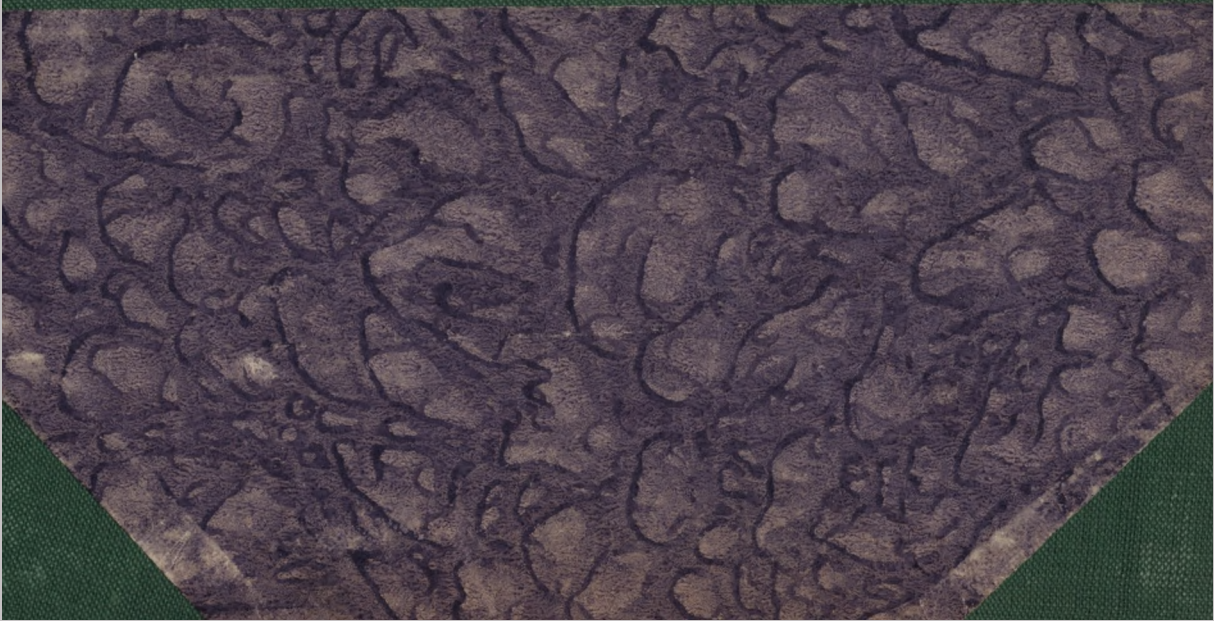
SWF UJ



V7.355406
zz2003911328

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie

1800065535

50788

ZABAWY I GRY RUCHOWE

DZIECI I MŁODZIEŻY

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

ZESTAWIŁ

DR. EUGENJUSZ PIASECKI

PROF. UNIW. POZNAŃSKIEGO

WYDANIE TRZECIE

POPRAWIONE I ROZSZERZONE



LWÓW — WARSZAWA

NAKŁ. KSIĄŻNICY POLSKIEJ TOW. NAUCZ. SZK. WYŻ.

MCMXXII

ZYGMUNT JELEŃ
KSIĘGARNIA I DRUKARNIA
W TARNOWIE

BIBLIOTEKA GŁ.
Wyższej Szkoły
Wychow. Fizycz.
w KRAKOWIE
I - 11109
A

Z DRUKARNI LUDOWEGO SPÓŁDZIELCZEGO TOWARZYSTWA
WYDAWNICZEGO WE LWOWIE, ULICA LEONA SAPIEHY L. 77

Akc. 1963 K. 32
796.11.3

PAMIĘCI

HENRYKA JORDANA

SŁOWO WSTĘPNE DO I-go WYDANIA

W dziełku niniejszem zużytkowuję część materjału, 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 zupełnego materjału swojskiego i obcego, zestawienie jego krytyczne i porównawcze w dziele większem. Potem dopiero mniej znane pierwiastki, nadające się do zastosowania wychowawczego, miałem poddać 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 nietylko o kontroli na podstawie żywej tradycji na miejscu, ale nawet o korespondencji z żyjącymi jeszcze autorami. W takich wypadkach wolałem nieraz 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 odszukać melodje pieśni, towarzyszących grom. Nauczyciele, którym nie powiedzie się znaleźć je w tradycji żywej, zrobią najlepiej, podkładając jakąś odpowiednią (byle swojską) melodję.

Niedogodności te, sądzę, 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 fizjologiczną, dzieląc materjał 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 materjału, szczególnie zaś pani Gnusowej, za mozolne notowanie melodyj z ust dzieci i kilkakrotne przejrzenie części muzycznej książki.

AUTOR.

Kijów, w maju 1916.

SŁOWO WSTĘPNE DO II-go 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-tu zabawami i grami, niemal wyłącznie swojskiemi; nadto zredagowano ściślej opis kilku gier, dołączając nieco rycin i melodyj 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.

SŁOWO WSTĘPNE DO III-go WYDANIA

Wobec szybkiego wyczerpania drugiego wydania, pośpiech konieczny nie dozwolił mi dokonać wszystkich zmian, jakie uważałem za pożądane. Zdaje mi się jednak, że wprowadziłem wszelkie najniezbędniejsze ulepszenia.

I tak, w Części ogólnej, zmieniono zasadniczo znaczną część rozdziału I, stosownie do wyników studjów porównawczych autora nad zabawami różnych plemion i narodów. W części szczegółowej usunięto trzy mniej przydatne gry, a natomiast wprowadzono szesnaście innych, wyłącznie rodzimych, czerpanych bądź z rękopisów, bądź ogłoszonych świeżo w „Wychowaniu fizycznem". Zmieniono też opisy niektórych gier, a tu i ówdzie nuty i ryciny.

Wśród motywów nowo wprowadzonych, większość przypada na proste, typowo wieśniacze gry pociskowe. Jestem bardzo rad wzbogaceniu tego właśnie działu; wprowadziłem też uwzględnienie potrzeb szkół wiejskich przy określaniu zastosowania gier. Tą tylko

drogą możemy trafić „pod strzechy“; rozrywki, wymagające wymyślnej i kosztownej aparatury, odstraszały dotąd nauczyciela wiejskiego.

Dzięki serdeczne składam pp.: W. Cichowiczównie (Poznań), insp. S. Udzieli Kraków) i Drowi B. Wysokińskiemu (Międzyrzec podlaski) za dostarczenie cennych materjałów, oraz p. maj. Sikorskiemu za wypróbowanie w praktyce gier.

Powodzenie dotychczasowych wydań świadczy, jak się zdaje, że wśród nauczycielstwa polskiego myśl zasadnicza książki — oparcie tego działu wychowania przeważnie na tradycji rodzimej — znalazła oddźwięk. Tem mniej zatem uważałem za wskazane wprowadzanie więcej motywów obcych, niż poprzednio. Wchodzący w modę w czasach ostatnich nadmiar gier obcych nie daje bowiem nic lepszego od naszych elementów rodzimych i tych kilku dawniej przejętych, które uwzględniliśmy już w poprzednich wydaniach.

AUTOR.

Poznań, w lutym 1922.

ŹRÓDŁA

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

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

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

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

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

Wacław z Oleska. Pieśni pol. i rus. ludu gal. 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 polsk. Warszawa 1857; Lud, 23 tomy; Pokucie, 4 t.; Mazowsze, 5 t.; Chełmskie, 2 t.; Przemyskie; Wołyń.

Zbiór wiadomości do antropologji krajowej. Kraków, Akademja Umiej., t. 1—18.

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

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

Lud, Lwów, t. 1—19.

Dr. Nadmorski Kaszuby i Kociewie. Poznań 1892.

Świętek. Lud nadrabski. Kraków 1893.

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

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

J. Nowicki. Polskie zabawy śpiewne. Poznań 1921.

Wychowanie fizyczne. Poznań 1920—21.

Pozatem: słowniki Lindego, Karłowicza i wiele innych.

A. Część ogólna

I. Istota i znaczenie zabaw i gier ruchowych

Teorja 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. *Fizjologiczne* rozważania dały nam teorję nadmiaru energji *(H. Spencer)*, oraz pozornie przeciwną jej — teorję wypoczynku *(M. Lazarus)*. Zwierzę, czy człowiek, bawiąc się, bezwątpienia częstokroć wyładowuje nadmiar energji. W innych, a nieraz i tych samych przypadkach, zabawa bywa względnym wypoczynkiem. Osobnik, znużony czynnością, poprzedzająca zabawę, (a zatem nie posiadający nadmiaru energji), znajduje w niej wypoczynek, o ile zabawa daje znacznie mniej znużenia ogólnego. Lecz tam, gdzie tak zabawa, jak poprzedzające ją zajęcie nie powodują znaczniejszego znużenia ogólnego, a wywołane niemi

znużenie lokalne dotyczy różnych narządów, moglibyśmy przyjąć nawet działanie obu powyższych motywów równocześnie. Jakkolwiekbądź, zasady te są dalekie od obejmowania całości zjawisk badanych: tak np. nie wyjaśniają nam zachowania się małego dziecka, któremu zabawy wypełniają cały czas poza snem i pobieraniem pokarmu.

2. *Psychologja* przyczyniła się walnie do rozszerzenia naszego widnokręgu w danej dziedzinie. Stało się to głównie dzięki jej poszukiwaniom w zakresie instynktów i popędów. Gdy chodzi o człowieka, ostrożniej będzie unikać wyrazu „instynkt", albowiem to, co pod tem mianem rozumiemy u zwierząt, występuje tu w czystej, odziedziczonej postaci tylko we wczesnem niemowlęctwie, potem zaś mamy już zawsze do czynienia z zawiłą mieszaniną elementów wrodzonych i nabytych — instynktów i przyzwyczajeń, które wolimy nazywać ogólniej — popędami.

Wśród popędów tych cały szereg posiada wybitne znaczenie dla wyjaśnienia naszego problemu. Istnienie osobnego popędu ruchowego nie doznało dotąd wprawdzie uznania u ogółu psychologów, lecz trudno zamykać oczy na spostrzeżenia nieliczne wprawdzie, niemniej jednak przekonywujące, gdzie ruch młodego zwierzęcia lub dziecka nie da się wytłumaczyć niczem prócz przyjemności, płynącej z samegoż ruchu. Gdy przyjmiemy istnienie takiego popędu, należałoby przypuścić jego współdziałanie w mniejszym lub większym

stopniu przy zabawach ruchowych wszelkiego rodzaju. W większości przypadków jednak mamy tu napewno do czynienia z kombinacją zawiłą działania większej liczby popędów. I tak, popęd towarzyski trzeba przyjąć za niezbędną podstawę psychiczną większości zabaw, zwłaszcza gromadnych. Z nim łączy się prawie zawsze popęd naśladowczy, którego istotę bodaj najsłuszniej ujął *Claparède* jako dążność do upodobnienia się spostrzeganemu wzorowi. Gdzie radość z doścignięcia wzoru nie wystarcza, dążymy do jego prześcignięcia: otóż i popęd współzawodnictwa, którego dalszy rozwój zamienia pierwotne zabawy i igrzyska na sporty nowoczesne. Od niego należy odróżnić popęd bojowy, u zwierząt mający swój wyraz najdobitniejszy w walkach samców o samice, u człowieka zaś również rozwinięty silnie jedynie w płci męskiej i w złagodzonej postaci znajdujący ujście w szermierce, zapasach, niektórych grach (piła nożna) i t. p. Popęd łowiecki daje nam znów szereg gier w rodzaju kotka i myszki, zajączków, przepiórki i in., nie bez tego jednak, że łowy bywają tu częstokroć symbolem zalotów, co nas prowadzi do popędu płciowego, jako czynnika potężnego przy powstawaniu i rozwoju zjawisk tu rozpatrywanych. Wreszcie popęd manipulacyjny (eksperymentacyjny), kierujący znaczną częścią czynności dziecka od najwcześniejszego niemowlęctwa, tworzy podstawę nietylko tak ulubionych zabaw budowlanych i konstrukcyjnych, (a także destrukcyjnych-analitycznych!), lecz

i powstawania nowych pomysłów i kombinacyj ruchowych drogą prób (eksperymentów). Poza tym popędem manipulacyjnym dopatrywano się tła głębszego pod nazwą poszukiwania przyczyny, zaś we wszystkich przypadkach także wskazywano na popęd zajęcia uwagi, na wyobraźnię, silnie zaangażowaną przez przyjęcie na siebie pewnej roli w zabawie.

3. *Biologiczny* punkt widzenia wyzyskał dotąd w sposób najbardziej konsekwentny *K. Groos*, wychodząc z założenia, że popędy powyższe zjawiają się wcześniej, niż potrzeba ich zaspokojenia na drodze czynności poważnych, t. j. posiadających niewątpliwy i widoczny cel, i dlatego torują sobie drogę ujścia w formie pozornie bezcelowej — zabawy. Że bezcelowość zabawy jest tylko pozorną, że za nią kryje się niezbędne ćwiczenie wszystkich zdolnych organów, które przynieśliśmy ze sobą na świat w postaci niedoskonałej, przeczuwano już w starożytności. Zasługą *Groosa* jest hipoteza biologiczna, tłumacząca nam w sposób zadowalający rozwój tego skomplikowanego zjawiska, zwanego przez niektórych autorów popędem czy instynktem zabawowym. W myśl zasady *Darwina* doboru naturalnego, G. każe w walce o byt zwyciężać tym osobnikom i gatunkom, które posiadają ową biologicznie korzystną właściwość wykorzystania okresu młodości dla ćwiczenia mięśni, ośrodków nerwowych i innych narządów drogą zabawy. Hipotezie jej przeciwstawił *Stanley Hall* swoją — rekapitulacyjną, według której w zabawach dziecka, czy

młodego zwierzęcia, odzwierciedlają się, w skrócie, stadja rozwoju rodowego gatunku („zasadnicze prawo biogenetyczne“ *Haekla)*. I tak, w zabawach dzieci dopatrywano się kolejno stadjum zwierzęcia, człowieka dzikiego, koczownika, pasterza i t. p. Dziś skłonni jesteśmy ten punkt widzenia uważać raczej za uzupełnienie, niż za wykluczenie teorji *Groosa.*

4. *Etnologja i nauki historyczne* zajęły się, z natury rzeczy, przedewszystkiem tą częścią omawianych zjawisk, która, w pewnej ustalonej formie, przechodzi drogą tradycji z pokolenia na pokolenie, pomijając zabawy spontaniczne, improwizowane, stanowiące szczególnie interesujący temat dla psychologa. Niestety, olbrzymi materjał, jaki nagromadzili dotąd folkloryści i inni badacze w tej dziedzinie, czeka jeszcze na szersze opracowania porównawcze: najlepsze monografje tego przedmiotu nie wykraczają poza granice jednego narodu, czasami zaś prowincji. Nadto posiadamy dotąd tylko szkicowe studja porównawcze, dotyczące pewnych odosobnionych motywów.

Wnioski, jakie wyprowadzano z tych materjałów, streszczają się głównie we wskazaniu na obrzędy religijne i magiczne, jako na źródło powstania znacznej części zabaw, przekazanych tradycją. Na dowód przytaczano liczne przykłady gier ludów cywilizowanych, które do niedawna jeszcze odbywały się we formie obrzędowej w pewnych określonych dniach, wybitnie obrzędowy charakter większości gier i igrzysk ludów starożytnych, również jak dzi-

BIBLIOTEKA GŁ. Wyższej Szkoły

siejszych Indjan amerykańskich — wreszcie odbywający się w naszych oczach proces przemiany takich obrzędów, jak nasza sobótka, przedstawiająca w różnych okolicach Polski wszystkie stadja przejścia od obrzędu do zabawy dziecięcej.

Badacze obrzędów ze swej strony znów przypuszczają proces odwrotny u kolebki badanych urządzeń — przemianę zabaw w obrzędy *(Irwing King, E. S. Hartland* i in.), drogą powstawania w umyśle człowieka pierwotnego przekonania, że powtarzające się stale w pewnych porach roku zabawy wpływają korzystnie na przebieg zjawisk w przyrodzie (np., sprowadzają pożądany deszcz, wspomagają słońce w jego walce z chłodem zimowym i t. p.), skąd już krok tylko do obowiązkowego stosowania ich w charakterze niezbędnych czarów. Jeśli się ta hipoteza potwierdzi, będziemy mieli do czynienia z bardzo ciekawym cyklem przemian: zabawa — obrzęd zabawa, przyczem należy pamiętać, że pierwsza przemiana odbywa się w mrokach stanu pierwotnego plemion ludzkich, druga zaś w znacznej części w naszych oczach u społeczeństw cywilizowanych, a czwartem stadjum bywa aż nazbyt często zupełny zanik zabawy.

Ponieważ wnioski te, jak wspomnieliśmy, opierają się dotąd na materjale zbyt szczupłym, rzecz domagała się szerszych zestawień porównawczych. Poniżej spróbujemy dokonać takiego zestawienia na podstawie poszukiwań, czynionych od lat siedmiu blisko, a obejmują-

cych, prócz nieopublikowanych jeszcze materjałów, przeważnie polskich, bardzo znaczną już dziś część spostrzeżeń, ogłoszonych dotąd w językach europejskich, a dotyczących ludów i plemion różnych zakątków kuli ziemskiej.

Wyniki tych poszukiwań, w postaci szczegółowych opisów i zestawień, wyjdą niebawem w druku nakładem Książnicy Polskiej T. N. S. W. w Warszawie. Tu ograniczymy się do podania wniosków bardziej ogólnej natury [1]).

Pochodzenie zabaw od obrzędów, o ile chcielibyśmy je rozumieć jako zjawisko mniej lub więcej powszechne, powinnoby w konsekwencji dać ubóstwo form zabawowych u ludów pierwotnych, jako takich, które, zatrzymane na niskim stopniu rozwoju, przeszły mało zmian połączonych z zanikiem starych wierzeń i obrzędów i powstaniem nowych. I istotnie, u całego szeregu plemion dzikich lub barbarzyńskich zasób rozrywek bywa zadziwiająco ubogi. Niepodobna jednak zapomnieć, że stosunek ten tłumaczy nam też teorja rekapitulacji (patrz wyżej), według której młodość człowieka pierwotnego streszcza znacznie mniej urozmaiconą historję rodową, powinna być zatem uboższa w zabawy, jako reminiscencje życia dawnych pokoleń. Dalej, u wielu plemion tego rodzaju stosunki klimatyczne, gleba i pierwotny stan kultury sprawiają, że życie

[1]) Obszerniejsze opracowanie tych wniosków wyszło w Wydawnictwach Uniwersytetu Poznańskiego, Sekcja mat. — przyr. N. 4, 1922.

dziatwy i młodzieży jest zbyt ciężkie, aby dozwolić na szerszy rozwój zabaw. Wreszcie, co najważniejsza, ilość tych plemion może jeszcze bardzo stopnieć w miarę postępu badań, które już nieraz wykryły bogactwo motywów tam, gdzie obserwator zbyt pobieżny nic lub prawie nic nie dostrzegł.

Na tej drodze zatem trudno się dopatrzyć potwierdzenia rzeczonej teorji. Ale naodwrót, fakta pozytywne, stwierdzające nieoczekiwaną obfitość elementów omawianych u niektórych ludów pierwotnych (co prawda, zawsze u stojących na nieco wyższym stopniu kultury), mają siłę dowodową znacznie większą. Tak np. wykazano u Czerwonoskórych Ameryki północnej mnóstwo wysoko nieraz rozwiniętych gier i igrzysk, o formie częstokroć wyraźnie obrzędowej, a uprawianych wyłącznie przez dorosłych, i również liczne zabawy dziecięce, w znacznej części identyczne z zabawami dzieci europejskich. Podobną identyczność okazują też opisy *Bartona* z N. Gwinei i wiele innych.

Czy te analogje daleko idące mamy tłumaczyć wędrówką pewnych motywów z jednego źródła ku różnym zakątkom kuli ziemskiej? Nie można zaprzeczyć, że i w tej dziedzinie wzajemne zapożyczenia odgrywają pewną rolę. Materjały nasze jednak każą przypuszczać, że zapożyczenia bywają tu raczej zjawiskami wtórnemi, drugorzędnemi i rzadko dotyczą zasadniczej treści zabaw. Jeżeli włoskie legendy średniowieczne o Wirgiljuszu dały

u nas zabawę dziecięcą tejże nazwy, wszelkie prawdopodobieństwo przemawia za tem, że importowaną jest tylko fabuła, a formę tej prostej zabawy naśladowczej podzielamy z licznemi tego rodzaju motywami u różnych narodów, które będzie rzeczą daleko prostszą uważać za powstałe niezależnie od siebie w wielu miejscach dzięki wspomnianym wyżej popędom: manipulacyjnemu i naśladowczemu. Podobnież zbędnemi muszą się wydać kunsztowne dociekania, usiłujące wykazać drogi wędrówek, jakie miał odbywać „bąk", zabawka również prosta i łatwo powstająca z manipulacyjnych prób dziecięcych. Także nasz Zelman, jakkolwiek nazwą (zwłaszcza w odmiance podlaskiej „Zielemon") przypomina wyraźnie szwedzkiego „Simon i Sälle", lecz w formie i treści nie odbiega od typu tak kosmopolitycznego korowodów zalotnych egzogamicznych, że trudno przypuszczać, aby import szwedzki w danym przypadku musiał obejmować wiele więcej ponad nazwę.

