

INSTYTUT OŚWIATY DOROSŁYCH

CZESŁAW RĘBOWSKI

GRY I ZABAWY ZESPOŁOWE

W ŚWIETLICY

WYDANIE II
UZUPEŁNIONE

Bayan
 Rymur
 Sunda dadi
 - Talar
 Sudi kapung
 Guy Holhuve



W A R S Z A W A

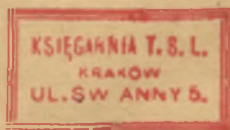
1935

KOLETOW SZKOLY LUDOWEJ

CZESŁAW RĘBOWSKI

GRY I ZABAWY ZESPOŁOWE W ŚWIETLICY

WYDANIE II
UZUPEŁNIONE



SKŁAD GŁÓWNY W INSTYTUCIE OŚWIATY DOROSŁYCH
Ul. Nowogrodzka 21. Tel. 878-03. P. K. O. 2.128. Warszawa, 1935

UP - Kraków BG



1050155753

KOŁO TOW. SZKOŁY LUDOWEJ
Im. St. Wyspiańskiego
W NOWYM SĄCZU

DRUKARNIA OŚWIATOWA

Sp. z ogr. odp.

Warszawa, al. Żelazna nr. 93

Telefon 118030

374,28



R86
Gry

704

1G



90580

Akc. 39 / 1957

BIBL WSP
1968-W. 866-11

[371,3:796]

OD AUTORA

Przy opracowaniu niniejszego zbioru gier i zabaw miałem na myśli zaspokojenie potrzeb towarzyskich i kulturalnych licznej młodzieży świetlicowej, dla której nietylko praca nad kulturą wewnętrzną, ale i odpowiednia rozrywka jest treścią miłych i wyczekiwanym wieczorów świetlicowych.

Brak materiału, przystosowanego do warunków pracy świetlicowej, a przede wszystkim — do potrzeb dorosłych, dyktował mi konieczność opracowania niniejszego zbioru. Istniejące książki o grach i zabawach zaspakajają niemal wyłącznie potrzeby młodzieży szkolnej (głównie klas młodszych); natomiast doborem treści, podziałem gier i zabaw, formą ujęcia samego zagadnienia nie odpowiadają potrzebom świetliczan, wśród których wyraźnie przeważa młodzież dorastająca i dorośli.

Przyśpiewki, tak wzbogacające treść zabaw dziecięcych, podobnie jak przydługie formułki słowne (w niektórych podręcznikach o grach dla starszych) raczej nużą młodzież świetlicową; pomijałem je przeto, z konieczności zachowując jedynie w niektórych grach i zabawach.

Unikałem encyklopedycznego ujęcia materiału, wychodząc z założenia, iż kierownicy świetlic, starsza młodzież świetlicowa, a często i gospodynie wieczorków rodzinnych nie rozporządzają zazwyczaj taką ilością czasu, by każdorazowo wybrany materiał kwalifikować. Materiał doбираłem przede wszystkim z myślą o terenie świetlicowym. Podane gry i zabawy przerabiałem wielokrotnie na kursach Instytutu Oświaty Dorosłych, w Szkole Pracowników Społecznych, w zespołach harcerskich, a przede wszystkim w licznych świetlicach Zarządu Miejskiego m. st. Warszawy.

Niektóre z gier zapożyczyłem ze źródeł duńskich i szwedzkich, nadewszystko jednak miałem na uwadze bogatą skarbnicę rodzimych doświadczeń.

Z uwagi na to, iż nagromadzenie zbyt wielu gier, i zabaw umniejszyłoby przejrzystość materiału, zrezygnowałem z niejednej, choć ich swoisty ludowy charakter, przemawiałby raczej za uwzględnieniem. Podobnie i gry wyłącznie ruchowe o bezsprzecznej wartości wychowawczej i usprawniającej, jako wymagające obszerniejszego terenu (sala gimnastyczna, boisko) odłożyłem do oddzielnego opracowania.

Zabawy i gry, podane w zbiorze, są dostosowane do warunków świetlicowych, nie wymagają ponadto drogiego sprzętu, ani specjalnego ubioru sportowego.

Ze względu na przejrzystość układu oraz szybkość orientacji w właściwościach poszczególnych gier i zabaw zostały one w niniejszym zbiorze rozgrupowane w cztery działy — A, B, C, D, — stosownie do pokrewnych sobie elementów kształcących i wychowawczych.

Na tem miejscu czuję się w obowiązku podkreślić nader życzliwy stosunek kol. kol. pracowników świetlicowych oraz nauczycieli wychowania fizycznego do moich poczynań przy zbieraniu materiału i opracowania niniejszego zbioru. Tym wszystkim, a w szczegól-

ności: pp. A. Moraczewskiej, O. Zacharzewskiemu, dr. A. Zandowi, J. Lechowskiemu, G. Staszkiewiczównie, składałam serdeczne podziękowanie. Instytutowi Oświaty Dorosłych, składałam specjalne podziękowanie za inicjatywę i gotowość wydania mej pracy.

A U T O R

UWAGI WSTĘPNE

Znaczenie gier i zabaw w życiu człowieka

Konieczność zabawy odczuwają wszyscy: dziecko już wykazuje impulsy do pewnych ruchów, chwytów, tworzenia wyobrażeń, szuka łączności z towarzyszami, — tworzy samo zabawy; młodzież szkolna znajduje w zabawie i grach najmielsze chwile swego życia, starsi niemniej wyczuwają potrzebę zabawienia się, a, pociągnięci przykładem, bardzo chętnie przyłączają się do zabaw młodszych.

I nic dziwnego, bo przecież atmosfera zabawy i gry — to źródło radości, zadowolenia, bez troski, to wszystko cechuje młodość.

Słuszną więc jest dewiza Marka Twain'a: „Ludzie nie dlatego przestają się bawić, że starzeją się, ale starzeją się, bo przestają się bawić!”

Karpowicz podaje taką definicję zabawy: „Czynność, którą człowiek wykonywa bez przymusu, bez widoku praktycznego, a jedynie dla rozkoszy działania, jest zabawą”. Rousseau widzi w zabawie i w pracy wspólne elementy, obie bowiem odpowiadają podnie-

tom fizycznym, intelektualnym, emocjonalnym. Różnią się tylko celem.

Zabawę cechuje brak przymusu, gdyż jej celem jest zadowolenie i radość. Szczególną formą zabawy jest gra. Karpowicz uważa, że „gra — to zabawa, ujęta w system, posiadający właściwy cel, układ i środki do jej przeprowadzenia”.

Wszystkie niemal zabawy towarzyskie są grami, gdyż posiadają swój układ.

Każda systematyczna czynność posiada duże wartości wychowawcze.

Nieodłącznym składnikiem zabawy jest życie towarzyskie, na niem się ona opiera i je rozwija. Treść, przebieg zabawy wywołują wśród bawiących się pewną ilość jednakowych przeżyć psychicznych, co wpływa na wytworzenie się łączności, potęguje poczucie solidarności, koleżeństwa. W najprostszej choćby zabawie mamy zasady, którym każdy uczestnik musi się poddać. Uczy to poszanowania przepisów, każdy bowiem, pomimo braku przymusu, przyjmuje zawarty przy zabawie układ, gdyż widzi jego celowość.

Nie na tem kończy się wartość gry i zabawy. Wywiera ona jeszcze duży wpływ na stronę umysłową człowieka. Rozwija w nim szybkość orientacji, decyzję, uczy oceny odległości i czasu. Przeróżna treść gier i zabaw pobudza jego pomysłowość, kształci zdolność rozwiązywania sytuacji i kombinację działań; ponadto niektóre gry umysłowe uzupełniają wiadomości, jak naprz. „pięciominutówka”, która usprawnia w znajomości geografii.

Rzadko kto zastanawia się, jak odpowiednia gra lub zabawa wpływa na rozwój wartości moralnych. Przestrzeganie zasad zabawy uczy poczucia sprawiedliwości. Wykroczenia przeciwko regułom pociągają za sobą kary włącznie do wykluczenia z zabawy. Świado-

me podporządkowanie się jednostki woli ogółu wyrabia karność, z drugiej strony niejedna z gier pozwala na wykazanie walorów jednostki.

Gra i zabawa — to nie tylko rozrywka, ale zarazem środek do oddziaływania na poziom kulturalny jednostki. Nabyte cechy uprzejmości i grzeczności mają wartość nie tylko w czasie trwania zabawy, lecz i w życiu codziennym.

Jedną z ważniejszych zalet gry jest jej wpływ na sprawność fizyczną. Niema prawie gry bez ruchu, który, jak wiemy, jest czynnikiem kształtującym. Wyrabia się sprawność i zręczność cielesna, opanowanie, koordynacja i estetyka ruchów. Dla wielu ludzi pracy całe wychowanie fizyczne sprowadza się z braku odpowiednich warunków do udziału w grach i zabawach.

O dużem znaczeniu tej formy ruchu świadczą opisy wielu znakomitych lekarzy — pedagogów, nprz. lekarz fiński Oker-Blom doszedł do przekonania, iż gry i proste ćwiczenia cielesne, traktowane jako zabawy, polepszają sprawność psychiczną.

Niejednokrotnie obserwujemy ludzi, którzy po całodziennej, wyczerpującej pracy, oddają się z ochotą zabawie. W atmosferze radości, śmiechu i ogólnego zadowolenia zmęczenie fizyczne po pracy szybko mija, a miejsce jego zajmuje pogoda i wesołość, które ze swej strony wydobywają na jaw lepszą część naszej duszy.

Uśmiechnięty człowiek promieniuje na otoczenie, budzi świadomość wartości życia i chęć dzielenia się radością i dobrem z innymi. Stwarza to lepsze, bardziej twórcze warunki i dyspozycje do pracy.

Gry i zabawy na terenie świetlicy

W życiu świetlicy, jako „kuźni kulturalno-oświatowej” gra i zabawa odgrywają olbrzymią, choć niedocenianą często rolę.

Nie było wypadku, by zabawa i gra spotykały się z niechętnym przyjęciem świetliczan. Potrzeba zaczerpnięcia radości w miłej atmosferze zabawowej odbija się dodatnio na ich psychice: młodzież, odprężając się wewnątrz, zyskuje na pogodzie, wraca do domu radośniejsza, gotowa do pracy i czynienia dobra innym.

Zarówno młodociani, jak i dorośli szukają w świetlicy, po dniu pracy zarobkowej, nie tylko „odświeżności”, bijącej ze ścian izby, ale radosnego rytmu, beztrockiego wesela, tak odmiennego od warunków ich pracy zawodowej, a częstokroć bardzo ciężkich warunków domowych. To też nieraz, nie znajdując odpowiedniego kierunku, ani dostatecznych wskazań ze strony prowadzących świetlicę, sami inicjują zabawy i gry. Często jednak nie stoją one na właściwym poziomie i szkoda wówczas czasu, jaki się na nie poświęca.

Z tego względu należy dążyć do organizowania gier o bardziej wartościowym znaczeniu. Również nawet lubiane gry i zabawy przez częstotliwość ich stosowania wywołują niechęć w zespole. Po sali zaczyna wędrować nuda, choć gra ta tak silnie wszystkich w świetlicy dawniej porywała.

Kierownik świetlicy, jak również i sama młodzież muszą mieć dostateczny zapas gier i zabaw o bezsprzecznej wartości wychowawczej i emocjonalnej.

Najlepsza nawet gra i zabawa, o ile tylko czas jej trwania zbytnio się przedłuży, traci stopniowo na znaczeniu. Rodzi się nuda, a o krok za nią idzie zmęczenie. Tego należy unikać: moment taki należy uprzedzić podaniem innej gry i o odmiennym charakterze. W tym celu należy uprzednio przygotować parę odpowiednich gier i zabaw, by nie tracić czasu na ich poszukiwanie już w toku zajęć świetlicowych.

Nie można również wszystkich gier prowadzić stojąc, ani też przykuwać zespół przez cały czas do

krzesel. Po jednej, dwóch grach, np. siedzących, prowadzimy gry typu ruchowego; zmienia się rozmieszczenie, a więc naprz. po kole mamy rzędy; raz wszyscy siedzą — to znów stoją; biega cały zespół, aby następnie było w ruchu parę tylko osób. Można wreszcie i należy treść zabawy urozmaicić grami umysłowymi.

Program zabawowy należy dostosować do czasu trwania zajęć świetlicy. Przy 2—3 godzinach z powodzeniem można przeznaczyć na gry i zabawy około 43 minut (łącznie z wykupywaniem fantów).

Normalnym terenem pracy świetlicy jest izba o wymiarach rzadko kiedy większych nad 6—7 m., na 8—10 m. Przez 8 niemal miesięcy roku stanowi ona główny teren pracy świetlicowej. Do tych więc warunków musi być dostosowana gra i zabawa.

Ponieważ gry i zabawy o pokrewnym tekście, czy rodzaju, następując po sobie, wywołałyby nudę i niechęć, należy dobierać je według odmiennego typu i formy.

Przed zebraniem świetlicy należy przygotować w formie notatki planowo obmyślany wypis paru gier. Pod tym względem dużym ułatwieniem jest ich układ grupowy — A — B — C — D w niniejszym zbiorze. Tak więc na całość 45-io minutową mogłyby się nprz. składać gry:

I wzorzec		grupa	II wzorzec		grupa
1.	Pawół — gdzie jesteś?	A.	1.	Szczotka	A.
2.	Wędrujący pierścień	A.	2.	Łapki w kole	A.
3.	Biedne uszy	A.	3.	Dzień i noc	B.
4.	Berek ranny	B.	4.	Poznaj przysłowia	C.
5.	Adwokat	C.	5.	Płactwo lata	C.
6.	Kim	D.	6.	Poprzestawiane litery	D.

Zabawy i gry grupy A są proste w treści i pod względem przeprowadzenia; można je organizować w każdych warunkach świetlicowych, nie wymagają

žadnych przyborów. Są wprowadzeniem do innych zabaw i gier. We wzorcu dajemy ich 2—3.

Gry grupy B cechuje element ruchowy. Biega jednocześnie parę osób. Wyrabiają one sprawność fizyczną wybitniej od innych gier, lecz dadzą się przeprowadzić tylko w większych izbach, bądź salkach gimnastycznych. Ruchem swym, jako głównym elementem, męczą szybciej, to też możemy w toku zabawy mieć ich nie więcej jak 1—2.

W miesiącach letnich, a zwłaszcza na wycieczkach na polanach leśnych i łąkach są one najlepszą nie tylko rozrywką, ale i grą, rozwijającą fizycznie.

Zabawy i gry grupy C zawierają pierwiastki wybitnie towarzyskie, często z zastosowaniem fantów. Po grach grupy A, a zwłaszcza B, wymagających ruchu, pozwalają uczestnikom wypocząć, gdyż wszyscy prawie siedzą. Stanowią one w odróżnieniu od poprzednich gier rozrywkę umysłową. We wzorcu można je umieścić w ilości 2—3 (jak z grupy A).

Gry grupy D mają charakter nie tyle rozrywkowy, ile raczej gimnastyki umysłowej, przytem wymagają pisania na papierze, o czym należy zespół świetliczan uprzedzić. Stosować je można w niewielkiej ilości (jedna) w miarę wolnego czasu.

W powyższy sposób należy przygotować wzorzec zabaw i gier świetlicowych. Po przerobieniu jednego wzorca na pierwszym zebraniu świetlicy, można na następny raz wprowadzić jedynie część nowych gier, a więc naprz. pozostawić z grupy A, C po jednej grze starej, a inne zastąpić nowymi.

Tak pomyślane rozplanowanie zaoszczędzi czas kierownictwu świetlicy, usunie dorywczość w doborze, a często i bezprogramowość w grach świetlicowych.

Zabawy i gry prowadzi z reguły kierownik świetlicy, lecz nie może to być zasadą. Bardziej wyrobionym

światliczanom należy powierzać przeprowadzenie całego lub części wzorca. Zresztą prowadzący zabawę nie narzuca programu, lecz raczej go proponuje. Nie grozi to odrzuceniem obmyślonego uprzednio planu gier. Sprzeciwu rodzą się wówczas, gdy program zabawy nie jest przygotowany.

Prowadzący grę po opracowaniu wzorca, a przed rozpoczęciem gier i zabaw w świetlicy powinien przygotować niezbędny sprzęt i pomoce jak: piłki, kredę, szaliki i t. p., potrzebne do obranych gier i zabaw.

Uwaga. Ambicją świetlicy całej powinno być: zaopatrzenie jej we własne przybory sportowe, a przynajmniej do gier świetlicowych i sportowych, jak: piłki, siatki. Bez skromnego sprzętu sportowego trudno sobie wyobrazić zespół świetlicowy, który wycieczkuje, lub posiada stały teren do gier na powietrzu.

Najważniejsze warunki, jakie spełnić winien prowadzący zabawę, by zapewnić jej powodzenie, zawrzeć się dadzą w następujących punktach:

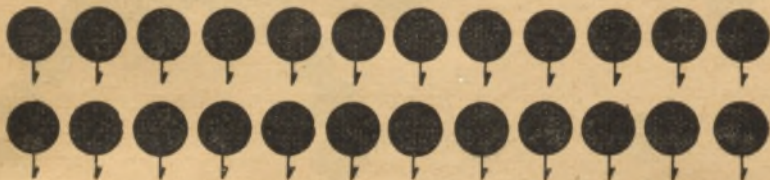
1. Dobór odpowiednich gier i zabaw z uwzględnieniem: wieku, zamiłowań świetliczan, warunków lokalowych (wentylacja, wielkość, ilość krzeseł, ławek, przyborów).
2. Umiejętność łatwego i prostego, popartego przykładem objaśnienia zasad gry i zabawy.
3. Osobisty udział w zabawie prowadzącego i umiejętność dostosowania się do psychiki zespołu świetlicowego. Czujność w utrzymaniu atmosfery kulturalnej i wykorzystanie walorów wychowawczych gry i zabawy.

UGRUPOWANIE ZESPOŁU

TABLICA I.



rys. 1. szereg.



rys. 2. dwuszereg.



rys. 3. rzę d.



rys. 4. dwurzęd.

(dwójkł)

UGRUPOWANIE ZESPOŁU

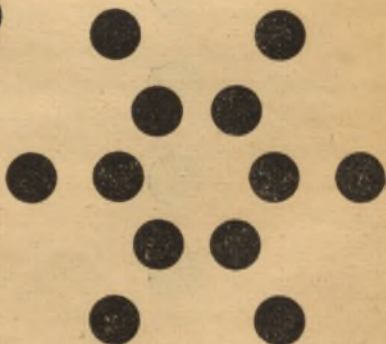
TABLICA II.

rys. 5. koło wielkie/od-
stęp na długość ramion
prostych/.



rys. 7. koło zwarte/brak
odstępu/.

rys. 6. koło luźne/od-
stęp na długość ramion
ugiętych.



rys. 8. dwa koła.

D Z I A Ł I.

A. 1. ŚLEPA BABKA.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne: większa chusteczka, lub szalik. Usunąć (przysunąć do ścian) meble z wystającymi kantami.

Prowadzący zabawę przewiązuje oczy „ślepej babce” szalikiem, lub dużą chusteczką tak, by babka mogła swobodnie oddychać.

Prowadzący zakręca babkę kilkakrotnie, by tem utrudnić jej orientację w kierunkach. Wszyscy rozbiegają się, gra rozpoczęta.

Ślepa babka stara się złapać kogokolwiek w izbie. Skoro uchwyci, musi po ubraniu, lub innych znakach rozpoznać daną osobę. Można nawet umówić się, iż złapani, na życzenie babki, obowiązani jest powiedzieć jakieś zdanie, dowcip (zwykle głosem zmienionym). Trafnie rozpoznany staje się ślepą babką i gra toczy się dalej.

O ile babka nie zdoła odgadnąć, musi złapanego puścić. Wolno wszystkim zachowywać się jaknajweselej, byleby nie zagłośno, bowiem babka nikogo nie widzi, więc korzysta ze słuchu. Nikt jej nie pomaga, ale też nie może przeszkadzać. Od czasu do czasu ktoś

śmielszy przebiegnie pod rękoma babki, nieraz nawet muśnie jej rękę. Niepewne i śmieszne poruszenia babki wywołują śmiech i radość. Dla ożywienia gry, a ponadto — by babka nie czuła się osamotniona, bawiący się nietylko przebiegają pod jej rękoma, ale śpiewają ulubione przez siebie melodje i piosenki.

Jeżeli na sali są miejsca o tyle niebezpieczne, iż babka może się rozbić, należy ją o tem ostrzec okrzykiem „ogień”, ilekroć do tych miejsc się zbliża.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się u „ślepej babki” wyczucie odległości, sprawność słuchową, zręczność ruchu.

Odmiana a.

Ciuciubabka.

Ciuciubabce oczu się nie zakrywa, a natomiast związuje się ręce w tyle, na plecach. Wszyscy zachowują się podobnie, jak przy ślepej babce. Gra trwa tak długo, aż ciuciubabka zawiązanemi rękoma kogoś złapie i z nim zmieni się na rolę.

