

VI. GRY.

Dzięki doskonalącej się koordynacji ruchów i wzrastającej sile fizycznej dziecka powoli uświadamia sobie ono, że istnieją istoty słabsze od niego; jest to u dzieci starszych podstawą wiary we własne siły, oraz bezustannego poszukiwania terenu i warunków, dających możliwość popisywania się siłą i zręcznością. Nie znając jeszcze żadnych walorów duchowych, uzbrojone jedynie w rozwijający się kult silnej pięści i wiarę we własne siły, wkracza dziecko po raz pierwszy w sferę stosunków towarzyskich w postaci gier z kolegami. Dążenie dzieci do wykazania swych uzdolnień otoczeniu było podstawą do stworzenia takich ćwiczeń ruchowych, w których na pierwszym planie stoi zagadnienie „wygranej” i „przegranej”, co jest właśnie cechą istotną wszystkich gier, w przeciwstawieniu do zabaw naśladowczych, gdzie rolę swą każdy wykonywa trochę lepiej lub gorzej, ale bez współzawodnictwa.

Gry więc są najbardziej prymitywną formą współżycia dziecka z gromadą, oraz regulatorem wzajemnego między nimi stosunku. Z zupełną tedy słuszością twierdzić można, że gry są lekcjami życia społecznego w tej szczęśliwej formie, w jakiej dziecko samo je stwarza, szuka ich i pożąda. Gry jednak wymagają bardzo umiejętnego i rozumnego kierunku, bowiem ze względu na silnie dominujący w nich pierwiastek współzawodnictwa mogą się przyczynić do wypaczenia charakteru, budząc w dzieciach silnych i zdolnych drapieżność i nadmierną ambicję, zaś dzieci słabsze pozbawiając wiary we własne siły i szczerpiąc w ich dusze nienawiść.

Racjonalnie prowadzone gry najwymowniej pouczą dziecko o istnieniu ważniejszych walorów, niż silna pięść, walorów duchowych, jakimi są zdolność panowania nad sobą, przytomność umysłu, spostrzegawczość i sprawiedliwość. Tu się dziecko niezbiecie przekona, iż tryumf nad słabszym jest rzeczą bardzo względną, gdyż silny trafia na silniejszego, lub zręczniejszy na bardziej zręcznego partnera.

Prawidła gry wdroszą poczucie karności, zaś współzycie z gromadą pod czujnem okiem wychowawczyni przekona o potrzebie solidarności, uczciwości i postępowania honorowego. Okoliczności ku temu gry nastęrczają niemal na każdym kroku; należy tylko nie lekceważyć okazji t. zw. błahych, w tem przekonaniu, iż każdy moment winniśmy wykorzystać dla celów wychowawczych, bowiem wszystko, co się zdarza, wychowuje.

Pochłonięte akcją gry dziecko bezwzględnie szczerze ujawnia wszystkie ludzkie namiętności, my zaś bez żadnych nauk moralnych, jedynie bawiąc się z niem wesoło, trzymamy na wodzy wszystkie jego dążenia ujemne, dając mu warunki jedynie do bujnego rozwinięcia skłonności dodatnich.

Weźmy dla przykładu popularną grę pod nazwą: „Wyścig o miejsce“. Zobaczymy, jak ona się odbywa: oto dwoje dzieci, okrążając koło, biegną w dwóch przeciwnych kierunkach; pragnieniem każdego z nich jest prędzej dopaść swego miejsca, bowiem kto pierwszy przybędzie, wygrywa. Ale zwróćmy uwagę na moment wymijania się w drodze dwóch partnerów, bowiem szczegół ten wymaga specjalnej uwagi wychowawczyni: oto silniejszy przeciwnik odbija słabszego z drogi pchnięciem lub poprostu uderzeniem kulaka. Prawidłem gry powinien być obowiązek wzajemnego ukłonu, w przeciwnym razie, jakie jest znaczenie wychowawcze gry? A oto, inna gra, znana pod nazwą: „depeszy“. Ponieważ każde koło, posiadające obroną przez siebie nazwę jakiegoś miasta ubiega się o wygraną, przeto uczestnicy gry używają wszelkich środków, celem szybszego przesłania swej depeszy. Na porządku dziennym jest więc próba małego oszustwa, a mianowicie: chorągiewka (depesza), miast przechodzić z rąk do rąk, krąży z pominięciem dzieci gapiowatych; ale nie koniec na tem: w pewnej chwili kilkoro dzieci, znanych z nieudolności, znajduje się nagle poza obreębem gry; co powiecie, poprostu wyświecono je „z miasta“. Najczęściej trudno nawet odnaleźć ich dawne miejsce i dopiero wskazówki wygnańców pozwalają nam przywrócić im utracone prawa. Otóż takich i tym podobnych rzeczy nie wolno nam nie spostrzec lub zlekceważyć, jeżeli nie chcemy, ażeby gry były czynnikiem demoralizującym. Zaraz przy pierwszym podobnym fakcie ustalamy z dziećmi, że wszelkie próby użycia środków nieuczciwych, nawet stronie wygrywającej dają przegraną.

W jednej z ochron, dzieci przy grze „Rybacy na jezioro“ ścigane jako ryby przez swych towarzyszy, rybaków, wrzeszczały przeraźliwie, przejęte do głębi swą rolą; daremnie wychowawczyni upomina, że zbiegną się z wyrazami niezadowolenia mieszkańcy całego domu,

wreszcie zapowiada, że położy kres tej grze z powodu bólu głowy, niestety, tak poważne argumenty skutkują jedynie na krótką chwilę. Wreszcie wpada na inny pomysł: oświadcza dzieciom, że ponieważ ryby głosu nie posiadają, przeto, kto krzyknie, wychodzi z gry. Pomysł okazał się bardzo szczęśliwym: teraz dziecko doganianie przez rybaków otwiera już usta, by wydać krzyk przerażenia i w tejże chwili zdobywa się na heroiczny wysilek, by nie tracić prawa do gry; zaś ten, kto opanować się nie zdołał, wierny prawidłom, sam wychodzi poza metę. Przykład ten przytaczam tu, oczywiście nie w znaczeniu, że dzieci bawić się winny wśród jakiejś grobowej ciszy, muszą one znaleźć czas i miejsce w grach, by się i wykrzyzczyć dostatecznie, ale jedynie na dowód, że nawet nadmierny hałas, niekoniecznie musi być karcący surowo, bowiem można go opanować właśnie na korzyść dzieci.

Wobec powyższego przykładu sędzę, że zbyt jest już nawet dodawać, iż w ten sposób prowadzone gry stokroć skuteczniej ukształcą charakter dziatwy, niż najpiękniejsze pogadanki.

Racjonalnie prowadzone gry odpowiadać winny warunkom następującym: 1) pierwiastek etyczny należy zawsze mieć na względzie przed innemi, 2) uwzględnić kulturę towarzyską, 3) prawideł dawać mało, lecz wykonania ich pilnie przestrzegać, 4) najbardziej pożądane są gry, w których współzawodniczy grupa z grupą, bowiem gra jednostki przeciw jednostce zbyt rozwija ambicje osobiste. Wogóle dopuszczalne są obydwie typy, ze znaczną jednak przewagą pierwszego, 5) w planie ćwiczeń ruchowych dążyć do równowagi między zabawami naśladowczymi i grami, 6) stosować gry do terenu i rozwoju dzieci, 7) stanowisko wychowawczyni w grach winno być takie, by nie krępowało samodzielności dzieci; każdą grę dzieci winny umieć zorganizować same i własnymi siłami móc ją w każdej chwili prowadzić bez kierunku wychowawczyni, 8) szczególną uwagę zwrócić na kształcenie poczucia karności drogą gier, 9) mogą mieć dzieci parę gier jedna po drugiej, ale pożądany tu jest związek logiczny, np. po grze w konie możemy dawać grę w kowala i t. p., 10) dopóki dziatwa nie zżyła się należycie z treścią ostatnio uczonej gry, nie dawać nowej, 11) powtarzać gry wyuczone dawniej, by w końcu roku repertuar gier z pierwszych miesięcy pobytu w ochronie nie szedł zupełnie w zapomnienie, 12) losem lub na ochotnika wyznaczać dzieci, które kolejno grę organizują i trzymają komendę, 13) zachęcać dzieci do urozmaicania gier znanych i kombinowania nowych, 14) uczyć gier z zastosowaniem ustopniowanej trudności, więc początkowo jak najprostszych, posiadających mało prawideł, zaś później bardziej skomplikowanych, 15) bez względu na stopień trudności, czyli za-

równy gry łatwiejsze, jak trudniejsze muszą być skonstruowane w ten sposób, iżby zawsze istniała jakaś forma wygranej, w przeciwnym razie ćwiczenie nie jest grą, 16) gier ruchliwszych nie dawać nigdy natychmiast po posiłku, 17) nie usuwać z gier dzieci słabszych lub mniej zdolnych, jak również unikać tendencyjnego traktowania dziewcząt, 18) dla dzieci młodszych należy uwzględnić głównie zabawy naśladowcze.

Gry dzielimy na trzy typy główne, mianowicie: a) gry towarzyskie: są to gry bez przyrządów, ćwiczące głównie uczucia społeczne, b) gry zręczności z przyrządami, które mają na celu przedewszystkiem ćwiczenie zmysłów, c) gry kompozycyjne, które ćwiczą twórczość i wyrabiają samodzielność. Do gier kompozycyjnych wychowawczyni dostarcza tylko tematu, który dzieci już samodzielnie zużytkują np. przeczyta lub opowie bajkę ogólnie znaną o „dziadku i rzepce“, lub wyrysuje na tablicy kilkoro dzieci, z których dwoje skacze na jednej nodze, podążając do mety. W tym celu nadają się najbardziej obrazki, przedstawiające zabawy i gry dzieci, wówczas bowiem widzą one zilustrowany tylko jeden fragment gry, zaś brakujące ogniwa zmuszone są dopełnić wyobraźnią i następnie zilustrować ruchem. Kwintesencją tej pracy będzie odszukanie, w jakiej formie może w danym wypadku istnieć wygrana. Typ tych gier jest specjalnie przez dzieci ulubiony.

55. PIŁKA „ZBIJAK“.

Gra ta może być uprawiana wyłącznie na dworze, gdyż wymaga wolnej przestrzeni i gołej ściany. Gromadka dzieci staje pod ścianą w odległości oznaczonej linią: jeżeli dzieci młodsze i piłka niezbyt twarda, odległość mniejsza, w przeciwnym razie znaczniejsza. Jedno z dzieci, trzymające w ręku piłkę, staje bliżej ściany, ale również na miejscu oznaczonym kółkiem: piłką silnie uderza o ścianę, a kiedy ta odskoczy, chwytą ją ktoś z pośród gromadki, poczem staje pod ścianą i znowu piłkę rzuca. Piłka winna być rzucana ręką prawą, to lewą, ze zwróceniem się przodem do ściany, lub plecami i t. p.

56. PIŁKA „JASTRZĄB“.

Jedno z dzieci silnie wyrzuca piłkę w górę, zaś w momencie jej spadania każdy z uczestników zabawy usiłuje piłkę schwycić z powietrza, aby w ten sposób uzyskać prawo wysłania jej w górę. Jeżeli nie uda się nikomu i piłka zostanie podniesiona z ziemi, to ponownie już rzuca ten, kto czynił to poprzednio.

57. PIŁKA „GAPA“.

Działwa ustawiona w dwa szeregi, zwrócona twarzą ku sobie. Pośrodku między szeregami staje jedno z dzieci z piłką w ręku. Stojący pośrodku ma prawo rzucić piłkę do jednego lub drugiego szeregu, szczególnie zaś w ręce dziecka, które się tego najmniej spodziewa. Rzucając piłkę, wymienia imię dziecka, dla którego piłka była przeznaczona. Jeżeli wyzwany piłki nie schwyci, to zostaje „gapą“ i musi skakać wzdłuż całego swego szeregu na jednej nodze, zaś piłka ponownie idzie w ręce tego, kto ją wysyłał. W przeciwnym razie dziecko, które piłkę schwyciło, rzuca ją ze środka do rzędów.

58. PIŁKA „LANA“.

Uczestnicy gry dzielą się na małe kółeczka po 6—8 osób każde. Kółko otrzymuje piłki do gry, której akcja jest następująca: dzieci umawiają się, kto do kogo posyła piłkę, grając najlepiej naukos. Kto piłki nie chwyci, może teraz operować już po raz pierwszy tylko jedną ręką. Jeżeli kogo zręczność zawiedzie po raz wtóry, wówczas partner „leje“ go, uderzając piłką trzykrotnie, poczem odzyskuje już zupełną swobodę. Piłki do gry miękkie.

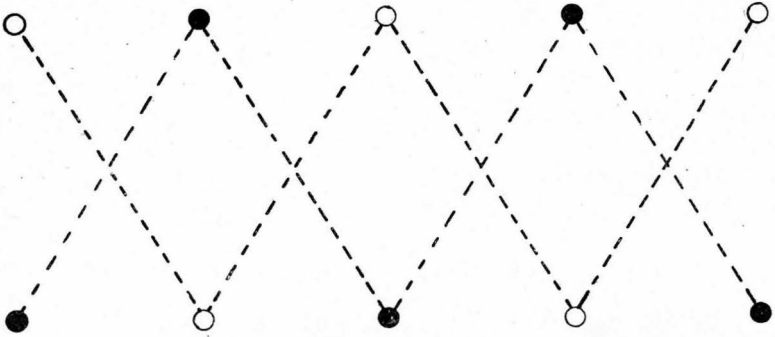
59. GORE! STAĆ!

Pośrodku koła staje dziecko, trzymające piłkę, którą jeżeli rzuci do góry i krzyknie: „Gore“, wówczas koledzy, obracając się na zewnątrz koła, uciekają przed siebie. Kiedy zaś na środku rozlegnie się komenda „Stać“, wszystkie dzieci zatrzymują się na miejscach, do których zdołały dobiec i stoją bez ruchu. Teraz stojący w kole celuje piłką do kogoś; jeśli nie uda mu się trafić, ustępuje swego miejsca koledze, który podniósł piłkę z ziemi, w przeciwnym razie zostaje sam. Największe szanse uniknięcia pocisku posiadają te dzieci, które zdołały najdalej odbiec od koła.

60. POŚCIG PIŁEK.

Działwa sformowana w dwa szeregi stoi zwrócona twarzą ku sobie. Wszyscy uczestnicy gry posiadają przypięte na piersiach kolorowe kokardy; jedne dzieci np. czerwone, druga partja niebieskie, ale stoją w rzędzie naprzemian: jedno dziecko z kokardą czerwoną, drugie z niebieską. Tak mijają się barwy w obydwu szeregach. Tego samego koloru, co kokardy, użyte są dwie piłki do gry i tak: dzieci w kokardach niebieskich grają tylko piłką swojej barwy, zaś oddział czerwonych nie używa wcale piłki niebieskiej.

Rozpoczyna się gra: dziecko z partji niebieskich rzuca piłkę tejże barwy do kolegi z przeciwnego szeregu, który posiada tę samą, co on, barwę. To samo robią dzieci z partji czerwonej. Która piłka



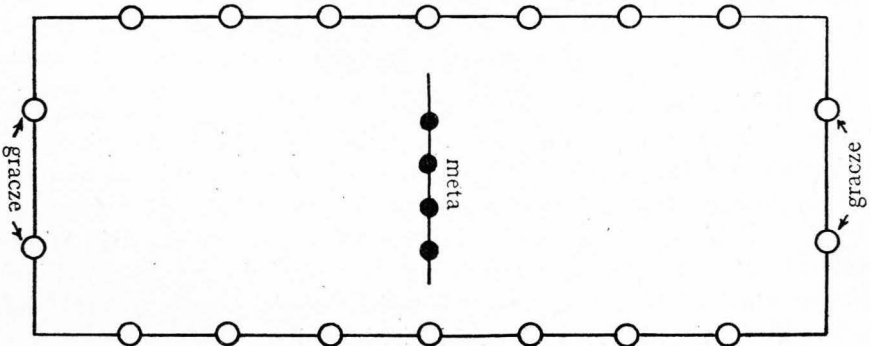
wcześniej dojdzie do rąk ostatniego dziecka swej barwy w rzędach, ta wygrywa. Wówczas ostatnie dziecko podnosi swą piłkę do góry, wołając: „Wiwat niebieska“, a w radosnym okrzyku brzmią głosy całej zwycięskiej partji.

61. KRZYŻÓWKA.

Dziewięć staje dwoma szeregami, zwrócona do siebie twarzą, w odległości, która musi być uwarunkowana stopniem zręczności dzieci. Wszyscy trzymają małe piłki; na komendę: „raz“ każdy rzuca swą piłkę do sąsiada zprzeciwka, a na „dwa“ chwytają piłkę stamtąd wysłaną. W ten sposób rzucane piłki krzyżują się w powietrzu. Gra ta wymaga dość dużej sprawności, ale jest bardzo ulubioną i pożyteczną.

62. BILE.

Dziewięć w dwuszeręgu, oddzielonym przestrzenią ośmiu lub sześciu kroków. Pośrodku dwuszeręgi złączone linią poprzeczną,



stanowiącą metę. Na mecie w równych odstępach ułożone cztery piłki. Na dwóch linjach poprzecznych, zamykających końce szeregów, staje czworo dzieci, po dwoje z każdego szeregu. Zadaniem graczy jest piłkami, trzymanymi w ręku, zrzucić piłki z mety. Dziecko, które tego dokona, wybiera na swe miejsce kolegów ze swego szeregu.

63. „Z POD PIECA CHLEBA“.

W gromadzie staje dziatwa pod ścianą. Jeden z uczestników gry uderza piłką silnie o podłogę tuż pod ścianą, skutkiem czego piłka odbija się o mur i odskakuje. Kto z gromadki chwyci piłkę z powietrza, wygrywa i sam teraz rzuca piłkę; w przeciwnym razie wraca ona znowu do rąk tego, kto ją wysyłał. Konieczna do tej gry twarda piłka.

64. STRZELNICA.

Kreślimy koło, pośrodku którego znajduje się dołek. Na obwodzie koła staje jeden z uczestników gry, usiłując piłkę swą wrzucić do dołka. Jeżeli rzut był udany, gracz wybiera kogoś na swe miejsce, w przeciwnym razie traci prawo wyboru. Obwód koła w wymiarze, zależny będzie od stopnia uzdolnienia dziatwy.

65. TWIERDZA.

Pośrodku koła z klocków lub pudełek ustawiamy wieżę. Jedno z dzieci, stojąc na swem miejscu w kole, na sygnał: „Ce-luj! raz! dwa!“ rzuceniem piłki usiłuje zrzucić wieżę. W razie powodzenia wszystkie dzieci, trzymając piłkę w ręce lewej, a prawą na biodrze, tańcząc w takt jakiejś wesołej piosenki, okrażają raz teren, poczem wygrywający wyznacza kogoś na swe miejsce przez złożenie ukłonu.

66. PIŁKA W KOSZU.

Kołem stają wszyscy gracze, trzymając piłki w lewej ręce. Pośrodku koła staje koszyk, zaś poza kołem umieszcza się jedno z dzieci, które jest kierownikiem gry. Dziecko, wywołane po imieniu przez kierownika, ze swego miejsca rzuca piłkę do kosza. Jeżeli spełniło swe zadanie, zostaje kierownikiem gry, w przeciwnym razie wraca na swe miejsce, zaś kierownik wzywa innego.