Wyraźniej jeszcze występuje charakter wtórny zapożyczeń przy naszym palancie, gdzie po pierwotnej nazwie „gałka" następuje latynizm „piłka", a nazwę „piłatyk" później wypiera „palant" pochodzenia włoskiego, poczem, w okresach wpływów francuskich i niemieckich, nie brak takich naleciałości, jak „metr", „fanga" i t. p.

Dane te, które dałyby się przytoczyć w znacznej liczbie, przemawiają więc na korzyść spontanicznego powstawania pierwotnych, prostszych postaci zabaw w wielu punktach

kuli ziemskiej niezależnie od siebie, na podstawie działania tych samych właściwości psychicznych, a przedewszystkiem popędów. W ten sposób powstał pewien zasadniczy zrąb, wszędzie jednaki, kosmopolityczny. Odrębności lokalne, plemienne, czy narodowe dołączyły się z biegiem czasu głównie drogą różnego w różnych miejscach kojarzenia tego zrębu z motywami wziętemi z innych zabaw, lub z obrzędów, mitów, wierzeń i t. p.

Proces ten bodaj najlepiej zilustruje nam przykład tak powszechnej i tak wszędzie jednakowo grywanej „babki", która jednak w nazwach i odmawianych przy niej formułach, czy piosenkach, przedstawia rozmaitość ogromną, obejmując liczne gatunki zwierzęce (owady, ptaki, ssaki), postacie ludzkie i demonologiczne. Nieinaczej z „wilkiem i gąskami": w zachodniej Europie, czy u Kałmuków, na Madagaskarze, czy w Gujanie, gra ta wygląda jednako, choć nawet w obrębie jednego kraju coraz to co innego ma przedstawiać, sądząc po nazwach i dialogach. Trudno się oprzeć przypuszczeniu, że ustawienie i ruch graczy były tu rzeczą pierwotną, spontanicznie powstałą na tle popędu ruchowego, towarzyskiego i łowieckiego, wspólnych wszystkim rasom ludzkim, a różne fabuły i dramaty ludzkie, zwierzęce, czy demonologiczne, zabarwiły ją rozmaicie stosownie do warunków otoczenia i stopnia kultury. W tem świetle należy nam rozważać kwestję narodowego charakteru tradycyjnych ćwiczeń

cielesnych, doniosłą z punktu widzenia zachowania odrębności kultury rodzimej.

Wróćmy teraz do stosunku wzajemnego zabaw i obrzędów. Czy każda, lub przynajmniej większość zabaw w ciągu swej ewolucji przechodzi przez stadjum obrzędu? Zebrany przeze mnie materjał każe wnosić, że niewątpliwe przykłady tego rodzaju (patrz wyżej) nieco zbyt pospiesznie uogólniano. Jest to zjawisko częste, lecz bynajmniej nie reguła. W każdym razie możemy przytoczyć poważną liczbę form znanych oddawna dokładnie i bardzo rozpowszechnionych, gdzie niepodobna dopatrzyć się śladów przejścia takiego stadjum. Dodajmy zaś, że ślady tego rodzaju, wykryte w pewnej odmiance lokalnej jakiejś gry, nie muszą nas przekonywać o pochodzeniu gry tej wogóle od tego lub owego obrzędu. Świadczą one jedynie, że w danej okolicy rzecz ta skojarzyła się była z jakimś obrzędem, lub sama w pewnym okresie nabrała znaczenia magicznego czy religijnego [1]).

5. Ze stanowiska *estetyki*, zabawy ludów pierwotnych należy uważać za zawiązek 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

[1]) Powyższe wywody (1—4) są powtórzeniem, z małemi zmianami, części artykułu autora w „Wychowaniu fizycznem“ (1925, zesz. 5—8).

tkwiącą w samej myśli przewodniej, czy fabule zabawy.

6. Ze stanowiska *społecznego* (socjologicznego), zabawy wynikają z dwóch zasadniczych popędów: potrzeby zbliżania się i potrzeby udzielania się. Jako korzyści społeczne zaś zabawy rozwijają w nas: zdolność do podporządkowania siebie woli obranego przywódcy, oraz dobrowolnie uznanym prawidłom; społeczną sympatję (solidarność); wreszcie stają się doświadczalnym dowodem korzyści, jakie daje zgodne działanie zbiorowe. Nadto, w grach, zwłaszcza gromadnych, mają pole do wyrobienia się przywódcy, których społeczeństwo niezbędnie potrzebuje, jako inicjatorów i organizatorów. Wreszcie, w postaci zabaw, naśladujących 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 itp.

Prócz tych korzyści, które możnaby nazwać pozytywnemi, 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 przedewszystkiem popęd bojowy, bardzo silnie rozwinięty zwłaszcza u chłopców.

7. Ze stanowiska *wychowawczego* nauczyliśmy się należycie oceniać wartość gier, wynikającą już z rozważań poprzednich. Zarazem jednak zapatrujemy się coraz sceptyczniej na nieprzepartą chęć dawnych pedagogów (zwłaszcza Froebla 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 zabawy i gry ruchowe przedewszystkiem jako potężny czynnik, wywabiający młodzież pod gołe niebo, jedyne miejsce, właściwe 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 materji i t. p. Co więcej, gry

do pewnego stopnia rozporządzają czynnikiem regulującym, który nie dopuszcza do przemęczenia. Swobodny ich charakter (w odróżnieniu do gimnastyki) pozwala na wytchnienie, gdy ono okaże się danemu dziecku potrzebnem. Wybitna zaś przyjemność, jaką gry sprawiają młodzieży, jest powodem, dla którego są one najulubieńszą postacią ćwiczeń cielesnych i najlepszą drogą do rozbudzenia zamiłowania 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 przedewszystkiem postara się *zbadać, jaką w tej mierze tradycję dzieci przyniosły z domu.* Osiągnie się przez to korzyść trojaką: 1) wzbogacenie zasobu zabaw, 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 tradycyj 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 za-

baw i gier, odpowiednich dla danego wieku. Pewne w nich szczegóły, budzące na pierwszy rzut oka wątpliwości pedagogiczne, przy rozumnem pokierowaniu mogą właśnie posłużyć do rozbudzenia zainteresowania ludem naszym, jego trybem życia i sposobem myślenia. Kilka uwag nauczycielki da np. dziewczętom możność zrozumieć materjalizm włościański w „Zelmanie", sprzeczności rytuału i istotnych uczuć w „Swatach" i t. p. Przy pewnem znawstwie ze strony nauczyciela, można nawet w szkole średniej wprowadzić tu i ówdzie lokalne, gwarowe zabarwienie języka piosnek, czego jeszcze na ogół unikałem w tym podręczniku [1]).

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 nieraz będzie musiał się uciekać do wprowadzania *prawideł dodatkowych* na czas pewien, lecz usunie je, gdy staną się zbędnemi (n. p. w Palancie: zakaz kucia ku tyłowi pola; w Nożnej: zakaz „wózka" lub trącania przeciwników — jeśli chłopcy skłonni są do nadużywania tych sposobów).

---

[1]) Jako wzór krzewienia zamiłowania swojszczyzny przez szkołę, mogą nam służyć narody skandynawskie.

Niezmiernie ważnem w wychowaniu chłopców jest powściąganie popędów brutalnych. Należy to do najcelniejszych 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.

Gry ruchowe przedstawiają też znakomitą sposobność do kształcenia innych jeszcze zalet duszy 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, chwytać pocisk idący prosto w twarz i t. p. Dzieci trwożliwe należy ostrożnem stopniowaniem powoli wprowadzać w gry 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 cięży 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

Najważniejszem bodaj posłannictwem 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 gołem 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, tj. 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 dla chłopców Nożną, dla dziewcząt Koszykową, a dla dzieci mniejszych Czarnego luda, Węża, Wilka i gąski, gry taneczne i inne, gdzie wszyscy są w ciągłym i żwawym ruchu. W upały przeciwnie (lub gdy dziatwa zmęczona) zarządzi gry mało ruchliwe (korowody; gry bieżne takie, w których naraz biega tylko jeden lub dwóch graczy; Palant prosty; Piędstówka l. t. p.).

Do gier w izbie uciekamy się tylko wtedy, gdy nie można ich prowadzić na dworze. A i wtedy, w miarę możności, zwłaszcza gdy dziatwa 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 4 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 należycie spełnia swoje zadanie, 1) jeśli nie sąsiaduje bezpośrednio z klasami (aby hałas, wpadanie piłek w okna i t. p., 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 uwzględnia 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 możności w pobliżu lasu, a przynajmniej poszczególne boiska od siebie należy poprzegradzać cienistemi 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 zdrenowaną. Wymiary

boiska, dla małych gier dziecięcych, oblicza się na 3 m² dla dziecka. Dla starszych uczniów i uczenic wymiary te wzrastają ogromnie, zależnie od rodzajów uprawianych gier (Koszykowa, Pięstówka — 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 pieszemi i pracą ręczną w polu. Główne sposoby *wcielania ich w program* zajęć szkolnych są następujące:

a) Gry uprawiane *samoistnie*, w czasie wolnym od nauki popołudn., 1—3 razy na tydzień, na boisku zamiejskiem (w Ogrodzie Jordanowskim). Dla każdej grupy młodzieży przeznacza się po $1^1/_2$—2 godzin. W czasie tym (za przykładem śp. Wł. R. Kozłowskiego) należy pierwsze pół godziny poświęcić lżejszym grom, środkowe $^1/_2$—1 g. — grom bardziej natężającym, a końcowe $^1/_2$ g. znów grom lżejszym i ćwiczeniom oddechowym.

b) Gry na boisku szkolnem, w czasie *lekcyj*

gimnastyki. Mogą one albo wypełniać większą część lekcji (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 lekcjami.* Higjena 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 dziatwę 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 znajdą miejsca podczas przerwy, można zachęcać do biegów dokoła boiska z mierzeniem czasu. Nadto (o ile szkoła średnia rozporządza osobnem boiskiem dla klas wyższych, w odpowiedniem oddaleniu od budynku) można, za wzorem angielskim, zająć i piłą nożną w postaci zabawy „Podaj dalej".

d) Gry na *wycieczkach* mogą mieć charakter o tyle odmienny, że zmęczenie pochodem wymaga rozrywki mało ruchliwej. Wtedy możemy zużytkować gry, które kiedyindziej pominiemy, jako dające zbyt mało ruchu (większość gier chodnych, rzutne proste, z bieżnych np. Przerywane 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 wskazanem jest przywdzianie koszuli miękkiej, niekrochmalnej i porowatej, z kołnierzem wykładanym; w lecie rozpinać 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 skaleczenia się, najlepiej grać boso). Tylko Nożna stanowi wyjątek, wymagając specjalnego obuwia i pończoch (a nawet nagolenników, dla uchronienia od przypadkowych kopnięć).

Dziewczęta grywają w stroju gimnastycznym (bluza wykładana z kołnierzem marynarskim, szerokie 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. Przestrzec należy przed wodą zbyt zimną (zbiornik natrysków z korzyścią będzie otwarty u góry i wystawiony na działanie słońca), oraz baczyć,

aby młodzież należycie ochłonęła 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, zapał 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 bladość niezwykła bywa oznaką przemęczenia.

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

Z pośród opisanych w tej książce gier, najłatwiej do przemęczenia mogą doprowadzić Polowanie (Bieg na przełaj) 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 uprzedniem 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 $1\frac{1}{2}$—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 przedewszystkiem 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. 1883 dał początek Henryk Jordan. Stwierdzić tu przeto trzeba, to, co stwierdzono i uznano wielokrotnie za granicą [1]), że Ogrody Jordanowskie są organizacją w swej całości oryginalną i w wielu szczegółach nigdzie indziej niedoścignioną.

Oto, jak autor niniejszego scharakteryzował pokrótce instytucję Jordanowską [2]) 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 wątłej; uczeń znajduje tam należycie wyszkolonych przodowników, wszelkie przyrządy i przybory, szatnie, natryski, 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 wojskowemi, 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

---

[1]) M. i. na kongresach międzynarodowych higjeny szkolnej w Norymberdze 1904 i w Paryżu 1910.

[2]) Les écoles polonaises etc. Lwów 1910.

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 instytucyj, 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 szlachetnych pedagogów w rodzaju dyr. Skupniewicza w Kołomyi i Kowalskiego w Nowym Sączu. Ofiarność 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 zamiłowania 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 przedewszystkiem od rozmiarów danego miasta. W mieście małem (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 możności 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 decentralizacji — tak też postąpiła Warszawa ze swojemi dziewięcioma Ogrodami Raua, rozmieszczonemi 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 przedewszystkiem o założenie dosta-

tecznej 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* (obożnictwo, podchodzenie, tropienie i t. p.; przykład: Tarnów). Tam, gdzie stosunki terenu nie dozwalają 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 cienistemi (jak to widać na planie parku lwowskiego). Pozatem nie jest dobrze zbytnio spieszyć się z zadrzewieniem terenu, aby nie trzeba niszczyć drzew w razie potrzeby zakładania nowych boisk.

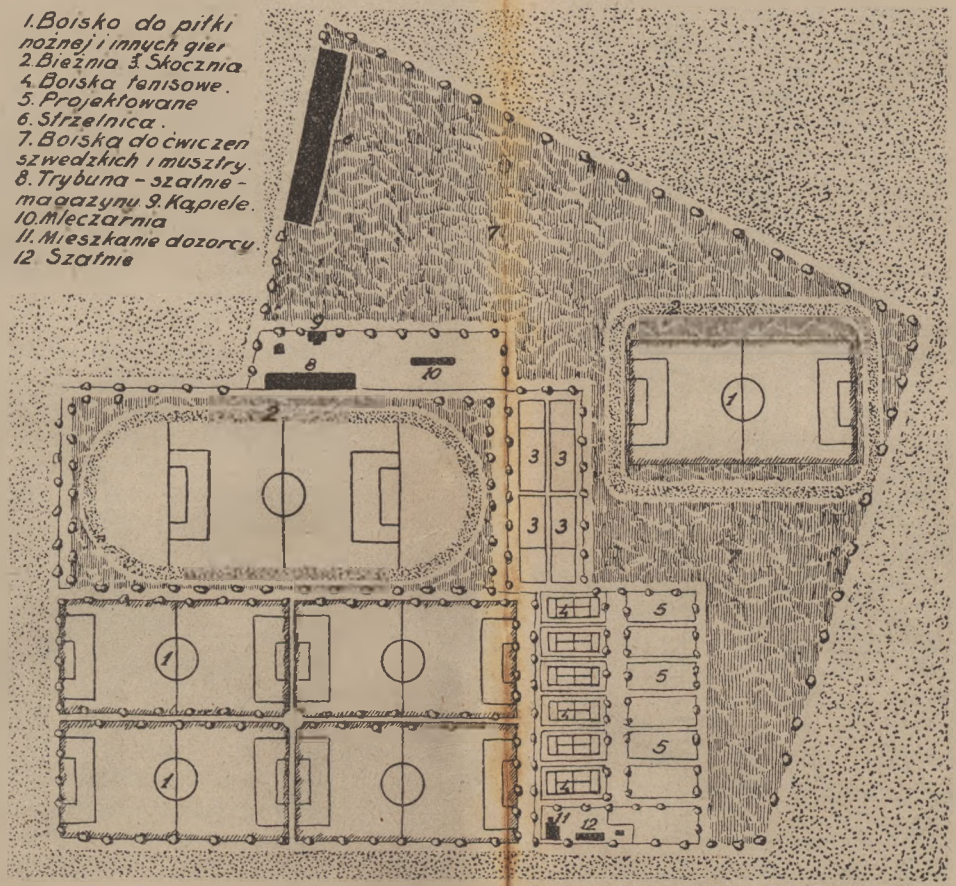
Na zagonki dla *pracy ogrodniczej* możemy przeznaczyć przestrzenie, które z powodu trudności niwelacyjnych i t. p. mniej się nadają na boiska.

PARK MIEJSKI DR JORDANA
W KRAKOWIE

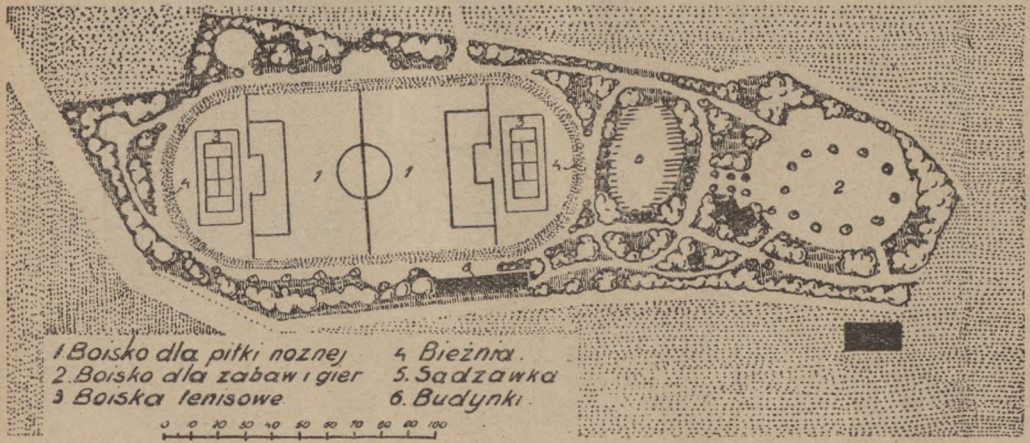


PARK TOWARZYSTWA ZABAW RUCHOWYCH

WE LWOWIE



PARK IMIENIA ADAMA SIKORY W SIBICY POD CIESZYNEM



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

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

Ważne uzupełnienie całokształtu ćwiczeń daje też *strzelnica* (przykłady: 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 przedewszystkiem 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 zniżonych. 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 dozorcy, 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 po-

przednim 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 urządzenia 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 sokole 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 feryj wielkanocnych) należy odbywać pod wytrawnem kierownictwem *kurs prowadzenia gier*, trwający co najmniej tydzień, a obejmujący treściwe wykłady o higjenie 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 wyższych klas szkół średnich, a zwłaszcza z seminarjów nauczycielskich i tak urobionym przodownikom poruczyć potem kierowanie zastępów dziatwy 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* [1]). Przy każdem 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*.

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;

---

[1]) Właściwie: metowanie (od wyrazu meta). W innych okolicach zowią je „kurzym pacierzem“, „ankietowaniem“ i t. p.

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

5. Inki, pinki, Ludowinki, Ency klas, Puterwas, Ty zajączku biegaj w las! (lub: Ty jastrząbku leć no i t. d.).

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 podobnież o ziemię (ścianę), odstępuje 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 chwyta go za górny koniec, obraca rękę i, nie zmieniając chwytu, ustawia palant pionowo wolnym końcem ku górze. Tuż ponad chwytem czerwonych chwyta znów matka białych, potem znów czerwonych i tak idą chwytami 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 po-

dobnie, tylko chwytają wszyscy po kolei, jeden nad drugim. Kto chwyci za górny koniec, idzie podbijać.

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

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, możliwie 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 nierównemi. 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 po-

wstają 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) barwnemi, zarzuconemi przez ramię. Przy Łapance, Czarnym ludzie 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 zamiłowania ku grom a co więcej, są znakomitym bodźcem doskonalenia się w nich i ścisłego przestrzegania prawideł. Będzie też korzystnem, począwszy od pierwszych klas szkoły średniej, nietylko 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 dwojako: 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, nierozegrana = 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 „przestawicielski") wybiera się z graczy, którzy odznaczyli się w stałych zawodach między jej obozami. Podobnież i przedstawicielami szkoły będą wybitni gracze zawodów międzyklasowych. Inicjatywę zostawiamy uczniom; walczą ze sobą klasy i szkoły, których uczniowie wyzwali przeciwników. Gdzie zamiłowanie i wprawa większa, tam dla zawodów międzyklasowych (a jeśli można, i międzyszkolnych) najlepiej zaleca się następujący porządek: Gra każda klasa (wyższa) z każdą po razu (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 Pięstówki — 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 słusznemi 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 nietylko 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, puhar, 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 widocznem (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: jestto poprostu bicie („lanie"), lub „czapkowanie" (kucie czapkami przez wszystkich innych), czy wreszcie „rozstrzelanka" (czyli „koronacja"). O tej ostatniej nieco pomówimy, gdyż jest ona bardzo rozpowszechniona wśród młodzieży szkolnej i można ją tolerować, jako niezłe ćwi-

czenia w rzutach piłką. Używa się w grach, gdzie uczestnicy otrzymują kreski ujemne (Dołki, Wokatus i t. p.). Chłopiec, który pierwszy doszedł do umówionej liczby kresek, np. 10, staje twarzą do ściany, lub parkanu, a tyłem do towarzyszy. Ci kolejno kują go w plecy piłką (z odległości 5 kroków), przyczem każdy ma prawo do tylu rzutów, ile kresek mu braknie do dziesięciu. Karą bywa też gra. zwana Łapą.

e) Wykupno fantów

Przy wykupnie fantów „sędzia“ może zażądać od właściciela wykonania którejś 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 wysunąwszy 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. *Przekręcać się.* Dziecko ujmuje 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. *Ważyć się:* huśtanie dwojga dzieci, siedzących na końcach deski, podpartej w środku. 6. *Zwalony most.* „Most“ tworzą dwa rzędy dzieci, obrócone twarzą ku sobie, przyczem każde podaje obie ręce swemu vis-à-vis. Druga partja 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. *Baryłkę toczyć.* Chłopiec siada na ziemi z nogami skrzyżowanemi, pochyla się wprzód i chwyta prawą ręką lewą nogę koło kostek i naodwrót, 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 ku niemu nogi towarzysza, przeskakuje przezeń wprzód. 5. *Wielgoń (wielboń).* Jeden chłopiec staje na przedzie jako wódz. Drugi, nachyliwszy się za nim, chwyta 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 przewodem wodza. 6. *Kocury.* Dwaj chłopcy ustawiają się na czworakach, twarzami w przeciwne strony, stykając się z sobą podeszwami. Na ich plecy wskakują 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 $1^1/_2$ *m* długości; górny koniec tępy; proporczyk barwy jaskrawej. Prócz tego, przy grach igrzyskowych, a zwłaszcza przy zawodach, oznaczamy dokładnie granice i inne linje, polewając (z koneweczki ogrodowej, bez sitka) murawę pod sznur, na szerokości decymetra, mlekiem wapiennem.