Odmiana b.

Mruczek.

Wszyscy siedzą, lub stoją w kole. Ślepa babka podchodzi do któregośkolwiek z grających. Ten, kogo babka dotknie ręką, obowiązany jest zamruczeć przynajmniej 3 razy. Skoro go babka pozna, zostaje wyzwolona, a rozpoznany zajmuje jej miejsce. Tę samą zabawę można przeprowadzić w ten sposób, że babka siedzi, a wszyscy podchodzą i mruczają.

A. 2. PAWEŁKU — GDZIE JESTEŚ?

Rys. 5. 6. *Rozmieszczenie* — koło luźne, lub wielkie. Potrzebne dwie większe chusteczki, lub szaliki. Usunąć meble ze środka izby.

Dwom chętnym osobom przewiązuje się oczy. Jednej na imię. „Gaweł”, drugiej — „Paweł”. Wszyscy, chwyciwszy się za ręce, cofają się ku ścianom, tworząc możliwie duże koło. Prowadzący zabawę objaśnia, iż Gaweł ma za zadanie złapać Pawła w kole; zakręca kilkakrotnie Pawła i Gawła i gra rozpoczęta. Zamiast okręcania można również rozpocząć zabawę śpiewką.

Obaj posługują się tylko słuchem. Od czasu do czasu, ażeby ułatwić sobie szukanie, Gaweł zapytuje: „Pawełku — gdzie jesteś”. Na co Pawełek odpowiada: „Tutaj”. Wtedy zaczyna się żywszy pościg i szybsza ucieczka. O ile Gaweł złapie Pawełka, idą do koła, a zastępuje ich inna para chętnych. W razie zbyt szybkiego złapania zamiast powoływania innej, można zmienić tylko role danej pary.

Gawełek wyciąga ręce, starając się dosięgnąć Pawełka, Pawełek zaś, choć również nie widzi, stara się wyczuć kroki Gawełka i ująć pogoni: przykuca, zrywa się i t. p. Często bywa tak, iż wtedy, kiedy jeden goni, drugi zamiast uciekać — posuwa się w jego kierunku, a nieraz, ku ogólnej ucieście wpadają sobie w ramiona.

Wszyscy zaśmiewają się, obserwując niedołęzne ruchy Pawełka i Gawła. Mogą nawet śpiewać, co jednak obydwom utrudnia orientację. W razie niebezpieczeństwa rozbicia się któregoś z nich ostrzega się okrzykiem „ogień”.

Można Gawłowi wręczyć również pytkę, którą posługuje się, ilekroć wyczuwa Pawła w pobliżu siebie. Jeżeli jednak Gaweł zbyt się rozzuchwali, a uderzenia pytki grożą wszystkim, również rozlega się okrzyk „ogień”.

Wartość wychowawcza: — Jak gry A 1.

A. 3. KOT I MYSZKA.

Rys. 5, 6. *Rozmieszczenie* — koło luźne, lub wielkie.

Wszyscy oprócz „kota” i „myszki” podają sobie ręce i wirują, śpiewając piosenkę:

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

Mysz jest w kole, kot zzewnątrz koła. Myszka cieszy się opieką, to też ułatwiają jej wszyscy ucieczkę, unosząc ręce do góry, lub zamykając drogę przed kotem. Kot stara się wykorzystać nieuwagę bawiących się i pod rękami prześlizgnąć się w stronę myszki do koła. O ile myszka zdoła w porę czmychnąć poza koło, kot, zamknięty w kole, usiłuje znów się wydobyć i dotrzeć do myszki.

Para, która przez nieuwagę przepuści kota i ten dzięki temu myszkę złapie, ponosi karę. Sąsiad naprz. z lewej strony staje się kotem, a z prawej — myszką. Pary zmieniają się. Można również rolę zmienić tak, iż ten, kto był myszką, staje się kotem. Koło zinięcia od czasu do czasu kierownik wirowania. Przed natręctwem kota, bawiący bronią się w ten sposób, iż przysuwają się do siebie, bądź też zagradzają drogę silniejszymi splotami rąk. Myszka od czasu do czasu wybiega poza koło, pobudzając temsamem kota do żywszej pogoni.

Można również umówić się, iż po prześpiewaniu jednej zwrotki, wszyscy podnoszą na chwilę ręce do góry. Śmielsi co pewien czas sami unoszą ręce do góry, prowokując w ten sposób kota, aby wbiegł w koło.

Wartość wychowawcza: Ćwiczenie zwinności ruchu oraz szybkości orientacji.

A. 4. OSTATNIA PARA NAPRZÓD.

Rys. 4. *Rozmieszczenie* — dwa rzędy, liczba bawiących się nieparzystą.

Grający, trzymając się za ręce parami, ustawiają się w dwurząd tak, aby przed pierwszą parą było dużo wolnego miejsca. Osoba bez pary staje na czele dwurzędu, jako „chwytający”.

Na hasło prowadzącego zabawę (może nim być jeden z uczestników): „Ostatnia para naprzód” ostatnia para opuszcza ręce i biegnie na czoło, by tam znów podać sobie ręce. Biegają jaknajszybciej, cicho i to najkrótszą drogą (osoba z lewej strony wlewo, z prawej wprawo), po obydwóch stronach dwurzędu.

Podaniu rąk stoi na przeszkodzie chwytający, który czeka na tę chwilę, by kogokolwiek z biegnących złapać.

O ile parze uda się podać sobie ręce w porę — staje na przedzie, a chwytający znów czeka na okazję. Z chwilą, gdy którąś z nich zatrzyma, podaje rękę osobie niezłapanej i z nią staje jako pierwsza para, a schwytywany zajmuje jego miejsce.

Chwytającemu do chwili sygnału nie wolno oglądać się, a pościg może rozpoczynać dopiero wówczas, gdy rozłączona para dobiega do czoła dwurzędu.

Wartość wychowawcza: Kształcenie zręczności, uwagi i szybkiej reakcji na hasło.

A. 5. SZCZOTKA.

Rys. 7. *Rozmieszczenie* — koło zwarte. Potrzebna chusteczka, związana w pytkę, lub wprost czysta szczotka. Liczba osób 12 — 20.

Szukający szczotki staje w środku koła. Reszta zespołu tworzy koło jaknajbardziej zwarte tak, by szukający nie widział tego, co się dzieje nazewnątrz koła. Na dany sygnał — wszyscy przenosząc ręce do tyłu, podają sobie jakoby szczotkę (pytkę) wprawo, lub wlewo.

Z ruchów i zachowania się osób w kole szukający wnioskuje, u kogo może znajdować się szczotka. Z chwilą uchwycenia szczotki w rękę jednej z osób grających zajmuje ona miejsce szukającego. Trudność przychwycenia szczotki polega na tem, że wszyscy, chcąc wprowadzić w błąd szukającego, naśladują ruchy podawania.

Dla ułatwienia, bądź dla pobudzenia energii szukającego należy od czasu do czasu mignąć szczotką nad jego głową, a nawet musnąć mu plecy.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się w szukającym spostrzegawczość, zręczność w ruchach, szybkość decyzji.

A. 6. WĘDRUJĄCY PIERŚCIEN.

Rys. 6. 7. *Rozmieszczenie* — koło luźne, lub zwarte. Potrzebny szpagat 8—12 m. długi, pierścionelek, bądź obrączka, lub wprost — kółeczko. Osób 10 — 20.

Gra — podobna do „szczotki”. Osoba w środku koła, nazywa się „zgadułą”. Na szpagat o długości mniej więcej równej obwodowi koła nawleka się pierścionelek,

lub obrączkę i zawiązuje końce. Odpowiedniemi ruchami wszyscy starają się przesunąć pierścień po szpagacie tak, by szukający pomimo stałego obserwowania ze środka koła nie mógł go dostrzec.

Zgadula co pewien czas łapie kogoś za obie ręce i w ten sposób próbuje pierścień zatrzymać.

Osoba, u której zgadula znajdzie pierścień idzie do środka, stając się temsamem zgadulą.

Ażeby wprowadzić w błąd zgadulę wszyscy, podobnie, jak w „szczotce”, przesuwają stale ręce po sznurku, śmielsi od czasu do czasu odsłaniają na chwilę pierścień, aby natychmiast puścić go dalej w ruch.

Wartość wychowawcza: Jak gry A. 5.

A. 7. TRZECIAK.

Rys. 8. *Rozmieszczenie* — dwa koła, jedno wewnątrz drugiego. Liczba osób parzysta. Najlepiej — 12 — 20 osób.

Wszyscy dzielą się na dwie jednakowe grupy, tworząc dwa koła tak, by każda osoba koła zewnętrznego, stała za osobą z koła wewnętrznego. Wszyscy zwróceni są twarzami do środka. Tak utworzony z par krąg jest możliwie duży i luźny.

Jedna para rozdziela się — jedna osoba ucieka, druga ją goni. Uciekający stara się stanąć przed jakąś dwójką, przez co stojący styłu staje się „trzeciakiem”, narażonym na to, że goniący ugodzi w niego ręką. Wtedy bowiem trzeciak staje się ścigającym, dotychczasowy trzeciak ucieka.

Trzeciak corychlej musi więc zbiec z tego miejsca i zająć miejsce przed jakąkolwiek dwójką, nim go do-

sięgnie pościg. Może nawet przewinąć się na czoło dwójki, za którą stoi.

Uciekającemu nie wolno zwodzić, to znaczy — stanąć przed jakąś dwójką i znów uciekać. Nie wolno również obieć koła więcej aniżeli raz jeden, gdyż wówczas, zamiast zręczności i szybkiej zmiany grających, mamy tylko bieganinę, oraz rozbijanie dwójek w biegu.

Wartość wychowawcza: Kształcenie szybkiej reakcji, zwinności i zgrabności w biegu.

A. 8. TRZECIAK W OGNIWACH.

Rozmieszczenie — podobne do trzeciaka, z tą tylko różnicą, iż osoby w parach, tworzących koło, podają sobie ręce, zwracając się twarzami do siebie, a bokiem do środka koła.

Zasady gry, jak w trzeciaku: tutaj również jedna osoba goni, druga ucieka. Uciekający, choć ma większą swobodę ruchów, aniżeli w trzeciaku, gdyż wolno mu wszędzie uciekać, ma jednak inną trudność: kiedy trzeba przerwać ucieczkę, musi pod rękoma dwójki dostać się do środka ogniwa i chwytając jedną z osób za ręce, utworzyć nowe ogniwo, wypierając temsamem jednego z partnerów.

Trzeciak, nie chcąc narazić się na rolę ścigającego, musi uciekać.

Uciekać i gonić wolno wszędzie.

Dowcipny uciekinier płata nieraz figla osobom w ogniwach: wbiega do ogniwa w ten sposób, że, ustawiwszy się bokiem, niepokoi jednocześnie obie osoby. Dopiero po chwili decyduje się na położenie swych rąk na rękach jednej z osób i w ten sposób wyjaśnia się, kto zostaje trzeciakiem.

Bawiący się umieją jednak zapamiętać figlarza i odpłacają mu się „pięknem — za nadobne”: ilekroć figlarz zbliży się do ogniwa, jako swego ratunku w ucieczce, tylekroć znajdzie zamknięte wejście.

Nikt figlarzowi nie zechce pomóc: wszyscy opuszczają ręce tak, że niema on schronienia przed pościgiem, wreszcie zmęczony dostaje się w ręce ścigającego.

Wartość wychowawcza: Jak gry A. 7.

A. 9. SZUKAJ MIEJSCA.

Rys. 1. *Rozmieszczenie* — wszyscy siedzą na krzesłach, ustawionych w dwa szeregi poręczami do siebie. Przy mniejszej ilości grających może być jeden szereg krzeseł, wówczas ustawia się je naprzemian jedno przodem, drugie tyłem. Ilość krzeseł mniejsza o jedno od ilości grających. Potrzebny jest dzwonek lub gwizdek.

Osoba bez miejsca, trzymając w ręku dzwonek, lub gwizdek, zbiera wszystkich siedzących w „sznur”, t. j. jedno za drugim.

Z tym sznurem wędruje po całej izbie, nieraz ze śpiewem. W pewnym momencie siada i dzwoni. Na ten sygnał wszyscy biegną do krzeseł i corychlej je zajmują.

Ponieważ jedna osoba miejsca nie znajdzie, przeto musi dać fant — a dostaje do rąk dzwonek lub gwizdek. Sygnał alarmowy do zajmowania miejsc należy dawać nieoczekiwanie: wywołuje to w zespole panikę i wielki ruch. Ażeby zabawę ożywić, alarmowy powinien ze sznurem wędrować po całej izbie, robiąc różne zakręty i udając co pewien czas, że zamierza dać sygnał.

Wartość wychowawcza: Ćwiczenie szybkiej reakcji na hasło (dźwięk) oraz decyzji.

Muzyka.

Krzesła są ustawione pośrodku sali podobnie jak w poprzedniej grze. Jedna osoba gra dowolną melodię na instrumencie, nprz. na pianinie. Wszyscy, chodząc po sali, przysłuchują się melodji. Z chwilą, gdy melodia urywa się, biegną zająć krzesła. Ponieważ krzesel jest o jedno mniej, aniżeli bawiących się (grającego na instrumencie nie wlicza się), ktoś miejsca dla siebie nie znajdzie. Za karę daje fant.

Strażak.

Rozmieszczenie — koło luźne. Gdzieś z boku nazewnątrz koła rysuje się kredą linię zbiórki.

Naczelnik straży staje przed kimkolwiek w kole — jako kandydatem na strażaka, robi jakiś gest strażacki (np. ciosy toporkiem), kandydat powtarza za nim ten gest, staje za naczelnikiem w rzędzie i temsamem zostaje przyjęty do oddziału. Wszyscy stojący w rzędzie za naczelnikiem naśladują go w przeróżnych ruchach strażackich. Gdy naczelnik krzyknie: „gore” — wszyscy pędzą na linię zbiórki i stają w szeregu. Kto nie zdąży, albo rozpycha innych, ponosi karę, dając fant.

Naczelnik robi zazwyczaj alarm wówczas, gdy zostanie już niewielu kandydatów. Naczelnikowi wolno zarządzić zbiórkę nie tylko na linii zbiórki, lecz naprz. na „dachu” (t. j. na drabinkach, na ławkach) i t. p.

Jeżeli zbiórka ma się odbyć nie na linii zbiórki, (narysowanej kredą), lecz w innym miejscu, wówczas naczelnik przed angażowaniem do straży musi wskazać linię alarmową i ustalić dodatkowe ruchy, np. trzykrotne uderzenie w ławkę, kilkakrotne wskazanie drabiny, liny i t. p., poczem dopiero krzyczy „gore”.

Wartość wychowawcza: Oprócz szybkości reakcji na sygnały dźwiękowe i gesty gra ta kształci poczucie ładu i gotowości do zbiorowego działania.

A. 10. MILCZEK.

Rys. 6. *Romieszczenie* — dowolne. Wszyscy siedzą. Grający za wyjątkiem prowadzącego są niemi, mogą porozumiewać się tylko gestami. Prowadzący opowiada nprz. swoje wrażenia z ostatniej wycieczki, skierowuje przytem do ogółu szereg pytań, związanych z poruszanym tematem.

Pytania padają na wrywki tak, iż obecni są niemi naogół zaskoczeni. Zapytani obowiązani są dać odpowiedź. Nprz. „czy pani mogłaby odtworzyć piękno tej doliny i wznoszącej się nad nią ściany górskiej?” Wstrząs głowy — jest odpowiedzią „nie”. „Mówiono mi przecież, iż pani jest malarką?”. Potakiwanie głową służy za odpowiedź „tak”. „Cóż więc pani maluje?” Odpowiedni ruch ręką wzdłuż ściany, bądź futryny okiennej wyjaśnia, że jest malarzem pokojowym.

Pytania winny następować dość szybko, jedno po drugim i uwzględniać zdolności i zainteresowania obecnych.

Pytania, dotyczące przedmiotów, konkretnych, nie stwarzają trudności niezwłocznego odpowiedzenia, natomiast wymagają namysłu, gdy odnoszą się do uczuć lub do pojęć oderwanych.

Dobrze jest budować pytania tak, by odpowiedzią można było objąć jednocześnie parę osób.

Kto się odezwie, albo nie znajdzie dość szybko właściwego gestu jako odpowiedzi, daje fant.

Wartość wychowawcza: Wydobywa się dowcip, pomysłowość w odtwarzaniu pojęć i uczuć drogą gestów; uczy się opanowania.

A. 11. ELEKTRYCZNA CHUSTECZKA.

Rozmieszczenie — koło lub dwurząd krzeseł. Wszyscy siedzą zwrócenii do siebie. Jedna osoba stoi w kole (lub między rzędami). Potrzebna chusteczka.

Ktokolwiek kładzie sobie na kolanach chusteczkę. Bliżsi i dalsi jego sąsiedzi starają się zręcznym ruchem przenieść chusteczkę z jego kolan na własne tak, by osoba, stojąca w kole (między rzędami), nie mogła chusteczki schwytać w czasie przenoszenia, lub wraz z ręką na kolanach.

Wolno przenosić chusteczkę z cudzych kolan na własne, ale nie wolno jej przenosić z kolan jednej osoby na kolana innej, bądź też trzymać, lub zasłaniać chusteczki, leżące na własnych kolanach.

Trzeba chusteczkę schwytać w tym momencie, gdy ją ktoś trzyma w rękę, wówczas dana osoba idzie do koła i gra trwa dalej.

Chwytający mniej patrzy na chusteczkę, a większą zwraca uwagę na zachowanie się i zamiary współtowarzyszy gry, gdyż wówczas łatwiej uchwyci moment, w którym zdoła przytrzymać chusteczkę w czyimś rękę.

Ruchy wszystkich muszą być szybkie, a jednocześnie — delikatne.

Wartość wychowawcza: Kształci się szybkość decyzji, zwinność ruchu, bystrość spostrzegania.

A. 12. MIAUCZĄCY KOTEK.

Rozmieszczenie — koło dowolne. Wszyscy stoją.

Osoba w środku koła jako „miauczący kotek” obchodzi (dowolnie) osoby w kole. Zatrzymuje się przed kimkolwiek, i odpowiednią miną oraz miauczeniem stara się go pobudzić do śmiechu.

Miauczenie, połączone z gestami i grymasami, budzi śmiech w całym zespole, lecz tej osobie, przed którą kotek stoi, śmiać się nie wolno.

Kotek przed jedną osobą może miauczeć nie więcej jak trzy razy. Jeżeli ktoś roześmieje się, staje się skolei miauczącym kotkiem.

Jeśli jednak kotek trzykrotnem miauczeniem i minami nie zdoła wywołać choćby uśmiechu u osoby nagabywanej, musi ją zostawić w spokoju. Gdy kotek jest natrętny i nie oddala się, osoba ta powinna podnieść rękę i rzec mu poważnie: „Idź — biedny kotku”.

Kotek pobudza do śmiechu, zmieniając „tonację” w miauczeniu, oraz odpowiednimi minami, nprz. robi z siebie kota malutkiego, kota złego, kociaczka rozkośznego. Nie wolno mu jednak nikogo dotknąć.

Wartość wychowawcza: Kształci opanowanie, wyrabia wolę.

A. 13. TALAR TU — TALAR TAM.

Rozmieszczenie — koło. Wszyscy oprócz 2 osób siedzą. Potrzebna moneta 2 lub 5-io złotowa.

Osób w grze najwyżej — 12. Wszyscy, siedzący w kole mają ręce złożone na kolanach tak, jak trzyma się przy klaskaniu całymi dłońmi. Jedna osoba z talarem w dłoniach, obchodzi wszystkich kolejno ze słowami: „talar tu — talar tam”; jednocześnie, zręcznie przesuwając ręce od osoby do osoby, udaje, że talar tam złożyła.

Po dwukrotnem obejściu siedzących i umieszczeniu u kogoś talara, wychodzi poza koło. Talara w rękach oczywiście już nie ma. Druga osoba — „zgadła” obser-

wuje zza koła ruchy i wędrówkę osoby z talarem w kole.

Po jej wycofaniu się z koła, zgadła przez chwilę jeszcze obserwuje zachowanie się i miny siedzących, poczem wskazuje ręką osobę, o której sądzi, że dostała do rąk talara.

Dłonie rozwierają się i wszyscy widzą, czy zgadła utrafił.

Jeśli tak, to ten, kto zgadywał, idzie do koła „schować” talara, zgadła staje się osoba, u której znalazł talara, a ta, która uprzednio go chowała, siada między grającymi. O ile zgadła omyli się, ponownie musi próbować szczęścia.

Chowający talara stara się tak manewrować rękoma i talarem, by zgadnięcie utrudnić, nprz. zatrzymuje się dłużej przy jednej osobie, choć jej talara nie zostawił. Osoby w kole odpowiednimi ruchami i przesunięciami rąk i dłoni wprowadzają w błąd zgadulę.

O ile osób w kole znajduje się ponad 12, odnalezienie talara jest już trudne.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się spostrzegawczość u obserwującego, a u grających zdolności mimiczne.

