

8667

CZYTELNIA
Z. PIASECKIEGO

Crysteluna

ZABAWY I GRY RUCHOWE

DZIECI I MŁODZIEŻY.

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

ZESTAWIŁ

Prof. Dr. EUGENIUSZ PIASECKI.

Z 23 MELODYAMI I 12 RYSUNKAMI W TEKŚCIE.



W KIJOWIE 1916.
NAKŁADEM RADY ZJAZDÓW
POL. TOW. POMOCY OFIAROM WOJNY.



8667



Wp. inv. 8667

SŁOWO WSTĘPNE,

W dziełku niniejszem zużytkowuję część materiału, jaki zbieram od roku przeszło w pracach naszych etnografów i w utworach dawnych autorów polskich, chcąc bodaj urywkowo odtworzyć bardzo mało znane tradycje nasze w dziedzinie ćwiczeń cielesnych. Ważne uzupełnienie uzyskałem przez poszukiwania tradycji żywej, prowadzone wśród dzieci wysiedleńców polskich w Kijowie, z ofiarną pomocą nauczycielstwa. Plan pracy, rozłożony na kilka lat, obejmował, po zebraniu możliwie zupełnego materiału 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 mo-

żna było marzyć nietylko o kontroli na podstawie żywej tradycji na miejscu, ale nawet o korespondencji z żyjącymi jeszcze autorami. W takich wypadkach wołałem nieraz opis powtórzyć dosłownie (w cudzysłowie), niż stwarzać zamieszanie przez domysły. W obu razach myślący nauczyciel dojdzie łatwo do własnej interpretacji. Nie zawsze wreszcie udało się odszukać melodye pieśni, towarzyszących grom. Nauczyciele, którym nie powiedzie się znaleźć je w tradycji żywej, zrobią najlepiej, podkładając jakąś odpowiednią (byle swojską) melodyę.

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 fizyologiczną, dzieląc materiał według postaci ruchu, która przeważa w danej grze lub przynajmniej stanowi jej najwybitniejszą cechę.

Kończąc, niech mi wolno będzie wyrazić gorącą podziękę tym, którzy mi pomagali w uzupełnieniu materiału, szczególnie zaś p. Gnusowej, za mozolne notowanie melodyi z ust dzieci i kilkakrotne przejrzenie części muzycznej książki.

AUTOR.

Kljów, w maju 1916.

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.

O. Kolberg. Lud, 23 tomy; Pokucie, 4 t.; Mazowsze, 5 t.; Chełmskie, 2 t.; Przemyskie; Wolyń.

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

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

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

Lud, Lwów, t. 1—19.

Dr. Nadmorski. Kaszuby i Kociewie. Poznań 1892.

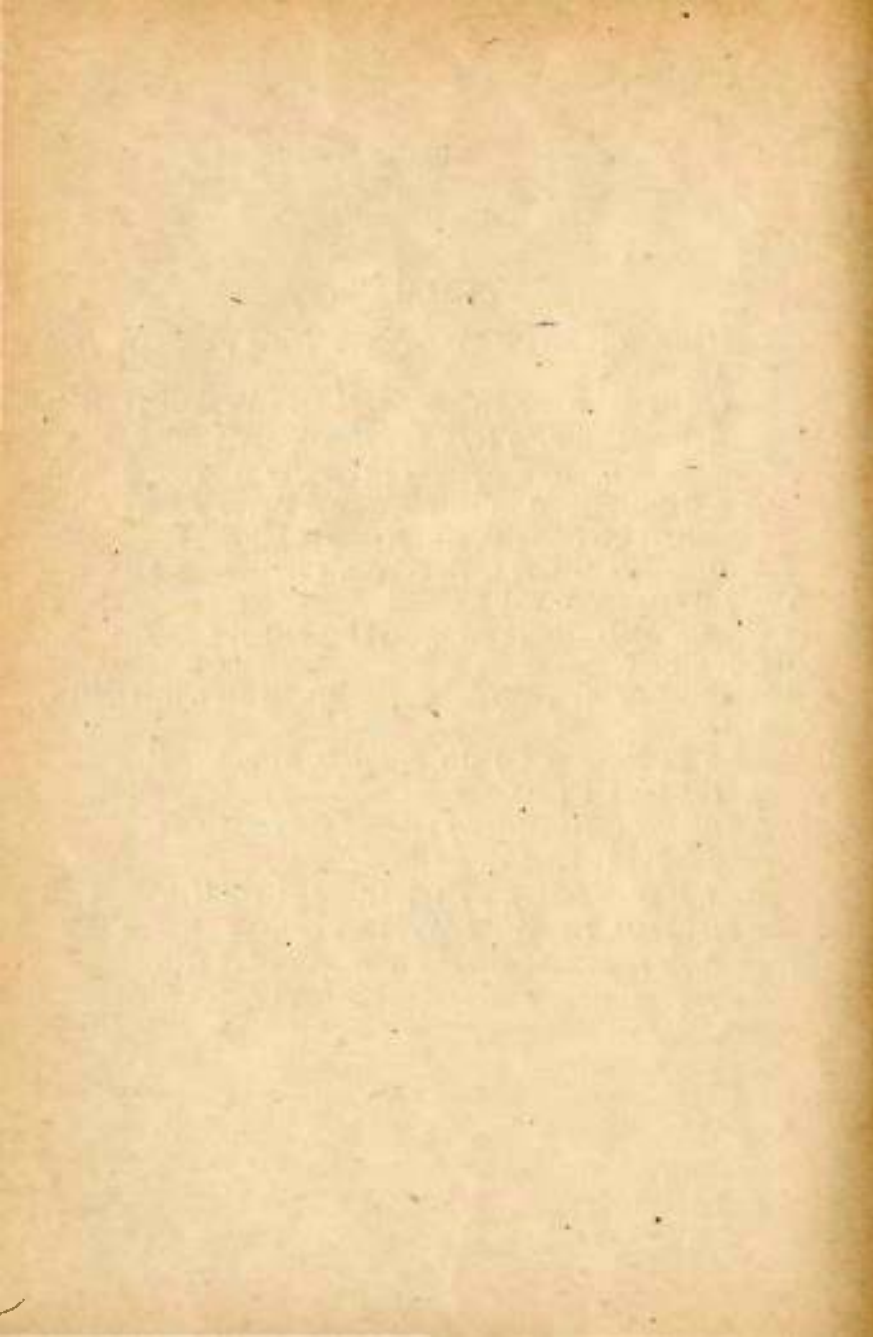
Świętek. Lud nadrabski. Kraków 1893.

Z. Gloger. Zabawy, gry, zagadki. Warszawa 1912.

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

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

Pozatem: słowniki Lindego, Karłowicza i wiele innych.



A. Część ogólna.

I. Istota i znaczenie zabaw i gier ruchowych.

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

1. Ze stanowiska *historyi i etnografii* (innemi słowy—*genetycznego*) musimy przedewszystkiem odróżnić zabawy *improwizowane*, w których obmyślaniu wyobraźnia dzieci jest niewyczerpaną, od zabaw i gier o postaci mniej więcej ustalonej, przekazanej przez *tradycję*. Te ostatnie tylko znalazły miejsce w książce niniejszej. Wśród nich zaś znów widzimy dwie gromady: jedna, większa znacznie—to *gry*, gdzie jednostka, lub grupa („obóz“) ma pole do walki i wykazania swej przewagi; druga—to *zabawy*, gdzie nikt nie wygrywa, ani nie bywa pokonanym. Gry sąto złagodzone i uszlachetnione walki i igrzyska ludów pierwotnych (tu należą: Przerywane wojsko, Plinie, Palant i t. p.), albo dawniejsze zabawy, upodobnione do igrzysk i gier z biegiem czasu. Zabawy znów (i gry z nich powstałe) w większości wypadków nie są niczem innym,

jak pozostałością po dawnych *obrzędach*. Jest to widoczne zwłaszcza w korowodach i zabawach tanecznych (str. 1—20), nie ulega jednak wątpliwości także co do wielu innych. Dość wskazać na postacie demonologiczne, jak Krasnoludek, Topiec, Strzygoń, Czarny lud, Anioły i dyabły i t. p. Ostatnie przenoszą nas w czasy średniowiecza, inne w zamierzchłe czasy pogaństwa. Ale i wesoła „Babka“ okazuje pokrewieństwo (przez synonimy: ciuciubabka, kuciubabka) z mitologią ludów fińskich Europy wschodniej. Liczne postacie zwierzęce i rzadsze roślinne w grach naszych każą myśleć o *totemach* (mniemanych protoplastach rodów) ze świata zwierzęcego i roślinnego, tak powszechnych u ludów w stanie dzikości i barbarzyństwa.

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

lagodząc i uszlachetniając w nich to, co było brutalne lub rubaszne — nieraz jednak też niszcząc bezpowrotnie piękne stare rozrywki na korzyść banalnych uciech nowoczesnych miast większych. W następstwie, postacie pierwotniejsze spotykamy na Wschodzie, późniejsze na Zachodzie. Nasz naród zaś, jako osiadły na granicy wschodniej, i w tej, jak w wielu innych dziedzinach przetrwał szczególnie ciekawy teren badań porównawczych.

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

Jakkolwiekby, tłumaczenie fizyologiczne jednak nie wystarcza do wyjaśnienia np. zabaw małego dziecka, które przecież wypełniają mu cały czas poza jedzeniem i spaniem.

3. Ze stanowiska *biologii* możemy już nasz pogląd

*) Przy punktach 2—7 w wielu szczegółach idziemy tokiem myśli, wskazanym przez G r o o s a (*Spiele der Menschen*).

znacznie rozszerzyć. Uwzględnić przy tem należy nietyle zachwianą mocno zasadę Lamarcka dziedziczenia cech nabytych, ile o wiele lepiej uzasadnioną teorię Darwina o doborze naturalnym i zwycięstwie w walce o byt istot najlepiej przystosowanych do warunków otoczenia. Według tej teorii, w walce tej pierwszeństwo będą miały osobniki, które w okresie młodości, zapomocą słowem, dane ćwiczą różne swoje zdolności fizyczne i im przez przyrodę tylko w *zawodach psychologii* musimy zauważyć, że

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

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 tkwiącą w samej myśli przewodniej, czy fabule zabawy.

6. Ze stanowiska *społecznego* (socyologicznego), zabawy wynikają z dwóch zasadniczych popędów: potrzeby zbliżania się i potrzeby udzielania się. Jako korzyści społeczne zaś, zabawy rozwijają w nas: zdolność do podporządkowania sobie woli obranego przywódcy, oraz dobrowolnie uznanym prawidłom; społeczną sympatyę (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, naśladowujących zajęcia dorosłych, są one ważnym (u ludów pierwotnych jedynym) sposobem przechodzenia z pokolenia na pokolenie przedmiotowego bogactwa kultury danego narodu. A więc, u dzieci ludów pierwotnych będzie to zabawa w prymitywne łowy i również proste walki (chłopcy), lub zajęcia domowe (dziewczęta), gdy zasób zabaw dzieci inteligentnego Europejczyka zawiera całe bogactwo udoskonaleń technicznych, od kolei żelaznych i parowców, do samolotów, telefonów i telegrafu bez drutu i t. p.

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 Froebła 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 przede wszystkim 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 od gimnastyki) pozwala na wytchnienie, gdy ono okaże się danemu dziecku potrzebnem. Wybitną 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 przede wszystkim postara się *z badać, jaką w tej mierze tradycję dzieci przyniosły z domu*. Osiągnie sę przez to korzyść trojaka:

- 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 dzieci uroku i powagi rodzimych tradycji, świadomości, że I ich wioska, czy powiat, nie ostatnie. Takie uczucia są kamieniem budulcowym uczucia ogólniejszego, obejmującego całość Ojczyzny.

Oprócz tych zabaw, czerpanych wprost z tradycji żywej danej okolicy, wychowawca przystąpi do przyswojenia dzieciom ogółu zabaw i gier, odpowiednich dla danego wieku. Pewne w nich szczegóły, budzące na pierwszy rzut oka wątpliwości pedagogiczne, przy rozumnym pokierowaniu mogą właśnie posłużyć do rozbudzenia zainteresowania ludem naszym, jego trybem życia i sposobem myślenia. Kilka uwag nauczycielki da np. dziewczętom możliwość zrozumieć niesnaski małżeńskie w „Mężu i żonie“, materjalizm włościański w „Zelmanie“ i t. p. Przy pewnym znawstwie ze strony nauczyciela, można nawet w szkole średniej wprowadzić tu i ówdzie lokalne, gwarowe zabarwienie języka piosnek, czego jeszcze naogół unikałem w tym podręczniku*).

Poza tem, rola nauczyciela będzie polegała na baczności, 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

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

prawideł dodatkowych na czas pewien, lecz usunie je, gdy staną się zbędnymi (np. w Palancie: zakaz kucia ku tyłowi pola; w Nożnej: zakaz „wózka“ lub trącania przeciwników—jeśli chłopcy skłonni są do nadużywania tych sposobów).

Niezmiernie ważnem w wychowaniu chłopców, jest powściąganie popędów brutalnych. Należy to do najmniejszych 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 większą ciężką 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 postannictwem nauczyciela w dziedzinie zdrowotnej jest rozbudzenie u młodzieży zamiłowania do przebywania na wolnem powietrzu—zamiłowania wrodzonego, utraconego jednak już nieraz przez zły wpływ domu i zwyczajów miejskich. Jest to zresztą zadanie bardzo wdzięczne. Gry podniebne same tak młodzież pociągają, że po kilku próbach nieraz te same dzieci, którym przedtem było za zimno na dworze, pierwsze wybiegają z ochotą.

Granice ciepłoty, w których można uprawiać gry pod gołym niebem, są szersze, niż się ogólnie przypuszcza. Anglicy grywają w Nożną przez całą zimę, w lecie przechodząc do gier mniej rozgrzewających. I u nas można śmiało stosować grę tę w dni, odpowiadające ciepłocie

zimy angielskiej, t. j. nie poniżej — 2° R., zwłaszcza, gdy niema wiatru.

Myślący nauczyciel zdoła zawsze uczynić należyty wybór między grami, stosownie do warunków klimatycznych. W chłodne dni wprowadzi, prócz Nożnej, np. Koszykową, a dla dzieci mniejszych Czarnego człowieka, 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, gdzie naraz biega tylko jeden lub dwóch graczy; Palant prosty; Pięstówka l. t. p.).

Do gier w izbie uciekamy się tylko wtedy, gdy nie można ich prowadzić na dworze. A i wtedy, w miarę możliwości, zwłaszcza gdy 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, 10×20 m. przy 6 m. wysokości).

Każda szkoła miejska 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 nauce), 2) jeśli ma należyte wymiary (wogóle 3 m. dla każdego dziecka w szkole; dla szkół średnich najmniej 30×60 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 możliwości w pobliżu lasu, a przynajmniej poszczególne boiska od siebie należy poprzegradzać cienistymi alejami. Dobra woda do picia jest konieczną, bliskość kąpieli zaś (rzeka, staw z wodą bieżącą, natryski) pożądaną. Ziemia, pokryta często koszoną lub strzyżoną murawą, jeśli nie należy do gleb przepuszczalnych, powinna być starannie zdrenowana. Wymiary boiska, dla małych gier dziecięcych, oblicza się na 3 m² dla dziecka. Dla starszych uczniów i uczenic, wymiary te wzrastają ogromnie, zależnie od rodzajów uprawianych gier (koszykowa, piętówka — 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 szk. 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 *wcielenia ich w program* zajęć szkolnych są następujące:

a) Gry uprawiane samoistnie, w czasie wolnych od nauki popołudni, 1—3 razy na tydzień, na boisku zamiejskiem

(w ogrodzie Jordanowskim). Dla każdej grupy młodzieży przeznaczają się po $1\frac{1}{2}$ —2 godzin. W czasie tym (za przykładem ś. p. Wł. R. Kozłowskiego) należy pierwsze pół godziny poświęcić lżejszym grom, środkowe $\frac{1}{2}$ —1 g. — grom bardziej natężającym, a końcowe $\frac{1}{2}$ g. znów grom lżejszym i ćwiczeniom oddechowym.

b) Gry na boisku szkolnym, w czasie lekcji 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 szkolnym w czasie przerw między lekcjami. Hygiena uczy, że w czasie przerwy uczeń winien mieć sposobność do odpoczynku zupełnego dla umysłu, wszelki zatem przymus i rygor zbyt ni nie są tu na miejscu. Zachęcać należałoby do gier bardzo prostych, nie wymagających organizacyi, jak Łapanka, Wąż, Wilk i gąski, Klasy, Kowal i t. p. (Uczniów starszych, którzy dla swych gier ulubionych nie znajdują miejsca podczas przerwy, można zachęcać do biegów dokoła boiska z mierzaniem czasu).