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 pięstówki 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 sukienną, aż powstanie kula pożądanej 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 skórzaną z 4 lub 8 kawałków. Młodzież wiejska zwykle sporządza piłkę z sierści bydlęcej, którą zwilża i „pili" (tłoczy 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 jest to 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 dobierać wedle upodobania. Używanie (dla początkujących) łopatek zamiast palantów

do niczego nie prowadzi: lepiej, gdy chłopiec odrazu próbuje podbijać właściwem narzędziem. Natomiast dla dziewcząt koniecznem jest użycie do podbijania np. starej rakiety tenisowej.

Pałki (spyniaczki) do Krąga 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).

Rząd, według utartego słownictwa gimnastycznego, jestto ustawienie graczy w jednej linji obok siebie.

Szereg — to samo, tylko gracze stoją jeden za drugim. Skupienie dwóch szeregów w odstępie pół kroku od siebie, daje *dwurząd* i *dwuszereg*.

Wielkop. = Wielkopolska.

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

B. Część szczegółowa

I. Zabawy i gry chodne
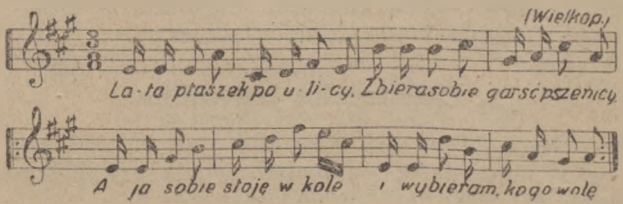
(Korowody)

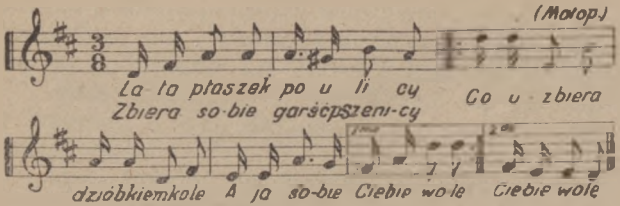
Za mną, za mną, piękne koło!
Opiewając mi wesoło;
A ty się czuj, czyja kolej,
Nie maszli mię wydać wolej.
J. Kochanowski.

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 czem go naśladują natychmiast wszyscy uczestnicy. Kto został bez pary, idzie do środka i gra zaczyna się na nowo.

2. Bąk

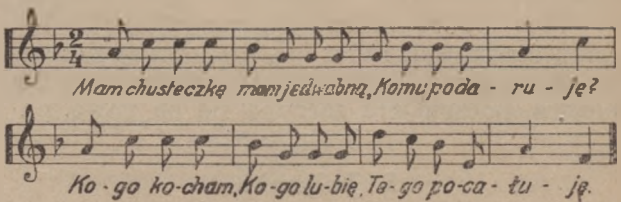
Gra dzieci wiejskich pow. białostockiego, odpowiednia dla ogródków dziecięcych (jako wstęp do poprzedniej).

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 i w Wielkopolsce, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

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



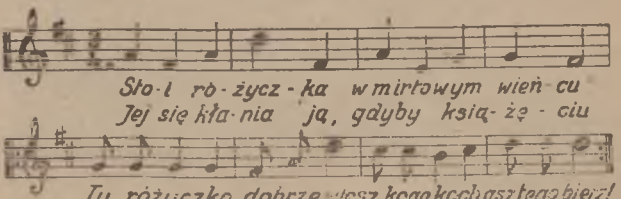
Mam chusteczkę, mam jedwabną, komuż podaruję?
Kogo lubię, kogo kocham, tego pocałuję.

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. Stoi różyczka

Gra dziewcząt wiejskich niektórych okolic Małopolski i Mazowsza, znana też w Wielkopolsce p. n. „Jaszczur" lub „Dzięcioł"; 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 ukłon środkowej, która po skończonej zwrotce wybiera jedną z towarzyszek i zamienia z nią miejsca, poczem gra zaczyna się na nowo.

5. Juljanka

Gra dziewcząt wiejskich w Krakowskiem, zastosowanie, jak poprz.

Koło dziewcząt krąży, w środku „Juljanka". Chór śpiewa:

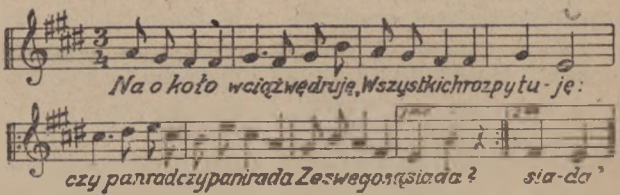
Moja Juljanko,
Klęknij na kolanko,
Podeprzyj se boczki,
Chwyć się za warkoczki,
Kogo chcesz,
Tego bierz!

W czasie śpiewu Juljanka kolejno wykonywa zalecane jej czynności; nakoniec wstaje i wybiera jedną z uczestniczek, która zostaje Juljanką — i tak dalej.

6. Naokoło wędruję

Zabawa młodzieży wiejskiej i miejskiej na Mazowszu i w Lubelskiem, odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich żeńskich.

Koło dziewcząt wiruje w takt pieśni, intonowanej przez uczestniczkę, stojącą w środku i poszukującą kogoś dla zamiany na miejsca:



Naokoło wciąż wędruję,
Wszystkich rozpytuję:
— Czy pan rad, czy pani rada
Ze swego sąsiada? —

Jeżeli zapytana chce zostać na swojem miejscu, odpowiada (a chór jej wtóruje):

— Owszem, owszem, bardzom rada
Ze swego sąsiada;
Proszę dalej iść i pukać,
Miejsca sobie szukać!

W przeciwnym zaś razie:

— Nie chcę, nie chcę tego mruka,
Niechaj miejsca szuka;
Proszę dalej i t. d.

Stosownie do powyższych odpowiedzi, następuje albo dalsze poszukiwanie, albo zmiana miejsc środkowej z zagadniętą, poczem zabawa idzie dalej tak samo.

7. Ogrodniczka

Zabawa dziewcząt wiejskich w Krakowskiem, odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich żeńskich.

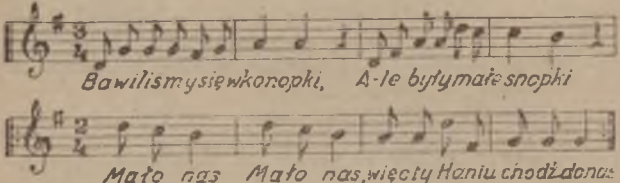
Koło dziewcząt wiruje, w środku „ogrodniczka". Śpiew (na nutę „Chusteczki"):

A ja sobie ogrodniczka,
Białe róże sadzę,
Która panna najgrzeczniejsza,
To ją wyprowadzę.

Potem ogrodniczka wybiera jedną z koła i zabawa trwa dalej, póki wszystkie nie zostaną wybrane z koła.

8. Konopki

Zabawa dziatwy miejskiej i wiejskiej w Małopolsce i na Mazowszu, znana też u Kaszubów pod nazwą „żórawi"; odpowiednia dla ogrodków 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, krążące w kole, dobierają jednego uczestnika, a następnie znów krążą i śpiewają i t. d., aż wszystkie wejdą w skład koła. Wtedy zaczynają śpiewać tę samą piosnkę 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 wydalają z koła po jednem 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 złączone. Uczestnicy przybywający kładą prawą (lewą) rękę na złączone ręce poprzedników i tworzy się wirująca gwiazda o wzrastającej (a potem malejącej) ilości promieni (jak figura, zwana „krzyżem“ w mazurze).

9. Zameczek

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

Dziewczęta tworzą dwa rzędy naprzeciw siebie, postępujące wprzód i wtył, śpiewając naprzemian:

(naprzód) Mamy piękny zameczek,
(wtył) Pani Róża z różami (lub: Pani Irolino).

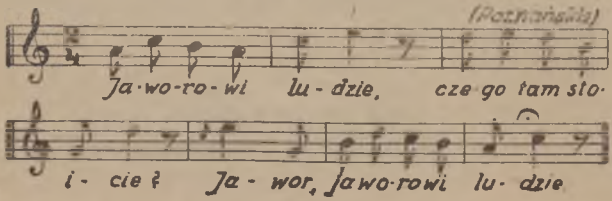
A nasz jeszcze piękniejszy, Pani i t. d.
Ale my go zburzymy, „ „
A czemże go zburzycie? „ „
A weźmiemy kamienia, „ „
A jakiego kamienia? „ „
A białego (żółtego, „ „
siwego, czerwonego
i t. p.) kamienia,' „ „

Wymieniwszy barwę sukienki jednej z uczestniczek drugiego rzędu pierwszy rząd przyłącza nazwaną do siebie. Powtarza się to tak długo, aż drugi rząd 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 i t. d.
3. Z czego budujecie, z czego je pleciecie? Jawor i t. d.
4. Z dębowego liścia, z brzozowego kiścia. Jawor i t. d.
5. Dajcie nam tam, dajcie stado koni przegnać, jawor, karetą przejechać!
6. Damy chętnie, damy, jedno zatrzymamy. Jawor i t. d.

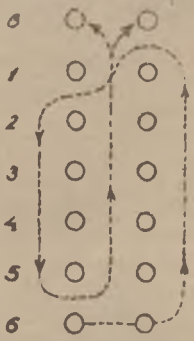
Po tych słowach dzieci szeregiem, trzymając się za ręce, przechodzą pod bramą. Jawowi ludzie przepuszczają wszystkie, prócz ostatniego, które odcinają od reszty wstęgą, zapytując: „do kogo przystajesz — do Kasi, czy do Marysi?“ lub: „ do jabłka, czy do gruszki?“. Dziecko wybiera i stosownie do tego staje po stronie anioła lub czarta. Potem znów piosnka, podchodzenie i odcinanie po jednem dziecku tak długo, aż zostanie tylko dwoje ostatnich (które przy następnej grze są jaworowymi ludźmi). Wtedy wyjaśnia się tajemnica. Czart rozpędza swą gromadkę razami szarfy, związanej w węzeł, anioł zaś ze swymi raduje się i tańczy.

11. Liwu gąski

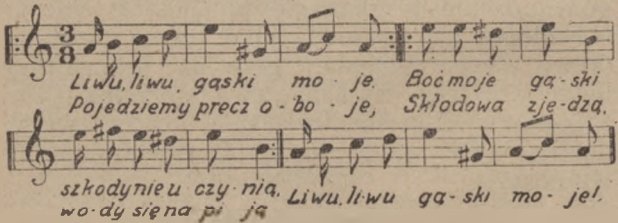
Zabawa dziatwy wiejskiej w Wielkopolsce, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

Dziewczęta stają w dwuszeregu, chwytając się parami za ręce. Ostatnia para (6 na rycinie), obszedłszy z boku dwuszereg, przechodzi pod rękami pierwszej, wywijając rękami nad głową.

Potem okrąża znów dwuszereg 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:



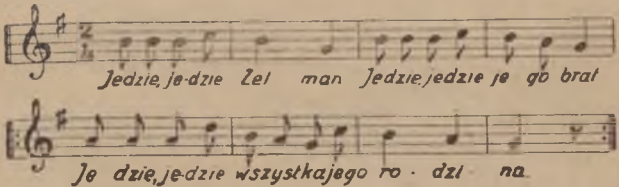
1. Liwu, liwu, gąski moje,
   Pojedziemy precz oboje;
   Boć moje gąski szkody nie uczynią.
   Skłodowa zjedzą, wody się napiją,
   Liwu, liwu, gąski moje!
2. Liwu, liwu, gąski moje i t. d.
   O mój Jasineczku, bądźże dla mnie łaskaw,
   Nie zajmij mi gąsek, kiedy idą na staw,
   Liwu, liwu i t. d.

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, wziąwszy 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 Zelmana, drugi (B) orszak dziewczęcia na wydaniu.



Śpiew: A. Jedzie, jedzie [1]) 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 [2]) panny Zelman,
Grzecznej panny i t. d.

---

[1]) Lub: pomagajbóg [pozdrowienie staropolskie]
[2]) Grzeczna po starop. zam. piękna.

[:] Panna nie gotowa, [:]
[:] 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.

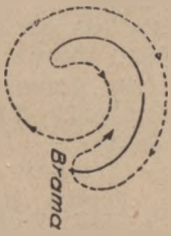
Po każdej zwrotce orszak Zelmana podchodzi szeregiem pod wzniesione ręce stojącego naprzeciw rzędu; ten przepuszcza wszystkie dziewczęta prócz ostatniej, którą przyłącza do siebie. Zabawa kończy się, gdy orszak Zelmana zmaleje do dwóch osób. Liczbę zwrotek można zmieniać stosownie do liczby uczestniczek, dodając szczegóły wyprawy (sukienka, chusteczka, buciki i t. p.) lub różne rodzaje chleba (chłopski, książęcy, królewski i t. p.).

13. Ogroduszek

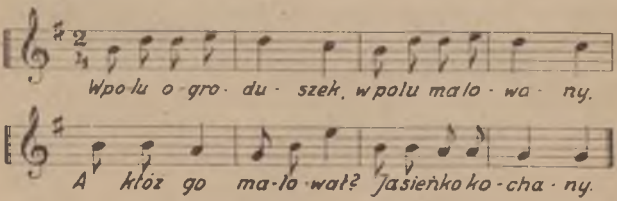
Zabawa dziatwy wiejskiej w Łomżyńskiem, odpowiednia dla szkół początkowych i średnich żeńskich.

Dzieci, wziąwszy się za ręce, ustawiają się rzędem w półkole (linja pełna na rycinie). Potem jedno ze skrzydłowych zaczyna pochód po linji wężykowatej (linja kropkowana na rycinie),

prowadząc za sobą inne, przyczem drugie skrzydło zostaje na miejscu. Obszedłszy półkole od tyłu, dzieci przechodzą pod bramę z rąk dru-



giej 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 ogruduszku 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 panią.

14. Nawlekanie igły

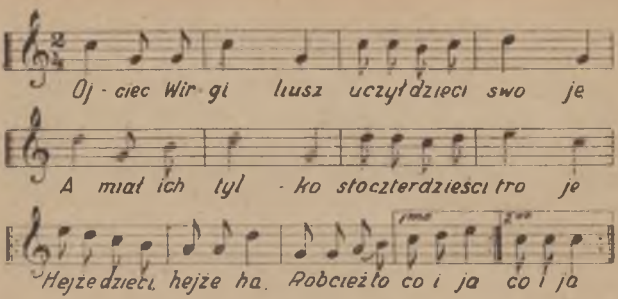
Zabawa dziatwy wiejskiej w Krakowskiem, zastosowanie jak poprz.

Dzieci trzymają się za ręce i stoją obok siebie, tworząc łuk. Dwoje ostatnich dzieci z jednego końca łuku podnoszą ręce, tworząc bramę; pytają one towarzysza z drugiego końca łuku: — Masz klucze? — Mam. — Dasz do stolic? — Dam. — Przepuść bronę przez moją oborę! — Po tym dialogu dzieci, trzymając się ciągle za ręce, biegną pod przewodnictwem pierwszego pod bramą i gdy się wszystkie przewiną, stają znowu w półkole i zabawa powtarza się, jak wyżej, tak długo, dopóki wszystkie następne pary nie utworzą z rąk bramy i nie przepuszczą przez nie następnych dzieci. W ten sposób wkońcu utworzą dzieci łańcuch przewijany tak, że stoją wszystkie dwoma rzędami naprzeciwko siebie; każde, mając ręce skrzyżowane przed sobą, trzyma dwoje innych stojących naprost i nieco na ukos.

15. Ojciec Wirgiljusz

Gra powszechna wśród dziatwy miejskiej i wiejskiej, pod różnemi nazwami (O. Migeljusz, Jacenty, Gerginje i t. p.), odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

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



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

Po tych słowach środkowy wykonywa jakiś ruch (nachyla się, skacze l. t. p.), a wszystkie dzieci go naśladują. Kto się spóźni, lub niezręcznie naśladuje, zamienia się na miejsca z O. Wirgiljuszem.

16. Adam i Ewa

W Krakowskiem grają odmiankę gry poprzedniej, która różni się tylko piosenką:

Adam i Ewa po raju chodzili,
Ani jedli, ani pili;
Tylko tak robili.

Podobną jest odmianka wielkopolska p. n. „Adam siedm synów miał“.

17. Rzemiosła (Muzykant)

Gra dziatwy wiejskiej powiatów ropczyckiego i rzeszowskiego (Małop.), odpowiednia

dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

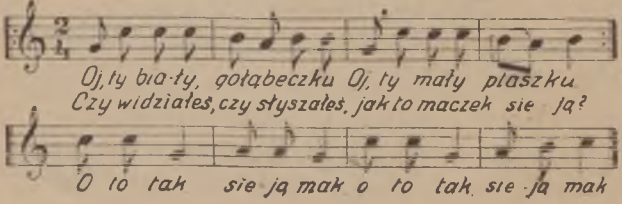
Dzieci stają dokoła towarzysza, którego wybrały na „sędziego". Ten nadaje każdemu z nich jakieś rzemiosło; potem zaczyna naśladować ruchy, właściwe np. kowalowi, stojąc naprzeciw szewca. Jestto hasło dla każdego do zajmowania się swojem rzemiosłem. Jeśli np. szewc zmyli się i powtórzy ruchy kowala, daje 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.

18. 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 naśladują 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).

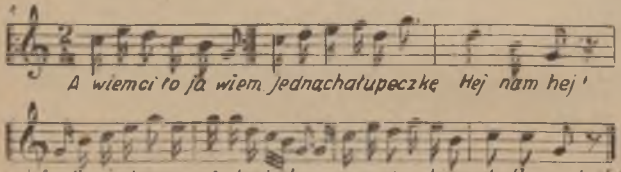
6. Oj, ty i t. d.
Jak to maczek jedzą?
(:) Oto tak jedzą mak (:)

(Naśladują wytrząsanie makówek na dłoń i jedzenie maku).

19. 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. W 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 jednem okienku (:)
Wiązanka ruciana, Hej, i t. d.

(:) Przy drugiem okienku (:)
Dziewczyna kochana, Hej, i t. d.

(:) Co ona tam robi? (:)
Szyje na pawłodze [1]), Hej, i t. d,

---

[1]) Pawłoga — materja jedwabna.

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

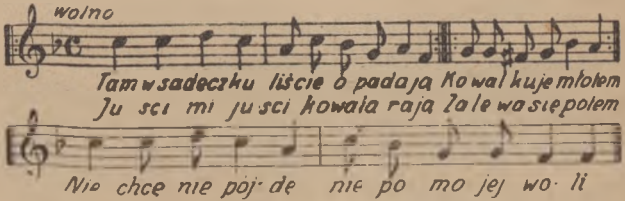
(:) A co jej też za to (:)
Królewna daruje? Hej, i t. d.

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

20. 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 odpowiedniemi ruchami, poczem znów koło wiążą i wirują.



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

Tam i t. d.
Jużci mi, jużci rymarza rają;
Rymarz ciągnie skóry

Zębami do góry,
Nie chcę, nie pójdę 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 pójdę,
Bo po mojej woli.

21. 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 przeskoczyła, idzie na jej miejsce w środku.

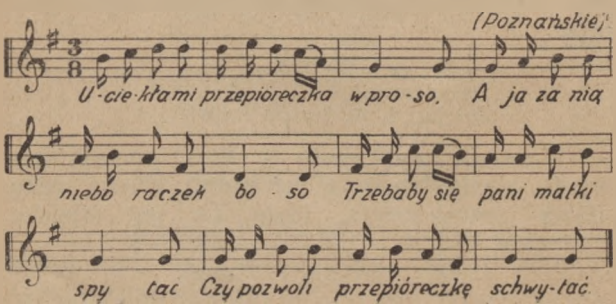
II. Zabawy i gry taneczne

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

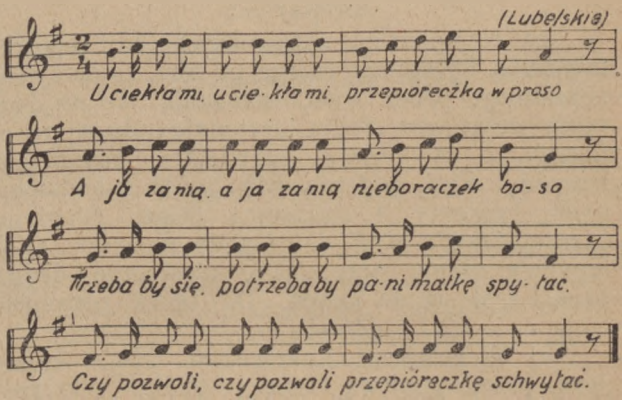
22. Przepiórka

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 warjantach — dla kl. III—VIII szkół śr. żeńskich.