Odmiana.

Talar na stole.

Rozmieszczenie — po jednej i drugiej stronie stołu siedzi jednakowa liczba osób (do 6-ciu z każdej strony).

Dwie partje rozgrywają zawody o talara. Siadają przy stole tak, iż każdy członek jednej partji ma naprzeciwko siebie członka partji przeciwnej. Wszyscy trzymają ręce na stole, dłońmi na dół. Jedna partja rozpoczyna grę. Położony na stole talar wędruje szybko,

posuwany dłonią ręki jednej osoby do dłoni drugiej. Przygląda się temu jeden z członków partji przeciwnej, wskazując w pewnym momencie osobę, u której, zdaniem jego, winien znajdować się talar. O ile zgadł, talar przechodzi do jego partji, o ile nie — wychodzi z gry, a rozgrywka dalej się toczy. Zgaduje wówczas ktoś następny z przeciwnej partji. Wygrywa ta partja, w której po pewnym czasie pozostało więcej członków w grze.

A. 14. GARNUSZEK.

Rys. 2. *Rozmieszczenie* — 2 rzędy krzeseł, zwrócone do siebie poręczami.

Wszyscy oprócz jednej osoby zajmują miejsca tyłem do siebie na krzesłach, ustawionych w dwa rzędy.

Jedna osoba obchodzi wszystkich i w pewnym momencie, uderzając kogokolwiek ręką w kolano, ucieka z okrzykiem: „garnuszek!”

Uderzony (delikatnie) musi biec dookoła rzędów w kierunku przeciwnym od tego, kto go uderzył; któryś z nich musi wcześniej zająć opróżnione krzesło.

Oczywiście, iż uderzający ma większe szanse, gdyż przebiegnie już parę kroków, nim uderzony zdoła się zerwać. Ponadto, zazwyczaj uderzony w pierwszej chwili nie może się zorientować, w jakim właściwie kierunku ma biec.

Dzięki temu następują częste zmiany osób i zabawa ożywia się. Obaj, biegnąc, muszą baczyć, by nie deptać siedzących po nogach.

Wartość wychowawcza: Jak gry A. 9.

A. 15. DOBRY — ZŁY SĄSIAD.

Rozmieszczenie — koło. Wszyscy siedzą. Można również krzesła (ławki) rozstawić wzdłuż ścian.

Jedna osoba stoi w środku i zarzuca siedzących pytaniami: „Czy jesteś zadowolony ze swego sąsiada?” — Jeśli od zapytanego otrzyma odpowiedź: — „Jestem zadowolony” — stawia to samo pytanie innej osobie.

Jeśli zapytany odpowie, że nie, osoba w kole stawia pytanie: „A kogo chciałbyś mieć za swego sąsiada?”

W odpowiedzi podaje się imię kogokolwiek z siedzących w kole. Wymieniony kandydat na „dobrego” sąsiada biegnie wówczas na miejsce mu zaofiarowane, „zły” sąsiad stara się wówczas zająć miejsce, a osoba w kole wykorzystuje moment zmiany miejsc, aby zająć jedno z nich dla siebie.

Ten, kto z tej trójki miejsca dla siebie nie znajdzie, idzie do środka i sam zadaje pytania.

Osoba w kole musi znajdować się pośrodku koła, bo inaczej — ani dobry, ani zły sąsiad — nigdy przed nią nie zdążą zająć wolnego miejsca.

Przed grą należy umówić się, czy złym sąsiadem ma być osoba z lewej, czy z prawej strony.

Wartość wychowawcza: Rozwija się szybkość decyzji i zwinność ruchów.

A. 16. POCZTA.

Rys. 1. *Rozmieszczenie* — ustawienie w szeregu pod ścianą. Potrzebny 1 kijek.

Wszyscy ustawiają się (lub siadają) wzdłuż jednej ściany, zwrócenie do sali twarzami.

Jedna z osób jest listowym. Otrzymuje ona kijek do ręki i wychodzi poza izbę. Pozostali obierają nazwy miast, poczem wzywają listowego. Ten wchodzi na salę z okrzykiem:

„Pocztę przywiozłem” i zbliża się do „miast”.

„A skąd to?” — padają pytania.

Listowy wymienia nazwę jakiegoś miasta, nprz.:

„Z Poznania” i stuka trzykrotnie, trzymanym w ręce kijkiem o podłogę.

Potem, natychmiast porzuca kijek w tem miejscu, gdzie nim stukał, a sam corychlej ucieka ku przeciwległej ścianie izby.

Miasto musi się zerwać w momencie wywołania i biec, by zastać listowego jeszcze na środku sali. O ile miasto zdąży kijek złapać i listowego nim dotknąć zanim ten do ściany przeciwległej dobiegnie — miasto wraca na swoje miejsce, a listowy nadal listy nosi. W przeciwnym razie następuje zmiana ról.

Przed miastami w izbie musi być wolna przestrzeń. Listowemu nie wolno uciekać, dopóki nie odstuka kijkiem trzykrotnie.

Wartość wychowawcza: Jak gry A. 15.

A. 17. PARZĄCA ŁYŻKA.

Rozmieszczenie — koło luźne. Potrzebna łyżeczka.

Wszyscy ustawiają się w odstępach 40—50 cm. od siebie. Jedna osoba gra na jakimś instrumencie, nprz. pianinie, mandolinie. W tym czasie wszyscy w kole podają sobie kolejno z rąk do rąk zwykłą łyżeczkę.

Całkiem nieoczekiwanie grający urywa melodię, równocześnie następuje przerwa w podawaniu łyżecz-

ki. Ten, w czyich rękach w danej chwili znalazła się łyżka, wychodzi z koła. W ten sposób koło stopniowo maleje, wkońcu pozostanie zaledwie parę osób. Są to „najdzielniejsi”. Odnosi się wrażenie, że łyżka parzy, bądź elektryzuje, gdyż wszyscy z obawy przed usunięciem ich z gry starają się szybko pozbyć łyżeczki.

Przed grą należy ustalić, w jakim kierunku łyżka będzie wędrować. W braku muzyki można stukać czemkolwiek w szybę okienną, lub zaimprovizować inną „muzykę”.

Wartość wychowawcza: Jak gry A. 9.

A. 18. BIEDNE USZY.

Rys. 3. *Rozmieszczenie* — rząd (jedna osoba za drugą). Osób: 6 — 12.

Osoba, stojąca na czele rzędu ma „biedne uszy”. Zasłania sobie lewe lub prawe ucho (zależnie od umowy) rękoma, tak, by ucha nie było widać, przyczem nie wolno jej się odwracać.

Ktoś z pozostałych osób szybkim, a delikatnym ruchem uderza tę osobę po rękach, i wraca corychlej na swoje miejsce.

Posiadacz „biednych uszów” natychmiast po otrzymaniu uderzenia odwraca się i ze sposobu zachowania się i min osób w rzędzie musi odgadnąć, kto go uderzył.

Osobę, którą podejrzewa o uderzenie, bierze za ucho, i prowadzi na swoje miejsce, na czoło rzędu.

O ile zgadł, następuje zmiana ról i zabawa toczy się dalej. Gorzej jest, skoro okaże się, iż zgadujący omylił się. Kontrolę zresztą prowadzą tutaj wszyscy bawiący się. Osoba, niewinnie posądzona, odpłaca się pięknem

za nadobne: bierze za ucho krzywdziciela i oprowadza dokoła całego rzędu. Zabawa trwa dalej.

● Gra wzbudza dużo śmiechu i radości, bo śmiałków przybywa, a ponadto rosną pomysły, jak zgadującego wyprowadzić w pole. Nprz. ten, kto go nawet nie dotknął, udaje, iż rękę przed chwilą cofnął. Faktyczny znów winowajca śmieje się, jak gdyby nawet ręką nie ruszył.

Najsprytniejszy znów śmialek staje się ofiarą zbyt daleko posuniętego ryzyka i brawury.

Wartość wychowawcza: Obok szybkości i zręczności ruchu wyrabia się zdolności mimiczne, pobudza odwagę.

A. 19. ŁAPKI W KOLE.

Rozmieszczenie — koło.

Jedna osoba wchodzi do koła jako „bijący”.

Co chwila ktoś w kole (a często i wszyscy) wyciąga ręce (dłońmi do góry) w jego stronę.

Bijący stara się uderzyć kogokolwiek w wyciągnięte ręce. Jeśli trafi, sam idzie do koła, a uderzony staje się bijącym.

Osoby w kole są na tyle przezorne, iż w porę, nim bijący cios wymierzy, ręce opuszczają wdół. Lecz niech się tylko na krok oddali w inną stronę koła, już ręce prowokująco ku niemu wysuwają.

W miarę usprawnienia się w biciu po „łapkach” wszyscy umawiają się, iż dopiero po trzykrotnem uderzeniu kogokolwiek, lub nawet trzech różnych osób — bijący wykupuje się, a ta osoba, która otrzymała trzecie uderzenie, idzie do środka koła.

Łapki można uprawiać nietylko nastojąco w kole. Bardzo często zabawą tą można urozmaicić dłużące się godziny podróży koleją, autobusem i t. p. Można je stosować wszędzie tam, gdzie parę osób siedzi lub stoi naprzeciwko siebie.

Jeśli w łapki bawią się tylko dwie osoby, bijący wysuwa swoje ręce dłońmi do góry, a jego sąsiad kładzie na nich swoje ręce. Bijący stara się sąsiada uderzyć po dłoniach, w tym momencie ręce usuwają się, a bijący godzi w próżnię.

Wolno bić tylko wtedy, gdy sąsiad całkowicie położy swoje ręce na dłoniach bijącego.

Gdy bijący w ręce nie trafi, role się zmieniają.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się zwinność ruchu, szybkość orientacji.

A. 20. POSEŁ ZE WSCHODU.

Rys. 2. *Rozmieszczenie* — 2 rzędy krzeseł, oddalone od siebie o 1 krok. Krzesła, zwrócone do siebie frontem, są rozstawione dość luźno.

Prowadzący zabawę zapytuje się, który z obecnych panów chciałby zostać posłem z Dalekiego Wschodu oraz, która z pań chciałaby zostać „królową” (posłem może zostać tylko ten, kto gry tej nie zna).

Królowa siada na oddzielnem krześle (tronie), ustawionem w końcu rzędów tak, żeby z tej strony szpaler między krzesłami był zamknięty.

Prowadzący zabawę objaśnia, iż dotarcie do królowej nie jest łatwe, bo zgodnie ze zwyczajem ludów Wschodu, przybywający poseł, chcąc stanąć przed ma-

jestatem królowej musi przejść przez cały szpaler świąty dworskiej i to z zawiązanymi oczami. Szpaler jest uformowany z dwóch rzędów osób, siedzących na krzesłach. Również zgodnie ze zwyczajem tego ludu nikt ze świąty nie usuwa z przejścia nóg, poseł zatem musi nadzwyczajnie uważać, by komukolwiek z siedzących nie nastąpić na nogę.

W nagrodę za uważne przejście będzie mógł pocałować w rękę jej królewską mość.

Kandydata na posła wyprowadza się za drzwi. Wówczas prowadzący zabawę objaśnia, iż poseł zostanie wprowadzony w błąd, a mianowicie: po pierwsze, wszyscy schowają nogi pod krzesła, a po drugie, miejsce królowej zajmie któryś z mężczyzn. Posła na salę wprowadza marszałek dworu i, zawiązuje mu oczy, prosi go o złożenie pokłonu królowej. Wszyscy szurają zlekka nogami, a marszałek dworu, trzymając go za rękę, prowadzi przez szpaler.

Ponieważ słysząc szuranie nóg, poseł jest przekonany, iż istnieją naprawdę trudności w tym przemarszu i stara się posuwać jak najdelikatniej, by nikomu na nogę nie nastąpić.

Jego nieśmiałe i śmieszne kroki wprowadzają ogólną wesołość. Wszyscy gotowi wybuchnąć śmiechem, lecz się hamują.

Poseł dociera wreszcie zwycięsko do tronu królowej, którą w tym czasie zastąpił jeden z uczestników gry. Na rozkaz marszałka — poseł zatrzymuje się. Marszałek szepcze posłowi, iż zwyczaj ich wymaga, by ukląkł i pocałował rękę królowej. Całuje więc „jej” rękę. W tym momencie, zdejmując się posłowi przewiązkę z oczu, a huragan śmiechu wyjaśnia mu, na czym właściwie zabawa polegała.

Wartość wychowawcza: W grach tych na plan pierwszy wysuwa się element śmiechu, pozatem w pewnej mierze wyrabiają one w zespole panowanie nad sobą, a u „posła” zrozumienie dla żartu.

Odmiana.

Wścig z przeszkodami na ślepo.

Wzdłuż 2—3 linii na salce ustawia się jako przeszkody: wazony, doniczki, butelki i t. p. przedmioty. Parę osób zgłasza się do konkursu pod warunkiem, że gry tej nie znają. Odmierzają sami odległość od ściany do najbliższych przeszkód, by sobie ułatwić zadanie, a następnie stają pod ścianami. Tam zawiązują im oczy.

W tym momencie usuwa się jaknajszybciej i ci-chutko przeszkody. Na dany sygnał biegną do przeci-wległej ściany. Ich nieśmiałe, pełne lęku ruchy budzą ogólny śmiech, starają się bowiem zręcznie ominąć przeszkody, których już niema.

Gra ta w danem towarzystwie udaje się tylko je-den raz.

A. 21. SZUKAJ DALEJ.

Rys. 2. 6. *Rozmieszczenie* — koło, lub 2 rzędy krze-seł zwrócone do siebie, odległe o 2 — 3 kroki. Krze-seł o jedno mniej, a niżeli osób.

Skazany losem na poszukiwanie miejsca, zapytuje kogokolwiek: „Czy niema tu wolnego miejsca?”

Zapytany odpowiada: „Niema idź pan dalej”.

Ledwo poszukujący miejsca oddali się cokolwiek, już dwie jakiegokolwiek osoby zmieniają miejsca między sobą.

Z tej okazji powinna skorzystać osoba poszukująca miejsca i corychlej zająć jedno z wolnych w danej chwili krzeseł.

O ile starania jej przez pewien czas nie dają żadnego rezultatu — wznosi okrzyk: „pali się”. Wówczas wszyscy muszą zmienić miejsca (kto tego nie zrobi, musi zostać poszukującym). Z zamieszania, jakie powstaje po tym okrzyku napewno skorzysta poszukujący, siada, ktoś inny natomiast wchodzi w jego rolę.

Wartość wychowawcza. Rozbudza się szybkość ruchu, zręczność, spostrzegawczość, bystrość porozumienia wzrokiem, gestem.

A. 22. POWODZENIE.

Rys. 6. *Rozmieszczenie* — koło, utworzone przez panie. Panowie, których jest więcej aniżeli pań, grupują się wewnątrz koła.

Dokoła grupy panów maszerują rzędem panie. Na dane hasło, nprz. gwizdek, każdy z panów stara się zdobyć sobie parę.

Panowie, którym to się udało, ustawiają się w marszu rzędem za paniami w ten sposób, iż stanowią oni przedłużenie rzędu pań. Ci, którym powodzenie nie dopisało, pozostają w środku koła i tam czekają następnej okazji. Co pewien czas prowadzący zabawę daje sygnał. Na pierwszy sygnał wszyscy robią wtył zwrot i idą dalej, na drugi znów sygnał wszyscy panowie, nie wyłączając stojących w środku, starają się zdobyć parę. Ci, co zostali na koszu, idą znowu do środka, czekają na nowa sposobność. Maszeruje się znów jak przedtem.

Można grę tę urozmaicić, używając zamiast sygnałów gwizdkiem — muzyki, przzerwana bowiem melodia po raz pierwszy jest sygnałem do zwrotu wtył, przzerwana po raz wtóry—sygnałem do szukania „powodzenia”. Może w niej uczestniczyć tyle osób, ile pomieści się przy ustawieniu w koło rzędem. Gra ta ze względu na konieczność szybkiej orientacji i sprawność w ruchach cieszy się dużym powodzeniem.

Wartość wychowawcza: Jak gry A. 9.

A. 23. WĘŻE I SĘPY.

Rozmieszczenie — dowolne. Wszyscy dzielą się na 2 partje.

W jednym rogu izby przebywa połowa obecnych jako „węże”. Wszyscy pozostali, podzieliwszy się uprzednio na trójki, uwijają się na sali jako „sępy”.

Na dany znak węże wyruszają na murawę ze swojego legowiska. Sępy corychlej starają się węże wyłapać w ten sposób, iż każda trójka okrąża węża. Złapany wąż wędruje „z murawy” w wolny róg i udziału w grze już nie bierze. Gra trwa tak długo, aż sępy wszystkie węże wyłapią.

Wartość wychowawcza: Rozwija się szybkość ruchu, umiejętność współdziałania.

A. 24. MUZYCZNY DYWAN.

Rozmieszczenie — rząd lub dwójki. Potrzebny dywan lub kreda.

Na podłodze kładzie się dywan, lub rysuje się prostokąt, symbolizujący dywan. W takt muzyki wszyscy

maszerują po dywanie, lub w obrębie wyrysowanego prostokąta.

Skoro muzyka ustanie, wszyscy muszą corychlej opuścić dywan. Ten, kto pozostanie, wychodzi z gry. Zakończenie gry zależy od umowy: można ją prowadzić tak długo, dopóki jedna lub 2, 3 osoby mają prawo do marszu.

Wartość wychowawcza: Jak gry A. 9.

A. 25. SZUKAJ MIEJSCA W KOLE.

Rozmieszczenie — wszyscy uczestnicy siedzą kołem, pozostawiając jedno krzesło wolne.

Jedna osoba stoi w środku i stara się zająć wolne krzesło; usiłuje temu przeszkodzić reszta grających, zmieniając ustawicznie miejsca. O ile osobie, stojącej w środku, uda się zająć wolne krzesło, na jej miejsce do środka koła idzie ten z uczestników, który siedział z lewej (lub według umowy — z prawej) strony wolnego miejsca.

Wartość wychowawcza: Kształci się spostrzegawczość, szybkość ruchu.

A. 26. ZŁOŚLIWY WĄŻ.

Rozmieszczenie — rząd.

Wszyscy ustawiają się w rząd i złożywszy jeden drugiemu ręce na biodrach, lub barkach (według umowy) poprzedników tworzą „węża”. Na sygnał głowa węża rozpoczyna wędrówkę po sali. Za nią podąża cały tułów i ogon. Wąż kręci się na wszystkie strony, by-

leby głową dotknąć własnego ogona. Skoro mu się to uda, na czoło i na koniec idzie już kto inny, i gra się toczy dalej.

Należy uważać, by jedni drugim nie deptali po stopach i by wąż się nie rozerwał.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się zwrotność i szybkość ruchu.

A. 27. FRUWAJĄCA CHUSTECZKA.

Rys. 6. *Rozmieszczenie* — koło. Wszyscy siedzą.

Krzesła ustawia się w koło. Zajmują je wszyscy obecni, oprócz jednej osoby, która idzie do środka. Siedzący rzucają sobie chusteczkę tak, by jej nie mogła złapać osoba w kole. (Dla łatwiejszego rzucania chusteczkę związuje się). Chwytający może poruszać się w całym kole dowolnie. Może złapać chusteczkę nie tylko w powietrzu, ale i w ręku tej osoby, która ją przetrzyma. Przerzuca się chusteczkę, możliwie szybko w różnych kierunkach, czasem dołem, ale częściej rzutem górnym, nad głową chwytającego. Ten, u kogo chustka zostanie złapana, idzie do środka.

Wartość wychowawcza: Jak gry A. 25.

A. 28. SZKOŁA MILCZENIA.

Rozmieszczenie — koło.

Wszyscy ustawiają się w koło. Jedna osoba, stojąc w jego środku daje znak ręką, wzywając do siebie kogoś z koła. Wszyscy w kole, jak również i osoba we-

zwana, zachowują zupełną ciszę. Nie wolno, oczywiście, nikomu śmiać się.

Jest to bowiem gra zręczności, a jednocześnie szkoła milczenia. Osoba wezwana posuwa się bardzo ostrożnie do środka, by przypadkiem nie szurnąć nogą, stuknąć i t. p., jednym słowem iść w całkowitej ciszy. O ile bowiem warunku tego nie wypełni — na znak osoby wzywającej, musi niezwłocznie wracać na swoje miejsce.

Z chwilą, gdy uda się jej dotrzeć do środka, składa przed wzywającym ukłon i zajmuje jego miejsce.

Wartość wychowawcza: Kształci się zdolność panowania nad ruchem, ćwiczy wolę.

A. 29. ŚMIECH.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebny krążek z tektury.

Wszyscy dzielą się na dwie partje: „czerwonych” i „niebieskich”. Jedna osoba stoi pośrodku izby i kręci krążkiem tekturowym (może być i z dykty). Krążek ten jest pomalowany z jednej strony na niebiesko, z drugiej na czerwono. Gdy zakręcony krążek upadnie np. tak, iż strona niebieska znajdzie się na wierzchu, niebiescy muszą się śmiać, jak mogą najgłośniej i serdecznie, czerwoni natomiast zachowują powagę; jeżeli wówczas, ktoś z czerwonych roześmieje się, pobudzony śmiechem niebieskich, przechodzi do partji niebieskich.