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, 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. Naogół, 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. Przestrzedz 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 kąpeli zaraz znów oddawała się ruchowi.

Przemęczenie stanowi poważne niebezpieczeństwo dla młodzieży. Mimo wspomnianego wyżej (patrz rozdz. I,

punkt 8) regulatora, zapół do gier urasta nieraz w namłętność, 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 wzmózonej potrzeby tlenu). Aby ten sprawdzian istotnie mógł działać, trzeba tępić zły zwyczaj niepcrznego oddychania ustami, a dzieci, które nie mogą nosem oddychać z powodu zmian chorobowych (w jamie nosowej lub nosogardłowej), posłać do lekarza. Również bledóść 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 i 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 gramy i gimnastyką, silnych i zdrowych (przy Polowaniu nawet tylko po uprzednim zbadaniu przez lekarza, które i co do Nożnej jest bardzo pożądané).

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

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

Zapobieganie chorobom zakaźnym wymaga przede wszystkim czystości. Prawidła gier zniewalają do częstego stykania się z rękami towarzyszy, z ich odzieżą, z piłkami, palantami i t. p. Wskazane jest zatem umycie rąk przed zabawą i po niej, częste oddawanie do prania ubiorów ćwiczebnych, również jak utrzymywanie w czystości (np. przez zmywanie formaliną l. 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. 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 l. t. p.), czynią to zapomocą formułek, zwanych *metowaniem**). Przy każdym słowie metowania, przywódca dotyka jednego z graczy; na kogo przypadnie oznaczony wyraz (zwykle ostatni), temu wyznacza się odpowiednią czynność. Z wielkiego mnóstwa metowań przytaczamy tu tylko małą część. Pochodzą one prawdopodobnie ze starych zamawiań i formuł obrzędowych.

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

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; 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 l. t. p.).

2) *Wymierzanie* jest zwykłym sposobem losowania przy Palancie, Kłęczce 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 gu górze. Tuż ponad chwytem czerwonych chwyta znów matka białych, potem znów czerwonych i tak idą chwydami 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 wyblć z ręki).

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

3) Przy Świnie używają też innego losowania pa-

lantem. Wszyscy chłopcy stawiają swe palanty na podbiciu stopy i rzucają. Kto najdalej 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 półroczu, na pierwszej lekcji, potem zaś jedynie przeprowadzić pewne zmiany, lub podział powtórzyć, jeśli siły okażą się zbyt nierównymi. Przytem klasę, liczącą do 30 uczniów, podzielimy na 2 obozy; liczniejsze klasy, na 4 obozy. W tym ostatnim przypadku, wybierają zrazu uczniowie 4 matki; z tych dwie dzielniejsze dzielą najpierw (jak wyżej) między siebie połowę klasy, resztę zostawiając do podziału dwom drugim. Tak powstają dwie pary obozów, każda o mniej więcej równej sile.

Odnaki dla odróżnienia obozów stałych są zbędne przy codziennych grach szkolnych, gdyż uczniowie doskonale pamietają, kto gdzie należy. Przy zawodach mniej lub więcej publicznych, dobrze jest jedną przynajmniej stronę odznaczyć szarfami (lub taśmami) barwnymi, zarzuconemi przez ramię. Przy Łapance, Czarnym człowie-

ku i t. p., chwytający odznaczają się obróceniem czapki daszkiem w tył, taśmą równą, chusteczką na ramieniu l. t. p.

c. Zawody.

Zawody przyczyniają się ogromnie do rozbudzenia zamiłowania do gier, a co więcej, są znakomitym bodźcem do doskonalenia się w nich i do ścisłego przestrzegania prawideł. Będzie też korzystnem, począwszy od pierwszych klas szkoły średniej, nie tylko dozwalać na zawody, ale i zachęcać do nich. W obrębie klas (między obozami danej klasy) zawody mogą prowadzić się 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 „przedstawicielski“) wybiera się z graczy, którzy odznaczyli się w stałych zawodach między jej obozami. Podobnie i przedstawicielami szkoły będą wybitni gracze zawodów międzyklasowych. Inicytywę zostawiamy uczniom; walczą ze sobą klasy i szkoły,

których uczniowie wyzwalali przeciwników. Gdzie zamłowanie i wprawa większa, tam dla zawodów międzyklasowych (a jeśli można, i międzyszkolnych), najlepiej zaleca się następujący porządek. Gra każda klasa (wyższa) z każdą po raz (lepiej po 2 razy) i sumę wyników oblicza się „na wygrane“ (patrz wyżej). Oczywiście tego rodzaju szereg zawodów wymaga wiele zachodu i dobrej organizacyi, a pierwsze zawody muszą się odbywać już z początkiem sezonu.

Co do pór roku, dla Palanta i Pliń odpowiednią będzie wiosna, dla Pięstówki — lato, dla Nożnej angielskiej i polskiej — jesień. Zwykle gry szkolne nie wymagają wcale ścisłego trzymania się sezonów, tylko warunków ciepłoty danego dnia. Przy zawodach jednak na większą skalę jest to koniecznem.

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

Nie dojdzie do tego nigdy, jeśli wychowawcy nie wypuszczą steru z rąk i będą czuwać nad zawodami. Objawy zbyt namiętnego i bezwzględного współzawodnictwa uda się wtedy stłumić w zarodku. Co zaś do jednostronności, unikniemy jej, jeśli warunkiem przystąpienia do zawodów dla danego obozu będzie konieczność współzawodniczenia nie tylko w Nożnej, ale np. i w Palancie i w 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: *prawa 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 daiej 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 „wędrownie”. Są to trwałe przedmioty wartościowe (sztandar, tarcza, puchar, posążek i. t. p.), ofiarowane na ten cel przez osoby lub organizacje. Nagrodę taką, po skończonych zawodach, oddaje się w przechowanie szkole zwycięskiej, która ją umieszcza na miejscu widocznym (w auli, czy sali aktowej) aż do końca zawodów następnych. Nazwy szkół zwycięskich i daty zwycięstw uwidacznia się na nagrodzie, która przechodzi na własność szkoły tylko wtedy, gdy ta ją zdobędzie trzy razy z rzędu.

Obok nagród, istnieją jednak u ludu i kary, uświę-

cone 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 „koronacya“). O tej ostatniej nieco pomówimy, gdyż jest ona bardzo rozpowszechniona wśród młodzieży szkolnej, i można ją tolerować, jako niezłe ćwiczenie w rzutach piłką. Używa się w grach, gdzie uczestnicy otrzymują kreski ujemne (Dołki, Wokatus i t. p.). Chłopiec, który pierwszy doszedł do umówionej liczby 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 następujących igraszek, rozpowszechnionych między dźiatwą polską różnych okolic:

a) dla dźiatwy płci obojej: 1. *Dyny*. Dwoje dźieci 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 dźieci podaje sobie ręce, np. prawe, i wiruje, biegnąc wprzód dokoła. Gdy zaproszą do towarzysztwa więcej dźieci, powstaje wirujący krzyż, lub gwiazda (jak „krzyż“ w mazurze). 3. *Pęcak*. Dwoje dźieci staje plecyma do siebie i, ująwszy się nawzajem ramionami w przegubach łokciowych, podnoszą kolejno towarzysza, nachylając się wprzód. 4. *Przekręcać się*. Dziecko ujmu-

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

b) Dla chłopców: 1. *Baryłkę toczyć*. Chłopiec siada na ziemi z nogami skrzyżowanymi, pochyla się wprzód i chwyta prawą ręką lewą nogę koło kostek i na odwrót, poczem szybko toczy się wprzód. 2. *Dęba stanąć*: stanie na rękach. 3. *Kregle bić*. Chłopiec staje w rozkroku, ramiona wznosząc w górę wskos i rzuca się w bok, tocząc koło i dotykając ziemi kolejno ręką, np. lewą, potem prawą, nogą prawą, lewą i t. d. 4. *Chleb piec*. Jeden z dwóch chłopców kładzie się na wznak i wyciąga ramiona po ziemi wzdłuż tułowia. Drugi staje na dłoniach pierwszego (twarzą ku jego twarzy) i oparłszy się rękami o podniesione i wyciągnięte doń nogi towarzysza, przeskakuje przezeń wprzód. 5. *Wielgoń (wielboń)*. Jeden chłopiec staje na przedzie jako wódz. Drugi, nachyliwszy się za nim, chwyta go za pas; na kark tego drugiego wskakuje trzeci i siada konno; za nimi czwarty, nachylny, 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 podszwami. Na ich plecy wskakują i siadają konno dwaj lnni, 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 1¹/₂ m. długości; górny koniec tępy; proporczyk barwy jaskrawej. Prócz tego, przy grach igrzyskowych, a zwłaszcza przy zawodach, oznaczamy dokładniej granice i inne linie, 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 piętówki i koszykowej używa się takiejsze piły, lecz o okrywie cieńszej. Piła jest dziś wyrobem fabrycznym; na wsi można ją zastąpić pęcherzem, obszytym skórą.

Piłka polska ma średnicę około 7 cm. Najpraktyczniej sporządza się ją w ten sposób: korek z butelki (lub mały balonik) obwija się krajką sukieną, aż powstanie kula pożądaney wielkości. Teraz krajkę się obszywa niemi

l dla trwałości, oplata barwną bawełną (albo posyła do szewca, który opatruje piłkę pokrywą skórzaną z 4 lub 8 kawalków). Młodzież wiejska zwykle sporządza piłkę z sierści bydłowej, którą zwilża i „pili“ (toczy między dłońmi), dodając coraz nową warstwę.

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

Palant jestto kij z drzewa miękkiego dla chłopców młodszych, z twardego dla starszych, długości 80—100 cm. o przekroju kolistym (3 cm. średnicy), albo prostokątnym z zaokrąglonemi krawędziami (3×4 cm.). Palantów powinno być zawsze kilka pod ręką, aby gracze mogli je dobrać wedle upodobania. Używanie (dla początkujących) łopatek zamiast palantów do niczego nie prowadzi; lepiej, gdy chłopiec odrazu próbuje podbijać właściwem narzędziem. Natomiast dla dziewcząt koniecznem jest użycie do podbijania np. rakiety tenisowej.

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

Opis innych przyborów znajduje się przy grach poszczególnych.

V. Niektóre nazwy, znaki i skrócenia.

Gal. = Galicya.

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.

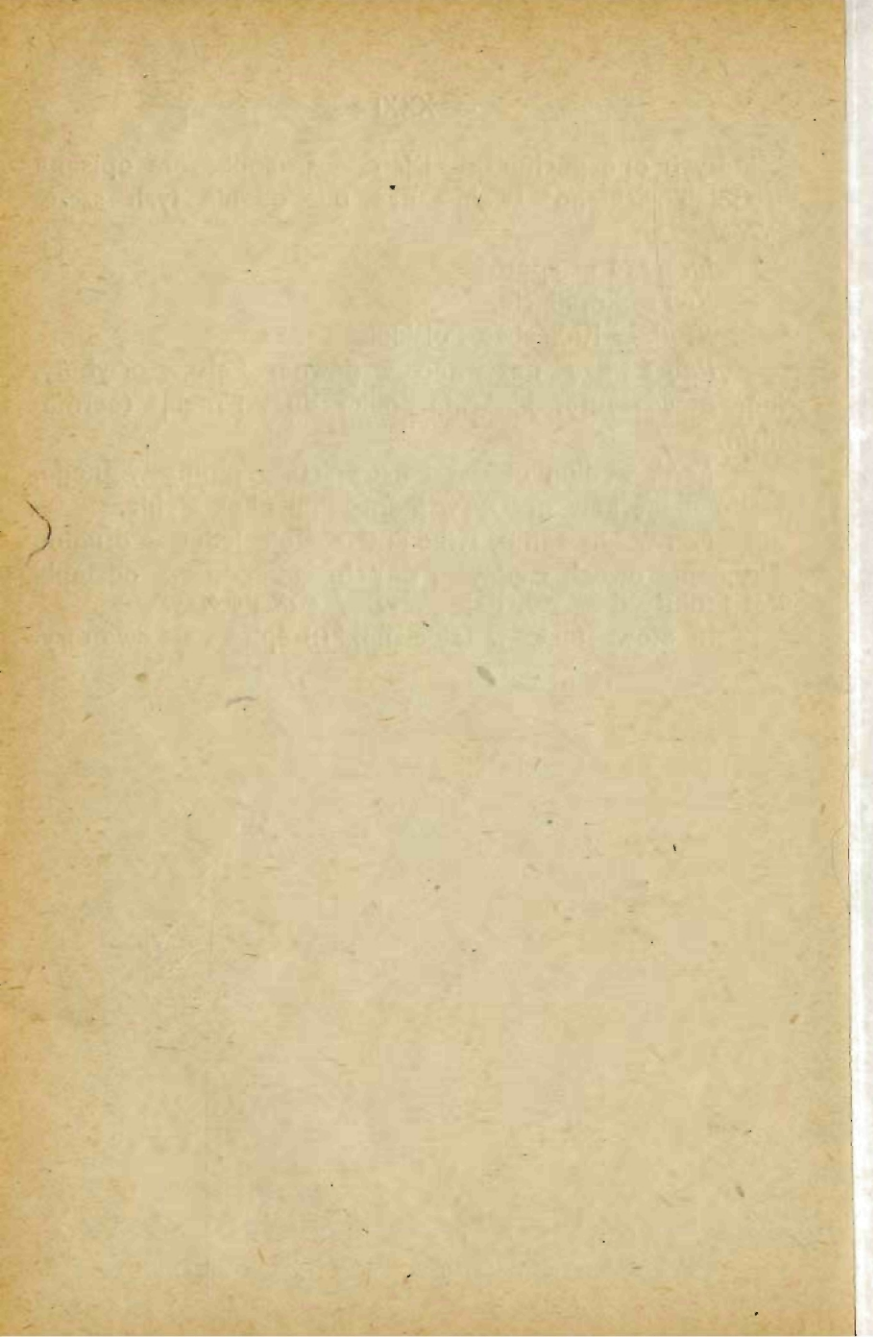
K. P. = Królestwo Polskie.

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

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

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

(:) 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:

(Poznańskie)
Lata ptaszek po uli-cy, Zbiera sobie garść pszenicy, A ja so-bie stoję w kole I wybieram, kogo wołę.
2o (Galicya)
Lata ptaszek po uli-cy, Co zbiera, dzióbkiem kole, A ja so-bie ciebie wołę, ciebie wołę.
Zbiera sobie garść pszenicy

Lata ptaszek po ulicy,
Zbiera sobie garść pszenicy;
A ja sobie stoję w kole
I wybieram, kogo wołę.

(Lub: Co zbiera, dzióbkiem kole,
A ja sobie ciebie wołę).

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

2. Bąk.

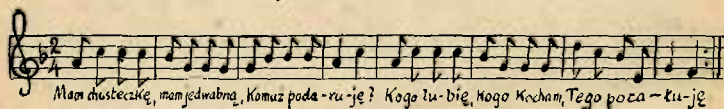
Gra dzieci wiejskich pow. białostockiego (K. P.), odpowiednia dla ogródków dziecięcych (jako wstęp do poprzedniej).

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 pow. sierpckiego (K. P.) odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

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



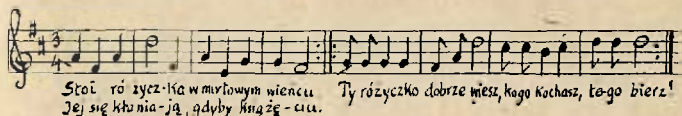
Mam chusteczkę, mam jedwabną, komuż podaruję?
Kogo lubię, kogo kocham, tego pocałuję.

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

4. Stoi różyczka.

Gra dziewcząt wiejskich niektórych okolic Galicyi i Królestwa, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich.