67. PIŁKA DO DZWONKA.

W odpowiedniej odległości przed dziatwą pośrodku koła zawieszamy dzwonek. Kogo dotknie wychowawczyni, mając zamknięte oczy, ten celuje do dzwonka. Wygrywający zamyka oczy i poomacku

wybiera kogoś na swe miejsce; przegrywający zaś musi trzykrotnie naśladować dźwięk dzwonka.

68. HUŚTAWKA.

Dwa koncentryczne koła. Dzieci zwrócone twarzą do środka. Wszystkie piłki w prawych rękach. Pośrodku koła na sznurku zawieszona piłka, do której celuje z obrębu koła, wymienione przez wychowawczynię, dziecko. Jeżeli rzut się nie udał, to przegrywający składa swą piłkę na środku koła i staje na swem miejscu. Jeżeli rzut był dobry wszystkie dzieci klaszczą w dłonie.

69. PIŁKA „DO DZIURY MYSZKA“.

Tarcza tekturowa wielkości łokcia kwadratowego, oklejona barwnym papierem. W tarczy wycinamy otwór dwa razy większy od piłek, których używamy do gry. Działwa stoi kołem, pośrodku którego, umocowana do dwóch krzeseł, widnieje tarcza. Grę rozpoczyna ktoś wybrany przez najmłodsze dziecko. Teraz koło się obraca, ażeby gracz znalazł się nawprost otworu z jednej lub z drugiej strony tarczy. Jeżeli piłka rzucona przeleci otwór, to gracz wygrywa i posiada prawo wybrania kogoś na swe miejsce.

70. ZGADYWANY.

Działwa, uformowana w koło, stoi luźno, trzymając się za ręce. Jedno z dzieci, wskazane przez wychowawczynię, opuszcza ręce i stoi nieruchomo na swem miejscu, podczas kiedy ogół, już nie zamykając koła, zsuwa ramię do ramienia, tworząc tym sposobem półkole. Teraz dziecko, stojące samotnie, odwraca się tyłem do swych towarzyszy. Jedno z pośród grona działwy z rąk wychowawczyni otrzymuje piłkę i godzi nią w plecy stojącego, poczem wszystkie dzieci zacierają ręce. Ugodzony odwraca się i z wyrazu twarzy kolegów usiłuje odgadnąć, kto piłkę rzucił. Jeżeli uda mu się, zamienia miejsce z kolegą, którego odgadł, jeżeli nie, to ponownie stoi na mecie, aż do skutku.

71. WYRYWKA.

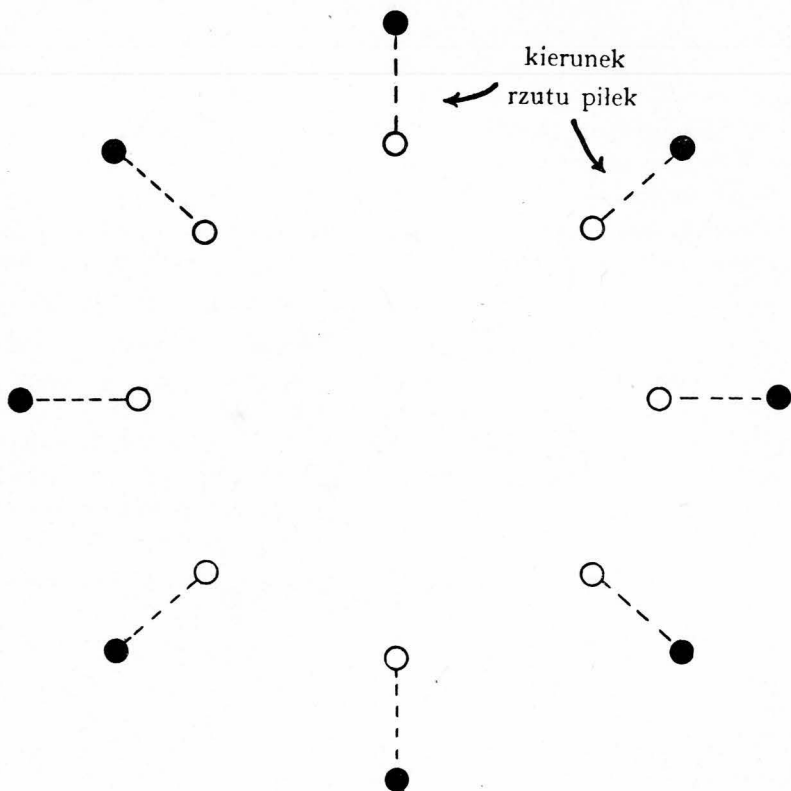
Uczestnicy gry stają kołem, poza którem stoi dziecko, które „wrywa“. W kole z rąk do rąk podają sobie wszyscy piłkę. Dziecko, stojące za kołem, stara się przez ramię kolegów dotknąć piłki, a jeżeli tego dokáže zamienia miejsce z dzieckiem, w rękę którego piłka została dotknięta. Do gry tej pożądana jest piłka duża.

72. ODBIJANA.

Wzdłuż boiska kreślimy dwie równoległe linie, na których w dwu szeregach zwróconych twarzą ku sobie stoją uczestnicy gry. Z szeregu do szeregu przerzucana jest piłka, a za każdym razem powinna być ona odbiciem przesłana zpowrotem. Jeżeli który z szeregów trzy razy kolejno piłki nie zdoła odbić, ale podniesioną z ziemi odsyła, to przegrywa. Po rozstrzygnięciu gry szeregi zamieniają swe miejsca, zaś przy ponownem rozpoczęciu prawo pierwszego rzutu piłki przysługuje zwycięzcom.

73. BOLIBRODA.

Dwa koła koncentryczne, w których działwa stoi zwrócona plecami do siebie. Piłki posiada tylko jedno koło, albo środkowe, albo zewnętrzne i ono też rozpoczyna grę. Na sygnał dany przez wychowawczynię każde dziecko rzuca piłkę przez głowę do kolegi,



stojącego za nim. Ten piłkę chwyta i znowu przez głowę odrzuca. Za rozstrzygnięcie gry uważamy moment, w którym czyjaś piłka wyminie średnicę koła, czyli upadnie z przeciwnej strony, poza koło, wówczas koło wysyłające przegrywa. Przy ponownem rozpoczęciu gry koła zamieniają miejsce i piłki do pierwszego rzutu otrzymuje koło, które pierwszym razem nie posiadało tego przywileju.

74. TANECZNICA.

Działwa w dwóch koncentrycznych kołach zwrócona twarzą ku sobie. Jedno koło posiada piłki innej barwy i drugie innej. Nie wszystkie dzieci jednakże posiadają piłki, ale co drugie dziecko naprzemian. Koła stają tak, ażeby nawprost dziecka, posiadającego piłki, stało dziecko z drugiego koła, które również ma piłkę. Na dany znak koła robią krok w prawą stronę, przyczem na: „Raz“ dziecko piłkę rzuca do sąsiada, na „dwa“, robiąc krok w prawo, znajduje się naprzeciw sąsiada, który mu piłkę daje. Posuwa się znowu krok w prawo, piłkę rzutem oddaje, jeden krok i od następnego sąsiada znowu ją chwyta i t. d. Pośrodku koła staje dziecko, które jest markierem, nazewnątrż koła — drugi markier, ale każdy z nich zbiera piłki tylko jednego koloru.

Po trzykrotnem okrążeniu terenu koła stają i teraz obliczamy: które koło ma więcej piłek u markiera, to jest zwyciężone.

Następnym razem zmieniamy markierów, kierunek krążenia, oraz miejsce kół, wreszcie piłki dostają te dzieci, które ich przedtem nie miały.

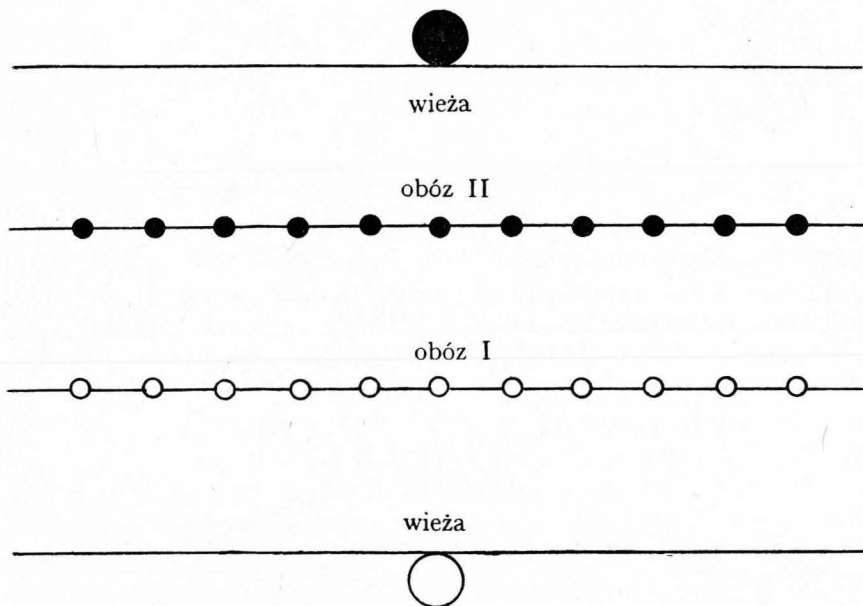
75. ŚWINKA.

Na boisku działwa staje kołem, pośrodku którego umieszcza się jeden z uczestników gry, mając u stóp piłkę, zaś w rękę kij; kijem tym pędzi on „świnkę“ (piłkę). Każde dziecko, stojące w kole, również posiada kijek i mały dołek w ziemi przed sobą. Na hasło gra się rozpoczyna: stojący na środku pędzi swą piłkę kijem, usiłując ją wrzucić do któregoś dołka. Tu jednak dzieci, stojące na obwodzie koła, odpychają „świnkę“ od swoich dołków. Kto nie dość uważny lub zręczny pozwoli wpędzić „świnkę“ do swojego dołka ten zajmuje miejsce dziecka, stojącego na kole, co jest hasłem ukończenia gry. Teraz koło obróci się parokrotnie celem zamiany miejsc i gra rozpoczyna się na nowo.

Uwaga. „Świnka“ może być pędzona tylko kijkiem, jeżeli kto pomaga sobie w grze rękami, to traci prawo uczestnictwa.

76. PIŁKA W OBOZACH.

Uczestnicy gry dzielą się na dwa obozy. Jeden obóz otrzymuje wzdłuż boiska wyciągniętą linię, na której staje, zaś w odległości 4—5 kroków poza tą, drugą linię równoległą do pierwszej, pośrodku której stawia krzesło, a na niem ustawioną wieżę z klocków lub pudełek. Drugi obóz w odległości czterech kroków od pierwszego posiada taki sam teren do rozporządzenia z ustawioną wieżą. Wszyscy

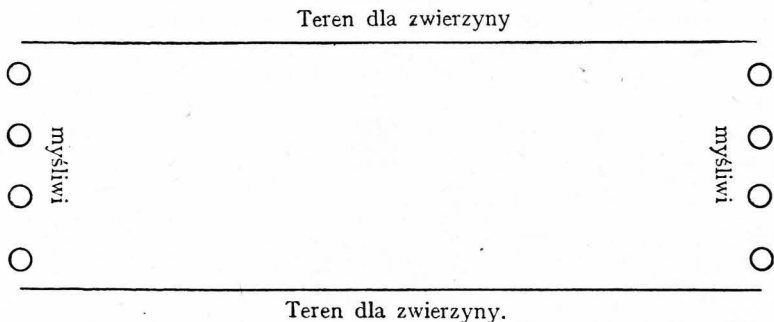


uczestnicy gry otrzymują piłki i stają szeregiem na swej mecie, z której im w żadnym wypadku nie wolno schodzić. Na sygnał gra się rozpoczyna: każdy z oddziałów celuje w wieżę obozu przeciwnego. Który z obozów dopuści zbombardowania swej wieży — przegrywa. Zmiana lub zamiana miejsc obozów i gra się znowu rozpoczyna. Wieża winna być znacznie wyższą od dzieci i na szczycie posiadać piłkę lub lalkę, której strącenie rozstrzyga w grze. Piłki do tej gry winny być miękkie.

77. ŁOWY.

Linją prostą wzdłuż boiska oznaczamy teren, na którym stać będzie ogół dzieci czyli zwierzyna. W odległości 8—10 kroków druga linia, równoległa do pierwszej — to miejsce, na które zwierzyna przybiegać będzie. Zaś na bokach poprzecznych boiska, w równych

odstępach kreślimy miejsca w postaci kółek dla myśliwych. Na miejscach swych stoją myśliwi z piłkami w rękę, czekając rozpoczęcia gry. Hasło: wszystka zwierzyna pędzi z jednej mety na drugą, zaś w drodze myśliwi godzą piłkami. Uderzone piłką dziecko staje natychmiast, zaś myśliwemu wolno teraz zejść ze swego posterunku



i upolowane zwierzę sprowadzić na swą stronę. Po jednej stronie stoi czterech myśliwych i tyłuż po drugiej. Gra się kończy, kiedy już wszystka zwierzyna upolowana. Wówczas zarówno „prawi“, jak „lewi“, myśliwi liczą upolowaną zwierzynę; kto ma więcej, ten wygrywa. Piłki do gry powyższej winny być miękkie.

78. NA ŁAŃCUSZKU.

Działwa uzbrojona w drążki staje kołem w ten sposób, że każdy trzyma swój drążek oparty o podłogę przed sobą. Koło winno być obszerne. Na środek koła wkracza wybrane dziecko zaopatrzone również w drążek; zwraca się ono szybko w kierunku najmniej spodziewanym i trzymanym w rękę drążkiem uderza w drążek któregoś dziecka. Gdyby się tamto spostrzegło i szybko usunęło swój drążek na bok, unikając tym sposobem jego uderzenia, byłoby ocalone. W przeciwnym razie musi ująć prawą ręką drążek wyzywającego, iść za nim, a lewą ręką przy pomocy swego drążka następnie wzywać dzieci, które powoli wydłużają wędrujący łańcuszek. Jeżeli w ten sposób łańcuszek trzykrotnie okrąży koło, a nie zwiąże połowy dzieci, to ten, kto pierwszy wiązał łańcuszek przegrywa na korzyść koła. Ile osób przegrywający związał w łańcuszek, tylu osobom z pośród koła musi się uklonić.

79. WĘDRÓWKA PO GWIAZDACH.

Uczestnicy gry formują dwa sąsiednie koła, a przyklękając na jedno kolano, opierają drążki na podłogę. Na sygnał do każdego koła

wchodzi jedno dziecko (bez drążka) i, wymijając drążki, przekracza jeden po drugim, bez potrącenia. W którym kole dziecko prędzej obejdzie gwiazdę, to koło wygrywa, a wówczas wyznacza wędrowca nowego nie tylko na swoją gwiazdę, lecz również na zwyciężoną.

80. PASTUSZEK.

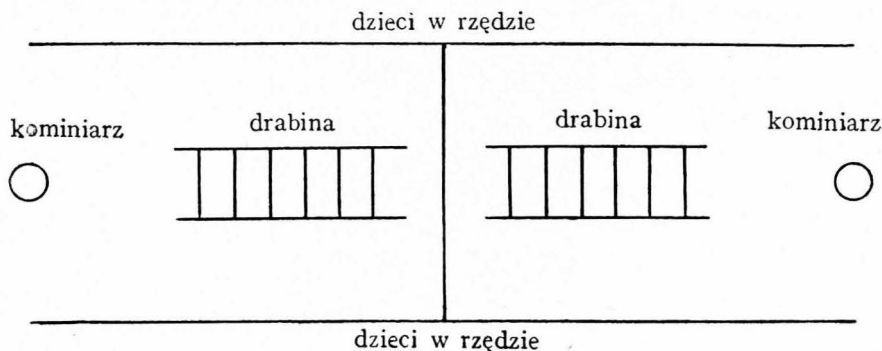
Z pośród ogółu dzieci wybieramy jedno na pastuszka i wyłącznie ono otrzymuje drążek, poczem lokuje się na środku koła. Wszystkie dzieci, stojące na obwodzie, mają znaczne miejsca. Sygnał rozpoczęcia gry daje pastuszek, stukając drążkiem o podłogę. Dopóki on stuka, wszyscy galopują dokoła. Wreszcie stukanie ustaje, pastuszek wpada na jedno z miejsc oznaczonych, kto zaś pozostał bez miejsca, będzie pastuszkiem.

81. ZACZEPNY.

Działwa formuje koło, stojąc z opuszczonymi rękami. Na środek koła wchodzi „zaczepny“, a zbliżając się do którego z dzieci, kładzie przed nim drążek w ten sposób, że jeden koniec drążka dotyka nóg wyzwanego, a drugi skierowany jest na środek koła. Jeżeli kolega w momencie, kiedy się „zaczepny“ z drążkiem przed nim pochyla, nie zdąży dotknąć jego ramienia, to sam zostaje „zaczepnym“.

82. KOMINIARZE.

Działwa ustawia się w dwa szeregi, w odległości dziesięciu kroków, zwrócona twarzą ku sobie, trzymając drążki. Pośrodku szeregów wychowawczyni kreśli linię poprzeczną. Na tak podzielonej przestrzeni połowa pola należy do jednego, zaś druga połowa do drugiego szeregu. Kolejno wychodzą teraz dzieci, układając na swem polu



drabinę z posiadanych drążków. W ten sposób na dwóch polach leżą dwie drabiny ułożone z jednakiej liczby drążków. Następnie każdy szereg deleguje swego „kominiarza“. Sygnał. Z miejsc oznaczonych wyruszają jednocześnie kominiarze, biegnąc po drabinie, ale w ten sposób, iżby szczebli (drążków) nie rozrzucić. Który kominiarz prędzej wyminie wszystkie szczeble drabiny, tego oddział wygrywa. Wówczas zwycięski kominiarz staje przed swym oddziałem, a cały szereg przegrany ze swym kominiarzem na czele składa mu ukłon.

83. CZUŁEK.

Działwa formuje małe kółeczka pięcio- lub sześć-osobowe, które stają wokół terenu. Wszyscy w kółkach trzymają opuszczone ręce. Ile kółek, tylu wybieramy „czułeków“. Każdy czułek otrzymuje w rękę parę kamyków. Kiedy rozlegnie się hasło rozpoczęcia gry, czułki wchodzi każdy do innego kółka, a zbliżając się ku stojącym, czułek zniemacka staje to przed tym, to przed owym, otwierając przed nim dłoń z kamykami. Ale kiedy zaczepione dziecko chce z dłoni pochwycić kamyk, czułek szybko dłoń zamyka. Przegrywa czułek wówczas, kiedy nie zdąży zamknąć dłoni i jeden kamyk ktoś mu zdoła zabrać. Wtedy dziecko, które kamyk zdobyło, zostaje czułkiem, zaś przegrywający staje na jego miejsce. Jeżeli czułek obejdzie swe koło trzykrotnie i tyleż razy wyzwie każde dziecko, a nie przegra, to zostaje królem czułeków, zaś koło po trzykrotnej przegranej zostaje rozproszone i częściowo włączone do innych kół.

84. LINOSKOCZEK.

Uczestnicy gry stają kołem z rękami na biodrach. Pośrodku umieszcza się jeden z kolegów, trzymając linę za dwa końce oburącz. Na sygnał stojący pośrodku puszcza na podłogę szybko dokoła, pod nogami stojących dzieci, pętlę liny. Kto nie zdąży podskoczyć wówczas, kiedy lina pędzi pod jego nogi, ten przegrywa. Przegrywający wychodzi na środek koła i wykona jakiś ruch, który wszystkie dzieci powtórzą.