Tańczą ją najczęściej krokiem mazurowym, np.:



W Małopolsce tu i ówdzie też jako krakowiak:



— Uciekła mi przepióreczka w proso
A ja za nią nieboraczek boso;
Trzebaby się pani matki spytać,
Czy pozwoli 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 fuzją 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 wtył, 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 przyśpiewuje 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 drugiej, 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, role się zmieniają: przepiórka staje się myśliwym i naodwrót.

c) W powiecie Sierpckim (Maz.) tańczą znów inaczej: Przy śpiewie pierwszego wiersza pieśni w s z y s c y 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.

23. Gąska

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

Dziewczęta, w liczbie parzystej, tworzą koło, trzymają się za ręce, i wirują krokiem tanecznym. W środku znajduje się jedna (nieparzysta), 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 (nuta jak „Chaber"):

Kto mi moją gąskę ukradł,
Jest złodziej,
A kto mi ją zaraz odda,
Dobrodziej.

24. Pasterz

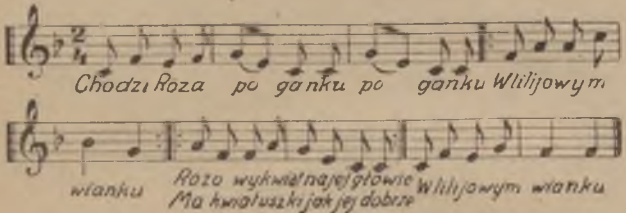
Gra weselna włościan pow. Kutnowskiego (Maz.), odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i dla szkół średnich żeńskich.

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

25. 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 liliowym 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 [:] potańcować [:]
[:] 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 Krakowskiem 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 wewnętrznem jest już dziewcząt tyle, co w pierwotnem, przechodzi ono na zewnątrz (pod rękami towarzyszek koło pierwszego), tak, że są dwa koła obok siebie. W drugiem (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 pokolei w środek nowego koła.

26. 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“):

— Pomagaj bóg 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:

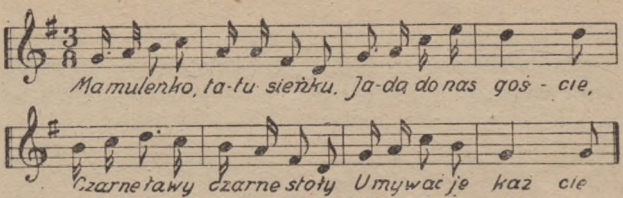
— Oj widzisz ty, ksieni! twoja córka z nami,
[:] Lepiej potańcuje, niźli ty z córkami [:]

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

27. 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 dziewczę 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:



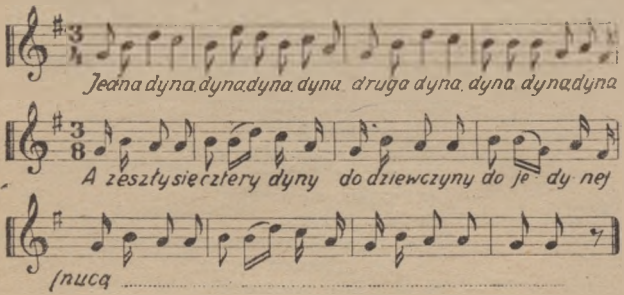
— Mamuleńko, tatusieńku,
Jadą do nas goście!
Czarne ławy, czarne stoły.
Umywać je każcie.
— Córuleńko, córuleńko,
Umyjże je sama,
Będą mówić kawalerzy
Żeś jest grzeczna dama.
— Mamuleńko, tatusieńku,
Pocóż przyjechali?
— Córuleńko, córuleńko,
Żebyśmy cię dali.
— Matuleńko, tatusieńku,
Nie dajcież mnie 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 naodwrót.

28. 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:
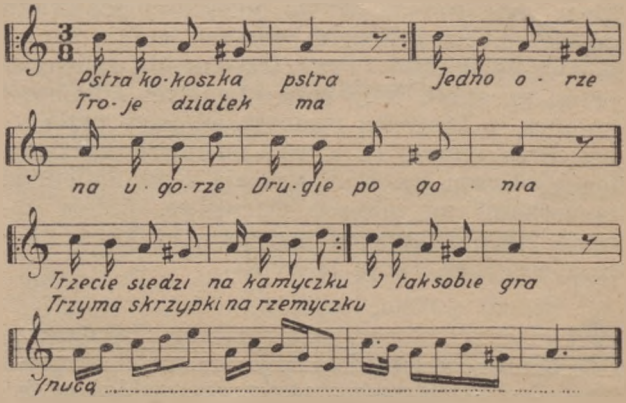


Jedna dyna, dyna, dyna, dyna,
Druga „ „ „
A zeszły się cztery dyny
Do dziewczyny, do jedynej (nucą).

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

29. Kokoszka

Zabawa dziewcząt wiejskich pow. sierpeckiego (Maz.), gdzie indziej 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 piosnki puszczają ręce i ruchami naśladują kokoszkę, lub zajęcia jej dziatek. Krok mazurowy.

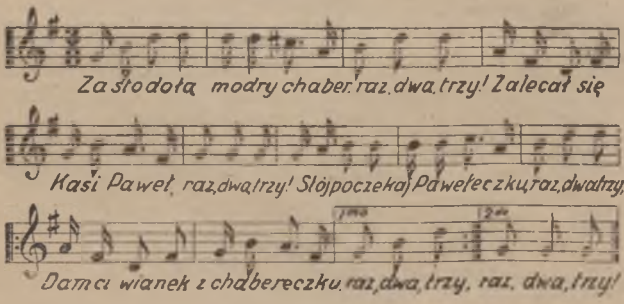


Pstra kokoszka, pstra
Troje dziatek ma;
Jedno orze na ugorze,
Drugie pogania;
Trzecie siedzi na kamyczku,
Trzyma skrzypki na rzemyczku
I tak sobie gra: (nucą).

30. 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 odtańczyć hołubca z tancerką (tancerzem) pary przeciwnej. Przy piątym (t. j. przy powtórzeniu czwartego) wierszu tancerze wracają z zamienionemi tancerkami na miejsce 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

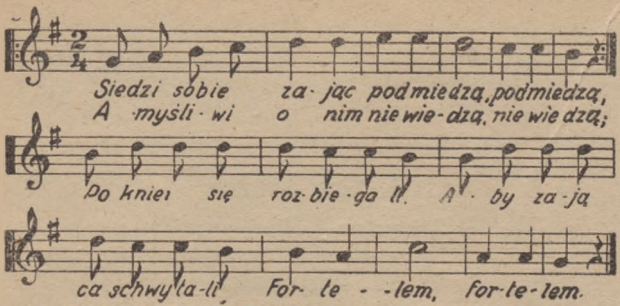
a) Z kryciem i odnajdywaniem

31. Zajączki

Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych. Miejsce: pole, tu i ówdzie porosłe 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 bywał? — Za górami. — Coś widział? — Zająca z pazurami. — Złapałeś go? — Złapałem. — Toś zuch! (lub: — Nie złapałem — Toś kiep!) 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 schwytali
   [:] 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 Co ja tym myśliwym [:] zawinił [:]
   W czemem jaką szkodę [:] uczynił [:]
   Choć czasem w kapuście siadam,
   Po listeczku tylko zjadam,
   [:] Nie jak wół [:].

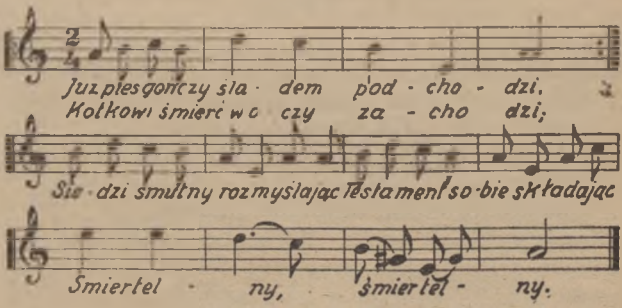
Przy zakończeniu zaś gry, zwrotki następne:

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 [:] usłyszy [:]
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:



32. 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 inne zostają chartami, przyczem śpiewają:

A mój miły bobrze,
Schowajże się dobrze,
Od niedzieli do niedzieli,
By się 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.

33. Krycie

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

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

Na Mazowszu grywa się i tak, że jedno z dzieci szuka, a reszta kryje się. Szukający musi po odszukaniu spieszyć do mety, gdzie znajduje się kij, stuknąć nim trzy razy i wywołać imię wykrytego, który jednak może go wyprzedzić i kij opanować. W pierwszym przypadku następuje zmiana ról, w drugim nie.

34. Zbójcy i hajducy

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

Za boisko służy pewna dobrze ograniczona 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 razu, 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 (np. godzinę). W połowie tego czasu następuje zmiana ról obu obozów. Wygrywa obóz, który wziął więcej jeńców.

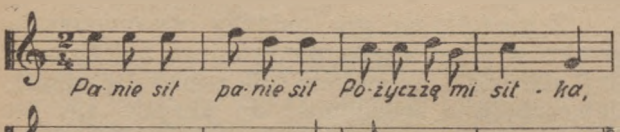
b) Ze zmianą miejsc

A tak jakoby owo właśnie sitko grali.
Marcin Bielski.

35. Sitko

Gra dziatwy wiejskiej w Krakowskiem, odpowiednia dla szkół początkowych.

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



Panie sit, panie sit
Pożyczże mi sitka,
Tylko niem obsieję
Kosz jarego żytka.

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

36. 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 kołkach, chorągiewkach i 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.

37. 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.

38. Komórka

Jak poprzednia — tylko środkowy pyta się jednego ze stojących na obwodzie: — Czy niema komórki do najęcia? — Wpodle, na pomietle, brzmi odpowiedź; tymczasem gracze zmieniają miejsca, a kto go nie znalazł, idzie szukać komórki.

39. Krawiec

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

40. Wesoły ogrodnik

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

41. 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 ubiec.

42. 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.

43. Gotowalnia

Jak 42, tylko nazwy szczegółów gotowalnianych (szczotka, grzebień, mydło, lustro etc.), a hasło ogólnej zmiany miejsc: — cała gotowalnia do Jejmości!

44. Pani starościna

Środkowa (p. starościna) wzywa pokolei 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 starościną. 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. starościną.

45. Dzwonek

Jak poprz., tylko bez nadawania nazw, a miejsca oznaczone w linji prostej w środku izby, osoba zaś bez miejsca ma dzwonek w ręku. Wezwawszy wszystkich pokolei, wiedzie ich za sobą w szeregu, a gdy daleko od miejsc odeszli, dzwoni i zajmuje jedno z miejsc.

46. Garnuszki

Ustawienie jak 45. Gracz bez miejsca wyzywa jednego z towarzyszy, poczem biegną,

każdy w przeciwną stronę, dokoła rzędu graczy. Kto prędzej dopadnie miejsca, zostaje na niem.

47. 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 ubiec któregoś z nich i stanąć w parze. Jeśli mu się to uda, spóźniony biegacz staje samotnie z przodu.

48. Gąsior

Gra dziatwy wiejskiej w Sieradzkiem, 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? — Siodłatą.

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

c) Z przerywaniem łańcuchów graczy

49. Koło

Gra dziatwy wiejskiej w Krakowskiem, znana też w pow. ropczyckim (Małop.) pod

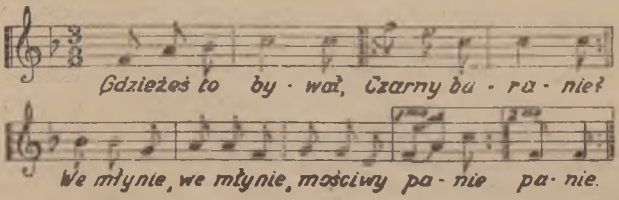
nazwą „Buhaj", w Wielkopolsce zaś jako „Zajączek". Odpowiednia dla szkół początkowych.

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.

50. Baran

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

Dzieci tworzą półkole, trzymając się za ręce. W środku jeden z uczestników, jako „baran". Półkole obraca się w takt śpiewu, złożonego z zapytań dzieci i odpowiedzi barana. Po każdej zwrotce baran stara się rozerwać półkole uderzeniem tułowia (jak w grze poprz.). Gdy się to uda, baran ucieka, a inni gonią go. Kto chwyci barana, jest baranem w grze następnej.



Gdzieżeś to bywał [:] czarny baranie? [;]
[;] We młynie, we młynie, mościwy panie [;]

Cóżeś tam robił, cz. b ?
Mełł mąkę, mełł mąkę m. p.

Cóżeś tam jadał, cz. b ?
Kluseczki z mączeczki, m. p.

Cóżeś tam pijał, cz b. ?
Miód, mleczko, miód, mleczko, m. p.

Gdzieżeś 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.

51. Przerywane wojsko

Gra chłopców miejskich i wiejskich, powszechna w Polsce; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich męskich. (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 naprzemian 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 nie-

wolę. 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 jedliny...
Elżbieta Drużbacka.

52. 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: — Skądeście babko? — Z Pacanowa. — Co tam słychać? — 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.

53. Ciuciubabka

Pod tą nazwą opisuje Gołębiowski grę, przy której babka ma ręce z tyłu związane, lecz zato oczy niezasłonięte.

54. Derkacz

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

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

55. Gąski

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

a) Dziatwa wybiera z pomiędzy siebie „matkę“ (lub „babkę“), 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 chwytać 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!

56. 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) naznaczają „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. W następnej grze jest jastrzębiem gołąb, złapany na ostatku.

57. 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.

58. Krasnoludek

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

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

59. Topiec

Gra dziatwy wiejskiej w pow. łańcuckim (Małop.); zastososowanie jak poprz.

Gracz wybrany na „topca" siedzi w rowie (lub w miejscu na boisku ograniczonem 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).

60 Strzygoń

Gra dziatwy wiejskiej w Krakowskiem: 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.

61. Król

Gra dziatwy miejskiej i wiejskiej niektórych okolic Małopolski, Mazowsza i Podlasia, odpowiednia dla szkół początkowych.

„Król", wybrany mętowaniem, staje na uboczu. Reszta graczy umawia się w tajemnicy przed królem, jakie czynności będzie przed nim naśladować, poczem zbliżają się i mówią: — Dzieńdobry królu! — Król odpowiada: — Dzień dobry! — A gdzieście byli? — (np.) W ogrodzie. — A coście robili? (Tu dziatwa naśladuje umówioną wprzód czynność, np. kopanie, plewienie, rąbanie drew, pływanie lub t. p. Król nazywa tę czynność; jeśli zgadł, wszyscy uciekają, ścigani przez króla. Schwytany jest królem w grze następnej. Gdy król nie zgadnie, gra powtarza się z tym samym podziałem ról.

62. Kuchareczka

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

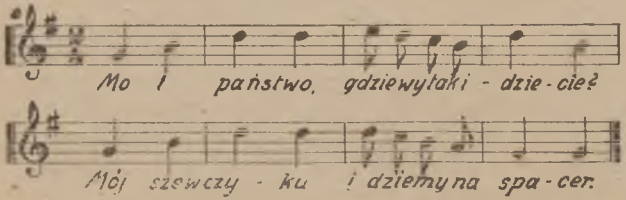
Dziewczęta tworzą koło, trzymając się za

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 wypiła, kominem uciekła! Na to „kuchareczka" ucieka, a „pani" ją ściga; gdy schwyci, zamieniają się na miejsca.

63. 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:



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

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

64. Kot i mysz

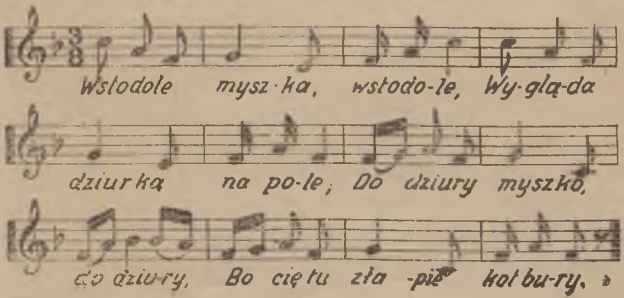
Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

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 niemi 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:



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.

65. Trzeciak

Gra opisana u Gołębiowskiego; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych 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 poszczególnemi dwójkami powstały odstępy 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 ztyłu, lub nim stanie przed dwójką, zamienia się na role ze swym prześladowcą. Nie może mu jednak oddać uderzenia natychmiast, lecz dopiero po przebiegnięciu przed jedną z dwójek conajmniej.

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

66. Lis

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

a) Najpospolitszą odmiankę 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 ściga go bijąc ma prawo, póki obiegłszy w koło, na miejscu, skąd przyszedł, nie stanie, oddaje znów pytkę, komu się podoba, i tak dalej gra się ciągnie".

b) W Sieradzkiem 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, chwyta 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 [1]).

[1]) W Krakowskiem grywają tu i ówdzie tę odmianę pod nazwą „Sitko", w Kutnowskiem 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 widzieli

lub

Kogo pytka przyodzieje,
Ten się ani nie spodzieje.

67. Klapanka

Gra opisana u Gołębiowskiego, zastosowanie jak 66.

„Osoby stojące wkoło, trzymają obiema rękami tasiemkę związaną, jedna, będąca w kole, dopóty w niem chodzi, póki komu klapsa nie da po ręku, wszakże te umykają spiesznie; kto umknąć nie zdołał, miejsce uderzającego zastępuje".

68. Obrączka

Gra dość powszechna w Polsce, zwłaszcza po miastach; zastosowanie jak 66.

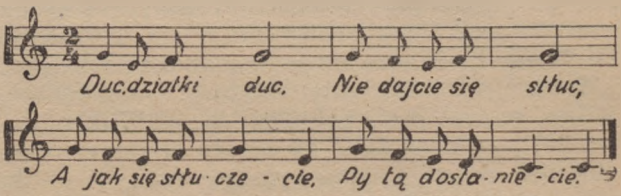
Od poprzedniej ta różnica, że dzieci posuwają jedno ku drugiemu nawleczoną na tasiemkę obrączkę. W czyich rękach środkowy ją przychwyci, ten idzie do środka.

69. Wąż

Gra dziatwy wiejskiej w pow. ropczyckim (Małop.); zastosowanie jak 66.

Dzieci tworzą szereg, przyczem każdy, prócz pierwszego, chwyta 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 przytem śpiewają:



Duc, dziatki, duc,
Nie dajcie się stłuc,
A jak się stłuczecie,
Pytą dostaniecie!

70. Wilk i gąski

Gra dziatwy 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 gęsiorem 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 gąsior broni jej nagłemi zwrotami klucza. Gra idzie dalej, aż wilk wyłapie wszystkie gąski. W następnej grze gąsior jest wilkiem i naodwrót.

W niektórych okolicach kończy grę scena następująca: Gąski schwytane udają, że wilk je okulawił, tj. skaczą na jednej nodze po boisku. „Matka“ robi wyrzuty wilkowi: — Pocóżeś, wilku, popsuł gęsi, pokulawił? — (Wilk odpowiada) — Pocóżeście mi zjadły stajanie owsa, stajanie prosa i staw wody wypiły? — Ja wam szkodę zapłacę, wy gęsi ponaprawiajcie. — Wtedy wilk uderza gąski pytką po nogach, „aby nie kulały“.

71. Płótno

Zabawa dziatwy 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, wziąwszy

się za ręce, staje w półkole. Gospodyni „zwija“ to płótno (łańcuch dzieci zwija 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 zwija 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.

72. 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 (szeptem) nadaje dzieciom nazwy różnych ptaków. Przychodzi kupiec i żąda jakiegoś ptaka. Wymieniony ptak zrywa się i ucieka, kupiec ściga go. Jeśli ptak, obiegłszy wkoło rząd 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 „djabeł“. (Anioł mówi: — Dziń, dziń! — Kto tam? — Anioł z nieba. — Czego chce? — Ptaka.— Jakiego? — Wilgi (sroki i t. p.). — Rozmowa z djabłem podobna, tylko wstęp inny: — Kut, kułut! — Kto tam? — Czarny but.

c) Do tej, czy owej postaci gry dodają w niektórych okolicach zakończenie, polegające na walce dwóch obozów: a) dzieci nie wywoływane przy ptaszniku, reszta przy kupcu; b) obóz anioła i djabła. 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.

73. Fabjan

Gra dziatwy wiejskiej w pow. rzeszowskim i ropczyckim (Małop.), odpowiednia dla chłopców najniższych klas szkół średnich.

Chłopcy wybierają (mętowaniem, patrz Cz. ogólna) „starszego“ i „Fabjana“. Pozostali stoją w rzędzie, a starszy nadaje im nazwy różnych zwierząt. Potem woła: — Przyjedź Fabjanie! —

Nie mam na czem. — Na jakie zwierzę siadasz? — Na konia (wołu i t. p.). Wymienione „zwierzę“ ucieka. Fabjan 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 Fabjanem; byłemu zaś Fabjanowi starszy szepce do ucha nazwę jakiegoś zwierzęcia i posyła na miejsce, opróżnione przez konia — i gra idzie dalej. Jeśli Fabjan nie chwyci ściganego „zwierzęcia“, to wraca na swe miejsce, Fabjan zaś zostaje nadal w swej roli.