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



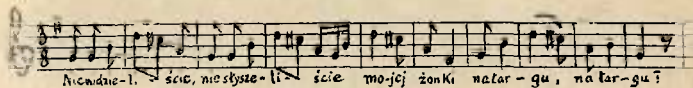
Stoi różyczka w mirtowym wieńcu,
Jej się kłaniają, gdyby książęciu.
(:) Ty różyczko dobrze wiesz,
Kogo kochasz, tego bierz! (:)

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. Mąż i żona.

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

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



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

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

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

MAŻ: 4. Jak 1.

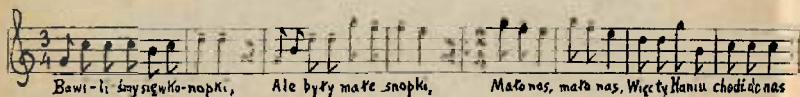
CHÓR: 5. Jak 2.

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

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

6. Konopki.

Zabawa dziatwy miejskiej i wiejskiej w Galicyi i na Mazowszu, znana też u Kaszubów pod nazwą „żórawi“; odpowiada dla ogródków dziecięcych i niższych klas szkół początkowych.



Bawiliśmy się w konopki,

Ale były małe snopki,

(:) Mało nas, mało nas,

Więc ty (np.) Haniu chodź do nas! (:)

Po tych słowach dzieci dobierają jednego uczestnika, a następnie znów krążą i śpiewają i t. d., aż wszystkie wejdą w skład koła. Wtedy zaczynają śpiewać tę samą piosenkę z tą zmianą, że w miejsce wyrazów „małe“ i „mało“ wstawiają „duże“ i „dużo“, a zamiast „chodź do nas“, śpiewają „idź od nas“; po każdej też zwrotce

wydalają z koła po jednym dziecku, aż zmniejszy się do rozmiarów pierwotnych.

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

7. Srocza.

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

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

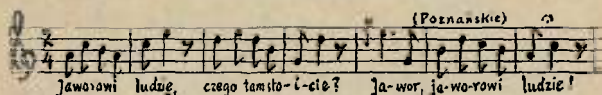
Latała srocza po zielonej trawce,
A za nią sroczeńta po dużej murawce.
Hej, hej! mało nas,
Grzeczna panno (grzeczny chłopcze), chodź do nas!

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

8. Jawór.

Gra dziatwy miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce (tu i owdzie 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 brzoźowego kłosa. 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.

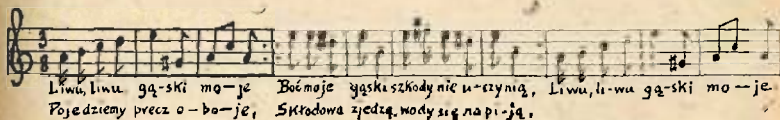
Po tych słowach dzieci szeregiem, trzymając się za ręce, przechodzą pod bramą. Jaworowi ludzie przepuszczają wszystkie, prócz ostatniego, które odcinają od reszty wstęgą, zapytując: „do kogo przystajesz—do Kasi, czy do Marysi?“ lub: „do jabłka, czy do gruszki?“. Dziecko wybiera i stosownie do tego staje po stronie anioła lub czarta. Potem znów piosnka, podchodzenie i odcinanie

po jednym dziecku tak długo, aż zostanie tylko dwoje ostatnich (którzy 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.

9. Liwu gąski.

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

Dziewczęta stają w dwuszeregu, chwytając się parami za ręce. „Ostatnia para przechodzi pod rękami pierwszej, wywijając rękami nad głową, potem przechodzi (od tyłu licząc) pod rękami drugiej pary, potem trzeciej i t. d., aż do końca. Wtedy druga para (z drugiego końca) też same robi ewolucje i wywijanie rękami“. 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.

10. Pan Zelman.

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

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



- Śplew: A. Jedzie, jedzie Zelman,
Jedzie, jedzie jego brat,
(:) Jedzie, jedzie wszystka jego rodzina! (:)
- B. Czego chce Zelman,
Czego chce jego brat,
(:) Czego chce wszystka jego rodzina! (:)
- A. Panny chce Zelman,
Panny chce i t. d.
- B. Jeszcze panna nie gotowa,
Jeszcze wyprawa nie uszyta,
Pójdź precz Zelman i t. d.
- A. Panny chce Zelman i t. d.
- B. Na jaki grunt Zelman? i t. d.

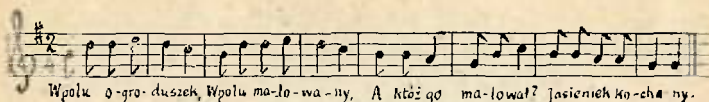
- A. Na cygański Zelman i t. d.
B. A my panny nie mamy,
Na taki grunt nie damy,
Pójdź, precz Zelman i t. d.
A. Panny chce Zelman i t. d.
B. Na jaki grunt Zelman? i t. d.
A. Na pański grunt Zelman i t. d.
B. A my pannę mamy,
Na taki grunt damy.

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 szczególne wyprawy (sukienka, chusteczka, buciki i t. p.) lub różne rodzaje gruntów (chłopski, książęcy, królewski i t. p.).

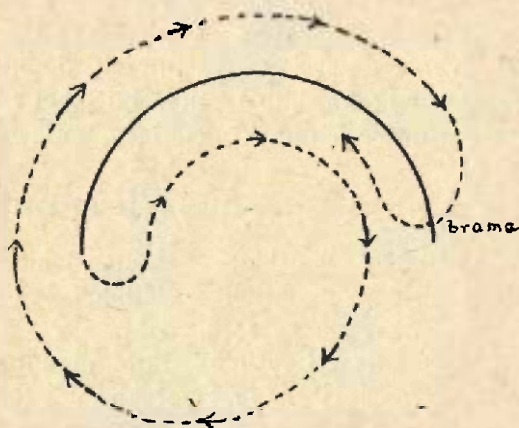
11. W polu ogroduzek (Konik).

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

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



W polu ogroduszek, w polu malowany,
A któż go malował? Jasi-niek ko-cha-ny.
A w tym ogroduszkę czerwone gwoździki;
Zakładaj, zaprzęgaj 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!

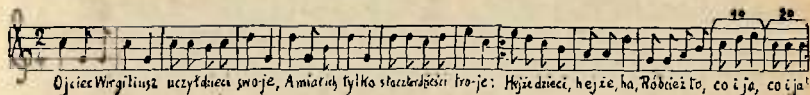


12. Ojciec Wirgiliusz.

Gra powszechna wśród dziatwy miejskiej i wiejskiej, pod różnemi nazwami (O. Migeliusz, Jacenty, Gerginie

i t. p., odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

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



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

Po tych słowach środkowy wykonywa jakiś ruch (nachyla się, skacze l. t. p.), a wszystkie dzieci go naśladową. Kto się spóźni, lub niezręcznie naśladuje, daje fant*). Gra trwa, dopóki fantów nie zbierze się dosyć.

13. Rzemiosła.

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

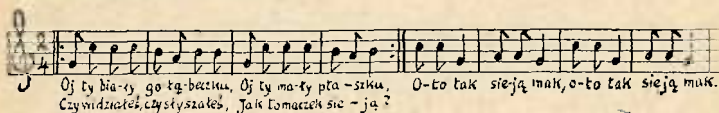
Dzieci stają dokoła towarzysza, którego wybrały na „sędziego“. Ten nadaje każdemu z nich jakieś rzemiosło; potem zaczyna naśladować ruchy, właściwe np. kowalowi, stojąc naprzeciw szewca. Jest to hasło dla każdego do zajmowania się swoim rzemiosłem. Jeśli np. szewc zmyli się i powtórzy ruchy kowala, daje fant. Trwanie gry jak 11.

*) Patrz „wykupno fantów“, Część ogólna.

14. 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?

(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 wytrąsanie makówek na dłoń i jedzenie maku).

II. Zabawy i gry taneczne.

Tam trefne pęsy z uklony,
Tam cenar, tam i goniony.

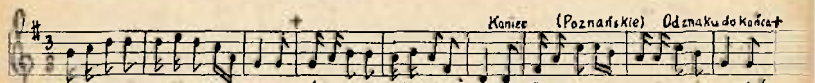
Jan Kochanowski.

15. Przepiórka.

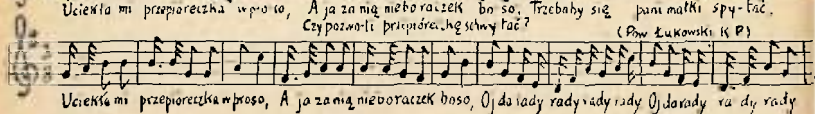
Gra rozpowszechniona w całej Polsce, najczęściej jako część składowa obrzędów weselnych, w wielu odmianach. Odpowiednia, w postaciach prostszych, dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich, w trudniejszych zaś wariantach—dla kl. III—VIII szkół śr. żeńskich.

Tańczą ją najczęściej krokiem mazurowym, np.:

Koniec (Poznańskie) Odenaku do Końców



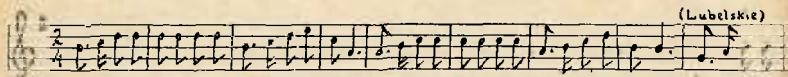
Uciekła mi przepióreczka wproso, A ja za nią nieboraczek bo so, Trzeba by się pani matki spy-tać.
Czy pozwoli przepióreczkę schwytać? (Pów Łukowski K P)



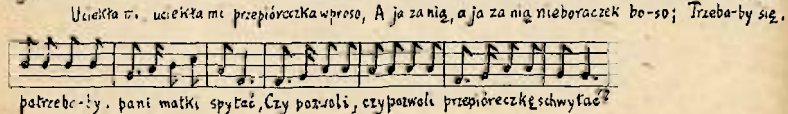
Uciekła mi przepióreczka wproso, A ja za nią nieboraczek bo so, Oj do lady rady rady rady Oj darady ra dy rady

W Małopolsce tu i ówdzie też jako krakowiak:

(Lubelskie)



Uciekła mi. uciekła mi przepióreczka wproso, A ja za nią, a ja za nią nieboraczek bo-so; Trzeba-by się,



patrzeb-by. pani matki spytać, Czy pozwoli, czy pozwoli przepióreczkę schwytać?

- 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,
Kiady się jej pióreczek nie tykać?
- Trza zastawić, mój syneczku, sieci,
To ci sama przepióreczka wleci.

Gdzieniegdzie śpiewają słowa bardziej żartobliwe:

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

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

b) W powiecie tukowskim (K. P.) każda para, przed gonitwą, tańczy wzdłuż obu rzędów (które się wtedy zbli-

zają 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 naodwrot.

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

16. Gąska.

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

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

Do tańca śpiewają pieśń:

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

17. Pasterz.

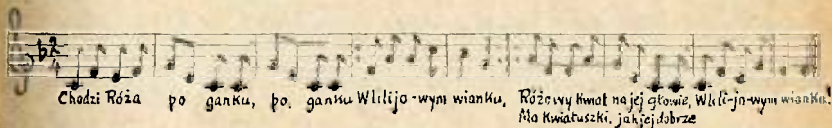
Gra weselna włościan pow. kutnowskiego (K. P.), odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i dla szkół średnich żeńskich.

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 puszcza ręce i szukają innych par; czyni to i pasterz. Kto zostaje bez pary, jest pasterzem w grze następnej.

18. Róża.

Gra ta dziewcząt wiejskich, odpowiednia dla szkół średnich żeńskich, znana jest w dwóch odrębnych postaciach:

a) W Królestwie Polskiem 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 uklonąć (:)
(:) W lilijowym wianku? (:)
Różowy kwiat i t. d.

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

3. A kogóż mam (:) pocałować (:)
(:) W lilijowym wianku? (:)
Różowy kwiat i t. d.

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

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

Toczy nam się toczy
Koło naszych oczu
Prześliczny maj;
Jabym się cieszyła,
Żeby Hanka miła

Przyszła do nas w kółko,
Potańczyć w okółko.
Pójdź, pójdź, przyjaciółko,
Pójdź, pójdź do nas w kółko,
Potańczyć w okółko.

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

16. Dyna.

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

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

The image shows two staves of musical notation. The first staff is in 4/4 time and contains the melody for the first part of the song. The second staff is in 3/4 time and contains the melody for the second part. Below the first staff, the lyrics are written: "Jedna dyna, dyna, dyna, dyna, Druga dyna, dyna, dyna, dyna A zeszyły się cztery dyny Do dziewczyny, do je- dynej (nuca - -)". Below the second staff, the lyrics are: "do je- dynej (nuca - -)".

- Jedna dyna, dyna, dyna, dyna,
Druga " " " "
A zeszyły się cztery dyny —
Do dziewczyny, do jedynej (nuca).

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

20. Kokoszka.

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

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

Pstra kokoszka, pstra Troje dziatek ma;
Jedno orze na ugorze, Drugie pogania, Trzecie siedzi na kamyczku, I tak sobie
Trzyma skrzypki na rzemyczku

gra: (nuca - - -)

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

III. Gry bieżne.

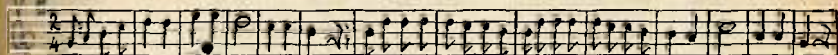
a. Z kryciem i odnajdywaniem.

21. Zajączki.

Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych. Miejsce: pole, tu i ówdzie porośłe 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 zuchł (lub: Nie złapałem.—Toś kiepl!) Potem złapane zajączki zostają psami i gra idzie dalej.

Tu i ówdzie, przed zaczęciem gry, dzieci śpiewają:



Siedzi sobie zając pod miedzą, pod miedzą
A myśliwi o nim nie wiedzą, nie wiedzą.

Po Kniei się rozbiega-li, Aby zają-caschmytali Forte-lem, forte-lem.

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

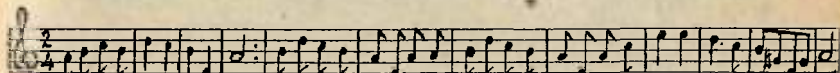
Przy zakończeniu zaś gry, zwrotki następne:

5. Ej, wszystko to chłopskie (:) udanie (:),
Był tu stary zając, (:) mospanie (:);
Dzisiaj rano siedział w życie,
A dopiero uciekł skrycie
(:) Czem prędzej (:)
6. Skoro zając trąbę (:) usłyszy (:)
Zaraz się w swym duchu (:) uciszy (:),

A myśliwi sa sa, sa sa,
A zajaczek wtem do lasa,
(:) Już ja pan (:)

7. Stanęli myśliwi (:) w gromadzie (:),
Sami się dziwując (:) swej radzie (:);
Między sobą się wadzili,
Że samo chcąc opuścili
(:) Zająca (:)

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



Jul i pies gończy śladem podcho-dzi, Sie-dzi smutny rozmyślając, Testa-ment so-bie skła-da-jąc Śmier-tel-ny, Śmier-tel-ny
Kothowi młot woczy zachodzi;

22. Bóbr.

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

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

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

Strzelec naznacza chartom miejsce, gdzie zostają, dopóki bóbr się nie ukryje. Potem szukają ukrytego

i chwytają. Chart, który pierwszy wykrył bobra, zostaje bobrem w grze następnej.

23. Krycie.

Gra dziatwy miejskiej i wiejskiej, powszechna w Polsce (tu i ówdzie pod nazwą „w 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 w izby sąsiedniej i szuka.

b. Ze zmianą miejsc.

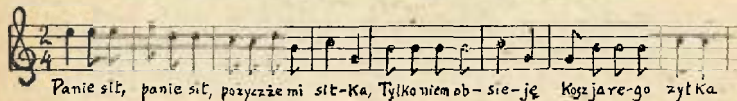
A tak jakoby owo właśnie sitko grali.

Marcin Bielski.

24. Sitko.

Gra dziatwy wiejskiej w Krakowskim, odpowiednia dla szkół początkowych.

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



Panie sit, panie sit,

Pożycz mi sitka,

Tylko niem obsięje

Kosz jarego żytk'a.

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“).

25. Cztery kąty.

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

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

26. 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.

27. Komórka.

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

28. Krawiec.

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

29. Wesóły 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 wesółym ogrodnikiem—wszyscy zmieniają miejsca.

30. Poczta.

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

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

31. 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.

32. Gotownia.

Jak 31, tylko nazwy szczegółów gotownianych (szczotka, grzebień, mydło, lustro etc.), a hasło ogólnej zmiany miejsc: — cała gotownia do Jejmości!