85. SZALONY MŁYN.

Pośrodku boiska staje dwoje dzieci, nawprost siebie w odległości takiej, ażeby lina, którą trzymają za obydwie końce, środkiem spoczywała na podłodze. Ogół uczestników stoi w gromadce na końcu terenu. Sygnał. Trzymając linę jedno w prawej, drugie zaś w lewej ręce, dzieci wykonywują rękoma ruch kołowy, wskutek czego linka

idzie w górę, to znów opada na ziemię. W momencie podnoszenia się linki gromadka dzieci przebiega pod nią, następnie w biegu okrąża jedno z dzieci trzymających linkę i znowu pod łukiem podniesionej liny biegnie. Ruchy linką winny być wykonywane dość szybko i jednocześnie z obu rąk. Na znak dany przez wychowawczynię (kłaśnięcie w dłonie), dzieci, trzymające linkę, puszczają ją na podłogę i, nie ruszając się z miejsca, wyciągają ręce. Kogo z przebiegających schwycą, ten staje na ich miejscu.

86. „KTO WYGRYWA“.

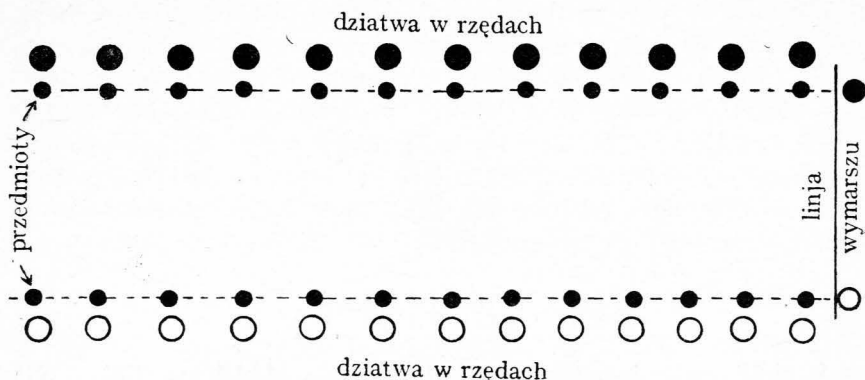
Dzieci stają kołem, pośrodku którego kładziemy linkę. Na środku linki zawiązujemy jedną obok drugiej dwie barwne (bibułkowe) kokardki np. czerwoną i niebieską; teraz połowa od kokardki niebieskiej do końca linki należy do dziewcząt, druga zaś, od czerwonej kokardki do końca — do chłopców. Linkę kładziemy pośrodku koła, następnie jedno z dzieci, stojących w kole, dostaje maseczkę na oczy i obróci się z całym kołem trzykrotnie. Sygnał. Dziecko w maseczce wyrusza z obwodu koła, zbliża się do środka i sięga po linkę. Czyj koniec został wybrany, ten oddział wygrywa.

87. KOKONY.

Dzieci stoją w dwóch szeregach, zwrócone twarzą ku sobie, w odległości 10—15 kroków. Następnie każdy szereg wysyła jedno dziecko. Wybrana para staje pośrodku między szeregami, otrzymując do rąk linkę, na środku której widnieją dwie barwne kokardki. Każde dziecko ujmując jeden koniec linki i okręca się nią w pasie, aż do miejsca, gdzie znajduje się kokardka. Wreszcie sygnał. Kto zdąży pierwszy odwinąć się z linki, tego oddział wygrywa.

88. PRZODOWNICA.

Uczestnicy gry stoją dwoma szeregami zwrócenii twarzą ku sobie. U stóp ich z jednej i drugiej strony nakreślone dwie równoległe linie, poza które nie wolno wykraczać. Pośrodku terenu z jednej i drugiej strony w równych odstępach ułożone piłki, ziemniaki lub klocki w jednakiej liczbie. Obecnie każdy szereg wysyła jedno dziecko (lub wyznacza je wychowawczynie). Wysłańcy stają na linii poprzecznej, łączącej dwie równoległe i na sygnał jednocześnie wyruszają. Kto pierwszy zbierze rozłożone przedmioty, tego rząd



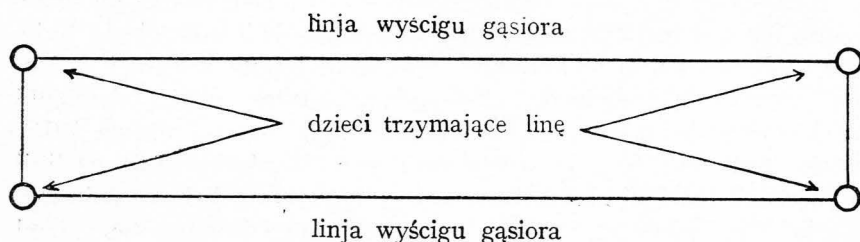
wygrywa, co akcentuje klaskaniem w ręce. Przedmioty winna rozkładać sama wychowawczyni, gdyż niejednakowe ich rozmieszczenie wpływa na przebieg gry tendencyjnie.

89. KTO ZRĘCZNIEJSZY.

Ustawione czwórkami stoją dzieci jedne za drugimi, zaś przed nimi, na przeciwnym końcu terenu, widnieją oznaczona meta. Pierwsza czwórka otrzymuje tabliczki szyfrowe lub kartoniki, pośrodku których ustawione szpulki albo korki. Na hasło: „Meta“ czwórka podąży ku mecie. Zwycięża ten, kto stanął pierwszy, nie zrzucając niesionego przedmiotu. Dla dzieci starszych gra zostaje rozwinięta w ten sposób, że na miejscu oznaczonym dla zwycięzców (kółko z boku terenu) pozostaje „zręczny“, zaś trójka jego towarzyszy staje poza czwórkami. Następnie znowu trójka staje na końcu. Wreszcie ostateczna rozegrana: do mety dążą sami „zręczni“, zaś kto tu zwycięża, zostaje „najzręczniejszym“.

90. GĄSIORY.

Związujemy końce linki, a następnie na boisku staje dwoje dzieci, jedno od drugiego w odległości jednego kroku; stojąc obok siebie jedno lewą, a drugie prawą ręką trzymają podniesioną do góry linkę.



Nawprost tych dwojga staje druga para równa mniej więcej wzrostem z pierwszymi i tak samo trzyma linkę. W ten sposób wypreżona linka przedstawia prostokąt. Na końcu boiska ogół dzieci formuje dwa rzędy, a na czele każdego rzędu staje dziecko, które jest gąsiorem. Rzędom wyznaczamy, który pójdzie prawą, a który lewą stroną liny. Hasło —i natychmiast obydwu oddziały rzucają się do wyścigu. Trzymając się podniesionemi do góry rękami za linkę i przekładając naprzemian to rękę prawą, to lewą, biegną oddziały w pościgu. Który „gąsior“ pierwszy wypadnie poza linkę, tego oddział wygrywa, a wówczas przegrywający okrąża raz salę z gęganiami.

91. DWA FRONTY.

Dzieci stają kołem w ten sposób, że jedne obrócone są twarzą w jedną, a drugie w drugą stronę: tak więc, kiedy jedno stoi zwrócone twarzą do środka koła, to obok stojące zwrócone jest plecami do środka i tak naprzemian. Dwoje dzieci wybranych, to „kamieniarze“. Obadwaj kamieniarze trzymają pudełka z kamykami, a idąc jeden w środku, drugi zaś nazewnątrz koła, składają szybko u stóp każdego dziecka kamyk. Zadaniem dzieci, stojących na obwodzie koła jest podnieść szybko kamyk, który ma u nóg przed sobą, a następnie wykonać obrót i podnieść drugi kamyk, który leży u stóp za nim. W ten sposób koła zmieniały front. Kiedy kamieniarze wrócą na miejsce, z którego czynność swą zaczęli, wówczas obliczamy dzieci, które nie zdążyły wykonać swego zadania na obydwóch frontach. Gdyby wszyscy zdążyli czynność swą wykonać i nikt nie omylił się, to przegrywają kamieniarze, którzy zbyt wolno kamyki kładli.

92. UWAŻNY.

Koło: pośrodku staje dziecko, które będzie „Uważnym“. „Uważny“ otrzymuje maseczkę na oczy: jedno z dzieci, wskazane w milczeniu przez wychowawczynię, wychodzi z koła i ukrywa się gdzieś. Koło obraca się trzykrotnie, poczem „uważnemu“ odsłaniają oczy. Jeżeli „uważny“ wymieni imię nieobecnego dziecka, wówczas wszyscy klaszczą, zaś dziecko wychodzi z ukrycia i staje teraz w kole jako „uważny“.

93. KŁOPOT.

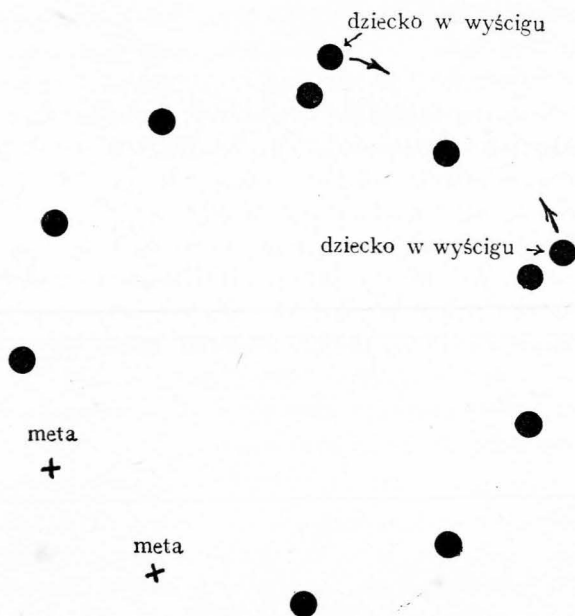
Dziatwa stoi kołem, zwrócona twarzą nazewnątrz, z rękami wyciągniętymi przed siebie. Jedno z dzieci krąży dokoła z pytką w rękę, usiłując w przejściu rzucić ją komu znienacka na rękę. Każdy

obdarzony pytką odrzuca ją natychmiast przechodzącemu. Jeżeli jednak kto się nie spostrzegł i pytkę odrzucił, kiedy był już wyminięty, lub nie odrzucił jej wcale, to musi ją podrzucić następnie.

W kole dziatwa powinna stać luźno, jedno dziecko od drugiego w odległości pół kroku. Jeżeli dzieci dużo, to formujemy parę kół, które grają jednocześnie. Przy powtórzeniu gry koło przemaszeruje dookoła terenu lub zamieni miejsce z innymi.

94. WYŚCIG O MIEJSCA.

Koło. Wychowawczyni wyznacza dwoje dzieci, stojących w kole obok siebie. Na hasło (kłaśnięcie, dzwonek lub trąbka) dzieci okrążają koło w dwóch różnych kierunkach. Rozmijając się na obwodzie koła, partnerzy składają sobie ukłon wzajemnie, poczem biegną dalej,



każdy w swoją stronę. Kto na swem miejscu staje pierwszy, wygrywa, dzięki czemu zyskuje przywilej wyznaczenia następnej pary do wyścigu. Zawsze zwracać uwagę, ażeby ścigająca się para była mniej więcej równa wzrostem.

95. KOT I MYSZ.

Czwórki, stojące jedna za drugą, i powiązane rękami. Poza czwórkami kot i mysz. Hasło: mysz ucieka między rzędami, kot ją

ściga. Za każdym razem, kiedy mysz wpadnie między czwórki, zwracają się one wszystkie twarzą do kota i zamykają czworobok rękami. Tym sposobem kot zawsze ma przed sobą związane czwórki. Za obróceniem się „kota” znowu czwórki zmieniają front, trzymając się za ręce. Przerywać rąk nie wolno kotowi, ani myszy. Złapanie myszy jest zakończeniem gry. Nowa para graczy rozpoczyna grę ponownie.

96. MRUCZEK.

Koło: pośrodku dziecko w maseczce na oczach i z laską w rękę. Koło obraca się trzykrotnie. Hasło: „Stać”. Koło się zatrzymuje: „mruczek” zbliża się do któregoś z kolegów, a stukając przed nim laską trzykrotnie, słucha uważnie. Dziecko, przed którym stanął „mruczek”, odzywa się niezbyt głośno: „Mru, mru, mru”. Teraz „mruczek” wymienia imię dziecka, którego głos poznał w mruczeniu. Jeżeli wymienił imię trafnie, zamieniają rolę, w przeciwnym razie mruczek zgaduje trzykrotnie.

97. ŁADNY SKLEP.

Dzieci stają w szeregu, zaś przed nimi kupiec. Jedno z dzieci zostaje kupującym i, wchodząc do sklepu, żąda jakiejś ładnej rzeczy np.: „Proszę o gwiazdę”. Dziecko, przed którym stanął kupujący, musi natychmiast odpowiedzieć, gdzie taką rzecz można znaleźć, a więc w tym wypadku odpowiedź będzie brzmiała: „jest na niebie”. Albo: „Proszę o lilję” odpowiedź: „Jest w ogrodzie”, „Kwiatek lodowy” odpowiedź: „Na szybie”. „Proszę o motyla” odpowiedź: „Na łące” i t. p. Jeżeli dziecko zagadnięte nie umie odpowiedzieć, zostaje kupującym. Gdyby jednak kupujący zażądał nagle rzeczy nieestetycznej np.: „Proszę o zgnily liść”, albo: „Proszę o błoto” lub: „Proszę o zdechlą żabę”, wówczas musi szybko uciekać, gdyż kupiec goni go, a złapany wychodzi z gry. Jeżeli dwukrotnie okrąży teren i schwycić się nie da, to kupujący pozostaje nadal w swej roli.

98. TABAKIERKA.

Dzieci stoją w jednym lub dwóch szeregach, zwrócone ku sobie twarzą. Jedno otrzymuje tabakierkę (lub pudeleczek), zbliżając się do któregoś dziecka, stojącego w rzędzie, szybko i niespodzianie stawia u stóp jego tabakierkę, mówiąc: „Proszę zażyć tabaki”, poczem rzuca się do ucieczki. Dziecko obdarzone tabakierką musi ją podnieść

natychmiast, dogonić uciekającego i zwrócić mu takową. Jeżeli mu się to nie uda, obowiązane jest kichnąć trzykrotnie, i dotąd defiluje z tabakierką, póki nie zdoła jej znowu zręcznie podrzucić.

99. „POCZTA PRZYSZŁA“.

Działwa stoi w dwu szeregach, zwrócona do siebie przodem. Jedno z dzieci zostaje pocztyljonem. Stając przed kimś, kto się najmniej spodziewał jego wizyty, i stukając laską w podłogę, oznajmia szybko: „Pocztą przyszła“. „Skąd?“ pyta zagadnięty. Pocztyljon wymienia nazwę jakiegoś miasta i ucieka. Jeżeli zaczepiony zdoła pochwycić uciekającego, wraca na swe miejsce, ale jeżeli pocztyljon zdołał przebyć oznaczoną linię, ścigający zamienia z nim rolę.

100. KUCHARKA.

Uczestnicy gry siadają na krzeselkach lub ławkach, w dwóch szeregach naprzeciw siebie. Jedna z dziewczynek zostaje kucharką i otrzymuje fartuszek do pasa (jeżeli kucharz — białą czapeczkę). Wszystkie dzieci dostają nazwy jakichś produktów spożywczych, np.: cebula, kasza, mięso, kartofle, grzyb, pietruszka, marchew, pieprz, sól, woda i t. p. (Jeżeli dzieci małe, to nazw brać tylko parę, natomiast kilkoro dzieci może otrzymać tę samą nazwę). Kucharka, stojąc pośrodku, oznajmia: „Gotuję zupę, potrzebuję: wody, soli, kartofli“ i t. d., zaś każde wyzwane dziecko wówczas wstaje. Wreszcie kucharka woła: „Zupa kipi!“. Teraz każde dziecko zamienia miejsce ze swym sąsiadem zprzeciwka, a w tym czasie kucharka stara się zająć jedno z opróżnionych miejsc. Kto pozostał bez miejsca jest kucharką, albo kucharzem. Jeżeli dzieci małe, to do ponownej gry nazw im wcale nie zmieniać.

101. CZARODZIEJ.

Z pośród uczestników gry należy wybrać i odznaczyć szarfami kilkoro dzieci, które otrzymują rolę „czarodziejów“. Na dane hasło wszystkie dzieci rozpierzchają się na terenie gry, zaś „czarodzieje“ rzucają się w pogoń za nimi. Czyjego ramienia dotknie „czarodziej“, wołając: „Zaczarowany“, ten już staje nieruchomo, nie biorąc udziału w grze. Czarodziej jednak musi się mieć na baczności i czarować w pobliżu, jeżeli bowiem ktoś z przebiegających, kto nie jest jeszcze zaczarowany, dotknie ramienia zaczarowanego i zawoła: „Odczarowany“, to przywraca mu tym sposobem prawo należenia do gry. Gra kończy się wówczas, kiedy wszyscy stoją zaczarowani.

102. KUCANKA.

Przedewszystkiem należy określić ściśle teren gry, ażeby poza oznaczoną metę dzieci nie wybiegały. Z pośród gromadki wybieramy dwoje dzieci, które otrzymują role gońców. Na hasło dziatwa rozbiega się w różne strony, gońcy zaś usiłują chwycić. Każde dziecko, zagrożone schwytaniem, jeżeli przykucnie, już jest bezpieczne, ale nie można siedzieć długo. Przykuca się jedynie w momencie, kiedy już goniec blisko. Kto został złapany, ponieważ nie zdążył przykucnąć, zostaje gońcem i pomaga uciekającym łapać. Nie wolno przykucać wówczas, kiedy już goniec dotknął ręką uciekającego.

103. NIEDOLEGA.

Wszystkie dzieci stają kołem na oznaczonych miejscach (kamyki lub gwiazdki kredą) oprócz jednego, który pozostaje poza kołem. Wychowawczyni daje hasło: „Tramwaj, dzyń, dzyń, dzyń!“. Przy tych słowach wszystkie dzieci galopują dookoła, aż do sygnału: „Stać“. Kto obecnie pozostał bez miejsca, zostaje „Niedolegą“. Dla urozmaicenia można miast tramwaju, oznajmiać np.: „Pociąg odchodzi“ i zaświstać, jak lokomotywa, albo: „Statek rusza“ i t. p.

104. DEPEZA.

Uczestnicy gry dzielą się na dwa koła równe pod względem liczby i mniej więcej odpowiadające sobie uzdolnieniem. Każde koło otrzymuje chorągiewkę, która odgrywać tu będzie rolę depeszy. Koła obierają sobie nazwę jakiegoś miasta np. jedno koło — to Warszawa, zaś drugie — Kraków. Gra polega na szybkim podawaniu chorągiewki wkoło z rąk do rąk. W którym kole „depesza“ prędzej obeszła wszystkie dzieci i szybciej wróciła do rąk tego, kto ją wysyłał pierwszy, to koło wygrywa. Skoro dziecko, które pierwsze chorągiewkę wysyłało, otrzyma ją do rąk zpowrotem, wówczas podnosi ją do góry, wołając nazwę swojego miasta np.: „Wiwat Warszawa“.

Które koło pierwsze wywołuje nazwę swego miasta, oznajmia w ten sposób swoje zwycięstwo.