74. Wójt i kuropatwy

Gra dziatwy wiejskiej małopolskiej, odpowiednia dla ogródków dziecięcych 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 itd. 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 zegnać? — 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.

75. Żóraw

A chcesz, powiem na cię, jakoś... grał w żurawka.
Łukasz Górnicki.

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

Dzieci wybierają z pośród siebie „żórawia", który, z pytką w ręce, strzeże stosu czapek (piłek lub t. p. przedmiotów). Reszta graczy tworzy koło i krąży dokoła żórawia, śpiewając:

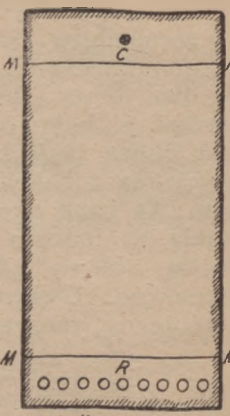
Żórawie, żórawie na zielonej dąbrowie,
A wy, Dąbrowianie, czego tu stoicie?
Nie ma pana w domu, pojechał do Rzymu,
Po baryłkę mleka i po drugą miodu,
Żeby Dąbrowianie nie zażyli głodu. Łup, cup!

Przy tych słowach dzieci wbiegają do środka i każde stara się zabrać jak najwięcej czapek i uciec z niemi od razów 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.

76. Czarny lud

Gra dziatwy 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 prostokątnem, mierzącem 40 kroków wzdłuż, a 20 wszerz, oznacza się dwie mety linjami, odległemi 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 mety przeciwnej (wracać nie wolno); to samo czyni i czarny lud, starając się po drodze schwytać jak najwięcej dzieci. Schwytani pomagają cz. ludowi. Gra idzie tak długo z ciągłą zmianą met, aż wszystkie dzieci dostaną się w niewolę. Ostatni schwatany jest cz. ludem w grze następnej.



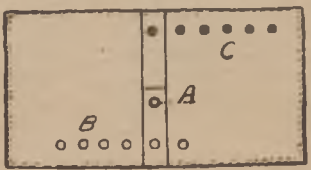
M-M. Meta. C. Czarny lud. R. Reszta graczy.

77. Na granicy

Gra młodzieży wiejskiej i miejskiej w Poznańskiem (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 linjami poprzecznemi „pas graniczny“ o szerokości 4 kroków, przedzielony linją, idącą wzdłuż boiska, na dwie połowy.

Na całym tym pasie granicznym porusza się swobodnie „król“, wybrany z pośród graczy (mętowaniem). Reszta uczestników dzieli się na dwa obozy („białych“ i „czerwonych“, „mazurów“ i „kujawiaków“ i 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



A. Król. B. Biali. C. Czerwoni.

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 schwytać 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 schwytać. Wygrywa obóz, który w określonym przeciągu czasu (np. $^1/_2$ godziny) dostarczył mniej królów.

78. 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 chwyta „wójt". Schwytany zamienia się z wójtem na miejsca.

79. Lis fantowy

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

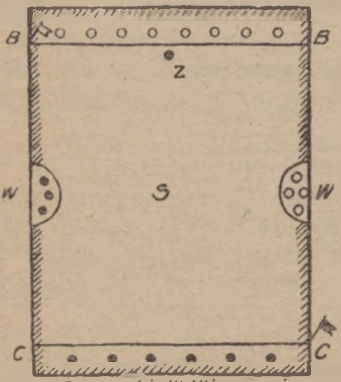
Dzieci w liczbie 10—50, wybierają „lisa" (mętowaniem: Ile miczki, Czerwone guziczki, A hodo more, Lisie, idź do nory!); reszta jest „psami". Boisko jak przy „Czarnym ludzie". Jedna z met jest „jamą" lisa, za drugą stoją „psy".

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 zdobyczy). Pies, który przed jamą dosięgnie lisa (uderzy dłonią w plecy), zamienia się z lisem na miejsca.

Prócz tego, lis schwytany, jakoteż pies, który lisa nie doścignął, dają fanty (stąd nazwa gry), a gra kończy się ich wykupnem (p. Część ogólna).

80. Plinje

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



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

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

wonych, 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 wprzód, dłonią do góry, tak, aby przeciwnik mógł się jej dotknąć. Czyjej ręki dotknął wyzywający, ten ściga wyzywającego, który ucieka ku swoim. Jeśli wyzwany uderzy przeciwnika dłonią 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 p ó ź n i e j odeń w y b i e g ł z poza swojej mety.

2. Po wzięciu jeńca kończy się u s t ę p g r y i wszyscy wracają za swoje mety (a jeniec idzie do więzienia).

3. Równocześnie z uderzeniem jeńca należy głośno zawołać: stój!

4. W jednym ustępie gry może tylko jeden jeniec 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 naruszanie prawideł, lub za grę niebezpieczną (np. 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 odsieczy, 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 spe-

cjalnej 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 wyplenić nawyczkę bezmyślnego wybiegania przed metę. Nie ma nic szkodliwszego ponad to, gdyż gracz taki, wałęsający się bezcelowo w szrankach, wobec prawidła 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

81. 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.

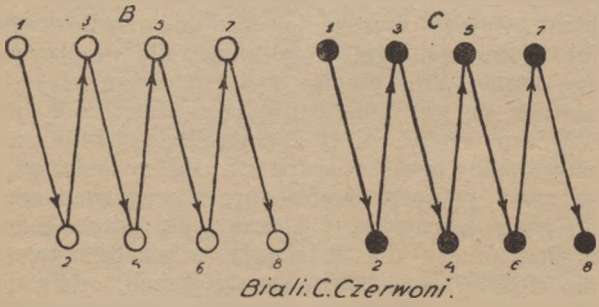
Udział w grze biorą dwa obozy po 5 uczestników. Każdy obóz wybiera po jednym „zającu". Zające wyruszają (z domku wiejskiego lub podmiejskiego, dogodnego dla przebrania się, kąpieli i przyjęcia posiłku) na przełaj polami i lasami, nie unikając przeszkód, jak wzgórza, rowy, płoty i t. p. Ślady swoje znaczą 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 linji krzywej, wracającej do punktu wyjścia, a mierzącej 5—8 kilometrów. W kwadrans po „zającach" 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 przy-

byli jako 1, 3, 4, 8 (suma = 16), ob. czerwonego zaś 2, 5, 6, 7 (suma = 20), obóz biały wygrywa.

82. Bieg rozstawny (Wici).

Gra ta naśladuje ulubiony u ojców naszych sposób słania wieści rozstawnemi końmi. Odpowiednia dla szkół średnich.

a) Właściwa, pierwotna jej postać wymaga dużej przestrzeni i odbywa się na (mało uczęszczanym i nie zakurzonym) gościńcu. Jeśli



mają iść o lepsze dwa obozy po 10 uczestników na przestrzeni kilometra, rozstawiamy obóz biały na lewym, 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

83. Żaby i bocian

Gra opisana u Gołębiowskiego — grywana też przez dziatwę 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 niemi taka rozmowa, naśladująca żabek odzywanie się. — Hi, hy, krum, krum! — Hi, hy, krum, krum! — Druchneczko! — Czego? — Masz męża? — Nie mam. — Gdzieś go podziała? — Wziął go Pan. — Co za Pan? — Pan bocian. — Na te słowa czatujące 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“.

84. Klasy

Gra rozpowszechniona zwłaszcza wśród dziatwy 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), pokolei 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 wskakuje do tejże klasy na jednej nodze, podnosi kamyczek i wyskakuje tak samo. Jeśli kamyczek nie trafi do klasy 1, stopa dotknie linji, 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 prawidło, 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



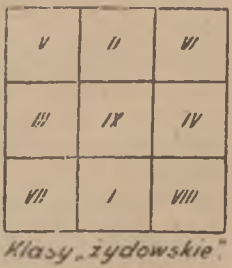
Klasy proste.



kamyk nie spadł, 2) obejść klasy z zamkniętemi oczyma, 3) przeskakać wszystkie klasy obunóż.

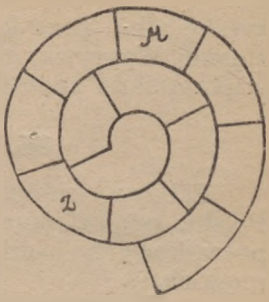
b) Klasy z „niebem“, „piekłem“ i „morzem“. Podobnie jak a), tylko skacze się częścią obunóż (w rozkroku), częścią jednonóż. Mianowicie do klasy 2, wskakuje się tak, że lewa noga staje w 1., prawa zaś w 2. klasie, wyskakuje zaś półobrotem wstecz w poskoku, a potem poskokiem obunóż wprzód. Podobnież do klasy 4. wskakuje się, trzymając nogę lewą w trzeciej, do 7, zaś, stawiając lewą w 6. Po klasie 8. następuje „piekło“, (skok jednonóż) potem „niebo“, (obunóż) wreszcie „morze“ (jednonóż).

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



Klasy „żydowskie“

d) Zegar (Warszawa), czyli Ślimak (Lwów). Gracze stoją kolejno u wejścia do ślimacznicy nakreślonej i skaczą jednonóż po wszystkich przegródkach spiralnie aż do środka; potem tak samo z powrotem. Komu uda się odbyć



prawidłowo (tj. na jednej nodze i bez nadeptania linji) tę całą podróż, ma prawo na jednej z przegródek napisać swoją literę. Jestto jego „dom", w którym przy następnych razach wolno mu wypocząć na obu nogach, inni zaś muszą przeskakiwać ten dom. Gra kończy się, gdy domów jest tyle, że skakać nie można. Wygrywa, kto ma najwięcej domów.

85. 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 wskakuje 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.

86. Przeskok

Zabawa chłopców w różnych okolicach Polski, odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich męskich.

a) Z oparciem. Chłopcy ustawiają się w szereg w odstępach kilku kroków jeden od drugiego; wszyscy, z wyjątkiem ostatniego, pochylają się naprzód i stają w wykroku, opierając ręce o kolano nogi, wysuniętej wprzód. Potem ostatni bierze rozpęd i przeskakuje rozkrocznie, z oparciem rąk, swego poprzednika, po nim zaś wszystkich następnych. Dokonawszy tego, sam staje przed wszystkimi w takiejże, jak oni, pozycji. Tymczasem już zaczyna tę samą czynność jego dawniejszy poprzednik (obecnie ostatni w szeregu) i t. d. Szereg w ten sposób postępuje zwolna wprzód. Zamiast szeregu, można też ustawić się w koło.

b) Bez oparcia. Wprawniejsi chłopcy skaczą bez oparcia rąk przez towarzyszy mniej lub więcej nachylonych, obróconych do skaczącego bokiem. Ustawienie bywa przytem podobne do poprzedniego, tylko odstępy większe.

V. Gry kopne

...A tłucze się po ścianach, by nadęta piła,
Którą oni szaleńcy, co ją więc igrają,
Rękami i nogami bijąc popychają [1]).

Mikołaj Rej.

87. Nożna w kole

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

Przybór: piła dęta kulista, obszyta 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 wykopnąć 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 przepuści po lewej).

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

---

[1]) Z przytoczonego urywka można wnosić, iż piła nożna nie była obca naszym przodkom XVI w. Później jednak tradycja zanikła, tak, że w dziale tym dziś musimy posługiwać się wzorami obcemi.

88. Nożna z wieżą

Zastosowanie jak poprz. Do przyborów przybywa „wieża“ (3 żerdzie wysokości $1^1/_2$ do 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 piła wyjdzie za koło, przynosi ją gracz, któremu przeszła nad głową lub po prawej ręce, kładzie na swojem miejscu i kopie ku wieży. Gdy wieża padnie, na miejsce strażnika idzie ten, który ją obalił.

89. 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 z początkiem przerwy) po jednej pile na 20—25 uczniów. Każda piła winna być w ustawicznym ruchu i przechodzić do coraz to innych uczestników, aby wszyscy użyli ruchu do woli. Gdy piła wyleci poza boisko, biegnie po nią ten, co ją wykopnął

i ma obowiązek natychmiast po podjęciu wrzucić ją między graczy. Nie wolno: 1) zatrzymywać piłki (lecz należy ją kopnąć dalej w locie); 2) prowadzić „wózkiem“ (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) rąk wolno użyć jedynie do wrzutu piłki na boisko, lub do wyniesienia jej po dzwonku.

90. Nożna z bramą

Gra odpowiednia dla szkół średnich męskich. Na boisku, mierzącem 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 $2^1/_2$ m., poprzeczką drewnianą (lub taśmą). Do każdego obozu należy część boiska, ograniczona linją, 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 losem 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, zdobycie jej staje się trudniejszem; za to jednak niema ograniczenia odległości, z której brama może być wzięta. Piłę bierze w posiadanie obóz, na którego pole ona przeszła; gracze „napadu" podają ją sobie nawzajem bocznemi posunięciami, myląc bramkarza. Wtem jeden z nich, upatrzywszy chwilę odpowiednią, kopie („strzela") w bramę.

Porządku przy grze strzeże „sędzia", nie należący do żadnego z obozów. Baczy on: aby tylko bramkarz używał rąk do zatrzymania, schwytania lub odbicia piły (a i jemu wolno uczynić z piłą w ręku 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.

91. 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 mniej-

szej wartości. Odpowiednia dla silnych i zdrowych uczniów wyższych klas szkół średnich.

Prawidła[1])

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

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

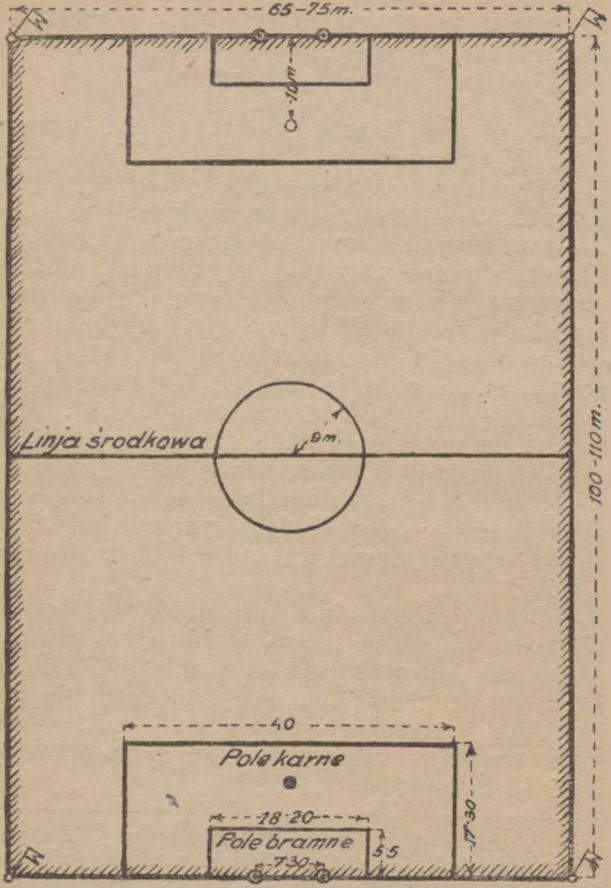
Całe boisko winno być ograniczone linjami. Krótsze granice nazywają się tylnemi, dłuższe bocznemi. Granice tylne i boczne mają tworzyć kąty proste. W kątach tych powinny być wbite chorągiewki o drzewcach nie krótszych od $1^1/_2$ m. W połowie długości boiska przeprowadza się linję poprzeczną, „środkową". Środek boiska ma być wyraźnie oznaczony i z niego zakreślone koło o promieniu 9 m.

(Linje nie powinny być wgłębione, lecz znajdować się w jednej płaszczyźnie z boiskiem. Drzewce chorągiewki nie może być zaostrzone 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.

---

[1]) Ustanowione przez Międzynarodowy Związek Nożnej (Football Association). Zdania w nawiasy ujęte są urzędowemi rozstrzygnięciami tegoż Związku w sprawach spornych.



Plan boiska piłki nożnej angielskiej.

W odległości $5^1/_2$ m. od słupków bramnych należy poprowadzić, równolegle do granic bocznych, linje $5^1/_2$ m długości; końce tych linij łączy linja równoległa do granic tylnych; obszar między temi linjami nazywa się „polem bramnem“. Podobnież prowadzi się linje $16^1/_2$ m długości w odstępie $16^1/_2$ m od słupków bramnych, a końce ich łączy się też linją. Ograniczają one „pole karne“. W odstępie 11 m od bramy odznacza się wyraźnie na boisku miejsce, z 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 materjału, mogącego być niebezpiecznym dla graczy.

Długość boiska winna wynosić 100—110 m., szerokość 65—75 m.

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 linji

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 każdem 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 mogę rzucać, podbijać, ani wnosić 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.

(Piła 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 poprzeczki, 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 linją, 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 wziętą, a rzucający nie może powtórnie dotknąć piły, póki jej nie dotknie jakiś inny gracz.

6. Gdy którykolwiek z graczy uderza piłę, 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 udziału 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, 5) narożnym, 6) przy wrzucie z granicy bocznej.

(Główną rzeczą dla zrozumienia tego prawidła jest uświadomienie sobie, iż gracz wychodzi z gry nie w chwili, gdy sam kopię piłę, lecz w chwili, gdy ją kopnął k u n i e m u gracz

jego obozu; jeśli piłę uderzył przeciwnik, gracz w żadnym razie 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 bram-

karz 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 zakazaną jest wszelka gra brutalna i usiłowanie obalenia przeciwnika podstawieniem nogi, nachylaniem się przed nim, lub za nim i t. p.).

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

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

(Ręką w myśl tego prawidła 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 rozmyślne przeszkadzanie przeciwnikowi).

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

nać 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, przyznanym za przekroczenie prawidła 9, lecz żadnym innym rodzajem kopu wolnego.

12. Obuwie nie powinno mieć żadnych wystających części metalicznych; główki gwoździ w podeszwie muszą być w jednej płaszczyźnie z nią; zakazuje się wszelkich metalicznych, lub gutapertowych płytek na trzewikach i nagolennikach; wysterki skórzane na podeszwach nie mogą być wyższe nad 1 cm.; okrągłe wysterki muszą mieć najmniej 1 cm średnicy i nie mogą być zaostrzone, ani stożkowate; listwy zaś nie mogą być węższe, niż 1 cm i muszą zajmować całą szerokość podeszwy. Każdy gracz, którego obuwie okaże się nieodpowiadającem 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 prawideł 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 powtórnego przekroczenia lub jakiegoś innego uchybienia, a w wypadku brutalnego zachowania się także bez uprzedzenia, sędzia ma prawo usunąć winowajcę z boiska, o czem 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 przerwano, uwiadamia Związek, który rozstrzyga rzecz ostatecznie. Sędzia może przyznać kop wolny we wszystkich przypadkach, gdzie zachowanie graczy wyda mu się niebezpiecznem, lub mogącem stać się niebezpiecznem, lecz niedość nieprawidłowem dla zarządzenia środków ostrzejszych. Władza sędziego rozciąga się na cały czas, w którym grę chwilowo przerwano, a piła 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.

Sedzia 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 piła 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 za-

twierdzenia sędziego. W razie zbytecznego wtrącania się i nieodpowiedniego zachowania podsędka, sędziemu przysługuje prawo usunięcia go z boiska i mianowania zastępcy; o tem winien sędzia donieść Związkowi.

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

16. Jeśli grę przerwano z jakiegokolwiek powodu, przyczem piła nie wyszła z granic boiska, sędzia winien w tem miejscu, gdzie grę przerwano, rzucić piłą o ziemię i ta jest w grze, gdy tylko dotknie się ziemi. Jeśli w takim wypadku piła 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 karnem; 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 87—90, będących przygotowaniem do gry niniejszej.

Jedyny sposób kopania, jaki posiada każdy nowicjusz — to kop końcem stopy. Sposób ten jednak w nożnej odgrywa rolę niewielką; posyła wprawdzie piłę daleko, lecz za to, wobec niewielkiej powierzchni uderzającej, trudno bardzo nadaje jej kierunek pożądany. Aby jego celność zwiększyć, obuwie graczy ma nosy ścięte poprzecznie. Z tem wszystkiem, w grach 87 i 88 będzie go używać tylko środkowy dla odbicia piły daleko, a w grach 90 i 91 — w takimże celu — bramkarz i straże. 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. Powierzchni bocznych 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 podbiciem 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 uskutecznia 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 skurczonej: piła przelatuje nad głową gracza w tył.

Jeżeli 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 jestto kop, lecz jakby rzut stopą.

Przy wszystkich tych sposobach kopania należy baczyć pilnie na dwa szczegóły: Po pierwsze, niezbędnem jest wyćwiczenie zarówno prawej, jak lewej nogi, nigdy bowiem nie można przewidzieć, której z nich piła nawinie się w dogodnem 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 pile kierunek pożądany 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 (87 i 88).

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 piła idzie nisko, ustawiamy się w tym celu czołem do kierunku jej biegu i stajemy na palcach w kuczce, tak, aby piła mogła się odbić tylko na małą przed nami odległość. Wyżej lecącą piłę „gasi" się (tj. strąca na ziemię) lekkiem uderzeniem podeszwy z góry, lub trąceniem zapomocą kolana, uda, lub tułowia, skierowanem 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 g ł o w ą. 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 piła ma polecieć — i dodać doń odpowiedni ruch karku, gdy zaś chodzi o większą siłę, podskoczyć w kierunku zamierzonego lotu piły.