33. Pani starościna.

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

34. Dzwonek.

Jak poprz., tylko bez nadawania nazw, a miejsca oznaczone w linii prostej w środku izby, osoba zaś bez miejsca ma dzwonek w rękę. Wezwawszy wszystkich po kolei, wiezie ich za sobą w szeregu, a gdy daleko od miejsc odeszli, dzwoni i zajmuje jedno z miejsc.

35. Garnuszki.

Ustawienie jak 34. Gracz bez miejsca wzywa jednego z towarzyszy, poczem biegną, każdy w przeciwną stronę, dokoła rzędu graczy. Kto prędzej dopadnie miejsca, zostaje na niem.

36. 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 stojącymi osobno. Ten stara się ubiedz któregoś z nich i stanąć w parze. Jeśli mu się to uda, spóźniony biegacz staje samotnie z przodu.

37. Gąsior.

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

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

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

c. Z przerywaniem łańcuchów graczy.

38. Koło.

Gra dziatwy wiejskiej w Krakowskim, znana też w pow. Ropczyckim (Gal.) pod nazwą „Bułaj“, w Poznańskim zaś jako „Zajaczek“. 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.

39. Przerywane wojsko.

Gra chłopców miejskich i wiejskich, powszechna w Polsce; odpowiednia dla szkół początkowych i niższych klas szkół średnich męzkich. (Inne nazwy: Parciane, lub przecinane wojsko, Przerwany 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 niewolę. Jeśli król zostanie sam, ma prawo do trzech prób przerywania. Gra kończy się, gdy któryś z królów dostał się do niewoli.

d. Z gónitwą i chwytniem lub biciem.

Igrają w babkę pomiędzy jedliny...

Elżbieta Drużbacka.

40. Babka.

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

„Babce” zawiązują oczy, poczem zadają jej szereg pytań:—Skądęście babko?—Z Pacanowa.—Co tam słychać?—Boskie słowa.—Wielki tam chleb?—Jak wasza gława,—Będziecie jeść grzybki?—Będę.—Co wolicie: czy klaszanki, czy buchanki, czy cichanki?—(Jeśli wybór babki padnie na klaszanki, 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.

41. Cluciubabka.

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

42. Derkacz.

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

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

43. Gąski.

Gra działwy wiejskiej w Kaliskiem, Rzeszowskiem, Łańcuckiem (Gal.) i Przemyskiem; odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

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

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

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

44. Jastrząb i gołębie.

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

Dzieci wybierają jastrzębia (mętowaniem, np. 1. 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. Koniec gry—gdy wszystkie gołębie złapane. W następnej grze jest jastrzębiem gołąb złapany na ostatku.

45. Łapanka.

Gra dzieci miejskich i wiejskich, dość pospolita w Galicyi; w Król. Pol. znana pod nazwą „Berek“. Zastosowanie jak 44.

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.

46. Krasnoludek.

Gra dziatwy wiejskiej na Mazowszu pruskiem; zastosowanie jak 44 i 45.

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

47. Topiec.

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

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

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

48. Strzygoń.

Gra dziatwy wiejskiej w pow. wielickim (Gal.); 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.

49. Kuchareczka.

Gra dziewcząt wiejskich w Krakowskim, odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początk. (żeńskich).

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

50. Szewczyk.

Gra dziewcząt wiejskich pow. Stanisławowskiego (Gal.); 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, a szewczyk je ściga. Kogo schwyci, ten jest szewczykiem w grze następnej.

51. Kot i mysz.

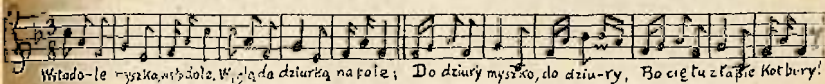
Gra powszechna w całej Polsce, odpowiednia dla ogródków dziecięcych, szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

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 (K. P.) gracze ustawiają się w dwa rzędy naprzeciw siebie; między i poza nimi odbywa się gonitwa.

c) W pow. Kutnowskim (K. P.) 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.

52. Trzeciak.

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

„Stają w koło po dwie osoby, jedna za drugą, dwie wszakże wolne zostają; jedna obchodzi koło z pytką, druga wewnątrz koła stawia, przed którą chce parą, i osobę z tytu będącą trzeciakiem czyni. W tego trzeciaka pytką ugodzić powinna. Wtedy on koło obiega, a ten co go dośięgnął, idzie we środek. Obchodzą się czasem w tej grze i jedną zbywającą osobą, ten, kto pytkę przy kim rzucił sam w środek leci, przed jaką parą stanawszy, zmusza tamtą osobę całe koło zewnątrz obiedz“.

53. Lis.

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

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

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

c) W pow. Sierpckim i Kutnowskim (K. P.) „lis“ nie podaje pytki, lecz ją *podrzuca* poza jednym z graczy. Ten, jeśli się spostrzeże, chwytą 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*).

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

Podczas obchodzenia lisa dzieci śpiewają:

Chodzi lis koło drogi,

Niema ręki, ani nogi.

Chwała Bogu, trzy niedziele } lub: Kogo pytką przydzieje,
Myśmy lisa nie widzieli } Ten się ani nie spodzieje.

54. Klapanka.

Gra opisana u Gołębiowskiego; zastosowanie jak 53.

„Osoby stojące w koło, trzymają obiema rękami taśmę związaną, jedna będąca w kole, dopóty w nim

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

chodzi, póki komu klapsa nie da po rękę, wszakże te umykają spiesznie; kto umknąć nie zdołał, miejsce uderzającego zastępuje“.

55. Obrączka.

Gra dość powszechna w Polsce, zwłaszcza po miastach; zastosowanie jak 53.

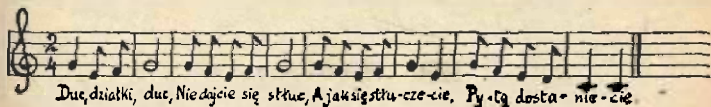
Od poprzedniej ta różnica, że dzieci posuwają jedno ku drugiemu nawleczoną na tasiemkę obrączkę. W czyich rękach środkowy ją przychwyci, ten idzie do środka.

56. Wąż.

Gra dziatwy wiejskiej w pow. Ropczyckim (Gal.); zastosowanie jak 53.

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



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

57. Wilk i gąski.

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

Dzieci ustawiają się w klucz (patrz 56) pod przewodem „gęsiora“ (lub „matki“). Na boku „wilk“ nibyto grzebie dołek w ziemi. Między nim a 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 gęsior broni ją nagłymi zwrotami klucza. Gra idzie dalej, aż wilk wyłapie wszystkie gąski. W następnej grze gęsior jest wilkiem i naodwrot.

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

58. Płótno.

Zabawa działwy wiejskiej niektórych okolic Królestwa Pol. i Galicyi; odpowiednia dla ogródków dziecięcych i szkół początkowych.

Dzieci wybierają (mętowaniem) „gospodynię“, „praczkę“, „psa“, „kura“ i „złodzieja“. Reszta—to „płótno“: rząd dzieci, wzięwszy się za ręce, staje w półkole. Gospodyni „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?—Praczką 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 i t.d. 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.

59. Ptaki (Farby).

Gra dość powszechna w Małopolsce (Lubelskie, Galicya); zastosowanie jak poprz.

a) Dzieci, z wyjątkiem dwojga, stają w rzędzie (w niektórych okolicach w kole). Przed rzędem stają: „ptasznik“ i „kupiec“. Ptasznik (szepcąc) 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 „dyabeł“. (Anioł mówi: — Dziń, dziń! — Kto tam? — Anioł z nieba. — Czego chce? — Ptaka. — Jakiego? — Wiłgi (sroki i. t. p.). — Rozmowa z dyablem 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 niewywoływane przy ptaszniku, reszta przy kupcu; b) obóz anioła i dyabła. Walka ta w Buczackiem (Gal.) 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.

60. Fabijan.

Gra działwy wiejskiej w pow. Rzeszowskim i Ropczyc-kim (Gal.), odpowiednia dla chłopców wyższych klas szkół średnich.

Chłopcy wybierają (mętowaniem, patrz Cz. ogólna) „starszego“ i „Fabijana“. Pozostali stoją w rzędzie, a starszy nadaje im nazwy różnych zwierząt. Potem woła: — Przyjeźdź Fabijanie! — Nie mam na czem. — Na jakie zwierzę siadasz? — Na konia (wołu i. t. p.). Wymienione „zwierzę“ ucieka, Fabijan 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 Fabijanem; bytemu zaś Fabijanowi starszy szepcze do ucha nazwę jakiegoś zwierzęcia i posyła na miejsce, opróżnione przez konia — i gra idzie dalej. Jeśli Fabijan nie chwyci ściغانego „zwierzęcia“, to wraca na swe miejsce, F. zaś zostaje nadal w swej roli.

61. Wójt.

Gra dziatwy wiejskiej zachodniej Galicyi, 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 i t. d. Ten szereg obchodzi jeden z uczestników, zapytując: — Daleko wójt? — Na końcu. Gdy dojdzie do wójta: — Tyś to, panie wójcie? — Ja. — Pożyczcie mi łopaty. — Siedzą na niej kuropatwy. Wolno je zegnać? — Wolno. Tu wójt zrywa się, podobnie 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.

62. Żóraw.

A chcesz, powiem na cię, jakoś... grał w żórawka.

Lukasz 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 (pilek lub t. p. prze-

dmiotów). 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 ucieka z niemi od rąk żórawia. Kogo żóraw uderzy, ten musi oddać zdobycz. Gra kończy się, gdy czapek zabraknie, żórawiem zaś w grze następnej zostaje ten, kto ich zebrał najwięcej.

63. Lis fantowy.

Gra chłopców wiejskich w pow. Stanisławowskim (Galicya); zastosowanie jak poprz.

Dzieci wybierają „lisa“ (mętowaniem: Ille miczki, Czerwone guziczki, A hodo more, Lisie, idź do nory!); reszta jest „psami“.

Potem odznacza się (brózda wpoprzek boiska, chorągiewkami l. t. p.) „jamę“ lisa i, w odległości 40 kroków od niej, metę psów. W odstępnie 16 kroków od jamy (a 24 kr. od mety psów) 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. Pies, który przed jamą dosięgnie lisa (uderzy dłonią w plecy), staje się lisem.

Prócz tego, lis schwytyany, jako też pies, który lisa niedoścignął, dają fanty (stąd nazwa gry).

64. Czarny człowiek.

Gra dziatwy wiejskiej w Poznańskim, znana też w Warszawie (inne nazwy: Cz. chłop, Cz. lud); odpowiednia dla szkół początkowych i najniższych klas szkół średnich.

Na poprzek boiska prostokątnego oznacza się dwie mety liniami, odległymi na 20—40 kroków od siebie. Za jedną metą staje gracz, wybrany na „czarnego człowieka“, za drugą wszyscy pozostali. Na hasło, dane przez czarnego człowieka, dzieci biegną w stronę mety przeciwnej (wracać się nie wolno!); to samo czyni i czarny człowiek, starając się po drodze schwytać jak najwięcej dzieci. Schwytani pomagają cz. człowiekowi. Gra idzie tak długo z ciągłą zmianą met, aż wszystkie dzieci dostaną się w niewolę. Ostatni schwytany jest cz. człowiekiem w grze następnej.

65. Na granicy.

Gra młodzieży wiejskiej i miejskiej w Poznańskim (gdzieniegdzie pod nazwą „Czarnego człowieka“); odpowiednia dla niższych klas szkół średnich.

a) Kolberg tak ją opisuje: „Z jednej strony niby mostu, stoi jedna „parta“ (partya) chłopców, z drugiej druga. We środku mostu, jakoby na granicy, stoi „król“. Nad każdą partą znów „książe“.

„Z tej party do tamtej biegną po jednym boku mostu chłopcy „posobica“ (tj. po jednym), a jednocześnie z tamtej party do tej, biegną na odwrót i drugim bokiem mostu tamci chłopcy, także po jednemu. Król ich chwyta, zwracając się na prawo i na lewo, lubo usiłują mu się

wymknąć. Kogo złapie, ten na jego miejscu pilnować musi granicy, a opłaciwszy „talara“ (kamyczek), staje się królem i chwyta chłopców, jak jego poprzednik“.

b) Prostsza jest odmiana tej gry, znana na Podhalu p. n. „Wójt“. Gracze nie dzielą się na obozy, lecz wszyscy przebiegają raz w jedną, raz w drugą stronę po moście, gdzie ich chwyta „wójt“. Odpowiednia jako wstęp do właściwej gry, w szkołach początkowych.

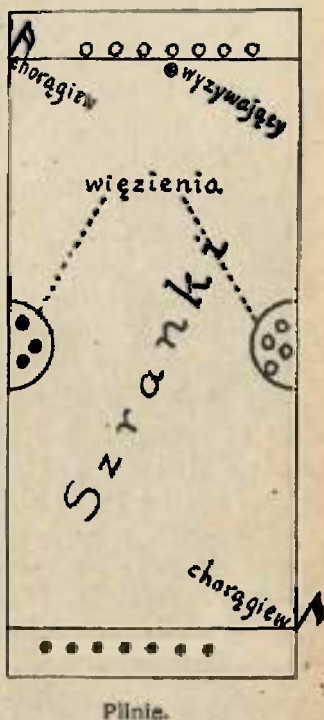
66. Plinie.

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

Gołębiowski tak ją opisuje: „Dwie są strony; każda ma swoją chorągiew, która jest u mety zatkniona, każda ma wodza, króla, matkę, jak się ich nazwać podoba. Każda ma pewne miejsce dla jeńców przeznaczone, równie od obu stron odległe, każda ma jednakową rycerzy liczbę. Za umówionym znakiem strona zaczepiająca wysyła jednego lub dwóch wyzywających, ci dojść muszą do mety przeciwnej z wyciągniętą ręką tak blisko, aby chcący ich gonić przeciwnicy, dotknąć się ich ręki mogli, kto się dotknie tej ręki, ściga wyzywającego, czasem go uchwyci, i jako jeńca odprowadza do więzienia; czasem sam schwytany, lub zapędziwszy się zbyt cześnie za metę nieprzyjacielską wpada, i więźniem zostaje.—Od umowy zależy, czy na obronę ściganego wysypać się wolno, jeśli goniący w tym tłumie swego przeciwnika nie dostrzeże,

upuści, choćby innego złapał, trud jego daremny, nie ma prawa uczynić go jeńcem; przez uwięzienie wielu swoich, bliska przegranej strona oswobodzić ich usiłuje. Gdy cała uwaga zwrócona bywa na ścigających się w szrankach, wymyka się który z boku, leci ku więzieniu, jeśli go dostrzeżę, spieszą na obronę, gdy się kogo z jeńców dotknąć zdołał, już go wolnym uczynił; jeśli wódz sam to przedsięwziął, dotknięciem jednego, wszystkim dał swobodę, i prowadzi ich z tryumfem. Czasem dobrowolna zamiana jeńców następuje, głowa za głowę, król tylko z królem potykać się może. Wygrana nie jest przyznaną stronie, póki chorągiew i wódz i połowa rycerzy przeciwnych wziętemi nie zostaną. Starsi i młodszy, dzieci i poważni, dyrektorowie dzielili tę zabawę, w której wiele życia, ruchu i wesołości; każdej zwłaszcza majowej przechadzki była ozdobą“.

Rozmiar szranku dla chłopców starszych: 50 m. długości i 25 m. szerokości; dla młodszych — tyleż kroków.



e. Gry wyścigowe.

67. Polowanie.

Gra ta, wzmiankowana pokrótce u Gołębiowskiego, w czasach nowszych, na wzór angielski, zwie się grą w „Zające i charty“, lub Biegiem na przelaj. 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.