105. PRALNIA:

Dzieci podzielone na trzy grupy, z których każda naśladuje jakąś czynność przy praniu: więc jedne dzieci naśladują pranie bielizny, druga grupa — wyżymanie, kręcąc korbą wyżymaczki, wreszcie grupa trzecia prasuje. Wszystkie trzy grupy pracują jednocześnie. Kiedy

wychowawczyni kłaśnie w dłoń i zawoła: „Mydła brak“, przerywa pracę grupa, która pierze, „Węgla brak“ woła wychowawczyni, a w tej-że chwili ustaje prasowanie. Wreszcie na okrzyk: „Wody niema“ ustaje w pralni wszystka praca. Jeżeli, która grupa się pomyli lub w porę nie przerwie czynności, to musi zaśpiewać, albo zadeklamować coś o pracce lub praniu. Przy powtórzeniu gry zamienić grupami czynności, jak również komenderować może które z dzieci zamiast wychowawczyni.

106. KONIE.

Wszystkie dzieci stają w parach: jedno w parze jest koniem, drugie woźnicą. Konie, zaprężone w lejce, woźnice kierują na stację, gdzie staje jeden pojazd za drugim w równym szeregu. W drugim końcu boiska, równoległym do stacji, oznaczamy linią stajnie, środkiem zaś pozostaje teren wolny do gry. Kiedy kierownik gry skinie ręką w stronę pojazdów i zawoła: „Na spacer“ (dzieci warszawskie „w Aleje“) wówczas wszystkie pojazdy ruszają stępa, okrążając w ten sposób trzykrotnie teren gry, poczem wracają na stację. Gdy kierownik woła: „Po doktora“, konie idą klusem. Wreszcie na odgłos trąbki: „Tra, ta,



ta, ta, ta, ta“, konie z kopyta wyruszają ze stacji i pędzą do pożaru galopem. Lecz tu należy mieć się na baczności, gdyż powtórne: „Tra, ta, ta, ta, ta, ta“ będzie sygnałem powrotu do stajni. Konie, które nie zdążyły na ostatnie: „ta“ wpaść do stajni i zostały na terenie gry, muszą teraz zarżec trzykrotnie, zaś przegrani woźnice zaśpiewają teraz jakąś piosenkę o koniu lub woźnicy. Trzykrotna komenda nie jest za każdym razem obowiązująca i jeżeli kierownik chce, to może odrazu na początku wysłać konie do pożaru.

Następnie zmiana koni, kierownika i gra rozpoczyna się na nowo.

107. BOCIAN I ŻABY.

Na dwóch przeciwnych końcach boiska kreślimy linje poprzeczne. Jeden koniec boiska, to staw, zaś drugi — gniazdo bociana. Prze-

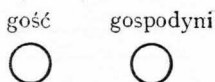
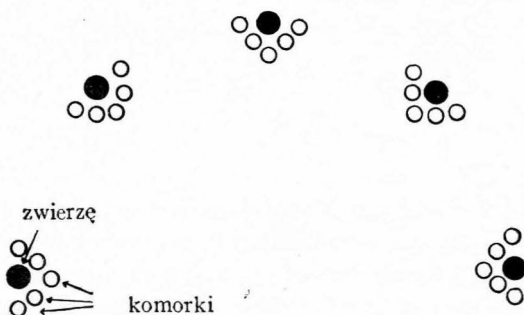


strzeń, oddzielająca staw od gniazda bocianiego, wyobraża łąkę. Wszystkie dzieci zostają żabami i wskazują do stawu, jeden tylko bocian lokuje się w swem gnieździe. Kiedy rozlegnie się hasło rozpoczęcia gry: „Kum“, wówczas wszystkie żaby wyskakują na łąkę, po której skaczą na nogach, podpierając się rękami. Kiedy po raz wtóry rozlegnie się hasło „Kum“, wówczas bocian z otwartymi skrzydłami (rozłożone ręce) zlatuje na łąkę i chwytą żaby, które uciekają do stawu. Złapane żaby zostają bocianami i chwytają teraz swe dawne towarzyszki. Gra się kończy, kiedy już wszystkie żaby wylapano i pozostały same bociany.

108. GOŚCIE.

Z grona uczestników gry wybieramy dwoje dzieci: jedno z nich jest gospodynią, zaś drugie gościem. Gość staje na końcu terenu i czeka na zaproszenie. Teraz odpowiednio do liczby dzieci wybieramy zwierzęta np. konia, krowę, świnie, koguta, psa, kaczkę i t. p. Wszystkie pozostałe dzieci dzielą się na grupy po pięcioro, a następnie ustawiają się w budynki: w tym celu jedno staje na przedzie, zaś dwoje, ramię do ramienia z jednego boku i dwoje z drugiego; obydwie pary zwrócone tyłem do siebie, twarzą zaś nazewnątrz budynku. Budynek taki nie posiada więc drzwi, czyli ztyłu jest otwarty. Teraz do każdego budynku gospodyni wprowadza jedno zwierzę (dzieciom młodszym przypiąć karteczkę z rysunkami zwierząt, których rolę otrzymały, w przeciwnym razie zapominają, czem są). Kiedy już wszystkie budynki mają swych mieszkańców, gospodyni idzie po gościa, zaś w tym czasie wszystkie zwierzęta wychodzą otwartymi drzwiami i na tyłach zmieniają swe miejsca. Gospodyni powraca z gościem, a zbliżając się do któregoś budynku, oznajmia gościowi np. „Tu jest krowa“; ponieważ jednak w czasie jej odejścia

miejsca zmieniono i krowa jest już gdzie indziej, więc z budynku zamiast głosu krowy daje się słyszeć: „Ku-ku-ry-ku!” albo jakieś inne zwierzę odzywa się. Teraz gospodyni rzuca się do ucieczki, a zwierzę goni: jeżeli złapie, to wybiera inną gospodynię i innego gościa; jeżeli gospodyni nie złapie, to sam otrzymuje jej rolę.



Jeżeli zwierzę, do którego komórki się zbliżono, nie odezwało się wcale, albo pomyliło się w użyciu głosu, to zaprasza kogoś na swoje miejsce, a sam należy do budynków.

Następnie zwierzęta zostają budynkami i gra rozpoczyna się od początku.

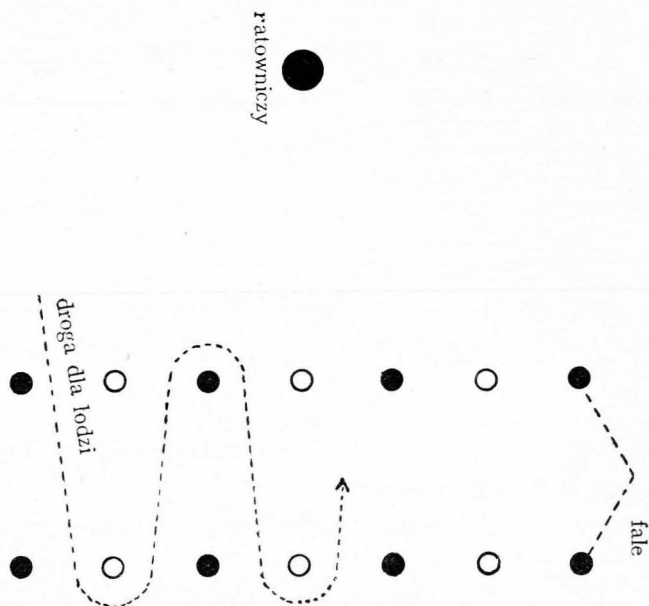
109. RATOWNICZY.

Z pośród działwy wybieramy jedno, które będzie „ratowniczym”. Następnie ogół dzieli się na dwie grupy. Jedna z grup staje dwoma szeregami, zwrócona twarzą ku sobie i podaje ręce sąsiadom zprzeciwka: są to fale. Druga grupa staje na oznaczonym terenie, który jest przystanią łodzi, zaś każde dziecko tej grupy jest łódką.

Na hasło gra się rozpoczyna: fale złączone ręce podnoszą w lewo i opuszczają, wykonywując w ten sposób półkole (czynią to oczywiście jednocześnie). W odległości dwóch kroków przed „falami” stoi „ratowniczy” uzbrojony w długą, gibką wić, zakończoną cho-

ragiewką. Wreszcie z przystani wypływa łódź (dziecko), której zadaniem będzie krążyć między falami, zawsze tak, ażeby się nie spotkać z falą złączonych rąk, bo wówczas łódź zostaje zalana. Ponieważ fala rąk idzie zawsze w jedną stronę, przeto przy zręczności i uwadze nietrudno będzie uniknąć zalewu. Jeżeli jednak łódź spotkała się

przystań łodzi

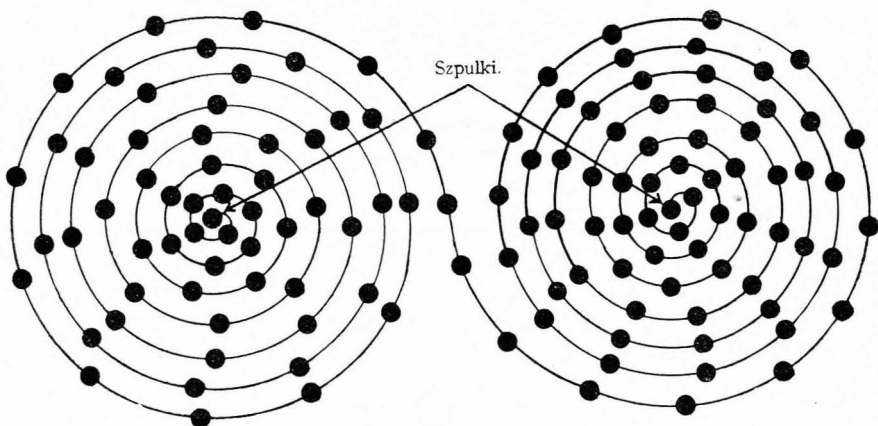


z falą, to uratować ją może jedynie „ratowniczy“, dotknięciem chorągiewki z warunkiem jednak, iż dosięgnie ją ze swego miejsca, gdyż z posterunku w czasie gry schodzić mu nie wolno. Zalana łódź już nie wraca na przystań, lecz zostaje falą i z następną zalaną łodzią znowu naśladuje ruch fali. Po której stronie będą dwa kolejne wypadki powrotu łodzi lub ich zalewu, ta strona wygrywa, przystań albo rzeka.

Zwracać uwagę, ażeby fale były jednocześnie, w przeciwnym bowiem razie będzie nieprawidłowe zalewanie łodzi.

110. SZPULKI.

Uczestnicy gry tworzą szereg, trzymając się za ręce. Jeżeli gra odbywa się w sali, to szereg powinien stać ukosem od rogu do rogu



(po przekątni pokoju). Na obydwu końcach szeregu stają dwoje dzieci, które spełniać będą rolę szpułek. Każde dziecko, stojące w rzędzie, jest metrem nici. Na dane hasło każda szpulka chwyta swój koniec i szybko, ślimakiem, dokoła siebie zwija nić, przyczem jedna szpulka zwija w prawo, druga w lewo. Po zwinięciu całej nici obliczamy metry, która szpulka ma ich więcej, ta wygrywa.

III. SIŁACZE.

Na boisku kreślimy dwie równoległe linie, jedna od drugiej odległa na długość podwójną rąk. Na liniach tych twarzą zwrócone stoją dzieci w dwóch szeregach.

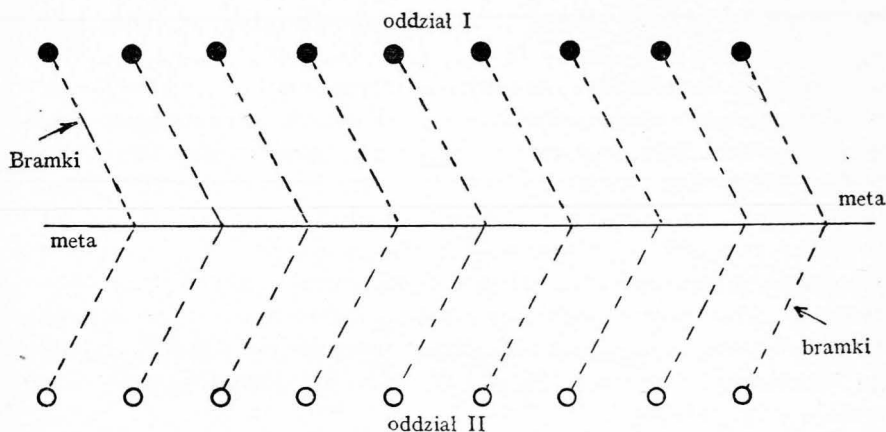
Na sygnał dzieci, stojące w szeregu, podają ręce swym sąsiadom zprzeciwka, zaginając palce na palce, tworząc t. zw. haczyki i teraz każdy z graczy usiłuje wciągnąć swego partnera na linię swego szeregu. Drugi sygnał (dzwonek lub trąbka) walka ustaje: na której mecie dzieci więcej, ta partja wygrywa.

III.2. BRAMKI.

Na terenie kreślimy trzy równoległe linie, dzieląc w ten sposób boisko na dwa równe pola, szerokość każdego z nich będzie się równała podwójnej długości wyciągniętych rąk dzieciennych. Dwie linie boczne zajmuje działwa, stojąca w dwóch rzędach, środkowa zaś linia będzie metą, której przekroczenie w dalszym ciągu gry decydować będzie o wygranej. Stojące na przedzie rzędów dzieci podają sobie ręce, podnosząc utworzoną z nich bramkę do góry. Pod bramką tą przechodzi ostatnia para, która obecnie staje na przedzie, trzymając

podniesioną bramkę. Teraz wszystkie opuszczają ręce i dwa rzędy rozchodzą się: jeden w prawo, drugi w lewo, a następnie rzędy stają na swych liniach. Na przdzie rzędów stoi obrana jedna para złączona bramką podniesionych rąk, ta, która na początku gry, była parą ostatnią. Następnie znowu przechodzi pod bramką para ostatnia, zaś po rozejściu się rzędów i powrocie ich na miejsca, już dwie pary na przdzie stoją z bramkami. Znowu przechodzi para ostatnia i znowu powtarza się figura.

Teraz kolejno wskazanym wyżej sposobem każda para końcowa przechodzić będzie, a później stawać z bramką na przdzie przed innemi. Figura ta powtórzy się ze wszystkimi parami. Wreszcie kiedy już wszystkie pary stoją z podniesionymi bramkami w tym szyku,



jak stały przed rozpoczęciem gry, to znaczy, każda para wróci z bramką na swe właściwe miejsce, wychowawczyni woła „meta“. Teraz każde dziecko, nie puszczając swej bramki, usiłuje szybko wykonać pół obrotu w stronę swojego pola gry, aby tym sposobem znie-nacka przesunąć swego partnera poza linię środkową na swoje pole.

Teraz obliczamy pary: na które pole wkroczyło par więcej, ta partja wygrywa. Zwrócić uwagę na odpowiednie odstępki między bramkami, bo tym sposobem unikniemy roztrącanie się dzieci przy „metowaniu“.

Przy powtórzeniu gry pary powinny stać w stronę odwrotną do kierunku, w którym stały poprzednio, żeby partja, która metowała ręką lewą, mogła obecnie w tym celu użyć ręki prawej.

113. ŻEŃCY.

Uczestnicy gry stoją w dwóch szeregach, zwrócenii twarzą do siebie, w odległości 8—10 kroków. Z miejsca oznaczonego wyrusza dwoje żeńców, z których każdy trzyma w rękę garść (małeńka wiązeczka) słomy. Zadaniem żeńców będzie szybko, znienacka złożyć kłosy u czyichś stóp. Kto zdąży schylającego się przed nim żeńca schwycić za rękę, temu już żeniec kłosów nie składa, lecz usiłuje złożyć je temu, kto się tego nie spodziewa. Każdy żeniec wiąże w zasadzie swój szereg, ale może wiązać i w przeciwnym. Kto jest związany, natychmiast zamienia rolę z żeńcem i odtąd wiąże innych.

Celem ponownego rozpoczęcia gry zmieniamy miejsca szeregów i wybieramy nową parę żeńców.

114. ZWODNIK.

Stojąc kołem, dziatwa trzyma się mocno za rękę. Pośrodku koła staje dziecko, które jest „zwodnikiem“. „Zwodnik“ na dane hasło zbliża się do obwodu koła, a dotykając w jednym miejscu złączonych rąk, oświadcza głośno: „Tutaj wiążę“. To samo czyni w innym miejscu, informując: „Tu oglądam“, w trzecim miejscu: „Tu próbuję“, znowu w innym miejscu: „Tu zamykam“. Aż nagle zwraca się w stronę przeciwną, gdzie wcale nie był spodziewany i mówi szybko: „Tu przerywam“. Przy słowie ostatniem przerywa koło i rzuca się do ucieczki. Dziecko, które ze swej prawej strony przepuściło „zwodnika“, albo go dogoni, i role pozostają bez zmiany, albo nie dogoni, i wtedy samo zostaje „zwodnikiem“.

Porządek oświadczeń „zwodnika“ nie jest ustalony, może przerywać już za pierwszym razem.

115. CIUCIU-DZIADEK.

Pośrodku terenu ciuciu-dziadek z maseczką na oczach (albo ciuciu-babka). Działwa otacza go kołem. Na dane hasło ciuciu-dziadek zbliża się do obwodu koła, a dotykając końcem wskazującego palca jednego z dzieci, mówi: „Zapleć warkocz“. W ten sam sposób dotyka innego dziecka i rozkazuje: „Podkręć wąsa“, wreszcie dotykając znowu innego dziecka, mówi: „Zostań ciuciu-dziadkiem“. Jeżeli ciuciu-dziadek nie pomyli się, to wszystkie jego zarządzenia muszą być spełnione i trzecie dziecko wskazane zostaje ciuciu-dziadkiem. W przeciwnym razie pozostaje nadal w kole. Decydującymi są dwa pierwsze rozkazy.

116. NA POSTERUNEK.

Jeden koniec boiska odkreślamy linią poprzeczną, jest to meta dla chłopców, druga linja na drugim końcu boiska równoległa do pierwszej jest metą dziewczynek. Na dwu biegunach boiska w jednakiej odległości do swoich met wirują koła: jedno dziewczynek, drugie chłopców. Na hasło wychowawczyni: „Meta“ najstarsza dziewczynka śpiesznie podąży ze swym szeregiem na metę dziewczynek. W ten sam sposób węża uformowanego z kolegów prowadzi najstarszy chłopiec. Który oddział pierwszy dopadł do mety, ten wygrywa.

117. WIATRAKI.

Wszyscy uczestnicy gry tworzą wiatraki (krzyżyki). Jeden z uczestników bierze na siebie rolę wiatru: otrzymuje on skrzydełka bibułkowe lub bibułkowy, pocięty w długie frendzle, szeleszczący pas. Hasło rozpoczęcia gry: wiatr lata, a stosownie do jego ruchów, kręcą się wiatraki. Jeżeli wiatr lata wolno wokół wiatraków, powoli się one obracają, jeżeli leci prędzej, wiatraki przyspieszają obroty, jeżeli szumi, latając szybko, wpływa to na pośpieszne obracanie się wiatraków. Aż wreszcie wiatr ustał: dziecko-wiatr siada, w tym też momencie ustaje praca wiatraków. Wiatraki, których śmigi nie stosują się do wiatru, jako zepsute, wychodzą z gry, zaś wszystkie pozostałe, które przez wykazanie swej sprawności wygrały, tworzą jeden wielki wiatrak (cztery rzędy związane krzyżykiem pośrodku), który przy szumie wiatru lub w takt piosenki trzykrotnie obróci się rytmicznie.

Rozumie się, że przy powtórzeniu gry próbują szczęścia i te wiatraki, które były zepsute, a obecnie je naprawiono. Wogóle przez „wyjście z gry“ rozumiemy usunięcie się niektórych dzieci tylko do ponownego jej rozpoczęcia.

