Róża	25
26. Ksieni	25
27. Swaty	27
28. Dyna	28
29. Kokoszka	29
30. Chaber	30
III. Gry bieżne	31
a. Z kryciem i odnajdywaniem	32
31. Zajączki	32
32. Bóbr	34
33. Krycie	34
34. Zbójcy i hajducy	35
b. Ze zmianą miejsc	35
35. Sittko	36
36. Cztery kąty	37
37. Kółko	37

37. Komórka	Str.
38. Krawiec	37
39. Wesoły ogrodnik	38
40. Poczta	38
41. Gospoda	38
42. Gotownia	38
43. Pani Starościna	39
44. Dzwonek	39
45. Garnuszek	39
46. Pary	40
47. Gąsior	40
c. Z przerywaniem łańcuchów graczy	40
48. Koło	41
49. Przerywane wojsko	41
d. Z gonitwą i chwytniem lub biciem	41
50. Babka	42
51. Ciuciubabka	42
52. Derkacz	42
53. Gąski	43
54. Jastrząb i gołębie	43
55. Łapanka	44
56. Krasnoludek	44
57. Topiec	45
58. Strzygoń	45
59. Kuchareczka	45
60. Szewczyk	46
61. Kot i mysz	46
62. Trzeciak	47
63. Lis	48
64. Klapanka	49
65. Obrączka	50
66. Wąż	50
67. Wilk i gąski	50
	51

	Str.
68. Płótno	52
69. Ptaki (Farby)	53
70. Fabian	54
71. Wójt i kuropatwy	55
72. Żóraw	55
73. Czarny lud	56
74. Na granicy	57
75. Wójt	58
76. Lis fantowy	58
77. Plinie	59
e. Gry wyścigowe	
78. Polowanie	64
79. Bieg rozstawny (Wici)	65
IV. Gry skoczne	68
80. Żaby i bocian	68
81. Klasy	68
82. Zajączek	71
V. Gry kopne	72
83. Nożna w kole	72
84. „ z wieżą	73
85. Podaj dalej	73
86. Nożna z bramą	74
87. Nożna angielska	75
88. Nożna polska	99
VI. Gry z mocowaniem	103
89. Pietruszka (Pani Róża)	103
90. Złota kula	105
91. Anioły i dyabły	105
VII. Gry rzutne	107
a. Gry rzutne proste	
92. Kamyczki	107
93. Bierki	108
94. Ducza	110
95. Kręgle polskie	110

	Str.
96. Śnieżki	115
97. Strzelec	118
98. Meta (kucie)	120
99. Kasza	121
100. Ściana (Łapa)	121
101. Sparzak	121
102. Kowal	122
103. Wyścig piłek w dwóch rzędach b. Gry rzutno—bieżne	124
104. Stójka	125
105. Wokatus	126
106. Dołki	126
107. Ekstra (Ekstrameta)	127
108. Zbijany	128
109. Wyścig pił w dwuszeregu	128
110. Koszykowa	129
VIII. Gry z podbijaniem	133
111. Świnka	133
112. Krąg	134
113. Kiczka prosta	135
114. „ z matkami	137
115. „ rzymska	138
116. Wieko	138
117. Palant prosty	139
118. „ z matkami	140
119. „ z galeniem	150
120. Pięstówka	152

**Dawniejsze dzieła tegoż
autora treści higieniczno-
wychowawczej:**

Zasady wychowania fizycznego. Kraków (Friedlein) 1904.

(To samo w tłumaczeniu czeskim, Praga, Dedicvi Komenskeho, 1908).

Les écoles polonaises et leurs conditons hygiéniques. Lwów 1910.

Harce młodzieży polskiej, Lwów (Tow. naucz. szkół wyższych) 1912. (wyd. 2, 1917; wyd. 3 w druku).