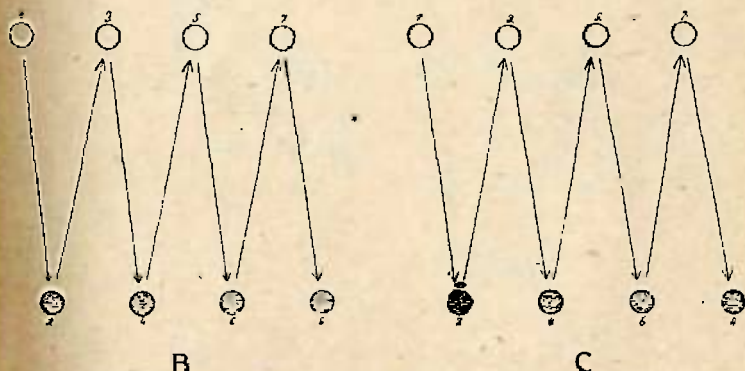
Udział w grze biorą dwa obozy po 5 uczestników. Każdu obóz wybiera po jednym „zajacu“. Zające wyruszają (z domku wiejskiego lub podmiejskiego, dogodnego dla przebrania się, kąpieli i przyjęcia posiłku) na przelaj polami i lasami, nie unikając przeszkód, jak wzgórza, rowy, płoty i tp. Ślady swoje znaczą 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). Biegają tak po linii krzywej, wracającej do punktu wyjścia, a mierzącej 5—8 kilometrów. W kwadrans po „zajacach“ wybiegają oba obozy „chartów“. Muszą oni biedz cały czas po tropie. Chartom, przybywającym do mety, nadaje się liczby, odpowiadające porządkowi, w jakim przybyli. Wygrywa obóz, u którego suma tych liczb jest mniejsza (np. jeśli gracze obozu białego przybyli jako 1, 3, 4, 8, [suma=16], ob. czerwonego zaś — 2, 5, 6, 7 [suma=20], obóz biały wygrywa).

68. Bieg rozstawny.

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

a) Właściwa, pierwotna jej postać wymaga dużej przestrzeni i odbywa się na (mało uczęszczanym i nie zakurczonym) 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 „wieść“ (list w rurce teksturowej, wstęgę lub chorągiewkę) i wyruszają z nią równocześnie, aby podać drugim, ci trzecim i t. d. Wgrywa obóz, którego wieść prędzej znajdzie się u mety.

b) Na boisku szkolnym grę tę prowadzi się w sposób następujący. Obozy „białych“ i „czerwonych“ zajmują



Bieg rozstawny na boisku. B — biali, C — czerwoni.

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.

69. Żaby i bocian.

Gra opisana u Gołębiowskiego—grywana też przez dziatwę pow. Przemyskiego (Gal.); 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 podziata?—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“.

70. 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 ich być dwoje, lub więcej), po kolei staje u podstawy figury, nakreślonej

7	8
5	6
3	4
1	2

Klasy proste.

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 linii, lub gracz stanie na obie nogi, próba liczy się za nieudaną, 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 prawo, 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 kamyk nie spadł, 2) obejść klasy z zamkniętymi oczyma, 3) przeskakać wszystkie klasy obunóż.

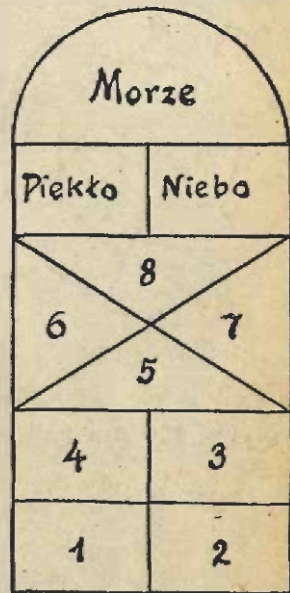
b) Klasy z „niebem“, „piekłem“ i „mózem“. Podobnie jak a), tylko skacze się częścią obunóż (w rozkroku),

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 linii, lub gracz stanie na obie nogi, próba liczy się za nieudaną, i następnym razem należy powtórzyć klasę 1 (zamiast 2). Gdy wszyscy spróbują klasę 1, pierwszy rzuca kamyczek do kl. 2, potem tak samo

częścią jednonoż. Mianowicie do klasy 2, wskakuje się tak, że lewa noga staje w 1., prawa zaś w 2. klasie, wyskakuje zaś półobrotom 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 jednonoż) potem „niebo“, (obunóż) wreszcie „morze“ (jednonoż).

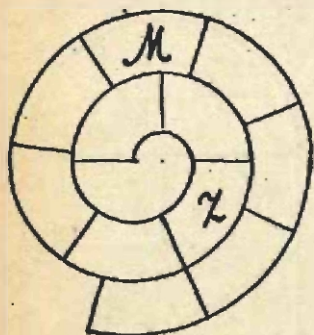
c) Klasy „żydowskie“. Jak a), tylko skoki trudniejsze, wskutek innego rozkładu kwadratów, zmuszającego często do przeskakiwania przez kwadraty pośrednie. (Może nazwa pochodzi z tego zawilego uporządkowania klas?)

d) „Zegar“ (Warszawa), czyli „Ślimak“ (Lwów). Gracze stoją kolejno u wejścia do ślimacznicy nakreślonej i skaczą jednonoż po wszystkich przegródkach.



5	2	6
3	9	4
7	1	8

Klasy „żydowskie“.



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

V. Gry kopne.

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

71. Nożna w kole.

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

Przybór: piłą 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 przepuścił po lewej).

Zresztą graczom nie wolno wbiegać do środka, a w bok wolno podbiec tylko dla obrony pustej prze-

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

strzeni po prawej (lewej) ręce. Piłę wolno dotykać rękami tylko gdy wyjdzie z koła.

72. Nożna z wieżą.

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

73. Nożna z bramą.

Gra odpowiednia dla szkół średnich męskich. Na boisku, mierzącym najmniej po 30 m. wzdłuż i wszerz, ustawia się w środku bramę, złożoną z dwu żerdzi, wbitych w ziemię w odległości 7 m. od siebie, a połączonych w górze, w wysokości $2\frac{1}{2}$ m., poprzeczką drewnianą (lub taśmą). Do każdego obozu należy część boiska, ograniczona linią, przechodzącą przez obie żerdzie.

Po obu stronach bramy ustawiają się obozy, każdy złożony z 4—6 chłopców. W pierwszym rzędzie każdego z nich w odległości 11 m. od bramy, staje 3—5 graczy, w odstępach 6—10 m. od siebie („napad“); o tyleż za nimi staje gracz, przeznaczony do podawania piły pier-

wszemu 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 trudniejszym; za to jednak nie ma ograniczenia odległości, z której brama może być wzięta. Piłę bierze w posiadanie obóz, na którego pole ona przeszła; gracze „napadu“ podają ją sobie nawzajem bocznymi posunięciami, myląc bramkarza. Wtem jeden z nich, upatrzwszy 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, schwywania lub odbicia piły (a i jemu nie wolno uczynić z piłą w rękę tylko 2 kroki) i aby bramkarz nie odbijał piły, przechodzącej obok bramy na pole przeciwników. Za przekroczenie tych prawideł, sędzia oddaje piłę obozowi przeciwnemu. Wreszcie nie przyznaje kreski, ani zmiany bramkarza, jeśli jego zdaniem bramkarz rozmyślnie źle bronił bramy przed strzałem z własnego obozu. Wygrywa obóz, który po upływie danego czasu (np. godziny) zdobył więcej kresek.

74. Nożna angielska.

Gra ta od pierwszych lat bieżącego stulecia zyskała sobie ogromne rozpowszechnienie u nas. Jest dziś najulubieńczą grą młodzieży męskiej, z krzywdą dla gier in-

nych, nie mniejszej wartości. Odpowiednia dla silnych i zdrowych uczniów wyższych klas szkół średnich.

Prawidła.*)

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

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

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

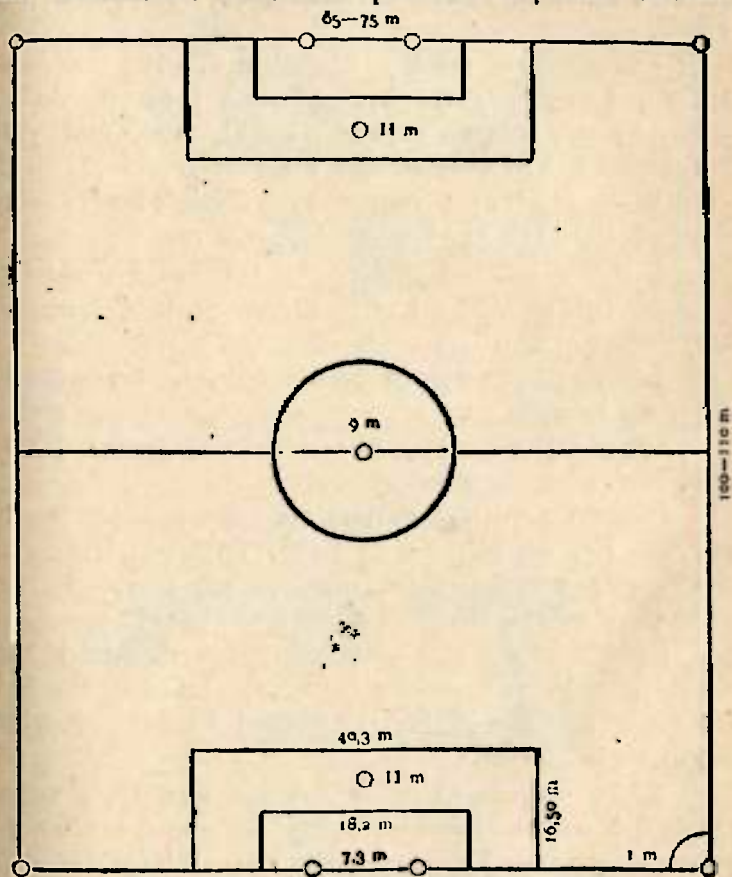
(Linie nie powinny być wgłębione, lecz znajdować się w jednej płaszczyźnie z boiskiem. Drzewce chorągiewki nie może być zastrzone u góry).

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

W odległości $5\frac{1}{2}$ m. od słupków bramnych należy poprowadzić, równoległe do granic bocznych, linie $5\frac{1}{2}$ m. długości; końce tych linii łączy linia, równoległa do gra-

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

nic tylnych; obszar między temi liniami nazywa się „polem bramnym”. Podobnie prowadzi się linie $16\frac{1}{2}$ m.



Nożna angielska. Plan boiska.

długości w odstępnie $16\frac{1}{2}$ m. od słupków bramnych, a końce ich łączy się też linią. Ograniczają one „pole

karne". W odstępnie 11 m. od bramy odznacza się wyraźnie na boisku miejsce, z którego wykonywa się kop kazny.

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

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

Z początkiem gry piła powinna ważyć 400—450 gr.

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

Los rozstrzyga albo o prawie wyborze bramy, albo o prawie zacementa 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. Piłka jest w grze od chwili, gdy uczyniła obrót zupełny, lub przebiegła, czy przeleciała odległość równą swemu obwodowi).

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

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

(Jeśli gra nie dała wyniku po upływie 45 minut, uważa się ją za nierozegraną; w wypadkach, gdzie otrzymanie wyniku jest koniecznym, 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 przepisach, bramę uważa się za wziętą, gdy piłka weszła między słupki i pod poprzeczką, przyczem napastnicy nie mogą rzucać, podbijać, ani wnosić piły rękami. Jeśli poprzeczka spadnie z jakiegokolwiek powodu podczas gry, sędzia może uznać bramę za zdobytą, o ile, jego zdaniem, piłka przeszłaby pod poprzeczką, gdyby ta była na miejscu.

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

Piłka pozostaje w grze, jeśli odskoczyła z powrotem na boisko od słupków bramnych, od poprzeczki, lub od drzewca chorągiewki. Piłka pozostaje w grze, jeśli dotknęła sędziego lub podsędka, gdy ci znajdowali się na boisku.

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

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

5. Jeśli piłka przeszła granicę boczną, gracz strony przeciwnej tej, która piłę wyprowadziła z gry, wrzuca ją rękami na boisko z tego punktu granicy, ponad którym piłka 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. Piłka jest w grze, gdy tylko ją rzucono. Rzutem takim brama nie może być wzięta, a rzucający nie może powtórnie dotknąć piłki, póki jej nie dotknie jakiś inny gracz.

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

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

7. Jeśli piłę przeszła za granicę tylną, tracona 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 piłę wyszła z boiska.

Jeśli zaś piłę wytrącił za granicę tylną jeden z o-

brońców, 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 przypadków, gdy trzyma piłę w ręku, gdy przeszkadza przeciwnikowi i gdy wyszedł poza granice pola bramnego.

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

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

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

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

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

(Ręką w myśl tego pravidła nazywa się każda część kończyny górnej, która w chwili trącenia piłki lub przeciwnika dostaje od tułowia.

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

10. Jeśli zarządzono kop wolny, przeciwnikowi kopiącego nie wolno znajdować się bliżej, niż na 5 i pół m. od piłki. Piłka jest w grze, gdy uczyniła zupełny obrót, t. j. powinna potoczyć się, lub polecieć na odległość równą swemu obwodowi. Kopiący nie może dotknąć się piłki powtórnie, póki jej nie dotknął inny gracz. Zagranie, kop narożny i bramny liczą się za kopy wolne i podlegają temu pravidłu.

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

11. Brama może być wzięta kopem wolnym, przyznany za przekroczenie pravidła 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 gutaperkowych płytek na trzewikach i nagolennikach; wysterki skórzane na podeszwach nie mogą być wyższe na 1 cm.; okrągłe wysterki muszą mieć najmniej 1 cm. średnicy i nie mogą być zastrzone, ani stożkowe; listwy zaś nie mogą być węższe, niż 1 cm. i muszą zajmować całą szerokość podeszwy. Każdy gracz, którego obuwie okaże się nie odpowiadającym temu pra-

widłu, 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 kwestye 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 ta była przerwana na jakiś czas; może przerwać grę, jeśli uważa to za niezbędne, zakończyć ją z powodu ciemności, wmieszania się widzów i wogóle, gdy mu się to wyda koniecznem; lecz o wszystkich przypadkach, kiedy grę przzerwano, uwiadamia Związek, który rozstrzyga rzecz ostatecznie. Sędzia może przyznać kop wolny we wszystkich przypadkach, gdzie zachowanie gracza wyda mu się niebezpiecznem, lub mogącym stać się niebezpiecznem, lecz niedość nieprawidłowem dla zarządzenia środków ostrzejszych. Władza sędziego rozciąga się na cały czas, w którym grę chwilowo przzerwano, a piłka znajduje się poza grą.

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

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

Sędzia zdaje Związkowi sprawę w ciągu trzech dni po grze.

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

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

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

16. Jeśli grę przerwano z jakiegokolwiek powodu przyczem piłka nie wyszła z granic boiska, sędzia winien w tem miejscu gdzie grę przerwano, rzucić piłkę o ziemię i ta jest w grze, gdy tylko dotknie się ziemi. Jeśli w takim wypadku piłka wyszła poza boisko nie dotknięta przez żadnego z graczy, sędzia znów rzuca piłkę o ziemię. Graczom nie wolno dotykać piłki, 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 prze-

strzeganiem następujących warunków: wszyscy gracze, w wyjątkiem wykonywającego kop i bramkarza przeciwników, winni znajdować się poza polem karnym; bramkarz winien stać na granicy tylnej. Piłę należy kopać wprzód. Piła jest w grze, gdy tylko kop wykonano, i kopem takim można bezpośrednio wziąć bramę, lecz kopiący nie może dotknąć piły powtórnie, póki jej nie dotknie inny gracz. Jeśli potrzeba, można czas gry przedłużyć dla wykonania kopu karnego. Jeśli piła otrzyma kierunek nie wprzód, lub jeśli kopiący dotknie piły powtórnie, obrońcom przyznaje się kop wolny. Sędzia nie powinien zastosować pr. 17 w tym wypadku, gdy to daje korzyść obozowi winowajcy. Gdy przy kopie karnym piłka 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 71—73, będących przygotowaniem do gry niżej.

Jedyny sposób kopania, jaki posiada każdy nowicyusz—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 nadać jej kierunek pożądany. Aby jego celność zwiększyć, obuwie graczy ma nosy ścięte poprzecznie. Z tem wszyskiem, w grach 71 i 72 będzie go używać tylko środkowy dla odbicia piły daleko, a w grach 73 i 74—w takimże celu—bramkarz i straż. Stopa powinna przytem uderzać nieco poniżej środka piły, a oś stopy ustawia się w kierunku, który chcemy nadać lotowi.

Daleko większe zastosowanie mają uderzenia większymi 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 skutecznia się podbiciem stopy, nie mówiąc już o podaniu wprzód. Jeśli piłą 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*: piłą przelatuje nad głową gracza w tył.

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

Tu należy też podanie piłki 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 baczyc pilnie na dwa szczegóły. Po pierwsze, niezbędnem jest wyćwiczenie *zarówno prawej, jak lewej nogi*, nigdy bo-

wiem nie można przewidzieć, której z nich piłą nawinie się w dogodnym dla kopu położeniu.