118. ŻMIJA.

Jedno dziecko zostaje łbem żmii. Staje ono na terenie gry w ten sposób, że lewą ręką trzyma się drzewa, lub (jeśli w sali) klamki, zwracając się prawym bokiem do terenu gry i prawą rękę wyciąga do chwytu. Na hasło rozpoczęcia gry wszyscy uczestnicy rozpraszają się biegiem, wymijając żmiję, podczas, kiedy ta usiłuje chwycić kogoś wyciągniętą ręką prawą. Kto schwytywany, zostaje członem żmii, podaje jej wówczas rękę lewą, stojąc obok, zaś prawą chwytą przebiegające dzieci. W ten sposób żmija wydłuża się swymi ruchliwymi

członami coraz bardziej na teren gry, wobec czego ma z każdą chwilą bardziej ułatwioną pracę chwytania. Człony, które wypadkowo zostały oderwane, znowu muszą być chwytane. Dziecko, które ostatnie pozostaje na terenie, dzięki temu, że unikało żmii zręcznie, przy powtórzeniu gry zostaje łbem żmii.

119. ORKIESTRA.

Kilkoro dzieci zostaje muzykantami i każde z nich wybiera sobie grę na jakimś instrumencie: więc jeden gra na skrzypcach (dwa kijki), drugi — na harmonji (zrobić papierową), trzeci na trąbce (ewent. tekturowej), inny na basetli (dwie długie laski), lub fujarce, czy bębnie (choćby tekturowy) i t. p. Wszystkie dzieci otaczają orkiestrę kołem i dopóki wszyscy muzykanci grają, koło klaszcze rytmicznie. Z chwilą jednak, gdy który z muzykantów grać przestanie, natychmiast koło naśladuje jego grę do chwili, kiedy przestanie grać inny (a tamten wrócił do swej czynności), gdyż wówczas dzieci naśladować będą ruchy tego, który obecnie wypoczywa i tak aż do ostatniego. Teraz grajkowie wręczają instrumenty wybranym przez siebie dzieciom, które następnie będą grajkami. Które z dzieci nie zorientowało się i źle lub nie we właściwym czasie naśladuje, tego odpoczywający muzykant, zbliżając się, dotyka swym instrumentem. Po skończonej grze dzieci te muszą coś zaśpiewać lub zadeklamować.

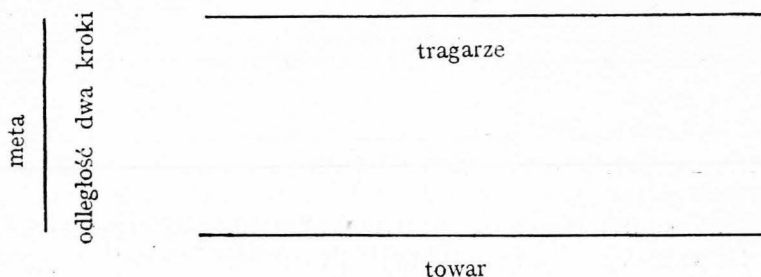
120. WOJNA.

Wszyscy stają w rzędzie na oznaczonych miejscach, oprócz jednego, który stoi poza rzędami i miejsca nie posiada. Hasło. Dziecko, stojące samotnie, rozpoczyna grę. Idzie ono dookoła rzędu, a czyjego ramienia dotknie, mówiąc: „wojna“, ten natychmiast staje za nim, powtarzając: „wojna, wojna“, i tak bez przerwy, coraz to inne dziecko, w powyższy sposób wyzwane, staje na końcu pochodu, powtarzając: „wojna, wojna“. Wreszcie kierowniczka gry klaszcze w dłonie, wołając: „pokój“ a na ten okrzyk każdy usiłuje stanąć na miejscu, oznaczonym kredą lub kamykiem. Kto pozostał bez miejsca, następnie wypowiada wojnę.

Przed ponownem rozpoczęciem gry niechaj szereg okrąży teren trzykrotnie w marszu ze śpiewem jakiejś wojskowej piosenki, a następnie stanie na miejscach oznaczonych, twarzą w stronę odwrotną do tej, w której stał poprzednio.

121. TARG.

Na terenie gry kreślimy dwie równoległe linie wzdłuż, w odległości 4—5 kroków jedna od drugiej. Na jednej linii szeregiem stoją dzieci, które są towarem, na linii drugiej, zwrócone twarzą do pierwszych, stoją tragarze. Na tragarzy wybieramy dzieci starsze. W odległości dwóch kroków od rzędów kreślimy linię poprzeczną, to meta. Za linią mety stoi sąsiadka, zaś między szeregami z koszykiem w rękę zjawia się gospodyni. Gospodyni wybiera towar (jedno z dzieci) i wzywa stojących naprzeciwko dwóch tragarzy, którzy, splatając ręce, robią koszyczek t. zw. stołeczek, na nim siada towar. Tragarze podążają z towarem do mety, ale z tej strony właśnie nadchodzi sąsiadka, która głośno pyta, idącą obok tragarzy, gospodynię: „Co pani kupiła“,



a otrzymawszy odpowiedź, natychmiast towar gani. I tak np. słysząc że „chleb“, powiada: „Bardzo czarny ten chleb“, o mięsie: „Ależ bardzo tłuste mięso“, lub: „Strasznie chudy ten ser, moja pani“, albo: „Okropnie żółty ten cukier“ i t. d.

Jeżeli niesiony towar zdoła utrzymać powagę i w drodze do mety nie roześmieje się, to wszyscy klaszczą w ręce, wołając: „Dobry towar, dobry towar“! W przeciwnym razie towar przegrywa

Wychowawczynie pilnie baczyć winna, ażeby dzieci-tragarze nie brały ciężaru nad siły. Sama zajmie się stręceniem tragarzy, zastosowanych do ciężaru, więc dzieci słabsze nieść będą szczuplejsze, młodsze i t. p. Najcięższe dzieci należy ustawić w pobliżu mety.

122. WYKUP WODZA.

Działwa w dwu szeregach, zwrócona ku sobie, stoi w odległości 20 kroków. Jedna z partyj, stojących szeregiem, ma wodza, który stoi przed swem wojskiem, a wódz drugiej partji jest w niewoli.

Środkiem boiska kreślimy trzecią linię równoległą do dwóch

bocznych, zaś z jej boku od strony partji, posiadającej wodza, kółko — w niem stoi wódz-niewolnik. Hasło rozpoczęcia gry. Stojący przed swym wojskiem wódz zapytuje przeciwny obóz: „Co dajecie za swego wodza?“ Tamci odpowiadają: „Srebro“. Teraz jeden obóz wysyła jednego żołnierza i jednocześnie robi to samo drugi; który z żołnierzy stanie przed wodzem pierwszy, do tego obozu należy wódz, poczem obaj żołnierze wracają do swych obozów. Jeżeli wojsko, które chciało wykupić swego wodza, przegrało, to ponownie wódz zwycięskiego obozu pyta: „Co dajecie za swego wodza?“ „Złoto“, odpowiadają zwyciężeni i znowu biegną dwaj wysłańcy. Gdyby i tym razem jeszcze

oddział z wodzem na czele

wódz uwięziony

obóz bez wodza

wodza nie odbito, wówczas na pytanie zwyciężeni odpowiadają: „Zboże“. Za czwartym razem decyduje się sprawa wodza: na pytanie: „Co dajecie za swego wodza?“ zwyciężeni muszą wszyscy zawołać: „Życie“ i w tym momencie wyruszają biegiem obydwie obozy; który pierwszy otoczy kołem wodza, ten wygrywa. Wódz jednak w ostatniej stawce posiada jeden ważny przywilej: oto w stronę nadbiegających swych żołnierzy może się wychylić ze swego miejsca i wyciągnąć ku nim ręce. Jeżeli choćby końcami palców dotknie swego oddziału jest uratowany.

123. ZASADZKA.

Działka dzieli się na dwie partje, stając twarzą do siebie w dwóch szeregach, odległych 8—10 kroków, przyczem każdy szereg trzyma się za ręce. Hasło. Obydwie szeregi zbliżają się ku sobie, wymieniają ukłony i cofają się na swe miejsca. Następnie podnoszą złączone ręce do góry, tworząc bramki i znowu szeregi zbliżają się ku sobie. Powrót do swych miejsc. Następnie zatrzymują się pośrodku; jeden szereg opuszcza ręce i przechodzi pod bramkami szeregu drugiego. Ale tu baczność, bo oto szereg, który wymija bramki, natychmiast po ich przejściu, łączy ręce i nagle zamyka kołem swych bramkarzy, wiążąc ich tym sposobem.

Kto zręczny i przytomny, przechyli się szybko i pod łukami rąk zamkniętego koła ucieka.

Jeżeli połowa bramkarzy uległa związaniu, to obóz ich przegrywa.

Przy powtórzeniu gry bramkuje oddział drugi. Wiązanie następuje przy trzecim spotkaniu.

124. PTAKI.

Uczestnicy gry dzielą się na dwie partje: jedna z nich otrzymuje na ramię szarfy czerwone, są to gile, zaś druga zaopatrzona w szarfy niebieskie, reprezentuje kraski. Jeżeli miast którego z wymienionych kolorów użyjemy szarf żółtych, to mieć możemy np. kanarki. Gile wybierają sobie „matkę“, kraski również. Teraz kraski tworzą koło np. środkowe, zaś gile otaczają je kołem, czyli mamy tu dwa koła koncentryczne. Sygnał — i gra się rozpoczyna. Stojące w środku kraski przykucają, opierając złączone ręce na podłodze, zaś gile, trzymając się za ręce, przeskakują przez zniżone ręce krasek, tym sposobem tworzą obecnie środkowe koło. Z kolei gile tworzą koło, przykucają, opierając złączone ręce na podłodze, przez które do koła na środek przeskakują kraski. Ta sama figura powtarza się po raz trzeci, a kiedy gile, stojące na początku gry w kole zewnętrznym, znajdują się po raz drugi w środku, wówczas kraski koło zamykają mocno i nie przepuszczają gilów.

Te ostatnie, pozostawione na środku koła, opuszczają ręce i usiłują uciec kraskom; napotykać tu jednak pewne trudności, gdyż nie wolno im ani rozerwać koła, ani przeskoczyć przez trzymane normalnie, ale splecione ręce: mogą uciekać jedynie pod rękami. Jeżeli gilowi uda się wymknąć z zamkniętego koła, to zabiera też kraskę, która go po swej prawej stronie przepuściła. Ale rozstrzygającym dla graczy będzie zabranie matki: jeżeli połowa gilów zdołała już uciec, ale została jeszcze matka, to gile przegrały. Gdyby pierwszym gilem, który zdołał uciec kraskom, była matka-gil, to gra już daje zwycięstwo gilom.

Przy powtórzeniu gry, w kole zewnętrznym stoją kraski, które przy trzecim skoku wpadną w matnię. Grę powyższą należy zastosować wówczas, kiedy działwa jest boso, albo w miękkich pantoflach.

125. GŁUSZEC.

Jedno z dzieci zostaje głuszcem, otrzymuje ono maseczkę na oczy i staje pośrodku koła. Sygnał rozpoczęcia gry. Jedno lub dwoje dzieci, wskazane w milczeniu przez wychowawczynię, wyruszają z ob-

wodu koła i idą równo, noga w nogę, krokiem marszowym przez koło, zatrzymując się dopiero na przeciwnym jego biegunie. Teraz zadaniem głuszca będzie odgadnąć, czy szło jedno dziecko, czy dwoje. Jeżeli odgadnie, zdejmuje maseczkę i zaprasza kogoś z koła. Innym razem przedmiotem odgadywania głuszca będzie toczenie, rzucanie piłek i t. p.

126. SAMOTNY ŚPIEWAK.

Z pośród ogółu dziatwy wybieramy parę: jedno będzie samotnym śpiewakiem, drugie obiera sobie rolę jakiegoś zwierzęcia, ale jakiego, to już jego tajemnica.

Uczestnicy gry siadają lub stoją czwórkami, przed nimi zaś staje samotny śpiewak, a obok niego tajemnicze zwierzę. Hasło. Samotny śpiewak zaczyna śpiewać strofę jakiejś obranej przez siebie piosenki. Zaledwie zdołał prześpiewać słów parę, kiedy nagle tuż obok niego rozlega się głos zwierzęcia, więc: ryk, kwik, pianie, szczekanie, miauczenie, lub coś podobnego, zależnie od tego, jakie jest zwierzę. Jeżeli samotny śpiewak mimo to nie przerwie swojej piosenki i nie omyli się, lecz strofę dokończy, wszystkie dzieci klaszczą w ręce i śpiewak wygrał.

Zwierzę w czasie śpiewu nie może się odezwać więcej jak trzykrotnie i głosem umiarkowanym.

127. WILK.

Dziatwa staje w dwóch szeregach, jeden za drugim. Przed nimi na odległości 15—20 kroków staje na mecie dziecko-wilk. Grę rozpoczyna wilk, zapytaniem gromady: „Boicie się wilka?” Na to wszystkie dzieci odpowiadają „nie!”, poczem biegną wszystkie w stronę wilka na drugi koniec boiska, starając się przytem wyminąć go. Przebiegającą dziatwę wilk chwytą. Dzieci złapane zostają wilkami i następnie wspólnie z wilkiem chwytają. Teraz wilki zwracają się w drugą stronę boiska z zapytaniem do stojących tam dzieci i gra powtarza się w dalszym ciągu.

128. SĄSIAD.

Dzieci siadają lub stoją czwórkami, przed niemi zaś staje troje kolegów; każde trzyma garnuszek zakryty, a w nim tajemniczą zawartość. Jedno dziecko zostaje sąsiadem. Sygnał. Teraz sąsiad zbliża się do stojącej trójki, która pyta jednocześnie: „Jaki sąsiad

kupił grunt?“ Zapytany sąsiad odpowiada np. „piasek“ albo „glinę“, lub „próchnicę“ i biorąc jeden z garnuszków wysypuje trochę jej zawartości na dłoń. Jeżeli trafił na to, o czym mówił, czyli powiedział, że kupił glinę i glinę wybrał, to wszystkie dzieci klaszczą; w wypadku jednak, jeśli co innego wybrał i co innego kupił, przegrywa i staje na miejscu tego, kto mu sprzedał swój grunt. Można też zamiast gruntu sprzedawać tu owoce, warzywa, opał i t. p.

129. RZEMIEŚLNICY.

Działka dzieli się na cztery lub sześć kółek: kółka stają wokół terenu, ale każde z nich jest otwarte i otworem stoi zwrócone do środka sali. Kółka są warsztatami pracy rzemieślników, zaś rodzaj rzemiosła wybiera każda grupa według swoich życzeń, więc: jedno kółko jest warsztatem stolarskim, inne krawieckim, jeszcze inne szewckim, lub piekarnią czy kuźnią.

Pośrodku boiska staje jedno dziecko, które naśladuje grę na jakimś instrumencie. Hasło rozpoczęcia gry. Każdy wykonywa swą pracę, lecz pilnie zważać trzeba na muzykanta; skoro bowiem on przestanie grać, a będzie naśladował jakieś rzemiosło, natychmiast dzieci, których rzemiosło on wybrał, winny naśladować jego grę, aż do chwili, kiedy on zacznie wykonywać inne rzemiosło, bo wówczas te wracają do swej pracy, zaś grę naśladowują tamte, których pracę naśladuje muzykant.

Z chwilą, kiedy muzykant spostrzeże omyłkę którejś grupy, zaczyna grać na swym instrumencie po raz wtóry, co jest hasłem ukończenia gry. Teraz grupa przegrana zaśpiewa jakąś piosenkę. Jeżeli muzykant nie spostrzegł omyłki jakiejś grupy, rozlega się sygnał wychowawczyni i muzykant sam musi coś zaśpiewać.

Do ponownej gry muzykaniem pozostaje ktoś przez ustępującego muzykanta zaproszony.

130. SKLEPY Z ZABAWKAMI.

Ogół działki dzieli się na szóstki: każda szóstka tworzy otwarte kółeczko, trzymając się za ręce (tylko w jednym miejscu ręce rozłączone) są to sklepy z zabawkami. Każdy sklep posiada swego kupca, kupiec stoi w kółeczku, między zabawkami, i wchodzi on w zakres szóstki. Każde dziecko, stojące w kółeczku, jest jakąś zabawką: bądź to lalką, konikiem, piłką, bębenkiem, skakanką. Sygnał. Do

któregoś ze sklepów wchodzi kupujący i wymienia nazwę dwóch zabawek. Które z dwojga wyzwanych przybiegnie do kupca pierwsze — wygrywa.

131. DROGOWSKAZ.

Działwa staje kołem, pośrodku którego staje dwoje kolegów: jedno jest kierownikiem gry, zaś drugie — drogowskazem. Drogo-wskaz wybiera jakiś przedmiot, który zobowiązuje się wskazać, poczem otrzymuje maseczkę na oczy. Teraz kierownik gry ujmuje go za obie ręce i kilkakrotnie obróci się z nim, poczem puszcza jego ręce. Obecnie drogowskaz, nie ruszając się z miejsca, wyciąga rękę i palcem wskazującym ukazuje kierunek, w którym według jego orjentacji znajduje się obrany przedmiot. Jeżeli wskaże drogę właściwą, wszystkie dzieci klaszczą w dłonie, poczem drogowskaz wyzbywa się maski i zaprasza kogoś na swe miejsce. W przeciwnym razie kierownik gry ściska lekko wyciągnięty paluszek i sam, po zaproszeniu kogoś na kierownika, zostaje drogowskazem.

132. TAJEMNICA.

Stojąc w dwóch szeregach jeden za drugim, ramię przy ramieniu, dzieci wyobrażają chmury. Jedno zostaje panią (albo panem) i z parasolem wychodzi za drzwi. Inne dziecko, stosownie do tego, jaką wybiera rolę, ubiera się, więc jeśli jest słońcem, kładzie niebieską czapeczkę papierową ze złotą tarczą, deszcz przywdziewa czapkę bibułkową szarą z długą frendzlą, spadającą wzdłuż postaci i ukrywa się za chmurami. Sygnał. Teraz pani wchodzi, natychmiast rozstępują się chmury, dzięki czemu tajemnica zostaje wyjaśniona. Jeżeli ukaże się słońce, a pani weszła z parasolem, to musi ona przez położony na podłodze parasol przeskoczyć trzykrotnie.

W wypadku wybrania się na deszcz bez parasola ucieka czemprędzej i przy powtórzeniu gry raz jeszcze powróci. Lecz panią przezorną wita huragan oklasków i każdy oczekuje z przejęciem, kogo zechce ona wybrać na swe miejsce. Deszcz, czy słoneczko powierzy komuś swą rolę przy powtórzeniu gry. Chmury zamienią miejsca.

133. KAPELUSZ.

Dzieci siadają, albo stoją kołem, oprócz jednego, które pozostaje z kapeluszem w ręku, poza obrębem koła. Sygnał. Do koła wchodzi dziecko, a stając pośrodku, składa piękny ukłon kapeluszem. W mo-

mencie, kiedy koledzy obserwują wspaniały ukłon, dziecko, stojące na środku, szybko, znienacka odwraca się do stojących poza nim kolegów i nagle wkłada kapelusz na głowę tego, kto dał się tem zaskoczyć niespodzianie, poczem raz jeszcze składa ukłon i zamienia miejsce z kolegą. Jeżeli dziecko się spostrzeże i założy szybko ręce na głowę, to już kapelusza nie dostanie, otrzymanego jednak zrzucić nie może.