Śmiech powinien trwać parę sekund, poczem znów zaczyna się obrót krążka. Po pewnym czasie — następuje obliczenie członków partyj; wygrywa partja liczniejsza.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się wolę.

A. 30. PYTKA.

Rys. 7. *Rozmieszczenie* — koło zwarte. Jedna osoba poza kołem. Potrzebna pytką z chusteczki, lub pasek bez klamry.

Osoby w kole zakładają ręce w tyle w ten sposób iż, nie oglądając się, mogą bardzo łatwo uchwycić podaną im pytkę.

Osoba, po za kołem obchodzi, trzymając w ręce pytkę, t. j. chusteczkę z końcem zawiązanym na supeł, bądź też pasek.

Gra polega na tem, że ta z osób, która dostanie pytkę do rąk, uderza nią natychmiast sąsiada z prawej strony i, goniąc go, bije dopóty, dopóki uciekający, obiegłszy koło, nie wróci na swoje miejsce.

Skolei podaje pytkę ten, który ją trzyma, a poprzednik jego idzie do koła.

Pytką dostaje się do rąk zazwyczaj nieoczekiwanie, tak, że sąsiad zanim się zorientuje, dostaje już parę uderzeń pytką.

Nie wolno jednak oglądać się, ani też zwiększać odstępów od sąsiadów. Wszyscy powinni patrzeć w kierunku środka koła. Od tego, jak i kiedy pytką zostanie wręczona, zależy powodzenie gry. Każde zatrzymanie się podającego pytkę budzi niepokój u bliżej stojących; zrywają się nieraz do ucieczki, mimo że pytki jeszcze nie oddał.

Podający pytkę, raz posuwa się wolno, to znów biegnie, a chwilami zupełnie przystaje. Tymczasem pytką nprz. wyskakuje znienacka w tej części koła, przy której on najszybciej biegł i najtrudniej mu było ją oddać. Z chwilą oddania pytki idzie on jeszcze parę kroków wzdłuż koła, by nie zdradzić się, a po-

tem uskakuje wbok, by dać drogę biegnącym. Ciosy pytką należy zadawać ostrożnie i nie mierzyć nigdy w głowę.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się szybkość orjentacji i reakcji u dotkniętego pytką.

DZIAŁ II.

B. 1. PIŁKA PRZEMYTNIK.

Rys. 6. *Rozmieszczenie* — koło luźne. Potrzebna lekka piłka (siatkówka).

Wszyscy oprócz jednej osoby podają sobie ręce i tworzą koło z odstępami na długość ramion. Późem opuszczają ręce i stają w rozkroku.

Jedna osoba w kole jest przemytnikiem: tocząc piłkę po ziemi, stara się przemycić ją między nogami kogokolwiek poza obręb koła.

Tocząc piłkę po ziemi, przemytnik stara się uchwycić moment, kiedy jedna z osób w kole przez nieuwagę czy niezręczność nóg w porę nie zewrze.

Wszyscy stoją w rozkroku, lecz w momencie, gdy przemytnik zdradzi (zamierzy się) zamiar potoczenia piłki, osoby zagrożone corychlej nogi zestawiają. Piłka albo omija nogi, albo odbija się i wraca do koła.

Rzadko udaje się przemytnikowi przetoczyć piłkę bez trudu: zazwyczaj długo musi się nabiedzić, zanim uda mu się wykorzystać czyjąś nieuwagę; wówczas następuje zmiana ról. Niejeden przemytnik zna różne wybiegi, np. zwodzi w ten sposób, że szybko, niemal bez zatrzymania, tocząc piłkę, odwraca się znienacka i piłkę wymierza. Od czasu do czasu, skoro widzi, iż

niejeden w obawie przed przemytnikiem rozkroków nie czyni, przypomina, iż przemyt jego — to nie mysz, ani koliber i wymaga okienek w granicy.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się szybkość orientacji i ruchu.

Odmiana.

Wszyscy formują takie same koło.

Przemytnik piłki nie toczy, lecz przemyca ją rzutem między dwoma strażnikami. Piłkę trzeba tak rzucić, by przeszła wyżej pasa, a niżej bark dwóch sąsiadujących w kole strażników.

Strażnik obowiązany jest przemycaną piłkę zatrzymać, wysuwając wbok w odpowiedniej chwili rękę prawą, lub lewą, zależnie od umowy. Natomiast dwóch rąk naraz wbok nie można wysuwać.

O ile strażnik piłki w porę nie zatrzyma, lub wysunie niewłaściwą rękę (np. — lewą zamiast prawej), idzie do koła, jako przemytnik.

Dla urozmaicenia gry i wyrabiania zmysłu orientacyjnego należy co pewien czas zmieniać rękę, którą wolno piłkę zatrzymać. Rzuty piłką powinny być dokładne, ale nie tak silne, by uderzenie było bolesne.

B. 2. PODRYWKA PODAWANA.

Rys. 5. *Rozmieszczenie* — koło wielkie. Potrzebna — piłka siatkówka.

Wszyscy, oprócz jednej osoby, tworzą wielkie koło. Chwytający piłkę staje poza kołem. Na dany sygnał zaczyna się wędrówka piłki kolejno, nie wolno bowiem jej podawać zamiast sąsiadowi z prawej lub lewej strony — osobie drugiej, trzeciej lub dalszej.

Piłka musi wędrować z rąk do rąk, nie wolno jej rzucać; można ją podawać jedną ręką, lub oburącz.

Osoba poza kołem obiega je, starając się piłkę złapać. Nie wolno jej wbiegać do środka, a tembardziej rozbijać w rozpędzie grających. Trudność złapania piłki polega na tem, że chwytający ma znacznie dłuższą drogę do obiegnięcia, aniżeli piłka; wystarcza jednak, jeżeli dotknie piłki; wówczas osoba, która ją trzymała, zmienia z nim rolę, stając parę kroków od miejsca, gdzie znajduje się piłka.

Grę świetnie się urozmaica, o ile grający poza zręcznością podawania wykazują dużo pomysłów w zwodzeniu, zmieniając nagle kierunek podawania w lewo lub w prawo. Zmiany kierunku, tak zwane zwody, powinna robić ta osoba, do której chwytający zdążył już dobiec, w przeciwnym razie, zmiana ta jedynie ułatwia mu przechwycenie piłki.

Wartość wychowawcza: Jak gry B. 1.

Odmiana.

To samo rozmieszczenie i te same zasady gry. Natomiast chwytający przebywa w kole, a piłka jest rzucona do osoby góram, dołem, tak by jej nie mógł złapać. Piłka wędruje dowolnie (na wyrwyki).

B. 3. OBRONA WIEŻY.

Rys. 5. 6. *Rozmieszczenie* — koło. Potrzebne: piłka siatkówka i np. klocki, (6 — 10 sztuk, wysokości 30 — 40 cm.).

Wszyscy ustawiają się w koło luźne lub wielkie. Jedna osoba wchodzi do koła jako obrońca wieży.

Przy pomocy 1—2 osób z koła buduje ona pośrodku z klocków, patyczków, lub linijek wieżę, coś naksztalt

ogniska harcerskiego. Wieża taka ledwo się trzyma i może runąć przy lada wstrząsie.

Osoby w kole stoją w oddaleniu 3—5 kroków od środka, (można nawet siedzieć na krzesłach, ale wówczas gra ta gorzej wychodzi).

W kole wędruje piłka. Każdy ma prawo w odpowiednim momencie rzucić piłkę w stronę wieży tak, by ją rozbić.

Osoba w kole osłania wieżę własnem ciałem. Obrońca piłki nie łapie, natomiast utrudnia podawanie i rzuty. Wieża musi być dość wysoka.

Rzut musi być nietyle silny, ile niespodziewany, aby obrońca nie zdążył odpowiednio ustawić się.

Dla wyczekania odpowiedniej okazji i dla zdezorientowania obrońcy należy parę razy piłkę sobie podać, nim się ją rzuci. Podawanie idzie nietylko górą, ale i dołem. Osoba w kole stara się tak ustawić, by mieć wieżę stale poza sobą, a piłkę przed sobą. Nie wolno piłki rzucać w stronę wieży powyżej pasa obrońcy. Chodzi o to, by nieostrożnem uderzeniem nie skrzywdzić obrońcy. Obrońca kręci się dokoła wieży, a piłka, wędruje z rąk do rąk, by wreszcie przy okazji zagrozić wieży. Rzuca się ją wtedy, kiedy wieża istotnie jest odsłonięta.

Bywa często, iż obrońca, zapatrzony w wędrującą piłkę sam wieżę burzy nogą.

Ten, kto wieżę piłką zburzy, idzie do koła, jako obrońca wieży. Role zmieniają się.

Wartość wychowawcza: Kształci się zwrotność, szybkość orientacji, zręczność rzutów piłką.

B. 4. ZGADYWANY.

Rys. 1. 6. *Rozmieszczenie* — szereg, lub koło. Potrzebna piłka siatkówka.



Jeden z grających staje przy ścianie, zwrócony do niej twarzą. Wszyscy inni stają w odległości 4 — 6 kroków w szeregu (jeden obok drugiego) i podają sobie piłkę. W pewnym momencie ktoś rzuca piłkę w zgadującego, starając się słabym rzutem trafić go poniżej głowy.

Ten natychmiast po rzucie odwraca się, obserwuje i na podstawie zachowania się osób w zespole, kierunku piłki wnioskując, kto piłkę rzucił.

O ile posądzenie jego było trafne, idzie do szeregu „strzelców”, w przeciwnym razie stać musi dalej, dopóki nie zgadnie, kto go uderzył. Rzucający piłkę stara się nie zdradzić ani ruchem, ani wyrazem twarzy, natomiast inni udają zaskoczonych, zażenowanych, wprowadzając w ten sposób w błąd zgadującego.

W salce mniejszej wszyscy tworzą zamiast szeregu półkole. Można nawet siedzieć. Lepiej jest wtedy używać nie siatkówki, lecz piłki lanki.

Dla odmiany zgadujący odwraca się do ściany, liczy nprz. do trzech. Kto w tym czasie piłki nie rzuci, idzie pod ścianę. Pozatem tok gry, jak powyżej.

Ze względu na niebezpieczeństwo rozbicia nie wolno uderzenia kierować w stronę głowy zgadującego.

Wartość wychowawcza: Kształci się odwagę, zmysł orientacyjny, opanowanie wyrazu twarzy, zręczność i delikatność rzutu.

B. 5. SKOCZEK.

Rys. 5. 6. *Rozmieszczenie* — koło luźne, lub wielkie. Potrzebna piłka siatkówka.

Wszyscy odliczają do „3”: jedyński opuszczają koło i idą do środka, pozostali, t. j. „2-ki” i „3-ki” tworzą

jaknajwiększe koło, starając się zająć miejsca w pobliżu ścian izby.

Nie wolno z tych miejsc zbliżać się do środka koła. Piłką siatkówką lub nawet dużą zwykłą piłką usiłują oni trafić w podudzie (do kolan) kogoś z jedynek.

Jedynki, oczywiście, odpowiednio ustawiają się w kole, podskakują, uciekają, byleby uniknąć uderzenia piłką. Wybici idą do koła i biorą udział w grze (kuciu) narówni z trójkami i z dwójkami.

Rozgrywka trwa dopóty, dopóki w kole pozostanie jedna osoba. Otrzymuje ona nazwę króla skoczków. Skolei o ile gra trwa dalej, do koła wchodzi dwójki, a później trójki. Ze ścian należy pousuwać obrazy i t. p., by nie narazić ich na rozbicie piłką.

Jeżeli w grze uczestniczy więcej osób, a salka jest mała, uderzeni wychodzą z gry do jej ukończenia.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się pewność chwytu, rzutu, oraz zręczność.

Odmiana.

Wszyscy oprócz jednej osoby stoją w kole. Skoczek idzie do środka koła. Każdy, kto piłkę złapie, liczy. Pierwszy, który dostanie piłkę, wywołuje „raz” i piłkę oddaje temu, kto jest bliżej skoczka, drugi wywołuje: „dwa” i piłkę rzuca do trzeciego, trzeci wywołuje: „trzy”, a jednocześnie rzuca piłkę w skoczka.

O ile go trafi, skoczek pozostaje nadal w kole. Jeżeli zaś chybi — sam staje się skoczkiem i idzie do środka koła.

Nie wolno dla łatwiejszego trafienia w skoczka zbliżać się do środka koła. Celować należy w podudzie, to jest w nogi, poniżej kolan.

B. 6. KASZA.

Rys. 5, 6. *Rozmieszczenie* — koło luźne, lub wielkie. Jedna osoba w środku koła. Potrzebna piłka lanka.

Osoba w środku koła ciska piłkę o ziemię tak, by ta, odbiwszy się, poleciała ku stojącym w kole.

Każdy, nie wybiegając ani do przodu, ani nabok, stara się piłkę złapać, o ile tylko potoczyła się w jego kierunku. Piłkę łapie się nie tylko w powietrzu, ale można ją również podnieść z ziemi. Natychmiast po uchwyceniu rzuca się ją w stojącego w środku koła, przyczem należy pamiętać, że nie wolno celować w głowę.

O ile rzut był trafny, stojący w środku znów piłkę odbija i stara się corychlej umiejscowić w drugim krańcu koła, by temsamem łatwiej uniknąć uderzenia piłką.

Jeżeli rzucający nie trafi — idzie do środka.

Odmiana.

Rozmieszczenie dowolne (rozproszenie). Piłkę odbija o ziemię ktokolwiek, inni natomiast starają się ją schwycić. Ten, kto piłkę złapie, staje się strzelcem.

Rzuca piłkę w kogokolwiek, a sam ucieka. Trafiony jest „skuty” i wychodzi z gry, a piłkę łapie ktoś inny i znów „kuje”.

Gra trwa dopóty, dopóki na sali zostanie kilku najsprawniejszych. Mierzyć należy zawsze poniżej głowy uciekającego.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się w zręczności unikania ciosów, w rzucie i chwycie piłki.

B. 7. KONIK.

Rys. 5, 6. *Rozmieszczenie* — koło luźne, lub wielkie. Jedna osoba w środku. Potrzebny sznur 5—7 m. długi z ciężarkiem na końcu.

Stojący w środku trzyma w ręku sznur z ciężarkiem, t. zw. konikiem (woreczek z piaskiem, trocinami, może to być nawet kukła z materiału) i wysuwa stopniowo z rąk jego końce. W miarę, jak sznurem szybciej kręci, ciężarek zbliża się do nóg osób w kole i grozi im uderzeniem.

Konik pędzi wzdłuż koła, a wszyscy przed nim skaczą. Szybkość konika wzrasta, podnosi się również i poziom jego biegu.

Ażeby uniknąć uderzenia, należy skakać coraz wyżej i częściej. Wreszcie ktoś skoczy nie w porę bądź skoczy za nisko i konik go uderzy w nogę. Wówczas wychodzi z gry.

Straty rosną i liczba osób w kole maleje. Pozostają jedynie najsprawniejsi i ci się bronią, choć są dzieciątkowani. Wreszcie, gdy w kole pozostanie już parę tylko osób, jedna z nich idzie do środka, a wszyscy wracają z powrotem do gry.

W grze największą trudność sprawiają nie same skoki, bo są one niskie, ale obliczenie, kiedy właściwie należy podskoczyć. Wystarczy spóźnić się o część sekundy, by sznur oplątał się dokoła nóg. Uderzenie ciężarkiem nieraz bywa bolesne. Od czasu do czasu należy zmienić kierunek biegu konika. Dla dalszego ożywienia gry można zwodzić osoby w kole, udając np., iż zamierza się sznur obracać w prawo, a w ostatnim momencie puszcza się konika w lewo.

Wartość wychowawcza: Kształci się sprawność w skoku i szybkość orientacji.

B. 8. WYŚCIGI RZĘDÓW.

Rys. 3. 4. *Rozmieszczenie* — rzędy. Grę można urozmaicić, używając piłki, pałeczek, oraz takich przeszkód, jak stołki, ławki i t. p.

W zależności od wymiarów sali oraz liczby uczestników ustawiamy grających w parę (od 2 do 4) rzędów. W każdym rzędzie jest jednakowa liczba osób. Staramy się również, o ile mamy w izbie panów i panie, aby liczba pań w każdym rzędzie była mniej więcej jednakowa, bowiem wówczas uzyskamy jednakowe warunki konkursu dla wszystkich rzędów.

Jeżeli chcemy, by wszyscy brali udział w grze, a liczba osób jest w jednym lub dwóch rzędach nierówna, pozwalamy na to, by ktokolwiek z chętnych z mniejszego rzędu biegł dwukrotnie (lub wykonywał inną konkurencję dwukrotnie).

Najłatwiej rozpoczynać grę w 2 rzędach, a później, o ile (przedewszystkiem) pozwala na to miejsce, można ustawić trzeci, a nawet czwarty rząd. Wszyscy bowiem, przyjrzawszy się przebiegowi gry, dostosują się do niej i umożliwią przeprowadzenie jej już przy 3—4 rzędach.

a) Bieżny (najprostszy).

Wszyscy ustawiają się w rzędy, oddalone od siebie na 1,5 (około) m. Pierwsi w każdym rzędzie stają przed linią startu, zaznaczoną nprz. kredą na podłodze. Prowadzący grę objaśnia, iż pierwsi na dany sygnał (gwizdkiem, klaśnięciem w dłoń) wybiegają w stronę ściany przeciwległej i tam uderzają nprz. dłonią w ścianę, poczem zwracają corychlej na start. Tutaj uderzają następnego w dłoń, a sami stają na końcu rzędu. Uderzony robi to samo, to znaczy biegnie jaknajszybciej w stronę ściany i t. d.

Można umówić się, iż zamiast uderzania dłonią w ścianę, biegnący np. obiegnie dokoła krzesła pod ścianą.

Rząd, którego wszyscy członkowie w sposób przepisowy wykonają swój bieg (lub inne umówione czyn-

ności) wygrywa. Innym rzędem przyznaje się odpowiednio 2-ie, 3-ie, 4-e miejsce.

Jeśli sala jest odpowiednio czysta, wszyscy w rzędach mogą sięść na podłogę, aby nie przeszkadzać wracającym do rzędu, i nie zasłaniać sobie przebiegu gry. Rzadsze wówczas będą wyrywania się przed czasem, i wszyscy cierpliwiej wyczekiwać będą swojej kolejki. Dobrze też zamiast uderzenia w dłoń obrać uderzenie (delikatnie) w prawą, lub lewą łopatkę.

Ten, kto bieg ukończył, usuwa się z drogi, by następnemu przejścia nie zagradzać. Dlatego też wszyscy w rzędach muszą siedzieć równo (kryć jeden drugiego), a ponadto muszą być zachowane między rzędami odstępy około 1,5 — 2 m. Ażeby nie mylić się, który z rzędów bieg już ukończył, można pierwszych dla odróżnienia zaopatrzyć w szarfy.

Zamiast uderzenia w dłoń lub łopatkę dobrze jest wprowadzić piłkę (lub pałeczkę), którą każdy biegnący dotyka nprz. ściany, poczem oddaje następnemu.

Musimy przestrzegać, by piłka była podawana z rąk do rąk, a nie rzucana, bo wtedy są nierówne szanse i rodzi się okazja do protestów. Ponadto należy baczyć, by wszyscy w rzędzie odbyli swoją kolejkę, gdyż inaczej rząd taki może niesłusznie grę wygrać.

Dużo ożywienia dodają grze okrzyki zachęcające, jak również uwagi w stosunku do tych, którzy spisują się gorzej, aniżeli po nich oczekiwano.

Jeśli salka jest nazbyt mała tak, iż odległość od pierwszych w rzędzie do ściany jest znikoma, można grę prowadzić na inne sposoby, mianowicie:

b) Piłka podawana górá.

Wszyscy siedzą lub stoją w rzędach. Pierwsi na sygnał podają nad głową piłkę następnemu, a ten da-

lej piłkę podaje. Ostatni biegnie z piłką na czoło i znów oddaje. W ten sposób rząd narasta do przodu, a małeje wtyle. Skoro wszyscy z danego rzędu bieg już ukończą, pierwszy podnosi piłkę do góry i wszyscy w tym rzędzie wznoszą tryumfalny okrzyk.

c) Piłka toczona korytarzem.

Wszyscy stoją, trzymając nogi w rozkroku. Pierwsi na dany sygnał rzucają piłkę między nogami do tyłu, w stronę końca rzędu. Piłka powinna się toczyć. Ostatni w rzędzie chwyta piłkę, biegnie na czoło i, ustawivszy się prawidłowo, toczy ją do tyłu, między nogami (korytarz nóg). Dla odmiany można raz piłkę toczyć dołem, to znów podawać ją górą. Podania takie muszą przejść przez wszystkich i nie wolno górą rzucać piłki z pominięciem któregośkolwiek z grających.

d) Tory przeszkód, zadania po drodze.