Po drugie, piłę trzeba umieć kopać nietylko z ziemi, gdy ona leży spokojnie, gdyż na samo zatrzymanie jej traci się zbyt wiele drogiego czasu i zapewnia korzyść przeciwnikowi. Trzeba umieć nadawać piłę kierunek pożądaný natychmiast, czy ona toczy się do nas wolno, czy błyskawicznie, czy leci w powietrzu, czy robi kózły. Na to należy zwrócić uwagę już przy pierwszych grach wstępnych (71 i 72).

Czasami jednak warto nam *wstrzymać* piłę: np. jeśli przeciwnik daleko, lub jeśli chcemy go zwabić ku sobie, a potem podać piłę w kierunku najmniej spodziewanym. Gdy piłą idzie nízko, ustawiamy się w tym celu czołem do kierunku jej biegu i stajemy na palcach w kuczce, tak, aby piłą mogła się odbić tylko na małą przed nami odległość. Wyżej lecącą piłę „gasi” się (tj. strąca na ziemię) lekkim uderzeniem podeszwy z góry, lub trąceniem zapomocą kolana, uda, lub tułowia, skierowaniem ukośnie w dół.

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

Wszyscy gracze (z wyjątkiem bramkarza) muszą o tem pamiętać, że piłę lecącą w pewnej wysokości mogą odbić skutecznie tylko *głową*. Odbicia te też mają ogromne zastosowanie. Nietaz (zwłaszcza przy kopie narożnym, lub wysokiem podaniu ze skrzydła) zdobywa się niemi bramę; bardzo często podaje się piłę swoim w bok, wprzód, lub wtył i t. p. Odbicie należy uskutecznić powierzchnią głowy,

zwróconą w stronę, ku której piłą ma polecieć — i dodać doń odpowiedni ruch karku, gdy zaś chodzi o większą siłę, podskoczyć w kierunku zamierzonego lotu piły.

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

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

Jeśli przeciwnik toczy piłę „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 nawiązuje usunięciem z boiska bez uprzedzenia.

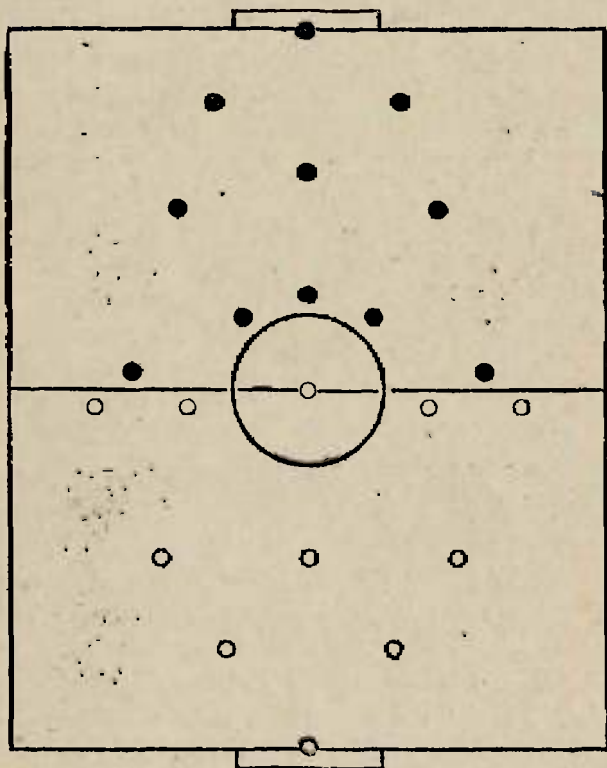
Technikę gry bramkarza omówimy w rozdziale następnym.

Wskazówki taktyczne.

Taktyka, panująca w grze tej, z biegiem czasu uległa zasadniczym i bardzo charakterystycznym zmianom. Zrazu przeważała gra osobnicza (indywidualna). Zręczny gracz brał piłę w swe posiadanie, toczył ją wózklem w pobliżu bramy nieprzyjacielskiej i, wśród oklasku tłumów, często sam strzelał w bramę, szczęśliwie wyminawszy zachodzących mu drogę przeciwników. Z chwilą jednak, gdy pojawiły się kluby, które zarzuciły tę taktykę na rzecz zbiorowej, gdzie piłę przechodzi od gracza do gracza, wszyscy zaś współdziałają zgodnie dla wspólnego celu, gra indywidualna zaczęła ponosić porażkę za porażką i szybko zanikła. Zarazem jednak wzrosła ogromnie wartość gry samej jako środka wychowawczego.

Prócz podziału pracy, danego w samych przepisach, które przewidują bramkarza i wyposażają go przywilejem używania rąk, doświadczenie nauczyło, że dobrze jest podzielić i resztę obozu na trzy linie. Pierwszą z nich stanowi pięciu graczy „napadu“ (a to: „śródnapięć“, „skrzydło“ prawe i lewe i między nimi dwaj „łącznicy“). W drugiej znajduje się trzech graczy „odwodu“ (śródnapięć, 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 kategorii zależy od ich uzdolnienia jest ważnym zadaniem wodza obozu („matki“). Byłoby jednak błędem zbyt 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,



Nożna angielska. Ustawienie graczy z początkiem gry.

który odniósł uszkodzenie, ktoś inny, który zwykle grywał na innym stanowisku.

Napad wlnien się składać z graczy lekkich i zwinnych, a zarazem śmiałych i stanowczych. Wszyscy oni muszą doskonale ovladnąć sztuką szybkiego a celnego podawania piły w bok; wszyscy, a najbardziej skrzydła, powinni 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 jakim im się może nawinąć piła w chwili dogodnej.

Jeśli np. obóz białych zaczyna grę (jak na rycinie str. 70); *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, prowadząc piłę (aby nie zostać „poza grę“ 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 ką, którego ten nie może dosięgnąć).

Jeśli bramkarz odbije piłę na niewielką odległość, strzały trzeba powtarzać aż do skutku. Jeśli zaś obronie czerwonych uda się piłę podać swojemu napadowi, napad

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

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

Gdy przeciwnicy nacierają, pierwszą linią obrony jest znowu odwód. Jeśli nie uda się piłę wytrącić odrazu, gracze odvodu nie dają za wygraną i ciągle niepokoją napastników, w dalszych stadyach obrony kojarząc swe usiłowania celowo z grą obu straży. Zawsze zaś pamiętają o tem, żeby piłę odebraną przeciwnikowi 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. 70).

Gdy nacierający przeciwnicy podają sobie piłę w bok, odwód wraz z strażą może przeszkadzać każdemu z nich w postaniu i odebraniu piły. Gdy zaś przeciwnik prowadzi piłę, najlepiej mu ją odebrać we dwójkę, przyczem jeden gracz trąca prowadzącego, a drugi zajmuje się piłą.

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

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

Jedną 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 przeto graczy napadu przeciwnego wyprowadzić z gry. Żadna straż zaś nie powinna żadną miarą trzymać się kurczowo bramy i zasłaniać bramkarzowi widok na piłę.

Bramkarz zajmuje najtrudniejsze stanowisko z całego obozu. Powinien być wysokim, aby móżd odbijać wysokie strzały; niezmiernie ruchliwym i zwinnym, aby nigdy nie stracić części sekundy, w której jeszcze może podbieść w kąt bramy zagrożony; przytem zaś odważnym i wytrzy-

małym, 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 lekkim trąceniem piły w górę: piłka leci ponad poprzeczkę a sędzia wyznacza kop narożny, który jednak przecież niezawsze bywa niebezpieczny dla bramy. Strzał niski w kąt bramy można odeprzeć błyskawicznym rzuceniem się na ziemię. Bramkarz obserwuje pilnie ruchy napastników i stara się zawczasu odgadnąć, jaki będzie kierunek pocisku.

Tylko wyjątkowo i na chwilę może bramkarz opuszczać bezpośrednio sąsiedztwo bramy. Zwykle jego miejsce jest na 1—1½ 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 zbyt w tył, tak, że piłka znajdzie się na chwilę poza linią bramną.

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

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

Matka czuwa starannie nad tem, aby gracze nie poświęcali dobra swego obozu dla chwilowej przyjemności osobistej. Karci więc niepotrzebne zatrzymywanie piłki w swoim posiadaniu i zbyt długie jej prowadzenie; 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 ważną, częściej używane sposoby obejścia lub trudno dostrzegalnego pogwałcenia prawideł. Bystre oko, przytomność umysłu, stanowczość, spokój i takt—oto dalsze przymioty, potrzebne sędziemu.

Sędzia powinien biegać tyleż prawie, jak i gracz. Obowiązkiem jego bowiem jest znajdować się zawsze jak

najbliżej piły, aby grę mógł ocenić samemu, nie polegając na zdaniu podsejdków, a tem mniej graczy, lub widzów. Gdy piła zbliża się do pola karnego, baczna uwagę musi on zwrócić na możliwe wyjście napastników poza grę. Gdy zaś zaczną się strzały w bramę, dokładna ich ocena wymaga zajęcia stanowiska obok bramy.

Okazując choćby najmniejsze wahanie, sędzia obniża swą powagę. Rozstrzygnięcia jego muszą być szybkie, jasne i stanowcze. Wszelkie zbędne rozmowy i spory z graczami, a tembardziej publicznością, są wykluczone. Tylko gwizdek sędziego może grę przerwać i tylko nim może być piła na nowo w grę wprowadzona.

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

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

75. Nożna polska.

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

Trudno jednak nie widzieć i stron ujemnych tej gry. Z tych, na które godzą się wszyscy, wymienimy zakaz zupełny używania rąk. Prowadzi on za sobą z jednej strony brak ćwiczenia kończyn gór-

nych przy nadmiarze pracy dla dolnych; z drugiej zaś, powoduje ruchy nienaturalne i nieestetyczne przy kopaniu piły lecącej wysoko i sprawia tem samem, że z gry tej nie mogą korzystać dziewczęta.

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

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

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

Zmiany prawideł.

W prawidle 4 opuścić część pierwszego zdania od słów: „przyczem napastnicy”...

Prawidło 8 brzmi: Gracze wolno używać rąk dla chwytu lub odbicia piły; nie wolno jednak nosić piły w rękach. Podnoszenie piły z ziemi dozwolone tylko bramkarzowi na swojej połowie boiska. (Określenie „noszenia” jak przy nożnej ang.). Nie wolno wrywać, ani wytrącać piły z rąk przeciwnika. Dalej jak przy angielskiej, a w zdaniu ostatniem zmieniamy tylko „wziął piłę w ręce” na „podjął piłę z ziemi”.

Praw. 9: Trącanie jest dozwolone, lecz nie powinno być brutalnem, ani niebezpiecznem. Nie wolno trącać gracza, gdy ten skacze dla chwytu piły. W grze obozów żeńskich, lub mieszanych, nie wolno trącać z przodu. Dalej, jak n. ang.; zdanie o „rozmyślnem dotykaniu piły rękami” opuszcza się; w zdaniu: „Ręką w myśl tego prawidła” i t. d. opuszcza się wyraz „piłę”.

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 (a często i wśród gry pochwylenie 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, piłka 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, gdzie nie ma 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 piłka mokra). Na bliższą odległość użyjemy — znacznie celniejszych — rzutów. To samo dotyczy i strzałów w bramę.

Za gry *przygotowawcze* do nożnej polskiej należy uważać: nożną w kole i z wieżą, nożną z bramą (ze zmianami w myśl powyższych), koszykową i piętówkę (patrz niżej).

VI. Gry z mocowaniem.

76. Pietruszka (Pani Róża).

Gra działwy wiejskiej i miejskiej, 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 opasują się rękami, przyjmując każde nazwę jakiejś jarzyny. Na boku chłopiec „posłaniec“ (czasem w towarzystwie swego „pana“, „plebana“ l. t. p.) podchodzi do siedzącego na przodzie, puka w jego głowę trzykroć i pyta: — Gdzie jest pani Róża?—Tam dalej za mną. — Teraz pyta następnego i t. d., aż dojdzie do niej samej; wtedy pyta: — Czyś ty pani Róża?—Ja sama; czego potrzebujesz?—Przysłany jestem od mego pana po selery (marchew l. t. p.). Jeśli taka jarzyna jest pośród siedzących, wskazuje na nią pani Róża, a poseł wyciąga ją z pośród towarzyszy (wbrew oporowi) i osadza na bok,

oznajmiając „panu“, że żadaną roślinę otrzymał. Jeśli zaś jej niema, a poseł upiera się, że powinna być, pani Róża mówi: — Kop dziadu z końca, Nie psuj mi zagońca.—Wtedy poseł idzie do siedzącego na przedzie i, niby kopiąc kijkiem obok niego:—Kop, kop! Jest tu chłop— Nie mogę go wykopać. Muszę czapkę zdejmować!—Potem rzuca czapkę, chwytą dziecko za nogi, bije jedną nogą o drugą (jakby chciał korzenie oczyścić z ziemi), przetrząsa nim na wsze słowy i ciągnie wbrew jego i całego łańcucha oporowi. Gdy oderwie, ciska na bok i oznajmia panu. Jeśli łańcuch przerwie się w innym miejscu, poseł tam doskakuje i odrywa jakieś dziecko, gdy pozostali garną się „do kupy“ i „nazad“ łańcuch 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, siedzącą przed panią Różą. Potem pyta się gęsi:—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.

77. 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, kamyczek i t. p.) i podają ją sobie szybko z rąk do rąk. Pokonani zaś, na zapytanie 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.

78. Anioły i dyabły.

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

Dzieci tworzą koło, w środku którego staje przywódca i stara się różnymi żartami i minami pociesznymi rozśmieszyć wszystkich po kolei towarzyszy. Kto się rozśmieje, idzie na bok jako „dyabeł“, kto nie, zostaje

„aniołem“. Wreszcie przywódca ustawia aniołów w szereg („klucz“), w którym każdy trzyma poprzednika za biodra. Tak samo ustawiają się naprzeciw niego „dyabły“. Plerwsi 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.

77. Ducza.

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

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

79. Strzelec.

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

Dzieci ustawiają się w rząd i otrzymują od przywódcy („gospodarza“) nazwy różnych ptaków. Potem przychodzi gracz, który dotąd stał na boku i zaczyna targ.—

Puk, puk!—Kto tam?—Ja dyabeł z opalonym garnkiem.—Czego ci potrzeba?—Ptaków.—Jakich że chcesz?—Wilgi (sojki, bociana, l. t. p.).—Nie ma (jeśli nie zgadł). Nadto jeśli wskazał na niewłaściwego chłopca, ten mierzy węł piłką. Jeśli dyabeł zgadł, sam ciska piłką w upatrzonogo ptaka. Gdy trafi, zabiera go sobie; gdy chybi, znów naraża się na pocisk z jego strony. Ptak, który chybił, idzie do niewoli dyabelskiej. Gra kończy się, gdy wszystkie ptaki dostaną się do niewoli.

80. Kucie.

Gra chłopców wiejskich w Rzeszowskiem (Gal.), odpowiednia dla wyższych klas szkół początkowych i niższych klas szkół średnich.

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, 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 piłką do siebie. Trafiony t. j. „skuty“ ustępuje, a na stanowisku staje drugi z kolei. 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 żęj prawej stopy, lewą zaś wolno wykraczać i uchylać się.

81. Kasza.

Gra opisana u Gołębiowskiego; zastosowanie jak poprz.

„Stają w koło, plerwszy w ziemię uderza, odbitą piłkę kto zdobywa, łapie, a ten co ją otrzymał, bijącemu w obie dłonie nadstawione zadaje razy, póki piłki nie zgubi, lub nie zemknie jej kto inny. Gdy schwyci piłkę bity, na-jego miejsce idzie bijący nią ostatni“.

82. Ściana (Łapa).

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

„U ścianki stawa który dobrowolnie, albo się wku-puje. Wtenczas każdy w ściankę uderza i piłkę łapie, kto ją zgubi, lub ostatni z uderzających, gdyby wszyscy ją schwycili, staje do celu z wyciągniętą ręką prawą. Czyli go kto trafił, czy nie? byle piłkę porwał, ma prawo ude-rzać znowu, kto upuścił, sam do ściany idzie, i bije go najpierwej poprzednik jego, potem każdy, który piłkę złapie. Uderzenie w rękę nie w dłoń, *krawcem* nazywane, ściaga karę niezręczności, zastąpieniem u ścianki bitego“.