134. DOKTÓR.

Działwa staje kołem, pośród którego zjawia się doktor (dziecko w okularach, z teczka pod pachą). Do kogo doktor się zbliży i stuknie go palcami w piersi, ten z doktorem wychodzi na środek. Tu doktor siada na krześle, zaś pacjent staje przed nim. Trzymając za puls pacjenta, doktor ordynuje: „zatrzymaj oddech“, następnie „oddychaj głośno“, potem „oddychaj cicho“, „pokaż język“. Pacjent spełnia posłusznie wszystkie zarządzenia lekarskie i jeżeli się podczas tego nie roześmieje, wygrywa. Teraz wszystkie dzieci klaszczą w ręce, wołając: „zuch! zuch!“ Następnie pacjent zostaje doktorem.

135. KAPELMISTRZ.

Uczestnicy gry stają lub siadają kołem. Pośród nich staje kapelmistrz z batutą (laseczką) w ręku. Kapelmistrz rozpoczyna śpiew jakiejś piosenki dobrze znanej dzieciom z melodji i tekstu, ale śpiewa tylko pierwszy ton. Za każdym razem, kogo dotknie batutą, ten natychmiast śpiewa ton następny. Np. kapelmistrz zaczyna: „włazi“ ktoś dotknięty batutą: „ko“, znowu wyzwany: „tek“, znowu dotknięcie batutą: „na“, ktoś inny: „pło“, batuta: „tek“, batuta: „i“, batuta: „mru“, batuta: „ga“ i t. d. Kto z wyzwanych podda ton źle, ten przegrywa, kto następnie otrzyma batutę, zostaje kapelmistrzem.

136. PUŁAPKA.

Działwa staje w dwu szeregach, zwrócona twarzą ku sobie. Jednemu z uczestników gry pokazujemy jakiś drobny przedmiot (lusterko, monetę czy pytkę, który on następnie w ciągu gry powinien odnaleźć, poczem dziecko to oddala się od grających. Teraz wszystkie dzieci trzymają ręce zamknięte w pięści, wyciągnięte przed siebie. Sygnał rozpoczęcia gry. Dziecko wysłane wchodzi między rzędy i zaczyna szukać ukrytego przedmiotu. W tym celu ujmuje wyciągniętą rękę któregoś z kolegów i otwiera dłoń. Ale tu istnieje pewne niebezpieczeń-

stwo: jeżeli trafi na pytkę, to nią otrzyma szereg uderzeń, zanim zdąży obieć pędem szeregi. Jeśli trafi na dłoń pustą, to tamten chwyta go za rękę, a w następnej grze sam będzie przedmiotu szukał. W razie pomyślnego odnalezienia przedmiotu, wygrywa; i staje wówczas na miejscu dziecka, u którego przedmiot odnalazł.

137. WESOŁY TYDZIEŃ.

Jedno dziecko jest podróżnym, inne tygodniem, zaś ogół dziatwy dzieli się na siedem kółek, z których każde otrzymuje nazwę jakiegoś dnia. Kółka stają dookoła terenu; pośrodku tydzień. Podróżny jednak nie powinien wiedzieć, które kółko jest jakim dniem. Na dane hasło wraca podróżny i wchodzi do którego z kółek, oświadczając np. „w sobotę się kąpie” albo: „w niedzielę tańczę” lub: „w piątek nie jem mięsa” i t. p. Jeżeli wymieni nazwę tego kółka, pośrodku którego stoi, to otaczające go dzieci zamykają kółko i tańczą wkoło podróżnego. Jeśli nie trafi na nazwę koła, w którym gości, to musi wyliczyć wszystkie dni tygodnia, przyczem wszystkie dni tańczą dookoła stojącego w środku tygodnia, aż do hasła kierowniczk: „sta- wać”! Teraz zamiana ról i gra trwa dalej.

138. BAZAR.

Dziatwa ustawia się w kółka. Jedna z dziewczynek jest gospodynią, otrzymuje ona koszyczek i szeroki fartuszek. Stojące kółka są sklepami, a w każdym z nich sprzedaje się inne produkty. Hasło gry. Gospodyni, stojąc przed sklepami, pyta: „gdzie owoce”? Natychmiast kółko, w którym stoją handlarze owoców woła: „do wiśni, tanie gruszki, dobre jabłka, do moreli, państwo, do moreli”. Kiedy kupująca pyta: „gdzie nabiał?”, natychmiast stragan z nabiałem woła: „tanie jajka, świeże sery, śmietana, państwo, świeżutkie mleko, do śmietanki, do śmietanki”. Skoro się rozlegnie pytanie gospodyni o towary łokciowe, natychmiast odpowiedni stragan wywołuje: „perkaliki, tanie barchany, śliczne wełny, prawie darmo, proszę państwa, prawie darmo”. Gospodyni: „gdzie galanterja?”, „tutaj, tutaj proszę pani (pana), lusterka, grzebienie, wstążki, woalki, sznurowadła, kołnierzyki po dwadzieścia groszy”. Kupująca: „gdzie tu książki?”. W tej chwili kram księgarski ogłasza: „elementarze, kalendarze, modlitewniki, śpiewniki” i t. d. Gospodyni pyta zawsze przed sklepami. Do którego kółka weszła gospodyni, to koło wygrywa i wybiera gospodynię.

139. KOGUT.

Dzieci tworzą koło, zaś jedno, które otrzymało rolę koguta, znajduje się poza kołem. Wszystkie dzieci przykucają, a opierając głowę na prawej dłoni i mrużąc oczy, naśladują sen. Grę rozpoczyna głośne pianie koguta, poczem okrąża on koło po stronie zewnętrznej. Około którego z dzieci przebiega kogut i dziobnie je (dotknie ręką), to dziecko następnie zostanie kogutem.

140. OGRÓD.

Stojąc kołem nieruchomo, stanowią dzieci parkan ogrodu. W ogrodzie (pośrodku koła) staje ogrodnik lub ogrodniczka. Kilkoro dzieci otrzymuje role zwierząt, ale połowa zwierząt jest takich, które są pożądane w ogrodzie, zaś druga połowa zwierząt w ogrodzie szkodliwych. Jeżeli dzieci starsze, zwierząt może być około dziesięciu, zaś dla małych wystarczy 4—5.

Wyberzemy np. konia, krowę, kurę, żabę, wróbla. Każde dziecko zwierzę otrzymuje dwie drewniane deszczułki. Gra się rozpoczyna. Jedno z dzieci-zwierząt zbliża się do parkanu, uderzając deszczułkami jedną o drugą. Ogródniczka pyta: „Kto tam?”. Na to zwierzę: „cir, cir“! Ogródniczka przecina koło, puszczając wróbla. Ponowne uderzanie deszczułkami: „Kto tam?“: „Ko, ko, ko!“ „A sio, na podwórze“! mówi gospodyni. Kołatka. „Kto tam?“ „Muu, muu.“! „Idź do obory“. Ale ogród jest tak miły, więc za chwilę kołatka. „Kto tam?“ „Kuum, kuum, kuum!“ Ogródniczka otwiera. Za chwilę znowu ktoś się dobija: „Kto tam?“ „I iiii hahaha“! „Dalej na łakę“! i ogrodniczka, zamykając parkan odwraca się do ogrodu. Ale cóż to jest? Oprócz wpuszczonych wszystkie niepożądane zwierzęta przebyły parkan (pod rękami) i gospodarują w ogrodzie. Natychmiast ogrodniczka goni nieproszonych gości, a kogo złapie pierwszego, ten zostaje ogrodnikiem i pomaga wyłapywać zwierzęta. Każde następnie schwytane zwierzę musi się wykupić pokazaniem jakiegoś charakterystycznego dla zwierzęcia ruchu.

141. PIEC.

Uczestnicy gry siadają lub stoją kołem. Jedno z dzieci zbliża się do pieca, a uderzając weń rękami, mówi głośno: „piecu, piecu, ogrzej mieszkanie“! Wszyscy chórem zapytują: „komu zimno?“ Na co zapytany wymienia imię któregoś dziecka. Wyzwane dziecko wstaje i zamienia miejsce ze stojącym przy piecu.

142. PRZYGRZEWANY.

Pośrodku koła staje jedno z dzieci, mówiąc głośno: „stoję, stoję na gorącym kamieniu, kto mnie kocha, niech mnie zmieni“. Kto chce zamienia miejsce z przygrzewanym. Jeżeli wstanie kilkoro, to przygrzewanym zostaje ten, kto dobiegł do niego pierwszy.

143. ECHO.

Jedno dziecko wybrane na wędrowniczka oddala się od grających, a w tym czasie inne, które jest echem, gdzieś się ukrywa. Reszta dzieci, stojąc kołem, wyobraża las. Na dany sygnał wędrowniczek staje pośrodku koła, wołając: „Hop, hop!“, natychmiast głos ten powtórzy echo, ale już znacznie ciszej. Jeżeli wędrowniczekowi to nie wystarcza, ponawia wołanie i znowu mu zawtóruje echo. Kierując się słuchem, wędrowniczek powinien odnaleźć ukryte echo.

144. SĘDZIA.

Jedno z dzieci, które jest sędzią, siada na krześle, ogół dziatwy otacza je półkołem. Hasło. Sędzia wymienia czyjeś imię np. „Zosia“. Dziecko w ten sposób zaczepione mówi: „lubi“, np. „cukier“, albo „tańczyć“, poczem sędzią zostaje dziecko, które o sobie mówiło.

145. WALKA O KORONĘ.

Dziatwa formuje dwa koła, które lokują się na dwóch przeciwnych biegunach terenu. Wszyscy uczestnicy gry trzymają w rękach tekturowe krążki, oprócz dwojga dzieci, z których jedno stoi w jednym, drugie zaś w drugim kole. Hasło. Każdy z partnerów zbliża się do obwodu koła i stara się jak najszybciej zebrać wszystkie krążki. Kto to skuteczni pierwszy, kładzie wszystkie kółka na głowę, podczas kiedy jego koło wita oklaskiem swego zwycięzcę.

146. POSTAW USZY.

Dziatwa tworzy koło. Nazewnątrz koła jedno z dzieci z krążkiem tekturowym w ręku, idąc z tyłu poza dziećmi, usiłuje u czyichś nóg znienacka złożyć krążek. Kto się spostrzeże, iż poza nim kolega zmienił krok, aby podrzucić krążek, kłaśnie w ręce. Natychmiast krążek musi być zabrany zpowrotem i złożony komuś, kto w porę nie przewidział niebezpieczeństwa, ten też będzie musiał następnie krążek podrzucać.

147. KRAŻOWNIK.

Dzieci stają kołem, utworzonem z rzędu, czyli nie stoją obok siebie, lecz jedno za drugim. Pośrodku staje dziecko, zaopatrzone w krążek tekturowy: jest ono krążownikiem. Hasło. Dzieci, stojące na obwodzie koła, ręce od zewnątrz koła podnoszą nad głowę, zaś drugie, ręce od środka koła opuszczają, poczem, idąc bokiem do środka, wykonywują parę kroków i stają bokiem na obwodzie małego, narysowanego pośrodku kółka, w którym stoi krążownik. Teraz baczność! Komu krążownik zdąży umieścić kółko na głowie, ten staje na jego miejscu, ale uważnemu kółko się nie dostanie, gdyż w chwili niebezpiecznej podniesioną do góry rękę oprze na głowie i to go uratuje.

Krażownikowi nie wolno wychodzić z określonego miejsca.

148. WYŚCIG „NA ROGACH”.

Dziatwa formuje luźny czworobok. Pośrodku układamy cztery tekturowe kółka w ten sposób, że każde z nich leży na linii, prowadzącej do innego rogu czworoboku. Hasło. Z czterech rogów wybiega czworo dzieci, biegnąc ku środkowi. Kto pierwszy pochwyty kółko, wygrywa.

149. KARUZEL.

Dzieci stają kołem, trzymając w rękach krążki trzcinowe albo druciane, owinięte kolorową bibulką, zaś w ostateczności tekturowe. Jedno dziecko, nie posiadające krążka, staje pośrodku koła. Teraz dzieci składają swe krążki przed sobą na podłodze i zwracają się bokiem do koła, stojąc jedno za drugim. Sygnał, dany dzwonkiem. Karuzel zaczyna wirować, czyli dziatwa krąży szybko dokoła sali. Po dwu lub trzykrotnem okrążeniu terenu — dzwonek i karuzel staje. Teraz każdy stara się chwycić kółko, a w szczególności dziecko, stojące na środku, które krążka nie otrzymało. Kto pozostał bez krążka, ten znowu staje pośrodku.

150. „CICHY”.

Dziatwa siada kołem, pośrodku którego staje „cichy”. Milcząc, zbliża się on do któregoś z kolegów, skinieniem palca wzywa go. Wyzwany w ten sposób zamienia z nim miejsce.

151. KTO PIERWSZY.

Dzieci w dwóch szeregach zwrócone twarzą ku sobie. Na hasło z końca jednego szeregu wybiega jedno dziecko, a z drugiego szeregu

drugie, ale biegną nie z tego samego końca swych szeregów, ale z dwóch przeciwnych. Który zdąży pierwszy stanąć na przeciwnym końcu swego szeregu, ten wygrywa.

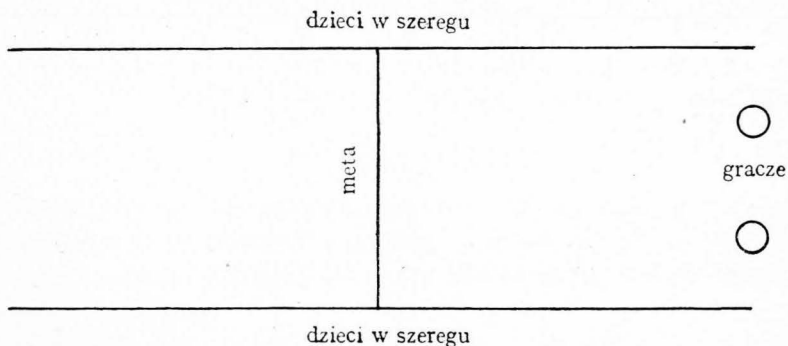
152. „ZŁOTA“ GRA.

Dziatewa tworzy grupy różne pod względem liczby. Pierwszą stanowi dziecko, stojące samotnie, drugą para dzieci, inną trójka, jeszcze inną czwórka, piątka lub szóstka, ale nie powinny one stać w porządku kolejnym. Wszystkie grupy lokują się dokoła boiska. Pośrodku staje jedno dziecko, które jest liczydłem, a drugie to kierownik gry. Hasło rozpoczęcia gry. Liczydło podnosi do góry tyle palców, ile chce, byle nie powyżej sześciu, zaś kierownik wykonywa jakiś ruch, który powinna naśladować grupa tej liczby, jaką wskazało liczydło. Jeżeli która grupa nie pośpieszyła w porę z wykonaniem, to rozlega się dzwonek kierowniczkii. Teraz grupa przegrana maszeruje dokoła postaci, stojących na środku, poczem wraca na miejsce. Następnie na środek występuje nowe liczydło i nowy kierownik, zaproszeni przez pierwszych. Grupy zmieniają miejsca. Jeżeli dzieci starsze, to mogą być grupy w zakresie dziesięciu. Przy większej liczbie dzieci małych może być parę grup liczebnie jednakich w zakresie sześciu.

Nazwę „złotej“ gra zawdzięcza swej milczącej akcji.

153. KTO DALEJ.

Wzdłuż boiska kreślimy dwie linie równoległe, zamknięte na jednym końcu linią poprzeczną. Drugą poprzeczną równoległą do pierwszej (poprzecznej) kreślimy pośrodku, łącząc nią dwie linie długie.



Na jednej linii długiej, równie jak na drugiej równoległej, staje dziatewa w dwa szeregi zwrócona twarzą ku sobie. Następnie dwoje dzieci

jedno z jednego, drugie z drugiego szeregu stają na linii bocznej poprzecznej, trzymając w ręku walec (każdy po jednym). Jako walców użyć tu możemy koszy do papieru, puszek do mleka, albo butelek. Na hasło, obaj partnerzy nachylają się i, opierając palce obydwóch rąk na walcach, usiłują je potoczyć. Czyj walec wyminie metę, ten wygrywa. Przegrywający musi postawić sobie swój walec na głowie i obejść z nim rzędy.

Zmiana miejsc, rzędów, zmiana graczy i gra trwa dalej.

154. CZTERY ROGI U NIEBOGIEJ.

Wszystkie dzieci stoją czwórkami w zamkniętych kółeczkach dookoła boiska, oprócz jednego dziecka, które z chusteczką od nosa idzie poza grających, ażeby zawiązać trzy supelki i ułożyć rogi chusteczki. Sygnał. Dzieci w kółeczkach opuszczają ręce. Wreszcie zjawia się kolega z chusteczką do którejkolwiek czwórki, podając wystające z ręki końce rogów. Kto wyciągnął róg bez supelka, ten następnie będzie chodził z chusteczką.

155. PTACTWO DOMOWE.

Z pośród dziatwy wybieramy jedno, które będzie psem; kreślimy w kącie podwórza kółko — jest to buda. Wszystkie dzieci dzielą się następnie na grupy: jedna z nich to kury, inna kaczki, inna gęsi, i t. p. Pod czterema bokami terenu stają grupy. Wreszcie na podwórzu pojawia się gospodyni, wołając: „cip, cip, cip“! W tej chwili wszystkie kury robią skrzydła, które trzymają nieruchomo (ręce na biodrach), i idąc gromadką za gospodynią, cicho gdczą. Teraz gospodyni woła: „taś, taś, taś“! Natychmiast idą z gospodynią kaczki (ze skrzydłami, jak poprzednio), a kołysząc się z boku na bok kwaczą: „kwa, kwa, kwa“! Gospodyni: „pela, pela, pela“, wyruszają z geganiami gęsi (ręce rozłożone szeroko, jedna niżej, a druga wyżej). Następnie wyruszają indyki (ręce rozłożone nieruchomo na wysokości kolan), gulgoczą zawzięcie.

Nagle w tę gromadę wpada pies: kogo złapie, ten mu zaraz w chwytaniu pomaga. Ptactwo wreszcie tuli się w kącie za plecami gospodyni i tam już psy dotrzeć nie mogą. Wygrywają albo psy, jeżeli większość dzieci po ich stronie, albo gospodyni.

156. CZARODZIEJSKA PODRÓŻ.

Ogół dziatwy dzieli się na trzy grupy; nim one jednak otrzymają rolę, wybieramy dwoje dzieci, z których jedno jest przewodnikiem,

a drugie wędrowcem. Oboje wychodzą z sali, a następnie wędrowiec otrzymuje maseczkę na oczy.

Teraz jedna grupa będzie królestwem kamieni: tu wszystkie dzieci siedzą lub stoją nieruchomo; grupa druga jest królestwem roślin: w tej dzieci przeginają się, poruszają listkami, gałązkami i wolniutko podnoszą się od ziemi, trzymając ręce na biodrach; trzecia grupa wyobraża królestwo zwierząt; w tej każde zwierzę porusza się na swój sposób, cicho odzywa się swoim głosem, przechodzi z miejsca na miejsce. Na sygnał, dany dzwonkiem, przewodnik wprowadza wędrowca do któregoś z kół, odsłaniając mu oczy. Jeżeli wędrowiec odgadnie, w jakim jest królestwie, to wygrywa i do ponownej gry daje sygnał dzwonkiem. W razie przegranej pozostaje już w królestwie, które zwiedzał, ale może też wybrać to królestwo, które mu się najwięcej podoba. Przewodnik zaprasza kogo na swe miejsce, a sam zostaje wędrowcem.