P r o w a d z e n i a 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 niezagrożonemu towarzyszowi.

W s t r z y m a n i e p r z e c i w n i k a 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 (tj. kopnąć ją ku

swoim). Gdy bowiem on stoi na jednej nodze, ma równowagę gorszą, niż napastnik, stojący na obu.

Jeśli przeciwnik toczy piłę „wózkiem", 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 nietylko podstawiania nogi, ale również nachylania się przed lub (przy cofaniu się) za graczem, kopania go, uderzania kolanem, 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 b r a m k a r z a omówimy w rozdziale następnym.

W s k a z ó w k i t a k t y c z n e

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 wózkiem w pobliże bramy nieprzyjacielskiej i, wśród oklasków tłumów, często sam strzelał w bramę, szczęśliwie wyminąwszy zachodzących mu drogę przeciwników. Z chwilą jednak, gdy pojawiły

się kluby, które zarzuciły tę taktykę na rzecz zbiorowej, gdzie piła 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 linje. Pierwszą z nich stanowi pięciu graczy napadu (a to: śródnapad, skrzydło prawe i lewe i między nimi dwaj łącznicy). W drugiej znajduje się trzech graczy odwodu (śródodwód, o. prawy i lewy); w trzeciej — dwie straże, 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 kategoryj zależnie od ich uzdolnienia jest ważnem 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 innem stanowisku.

Napad winien się składać z graczy lekkich i zwinnych, a zarazem śmiałych i stanow-



Ustawienie graczy z początkiem gry.

czych. Wszyscy oni muszą doskonale owładnąć sztuką szybkiego a celnego dawania piły w bok; wszyscy, a najbardziej skrzydła, powinny umieć prowadzić wózkiem w razie potrzeby. Dla wszystkich wreszcie, a szczególnie trzech środkowych, niezbędnym warunkiem jest umiejętność celnego strzału w bramę z każdego położenia, w jakiem im się może nawinąć piła w chwili dogodnej.

Jeśli np. obóz białych zaczyna grę (jak na rycinie str. 151), 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 wózkiem wprost przed siebie. Inni gracze napadu biegną, zatrzymując pierwotne odstępy od siebie, lecz zawsze nieco z tyłu za skrzydłem, prowadzącem 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 bronioną 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 po-

dać swojemu napadowi, napad białych cofa się poza linję środkową, lecz tylko tak daleko, aby łatwiej móc odebrać piłę z powrotem (podaną przez swoich z odwodu 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 zdaleka), jak i obrony (zatrzymania i odbierania piły itp.), jednak ponadto 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 linja napadu prowadzi natarcie, rzeczą odwodu 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 linją obrony jest znowu odwód. Jeśli nie uda się piły wytrącić odrazu, gracze odwodu nie dają za wygranę i ciągle niepokoją napastników, w dalszych stadjach obrony kojarząc swe usiłowania celowo z grą obu straży. Zawsze zaś pamiętają o tem, żeby piłę odebraną przeciw-

nikowi kopnąć jak najrychlej własnemu napadowi i umożliwić swoim nowe natarcie.

Odwód posuwa się po boisku, zatrzymując ustawienie graczy wobec siebie takie, jak na rycinie (str. 151). Gdy nacierający przeciwnicy podają sobie piłę w bok, odwód wraz z strażą może przeszkadzać każdemu z nich w posłaniu 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 odwodu 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 każdem położeniu na znaczną odległość (ile możności do linji własnego napadu). Ale nie obcą im winna być również umiejętność celnego podania (drugiej straży, lub graczowi odwodu), 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 przez to graczy napadu przeciwnego wyprowadzić z gry. Żadna

straż zaś nie powinna żadną miarą trzymać się kurczowo bramy i zasłaniać bramkarzowi widoku na piłę.

Bramkarz zajmuje najtrudniejsze stanowisko z całego obozu. Powinien być wysokim, aby móc 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 chwyconej 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 lekkiem trąceniem piły w górę: piła leci ponad poprzeczkę, a sędzia wyznacza kop narożny, który jednak przecież niezawsze bywa niebezpieczny dla bramy. Strzał niski w kąt bramy można odeprzeć błyskawicznem rzuceniem się na ziemię. Bramkarz obserwuje pilnie ruchy na-

pastników i stara się zawczasu odgadnąć, jaki będzie kierunek pocisku.

Tylko wyjątkowo i na chwilę może bramkarz opuszczać bezpośrednie sąsiedztwo bramy. Zwykłe jego miejsce jest na $1=1^1/_2$ m przed bramą. Gdy wyjdzie dalej wprzód, może być wyminiętym przez napastnika z piłą. Stojąc zaś w samej bramie, naraża ją na wzięcie, gdy np. chwytając, lub odbijając cofnie ręce zbytnio wtył, tak, że piła znajdzie się na chwilę poza linją 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 linji 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 swojem posiadaniu i zbyt długie jej prowadzenie; karci

popisywanie się przed publicznością efektownemi „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 nietylko doskonale prawidła 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, co i gracz. Obowiązkiem jego bowiem jest znajdować się zawsze jak najbliżej piły, aby grę móc ocenić samemu, nie polegając na zdaniu podsędków, a tem mniej graczy, lub widzów. Gdy piła zbliża się do pola karnego, baczną 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. Rozstrzygnienia jego muszą być szybkie, jasne i stanowcze. Wszelkie zbędne rozmowy i spory z graczami, a tem-

bardziej z publicznością, są wykluczone. Tylko gwizdek sędziego może grę przerwać i tylko nim może być piła na nowo w grę wprowadzona.

Zadanie obu podsędków jest znacznie prostsze. Biegnąc (równo z piłą) po granicach bocznych, dają (podniesieniem chorągiewki) znać sędziemu, kiedy piła wyszła za linję. Prócz tego sędzia może zasięgnąć ich zdania, jeśli jakiegoś szczegółu gry nie dojrzał.

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

92. 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 obcemi.

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 ru-

chy nienaturalne i nieestetyczne przy kopaniu piły lecącej wysoko.

Co prawda, istnieją w Anglji 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, którąby, 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 wszystkich klas szkół średnich męskich.

Zmiany prawideł

W prawidle 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

piły rękami" — wstawić „podnosić piły z ziemi" i dodać: „Żadnemu graczowi nie wolno nosić piły w rękach". Następnie tu umieścić ust. 2-gi praw. 8 (określenie „noszenia w rękach").

Ust. 4-ty bez zmian, poczem dodać: „Nie wolno wyrywać, ani wytrącać piły z rąk przeciwnika".

W ust. 5-tym 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 piły z ziemi, zagranie i kop wolny (często i wśród gry pochwycenie piły w ręce) będzie wyglądać tak, że jeden z graczy „podbierze" (patrz technika n. ang.) stopą piłę w ręce towarzysza, i odtąd już, póki można, piła 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 powtórnem co dwa kroki (sposób używany często przez bramkarzy przy n. ang.). Kopanie piły po ziemi

ogranicza się do tych wypadków, gdy niema czasu na „podebranie“ jej do rąk, lub gdzie przeciwnicy przeszkadzają w chwytach lub rzutach.

Dla podania piły 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), Pięstówkę (patrz niżej).

VI. Gry z mocowaniem

93. Pietruszka (Pani Róża)

Gra dziatwy 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 i. t. p.). Jeśli taka jarzyna jest pośród siedzących, wskazuje na nią pani Róża, a poseł wyciąga ją z pośród towarzyszy (wbrew oporowi) i osadza na boku, oznajmiając „panu", że żądaną 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, chwyta dziecko za nogi, bije jedną nogą o drugą (jakby chciał korzenie oczyścić z ziemi), przetrząsa niem na wsze strony i ciągnie wbrew jego i całego łańcucha oporowi. Gdy oderwie, ciska na bok i oznajmia panu. Jeśli łańcuch przerwie się w innem miejscu, poseł tam doskakuje i odrywa jakieś dziecko, gdy pozostali garną się „do kupy“ i „nazad“ łańcuch wiążą. 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 „gęśmi“. 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 szkodzie! — 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 l. t. p.); wreszcie przystaje. Wtedy szczuje ją

wszystkiemi gęśmi; Róża schwytana zastępuje miejsce posła w grze następnej.

94. 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 drążek, 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 l. 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.

95. Anioły i Djabły

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

Dzieci tworzą koło, w środku którego staje przywódca i stara się różnemi żartami i minami pocieszneml rozśmieszyć wszystkich pokolei towarzyszy. Kto się rozśmieje, idzie na bok jako „djabeł“, kto nie, zostaje „aniołem“. Wreszcie przywódca ustawia aniołów w szereg („klucz“), w którym każdy trzyma poprzednika za biodra. Tak samo ustawiają się naprzeciw niego „djabły“. 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

96. Kamyczki

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

Pięć kamyczków wielkości orzechów laskowych (ziaren fasoli, skorupek i t. p) kładzie się na dłoni, poczem podrzuca się je w górę i chwyta na grzbiet tejże ręki szybko obróconej. Przytem albo obowiązuje stale prawidło 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 nieokreśloną liczbę) kamyczki przechodzą do rąk gracza następnego, według zgóry 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, jakoto: rzut odwrotny (z grzbietu ręki na dłoń) i t. p.

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

97. 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. (ukształtowana nie bez wpływu szachów), daje również mało ruchu, lecz wiele sposobności do urobienia miary w oku i precyzji w ruchach ręki. Nadaje się np. podczas deszczu w obozie lub w pawilonie boiskowym.

Bierki są to 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 wchodzą: po jednym „królu", „królowej", „podkrólu" i „podkrólowej" — i na każdego gracza po jednym „popie", „popicy" i po 4 „bydlęta" (lub „liszki" [1]).

Gracze (w liczbie 2—10) grają w określonej zgóry kolei. Każdy z nich kładzie na dłoń całą sypę (lub tyle z niej, ile się zmieści), podrzuca ją w górę i chwyta część bierek na grzbiet ręki. Podrzuciwszy je powtórnie, chwyta na dłoń jedną lub kilka figur. Przytem jednak nie

[1]) U Gołębiowskiego figury te noszą nazwy króla, ekonoma, pana, wójta, gospodarza, parobka itd.

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 prawidłowym ma prawo grę powtórzyć, odłożywszy na bok schwytane bierki. Gdy jednak nie schwyci nic,



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

lub wbrew podanym prawidłom, miejsce jego zajmuje następny zkolei 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 schwyceniu kilku bierek pochyla się dłoń, aby

niepotrzebne figury zsunęły się; 2) albo chwyta się upatrzoną figurę palcami w powietrzu; lub wreszcie 3) łowi się ją w „czub“, t. j. lejek utworzony z palców.

98. Na losy

Gra chłopców wiejskich pow. bukowskiego (Wielkop.), odpowiednia dla starszej dziatwy szkół początkowych męskich, zwłaszcza wiejskich.

Gra 5—6 chłopców. Na większym, płaskim kamieniu polnym, kładą mniejszy. Oddaliwszy się o 20 kroków od kamienia, kreślą na ziemi metę, której przekraczać nie wolno. Każdy chłopiec wybiera sobie kamyk, którym rzuca, jakby niechcący za metę. Gracz, którego kamyk padnie najbliżej owego większego kamienia, zostaje „stróżem“ i ustawia się w jego pobliżu. Reszta graczy staje za kreską z kamykami w ręku. Zaczyna chłopiec, którego kamyk padł najdalej od wielkiego kamienia. Stara się on strącić, celnym rzutem kamień mniejszy z większego. Gdy mu się to uda, biegnie po swój pocisk. W tym czasie stróż kładzie mniejszy kamień z powrotem na wielkim i biegnie też po pocisk owego chłopca. Kto go dopadnie, bierze kamyk i staje za metą, drugi zaś zostaje stróżem. Gdy który z graczy nie strąci górnego kamienia swym pociskiem, wówczas zazwyczaj nie spieszy się z jego odzyskaniem, boby go stróż wyprzedził. (Stróżowi wolno iść po pocisk tylko równocześnie z jego właścicielem). Dla-

tego zabierają się chłopcy do tej czynności ukradkiem, czołgając się manowcami do miejsca z pociskiem. Gdy to stróż zoczy, pędzi też po pocisk.

99. Kulanie

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio.

Dwaj chłopcy wybierają metę (drzewo, pień, rów) i umieszczają w jego pobliżu mniej więcej kulisty kamień polny, poczem z odległości około 20 kroków rzucają kolejno kamykami, starając się trafić w kamień kulisty tak, aby się potoczył ku mecie. Każdy z graczy ma po dwa kamyki pociskowe. Kto nie trafi, traci pocisk; gdy straci oba pociski, przegrywa.

100. Ducza [1])

Gra chłopców w zaściankach szlacheckich na Podlasiu, odpowiednia dla starszych chłopców szkół początkowych, zwłaszcza wiejskich.

Każdy z grających ma palanta równej miary; długość dziesięciu palantów stanowi odległość od słupka, mocno utkwionego w ziemi, do którego następnie chłopcy ciskają swe palanty celem obalenia, a przynajmniej trafienia. Kto trafił, ma prawo na długość palanta skrócić metę i od niej drugi raz rzuca swój pocisk; kto nie trafi, tyle wtył się cofa, ile

[1]) Podobną grę opisuje Gołębiowski pod nazwą „Grele“ lub „Krele“.

przeniósł lub nie dorzucił do celu. Obalający słupek wygrywa.

101. Pikier

Gra chłopców miejskich i wiejskich różnych okolic Mazowsza, Podlasia i Wileńszczyzny (inne nazwy: Piekarz, Palant, Pałki, Djabeł, Pop), zastosowanie jak poprz

Podobna do poprzedniej, tylko meta rzutu wynosi 20 kroków, zaś przy słupku wbitym w ziemię stoi gracz, który przy losowaniu palantem najbliżej go rzucił (zwany pikrem, piekarzem i t. p). Każdy gracz rzuca kolejno po razu, aż któryś obali słupek. Wtedy pikier stawia słupek, wszyscy zaś chłopcy, którzy już rzucali, biegną po swoje palanty. Kogo pikier po postawieniu słupka dotknie swym palantem, ten zostaje pikrem. Liczy się jako kreskę każde obalenie.

102. Katarynka

Gra chłopców wiejskich pow. Bukowskiego (Wielkop.), zastosowanie jak poprz.

Chłopcy wtykają gałązkę wierzbową długości mniej więcej 24 cm. z trzema odnogami w ziemię. Tuż przed tą „katarynką" zatykają na krzyż dwa kije metrowej długości. Gracze stają w odległości 20—30 kroków i naznaczają kreską metę, której przekroczyć nie wolno. Stamtąd rzucają kijami długości 60 cm do katarynki. Jeśli kto w nią zręcznie uderzy, wów-

czas owa trójdzielna gałązka odskakuje daleko wtył. Przestrzeń stąd do jej pierwotnego stanowiska mierzy się kijami pociskowemi. Jeśli zrówna się lub przewyższy odległość mety rzutu od katarynki, chłopiec, który obalił katarynkę, wygrywa i usuwa się z gry. Między pozostałymi graczami walka trwa dalej. Jeśli zaś gracz nie uzyska odrazu pożądanej odległości, spamięta sobie ilość „łokci“ i „dorzuca“ resztę ich, gdy znowu nań przyjdzie kolej. Ostatni, nie posiadający pożądanej ilości łokci, podnosi prawą nogę i otrzymuje od pierwszego wygrywającego tyle razów, ile mu łokci brakuje.

103. Kręgle polskie

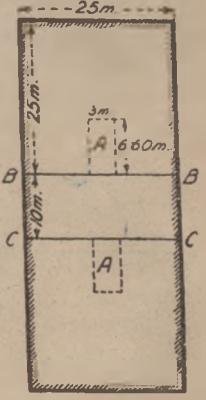
Gra powszechna w dworach polskich w Inflantach, znana też tu i ówdzie w Małopolsce. Odpowiednia dla szkół średnich.

O kręglach wspominają autorowie staropolscy (np. Rej w Wizerunku), przepisy szkolne zaś (np. Akademji chełmińskiej) zalecają ją na równi z piłką na czas wolny od nauki. Opisana tu gra pod względem bogactwa kombinacyj zasługuje na miejsce wśród najlepszych obok Palanta, Pliń i Nożnej; pozostaje za niemi 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 winne 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 linjami poprzecznemi obejmującemi między sobą przestrzeń „niczyją" 10 metrów szeroką.

Linje 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, któremi po razu tylko w każdej kolei rzucają. Kręgle ustawia każdy obóz na swojem 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. (podwójna wysokość kręgla). Zależnie od umiejętności i sposobu rzucania przeciwników różne ustawienia mogą być wskazanemi.



A. Miejsca na kręgle z początkiem gry B-B. Meta białych C-C. Meta czerwonych.

W każdym obozie ściśle oznacza się kolej

grających tak, aby wykluczyć przewagę jednego gracza w trudniejszych położeniach.



Przykłady ustawień

Jedna strona zaczyna i rzuca kolejno wszystkie kule (jeden gracz po drugim po je-

dnej kuli), starając się zbić jak najwięcej kręgli przeciwnika. Rzucać można z poza własnych kręgli albo z boku, ze swej mety. Dla dalszego ciągu gry co do miejsca, skąd wolno rzucać, rozstrzyga stanowisko najbliżej mety stojącego kręgla własnego; zbicie 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“ legł, starając się zbić jak najwięcej kręgli przeciwnikowi (a zatem rzut płaski, koszący). Kręgle w ten sposób kręglami trafione wychodzą z gry razem z temi, któremi je zbito. Gdy natomiast kręgiel chybi — stawia się go tam, gdzie się zatrzymał; przechodzi on na własność przeciwnika i nosi miano „kozaka“. W dalszej grze „kozaków“ się już nie odrzuca. Odrzucanie „trupów“ nazywa się „żenieniem“, albo „parzeniem“ kręgli (bo się trafione i trafiające parami wyrzuca z gry).

Jeżeli kręgiel odrzucony nie doleci do mety przeciwnika, to kolejny gracz z partji 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 umówić się, 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 „trupa“ odrzuca się i na puste pola: można go drugim zkolei 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.

W y g r a n ą 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 zbity 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 wygrywa 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).

104. Kolbiki

Gra chłopców wiejskich w pow. międzyrzeckim (Podlasie), odpowiednia dla starszych uczniów szkół początkowych, zwłaszcza wiejskich.

Każdy z chłopców układa dla siebie „kolbik“, składający się z 5 drewienek długości 30 cm., ułożonych w 3 kondygnacje. Pierwsze 2 drewienka leżą na ziemi równolegle do siebie, druga para na poprzek na końcach poprzednich, a piąte na samym wierzchu, prostopadle do drewienek warstwy drugiej. Wszystkie kolbiki tworzą rząd w odstępach 3 m je-

den od drugiego; każdy z nich jest obwiedziony rowkiem.

Chłopcy stają każdy w odległości 5 ½ m od swego kolbika i starają się stąd rzutami kija („pałki") wybić wszystkie drewienka aż poza rowek, otaczający kolbik. Komu to uda się, ten zyskuje prawo przejechania się na plecach przegrywającego od jednego do drugiego kolbika.

105. Skowronek (cz. Kanarek)

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio.

Na górnym, klinowato ściętym końcu kija, pionowo w ziemię wetkniętego, umieszczają widełkowatej formy drewienko, zwane skowronkiem, poczem obwodzą kij dokoła rowkiem, tworząc „klatkę". Chłopcy rzucają następnie kolejno z 5 ½ metrowej odległości swemi pałkami, a trafne uderzenie w kij strąca skowronka. Odległość, na jaką skowronek pada, mierzona pałką, daje punkty na korzyść rzucającego. 100 punktów stanowi wygraną, zwycięzca zostaje skowronkiem (kanarkiem) i zabiera z puli wszystkie orzechy lub ziarnka bani, a czasem i pieniądze. Pozostali gracze muszą na jego komendę skakać na jednej nodze wokoło klatki.

106. Śnieżki

Śnieżki są z dawien dawna ulubioną zabawą dzieci i młodzieży we wszystkich kra-

jach strefy umiarkowanej i chłodnej. Tu zajmiemy 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 przeznacza 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 zbytnio wzrośnie, sędzia przerywa grę i dopuszcza po równej liczbie „wyleczonych“ rannych napowrót na linje bojowe. Wygrywa obóz, których po upływie oznaczonego z góry czasu (np. 15—20 min.) ma mniejszą ilość rannych.

b) Śnieżki w okopach. Przy dostatecznie lepkim śniegu można grę powyższą urozmaicić przez wzniesienie na obu metach wa-

łów, poza któremi gracze chronią się od kul przeciwników.

c) Twierdza śnieżna. Czwarta część uczestników buduje twierdzę z wałów śnieżnych (na co przeznacza się kwadrans czasu) i obsadza ją, pozostałe zaś trzy czwarte są wojskiem oblężniczem. Matki obu stron umawiają się przed grą, na czem 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 wywykluczyć. 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 graczach. 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 na-

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

107. 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, djabeł z opalonym garnkiem. — Czego ci potrzeba? — Ptaków. — Jakichże chcesz? — Wilgi (sojki, bociana i t. p.). — Nie ma (jeśli nie zgadł). Nadto, jeśli wskazał na niewłaściwego chłopca, ten mierzy weń piłką. Jeśli djabeł 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 djabelskiej. Gra kończy się, gdy wszystkie ptaki dostaną się do niewoli.