83. Zbijak (Sparzák).

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

Jeden z graczy (wybrany mętowaniem 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, potem 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, kto dostał po palcach piłką, a nie złapie jej. Piłka złapana oburącz daje prawo do jednego rzutu, prawą ręką—do dwóch, lewą—do trzech.

84. Kowal.

Gra opisana u Gołębiowskiego (pod nazwą żydka) po dziś dzień powszechna wśród dziatwy miejskiej (najczęściej p. n. Klas); w pow. tarnobrzeskim i niskim (Gal.) 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 wykupieniem 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,

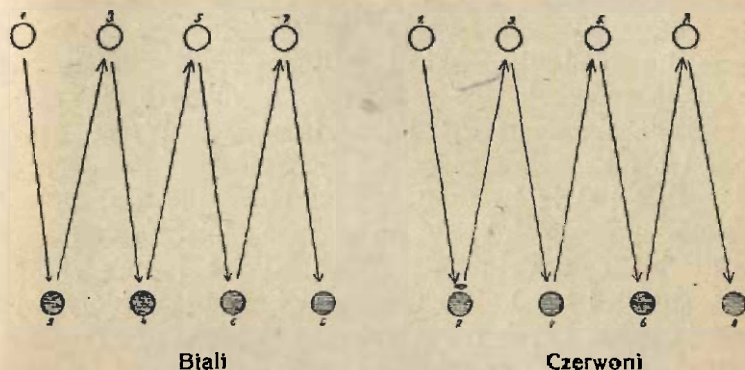
i pod nią rzuca o mur piłkę i łapie. 4) *Sadło* się spuszcza, do czego przystępując młodzian, opiera się, przechylając nieco w tył głowę o mur, rzuca piłkę nad sobą i łapie, nim spadnie na ziemię. 5) *Pieczątka* kładzie się na dłoni skupionej, t. j. na wielkim palcu i następnym w kółko spojonym piłka, uderza w nią, wtenczas dłoń się usuwa, i piłka odbita się łapie. Lecz każdą z tych sztuk nierzadko 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, wprawdy 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 kulaku piłka się uderza i łapie. 10) *Półmisek* na otwartej dłoni. Wszakże te dwie sztuki powtarzać się muszą tak i na odwrót, to jest, kulak i dłoń trzymając z wierzchu i obracając na drugą stronę. 11) *Waza* na palcach w kształcie wazy podniesionych. 12) *Nóż*, na jednym palcu. 13) *Widelec*, podwójny, potrójny, poczwórny, na tyłuż palcach rozwartych. 14) *Liczenie palców* jednej ręki, czyli na każdym kłaść piłkę. 15) *Puszczanie krwi*, na zgięty łokieć z przegiętej dłoni mgnie się piłka i łapie z góry, albo 16) odbita o ziemię z dołu. 17) Przybija się do ściany dłonią z góry, i z pod spodu 24 razy. 18) Wprost podrzuca się piłka i podbija raz dłonią, drugi raz przewracając ręką 48 razy. 19) Ubiera się grający, umywa, kładzie buty, spodnie, kamizelkę, frak, czesze się,

to jest, nim piłka od ziemi odskoczy, to wszystko udać powinien i piłkę złapać, trzykroć znowu to samo powtarzając. 20) *Spuszczanie wody* pojedyncze, podwójne, aż do posóstnego; do tego podrzuca się piłka do ściany, odbija o ziemię i łapie. 21) *Klaskanka*, rzuca się piłka do góry, trzy razy klasnie, 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 do 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 kolejną w łapę, jeśli który nie trafi, król go za to bije trzykroć monarszą swą dłońią. Rzadko się znajduje, coby królem został, jakiejże to wymagało wprawy, a najzręczniejszemu nawet było trudno każdą z tych sztuk wybić“.

85. Wyścig piłek w dwóch rzędach.

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

Dzieci dzielą się na dwa obozy, które ustawiają się obok siebie w dwóch rzędach, jak przy biegu rozstawnym, tylko tu odległość obu rzędów nie przenosi kilku metrów. Gracze, oznaczeni jako „jedyńki“ 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 wolno tylko stojąc na oznaczonym miejscu. Kto nie chwycił, musi ją podnieść i rzucić następcy stamtąd, gdzie



Wyścig piłek w dwóch rzędach.

podjął. Wygrywa obóz, którego piłka prędzej znajdzie się u ostatniego, który ją podnosi w górę i woła: biała! (lub czerwona!).

b. Gry rzutno-bieżne.

86. Stójka.

Gra chłopców wiejskich pow. tarnobrzeskiego i niskiego (Gal.), 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 dowódcę, gdy ten zdołał piłkę złapać. Wtedy mierzy on piłką w najbliższej stojącego. Gdy go trafi („zbije” lub „skuje”, zбитy chwytą piłkę (lub zatrzymuje ją), a wszyscy zozbiegają 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.

87. Wokatus.

Gra młodzieży szkolnej w Królestwie Polskiem, 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—Francuz! Wtedy „Francuz“ czempredziej 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 „koronacy“, czyli „rozstrzelance“, otrzymując tyle razy piłką od każdego, ile danemu graczowi brakuje do 10 kresek (patrz Część ogólna).

88. Dołki.

Gra młodzieży szkolnej w niektórych miastach Królestwa Polskiego; zastosowanie jak poprz.

Dzieci wykopują w ziemi (w odstępach po pół kroku jeden od drugiego) tyle dołków, ile uczestników. Dołki te leżą w linii prostej, a każdy może zmieścić piłkę. Potem każdy z graczy obiera sobie jeden z dołków i staje z boku przy nim. Najlepsi zaś gracze („matki“) stają na obu końcach, oblerając dołki skrajne. Jedna z matek zagrywa, rzucając piłkę tak, aby toczyła się po dołkach ku drugiej matce. Jeśli piłka nie trafi do żadnego dołka, bierze ją druga matka i rzuca podobnie. 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.).

89. Ekstra (Ekstrameta).

Gra opisana u Gołębiowskiego, po dziś dzień ulubiona przez młodzież szkolną w Królestwie Polskiem. 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 kogoś 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 dłużej przebywał na obwodzie.

90. Meta.

Rozpowszechnienie i zastostowanie jak poprz.

Opis Gołębiowskiego: „Meta, pół mety tak się grała, dzielono się na dwie równe gromady. Odległość była wymierzona i połowa jej oznaczona. Kiedy silniejsi rzucali

piłkę ku przeciwnej stronie, tamci złapać ją byli powinni. Wraz z rzuceniem piłki, ktoś wybiegał z młodszych w całkowitej mecie o trzy kroki od przeciwników, w pół mety do połowy, nim wrócił, trzeba było ugodzić go złapaną piłką. Jeśli trafiony, rannym się poczytywał, i już więcej do gry nie należał, chybiony do liczby zwycięzców przechodził, każdy kolejną powinien był ciskać piłkę, lub biegać, po obejściu całej kolei, obliczano przy kim przewaga, i ta strona wygrywała; tę zabawę nazywano *zbijanym*.— Tak było w licznej gromadzie, jeśli trzech tylko chciało użyć tej rozrywki, stawiał jeden w pół mety, dwaj inni po końcach; środkowy leżąc widząc piłkę, która go ugodzić miała, uskoczyć mógł na jedną lub drugą stronę, lecz jedną nogą zawsze powinien był na punkcie oznaczonym pozostać; kto go trafił, miejsce jego zastępował, i tak następnie“.

91. 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 piłę (nożnej); na znak dany, obój równocześnie podają piłę wstecz (wyprężonemi w górę rękoma) swym towarzyszom, a ci podają dalej. Gdy piłka 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.

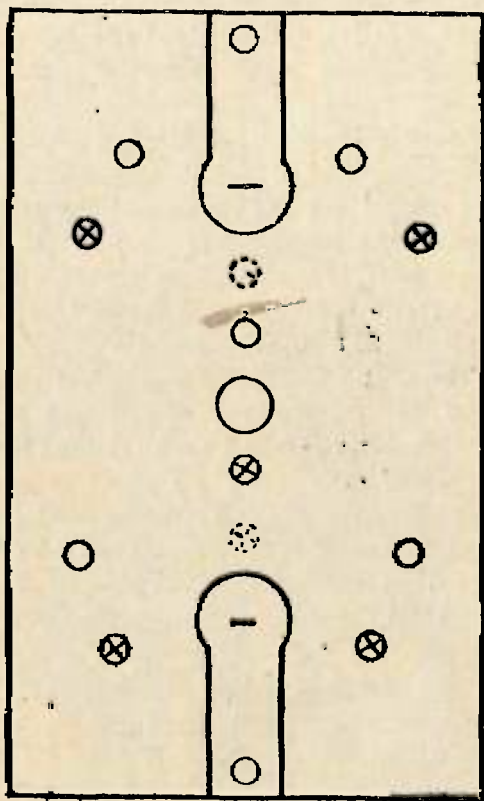
92. Koszykowa.

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

Grać ją można na niewielkiem boisku, lub nawet w izbie. Najdogodniejsze wymiary izby: 12×18 m.; boisko wyznacza się z korzyścią w wymiarach podwójnych. Nadto, czy w izbie, czy na boisku, kreśli się w środku pola gry koło o promieniu 60 cm. W połowie długości krótszych boków izby (boiska) umieszcza się „koszyki“. Są to obręcze żelazne o 45 cm. średnicy, do których przytwierdza się siatkę sznurkową, zwięzającą się ku dołowi, lecz otwartą, tak, że piłka wpadłszy z góry, po chwili z nich spada. Obręcze przymocowuje się w wysokości 2,80 m., w izbie do ściany, na boisku do słupka, wkopanego w ziemię. W odległości 4 m. od każdego koszyka ku środkowi pola, kreśli się krótką linię, z której wykonywa się rzuty karne. Ze środka tej linii znów znaczy się, promieniem 2 m., część obwodu koła, która ku koszykom łączy się z dwiema prostymi liniami, biegnącymi w odstępach $2\frac{1}{2}$ m.—Piłki używa się zwykłej nożnej.

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

• lek pustych—to gracze „białi“; kółka z krzyżkami—gracze „czerwoni“).



Koszykowa.

Gra trwa 20 minut, poczem przerwa dla zmiany met—i znów 20 min. gry. Obóz, który w tym czasie więcej razy wrzuci piłę w koszyk przeciwników, wygrywa;

przytem rzut w czasie gry liczy się za 2 kreski, rzut zaś karny za jedą.

Pilę można tylko rzucać rękami; nie wolno jej trącać, ani też trzymać lub nosić w rękach, lecz schwytawszy, trzeba zaraz rzucić. Nie wolno trącać przeciwnika, ani go zatrzymywać.

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

Jeśli po 40 minutach oba obozy mają równą ilość kreszek, grają dalej, póki jeden z nich nie przewyższy przeciwników o dwie kreski.

VIII. Gry z podbijaniem.

93. Świnka.

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

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

Zmiana taka może też nastąpić, gdy się pasterzowi uda zagnać świnkę do browarka. Wówczas wszyscy spleszą na środek i „kołują“ świnkę, t. j. podbierają ją palan-

tami. Jestto chwila dogodna dla pasterza do zajęcia dołka, którego właściciel wczas się nie spostrzeże i nie wróci.

94. Krąg.

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

Chłopcy dzielą się na dwa obozy, które ustawiają się naprzeciw siebie w odległości 40—50 m. na równym polu (lub drodze nieuczęszczanej). Każdy ma „pałkę“ („spyniaczkę“) t. j. silny palant. 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 obitom. Po pierwszym odbiciu idzie następne (obozu, który zagrywał) i t. d., aż zdarzy się błąd, t. j. albo krąg niedobiegnie do mety, albo nie zostanie odbity. W obu razach biorą go w posiadanie i rzucają przeciwnicy winowajców.

Oprócz gry na odbity i górki, gra się też w krąga na „wyganiacze“. Wówczas gra toczy się na przestrzeni większej na prostej drodze i polega na wygnaniu przeciwnika jak najdalej. Krąg można nietylko odbijać, ale i zatrzymywać. Lecz jeśli krąg nie zatrzymany padnie, to z tego miejsca rzucają go dalej w tymże kierunku ci,

którzy go rzucili przedtem, a niezręczni przeciwnicy muszą się szybko cofać, aby zatrzymać go tym razem. Wygrywa obóz, który po upływie oznaczonego czasu posunął się naprzód.

95. Kiczka prosta.

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

Mikołaj Rej.

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

Grają ją w licznych odmianach o różnych nazwach (Kiczka, Kot lub Pliszka w środkowej Galicyi, Cyrka w Krakowskiem, Pchła na Kaszubach, Czyż, Krypa lub Klipa w Królestwie). Uwzględnimy tylko 2 zasadnicze odmiany:

a. *Kiczka z metami* (Galicya środkowa). Chłopiec wybrany mętowaniem, lub wymierzaniem, staje przy dołku podłużnym, wykopanym w ziemi i kładzie na poprzek dołka kiczkę (patyk z miękkiego drzewa, długości 20 cm. a średnicy 2 cm.); miejsce to nazywa się „wygraną”, „domem” lub „królestwem”. Reszta chłopców ustawia się na „przegranej” (czyli idzie „paść świnię”) w różnych odległościach, odmierzywszy wprzód, w prostej linii od dołka, odstępny 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 i t. d. 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 ją palantem. Gdy ją teraz ktoś chwyci w locie („złapie kampe“), liczy sobie 100 i idzie podbijać. Gdy kiczka nie chwycona padnie na ziemię, podbijacz liczy sobie tyle kreszek („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, Królestwo Pol.). 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 zaostrzona na obu końcach i uderzona w koniec podskakuje, albo (w Łomżyńskim) chłopcy umieją ją „pociągnąć“ palantem po ziemi, a gdy się toczy, „podebrać“ (podłożyć pod nią koniec palanta i podrzucić w górę) i podbić. Jeśli kiczka podbita padnie nie złapana, podbijacz mierzy palantem odległość jej od dołka i liczy sobie tyle kreszek, ile palantów wymierzył.

(Odmiana a. bardzo interesuje chłopców swym sposobem liczenia; odm. b. znów daje więcej ruchu, gdyż

podbijać można w dowolnym kierunku i gracze muszą dużo biegać dla złapania kiczki).

96. Kiczka z matkami.

Rozpowszechnienie i zastosowanie jak poprz.

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

97. Kiczka rzymska.

Gra młodzieży szkolnej niektórych miast Królestwa Pol.; zastosowanie jak poprz.

Jak 95 b, tylko kiczka ma przekrój kwadratowy, na ścianach zaś bocznych wycięte cyfry I, III, V i X; końce stożkowate. Jeśli gracze na „przegraną“ nie trafili „pu-szczną“ kiczką palanta, podbijacz zyskuje tyle podbić, ile wyraża cyfra na kicdze, zwrócona ku górze gdy kiczka padła. Te podbicia wykonywa się tak, że drugie robi się z tego miejsca, gdzie kiczka padła przy pierwszym i t. d., a po wszystkich podbiciach mierzy się odległość od dołka

do końcowego położenia kiczki palantem (jak 95 b). Kiczki podbitej nie chwyta się.

98. Wieko.

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

„Do gry tej służy „palerka“ (palant) czyli „pałka śmigła“, deszczułka ukośnie wbita w ziemię i zacięte odpowiednio drewnienko, które się z deszczułki palerką strąca. Grają we dwóch; przeciwnik łapie rzucone drewnienko, a gdy mu się to uda, idzie „na plac“ („wygraną“). Gdy nie złapie, rzuca drewnienko ku deszczułce, starając się, aby jak najbliżej niej padło; będący na placu stara się je odbić w locie jak najdalej. Od miejsca, gdzie drewnienko padło, mierzy do deszczułki odległość długością kija, licząc sobie za każdym razem 10; jeśli drewnienko (= wieko) padło tuż przy deszczułce, idzie na świnie (na „przegraną“).“

99. Palant prosty.

Palant, w swoich licznych odmianach, z których tu pod 99—101 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 Słazacy na dworze praskim według relacji Guarinioniego. 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 (pilatyk, z łac. pilaticus) widzimy wspomniany w Album Wszechnicy Krakowskiej. Piłkę jednak dawniej jeszcze nazywano gałką, o czym świadczy wyraz „galić“ (podrzucić 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, IV a) gracz zajmuje „królestwo“ („metę wygraną“); inni idą na „pole“ („przegraną“, „paść świnię“) i stają w różnych odległościach od podbijacza. Ten ostatni podrzuca piłkę zlekka lewą ręką ku górze i przodowi i w locie podbija ją końcem palanta, trzymanego w ręce prawej. Podbijacz traci królestwo: 1) jeśli 3 razy z rzędu nie podbije piłki, lub podbije ją tak, że ta toczy się po ziemi jako „szczur“; 2) jeśli któryś z przeciwników chwyci piłkę w locie („kampe“), u młodszych graczy oburącz, u starszych tylko jednorącz. W drugim wypadku zastępuje podbijacza ten, co schwycił; w pierwszym, następny w umówionej z góry kolej.