157. DOWÓDCA.

Przed którymś z dzieci staje dowódca.

„Broń do nogi“ komenderuje dowódca, a wyzwany trzyma sztywno ręce wyciągnięte wzdłuż postaci. „W prawo zwrot“ brzmi komenda, „w lewo zwrot“! „marsz“! Wyzwany karnie wykonywa obroty, maszeruje dokoła boiska.

Jeżeli wykonanie komendy wypadło zadawalniająco, dowódca salutuje i podkomendny zostaje dowódcą. W przeciwnym razie żołnierz idzie na koniec frontu, zaś dowódca wyzywa innego.

158. FOTOGRAF.

Na środek koła wkracza fotograf, a stając przed którymś z dzieci, ustawia swój aparat. W tym celu nadaje się najlepiej większe pudełko tekturowe pozbawione dna i wierzchu: w ramkę takiego pudełka wkłada fotograf głowę. Przez aparat patrzy na fotografowanego kolegę, czy koleżankę. Od czasu do czasu składa swój aparat na stojącym obok małym stołeczku, a zbliżając się do kolegi, poprawia mu głowę, układa ręce, poleca np. usiąść lub klęknąć, wreszcie żąda: „proszę zrobić przyjemną minę“. Jeżeli ofiara fotografa zniesie to spokojnie, nie śmiejąc się, to zostaje fotografem. Ale kto się roześmieje, przegrywa i odtąd pozostaje na usługach fotografa, nosząc za nim jego manatki. Jeżeli już połowa klienteli pójdzie na usługi, to grę zaczynamy na nowo.

159. ŁAPKI.

Stojąc kołem obok siebie, dzieci podnoszą ręce na wysokości ramion, zwrócone dłońmi do środka koła (tak, jak przy zabawie w „łapki“). Następnie wychowawczyni wybiera dziecko, które, wchodząc do koła, rozpoczyna na sygnał grę. W tym celu zbliża się do któregoś z dzieci i wyciąga ręce, usiłując je uderzyć dłońmi w nastawione dłonie. Jeżeli dziecko się nie spostrzeże, to uderzone musi zamienić miejsce ze stojącym w kole. Jeżeli jednak jest bystre i nie pozwoli się zaskoczyć niespodzianie, to w momencie, kiedy tamten się zbliża, ażeby uderzyć dłońmi o dłonie, dziecko szybko ręce opuszcza i tamten, jak był, tak pozostaje w kole.

160. SZCZODRY.

Dziatwa siada kołem, pośrodku jedno dziecko, które ma oczy zawiązane; jest ono szczodrym, a drugie pomocnikiem. Trzymając w rękę parę drobnych przedmiotów, pomocnik pokazuje siedzącemu z zamkniętymi oczami to ten, to ów przedmiot kolejno i pyta: „komu to darujesz?“ Za każdym razem pytany wymienia czyjeś imię. Wreszcie pomocnik pokazuje ręką na serce, pytając, jak poprzednio. Komu siedzący przeznaczy serce, ten siada na jego miejsce, dobrawszy sobie pomocnika.

161. ZIMNO! GORĄCO!

Jedno z dzieci oddala się od grających, którzy w tym czasie ukrywają jakiś przedmiot. Teraz dziecko wysłane powraca: zadaniem jego będzie odnaleźć rzecz ukrytą. W miarę tego, jak szukający zbliża się do celu, grający informują go o tem, mówiąc: „gorąco, gorąco, gorąco“! Jeżeli ogół powtarza: „zimno, zimno, zimno“! to znak, że idziemy w kierunku niepożądanym. Gdyby wychowawczyni dała znak dzwonkiem, a przedmiot nie był jeszcze odnaleziony, to poszukujący idzie szukać raz jeszcze, ale już staramy mu się to ułatwić przez dostępnejsze miejsce ukrycia. W razie powodzenia wszyscy klaszczą w ręce.

162. NAUCZYCIEL(KA).

Dziatwa stoi kołem, pośrodku zaś staje dziecko-nauczyciel(ka). Wszystkie dzieci trzymają w rękach książeczki (kartka papieru złożona na format książki) albo tabliczki. Nauczyciel zbliża się do obvodu koła, a stając przed którym z dzieci, pyta: „Co lata?“ Zapytane

natychmiast wymienia nazwę jakiegoś zwierzęcia, przyczem składa w ręce nauczyciela tabliczkę i wybiega na środek: teraz tworzy z rąk skrzydła i naśladuje lot. Może inne znowu wymienić nazwę jakiegoś lekkiego przedmiotu, naśladując następnie ruchami unoszenie się pierza, słomy, lub papieru.

Jeżeli jednak zapytane wymieni nazwę jakiegoś zwierzęcia, nie posiadającego skrzydeł, lub powie: „Człowiek lata“ albo „dziecko lata“, wówczas przegrywa.

163. ZWYCIĘSKI SZTANDAR.

Działwa formuje dwa równoległe rzędy, mając przed sobą w odległości 15—20 kroków dwa małe pagórki piasku. Na sygnał, z jednego miejsca (mety) wyrusza dwoje dzieci (po jednemu z rzędu) z małemi barwnemi chorągiewkami w dłoni, osadzonemi na kijkach, zakończonych gąłkami. Kto pierwszy dopadnie pagórka, na którym załknie sztandar, tego oddział wygrywa.

164. CIEKAWY.

Ciekawy staje pośrodku koła, a następnie, zbliżając się do kogoś z kolegów, stojących na obwodzie koła, pyta: „Co lubisz?“ Tamten wymieni coś do jedzenia, albo jakąś czynność, wówczas ciekawy pyta dalej innych. Jeżeli otrzyma odpowiedź: „ciebie“, wówczas zamienia miejsce z zapytany.

165. ŻYWIOŁY.

Dzieci siadają kołem. Pośrodku staje jedno, trzymając w rękę chusteczkę. Stojący pośrodku rzuca chustkę do któregoś z dzieci, mówiąc: „Woda“! Tamten odrzuca zpowrotem chustkę, przyczem wymienia nazwę jakiegoś zwierzęcia, żyjącego w wodzie. Następnie rzucając znowu, dziecko, stojące pośrodku, mówi: „Powietrze“ i znowu, odbierając chustkę, słyszy nazwę jakiegoś zwierzęcia, którego żywiołem jest powietrze, „Ziemia“ woła kierownik i znowu w odpowiedzi otrzymuje nazwę jakiegoś zwierzęcia. Ale jeśli, rzucając chustkę, powie „ogień“, to przegrywa ten, kto nazwie jakieś zwierzę, gdyż w ogniu nic nie żyje, jak również i ten, kto wymieni nieodpowiednie do żywiołu zwierzę.

Przegrywający następnie staje pośrodku.

166. LISTONOSZ.

Miedzy dwoma szeregi stojacej dziatwy zjawia sie listonosz z torba przewieszona przez ramie i listem, który wręcza jednemu z dzieci. Biorąc list z rąk listonosza, dziecko wymienia czyjeś imię np. „Wandzia“. Teraz Wandzia zamienia rolę z listonoszem. Ale listonosz zawsze musi mieć się na baczności, bo jeżeli ktoś, otrzymując list, powie: „To nie do mnie“ i schwyci listonosza, to musi on pozostać w swej roli.

167. EGZAMIN.

Pośrodku koła stoi egzaminator. Zbliży się on do któregoś z dzieci, mówiąc: „Urośnie“, a zagadnięty natychmiast musi wymienić nazwę jakiejś istoty żywej, np. „człowiek“ albo „kot“ lub „róża“ i t. p. Jeżeli zagadnięty wymieni jakiś minerał np. „glina“, „wapno“, „węgiel“ i t. p. albo jakiś przedmiot sztuczny np. „siano“, „chleb“ albo wreszcie: „stół“, „fartuszek“ i t. p. to przegrywa i musi wtedy stanąć poza kołem, aż do powtórzenia gry. Każdy wygrywający zostaje egzaminatorem.

Gra się kończy, jeśli jest już trzech egzaminatorów. Późem rozpoczyna się ponownie.

168. KAMIENNA LOTERYJKA.

Jedno dziecko, które będzie grało w loteryjkę, otrzymuje maseczkę na oczy. Teraz wychowawczyni zbliży się do dzieci, stojących na obwodzie koła, z pudełkiem, z którego dzieci biorą po jednym kamyku. Ale nie wszystkie dzieci otrzymują kamyki, tylko połowa, przyczem dajemy kamyk to tu, to tam, ażeby dzieci te nie stały obok siebie, lecz chaotycznie. Teraz wszystkie dzieci, tworzące koło, wyciągają prawą rękę przed siebie. Na sygnał gracz pozbywa się maski i zbliży się do któregoś z kolegów, biorąc go za wyciągniętą rękę. Jeżeli trafił na kamyk, to wygrywa i zamienia rolę z posiadaczem kamyka. Wnioskować o posiadaniu kamyka może gracz tylko z wyrazu twarzy kolegów.

169. PODBIJANY.

Dziatwa staje kołem, przyczem każdy trzyma wyciągniętą rękę lewą, na której leży pięć do dziesięciu kamyków. Na sygnał do koła wchodzi jedno dziecko, nie posiadające kamyków. Zbliżając się niespodzianie do tego, to znów innego kolegi, stara się podbić mu lekko rękę, by z niej wysypać kamyki. Wykonania tego manewru ogół się pilnie strzeże, zamykając rękę przy zbyt bliskiej obecności podbijacza. Jeżeli podbijacz kamyki rozsypie komu, to wygrywa i przy następnej

grze zostaje kierownikiem, czyli daje hasło rozpoczęcia gry. Dziecko przegrywające zostaje podbijaczem.

170. WĘDROWNICZEK.

Dziatwa stoi kołem, trzymając ręce do tyłu. Jedno z dzieci, stojące na obwodzie koła, tak jak ogół kolegów, trzyma ztyłu w rękach kamyk. Ktoś zostaje wybrany na „wędrowniczka“. Sygnał. Wszystkie dzieci podają sobie ztyłu z rąk do rąk kamyk, który „wędrowniczek“ usiłuje pochwycić. Ale miejsce kamyka może odgadnąć jedynie po minach dzieci. U kogo kamyk zostaje pochwycony w rękach, ten zostaje „wędrowniczkiem“.

171. ŻMIJE W POŚCIGU.

Wzdłuż terenu układamy kamyki w równym rzędzie, jeden od drugiego w odległości jednego kroku: w ten sposób ułożymy cokoło dwudziestu kamyków. Równoległe do rzędu pierwszego układamy taki sam rząd drugi: kamyki ułożone w tej samej liczbie i odległości, jak w pierwszym. Pomiędzy rzędem jednym a drugim pozostawiamy przestrzeń dowolną, ale nie mniejszą jak na 6 kroków. Uczestnicy gry dzielą się na dwa równe rzędy. Sygnał. Jednocześnie z mety wyruszają obydwie rzędy i biegają między swoim rzędem kamyków, wymijając jeden kamyk z prawej, drugi zaś z lewej strony. W ten sposób dążą wzdłuż boiska dwie ruchliwe żmije. Która żmija pierwsza wyminie wszystkie kamyki swego rzędu i znajdzie się poza nim, ta wygrywa. Następnie zmieniamy łeb żmii, przyczem ogon żmii zwycięskiej zostaje łbem żmii przegranej.

172. GRZECHOTNIK.

Dzieci stoją kołem, poza którym staje jedno, które jest grzechotnikiem, ponieważ posiada pudełeczko, zawierające kamyki. Hasło gry. Grzechotnik schylony biegnie poza kołem, aż nagle prostuje się za którymś z dzieci i zagrzechocze mu koło głowy. Wyzwane w ten sposób dziecko powinno się jak najszybciej obrócić i, stojąc na miejscu, wyciągniętymi rękoma schwycić grzechotnika; wówczas wygrywa. Jeżeli jednak grzechotnik jest bystry, to w chwili, kiedy się tamto odwraca, on wpada do koła i poza odwróconem ztyłu, u jego nóg stawia grzechotkę na podłodze. Teraz grzechotnik wygrał i zamienia rolę z przegrywającym.

173. CETNO, CZY LICHO?

Dziatwa w dwu szeregach. Na sygnał między szeregami staje dziecko, które zbliża się do któregoś z kolegów, a wysuwając jedną

rękę zamkniętą w pięść (drugą zamkniętą trzyma poza sobą), pyta: „Cetno, czy lichó?“ Po otrzymanej odpowiedzi wysypuje z wysuniętej ręki kamyki na podłogę przed dziećmi i, odsuwając parami, liczy głośno: „para, para, para“. Jeżeli jest liczba nieparzysta, to wygrywa ten, kto powiedział: „lichó“, parzysta jest „cetnem“. Wygrywający szereg klaszcze w ręce i teraz dzieci zamieniają role, czyli kto wygrał, będzie teraz trzymał kasę.

Kamyków nie dawać więcej, jak dziesięć.

174. KAMIENNY KRÓL.

Wzdłuż terenu staje dziatwa pięcio — albo sześć — osobowemi kołami; jedno koło za drugim. Wszystkie dzieci, stojące w kołach, trzymają w ręce po jednym kamyku. Odpowiednio do liczby kół wybieramy kilkoro dzieci, z których każde otrzymuje pudełko (mogą być tekturowe pudełka np. od gilz). Sygnał gry. Do każdego koła wbiega jedno dziecko z pudełkiem: szybko dąży ono, zbierając kamyki od dzieci stojących na obwodzie koła w ten sposób, że tylko nadstawia pudełko przed każdym, a ten trzymany w ręku kamyk wrzuca. Kto pierwszy zbierze wszystkie kamyki, podnosi do góry swe pudełko, wołając: „Wiwat!“ na co wszyscy uczestnicy odpowiadają okrzykiem: „Niech żyje kamienny król! Niech żyje!“

175. „WIAZAĆ SIECI!“

Na boisku dzieci w rozsypce. Jedno, oznaczone szarfą przez kierowniczkę, wyrusza miarowym krokiem z rozpostartymi ramionami ku gromadce dzieci, mówiąc ciągle: „Wiązać sieci, łapać dzieci!“ „Wiązać sieci, łapać dzieci!“ i t. d. Kogo chwyci, ten z nim wiąże sieć, to znaczy, staje za nim, trzymając go za pasek, sukienkę, lub wpół. W ten sposób idą, krążąc ciągle po boisku i powtarzając pogroźkę, wyłapują wszystkich kolegów, wydłużając ciągle sieć. Kto złapany ostatni, ten wygrywa i posiada prawo wybrać kogoś do wiązania sieci, kto rozpoczyna grę ponownie. Teren gry nie powinien być zbyt rozległy.

176. KTO MOCNIEJSZY.

Dziatwa dzieli się na dwie grupy równe liczbowo i mniej więcej jednakie pod względem siły. Następnie dwa końce liny wręczamy stojącym naprzeciw siebie grupom. Lina powinna być trzymana do połowy przez jeden i w drugiej połowie przez drugi oddział. Na komendę wychowawczynie (kłaśnięcie w dłonie) rozpoczyna się gra. Każda grupa ciągnie linę w swoją stronę, a która z nich da się przeciągnąć przeciwnikom na ich stronę — przegrywa.

177. BRANKA.

Poza stojącymi w kole dziećmi, zaopatrzonemi w drążki, chodzi jedno również uzbrojone w drążek. Za kim rozlegnie się stukanie drążka o podłogę, ten zobowiązany jest iść natychmiast za wyzywającym. I tak w wędrowce dookoła orszak zabranych powiększa się. Jednakże wędrowcy muszą być czujni, bo skoro ich przewodnik zatrzyma się i, stuknąwszy drążkiem o podłogę, zawoła: „złożyć broń!“, to wszyscy będą musieli swe drążki złożyć w jego ręce i spełnić jakieś trzy jego zlecenia. Można wszakże temu zapobiec i, skoro tylko przewodnik zatrzyma się (nie stojąc za żadnem z dzieci, stojących na obwodzie koła) i stuknie drążkiem, natychmiast otoczyć go i zamknąć kołem. Po takim fakcie już przewodnik zostaje zwyciężony i rzuca swój drążek pod nogi zwycięzców.

178. NIEDORZECZNA NAGRODA.

Dzieci stoją kołem z opuszczonemi rękoma, kiedy nagle na środku ukazuje się „klient“ (dziecko z drążkiem w rękę), a zbliżając się znienacka do którego z dzieci, pokazuje mu swój drążek, mówiąc: „Panie majstrze, dorób mi do tej laski rączkę!“ Teraz wyzwany pyta: „A co pan za to da?“ W odpowiedzi klient wymienia szybko coś nieużytecznego np. mysz, albo zepsuty guzik, kupkę śniegu i t. p., poczem rzuca się do ucieczki. Uciekającego goni majster. Jeżeli klient nie zdoła uciec, to musi pozostać nadal w swej roli. W razie powodzenia zastąpi go były majster.

179. ŚLEPA BABKA.

Wszystkie dzieci, stojące kołem, otrzymują drążki, oprócz jednego, które jest ślepą babką (ślepy m dziadkiem). Ślepa babka staje pośrodku, a z nią razem dziecko, które stało obok niej w kole po stronie prawej. Dziecko, stukając drążkiem, ucieka, a w którym miejscu koła się znajduje, tam dzieci, stojące obok niego, również stukają drążkami w podłogę. Kierując się słuchem, ślepa babka ściga hałaśliwego uciekiniera aż do skutku.

180. BACZNOŚĆ!

Dziatwa staje kołem, trzymając drążki oparte o ziemię (tak jak się normalnie trzyma laskę). Tylko jedno dziecko, stojące również na obwodzie koła (lub wychowawczyni) drążka nie posiada. Pierwszy dzwonek jest rozpoczęciem gry. Z rąk do rąk, jedno drugiemu, dzieci podają drążki aż do ponownego hasła. Kiedy po raz wtóry rozlegnie się dźwięk dzwonka, każdy trzymany w rękę drążek zatrzymuje.

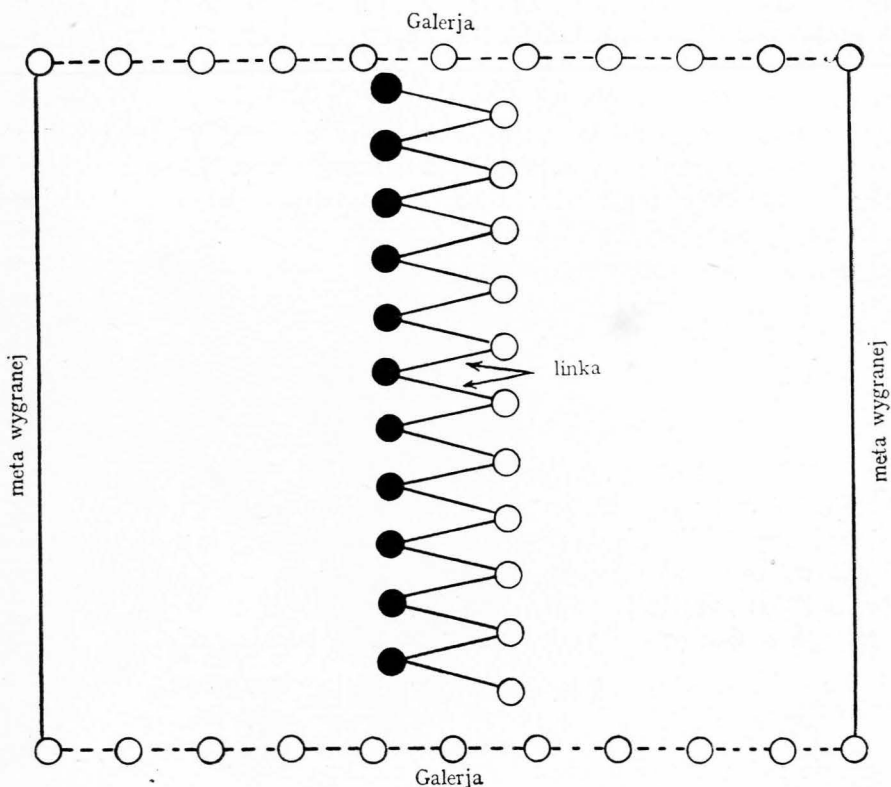
Kto pozostał bez drążka, wychodzi na środek i albo nazwie dzień dzisiejszy lub też wymieni obecną porę roku.