Dla urozmaicenia gry, zwłaszcza na większej salce, a jeszcze lepiej na powietrzu lub w sali gimnastycznej można wzbogacić program rzędówek różnymi pomysłami nprz.: na sali gimnastycznej grający przechodzą w jednym kierunku po równoważni (ławki postawione do góry łątą), rzucają piłkę na najwyższy szczebel drabinki (o ile na ścianie przeciwległej, inaczej zwanej półmetkiem, mamy drabinki), wchodzą po nią, poczem wracają już zwykłym biegiem, obok ławki do swojego rzędu.

Inny pomysł: biegnący zatrzymują się w pewnym punkcie (linja) na sali i stamtąd rzucają do zawieszonych tarcz piłeczkami. Poczem z pozbieranemi piłeczkami wracają do rzędu. Wygrywa rząd, który ma więcej trafień.

Możemy po drodze zawiesić niewysoko sznurek,

przez który biegnący musi przeskoczyć. Na łące nprz. zaznaczamy z darni „rów” jako przeszkodę do przebycia. Albo też na półmetku jeden ustawia figurę z klocków, następny ją rozbija i znów buduje taką samą. Pomysłów nigdy nie zabraknie, o ile są potemu warunki.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się szybkość ruchu, zręczność i solidarność w działaniu.

B. 9. KOSZENIE TRAWY.

Rys. 4. *Rozmieszczenie* — 2 rzędy równoległe w odstępach 2 — 3 m. Potrzebne 2 listwy 1 metr długości. W grze uczestniczy najwyżej 20 osób.

Gra ta przypomina „konika” — wymaga bowiem również podskoków nie tyle wysokich, ile obliczonych. Rzędy są ustawione do siebie tak, iż pierwsi w każdym rzędzie powinni stać nad tą samą linią prostą, zakreśloną kredą na podłodze. Liczba osób w rzędach jest jednakowa.

Na 2 kroki przed każdym rzędem stoją z listwą w ręku „kosiarze”. Na dany sygnał każdy z nich biegnie do swojego rzędu i, trzymając listwę na wysokości około 20 cm., „podcina” trawę. Trawę stanowią, oczywiście, nogi stojących w rzędzie.

Trawa broni się przed kosiarzami podskokami w momencie jej podcinania.

Po przekoszeniu rzędu każdy z nich staje na końcu, jako trawa. Następującym kosiarzem zostaje czołowy, który przybiega do poprzednika po kosę. Każdy w rzędzie kolejno zostaje kosiarzem.

Ten rząd wygrywa, w którym wcześniej zostanie ukończone sianozęcie.

Listwa powinna być lekka i możliwie elastyczna, by zbytnio jako kosa trawy nie zacinała.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się zręczność i szybkość skoku.

B. 10. LABIRYNT.

Rys. 3. 4. *Rozmieszczenie* — 2, 3, lub 4 rzędy. Wszyscy stoją. Odległości i odstępy — na długość ramion.

Gra podobna do „kota i myszki”. Tutaj mamy również myszkę, która ucieka przed pościgiem kota. Droga ucieczki i pogoni jest jednak utrudniona i ograniczona korytarzami, jakie tworzą wszyscy obecni.

Miedzy rzędami są takie odstępy, aby każdy w rzędzie, wyciągnąwszy ręce, mógł uchwycić dłonie najbliższego sąsiada z innego rzędu. Również i w każdym rzędzie muszą być takie odległości między stojącymi, aby przy zwrocie w prawo lub w lewo sąsiedzi mogli uchwycić swe dłonie.

Wyciągając ręce w bok i podając je sąsiadowi, tworzą w ten sposób korytarze. Kierunek korytarzy zmienia się w ten sposób, że na dany sygnał gwizdkiem obecni robią zwrot w prawo, lub w lewo (należy przed grą umówić się co do zwrotu) i znów podają sobie ręce.

Robimy parę takich prób ze zwrotami na sygnał i skoro upewnimy się, iż wszyscy już sprawnie z nimi sobie radzą rozpoczynamy grę.

Myszka ucieka korytarzem, w ślad za nią podąża kot.

Muszą oni nietylko zwawo biec, ale również uważać na sygnały gwizdkiem, za chwilę bowiem sytuacja w labiryncie zmieni się zupełnie. Tam, gdzie były wy-

godne przejścia, wyrośnie mur ramion, którego nie wolno żadną miarą atakować, ani rozrywać.

Podobnie i wszyscy w rzędach muszą nie tylko wzrok, ale i uszy nastawić na grę. Ile razy rozlegnie się gwizdek, tyle razy robią zaraz zwrot w prawo lub lewo (umowa uprzednia).

Gonitwa trwa dopóty, dopóki kot nie złapie myszki, lub on sam z powodu zmęczenia nie zrezygnuje z biegu.

Skolei staje do gonitwy inna para lub ta sama, zmieniając jedynie swe role.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się sprawność biegu, szybką reakcję na hasło.

B. 11. DZIEŃ I NOC.

Rys. 2. *Rozmieszczenie* — dwa szeregi stojących. Maximum 16 — 20 osób na sali.

Nakreśla się linię kredą przez środek sali, równoległe do boków izby.

Wszyscy podzieleni na 2 grupy stoją wzdłuż linii, w 2 szeregach, zwrócenie do siebie plecami. Z boku staje jedna osoba i wywołuje. Daje ona jednej grupie nazwę: „Dzień”, drugiej — „Noc”.

Na jej okrzyk: np. „Noc”, uciekają wszyscy, należący do „Dnia”, a „Noc” ich goni.

Pościg odbywa się do ściany naprzeciwko, stanowiącej metę dla dnia. O ile izba ma większe wymiary, metę dla każdej grupy zakreśla się kredą na podłodze w odległości 2 — 3 m. przed ścianą.

Na okrzyk: „Dzień” — zaczyna się jego panowanie — uciekają wszyscy, należący do „Nocy”. Złapani przechodzą do grupy tych, którzy ich schwytali.

Wywołujący powinien orientować się, kiedy i którą grupę wywoływać, by jednej z nich nie krzywdzić.

Po pewnej ilości takich alarmów sprawdza on liczbę członków w każdej grupie i orzeka, która z nich wygrała.

Dla urozmaicenia gry, wywoływacz może użyć i fałszywego alarmu, krzycząc naprz.: „nic”, „dzisiaj”, lub poprostu kichnąć. Moment czekania najbardziej wszystkich niepokoi.

Wywołującego obowiązuje umiejętność i umiar w przetrzymaniu, bądź przyspieszeniu alarmu. Należy zwrócić uwagę i na to, by nikt nie rozglądał się, nie przytrzymywał kogokolwiek z przeciwnej grupy, nim padnie alarm. Meta winna być wolna od mebli. Złapanemu nie wolno wrywać się. Dla schwytania wystarczy lekkie uderzenie w plecy.

Wartość wychowawcza: Jak gry B. 10.

B. 12. RYBACY.

Rozmieszczenie — rozproszenie.

Jeden z grających jako „rybak” staje w rogu izby i stamtąd rozpoczyna ciągnięcie sieci przez cały staw, t. j. izbę. Wybiega więc z rogu i stara się kogokolwiek złapać.

Ze złapaną rybką wraca na swój brzeg, t. j. do rogu izby, podaje jej rękę i w dwójkę jako rybacy wyruszają na dalszy połów.

Wolnemi rękoma starają się złapać rybkę w sieci. Ktokolwiek zostanie przytrzymany na sali, staje się łupem rybaków. Uduje się z nimi na brzeg, tam zostaje włączony do „sieci” i jako trzeci udaje się z nimi na połów. W ten sposób sieć rośnie, a rybki są przetrzebione.

Wolno jest łapać tylko tym rybakom, którzy są na skrzydłach sieci, a więc tylko dwom. Środkowi pomagają im jedynie uwikłać rybkę w sieci.

Wrazie rozerwania się sieci — wszyscy wracają na brzeg, by stamtąd znów zapuścić sieci do stawu. Gra trwa dopóty, dopóki sieć zbytnio nie urośnie, lub do chwili wyłapania wszystkich rybek.

O ile salka jest większa, można zapuścić 2—3 sieci. Nową sieć tworzy się wówczas, gdy, dajmy na to, ruchy 6 — 8 osób w pierwszej sieci są już utrudnione. W tym wypadku należy podzielić tereny połowu, by sieci się wzajemnie nie poplątały.

Najsprawniejsza rybka, która zdołała ujść przed połowem wszystkich rybaków, staje się pierwszym rybakiem przy nowej sieci. Pierwszy rybak do końca prowadzi sam sieć, to też złapane rybki stają w sieci po lewej stronie i muszą ciągnąć sieci tak, jak wskaże pierwszy rybak.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się zręczność w biegu, solidarność w działaniu.

B. 13. WCIĄGANIE W KOŁA.

Rozmieszczenie — łańcuch. Potrzebna kreda.

Na podłodze, w różnych miejscach salki kreślimy kredą trzy koła (można i więcej). Koła te mają około 1 metr średnicy.

Wszyscy, oprócz prowadzącego grę podają sobie ręce i stają poza temi kołami, tworząc zamknięty łańcuch.

Na dany sygnał każdy ciągnie łańcuch w stronę kół, starając się samemu je ominąć. Ten, kto wejdzie do kółka, a nawet tylko nastąpi na linję, wychodzi z gry.

Przeciąganie do kół po gwizdku trwa nie dłużej jak 1—2 minuty. Rozlega się drugi gwizdek i wszyscy cofają się do ścian, poza obręb kółek.

Mamy w czasie przeciągania się (zmagania) sporo podskoków nietylę trudnych, ile wyczerpujących fizycznie, z tego względu prowadzący grę powinien co pewien czas zarządzać minutowe przerwy odpoczynkowe.

Koła należy tak rozmieścić, by omijanie ich było jednakowo trudne dla wszystkich uczestników gry.

Wartość wychowawcza: Obok zręczności wyrabia się siłę fizyczną.

B. 14. BEREK.

Rozmieszczenie — rozproszenie.

Jedna z osób, jako „Berek”, stara się wymierzyć komukolwiek z grających uderzenie, by zmienić z nim rolę.

Wszyscy rozbiegają się po salce i usiłują wymknąć się z pod rąk Berka. Prócz ucieczki każdy ma jeszcze prawo do innych sposobów obrony. Berkowi np. nie wolno atakować, gdy uciekający zatrzyma się w takiej postawie równowaznej, jak np.: staje na jednej nodze, drugą ugiętą trzyma w powietrzu, a ręce rzuca do boku.

Tak stojącego nie wolno atakować Berkowi.

Można obrać i ustalić przed grą i inną jeszcze tak zwaną „postawę ochronną”, nprz. robi się „wagę”, przysiad, stanie na jednej nodze z chwytem jedną ręką za nos, ucho i t. p.

Na sali gimnastycznej zamiast równowagi można stosować nprz. zwis i t. p. Postawę taką należy ustalić i pokazać przed rozpoczęciem gry.

Skoro tylko Berek oddali się, uciekający z „postawy ochronnej”, natychmiast może przejść do biegu, czy dowolnej postawy stojącej.

Dla wyrobienia szybkiej orientacji i urozmaice-
nia gry utrudniamy ją w ten sposób, że dzielimy salę
nprz. na 2, 3 części, zakreślone np. kredą, z tem, że
w każdym polu salki obowiązuje inna postawa ochronna.

W większej sali wprowadzamy dwóch Berków.
Berek nie może napastować specjalnie jednej osoby,
nie może też wytrącać z równowagi osoby, stojącej
w „postawie ochronnej”, z drugiej strony należy zazna-
czyć, że postawa, musi być poprawnie przyjęta.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się w biegu, uspra-
wnia w utrzymywaniu równowagi ciała.

Odmiana.

Berek ranny.

Niema postawy obronnej. Berek wymierza komu-
kolwiek uderzenie w dowolną część ciała (prócz twa-
rzy). Uderzony staje się Berkiem i jako ranny jest obo-
wiązany jedną ręką trzymać się za „zranione” miejsce,
a pozostaje mu tylko jedna ręka do zadawania ude-
rzeń. Gonitwa w ten sposób jest dla niego bardzo mę-
cząca i trudna, mógł nprz. dostać od swojego po-
przednika cios w kostkę, stopę, plecy.

B. 15. ZACZAROWANY.

Rozmieszczenie — rozproszenie. Potrzebne 3 krót-
kie wstążeczki kolorowe.

Jednej z osób zatyka się pod kołnierzem lub za
paskiem trzy barwne wstążeczki, długości około 20 cm.

i to w ten sposób, że każdą z nich łatwo wyciągnąć, nie ruszając innych.

Wszyscy rozbiegają się po izbie, a „czarownik”, przyozdobiony trzema wstążeczkami, rozpoczyna „czarowanie”. Każdy, uwijając się wokoło czarownika, stara się mu wyciągnąć jedną z wstążeczek.

Czarownik nie tylko, że nie ucieka przed natrętami, ale sam ich ściga. Ten, kogo czarownik uderzy, jest zaczarowany i stoi w tym miejscu, gdzie został uderzony.

Skoro tylko czarownik w pogoni za innymi oddali się, biegnący korzystają z okazji, by zaczarowanego uwolnić, wystarczy bowiem, by ktokolwiek go uderzył, aby odzyskał wolność i uczestniczył nadal w grze.

Czarownik usiłuje zaczarować jaknajwięcej napastników, zanim ostatnią wstążkę straci. O ile okaże się, iż został oskubany z wstążek, a na sali uwija się przynajmniej jedna osoba wolna, to walkę przegrał.

Ten, kto ostatnią wstążkę wyrwie, lub też uda mu się wyrwać 2, 3 wstążeczki kolejno, staje się czarownikiem.

Jeżeli natomiast czarownik uwijać się będzie tak żwawo i sprawnie, że zdoła ostatniego z napastników zaczarować i wszystkich wstążek sam nie potraci, walkę wygrał. Ostatni z zaczarowanych staje się wówczas czarownikiem i gra toczy się dalej.

O ile izba jest większa, grę tę można prowadzić jeszcze w ten sposób, że czarownik nie nosi wstążeczek i nie broni się przed natręctwem napastników, jedynie czarując. Przy tej odmianie gra nie jest już tak ciekawa i nie wyrabia takiej zwinności, jak poprzednia.

Wartość wychowawcza: Jak gry B. 12.

B. 16. KULAWY LIS.

Rozmieszczenie — rozproszenie.

Gra podobna do „Rybaków”. Jedna osoba jako lis obiera sobie jeden kąt na „jamę”. Tam jest legowisko lisa i nie wolno mu w tem miejscu krzywdy wyrządzać.

Lisek co chwila wyrusza z jamy na polowanie. Ponieważ jest kulawy, skacze po całej izbie na jednej nodze. Polując, stara się uderzyć kogokolwiek ręką, wtedy przestaje być liskiem i może już po powrocie na jednej nodze do jamy, wrócić do gry jako uciekający. Jego miejsce zajmuje uderzony.

Liskowi wolno opuszczać jamę tylko na jednej nodze. Skacząc naprz. na prawej nodze nie może przeskoczyć na lewą. Na to ma on jamę, w której może się dowolnie zachowywać i zmieniać nogę.

Jeżeli lisek zapomniałby się i podczas wyprawy po łup stanął na dwóch „łapkach”, bądź też nogę zmienił, może być przez wszystkich obity, ucieka zatem cośpieszniej do jamy, bowiem bić wolno tylko do linii, oznaczającej jamę. Również i nowy lis, jeżeli chce uniknąć razów, musi corychlej uciekać do jamy, gdyż wolno mu rozpocząć polowanie jedynie z legowiska.

Jeżeli stary lisek zapomni się i po złowieniu łupu stanie na sali na obydwóch nogach, lub nogę zmieni, spotka go ta sama kara.

Wartość wychowawcza. Usprawnianie w biegu i skoku.

B. 17. NA GRANICY.

Rozmieszczenie — dowolne.

Pośrodku izby kreśli się kredą linię równoległą do krótszych jej ścian. Na tej linii, przy ścianie staje straż-

nik. Linja stanowi granicę, przez którą wędruje przemyt. Strażnikowi wolno pilnować granicy tylko wzdłuż tej granicy.

Wszyscy gromadzą się pod jedną ścianą. Znakami i gestami porozumiewają się, kiedy rozpocząć forsowanie granicy.

Najlepiej bowiem udaje się kontrabanda, gdy wszyscy prawie jednocześnie granicę przekraczają, bo wtedy strażnik traci głowę i w rezultacie żadnego z przemytników nie zatrzyma. Na sygnał, lub za przykładem jednego z przemytników wszyscy ławą biegną przez granicę, by corychlej ją przebyć i dotrzeć do przeciwległej ściany izby.

Strażnik, skoro zauważy ruch w stronę granicy, opuszcza swoją wartownię i kręci się na granicy. Stara się zatrzymać kogoś z przemytników. Zatrzymany wychodzi z gry i staje w wolnej części izby, by innym nie przeszkadzać.

Przemyt może się udać najłatwiej wówczas, gdy strażnik jedną osobę łapie, lub usiłuje zatrzymać. Ci, którym granicy nie udało się przebyć ze wszystkimi, próbują szczęścia w pojedynkę, lub czekają na powrót pozostałych przemytników. Gra trwa dopóty, dopóki przemytnictwo nie zostanie wytępione i na granicy nie zapanuje spokój.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się sprawność biegu.

Odmiana.

Murowanie.

Warunki gry te same. Jedynie po złapaniu przemytnicy stają się „murarzami”: z gry oni nie wychodzą, natomiast stają na linii, jeden za drugim, trzymając się w pasie, lub za barki poprzednika, tworząc ze swych

ciał „mur”. Budowę muru rozpoczyna się od jednej ze ścian. Murowanie polega na tem, że w miarę, jak złapanych przybywa, rośnie łańcuch, to znaczy „mur” trzymających się. Od drugiej wolnej strony kręci się mistrz, wyłapując przemytników. O ile mur z jednej strony zbytnio urośnie, mistrz zarządza murowanie na tej samej linii, lecz od ściany przeciwległej. Mistrzowi w łapaniu pomagają ci murarze, którzy stoją na czele, mur bowiem nie może odrywać się od ściany. Każdy złapany staje się natychmiast murarzem i łapie dopóty, dopóki nie stanie przed nim nowy murarz.

Gra kończy się wówczas, gdy mistrz zamuruje pozostałą przestrzeń swą osobą.

B. 18. KOZAK I TATARZYN.

Rozmieszczenie — dowolne. Podział na 2 zastępy.

Pośrodku izby zaznacza się kredą małe kółko lub znaczek, w którym umieszcza się dowolny, lekki przedmiot, jak nprz. kukłę, rękawiczkę, lub t. p. Wszyscy dzielą się na 2 zastępy i ustawiają dowolnie pod dwoma najodleglejszymi ścianami izby. Tam w każdym zastępie odlicza się kolejność. Jeden zastęp stanowią: „Kozacy”, drugi — „Tatarzy”.

Pierwsi z każdego zastępu wychodzą na środek izby. Tutaj odbywa się między nimi rozgrywka o łup. Kozak robi przeróżne ruchy jak: przysiady, skłony, podskoki, łańczy nawet nad łupem, wstaje i t. p. Tatarzyn musi go w każdym z tych ruchów naśladować.

W pewnym momencie, gdy Tatarzyn biedzi się nad wykonaniem jakiegoś trudniejszego ruchu, kozak chwycił w mig łup i ucieka do swoich. Zadaniem Tatarzyna jest przytrzymać kozaka za rękę, zanim ten łup poniesie, lub też przytrzymać go podczas ucieczki, nim

zdoła dobiec do swoich. O ile mu się to uda, kozak idzie w niewolę tatarską. W innym wypadku Tatarzyn idzie do niewoli kozackiej.

Do dalszych rozgrywek stają następni, po jednym z każdego zastępu. Zastęp, w którym po pewnym czasie okaże się więcej członków, wygrywa.

Skolei następuje zmiana miejsc pod ścianami i nazw zastępów.

Odmiana.

Taki sam podział na dwa zastępy. Pierwsi wychodzą na środek izby, tam siadają na niskiej ławeczce, twarzami do siebie. Przedzieleni są brzegiem ławki, na którym spoczywa łup, a więc czapka, chusteczka i t. p.

Zadaniem każdego z nich jest złapać łup i uciec z nim ku swoim, albo też złapać za rękę przeciwnika, gdy ten porwie łup, lub dotknie chusteczki. Wygrywa zastęp, w którym po grze okaże się więcej członków.

Wartość wychowawcza: Kształci się zręczność ruchu, szybkość decyzji.

B. 19. WYZYWANKA.

Rys. 1. *Rozmieszczenie* — dwa szeregi. Pożądana — większa izba.

Wszyscy dzielą się na zastępy. Każdy zastęp ustawia się w szeregu pod jedną z dwóch odleglejszych ścian w izbie.

Z pierwszego zastępu nprz. A. wychodzi jeden „Harcownik” (Nr. 1) i podchodzi do członków drugiego zastępu.