108. 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 dowoli). 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 stoją 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. Na Podolu tę odmianę zowią kwaskiem.

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, którego obóz ma pierwszy rzut, stara się piłką trafić przeciwnika. Następny rzut ma drugi obóz, i tak naprzemian rzucają przeciwnicy piłkę do siebie. Trafiony tj. „skuty“ ustępuje, a na stanowisku staje drugi zkolei. Ten obóz wygrywa, który wybije 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.

109. 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 piłkę o ziemię tak, aby odbiła się ku obwodowi koła. Kto piłkę cfwyci 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 chwyta 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. Prawidła: 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 którem 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.

110. Sparzak

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

Jeden z graczy (wybrany mętowaniem, wkupem l. t. p.) staje przy ścianie, jako „sparzony“ („żydek“); inni rozstawiają się w różnych od niej 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.

111. 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.

112. Kowal

Gra opisana u Gołębiowskiego (pod nazwą żydka), po dziś dzień powszechna wśród dziatwy miejskiej (najczęściej p. n. Klas); w pow. tarnobrzeskim i niskim (Małop.) uprawia ją i młodzież wiejska. Odpowiednia 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 podłogę 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) Pieczątka 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. Lecz każdą z tych sztuk nie raz tylko jeden zrobić należy, ale trzykroć, podobnież 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, rzucać 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 naodwrót, 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 tyluż 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

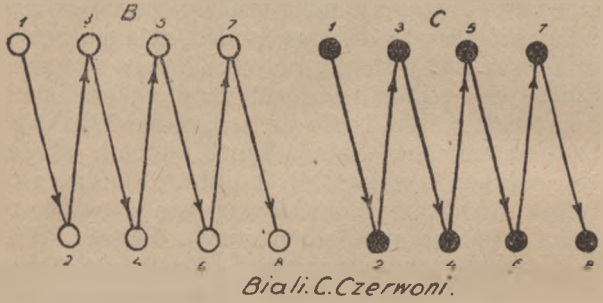
się piłka i podbija raz dłonią, drugi raz przewracając ręką 48 razy. 19) Ubiera się grający, umywa, kładzie buty, spodnie, kamizelkę, frak, czesze się, to jest, nim piłka od ziemi odskoczy, to wszystko udać powinien i piłkę złapać, trzykroć znowu to samo powtarzając. 30) Spuszczanie wody pojedyńcze, 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 klaśnie, 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 chwyta 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 koleją 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".

118. Wyścig piłek w dwóch rzędach

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

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. Chwytać piłkę



Wyścig piłek w dwóch rzędach

wolno tylko stojąc na oznaczonem miejscu. Kto nie chwycił, musi ją podnieść i rzucić następcy stamtąd, gdzie podjął. Wygrywa obóz, którego piłka prędzej znajdzie się u ostatniego; ten podnosi ją w górę i woła: biała! (lub czerwona!)

b. Gry rzutno-bieżne

114. Stójka

Gra chłopców wiejskich pow. tarnobrzeskiego 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!“ rzucone przez przywódcę, gdy ten zdołał piłkę złapać. Wtedy mierzy on piłką w najbliżej stojącego. Gdy go trafi („zbije“ lub „skuje“, zbity chwyta 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.

115. Wokatus

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 stają zwartem kołem; w środku jest dołek, wykopany w 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“ czemprędzej porywa 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 kresek, np. do 10-ciu. Kto do niej pierwszy dojdzie, ulega „koronacji“, czyli „rozstrzelance“, otrzymując tyle ra-

zów piłką od każdego, ile danemu graczowi brakuje do 10 kresek (patrz Część ogólna).

116. 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 uczestników. Dołki te leżą w linji 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") stają 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 podobnież. Jeśli zaś piłka zatrzyma się w jakimś dołku, właściciel jego chwyta 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 chwyta 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.).

117. Trójmetki

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio.

Grać może czterech lub więcej chłopców, z których jeden staje w środku, reszta zaś na obwodzie koła w odstępach kilku kroków od siebie. Odwodowi trafiają w środkowego piłką; który z nich chybi, zamienia miejsce ze środkowym.

Jestto przygotowanie do Ekstry.

118. Ekstra (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, skuty chwyta 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 kresek (za skucie przeciwników).

119. Zbijany

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio. 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 palantą, 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) młodsi uczniowie wykupują się biegiem do półmetka, zamiast do mety.

120. Wyścig pił w dwuszeregu

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

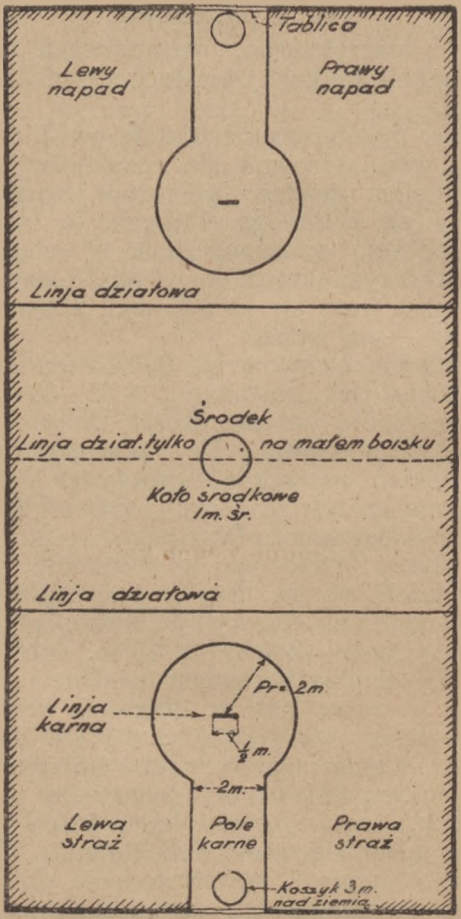
Dzieci dzielą się na dwa obozy, które stoją obok siebie, tworząc razem dwuszereg. Pierwsi obu szeregów („białych" i „czerwonych") otrzymują po pile (nożnej); na znak dany, obaj równocześnie podają piły wstecz (wyprężonemi w górę rękoma) swym towarzyszom, a ci podają dalej. Gdy piła dojdzie na koniec 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.

121. Koszykowa

Gra amerykańska, wprowadzona do naszych szkół średnich żeńskich przed kilkunastu laty.

Gra: Po obu stronach staje po 5, 6 lub 9 uczestniczek, stosownie do rozmiarów boiska (izby). Celem każdego z obozów jest wrzucenie piły do własnego koszyka, a zarazem przeszkodzenie przeciwniczkom w osiągnięciu zwycięstwa tym samym sposobem. Koszyk zdobyty z pola liczy się za 2 kreski, z rzutu karnego zaś — za jedną.

Boisko, przybory: Boisko (na dworze lub w izbie) jest prostokątem o 15—30 m długości a 6—15 m szerokości, odgraniczone linjami, poza któremi leży przestrzeń wolna od wszelkich przeszkód, szerokości najmniej 1 m. Linje krótsze zowiemy granicami tylnemi, dłuższe — bocznemi. W środku boiska kreśli się koło środkowe o promieniu pół m. Boisko dzieli się na trzy równe części zapomocą linij działowych, równoległych do granic tylnych. (Boiska o 15 m. lub mniej długości, dzielimy natomiast na dwie połowy.) Linje karne, pół m. długości, kreśli się równoległe do obu granic tylnych i w odległości 3 m od nich, naprzeciw obu koszyków. Ze środka każdej linji karnej znaczy się promieniem 2 m. część obwodu koła, która ku koszykom łączy się z dwiema linjami, biegnącemi w odstępie 2 m, prostopadle do granic tylnych. Przestrzeń tak ograniczona jest polem karnem.



Plan boiska piłki koszykowej.

Koszyki sporządza się z siatki sznurkowej, zwieszającej się z pierścieni metalowych o średnicy 45 cm w świetle. Koszyki zwężają się ku dołowi tak, że piła, wpadłszy z góry, zatrzymuje się na chwilę, poczem spada przez dolny otwór. Umieszcza się je tak, aby płaszczyzna pierścieni znajdowała się w poziomie 3 m nad ziemią, zaś ich brzeg zewnętrzny był przytwierdzony w odległości 15 cm od słupka, ustawionego w środku tylnej granicy. Dobrze jest do słupka tego, za koszykiem, przytwierdzić tablicę 2 m długości i 1·20 m wysokości.

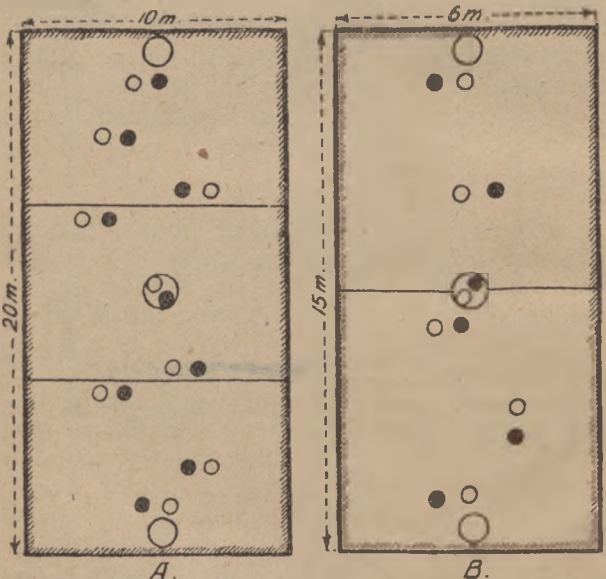
Piły używa się zwykłej nożnej.

Uczestniczki każdego obozu, pod wodzą matki, zajmują stanowiska zgóry przez nią oznaczone i podane do wiadomości sędziego (i pisarza). W tym celu dzieli matka swój obóz na straż, środek i napad (patrz rycinę [1]). Żadna z tych kategoryj nie ma prawa przekraczać, w czasie gry, swojej trzeciej części boiska. Na boisku krótkiem natomiast, podzielonem na dwie połowy, „środek“ ma przywilej przechodzenia z jednej połowy w drugą. Na żadnem boisku środkowe uczestniczki nie mają prawa rzutu do koszyka.

Sędzia, nie należący do żadnego z obo-

[1]) Jak widać na rycinie, uczestniczki ustawiają się parami, złożonemi każda z dwóch przeciwniczek, np: obrona czerwonych (przy własnym koszyku) i napad białych, środek czerwonych i białych, napad czerwonych i obrona białych. Przeciwniczki każdej pary „pilnują się“ nawzajem, przeszkadzając rzutom ruchami rąk i tułowia.

zów, przestrzega prawidłowego przebiegu gry i rozstrzyga kwestje sporne. Do pomocy dobiera sobie p i s a r z a (zapisującego kreski i błędy) a przy ważniejszych zawodach i kilku pomocników.



Ustawienie 18(A) i 12(B) uczestniczek

Cz a s składa się z dwóch połów 15 minutowych, przedzielonych przerwą 10 minutową.

Jeśli popełniono błąd równocześnie z sygnałem końca gry lub przerwy, albo tuż przed

nim, sędzia przedłuża grę dla wykonania rzutu wolnego.

Obóz odwiedzający ma prawo wyboru koszyka w pierwszej połowie gry. Jeśli oba obozy są u siebie, matki losują o koszyki. W drugiej połowie następuje zmiana koszyków.

Chwytać piłę wolno tylko oburącz; trzymać zaś i rzucać — także jednorącz. Błędem jest położenie ręki na pile, posiadanej przez przeciwniczkę. Póki sędzia nie rozstrzygnie, która z przeciwniczek pierwsza piły dotknęła, nie może jej dotykać więcej, niż jedna z jednego obozu.

Zagrywka w kole środkowem odbywa się: a) z początkiem każdej połowy gry; b) po zdobyciu koszyka, c) po nieprawidłowym rzucie karnym, d) po ostatnim rzucie wolnym z powodu błędu podwójnego.

Sposób wykonania zagrywki: Obie środkowe stają obiema stopami we własnej połowie koła środkowego, z jedną ręką położoną na plecach; ręka ta musi zostać w tej pozycji, póki piły nie trąci jedna lub obie przeciwniczki. Reszta uczestniczek nie może przeszkadzać sędziemu ani środkowym. Sędzia podrzuca piłę w płaszczyźnie prostopadłej do granic bocznych, między obiema środkowemi, na wysokość większą, niż obie mogą dosięgnąć skokiem, i tak, aby piła spadła pomiędzy niemi. Gdy piła dojdzie do najwyższego poziomu, sędzia daje sygnał gwizdkiem, poczem obie przeciwniczki skaczą i starają się trącić piłę. Jeśli piła spadnie na ziemię nie trącona, zagrywkę

powtarza się. Żadna z przeciwniczek, biorących udział w zagrywce, nie może chwytać piły, dopóki jej nie dotknie inna uczestniczka.

Gdy piła wyjdzie z gry (tj. dotknie ziemi lub jakiegokolwiek przedmiotu poza granicą boiska, albo uczestniczki będącej poza grą), sędzia zarządza wprowadzenie jej w grę. Przeciwniczka tej, która spowodowała wyjście piły, staje za granicą naprost miejsca, gdzie piła opuściła boisko, i rzuca lub kozłuje piłę ku jednej ze swoich.

Jeśli sędzia nie może określić, kto spowodował wyjście piły, wprowadza ją w grę w miejscu leżącem około 1 m od granicy na boisku, naprost miejsca wyjścia, w sposób takiż, jak przy zagrywce w kole środkowem.

Przerwy w grze może zarządzić sędzia najwyżej na 5 minut, na żądanie jednej z matek lub w razie uszkodzenia uczestniczek. Po takiej przerwie, piłę zagrywa się w miejscu, gdzie była przy zarządzeniu przerwy, zresztą zaś, jak przy zagrywce w kole środkowem.

Gdy dwie przeciwniczki równocześnia mają obie ręce na pile, sędzia ogłasza ją jako niczyją i wprowadza w grę między niemi obiema w temże miejscu w sposób taki, jak przy zagrywce w kole środkowem.

Usterki i kary. 1) Jeśli wykonawczyni rzutu karnego dotknie lub przekroczy linję karną, zanim piła dotknie koszyka (lub tablicy) — koszyk, o ile zdobyty, nie liczy się, w każdym zaś razie następuje zagrywka w kole środkowem.

2) Jeśli rzucono piłę „martwą“ [1]) do koszyka, lub

3) Jeśli zużyto więcej, niż 10 sekund na wykonanie rzutu karnego — koszyk, o ile zdobyty, nie liczy się.

4) Gdy która z uczestniczek spowoduje wyjście piły z gry.

5) Wniesie piłę na boisko z za granicy.

6) Dotknie piły po wprowadzeniu jej w grę z za granicy, zanim dotknęła jej inna uczestniczka.

7) Przeszkodzi nieprawidłowo przeciwniczce, wprowadzającej piłę w grę z za granicy.

8) Zatrzyma piłę dłużej, niż 10 sekund za granicą, przed wprowadzeniem jej w grę — piła przechodzi do przeciwniczki za granicą.

9) Jeśli uczestniczka dotknie ziemi poza linją działową jakąkolwiek częścią ciała lub ubrania — obóz przeciwny zyskuje prawo do rzutu bez „pilnowania“ (lecz nie do kosza). O ile przekroczenia dokonał obóz posiadający piłę, rzutu dokonywa ta, która ją ma w ręku; w przeciwnym razie piłę odbiera przeciwniczka, najbliższa miejsca przekroczenia.

10) Gdy podczas rzutu karnego ktokolwiek wejdzie na pole karne, dotknie linji karnej, lub

---

[1]) Martwą jest piła: a) po zdobyciu koszyka, b) po wyjściu zagranicę, c) po ogłoszeniu „niczyjej“, d) podczas przerwy w grze, e) po błędzie, f) po każdym z dwu karnych rzutów z powodu błędu podwójnego, g) po ukończeniu gry, h) gdy piła leży na podpórkach kosza, i) po jednym z rzutów karnych z powodu dwu błędów tego samego obozu, j) po nieprawidłowym rzucie karnym.

usiłuje przeszkodzić wykonawczyni rzutu, zanim piła dotknie koszyka (lub tarczy) — a) o ile zawinił obóz wykonawczyni rzutu, koszyka, gdy zdobyty, nie liczy się a w każdym razie następuje zagrywka w kole środkowem; b) o ile zawinił obóz przeciwny, koszyk zdobyty liczy się, a gdy chybiony, zarządza się powtórny rzut karny.

11) Gdy ktoś rzuci piłę do kosza z poza granicy — koszyk, o ile zdobyty, nie liczy się; gdy chybiony, piłę uważa się za będącą w grze.

Błędy techniczne i kary: Rzut karny przyznaje się obozowi przeciwnemu uczestniczki, która

1) Biegnie z piłą (tj. czyni kroki z piłą w ręku; wykrok jednonóż nie liczy się, również parę kroków po schwytaniu piły w pełnym biegu), wyrywa lub wybija piłę z rąk przeciwniczki, kopie piłę, podbija ją pięścią, toczy, więcej, niż raz kozłuje ją lub podrzuca albo wręcza ją towarzyszce.

2) Przewleka grę przez dotknięcie piły po przyznaniu jej przeciwniczce, przez opuszczenie boiska, przez usunięcie ręki z za pleców przy zagrywce, zanim piłę trącono, lub przez inne naruszenia prawideł zagrywki, przez niedość szybkie wstanie po upadku, lub przez jakikolwiek inny sposób zwłoki niepotrzebnej.

3) Trzyma piłę w ręku dłużej, niż trzy sekundy.

4) Podaje piłę towarzyszce, wykonywując rzut karny.

5) Wchodzi na boisko jako zastępczyni bez wiedzy sędziego.

6) Nieprawidłowo „pilnuje“ przeciwniczki, nie rzucającej do koszyka. (Znaczy to, przekroczyć rękami lub tułowiem płaszczyznę pionową, przechodzącą przez oba biodra, albo dotknąć się przeciwniczki).

Kreskę przyznaje się obozowi, wykonywującemu rzut wolny.

7) Jeśli jego przeciwniczki dotkną piły lub koszyka, w chwili gdy piła jest na brzegu koszyka lub w jego wnętrzu.

Dwa rzuty karne przyznaje się obozowi, którego przeciwniczka:

8) Nieprawidłowo pilnuje (patrz wyżej pod 6) uczestniczki, rzucającej do koszyka.

Kto popełni pięć błędów technicznych, ulega wykluczeniu z gry.

Błędy osobiste. Rzut karny dla strony przeciwnej, policzenie błędu osobistego winowajczyni, (a w razie uznania sędziego i wykluczenie jej) przyznaje się za:

11) Trzymanie przeciwniczki, przeszkadzanie jej ruchom, gdy ta nie ma piły, trącanie jej lub pchanie.

12) Niepotrzebną surowość w postępowaniu.

Dwa rzuty karne, błąd osobisty dla winowajczyni (nadto, według uznania sędziego, ewentualnie wykluczenie jej z gry), przyznaje się za:

13) Pchanie lub trzymanie przeciwniczki, rzucającej do koszyka.

Kto popełni cztery błędy osobiste, ulega wykluczeniu z gry.

We wszystkich przypadkach nie przewidzianych prawidłami, sędzia (i jego pomocnicy) postąpią według własnego uznania, zgodnie z ogólnym duchem prawideł.

VIII. Gry z podbijaniem

122. Świnka

Gra chłopców wiejskich, powszechna w całej Polsce; odpowiednia dla starszych uczniów szkół początkowych, zwłaszcza wiejskich.

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. Wówczas wszyscy śpieszą na środek i „kolą"

świnkę, t. j. podbierają ją palantami. Jestto chwila dogodna dla pasterza do zajęcia dołka, którego właściciel wczas się nie spostrzeże i nie wróci.

123. 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 równem 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 średnicy 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, zowiemy to „górką“; górka równa się trzem odbitom. Po pierwszem 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 kręga 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 niezatrzymany padnie, to z tego miejsca rzucają go dalej w tymże kierunku ci, którzy go rzucili przedtem, a niezręczni przeciwnicy muszą się szybko cofać, aby zatrzymać go tym razem. Wygrywa obóz, który po upływie oznaczonego czasu posunął się naprzód.

124. Kiczka prosta

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

Mikołaj Rej.

Gra powszechna w Polsce (podobnie, jak następna) wśród chłopców wiejskich i miejskich. Odpowiednia dla starszych uczniów szkół początkowych, zwłaszcza wiejskich.

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, Szpak na Wołyniu. 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 miękiego drewna, dług. 20 cm., a średnicy 2 cm.); miejsce to nazywa się „wy-

graną", „domem" lub „królestwem". Reszta chłopców ustawia się na „przegranej", (czyli idzie „paść świnie") w różnych odległościach, odmierzywszy wprzód, w prostej linji od dołka, odstępy 10, 15, 20... 50 kroków i oznaczywszy je kamyczkami, tak, że pierwsza meta znajduje się w 10 krokach od dołka, druga o 5 kr. od pierwszej, trzecia 5 kr. od drugiej. 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 chwycona padnie na ziemię, podbijacz liczy sobie tyle kresek („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, Ma-

zowsze). 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 zastrugana na obu końcach [1]) i uderzona w koniec podskakuje, albo (w Łomżyńskiem) 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 kresek, ile palantów wymierzył.