181. ZGADUJ, ZGADULA!

Dzieci stoją kołem. Na środek wchodzi jedno dziecko, które trzymając ręce zamknięte w piastki, zbliża się do któregoś z kolegów z zapytaniem: „zgaduj, zgadula, w której ręce złota kula?” Zapytany wskazuje rękę, albo lepiej jeszcze, jeżeli odpowiada: „prawa” lub „lewa”. Jeżeli następnie w otwartej dłoni ukaże się kamyczek, który w tym wypadku odegrał rolę złotej kuli, to dziecko wygrywające pozostaje na swem miejscu, zaś tamten przekłada kulę i pyta innych.

182. WALKA „NA ZĘBY”.

Ogół dziatwy dzielimy na dwie połowy. Jedna połowa, to szermierze, zaś druga stanowi galerję. Galerja dzieli się na dwie równe gru-



py, zaś każda grupa formuje szereg. Dwa szeregi galerji stają zwrócone twarzą ku sobie w odległości 40 kroków. Następnie szermierze tworzą znowu dwie grupy równe pod względem liczby i siły. Teraz szermierze ujmują linkę, którą trzymają, stojąc, w rozminięciu, jeden obóz po jednej, a drugi po drugiej stronie. Tak uszykowani stoją wpoprzek galerji, pośrodku. Który oddział zdoła dociągnąć przeciwników do końca galerji, ten wygrywa. Następnie oddział, który był galerją, zostaje szermierzami i odwrotnie.

183. PRZERWANE SIECI.

Uczestnicy gry stają kołem, trzymając linkę w obydwu rękach podniesioną do wysokości ramion. Jedno dziecko krąży poza kołem i co chwila usiłuje przez ramię czyjeś dotknąć ręką linki. Ażeby ustrzec się przed ręką szkodnika, dzieci w miarę zbliżania się jego opuszczają linkę. Kto się jednak w porę nie spostrzeże i wyciągnięta z poza koła dłoń uderzy w linkę, to znaczy, że sieci zostały przerwane, a wówczas dziecko, które po swej prawej stronie pozwoliło sieci uszkodzić, wychodzi z koła i zamienia miejsce ze stojącym poza kołem.

184. ZDRADZIECKA FALA.

Działwa formuje dwa rzędy, które stają zwrócone twarzą obydwa w jednym kierunku, w odległości czterech kroków. Między rzędami na jednym końcu staje jedno, zaś na drugim drugie dziecko, trzymając końce wyciągniętej liny. Hasło. Obydwa rzędy balansują z prawej nogi, zaś dzieci, trzymając linkę, kołyszą nią w prawo i w lewo. Który szereg przy zbliżaniu się do środka został uderzony (falą) linką, ten przegrywa, jako zatopiony.

Wygrywający rząd może trzykrotnie biegiem okrążyć boisko.

185. NIEBEZPIECZNY.

Dziecko, będące „niebezpiecznym“, staje pośrodku. Ogół działwy staje kołem i wszystkie trzymają oburącz linkę. Sygnał. Teraz „niebezpieczny“ zbliża się do obwodu koła, a stając niespodzianie to przed jednym, to przed drugim dzieckiem, mówi szybko, dotykając lewą ręką linki: „przetnij!“ albo „wiąż!“ Jeżeli ktoś na rozkaz „przetnij“ trzyma w dalszym ciągu linkę, to przegrywa i staje na kole.

186. DZIWNE OBOZY.

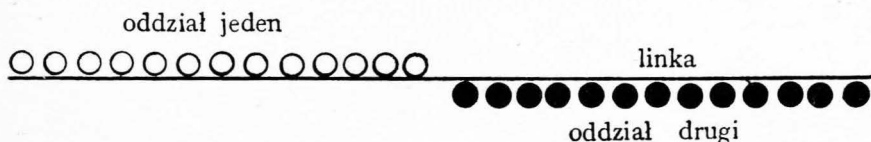
Dwoje dzieci otrzymuje linkę, którą trzymają jedno za jeden, drugie zaś za drugi koniec: jest to obóz „ogonowców“. „Ogonowcy“

stoją, oczywiście, poza obrębem koła przy sobie. Na sygnał każdy z „ogonowców“ chwytą za „ogon“ liny i obydwaj biegną dookoła w dwóch różnych kierunkach, dążąc ku spotkaniu, kogo zaś po drodze uderzą ogonem linki, ten natychmiast musi przyłączyć się do nich. Istnieje wprawdzie sposób obrony dla „kołowca“: oto kiedy zostanie uderzony linką, musi szybko się obrócić i chwycić za koniec liny, wówczas jest ocalony. Kiedy „ogonowcy“ spotkają się na obrębie koła, wtedy zawracają na miejsce, skąd wyruszyli, odprowadzając złapanych, poczem znowu rozpoczynają połów.

Jeżeli po trzykrotnem okrążeniu koła „ogonowcy“ nie zdobyli połowy, to obóz „kołowców“ wygrywa.

187. KTO WYŁADUJE?

Dzieci stają w dwóch szeregach, zwrócone twarzą do siebie w odległości 20—30 kroków. Nie stoją jednak szeregi naprzeciw siebie, ale rozminięte tak, że kiedy się jeden kończy, to przeciwny się zaczyna. Równoległe do stojących szeregów rozciągamy na ziemi linkę, która



posiada w tej grze znaczenie brzegu. Na sygnał obydwu szeregów biegną w kierunku linki, a który dosięgnie jej pierwszy (choćby tylko jedno dziecko), wydaje okrzyk tryumfu, wołając: „Wiwat ład!“ Oddział spóźniony przegrywa, czyli utonął.

188. GRAMOFON.

Każde dziecko jest gramofonem, oprócz jednego, które zostaje handlarzem gramofonów. Gramofony ustawia się kołem, a poza niemi staje handlarz. Hasło gry. Do kogo zbliża się handlarz i zakręci korbą, ten natychmiast winien zaśpiewać jakąś piosenkę (może śpiewać mruczandem) i śpiewać ją dotąd, dopóki handlarz nie zakręci korbą innego gramofonu. Piosenka oczywiście może być przerwana już po paru tonach. Kto się omyli, zaśpiewa źle, albo wcale nie zaśpiewa, zostaje handlarzem.

189. POLICJANT.

Tempo marsza. Słowa i melodia L. Molendzińskiej.

Czo - tem, czo - tem! miła dzia - tło, czy po - znasz mnie? Po - li - cjan - ta po - znać łat - wo, o tem każ - dy
 Chciał - bym chwi - łkę spędzić z wa - mi, lecz cóż sły - szę tam? Świs - tek mnie na po - moc - wzy - wa, czo - tem, czo - tem,
 wie, Po - li - cjan - ta po - znać łat - wo, o tem każ - dy wie,
 wa - mi! Świs - tek mnie na po - moc - wzy - wa, czo - tem, czo - tem wa - mi!

Czołem, czołem! miła działo,
 Czy poznajesz mnie?
 Policjanta poznać łatwo,
 O tem każdy wie.
 Policjanta poznać łatwo,
 O tem każdy wie.

Chciałbym chwilę spędzić z wami,
 Lecz cóż słyszę tam?
 Świszek mnie na pomoc wzywa,
 Czołem, czołem wam!
 Świszek mnie na pomoc wzywa,
 Czołem, czołem wam!

SPOSÓB GRY.

Ogół dzieci formuje szóstki. Teraz szóstki tworzą szeregi, stając po dwie naprzeciwko siebie. Tak ustawione szóstki tworzą ulicę. Następne dwie szóstki utworzą ulicę drugą i t. d. Ile mamy ulic, tylu wybieramy policjantów i jednego przodownika. Na rogu każdej ulicy kreślimy kółeczko: jest to miejsce posterunku policjanta. Przodownik ze swymi ludźmi staje na końcu terenu uzbrojony w świstawkę. Stojąc przed przodownikiem, policjanci salutują, kiedy zaś rozlegnie się hasło przodownika: „na po-ste-ru-nek“! a następnie świstawka, policjanci biegną na posterunki. Który stanie pierwszy, ten wygrywa, a wówczas wiedzie pochód w takt piosenki powyższej, poczem zostaje przodownikiem.

190. WESELE JEDZIE.

Skrzypek: dy · fu dy · lu dy · lu dy · lu dy · lu dy · lu dy · lu
 Bęben bum bum bum bum bum bum bum bum bum bum bum bum
 Harmonja Du du du du du du du du du du du du du du
 Baseta: Szu · rum bu rum szu · rum szu · rum bu rum szu · rum



dy - lu dy - lu dy - lu dy - lu dy - lu
 bum bum bum bum bum bum bum bum bum
 du du du du du du du du du
 bu - rum szu - rum bu - rum szu - rum bu - rum

SPOSÓB GRY.

Uczestnicy gry stają w jednym szeregu. Za ich plecami lokują się czterej muzykanci: jeden z skrzypcami, jeden z bębniem, inny z harmonją, wreszcie czwarty z bassetą. Zaś przed szeregiem lokuje się jedno z dzieci, którego zadaniem będzie rozpoznać słuchem, jaki instrument gra i natychmiast naśladować go ruchami. Na sygnał gra się rozpoczyna. Poza szeregiem odzywa się coraz to inny jakiś instrument, a stojący przed rzędem gracz spełnia swe zadanie. Jeżeli bez omyłki naśladuje wszystkie instrumenty, to zaprasza kogoś z szeregu w parę i tańczy dokoła sali, w czym nie omieszka naśladować go ogół kolegów, oprócz grajków, którzy wówczas grają wszyscy razem. W ten sposób dotanczą dzieci aż do miejsca, gdzie stały szeregiem. Następnie wygrywający do ponownej gry wybiera wszystkich grajków, jak również ich naśladowcę, poczem gra rozpoczyna się, jak poprzednio. Kto się pomyli w naśladownictwie, zaprasza kogoś na swe miejsce, ale już nie tańczy.

191. CHORAŻY.



Na chorażwi te dwa sło - wa Oj - czy - zna i Bóg! Strzec jej będziem poprzez życie. aż po gro - bu próg.

Na chorażwi te dwa słowa:
 Ojczyzna i Bóg!
 Strzec jej będziem poprzez życie
 Aż po grobu próg.
 Myśmy wzrosły, dzieci polskie,
 Z dumą patrząc nań,
 Dziś chorażwi tej w ofierze
 Z serc niesiemy dań.

SPOSÓB GRY.

Działwa staje szeregami w odległości 3—4 kroków, zwrócona twarzą ku sobie. Jedno dziecko zostaje chorażym: otrzymuje ono chorażewkę w barwach narodowych, której drażek na górnym końcu

jest zaopatrzony w gałkę. Na sygnał chorąży środkiem pędem przebiega z chorągiewką, a każde dziecko wychyla się poza linię, na której stoi (z miejsca wyjść nie wolno), ażeby choć końcami palców dotknąć proporca. Gdyby się to komu udało, wówczas chorąży musi oddać chorągiew. Jeżeli jednak chorąży zdoła ustrzec chorągiew od napastników, to staje na czele pochodu i ze śpiewem piosenki: „Na chorągwi“ okraża salę, poczem wręcza komuś chorągiew, kto znowu rozpoczyna grę.

192. DO GRANICY.

W tempie marsza

Melodja St. Surzyńskiego
Akompjament Tad. Czerniawskiego.

f

1:3 Za - śpie - waj - my cześć ryce - rzom. Polskim hufcom
2. Tam pod Stoczkiem jeszcze śla - dy Ich radła - cych

mf

część! Niech najwyż - sze wie - ze wie - zom Dzwonem głosz a wieść, Ze już ba - gnet się z ba - gne - tem
kul, Bo o - śla - dły nas gro - ma - dy Ja - ko pszczo - ly ul A do - wódca na ich cze - le

f

I miecz z mieczem wdał, I my z ma - tym sił po - cze - tem Dzie - sięć wzię - li dział.
Możny stawał wódz, Ty - ślą - ca - mi nas niewie - le Chciał od - ra - zu stłuc

Dzieci formują trzy szeregi, które stają obok siebie, zwrócone twarzą w jedną stronę. Każde dziecko, stojące na czele swego oddziału bez względu na to: chłopiec, czy dziewczynka, otrzymuje jakąś czapkę wojskową: rogatywkę, albo czako ułańskie lub artyleryjski kask (tekturowe) i obiera sobie nazwisko jakiegoś dowódcy,

o którym słyszało i zapamiętało jego nazwisko. Przed dziećmi, w odległości 30—40 kroków widnieje „granica” w postaci nakreślonej linii. Sygnał (trąbka lub bębenek). Oddziały ruszają w pędzie. Który oddział pierwszy staje na granicy, wygrywa. Przegrywające oddziały wracają na swe miejsca, a zwycięski okrąża teren w marszu, śpiewając: „Dalej, dalej wojsko nasze”. Jeżeli jednak czołowy oddział obrał nazwisko jakiegoś dowódcy, poległego w obronie ojczyzny, to jego oddział zwycięski okrąża teren wolnym marszem, śpiewając mruczandem „Rozmaryna”, „Dalej, dalej wojsko nasze” lub podaną niżej melodię.

NUTY DO PIOSENKI P. T. „TĘCZA”.

Noskowski.

Allegretto

A kto cie - bie, śliczna tę - czo, Siedmiobarwny pa - sie, Wy - ma - lo - wał na tej chmu - rze,
Cokolwiek zwawo.

p

mf *animato*

Jak - by na a - tła - sie? Sło - necz - ko mnie ma - lo - wa - ło Po de - szczy, po

mf

bu - rzy, Po - ży - czy - ło so - bie far - by Od tej pel - nej ró - ży.

Po-zy-czy-lo so-bie far-by Od kwiatków z o-gro-da Ma-lo-wa-lo tę-czę na znak, Ze
bę - dzie po-go-da!

193. MALARZ.

Jedno dziecko zostaje malarzem; otrzymuje ono paletę (tekturową) i siedem pendzelków, każdy innej barwy, osadzonych na długich patyczkach (pendzelki bibułkowe). Ogół dzieci dzieli się na siedem szeregów, wszystkie szeregi stoją półkołem, trzymając ztyłu szarfy, każdy innego koloru (szarfy bibułkowe), więc np. czerwona, żółta, niebieska, zielona, pomarańczowa, fioletowa i błękitna. Każdy szereg musi stać ze swoimi ciasno, ramię przy ramieniu, ażeby szarfa nie była widoczną. Na sygnał wchodzi malarz, a zbliżając się do którejś grupy, pociąga ją całą (przez wszystkie dzieci w niej stojące) pendzelkiem. Jeżeli użył takiego koloru pendzla, jaki jest kolor trzymanej ztyłu szarfy, to wygrywa. Wówczas wszystkie szeregi tworzą kółeczka, a trzymając ponad głową swoje szarfy, tańczą dokoła malarza przy śpiewie piosenki o tęczy. Gdyby malarz się omylił i użył pendzla innej barwy, to przegrywa i musi uciekać, a tymczasem dzieci kładą swe szarfy na podłogę i, klaszcząc w ręce, biegną każdy do następnej szarfy, czyli zmieniają kolory i malarz musi próbować szczęścia w dalszym ciągu.

194. KTO NA CZELE.

Dziatwa formuje koło, pośrodku którego wychowawczyni kładzie: wagę (tekturową lub zabawkę) sierp, albo kosę (tekturowe), młotek, książkę i pendzel, albo dłuto.

Następnie przecinamy koło w ten sposób, ażeby je podzielić na pięć odcinków. Każdy odcinek koła staje rzędem. Teraz z każdej grupy jedno dziecko, stojące na przedzie szeregu, wyznaczamy do gry i dajemy sygnał. Po uprzednim porozumieniu się z wychowawczynią w sprawie, kto zamierza jaki emblemat zdobywać, pędzą dzieci do celu, a kto pierwszy chwyci swój emblemat, tego branża zyskuje zwycięstwo nad innemi. Branża wygrywająca staje na czele, ze swym zwycięzcą, niosącym zdobyte narzędzie pracy, za nimi postępują kolejno branże, niosąc na przedzie swe emblematy. Wygrywająca grupa śpiewa odpowiednią dla siebie piosenkę.

Kiedy gra powtórzy się parokrotnie, wówczas na zakończenie stają dzieci piątkami, z piątką, niosącą emblematy na czele i śpiewając „Pieśń polskich harcerzy“, kończą marszem grę.

Tempo marsza.

Melodia narodowa.

Wszystko co na-sze Pol-sce od-da-my, W niej tyl-ko ży-cie, więc i-dziem żyć.
 Świ-ty się bie-lą, roz-twórz-my bra-my, Ha-sło wy-da-ne, wstań, słon-ce, idź.
 Ra-mię przeź, Śla-bośćkrusz, Du-cha też, Oj-czyźnie mi-lej służ, Na jej zew, W bój czy trud, Pójdzie
 rad Har-ce-ry polskich lud, Har-ce-ry pol-skich lud.

W tempie poloneza

Tad. Cz. Słowa L. Molendzińskiej

Dla oj-czy-zny pra-cu-je-my Pę-dziem, dłu-tom al-bo pie-śnia,
 Wy-ście-wa-my, od-czu-je-my To co ser-ca tn-nych prześnią.

Moderato.

Mel. lud. Słowa M. Chętni:

Ucz się dzie-ci-nu, Bo la-ta ply-na I rok po-ro-ku' Prze-pada w mro-ku, Ucz się dzie-ci-nu,
 Bo la-ta ply-na, Bo la-ta mi-na, ucz się dzie-ci-nu

Z melodij żołnierskich.

Słowa L. Molendzińskiej.

Mój kup - czy - ku zło - ty Bierz się do ro - bo - ty. Do - bry ku - piec jak na - le - ży
Więc je - że - li chcesz han - dlo - wać
Do - brze wa - ży, do - brze mię - rzy Na - ucz się ra - chować.

The musical score is written on two staves. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. It contains a melody with lyrics underneath. The second staff continues the melody, featuring a first ending bracket and a second ending bracket. The lyrics are aligned with the notes.

Allegro moderato.

Tad. Cz. Słowa Jadwigi Choroszczewskiej.

I - dą bra - cia rzemieślnicy za za - robkiem w świat. Wszyscy dzielni ro - botni - cy,
każ - dy zuch i chwat. Hop, hop, hop! tra la la la każ - dy zuch i chwat. Hop, hop!
tra la la la, każ - dy zuch i chwat.

The musical score consists of three staves. The first staff has a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. It starts with a forte (f) dynamic marking. The second staff continues the melody, with a mezzo-forte (mf) dynamic marking. The third staff concludes the piece with a fortissimo (ff) dynamic marking. The lyrics are written below the notes.