Wszyscy w zastępie B. wystawiają swoje prawe ręce dłońmi do góry.

Harcownik uderza kogokolwiek w dłoń i liczy: „raz”, potem odchodzi, uderza kogokolwiek innego i liczy „dwa”.

Za trzecim uderzeniem już nie liczy, tylko corychlej ucieka ku swoim. Harcownikowi wolno nawet trzykrotnie uderzyć tego samego przeciwnika.

Wyzwany w ten sposób, podąża za harcownikiem i stara się dotknąć go lub uderzyć, nim ten dobiegnie do swojego zastępu.

Jako granicę pościgu można wyznaczyć linię kredą, na półtora metra przed każdą ścianą, by uciekający nie rozbił się o nią. Zatrzymany w drodze harcownik B. przechodzi, jako jeniec, do zastępu A. Potem wychodzi na harce pierwszy harcownik zastępu B.

O ile wyzywający zdoła uciec przed pościgiem, niefortunny ścigający idzie jako jeniec do przeciwnego zastępu.

Jeniec jest wyzwolony i wraca do swojego zastępu, o ile ten, kto go schwytał, dostanie się po nim do niewoli.

Wygrywa ten zastęp, w którym okaże się większa liczba harcowników i jeńców. Można również grać, aż do zupełnego zapędzenia przeciwnika do niewoli.

Wartość wychowawcza: Jak gry B. 18.

B. 20. GĄSIOR.

Rys. 5. *Rozmieszczenie* — rząd. Liczba grających — 10 — 15 osób.

Jedna osoba jest lisem, druga gąsiorem, pozostali gąskami. Gąski ustawiają się za gąsiorem w rząd. Każdy kładzie ręce na barkach poprzednika tak, że powstaje sznur gąsek z gąsiorem na czele.

Lis ustawia się naprzeciwko gąsiora i czyha, kiedy i jak uderzyć na ostatnią gąskę. Rzuca się wprawo, wlewo, byleby dotrzeć do końca, do ostatniej gąski.

Ale to mu się wcale nie udaje. Za każdym razem staje mu na drodze gąsior, rozstawiając ręce na strony. W dodatku, ile razy tylko lis zdoła zmylić czujność gąsiora, minie nprz. z prawej strony, to tyleż razy gąski zdążą już całym sznurem przesunąć się w bok, a przed lisem stanie znów tryumfujący gąsior.

Lis chytrze zwodząc gąsiora wprawo, wlewo, i zamęczając temsamem gąski, doprowadza wreszcie do tego, że mija z boku gąsiora i chwyta ostatnią z gąsek.

Teraz role zmieniają się: złapana gąska staje się lisem, lis — gąsiorem, a gąsior wędruje na koniec sznura. Można również postanowić, iż złapana gąska wychodzi z gry, lis zajmuje miejsce gąsiora, a lisem staje się ktoś z rzędu.

Wartość wychowawcza: Kształci się solidarność, szybkość ruchu i orientacji.

B. 21. WYŚCIGI PIJANYCH.

Rys. 4. *Rozmieszczenie* — dwa rzędy. Potrzebne dwa kijki 1 m. wysokie. Liczba grających parzysta.

Wszyscy podzieliwszy się na dwa różne zastępy, stają w dwóch rzędach, oddalonych od siebie o 3 — 4 kroki.

Czołowi w każdym rzędzie stają nad linią, zaznaczaną kredą na podłodze. Naprzeciwko każdego rzędu, w odległości 5 — 6 kroków od czoła, zakreślamy kredą po jednym kółku o promieniu 20—30 cm. Przy każdym kółku kładziemy na podłodze 1 kijek, długości około 1 m.

Na sygnał, dany przez jednego z grających (może nim być prowadzący grę) lub przez nieparzystego, który udziału w grze nie bierze, czołowi z każdego rzędu wybiegają w stronę kijków, chwyatają je i, oparłszy głowę na końcu kijka, okręcają się dokoła niego 3—4 razy (według umowy).

Potem wracają do następnych w swoim zastępie, dają im na oznaczonej linii uderzenie w dłoń, a sami idą na koniec swojego rzędu. Następni, uderzeni, robią to samo, co pierwsi.

Wygrywa rząd, który grę wcześniej ukończy. Gra ta daje dużo emocji i śmiechu, bo każdy po okręceniu się dokoła kijka gotów biec jak najszybciej. Lecz nogi im płaczą się — wygląda to na wyścig naprawdę ludzi pijanych.

W grze tej nie mogą uczestniczyć osoby, które łatwo dostają zawrotu głowy.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się opanowanie, szybkość decyzji i ruchu.

B. 22. CZATY.

Rozmieszczenie — dowolne. Osób 10 — 16.

Wszyscy, oprócz jednej osoby „czujki”, ustawiają się dowolnie, wzdłuż jednej, krótszej ściany izby.

Czujka staje naprzeciwko, pod drugą ścianą. Z chwilą, gdy czujka zwróci się twarzą do swojej ściany i przymknie oczy, wolno wszystkim posuwać się ku niej.

Ale czujka odwraca się na bardzo krótko: odliczy 1, 2, 3, poczem zaraz odwraca się i patrzy. W czasie jej odliczania wolno wszystkim posuwać się naprzód.

O ile ktoś nie zdąży w porę przerwać marszu, czy też tylko poruszy się, a czujka to zauważy, musi na znak czujki cofnąć się natychmiast pod ścianę.

Wybić mu się spowrotem na czoło jest bardzo trudno. Każdy stara się corychlej dotrzeć do czujki, by ją dotknąć (uderzyć) ręką, nim odwróci się. Wtedy

czujka jest zluzowana, idzie do gromady, a jej miejsce zajmuje osoba, która ją uderzyła.

Trzeba zapamiętać, iż nie wygrywa ten, kto szybko biegnie, rozbija innych, lecz — ten, kto ma ruchy najlepiej opanowane i każdy krok jego jest niemal, że obliczony.

Dla odmiany można się umówić, że czujka po odwróceniu się musi wszystkich widzieć w pewnej postawie, nprz. w staniu na jednej nodze, w przysiadzie i t. p.

Na większej salce w grze tej może uczestniczyć więcej osób.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się zdolność szybkiego opanowania ruchu.

B. 23. WYŚCIG Z WORECZKAMI.

Rys. 4. *Rozmieszczenie* — 2, 3 rzędy. Wszyscy stoją. Potrzebne — 2, 3 woreczki z grochem.

Wszyscy dzielą się na 2, 3 (w zależności od liczby osób) równe zastępy. Przy krótszej ścianie, w odległości 1 m. stawiamy 2, 3 krzesła, oddalone od siebie o 1 m.

Zastępy ustawiają się przy przeciwległej ścianie w rzędach tak, iż pierwsi stoją na 4 — 5 metrów przed krzesłami. Miejsca te oznacza się kredą na podłodze.

Miedzy rzędami jest taki sam odstęp, jak między krzesłami pod ścianą.

Pierwsi w rzędach kładą na butach około 20 cm. długie woreczki z grochem. Na dany sygnał wybiegają oni w stronę krzesel, starając się woreczka z nogi nie upuścić. Jeśli któremu z nich woreczek z nogi spadnie, musi go podnieść, wrócić na czoło i spowrotem rozpoczyna bieg z woreczkiem na bucie.

Po pomyślnem obiegnięciu krzesła i powrocie na czoło składa woreczek na linii, a sam wędruje na koniec rzędu. W ten sposób odbywają bieg pozostali członkowie zastępu.

Rząd, który wcześniej bieg ukończy, wygrywa. Z braku miejsca można bieg prowadzić dokoła swojego rzędu.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się opanowanie ruchu, ambicję zespołowego współdziałania.

Odmiana.

Wyścig z kartofłami.

Rozmieszczenie osób takie same, lecz zamiast woreczków i krzeseł używamy kartofli i łyżek. Przed każdym rzędem kreśli się 4 kółka o średnicy 20 cm., w odległości 1 m. od pierwszego członka w rzędzie (tam, gdzie w poprzedniej grze umieszczało się krzesło). W trzech pierwszych kółkach leży po jednym kartoflu, 4-e jest puste.

Na dany sygnał pierwsi, mając w ręku łyżki, wybiegają, nakładają bez dotknięcia ręką kartofle na łyżkę i przenoszą je kolejno do 4-go kółka. Następni zaś muszą je spowrotem rozłożyć w 3 pierwszych kółkach. Wygrywa rząd, który pierwszy ukończy wyścig.

B. 24. ŁAPANKA ZA KOŁEM.

Rys. 5. *Rozmieszczenie — koło wielkie.*

Wszyscy, podawszy sobie ręce, tworzą koło i odliczają do trzech. Pierwsza trójka występuje z koła, które spowrotem się zamyka.

Jedynka z tej pierwszej trójki idzie do środka, jako myszka, a pozostali (dwójka i trójka) jako dwa ko-

ty, ustawiają się poza kołem naprzeciwko siebie w dwóch różnych punktach koła.

Myszka niepokoi koty w ten sposób, iż w odpowiedniej chwili dobiega do kogokolwiek w kole, pochyla się i opierając się jedną ręką o pas tej osoby, co szybciej okręca się dokoła niej.

Mysz, okręcając się, musi wychylić się poza koło i pokazać się kotu. Jest to jedyna okazja dla kota do jej złapania.

Myszka musi trzy razy się okręcić dokoła kogokolwiek w kole, może to zresztą robić i w ten sposób, że raz nprz. okręci się przy jednej osobie, a dwa razy przy innej, lub przy dwóch innych.

O ile jej się to uda, staje w szeregu grających, jej miejsce w kole zajmuje nr. „2”, a „3” wraz z dobranym drugim kotem łapie nową myszkę.

O ile kot myszkę złapie (uderzy ręką), sam idzie do koła jako mysz (bez względu na kolejność) i wykupuje się z niego, jak poprzednia myszka.

Myszka złapana pozostaje poza grą tak długo, aż jej następczyni nie wykupi się, a temsamem i jej, włączając w koło grających.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się zręczność, przytomność umysłu.

B. 25. WYŚCIGI W KOLE.

Rys. 5. *Rozmieszczenie* — koło wielkie

Wszyscy ustawiają się w wielkie koło, zakreślając jego kształt kredą na podłodze. Jeśli powierzchnia izby na to nie pozwala, zamiast koła zaznacza się na podłodze elipsę, lub ścięty na rogach prostokąt; w ich środek wkraczać nie można.

Wszyscy robią zwrot wprawo i skoro tylko rozlegnie się sygnał prowadzącego grę, rozpoczynają bieg nazewnątrz linii, zwrócenie bokiem do środka koła.

Każdy stara się dogonić poprzednika i, dotknąwszy go ręką, wyminąć. Uderzony wycofuje się niezwłocznie, by innym w biegu już nie przeszkadzać.

W ten sposób w konkursie biegu uczestniczy coraz mniej osób. Wygrywa osoba, która pozostanie do końca. Dla urozmaicenia gry oraz zwiększenia szans tym, którzy gorzej biegają, prowadzący grę wydaje co pewien czas sygnał gwizdkiem. Wówczas wszyscy robią wtył zwrot i biegną w odwrotnym kierunku. Zmienia się sytuacja, gdyż jedni, zwłaszcza opóźnieni, zyskują na dystansie, inni go tracą.

O ile gra zbyt długo przedłuża się i widać u zawodników znaczne zmęczenie, można bieg przerwać, nie czekając, ażeby pozostała tylko jedna osoba. W tym wypadku pozostałym w konkursie wyznacza się rozgrywkę. Może to być zagadka, absorbująca umysłowo. Ten, kto ją wcześniej rozwiąże, uzyska tytuł zwycięzcy.

Wartość wychowawcza: Usprawnienie w biegu.

B. 26. KRADZIONE KIJE.

Rozmieszczenie — dowolne.

Boisko, lub salkę dzielimy linią na 2 równe części. W odległości 10—20 m. (zależy od wymiarów salki, boiska) od tej linii, po obydwóch stronach prowadzimy po jednej linii równoległej — jako „półmetki”.

Za tą linią kładziemy 6 pałeczek, po obydwóch stronach boiska. Uczestnicy dzielą się na dwie równe partie i starają się corychlej, porywając po jednym, zabrać kije przeciwnika i przenieść na swoją stronę.

Tak więc członkowie partji A — w pojedynkę, lub po paru naraz zapuszczają się w teren partji B.

Partja B. broni się w ten sposób, iż jej członkowie mają prawo każdego z partji przeciwnej zaczarować, o ile tylko znajdzie się na jej terenie. Uderzenie bowiem ręką wystarcza, by śmiałek na tem miejscu skamieniał. Z tej sytuacji zostaje uratowany dopiero wówczas, gdy ktokolwiek z jego partji zdoła go odczarować.

Partja B. broni swoich pałeczek, a jednocześnie wysyła harcowników na teren A. Partja, która wcześniej zdobędzie pałeczki przeciwnika, wygrywa. Najłatwiej robić wyprawy po kije przeciwnika wówczas, gdy ten wyśle zbyt duże siły na wyprawę, pozostawiając niewielu strażników przy własnych pałeczkach. Można stosować również zwody, polegające na udawaniu napadu, a dopiero wtedy, gdy znużony tem przeciwnik przestaje liczyć się z możliwością napadu, należy przeprowadzić zdecydowany atak kilku najsprawniejszych.

Na boisku należy poprowadzić nietylko linje na półmetku, ale i boczne, gdyż inaczej grozi rozproszenie się zawodników. Mogą być nawet rozstawione chorągiewki.

Wartość wychowawcza: Jak gry B. 12.

B. 27. MATKA I PSZCZOŁY.

Rys. 3. *Rozmieszczenie* — rząd osób. Potrzebna piłka.

Wszyscy rozstawiają się wzdłuż ścian tak, by pośrodku izby znalazło się jak najwięcej wolnego miejsca. 4—5 osób wychodzi na środek izby i tutaj tworzy „rój” pszczoł. Ustawiają się za pierwszym, zwanym „matką”, trzymając jeden drugiego w pasie.

Z chwilą podania sygnału matka z pszczołami rozpoczyna ruch po izbie, kręci się na wszystkie strony, pociągając za sobą pszczoły. Chodzi jej o to, by je ochronić przed atakami osób z pod ściany. Te bowiem, podając sobie rzutami piłkę siatkówkę, czekają momentu, by uderzyć nią ostatnią z pszczołek. Z chwilą bowiem, gdy pszczołka zostanie uderzona, wychodzi z gry, a na czoło, jako nowa matka, idzie ta osoba, która celnie rzuciła piłkę. Zmienia się więc matka i ostatnia pszczołka.

Matka, chcąc zasłonić swoje pszczołki, a przede wszystkim ostatnią, musi się szybko orjentować i po każdym podaniu piłki ustawia się zawsze frontem do tej osoby, która zamierza rzucić trzymaną piłkę. Nie jest to łatwe, gdyż wszyscy podają sobie piłkę szybciej, aniżeli matka z pszczołami może zmieniać front. Matki piłką bombardować nie wolno, należy też rzucać tylko wówczas, gdy są widoki trafienia w ostatnią pszczołkę.

Wartość wychowawcza: Jak gry B. 20.

D Z I A Ł III.

C. 1. CZEM JEST OKRĘT NAŁADOWANY?

Rys. 6. *Rozmieszczenie* — koło. Wszyscy siedzą. Potrzebna chusteczka.

Gra ta polega na szybkiej orientacji w wymawianiu wyrazów zaczynających się od obranych liter.

Zebrani umawiają się, iż ładunek okrętu stanowić będą towary, których nazwy rozpoczynają się nprz. od litery „C”, a więc: cebula, cynamon, cegła. Muszą to być rzeczy konkretne, a więc nie może być ładunkiem okrętu nprz.: cierpienie, cnota, czystość i t. p.

Jedna osoba, nprz. X rzuca skręconą chusteczkę, lub rękawiczkę w kogokolwiek w kole, stawiając jednocześnie pytanie: „Czem okręt naładowany?”.

Osoba Y, do której chusteczkę rzucono musi w krótkim czasie (do 3 sekund), dać właściwą odpowiedź, np. „Cukrem”.

Y rzuca znów chusteczkę do innej osoby w kole, stawiając to samo pytanie. Jeżeli ktoś nie zdąży szybko dać odpowiedzi, lub wymieni nazwę już raz podczas gry podaną, musi dać fant.

Po każdym fancie zmienia się literę. Padają znów pytania i następują odpowiedzi. Rzucać należy chusteczkę na kolana, bądź też mierzyć rzut w ręce osoby,

którą chce się pytaniem zaskoczyć. Sam rzut nie wystarczy, należy postawić pytanie.

Każdą zmianę litery zapowiada się wyraźnie i nie należy jej już powtarzać przy pytaniu.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się szybkość myśli.

C. 2. SYLABY.

Rozmieszczenie — koło. Potrzebna chusteczka, lub rękawiczka.

Jedna z osób rzuca do kogokolwiek skręconą chusteczkę, lub rękawiczkę i wymawia jednocześnie dowolną sylabę, nprz. „Ma”. Osoba, do której rzucono chusteczkę, musi w czasie nie dłuższym, jak 3 sekundy, dopowiedzieć resztę wyrazu, rozpoczynającego się sylabą „Ma”, a więc, nprz. marynarz, marzenie i t. p.

N. rzuca skolei chusteczkę do innej osoby, wymawiając dowolną sylabę. Jeżeli ktoś nie zdąży sformułować wyrazu, musi dać fant.

Wartość wychowawcza: Jak gry C. 1.

Odmiana.

Prowadzący grę siedzi w kole i podaje sąsiadowi z lewej strony dwusylabowy wyraz, nprz.: pa-sek. Sąsiad musi również wypowiedzieć dwusylabowy wyraz, rozpoczynający się końcówką poprzedniego wyrazu, a więc — od: sek, będzie to nprz. wyraz: sekta.

Dalsi sąsiedzi wlewo (można umówić się, że wprawo) mogą nprz. układać wyrazy: ta-sak, sak-wa, wa-ga, ga-ma, ma-ra i t. p.

Kto w ciągu 3 sekund nie wypowie odpowiedniego wyrazu, wychodzi z koła, lub daje fant (należy usta-

lić to przed grą). Jeżeli jednak ktoś poda zbyt trudny wyraz tak, że sam nie będzie umiał uzupełnić odpowiednią końcówką, to i jego sąsiad wolny będzie od kary. Grę rozpoczyna on wówczas od innej dwusylabówki.

C. 3. PTACTWO LATA.

Rozmieszczenie — koło. Wszyscy oprócz jednej osoby (prowadzącego grę) siedzą. Można również prowadzić grę przy stole.

Prowadzący grę, stojąc, wymienia nazwę zwierzęcia, lub przedmiotu i jednocześnie podnosi jedną rękę w stronę sufitu (lampy) do góry. Jeżeli wywoła naprz „koń lata”, to pomimo, iż sam podniósł rękę do góry, nikt ruchu tego za nim nie powtórzy, gdyż koń nie lata. Kto w tym wypadku rękę podniesie, daje fant.

Natomiast, gdy prowadzący grę wywoła np. „sroka lata”, a ktoś ręki nie podniesie, również daje fant. Wywoływać nazwy należy w dość regularnych odstępach czasu tak, by obecnych zbytnio nie denerwować. Wolno natomiast dla utrudnienia orientacji odpowiednio głos zmieniać (modulować).

Wartość wychowawcza: Kształci się szybkość orientacji.

C. 4. TRZYMAJ — PUŚĆ.

Rys. 6. *Rozmieszczenie* — koło. Wszyscy stoją. Potrzebny sznur, odpowiadający długością obwodowi koła.

Zebrani trzymają sznur. Jedna osoba, stojąc w kole, co pewien czas wskazuje palcem na ręce kogokolwiek z trzymających sznur, wołając: „puść”, „trzymaj”.

Gra polega na tem, że wtedy, gdy środkowy woła: „puść”, należy sznurek trzymać i — odwrotnie: puścić po okrzyku: „trzymaj”. Okrzyki te padają na wyrwyki, raz w formie rozkazu, kiedy indziej — prośby, co utrudnia orientację.

Ten, kto się omyli, wychodzi z gry. Wygrywają ci, którzy pozostaną do końca.

Wartość wychowawcza: Jak gry C. 2.

C. 5. RYBAK.

Rozmieszczenie — krzesła lub ławki dokoła stołu. Potrzebny pręt (wędka) i kawałek sznurka.

Prowadzący zabawę rysuje na stole, przed każdym siedzącym małe kółko, wyobrażające staw. Dla siebie, rybaka, rysuje staw cokolwiek większy w środku stołu. Jako wędkę trzyma on w ręku pręt, długości 1 m. z przywiązanym doń sznurkiem z pętlą. Pętla ta otacza obwód stawu rybaka.

Na jego okrzyk: „Po ryby, do sąsiada na prawo!” — każdy kładzie wskazujący palec w kółko sąsiada. Podobnie dzieje się na okrzyk: „Po ryby do stawu sąsiada w lewo!”