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“, t. j. pobiedz do mety, dotknąć jej ręką lub nogą (gdzieniegdzie—uderzyć 3 razy palantem) i wrócić na królestwo. Podczas tego biegu przeciwnicy mogą go albo „zbić“ („skuć“) piłką, albo odrzucić ją tak na królestwo, że piłka wyprzedzi wracającego podbijacza. W obu wypadkach (oprócz przytoczonych pod a) podbijacz traci królestwo i idzie w pole, a następuje po nim ten, który go skuł, lub wyprzedził piłką.

100. Palant z matkami, bez galenia.

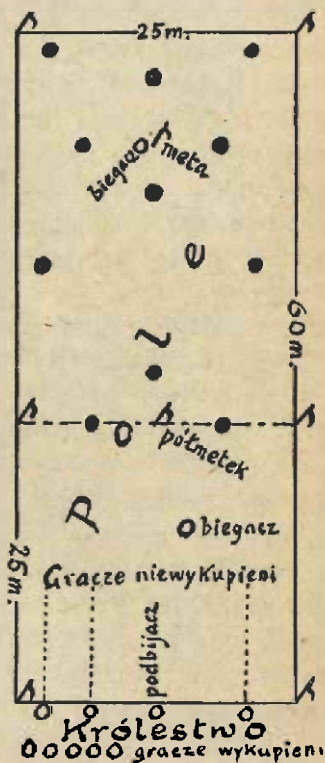
Sami biją, sami galą.

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



2. *Palant* ma być 80—100 cm. długi, sporządzony z silnego drzewa. Jego przekrój albo okrągły o $3\frac{1}{2}$ 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*) na palancie rozstrzyga się, który obóz podbija z początkiem gry.

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

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

*) Patrz Cz. ogólna, IV a.

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

7. Jeśli któryś z przeciwników trafi piłką („skuje“) gracza wygranego (t. j. obozu bijącego), gdy ten jest poza królestwem i nie dotyka słupka metowego, cały obóz traci królestwo. Skucie jest nieważne: a) jeśli piłka przed trafieniem gracza odbiła się od czegokolwiek; b) jeśli mu przeciwnicy rozmyślnie przeszkadali 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, zatrzymawsy 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 jedno-
rącz piłkę podbitą przez wygranego, zanim ta dotknie
ziemi, liczy się to jako *chwyt*. Trzy chwyt, dokonane
w czasie jednego pobytu na polu, powodują zmianę met.
Jeśli gracz podczas chwytania doznaje rozmyślnej prze-
szkody 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 i w 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 podbi-
jali 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 nieodwo-
łalnie wszelkie sprawy sporne. W razie potrzeby, sędzia
dobiera sobie do pomocy dwóch *podśędków*: jednego dla
śledzenia gry na królestwie, liczenia podbić i biegów,
drugiego zaś dla zwrócenia 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 pa-
lant mógł ją ugodzić *końcem*, wtedy bowiem piłka polect
najdalej. Ramieniem prawem, uzbrojonem w palant, wy-
konywa zamach jak najobszerniejszy wstecz i nieco w gó-

rę, przy łokciu wyprostowanym, dodając do tego energiczny zwrot tułowia. Potem ramię wraca w dół i wprzód, tułów zaś skręca się w lewo; pałant 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 schwycić 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 nie tylko na szybkość biegu. Nie wolno mu spuszczać z oka piłki i każdej chwili powinien być gotowym do przerwania biegu, cofnięcia się, lub wymknięcia się pociskowi. To ostatnie (zwane często przez naszych chłopców „gintasowaniem“) wymaga dużej wprawy. Gdy piłka mierzy w stopy lub podudzia, gracz podskakuje; gdy w górną część tułowia lub głowę—nachyla się lub przysiada; gdy w dolną część tułowia, uskakuje w bok, pada na ziemię, lub t. p. Czasem wystarczy skręt tułowia.

Z czynności obozu „przegranego“, *chwity* wykonywa się jednorącz tylko wtedy, gdy tego wymagają przepisy, tj. gdy chodzi o piłkę podbitą. Piłkę podaną przez towarzysza chwytają *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 przytrzy-

muje 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 schwytać: najlepiej mierzyć w ośrę towarzysza. Gdy odległość nie przenosi 3—4 m., *miotamy* piłkę, wyprostowawszy ramię w dół. Przy większych odległościach, *ciskamy* ją z wysokości barku, ramieniem skurczonem.

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

Kucie prowadzi do zwycięstwa, jeśli jest celne; gdy chybi, może spowodować dużą stratę czasu i korzyść dla przeciwników. Toteż gracz wprawny będzie kuł zdaleka tylko mierząc z tyłu w biegacza wracającego tak, że piłka

w razie chybienia idzie na królestwo i przynajmniej wyprzedza biegacza. We wszystkich innych wypadkach lepiej podać piłkę towarzyszeni stojącemu bliżej biegacza. Najcelniejszy nawet rzut daleki daje bowiem biegaczowi czas do uchylenia się. Mierzyć należy w tułów biegacza przy kuciu z przodu, lub z tyłu; kując z boku, trzeba mierzyć nieco *przed* jego tułów.

Wskazówki taktyczne.

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

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

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

Biegaczy posyła się w miarę możliwości po bokach boiska, bo tam ich trudniej skuć (tylko dzieciak, wykupujący się po niezbyt silnem podbiciu i korzystający z przywileju przystanku u półmetka w drodze ku mecie, musi biedz środkiem). Przytem dobrze jest biegać 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 innymi, musi zyskać trudną umiejętność należytego *rozstawienia* graczy na polu. Ustawienie, wskazane na rycinie (str. 103) jest typowe, nie może jednak być prawidłem bezwzględnem. Musi bowiem stosować się do siły podbić i wogóle sposobu gry przeciwników, a nieraz nawet należy je zmienić, gdy palant przechodzi w ręce innego gracza. Na ogół jednak będzie racjonalnem (jak na rycinie) ustawić kilku graczy (słabszych) w okół półmetka. Ci będą oddawali blisko podbitą piłkę i skują nieraz „dzieciaka“, biegnącego do półmetka. Lepszymi graczami obstawia się sąsiedztwo 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 i. 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 warun-

kiem *zabezpieczenia* przez towarzysza, który staje po drugiej stronie biegacza i chwytą piłkę, gdy ta chybi celu. Bez tej ostrożności piłka leci daleko poza boisko, gdzie jej nie ma kto zatrzymać; daje to czas do wykupna nie tylko chybionemu biegaczowi, lecz nieraz i wielu innym. Czasem będzie skutecznem *osaczenie* biegacza przez kilku graczy, którzy zręcznie podają sobie piłkę, aż któryś upatrzy stosowną chwilę i skuje. Potrzebne tu jednak duże „zgranie“, t. j. zgodne współdziałanie, po którym najlepiej poznać można graczy wytrawnych.

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

101. Palant z galeniem.

Jak kto gali, tak mu odbijają.

Przystawie staropolskie.

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

Falibogowski.

Trudniejsza, lecz zarazem doskonalsza postać gry, dawniej bardzo powszechna w Polsce, dziś niesłusznie zaniedbywana na korzyść gry poprzedniej. Zastosowanie jak 100.

Prawidła.

Jak 100, z następującymi zmianami:

W praw. 4 na wstępie dodać: Gracze obozu wygranego biją piłkę, podrzuconą (galoną) przez przeciwnika, zwanego podgalnym. W tym celu podgalny, stojąc na królestwie obok podbijacza, podrzuca piłkę pionowo na wysokość głowy i uskakuje w bok. Galenie musi być powtórzone, jeśli, zdaniem sędziego, było nieprawidłowe.

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

Technika i taktyka.

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

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

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

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

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

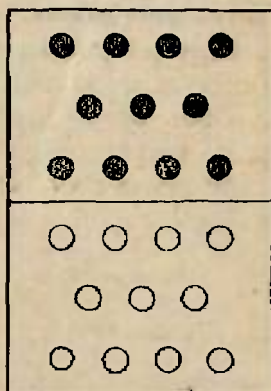
102. Pięstówka.

Gra, wprowadzona do szkół naszych około 30 lat temu; odpowiednia dla wyższych klas szkół średnich męskich.

Boiska wymaga równego, w kształcie prostokąta o wymiarach 20×40 m. mniej więcej. W połowie boków dłuższych wbija się słupki, między którymi w wysokości 2 m. rozciąga się taśmę barwną, dzielącą boisko na 2 połowy.

Uczestnicy dzielą się na 2 obozy po 5—11 graczy i ustawiają się w szachownicę, biali po jednej, czerwoni po drugiej stronie taśmy.

Obóz, wybrany losowaniem, np. biały, zagrywa w ten sposób, że jeden z graczy



Pięstówka.

staje w środku swojej połowy boiska, podrzuca piłkę (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 piłkę (też pięścią lub przedramieniem) z lotu,

lub po *pierwszym* koźle (odbiciu od ziemi) znów nad taśmę na pole przeciwne, co liczy się za kreskę. Ważnem będzie takie odbicie i wtedy, jeśli przed niem piłę podbijano kilkakrotnie na tem samym polu, byle po każdym podbiciu piłka nie uczyniła więcej, niż jednego koźła.

Jeśli odbicie się uda, biali starają się piłę znów odbić i t. d. tak długo, aż któryś z obozów popełni błąd. Błędem zaś jest: 1) gdy gracz uderzy piłę z góry, lub oburącz, użyje dłoni zamiast pięści, lub kopnie ją nogą, 2) gdy złapie piłę, 3) gdy wejdzie na pole przeciwników, 4) gdy piłka przy zagrywaniu spadnie na to samo pole, 5) gdy piłka dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia gracza, 6) gdy piłka uczyni na danem polu dwa koźły lub potoczy się, 7) gdy piłka przejdzie pod taśmą, lub dotknie się jej, 8) gdy przejdzie poza granice boiska.

Obóz, winien błędu, zagrywa. Piłkę do zagrania oddaje się dołem; odbijać jej nie wolno.

Wygrywa obóz, który zdobędzie więcej kresek w obrębie określonego czasu ($\frac{1}{2}$ —1 g.).

Spis rozdziałów.

	Str.
Słowo wstępne	III
Źródła	V
A. Część ogólna	VII
I. Istota i znaczenie zabaw i gier ruchowych	VII
II. Wskazówki wychowawcze	XII
III. Wskazówki zdrowotne .	XV
IV. Technika prowadzenia gier	XXI
a. Losowanie	—
b. Podział na obozy	XXIII
c. Zawody	XXIV
d. Kary i nagrody	XXVI
e. Wykupno fantów	XXVII
f. Przybory	XXIX
V. Niektóre nazwy, znaki i skrócenia	XXX
B. Część szczegółowa	I
I. Zabawy i gry chodne	—
1. Ptaszek	—
2. Bąk	2
3. Chusteczka jedwabna	2
4. Stoł różyczka	3
5. Mąż i żona	—
6. Konopki	4
7. Srocza	5
8. Jawór	—
9. Liwu gąski	7
10. Pan Zelman	8
11. W polu ogroduszek (konik)	9
12. Ojciec Wirgiliusz	10

	Str.
13. Rzemiosła	11
14. Mak	12
II. Zabawy i gry taneczne	14
15. Przepiórka	—
16. Gąska	16
17. Pasterz	17
18. Róża	17
19. Dyna	19
20. Kokoszka	—
III. Gry bieżne	31
<i>a. Z kryciem i odnajdywaniem.</i>	—
21. Zajączki	—
22. Bóbr	23
23. Krycie	24
<i>b. Ze zmianą miejsc.</i>	—
24. Sitko	—
25. Cztery kąty	25
26. Kółko	—
27. Komórka	—
28. Krawiec	26
29. Wesoly ogrodnik	—
30. Poczta	—
31. Gospoda	—
32. Gotowalnia	27
33. Pani Starościna	—
34. Dzwonek	27
35. Garnuszki	—
36. Pary	28
37. Gąsior	—
<i>c. Z przerywaniem łańcuchów graczy.</i>	—
38. Kolo	28
39. Przerywane wojsko	29
<i>d. Z gonitwą i chwytaniem lub biciem.</i>	—
40. Babka	29
41. Ciuciubabka	30
42. Derkacz	—
43. Gąski	—

	Str.
44. Jastrząb i gołębie	31
45. Łapanka	32
46. Krasnoludek	—
47. Topiec	—
48. Strzygoń	33
49. Kuchareczka	—
50. Szewczyk	—
51. Kot i mysz	34
52. Trzeciak	35
53. Lis	—
54. Klapanka	36
55. Obrączka	37
56. Wąż	—
57. Wilk i gąski	38
58. Piótno	—
59. Ptaki (Farby)	39
60. Fabijan	40
61. Wójt	41
62. Żóraw	—
63. Lis fantowy	42
64. Czarny człowiek	43
65. Na granicy	—
66. Plinie	44
<i>e. Gry wyścigowe.</i>	
67. Polowanie	46
68. Bieg rozstawny	47
IV. Gry skoczne	48
69. Żaby i bocian	—
70. Klasy	—
V. Gry Kopne	53
71. Nożna w kole	—
72. „ z wieżą	54
73. „ z bramą	—
74. „ angielska	55
75. „ polska	76
VI. Gry z mocowaniem	79
76. Pietruszka (Pani Róża)	—

	Str.
77. Złota kula	81
78. Anioły i dyabły	—
VII. Gry rzutne	83
<i>a. Gry rzutne proste</i>	—
78. Ducza	—
79. Strzelec	—
80. Kucie	84
81. Kasza	85
82. Ściana (Łapa)	—
83. Zbijak (Sparzak)	85
84. Kowal	86
85. Wyścig piłek w dwóch rzędach	88
<i>b. Gry rzutno—bieżne.</i>	
86. Stójka	89
87. Wokatus	90
88. Dolki	—
89. Ekstra (Ekstrameta)	91
90. Meta	—
91. Wyścig pił w dwuszeregu	92
92. Koszykowa	93
VII. Gry z podbijaniem	96
93. Świnka	—
94. Krąg	97
95. Kiczka prosta	98
96. „ z matkami	100
97. „ rzymska	—
98. Wleko	101
99. Palant prosty	—
100. „ z matkami	103
101. „ z galeniem	111
102. Pięstówka	113



Omyłki druku

do poprawienia przed użyciem książki.

- Str. 1, pierwsze trzy nuty pierwszej melody: zamiast d ma być e
„ 4, wiersz 14 od góry zamiast odpowiada ma być odpowiednia
„ 12, drzed wierszem 5 od dołu dodać: (:) Oto tak rośnie mak (:)
„ 15, wiersz 2 od dołu, zamiast tukowskim, ma być Łukowskim
„ 55, „ 13 „ „ „ nie wolno „ wolno
„ 58, „ 3 „ góry, „ kazny „ karny
„ 72, „ 12 „ „ „ straży „ strzały
„ 80, „ 9 „ „ „ na wsze słowy „ na wszystkie strony
„ 93, „ 11 „ „ po słowie: koło, dodać: dla zagrywającego
-

**Dawniejsze dzieła tegoż autora
treści higieniczno - wychowawczej:**

Zasady wychowania fizycznego. Kraków
(Friedlein) 1904.

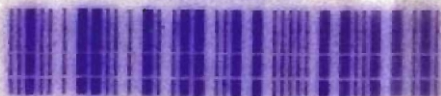
(To samo w tłómaczeniu czeskiem, Praga,
Dědictvi Komenskeho, 1908).

*Les écoles polonaises et leurs conditions
hygiéniques.* Lwów 1910.

Harce młodzieży polskiej, Lwów (Tow.
naucz. szkół wyższych) 1912.

Biblioteka Główna Akademii
Wychowania Fizycznego w Poznaniu

8667



101-008667-00-0