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

125. Kiczki z matkami

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprzednio.

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 gracze jego zagrywają i podbijają po 3 razy według określonej zgóry kolei (najsłabsi z początku).

---

[1]) Dla bezpieczeństwa chwytających, same koniuszki owych stożków należy pozostawić tępemi (ściętemi).

Zmiana met (tj. przejście podbijaczy na „przegraną“ i naodwrót) następuje: 1) po chwycie kiczki przez gracza obozu przeciwnego; 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.

126. Kiczka rzymska

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

Jak 124 *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 kiczce, zwrócona ku górze, gdy kiczka padła. Te podbicia wykonywa się tak, że drugie robi się z tego miejsca, gdzie kiczka padła przy pierwszem i t. d., a po wszystkich podbiciach mierzy się odległość od dołka do końcowego położenia kiczki palantem (jak 124 *b)*. Kiczki podbitej nie chwyta się.

127. Stręk

Gra chłopców wiejskich pow. bukowskiego (Wielk.), zastosowanie jak poprz.

Gra czterech chłopców. Dwaj z nich, uzbrojeni w palanty, trzymają je oparte końcami w dołkach, wykopanych w ziemi naprzeciw

siebie w odległości 20 kroków; dwaj inni stoją po bokach. Z tych bocznych jeden ma stręka (kiczkę) i rzuca nim na jednego ze stojących przy dołkach, który stara się stręka odbić w powietrzu palantem. Po odbiciu obaj chłopcy z palantami biegną zmienić swe miejsca, przy spotkaniu krzyżują palanty i biegną dalej. Jeden z bocznych, stojący bliżej miejsca, gdzie stręk upadł, biegnie po niego, poczem ma prawo zająć jeden z wolnych obecnie dołków, o ile go prędzej dopadnie. W takim razie tamci obaj oddają palanty i stają po bokach, a gra idzie dalej. Jeśli zaś napadnięty nie odbije stręka, niema zmiany miejsc obowiązkowej, a tylko w razie, gdy stręk daleko poleci, chłopcy zmieniają dołki. Każde prawidłowe zajęcie dołka liczy się jako kreska.

128. Matka i córka

Gra chłopców wiejskich w pow. międzyrzeckim (Podlasie); zastosowanie jak poprz.

Chłopcy (zwykle w liczbie 2, rzadziej więcej) rozstrzygają („wymierzaniem“ na palancie, lub rzucaniem go ze stopy), który ma stanąć przy „matce“. Matkę stanowi kij długości 1 m 20 cm, pionowo wetknięty w ziemię, a u góry równo napoprzek ścięty. Na wierzchu jego kładzie się „córkę“ — patyczek długości 15 cm, grubości $2^1/_2$ cm., ze czterech stron wzdłuż w paski ostrugany. Grę zaczyna stojący przy matce, uderzając palantem w koniec córki zgóry lub zdołu. Córka zatacza w powietrzu

łuk w stronę przeciwnika, koziołkując, ten zaś stara się ją odbić, nim upadnie, jak najbliżej matki. Z miejsca, gdzie padła odbita córka, wolno odbijającemu dorzucić ją do matki: jeśli ją dorzucił (mimo usiłowań stojącego przy matce, który stara się córkę odbić) na odległość nie większą od długości kija, którą może pomieścić w swojem gardle, zajmuje miejsce przy matce.

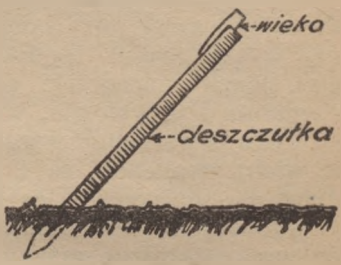
Gdy, przeciwnie, odrzucanie da gorszy wynik, odległość córki od matki wymierza się palantem, a każda długość palanta stanowi 1 punkt na niekorzyść odrzucającego. 100 takich punktów decyduje przegraną, po której zwycięzca podbija córkę palantem i z miejsca jej upadku na plecach przeciwnika dojeżdża do matki.

129. Wieko

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

„Do gry tej służy „palerka“ (palant) czyli „pałka śmigła“, deszczułka około 80 cm długości, ukośnie pod kątem pół prostym wbita w ziemię i „wiko“ (=wieko), drewienko, które się z deszczułki palerką strąca. Wieko jestto patyk 10 cm długi, o 2 cm średnicy, w $^3/_4$ swej długości zestrugany płasko z jednej strony aż do osi. Kładzie się je tą płaszczyzną na płaszczyźnie deszczułki, zwróconej skośnie ku górze, opierając o koniec deszczułki kąt między grubszą i cieńszą częścią wieka. Przy podbiciu

palant ślizga się zdołu po deszczułce i uderza w dolny koniec wieka. Grają we dwóch; przeciwnik łapie podbite drewienko a gdy mu się to uda, idzie „na plac“ („wygraną“). Gdy nie złapie, rzuca drewienko ku deszczułce, starając się, aby jak najbliżej niej padło; będący na placu stara się je odbić w locie jak najdalej. Od miejsca, gdzie drewienko padło, mierzy do deszczułki odległość długością kija, licząc sobie za każdym razem 10; jeśli drewienko (=wieko) trafi w deszczułkę, idzie na świnie (na przegraną).



Wieko.

130. Palant prosty

Palant, w swoich licznych odmianach, z których tu pod 130—132 podajemy tylko najważniejsze, ma w Polsce bardzo dawną tradycję i bywał zawsze najulubieńszą rozrywką naszej młodzieży szkolnej. Opisują 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 łać. pilaticus) widzimy wspomniany w Album Wszechnicy Krakowskiej. Piłkę jednak dawniej jeszcze nazywano gałką, o czem świadczy wyraz „galić“ (podrzucać piłkę do podbicia). Język staropolski obfituje w zwroty, porównania i przysłowia, 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, V *a)* gracz zajmuje „królestwo“ („metę wygraną“); inni idą na „pole“ („przegraną“, „paść świnie“) 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 („kampę“), u młodszych graczy oburącz, u starszych tylko jednorącz. W drugim wypadku zastępuje podbijacza ten, co schwycił; w pierwszym, następny w umówionej zgóry kolei.

b) Z wykupnem. Jak *a*, tylko w odległości 20 kroków od królestwa oznacza się (kamykiem, 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“, tj. pobiec do mety, dotknąć jej ręką lub nogą (gdzieniegdzie — uderzyć 3 razy palantem) i wrócić na królestwo. Podczas tego biegu przeciwnicy mogą go albo „zbić“ („skuć“) piłką albo odrzucić ją tak na królestwo, że piłka wyprzedzi wracającego podbijacza. W obu wypadkach (oprócz przytoczonych pod *a)* podbijacz traci królestwo i idzie w pole, a następuje po nim ten, który go skuł, lub wyprzedził piłką.

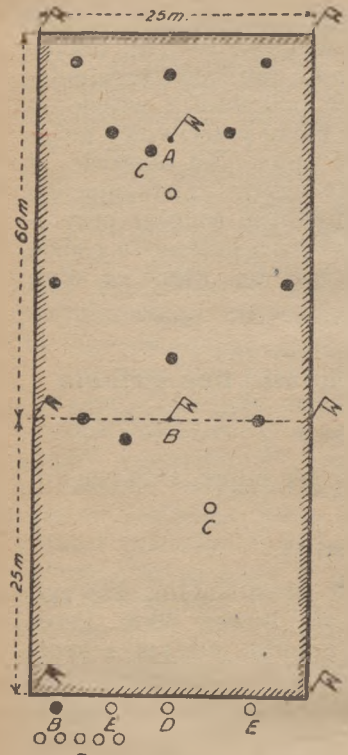
131. Palant z matkami, bez galenia

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, ograniczona z przodu jednym z krótszych boków pola gry, oraz przedłużeniami jego w obie strony, zowie się królestwem. Ztyłu 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 wkopane w ziemię. Chorągiewki graniczne muszą być wbite na 4 rogach pola gry, oraz na linjach bocznych w odległości 25 m. od królestwa. Granice



A. Meta. B. Półmetek. C. Biegacz. D. Podbijacz K. Królestwo E. Gracze niewykupieni. F. Gracze wykupieni.

należy oznaczyć na ziemi również linją poprzeczną, idącą przez półmetek.

2) Palant ma być 89—100 cm. długi, sporządzony z silnego drzewa. Jego przekrój albo okrągły o $3^1/_2$ 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[1]) 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

[1]) Patrz Cz. ogólna, V a.

najpierw dzieciaki po razu, według stałego porządku, zgóry 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 każdem 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 linję boczną, są nieważne; również nieważne są podbicia, z których piłka, nie dotknąwszy przeciwnika, spada na ziemię przed linją półmetka lub na niej (podb. bliskie). Nieważne są wreszcie podbicia, przy których podbijacz choćby częścią stopy znajduje się poza granicą królestwa.

6) Prawo do następnego podbicia (u wykupnika: 2 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. Wykupywać się nie wolno: *a)* graczowi lub wykupionemu i *b)* gdy piłka zgu-

biona. Gdy piłka wróci na królestwo lub zgubi się, gracz nie może poruszać się w biegu dalej, niż miejsce, w którem 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 jakąkolwiek częścią ciała.

8) Jeśli którykolwiek z przegranych chwyci jednorącz piłkę podbitą przez wygranego, zanim ta dotknie ziemi, liczy się to jako chwyt. Trzy chwyty, dokonane w czasie jednego pobytu na polu, powodują zmianę met. Jeśli gracz

podczas chwytania doznaje rozmyślnej przeszkody ze strony przeciwnika, piłkę liczy się za schwytaną.

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

Zawodami kieruje bezstronny sędzia, który strzeże ścisłego stosowania się do prawideł. Rozstrzyga on nieodwołalnie wszelkie sprawy sporne. W razie potrzeby sędzia dobiera sobie do pomocy dwóch podsędków: jednego dla śledzenia gry na królestwie, liczenia podbić 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 poleci najdalej. Ramieniem prawem, uzbrojonem w palant, wykonywa zamach jak najobszer-

niejszy wstecz i nieco w górę, przy łokciu wyprostowanym, dodając do tego energiczny zwrot tułowia. Potem ramię wraca wdół 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 schwytać.

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 nietylko na szybkość biegu. Nie wolno mu spuszczać z oka piłki i każdej chwili powinien być gotowym do przerwania biegu, cofnięcia się, lub wymknięcia się pociskowi. To ostatnie (zwane często przez naszych chłopców „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", chwyty wykonywa się jednorącz tylko wtedy, gdy tego

wymagają prawidła, tj. gdy chodzi o piłkę podbitą. Piłkę podaną przez towarzysza chwyta się zawsze oburącz, aby jej nigdy nie uronić (nie „spluć“). Przytem zwraca się ku lotowi piłki dłoń ręki, np. prawej (jeśli piłka idzie z tej strony), a przytrzymuje ręką lewą. Dla chwytów piłki podbitej 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. (Szanujący się piłkarz wogóle, stojąc nawet dość blisko, piłki ani palanta nie przyjmie i nie odda inaczej, niż przez chwyt lub rzut). Podawać trzeba szybko (lecz nie tak silnie, aby „sparzeniem“ ręki utrudnić chwyt); chwyt piłki, zataczającej łuk w powietrzu, zabiera za wiele czasu. Drugi warunek — to celność podania. Piłka powinna przyjść tak, jak ją najdogodniej będzie chwytać; 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 cel-

ność 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 wgórę, silny i prawie poziomy.

Kucie prowadzi do zwycięstwa, jeśli jest celne; gdy chybi, może spowodować dużą stratę czasu i korzyść dla przeciwników. To też gracz wprawny będzie kuł zdaleka tylko, mierząc ztyłu 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 bowiem nawet rzut daleki daje 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 ustawia się silniejszego. Matka zachęca do biegów, gdy one tylko są bezpieczne, tak, aby na koniec nie pozostało zbyt wielu biegaczy.

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

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

Biegaczy posyła się w miarę możności po bokach boiska, bo tam im trudniej skuć (tylko dzieciak, wykupujący się po niezbyt silnem podbiciu i korzystający z przywileju przystanku u półmetka w drodze ku mecie, musi biec środkiem). Przytem dobrze jest biegi tak kojarzyć, że równocześnie biegnie kilku w różne strony i po obu bokach boiska: to rozstrzela uwagę przeciwników i utrudnia skucie. Unikać jednak trzeba biegów gromadnych, przy których przeciwnik bez żadnej trudności skuje, mierząc w „kupę“ biegaczy.

Co do taktyki „przegranych“, ta jest bardziej złożona. Matka, między innemi, musi zyskać trudną umiejętność należytego rozstawienia graczy na polu. Ustawienie, wskazane na rycinie (str. 214), 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. Naogół 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 mety (dla skuć) oraz boki i tył boiska (głównie dla chwytów). Całość daje obraz nieco nieprawidłowej szachownicy, z większemi skupieniami koło mety i półmetka. Tych stanowisk powinni gracze trzymać się, tylko w razie koniecznej potrzeby podbiegając po piłkę 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 niema kto zatrzymać; daje to czas do wykupna nietylko 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“ tj. 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 chwytami czy

skuciem, lecz oddaje się piłkę za każdym razem jak najprędzej na królestwo, co, skracając lub uniemożliwiając biegi, szybko doprowadza słabych podbijaczy do „wygłodzenia“ (cz. przyjścia na pole wskutek braku gracza, uprawnionego do bicia).

132. Palant z galeniem

Jak kto gali, tak mu odbijają.
Przysłowie staropolskie.

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

Trudniejsza, lecz zarazem doskonalsza postać gry, dawniej bardzo powszechna w Polsce, dziś niesłusznie zaniedbywana na korzyść gry poprzedniej. Zastosowanie jak 131.

Prawidła

Jak 131, z następującemi 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 wielka. 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 $^1/_2$ kroku od granicy królestwa i prawym bokiem do niej, czyni wypad prawą nogą 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.

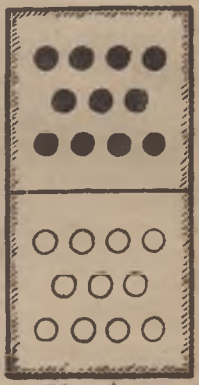
Oddawanie piłki na królestwo jest tu właściwie podaniem do rąk podgalnego, musi być zatem i celne i nie zanadto silne.

133. 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 któremi 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 szachownicę, biali po jednej, czerwoni po drugiej stronie taśmy. Obóz, wybrany losowaniem, np. biały, zagrywa w ten sposób, że jeden z graczy staje w środku swojej połowy boiska, podrzuca piłę (jak nożna, tylko okrywa z cieńszej skóry), na wysokość głowy i, gdy ta spada, podbija ją 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 koźle (odbiciu od ziemi) znów nad taśmę na pole przeciwne, co liczy się za kreskę. Ważne będzie takie odbicie i wtedy, jeśli przed niem piłę podbijano kilkakrotnie na tem samem polu, byle po każdem podbiciu piła nie uczyniła więcej, niż jednego kozła.



Pięściówka

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 zgóry lub oburącz, użyje

dłoni zamiast pięści, lub kopnie ją nogą, 2) gdy złapie piłę, 3) gdy wejdzie na pole przeciwników, 4) gdy piła przy zagrywaniu spadnie na to samo pole, 5) gdy piła dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia gracza, 6) gdy piła uczyni na danem polu dwa kozły lub potoczy się, 7) gdy piła 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 kresek w obrębie określonego czasu ($^1/_2$—1 g.).

BIBLIOTEKA GŁ. Wyższej Szkoły Wychow. Fizycz. w KRAKOWIE

SPIS ROZDZIAŁÓW

Str.

Słowo wstępne do 1-go wydania 5
Słowo wstępne do 2-go wydania 8
Słowo wstępne do 3-go wydania 9
Źródła 11

A) Część ogólna

I. Istota i znaczenie zabaw i gier ruchowych . 13
II. Wskazówki wychowawcze 26
III. Wskazówki zdrowotne 29
IV. Ogrody Jordanowskie 36
V. Technika prowadzenia gier 43
a) Losowanie 43
b) Podział na obozy 45
c) Zawody 46
d) Kary i nagrody 49
e) Wykupno fantów 50
f) Przybory 52
VI. Niektóre nazwy, znaki i skrócenia . . . 54

B) Część szczegółowa

I. Zabawy i gry chodne (korowody):
1. Ptaszek 55
2. Bąk 56
3. Chusteczka jedwabna 56
4. Stoi różyczka 57

Str.
5. Juljanka 58
6. Na około wciąż wędruję 58
7. Ogrodniczka 60
8. Konopki 60
9. Zameczek 61
10. Jawór 62
11. Liwu gąski 63
12. Zelman 65
13. Ogroduszek 66
14. Nawlekanie igły 68
15. Ojciec Wirgiljusz 68
16. Adam i Ewa 69
17. Rzemiosła (Muzykant) 69
18 Mak 70
19. Królewna 72
20 Wybór 73
21. Wdowa na wydaniu 74

II. Zabawy i gry taneczne:

22. Przepiórka 76
23. Gąska 79
24. Pasterz 79
25. Róża 80
26. Ksieni 81
27. Swaty 82
28. Dyna 83
29. Kokoszka 84
30. Chaber 85

III. Gry bieżne:

a) Z kryciem i odnajdywaniem

31. Zajączki 87
32. Bóbr 89

Str.
33. Krycie 90
34. Zbójcy i hajducy 91

b) Ze zmianą miejsc

35. Sitko 92
36. Cztery kąty 92
37. Kółko 93
38. Komórka 93
39. Krawiec 93
40. Wesoły ogrodnik 94
41. Poczta 94
42. Gospoda 94
43. Gotowalnia 95
44. Pani Starościna 95
45. Dzwonek 95
46 Garnuszki 95
47. Pary 96
48. Gąsior 96

c) Z przerywaniem łańcuchów graczy

49. Koło 96
50. Baran 97
51. Przerywane wojsko 98

d) Z gonitwą i chwytaniem lub biciem

52. Babka 99
53. Ciuciubabka 99
54. Derkacz 100
55. Gąski 100
56. Jastrząb i gołębie 101
57. Łapanka 101
58. Krasnoludek 102
59. Topiec 102
60. Strzygoń 102

Str.
61. Król 103
62. Kuchareczka 103
63. Szewczyk 104
64. Kot i mysz 105
65. Trzeciak 106
66. Lis 107
67. Klapanka 108
68. Obrączka 108
69. Wąż 109
70. Wilk i gąski 109
71. Płótno 110
72. Ptaki (Farby) 111
73. Fabjan 112
74. Wójt i kuropatwy 113
75. Żóraw 114
76. Czarny lud 114
77. Na granicy 115
78. Wójt 117
79. Lis fantowy 117
80. Plinie 118

e) Gry wyścigowe

81. Polowanie 123
82. Bieg rozstawny (Wici) 124

IV. Gry skoczne:

83. Żaby i bocian 126
84. Klasy 127
85. Zajączek 129
86. Przeskok 130

V. Gry kopne:

87. Nożna w kole 131
88. Nożna z wieżą 132

Str.
89. Podaj dalej 132
90. Nożna z bramką 133
91. Nożna angielska 134
92. Nożna polska 158
VI. Gry z mocowaniem:
93. Pietruszka (Pani Róża) 162
94 Złota kula 164
95. Anioły i Djabły 164
VII. Grzy rzutne:
a) Gry rzutne proste
96. Kamyczki 166
97. Bierki 167
98. Na losy 169
99. Kulanie 170
100. Ducza 170
101. Pikier 171
102. Katarynka 171
103. Kręgle polskie 172
104. Kolbiki 177
105. Skowronek (Kanarek) 178
106. Śnieżki 178
107. Strzelec 181
108. Meta (kucie) 181
109. Kasza 183
110. Śparzak 184
111. Łapa (Ściana) 185
112. Kowal 185
113. Wyścig piłek w dwóch rzędach 187
b) Gry rzutno-bieżne
114. Stójka 188
115. Wokatus 189

Str.
116. Dołki 190
117. Trójmetki 190
118. Ekstra (Ekstrameta) 191
119. Zbijany 191
120. Wyścig pił w dwuszeregu 192
121. Koszykowa 193

VIII. Gry z podbijaniem:

122. Świnka 203
123. Krąg 204
124. Kiczka prosta 205
125. Kiczka z matkami 207
126. Kiczka rzymska 208
127. Stręk 208
128. Matka i córka 209
129. Wieko 210
130. Palant prosty 211
131. Palant z matkami 214
132. Palant z galeniem 223
133. Pięstówka 224

DAWNIEJSZE DZIEŁA TEGOŻ AUTORA TREŚCI HYGIENICZNO-WYCHOWAWCZEJ:

Zasady wychowania fizycznego. — Kraków (Friedlein) 1904.

(To samo w tłómaczeniu czeskiem, Praga, Dedictvi Komenskeho, 1908).

Les écoles polonaises et leurs conditons hygieniques. — Lwów 1910.

Harce młodzieży polskiej. — Lwów (Tow. naucz. szkół wyż.), wyd. 3.

S 9
BIBLIOTEKA GŁ. Wyższej Szkoły Wychow. Fizyczn. w KRAKOWIE
d 1

31.50

AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO · KRAKÓW · BIBLIOTEKA GŁÓWNA
11109
WERSJA CYFROWA
Biblioteka Gł. AWF w Krakowie
1800065535