Skoro jednak rozlegnie się okrzyk rybaka: „W moim stawie — połów!” — wskazujące palce obecnych powinny się znaleźć w stawie rybaka. Z tej okazji korzysta rybak: pociąga wędkę, a pętla łapie „rybki”.

Złapany daje fant. Rybak natomiast, jeśli po

trzech połowach żadnej rybki nie złapie, oddaje wędkę sąsiadowi.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się szybkość ruchu i rozbudza natychmiastową reakcję na sygnał.

C. 6. KONKURY.

Rozmieszczenie — dowolne. Zespół musi być koedukacyjny. Liczba osób nieparzysta.

Panowie wychodzą do sąsiedniego pokoju; panie umawiają się i wybierają sobie panów.

Potem prowadzący zabawę zaprasza jednego z panów. Wprowadzony, przypuszczając, iż został wybrany przez jedną z pań, przystępuje do niej i kłania się z odpowiednim uśmiechem.

Jeżeli konkurent istotnie trafi na swoją parę, pozostaje w izbie i jest świadkiem konkurów pozostałych towarzyszy.

Jeżeli się omylił, spotyka go burza oklasków, tak, że cośpieszniej zawraca tam, skąd przyszedł.

Podobnie przychodzą i szukają swoich wybranek i inni panowie. Z chwilą, gdy przedostatni z konkurentów został przyjęty, ujawnia się, kto został „starym kawalerem”.

Można następnie zabawę urozmaicić w ten sposób, że podobnie, jak uprzednio panowie, panie przychodzą kolejno do zebranych w izbie panów, poszukując swoich wybranych.

Przy grze tej obowiązuje daleko posunięta delikatność.

Wartość wychowawcza: Gra ta w pewnej mierze wyrabia umiejętność form towarzyskich.

C. 7. TELEFON.

Rys. 1. *Rozmieszczenie* — szereg krzeseł, jedno obok drugiego. Wszyscy siedzą.

Osoba, siedząca na pierwszym krześle z prawej strony, jest naczelnikiem centrali telefonicznej. Wysyła ona telefonogram przez szereg stacyj, którymi są siedzący na lewo. Podaje nprz. słowo „tkliwość”.

Jedni drugim kolejno podają szeptem to słowo na ucho. Telefonogram musi być podawany dosłyszalnie, choć może brzmieć niewyraźnie. Zabawa polega bowiem na ciągłych nieporozumieniach. Nprz. osoba trzecia zamiast „tkliwość” — usłyszała „cierpliwość”, lub „litość. Tak zniekształcony telefonogram wędruje aż do ostatniej stacji.

Ostatnia stacja podaje, to co zrozumiała, czy też usłyszała. Okazało się, iż słowo „tkliwość”, przekształciło się we „wrażliwość”. Kolejno wszyscy podają to, co słyszeli. Wreszcie dochodzi do winowajcy. Za karę przechodzi on ze swojego miejsca na ostatnie w szeregu.

W miarę przechodzenia osób na koniec, pozostali przez to samo przesuwają się do czoła. Również i naczelnik centrali dzieli los wszystkich w tym wypadku, jeśli telefonogram dotarł niezmienny do końca szeregu.

Dla urozmaicenia jest wskazana zmiana kierunku nadawania telefonogramu. Dobrze jest obierać takie słowo, którego brzmienie, dzięki upodobnieniu łatwo jest przekręcić, jak nprz. „małostka — czułość — drobnostka”. Można również podawać krótkie zdania, jak nprz.: „przyrodę cechuje ład”. Należy jednak wszystkich uprzedzić, iż zamiast poszczególnego słowa będzie nadane, całe zdania.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się wrażliwość słuchową. Pobudza pomysłowość w doborze słów.

C. 8. PRZEMIANA IMION.

Rozmieszczenie — koło. Krzesel o jedno więcej, aniżeli osób. Uczestniczą panowie i panie.

Panie przybierają imiona panów. W razie nierównej liczby panów i pań można obrać brakujące imiona z pośród nieobecnych.

Osoba, która siedzi z prawej strony wolnego miejsca, zaprasza na nie kogokolwiek z obecnych, wołając nań imieniem przybranem. Zawołana osoba powinna niezwłocznie je zająć.

W ten sposób w innej części koła opróżniło się jedno miejsce, — ktoś siedzący z jego prawej strony powinien niezwłocznie znów kogokolwiek poprosić. Jeśli zapomni, lub zaproszony spóźni się, daje fant. Zabawa ta wywołuje dużo ruchu, nieporozumień i śmiechu.

Wartość wychowawcza: Jak gry C. 2.

C. 9. ZNAJOMOŚĆ W PODRÓŻY.

Rozmieszczenie — rozstawia się krzesła po dwa dowolnie lub w rzędzie, byleby każda para krzesel była do siebie zwrócona frontem. Jednakowa liczba panów i pań.

Naprzeciwko każdej z pań zasiada pan. Przez pierwsze parę minut (wg. umowy) pary rozmawiają na temat: „Gdzie ostatnio byłem?” Potem panowie przesuwiają się o jedno miejsce i rozpoczynają rozmowę z nową sąsiadką na temat: „Jakie mam projekty na przyszłość?” W dalszej rozmowie tym razem z następną znajomą każdy z panów opowiada wrażenia, np. z ostatniej wycieczki.

Po upływie pewnego czasu, prowadzący zabawę przeprowadza głosowanie na temat: kto był najprzejemniejszym w rozmowie.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się umiejętność opowiadania, wyrabia swobodę towarzyskiej rozmowy.

C. 10. OKO W OKO.

Rozmieszczenie — dowolne. Jedna osoba siedzi.

Do osoby, siedzącej w środku, kolejno podchodzą inni i, patrząc w oczy, starają się zachować możliwie poważnie. Nie jest to łatwe, gdyż osoba ta robi najdziwniejsze miny, byleby patrzącego do śmiechu pobudzić. Jeśli jej się to uda, rolę się ich zmieniają. W grze tej jako karę można również stosować fanty.

Rozśmieszający nie może jednak dopomagać sobie ruchem rąk. Pozostali, ciesząc się z komicznych min śmieszka, utrudniają patrzącemu zachowanie powagi.

Wartość wychowawcza: Kształci się panowanie nad sobą.

C. 11. ADWOKAT.

Rozmieszczenie — dowolne. Wszyscy siedzą.

Wszyscy zajmują miejsca na krzesłach, ustawionych w koło, lub wzdłuż ścian izby. Prowadzący rozmowę wszczyna ją z kimkolwiek na dowolny temat. Ten jednak nie powinien dać się w nią wciągnąć, lecz wyręczyć się swoim adwokatem.

Adwokatem tym jest sąsiad z lewej stony. Nprz. prowadzący grę zwraca się do osoby A z zapytaniem: „Jak sobie projektujesz spędzenie tegorocznych waka-

cyj?" — Odpowiedź sąsiada z lewej strony (osoba B) brzmi: „Zabawię się w kapitana jachtu i popłynę na Pacyfik". — Prowadzący zabawę zwraca się do osoby C: „Czy pan również chciałby zabawić się w marynarza?" Odpowiedź osoby D (sąsiada z lewej strony): — „Tak — ale w marynarza słodkich wód, bo w tym roku napewno żaglować będę jolką (typ żaglowca) po jeziorze Wigierskiem".

Na nagłe pytanie, zwrócone nprz. znów do osoby A: „Będiesz więc bohaterem — jak Alain Gerbault?" — wyrывa się jej nieostrożna uwaga: „Oczywiście". Wówczas płaci za to fant.

Pytania i odpowiedzi powinny następować bezpośrednio po sobie, by przez to samo wprowadzić ożywienie w grze. Z drugiej strony prowadzący grę powinien wiązać pytania i odpowiedzi w pewną całość logiczną, gdyż da to wszystkim przykład towarzyskiej, miłej rozmowy, a ponadto stworzy przeliczne okazje dla prowadzącego do zaskoczenia niedość szybko orientujących się i nieuwważnych.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się szybkość myślenia, wydobywa pomysłowość i dowcip w zapytaniach i odpowiedziach.

Odmiana.

Zamiana osób.

Rys. 2. *Rozmieszczenie* — dwa ustawione naprzeciwko siebie szeregi krzeseł. Wszyscy, oprócz jednej osoby, siedzą. Jednakowa liczba panów i pań.

Z jednej strony siadają panie, z drugiej — panowie tak, aby naprzeciwko każdego z panów, siedziała pani.

Jedna osoba chodzi między krzesłami, stawiając to jednemu to drugiemu z siedzących zapytanie. Nie

odpowiada jednak osoba zapytana, lecz jej adwokat, to znaczy osoba siedząca naprzeciwko.

Na tem też polega zabawa, że panowie odpowiadają za panie i odwrotnie. Odpowiedź musi się wiązać logicznie z postawionem pytaniem. Osoba, która zapomni się i odpowie, zamiast milcząco przyjmować pytania, daje fant.

Umiejętność poprowadzenia rozmowy w formie zapytań, a przytem w sposób żywy, decyduje o powodzeniu zabawy.

Adwokat musi być natychmiast przygotowany na odpowiedź. Niewymowny, spóźniający się adwokat daje fant.

C. 12. RZEMIOSŁA.

Rozmieszczenie — koło. Wszyscy siedzą.

Każda z osób, siedzących w kole, obiera sobie pewne rzemiosło, jak: szewstwo, stolarstwo, krawiecczyznę i t. p.

Każdy demonstruje swoje rzemiosło odpowiedniami ruchami i gestami.

Prowadzący zabawę jako mistrz cechowy spełnia stale poszczególne czynności, naśladując w ten sposób pracę każdego z obecnych rzemieślników.

Jeśli mistrz naśladuje nprz. ruchy stolarza przy pracy, to stolarz winien natychmiast czynność swoją ruchami powtórzyć.

Kto nie zauważy swej czynności u mistrza cechowego i jej corychlej nie wykona, ten daje fant.

Skoro mistrz podniesie obie ręce do góry, wszyscy obowiązani są wykonywać jednocześnie swoje zawody.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się uwagę i szybkość reagowania na sygnał.

C. 13. CENZUROWANY.

Rozmieszczenie — koło.

Wszyscy oprócz dwóch osób siedzą w kole. Pośrodku koła siedzi jedna z osób „na cenzurowanem”, druga natomiast obchodzi wszystkich i zbiera na nią plotki. Powtarza je nie w kolejności, w jakiej je zbierała, ale przeplatając, by utrudnić cenzurowanemu zorientowanie się, od kogo plotka pochodzi.

Zadaniem cenzurowanego jest odgadnąć, kto daną plotkę powiedział. Jeśli trafnie wskaże winowajcę, ten zajmuje jego miejsce. W przeciwnym razie musi dać fant, a na cenzurowanem zasiada ktoś inny.

Zbierający plotki obchodzi wszystkich i pomimo, iż plotki były mu tylko szeptane, musi je dobrze zapamiętać. Plotka musi być dowcipna, wesoła, a jednocześnie delikatna. Niegrzeczne przymówki i docinki nie mogą złożyć się na wiązanek milej, towarzyskiej zabawy. Nie należy również przesadzać w komplementach.

Wartość wychowawcza: Kształci się pomysłowość, dowcip.

Odmiana.

Zebrani umawiają się, iż „cenzurowany” jest jakimś przedmiotem, nprz.: ołówkiem, figą i t. p. Plotka wówczas dotyczy osoby „na cenzurowanem”, lecz jej treść jest nawiązywana do cech i przymiotów danego przedmiotu.

C. 14. OGIEN.

Rozmieszczenie — dowolne.

Obiera się jakiś przedmiot, nprz. pierścionek, pióro, kubek, lalkę. Jedna z osób, obejrzawszy wybrany

przedmiot, opuszcza izbę. W tym czasie wszyscy ustalają pocichu miejsce schowania przedmiotu.

Poszukujący przedmiotu zostaje zaproszony z powrotem do izby i rozpoczyna po niej swoją wędrówkę.

Oprócz własnego wzroku znajduje pomoc ze strony wszystkich, a mianowicie: w miarę, jak zbliża się do schowanego przedmiotu, wszyscy wywołują głośno: „ciepło — gorąco — ogień”, w miarę oddalania się: „chłodno — zimno”. „Ogień” podaje się wówczas, gdy szukający znajdzie się tuż przy schowanym przedmiocie.

Po jego odnalezieniu zmienia się przedmiot i osobę szukającego.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się w spostrzegawczości.

Odmiana.

Muzyka — dźwięki.

Zamiast głosów: „zimno — gorąco”, podawanych przez wszystkich, jedna osoba gra melodię na jakimkolwiek instrumencie. Grając głośniej lub ciszej, naprowadza szukającego na ślad schowanego przedmiotu. W razie braku odpowiedniego instrumentu, można dawać sygnały gwizdkiem, lub stukaniem. Można również zespolic się w chór i zmieniając natężenie głosu, kierować poszukiwaniem osoby, szukającej przedmiotu. Pozatem dla utrudnienia zadania można przedmiot zawiesić nprz. u paska jednej z osób zespołu; chodzi ona tu i tam po sali, dzięki czemu częściej się zmienia natężenie śpiewu.

C. 15. WŚCIBSKI NOS.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebny arkusz papieru, duży na przeciętną wysokość człowieka.

Z pośród obecnych wybiera się 5—8 osób. W jednej części sali zawiesza się arkusz papieru, wycinając przedtem otwór podłużny około 3 cm. $\times$ 6 cm., na wysokości, odpowiadającej położeniu nosa.

Wybrane uprzednio osoby podchodzą do arkusza niepostrzeżenie dla reszty uczestników zabawy i kładą kolejno nosy w otwór. Trwa to dopóty, dopóki ktoś z obserwujących nie odgadnie, czyj to nos.

Tę zabawę można również przeprowadzić w formie konkursu: ci, którzy pierwsi i więcej osób odgadną, wolni są od obowiązku stawania w swej kolejce poza arkuszem dla wysunięcia „wścibskiego nosa”.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się zmysł spostrzegawczości.

C. 16. ALFABETYCZNY ŻYCIORYS.

Rozmieszczenie — dowolne.

Każdy z uczestników zabawy na zapytanie prowadzącego jest obowiązany podać swoje imię, miejsce urodzenia i zawód. Są to nazwy przybrane, bowiem prowadzący ogłasza, że muszą one rozpoczynać się od jednej i tej samej litery, np.: „Na imię mi Bronisław, urodziłem się w Brodnicy, a trudnię się brukarstwem”.

Z chwilą, gdy litera „B” przez większość obecnych w życiorysie została zastosowana, prowadzący zabawę zapowiada, iż oferty przyjmować będzie tylko od osób, których dane w życiorysie rozpoczynają się np. od „G”, „S”, „P” i t. d.

Osoba, która nie może znaleźć odpowiedniego wyrazu lub namyśla się zbyt długo, płaci fant.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się szybkość myślenia.

C. 17. ŻYWIOŁY.

Rozmieszczenie — koło. Wszyscy siedzą. Potrzebna chusteczka.

Obieramy 4 żywioły, a więc: ogień, wodę, ziemię i powietrze. Jedna z osób rzuca chusteczkę do kogokolwiek i wymienia jednocześnie jeden z powyższych żywiołów.

Uderzony chusteczką powinien w ciągu 1—2 sekund dać nazwę stworzenia, które w danym żywiole żyje. A więc na okrzyk: „woda” daje np. odpowiedź: „pstrąg, płotka, karp” i t. p. Po odpowiedzi niezwłocznie rzuca sam chusteczkę i wymienia jeden z tych żywiołów, nprz. powietrze.

Kto poda stworzenie, nieżyjące w danym żywiole, składa fant.

Na okrzyk: „ogień” wszyscy zmieniają swoje miejsca.

Wartość wychowawcza: Jak gry C. 1.

Odmiana.

Pytający powtarza parę razy: zwierzę, ryba, ptak, wreszcie zwraca się z nagłą do jednej osoby i rzuca np. słowo: „ptak”, licząc do 10-ciu. W tym czasie zapytany musi wymienić nazwę ptaka nprz.: „skowronek”, w przeciwnym razie — daje fant.

C. 18. POZNAJ PRZYSŁOWIA.

Rozmieszczenie — dowolne. Wszyscy siedzą.

Zabawa ta polega na odgadywaniu znanego przysłowia. Jedna osoba opuszcza izbę na 1 — 2 minuty.

Pozostali obierają sobie jakieś znane przysłowie, nprz.: „Każda sroka swój ogon chwali”. W tym wy-

padku przysłowie składa się z 5 wyrazów, przeto 5 osób dzieli się nimi kolejno. A więc pierwsza obiera wyraz „każda”, druga — „sroka” i t. d.

Po wezwaniu zgadującego mówi się, z ilu wyrazów przysłowie się składa. Zgadujący stawia najbliższej z osób takie nprz. pytanie: „Czy mógłbyś mi cokolwiek powiedzieć o swych przygodach wakacyjnych?”

— „Dużo mógłbym ci opowiedzieć o mojej pasji podróżowania, nie wiem jednak, czy każda taka wędrówka po wertepach i krańcach Polski mogłaby ciebie zainteresować!”

Skolei zgadła zapytuje następną osobę, np.: „Dlaczego odwracasz odemnie oczy, czy boisz się pytania?” „Bo patrzysz na mnie, jak sroka w kość” pada odpowiedź.

Również osoby trzecia, czwarta i piąta dają odpowiedzi tak zbudowane, by wiązały się logicznie z postawionem pytaniem, a jednocześnie zawierały zawarty w przysłowiu wyraz.

Po wyczerpaniu tych wszystkich wyrazów zgadujący powinien przysłowie odgadnąć.

Jeżeli ma z tem trudności, można mu dwa — trzy pierwsze wyrazy w krótkich zdaniach powtórzyć. Jeżeli i te go nie naprowadzą, podaje mu się treść przysłowia, poczem powtórnie opuszcza pokój, aby zgadywać inne, umówione przysłowie.

Natomiast, jeżeli odgadnie, zgadującym staje się ta osoba, która naprowadziła na treść przysłowia.

Odpowiedzi winny być niezbyt długie, co nie znaczy, aby musiały być lakoniczne. Poszukiwany wyraz można umieścić w zdaniu w dowolnem miejscu, musi jednak brzmieć w takiej formie, jak w przysłowiu, a więc nie wolno powiedzieć: „w ognie, na ognie”, jeśli w przysłowiu mamy: „ogon”.

Spójniki, przyimki wymawia się wraz z przynależnym doń wyrazem. Jeżeli przysłowie składa się z większej liczby wyrazów, aniżeli jest osób, niektóre z nich dają odpowiedzi po raz wtóry.

Ażeby wszyscy brali jednakowy udział w grze, należy zmieniać kolejność zapytań tak, aby pierwsi w ostatniej turze znaleźli się na końcu w następnej turze gry. Nieraz bywa bowiem, iż zgadujący już z pierwszych odpowiedzi wyłowi wymagane słowa i przysłowie odgadnie. Jeśli to zdarzałoby się częściej, pierwsi w kolejności braliby stale udział w grze kosztem innych.

Wartość wychowawcza: Jak gry C. 12.

C. 19. ZWIERZYNIEC.

Rozmieszczenie — dowolne. Wszyscy oprócz jednej osoby siedzą.

Każda z osób oprócz jednej (pogromcy), obiera sobie nazwę jakiegoś zwierzęcia, nprz. rysia, tygrysa. Głos, ryk tego zwierzęcia musi doskonale naśladować.

Pośrodku koła stoi pogromca i wywołuje zwierzęta, lecz nie przez wymienianie nazwy, a przez naśladowanie głosu danego zwierzęcia.

Zwierzę to musi niezwłocznie odezwać się do wtóru. Kto tego w porę nie robi, lub jeśli odezwie się zwierzę niewywołane, daje fant.

Na okrzyk pogromcy: „przynoszę pożywienie” — odzywają się wszystkie zwierzęta, każde swoim głosem. Powstaje koncert zwierzęcy.

Wartość wychowawcza: — Ćwiczenie szybkiej reakcji na hasło.

Zamiast pogromcy mamy kupca z Hamburga, który wybiera sobie okazy.

Kupiec wymienia nazwy kilku zwierząt; jeśli okaże się, że zwierzęta te są w zwierzyńcu, wynajduje je według ich głosów w czasie ogólnego koncertu zwierząt.

W poryku ogólnym musi nprz. wyłować ryk lwa, beczenie kozicy i t. p.

C. 20. ORANGUTANG.

Rozmieszczenie — dowolne. Wszyscy siedzą.

Gra polega na tem, iż jedna osoba, nie znając jej przebiegu, pada ofiarą dobrego humoru zebranych.

Prowadzący zabawę objaśnia, iż wszyscy obiorą sobie odpowiednie głosy zwierzęce i muszą je świetnie naśladować. Podczas ogólnego koncertu zwierząt kupiec będzie musiał wyszukiwać pewne zwierzęta według ich głosu.

Zwierzę dobrze przez kupca rozpoznane będzie przezeń wykupione i uzyska wolność. Kupiec wychodzi.

Podczas jego nieobecności prowadzący zabawę wyjaśnia, iż kupcowi ma być spleatany figiel. Kupca znajdującego się za drzwiami zawezwie się za chwilę spowrotem, aby następnie jako orangutang, wszedł w skład zwierzyńca, a jego miejsce zajmie inny kupiec.

Wszyscy umawiają się, iż 2 razy na żądanie podadzą wyraźnie swoje głosy zbiorowo, a za trzecim razem, kiedy kupiec (drugi) zażąda „orangutanga”, wszyscy zamilkną, a rozlegnie się tylko ryk tego jednego zwierzęcia.

Robi się jedną i drugą próbę całości, poczem prowadzący grę wzywa kupca do izby (zwierzyńca) i oświadcza o konieczności wyznaczenia innego kupca.

Skoro tylko nowy kupiec wyjdzie, mówi się poprzedniemu, iż w zwierzyńcu brak tylko orangutanga, musi on zatem tę rolę na siebie przyjąć.

Przeprowadza się jeszcze jedną próbę, poczem wzywa się kupca. Następuje jeden, drugi koncert. Lecz kupcowi to nie wystarcza. Prosi o trzeci koncert, a specjalnie chodzi mu o orangutanga. Prosi o głosy czyste. Przy trzeciej próbie słyhać tylko... orangutanga.

Zabawę tę w danym gronie można przeprowadzić tylko jeden raz. Należy przedtem upewnić się, czy pierwszy kupiec gry tej nie zna, inaczej bowiem zabawa nie uda się.

Wartość wychowawcza: Jak gry C. 12.

Odmiana.

Ku-ku-ry-ku!

Prowadzący zabawę objaśnia zebranym, iż każdemu powie na ucho nazwę zwierzęcia, którego głos będzie obowiązanv naśladować podczas zbiorowego koncertu. Poczem obchodzi wszystkich i szepcze każdemu, by na dany sygnał milczał. Jednemu tylko, o kim wie, że gry tej nie zna, poleci, by piał jak najgłośnieję. Wybuch ogólny śmiech, gdy na dany znak rozlegnie się donośne pianie koguta. Gra ta udaje się jedynie raz jeden w danem towarzystwie.

C. 21. BABILON.

Rozmieszczenie — dowolne. Wszyscy siedzą.

Zabawa ta polega na dawaniu szybkiej odpowiedzi na pytania, stawiane przez jedną z wybranych osób. Pytania padają często i są różne. Odpowiedzi natomiast

są o tyle utrudnione, iż każdy musi coś powiedzieć o swoim rzemiośle.

Każdy więc obiera sobie jakieś rzemiosło, mamy zatem: kucharzy, cieśli, brukarzy, szewców, przędzalników, szklarzy i t. p.

Jedna osoba, najsprawniej prowadząca rozmowy, idzie do środka koła i stąd opowiada swoje wrażenia, nprz. ze spaceru. Opowiadając, stawia obecnym pytania, nawiązane do treści opowiadania. Często są to tylko uwagi, a nieraz urywając w połowie zdania, oczekuje jego dokończenia ze strony zagadniętej osoby.

Ta musi corychlej dać odpowiedź i to w związku ze swoim zawodem. Naprzykład, podczas opowiadania o zebraniu towarzyskiem, krawcowa jest zaskoczona takim pytaniem: „...podczas ożywionej dyskusji o...?” krawcowa: „o fastrydze”.

Prowadzący zabawę: „Bardzo przykro, iż tematem zebrzań towarzyskich jest tylko fastryga” (patrzy na stolarza). Wówczas stolarz: „mówiono również i o kleju”.

Prowadzący zabawę: „Sądziłem, iż i rozmowa zawsze powinna się kleić” (patrzy na szewca) i t. d.

Opowiadanie traci nieraz wątek, padają zabawne, nielogiczne odpowiedzi, które wszystkich śmieszą.

Wartość wychowawcza: Jak gry C. 11.

C. 22. KUM I KUMOSZKA.

Rozmieszczenie — dowolne lub koło, Wszyscy oprócz jednej osoby siedzą.

Jedna z osób zgaduje. Oddala się ona z pokoju, wówczas pozostali obierają dwa przedmioty, pozostają-

ce z sobą w ścisłym związku, np. obraz i rama, kwiat i doniczka, listek i róża. Jeden z tych przedmiotów musi być rodzaju męskiego, drugi — żeńskiego. Nazywamy je „kumem” i „kumoszka”

Po ustaleniu kuma i kumy wzywa się zgadującego, który z odpowiedzi i określeń obecnych musi dojść o jakich przedmiotach jest tu mowa. Każdy z uczestników na pytanie zgadującego jest obowiązany powiedzieć coś na temat cech i właściwości kuma lub kumoszki.

Gdy zgadujący poda nazwy trafnie, wskazuje osobę, która go na nie naprowadziła, i ta skolei zostaje zgadującym.

Prowadzący zabawę powinien czuwać, by w wypowiedzianiu się brali udział wszyscy obecni.

Wartość wychowawcza: Kształci się pomysłowość, dowcip, zdolność wnioskowania.

Odmiana.

Poznaj dwa przedmioty.

Zabawa ta jest podobna do poprzedniej z tą jedynie różnicą, że zgadujący w szeregu pytań wydobywa sam cechy i właściwości wybranych przedmiotów, bowiem od pytanego otrzymać może tylko dwie odpowiedzi: „tak”, lub „nie”. Za więcej słów płaci się fantem. Np. zgadujący zapytuje: „Czy przedmioty te znajdują się w tym pokoju?”, czy „on” może się zbić, a „ona”? i t. p.

Ten, kto zorientuje zgadującego, jakie przedmioty zostały obrane, płaci fant lub zostaje zgadującym.

C. 23. TALERZ W RUCHU.

Rozmieszczenie — koło. Potrzebny talerzyk metalowy, lub denko okrągłe od blaszanego pudełka.

Pośrodku izby znaczy się kredą małe kółko, średnicy 30—40 cm.

Prowadzący zabawę, trzymając w ręku talerzyk, lub denko od pudełka, zakręca nim w obrębie kółka. W ten sposób pokazuje wszystkim, jak powinno wyglądać kręcenie talerzyka.

Zasada gry jest taka: osoba, która klęczy pośrodku izby przy talerzyku, puszcza go w ruch, wywołując jednocześnie imię, lub też nazwisko (według umowy) kogokolwiek.

Wywołany jest obowiązany corychlej podbiec do talerzyka, zatrzymać, nim skończy się obracać, i puścić go w dalszy ruch. Jednocześnie wzywa kogoś innego, a sam wraca do koła.

Ponieważ obrót talerzyka trwa bardzo krótko, każdy z wywołanych musi biec szybko, by zdążyć, nim talerzyk upadnie. O ile ktoś talerzyk źle zakręci, musi doń znów wrócić i zakręcić po raz wtóry.

Jeżeli wywołany przybiegnie po skończeniu obrotu talerzyka, daje fant. Przy zabawie tej można również przybierać nazwę kwiatu.

Zabawa ta jest zwłaszcza wówczas dobra, gdy obecni dobrze się nie znają. Ułatwia ona poznanie imion, ewentualnie i nazwisk. W tym wypadku wszyscy przed rozpoczęciem zabawy podają wyraźnie swoje imiona, lub nazwiska. Jeżeli zabawę tę prowadzimy na jakimś kursie, zjeździe — dobrze obok nazwisk podać i miejscowości, skąd się przyjechało. Nprz. Hanka z Sambo-ra, Karczewski z Grójca.

Wartość wychowawcza: Wyrabia się szybkość i zręczność ruchu.

C. 24. KONKURS NA JABŁKA.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne nitki i jabłka (6—10 sztuk).

Do sznurka, zawieszonego wzdłuż izby, albo do górnej futryny otwartych w pokoju drzwi przyczepia się 2, 3 sznurki z zawieszonymi na nich jabłkami, lub połówkami jabłek.

Jabłka jednakowej wielkości zawiesza się na tej samej wysokości, jeśli pierwsi zawodnicy są równego wzrostu; jeśli nie — na różnych wysokościach, biorąc za normę odległość na wysokość ich czoła.

Na dany sygnał pierwsi dwaj, lub trzej (decyduje liczba zawieszonych jabłek) dobiegają do swoich sznurków i, nie używając do pomocy rąk (są założone w tyle), starają się jak najprędzej zjeść jabłko, nie zrywając go ze sznurka.

Prowadzący grę oblicza czas. Jeśli jabłka są większe, wyznacza im 25 sekund; mniejsze, lub połówki — 20 sekund. Tyle tylko czasu wolno zużyć na konkurso-
we spożywanie jabłka.

Prosta napozór gra daje dużo śmiechu i komicznych sytuacji.

Zwycięża ten, kto w sposób przepisowy jabłko w najkrótszym czasie spożyje.

Grę można utrudnić w ten sposób, że wieszają się jabłka wyżej, lub też postanawia, iż jedzący je winien w tym czasie przynajmniej trzy razy i to nie pod rząd zagwizdać.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się zręczność, wolę, opanowanie.

C. 25. STRZELEC KARCIANY.

Rys. 4. *Rozmieszczenie* — 2, 3 rzędy. Potrzebne karty i koszyki, lub kapelusze.

Gra ta jest konkursem zręczności w rzucaniu kart do koszyków, lub kapeluszy. Wszyscy dzielą się na 2, lub 3 zastępy tak, by w każdym było do 8-iu, nie więcej osób.

Pośrodku izby lub wzdłuż jednej ściany ustawia się 2—3 kapelusze, lub lepiej nieduże koszyczki jednakowej wielkości i to na taką od siebie odległość, by rzucając karty, skierowywane do różnych koszyków, nie mieszały się.

Wszyscy, podzieleni na tyle zastępów, ile jest ustawionych koszy (kapeluszy), ustawiają się w rzędach tak, by odległość pierwszego rzucającego od kosza wynosiła około 2 m. Miejsce oznacza się kredą na podłodze. (Z braku miejsca można ustawiać się dowolnie, byleby karty rzucali wszyscy i w kolejności).

Zastępy są równe co do liczby, a każdy z członków zastępu otrzymuje po 3 karty. Są to karty do gry, lub lepiej kartoniki wymiaru 6×9 cm. O ile liczba członków w danym zastępie jest mniejsza niż u innych, nadliczbowe karty rozdziela się między pozostałe osoby w tym zastępie.

Na dany sygnał pierwsi w każdym rzędzie rzucają karty do swoich koszy. Po nich rzucają następni, a pierwsi odchodzą na koniec swoich zastępów.

Z chwilą ukończenia gry (określony czas) w zastępach liczy się trzynaście do kosza karty. Wygrywa ten zastęp, który wrzucił najwięcej kart. Przy mniejszej liczbie osób, zamiast konkursu zastępów można prowadzić konkurs jednostek. Wówczas można porozdzielać po większej liczbie kart (5—6).

Natomiast, jeśli jest mało kart, to pierwsi po wrzuceniu swoich biegną do kosza, liczą trafienia, zbierają karty i oddają następny. Rzucić należy z linii i na niej należy trzymać czubki butów. Wolno przechylać się w stronę kosza.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się opanowanie ruchu, zręczność.

C. 26. WOJNA Z WATĄ.

Rozmieszczenie — wszyscy siedzą dookoła stołu. Jedna z osób bierze kłaczek waty i podrzuca do góry, tuż nad środkiem stołu.

Osoba, nad którą wata opada, jest obowiązana zdmuchnąć watę w górę, a jeszcze lepiej wbok w stronę sąsiadów. Sąsiedzi również nie żałują płuc, by watę od siebie odpędzić.

Osoba, przed którą wata opadnie na stół, płaci fant.

Do odpędzania waty nie wolno używać rąk, które należy trzymać pod stołem. Wystarczy lekki, a w porę zastosowany i celny podmuch, by wata ominęła zagrożone miejsce. Należy dmuchnąć ostrożnie, gdyż wszelkie zdmuchnięcie waty do tyłu powoduje przerwę w zabawie.

Zabawę tę można również prowadzić pośrodku izby, stojąc, lub siedząc w kole. Fant daje ta osoba, w pobliżu której wata opadnie.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się uwagę i orientację w odległości.

Odmiana.

Konkurs piórek.

Każdy z uczestników otrzymuje piórko, bądź kłaczek waty. Na dany sygnał podrzuca je do góry i, od-

powiednio dmuchając, stara się je utrzymać jak najdłużej w powietrzu.

C. 27. SŁAWNI LUDZIE.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne kartki.

Pisze się na kartkach nazwiska różnych znanych osobistości i przypina po jednej na plecach każdego z uczestników tak, by nie znał jej treści. Każdy z uwag, jakie słyszy, ma się domyśleć, kogo przedstawia. Wolno mu również zadawać pytania. Należy przed zabawą ustalić, czy określeniem „sławni ludzie” obejmuje się postaci historyczne, czy też żyjących, a wybitnych ludzi świata politycznego, nauki i t. p.

Wszyscy, oczywiście muszą być ruchliwi i gadaliwi, by innym ułatwić zadanie.

Ci, którzy odgadli, kogo przedstawiają, zgłaszają się do prowadzącego zabawę, a ten następnie oznajmia głośno, kto w jakiej kolejności domyślił się treści kartki, umieszczonej na swych plecach. Treść kartek można zmieniać, podając raz nazwiska ludzi nauki, drugi raz artystów, polityków i t. d.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się zdolność szybkiego myślenia i wnioskowania.

C. 28. ZBIOROWE OPOWIADANIE.

Rozmieszczenie — dowolne. Wszyscy siedzą.

Jedna z osób opowiada jakąś przygodę, bądź bajeczkę, wprowadzając w jej treść szczegóły wszystkich interesujące, przeplatając epizody poważne zupełnie śmiesznymi wstawkami. Już samo tego typu opowia-

danie wywołuje niemało śmiechu. Po chwili (1—2 minuty), na dany przez prowadzącego znak sąsiad z prawej strony opowiada ciąg dalszy w równie zabawny sposób. Po nim mówi trzeci, czwarty i t. d. Każdy z obecnych jest obowiązany opowiedzieć los przynajmniej jednego z bohaterów opowiadania, bądź też wprowadzić nowego. Opowiadanie trwa dopóty, dopóki prowadzący zabawę nie ogłosi końca rozdziału.

Wartość wychowawcza: Rozwija się fantazję.

C. 29. WRÓŻBY.

Rozmieszczenie — dowolne. *Potrzebne:* pierścionek, pieniądz, naparstek.

Wszyscy wychodzą na chwilę do sąsiedniej izby, a w tym czasie prowadzący zabawę chowa w trzech różnych częściach sali pierścionek, pieniądz i naparstek. Poczem wszyscy wracają na salę i szukają schowanych przedmiotów. Ta osoba, która pierwsza odnajdzie pierścionek, wstąpi w związek małżeński i będzie długo i szczęśliwie żyła; kto znajdzie pieniądz — będzie bogaty; kto znajdzie naparstek — będzie starą panną, lub starym kawalerem.

Wartość wychowawcza: Zabawa ta ćwiczy spostrzegawczość.

C. 30. BUM.

Rozmieszczenie — koło. *Osób* — 10—18.

Gra polega na znajomości tabliczki mnożenia i na szybkim jej stosowaniu.

Wszyscy ustawiają się w koło. O ile jest dosyć krzeseł, wolno wszystkim usiąść.

Ktokolwiek rozpoczyna kolejne odliczanie, nprz. w lewo. Padają więc liczby 1, 2, 3, 4 i t. d. Jednak wtedy, gdy wypadnie wymienić liczbę, która kończy się na 7 nprz. 17, 27, 37, lub też dzieli się przez 7, jak nprz. 14, 21, 70 — nie wymawia się jej, lecz mówi się „Bum”.

Ten, kto omyli się, daje fant, albo wychodzi z gry.

Gra kończy się wówczas, gdy nazbiera się sporo fantów, lub gdy w kole pozostanie zaledwie parę osób.

Dla odmiany — można zamiast 7-ki wprowadzić 3-kę.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się umiejętność skoncentrowania uwagi, szybkość myślenia.

DZIAŁ IV.

D. 1. POPRZESTAWIANE LITERY.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne ołówki i papier.

Prowadzący grę zarządza przygotowanie papieru i ołówków, poczem, gdy już wszyscy są gotowi, dyktuje dowolnie litery jakiegoś wyrazu. Po ich odnotowaniu każdy stara się je uporządkować, by właściwy wyraz odnaleźć.

Nprz. i, l, a, s, p, n, k, o, e (palenisko),
d, z, d, o, r (drozd).

Ten, kto szybciej litery w wyraz uporządkuje, podnosi rękę. Skoro znajdą się już 3—4 osoby, które wyraz ten odnalazły, prowadzący grę zarządza przerwę, a następnie odczytuje kartki według tej kolejności, w jakiej zostały zgłoszone.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się umiejętność skupienia i szybkość myśli.

D. 2. ROZRZUCONE WYRAZY.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne: papier i ołówki.

Dyktujemy obecnym, bądź też wypisujemy na tablicy poprzestawiane bez logicznego związku wyrazy zdania, przysłowia lub znanego utworu literackiego, np.:

„Ludy bez szkieletów bez serc to bez ducha”.

„Ledwie piją jedzą lulki karczmy nie rozwalą”.

„Czas żałować gdy lasy róż nie płoną”.

Osoba, która pierwsza uporządkuje wyrazy w zdaniu, podnosi rękę, a na życzenie prowadzącego — recytuje, bądź podaje wypisane na kartce.

W ten sposób można wypisać parę zdań, które obecni porządkują i wypisane podają na kartkach. W tym wypadku odczytujemy karteczki tych osób, które je wcześniej złożyły.

O ile mamy cytate z utworu literackiego, to zalecamy również podanie nazwy utworu i autora, bądź też prowadzący grę daje uzupełnienie.

Wartość wychowawcza: Kształcimy zamięłowanie do literatury i czytelnictwa, rozwijamy polet myślowy.

D. 3. SEKRETARZ.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne ołówki i papier.

Zabawa polega na tem, iż na jednej karteczce 5 różnych osób wypisuje kolejno: 1) nazwiska dwóch osób różnej płci, 2) różne ich czynności i cechy charakteru. W rezultacie otrzymujemy zabawną treść. Cały dowcip bowiem polega na tem, że nikt nie wie, co wypisał poprzednik.

Każdy ma ćwiartkę papieru i ołówkę. Na znak prowadzącego zabawę każda z osób wypisuje u samej góry karteczki nazwisko jakiegoś mężczyzny, znanego i obecnego w towarzystwie, poczem kartkę zagina, by nazwiska wypisanego nie było widać i oddaje ją sąsiadowi z lewej strony.

Następnie wszyscy piszą charakter osoby, której nazwiska nie znają (zagięta karteczka) i znów na znak prowadzącego zabawę zaginają karteczkę, oddając ją sąsiadowi z lewej strony.

Skolei (na trzecim miejscu), wypisuje każdy nazwisko jednej z pań, znanej wszystkim i obecnej na sali. Znów kartkę się zagina i oddaje sąsiadowi.

Następnie wypisuje się, jaki ona ma charakter.

Wreszcie na zakończenie, na piątym więc miejscu każdy wypisuje odpowiedź na pytanie: „Jak, gdzie i kiedy wymienione osoby pobiorą się?”.

Zawija się całą karteczkę i doręcza prowadzącemu zabawę. Ponieważ nad treścią odpowiedzi pracowało aż 5 osób i nikt nie wiedział, co napisał jego poprzednik, wychodzą komiczne skojarzenia nazwisk, opisy charakterów i horoskopów małżeńskich.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się pomysłowość i dowcip.

Odmiana.

Wszystko piszemy jak wyżej, natomiast w następującej kolejności zapytań: 1. nazwisko pana, 2. nazwisko pani, 3. gdzie byli? 4. co robili? 5. co z tego wynikało? Mamy tutaj również najprzeróżniejsze pomieszczenie nazwisk, czynności osób i t. p.

D. 4. PORTRECISTA ZWIERZĄT.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne są ołówki, papier i tablica do rysowania.

Uczestnicy wylosowują numerowaną kartkę z wypisaną na niej nazwą zwierzęcia, (utrzymują nazwę w sekrecie). Według kolejności numerów prowadzący grę wzywa każdego do tablicy i poleca mu wyrysować w ciągu minuty to zwierzę, którego nazwę ma na kartce. Pozostali notują sobie wywołany numer i wypisują (nie wolno nikogo pytać) nazwę rysowanego na tablicy zwierzęcia.

Po wywołaniu wszystkich prowadzący grę odczytuje listę rysowanych zwierząt, a każdy sprawdza, czy nazwy, które wypisał, są dobre. Wygrywa ten kto najtrafniej i najwięcej nazw podał.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się uwagę i spostrzegawczość, usprawnia w rysowaniu.

D. 5. DEPESE.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne ołówki i papier.

Prowadzący grę odczytuje nprz. 10 liter. Są to pierwsze litery każdego wyrazu w depeszy. Depesza ta ma dotyczyć, nprz. wycieczki, rozpoczyna się od liter: z, k, b, s, p, n, p, w, p. (zabierzcie koce, bowiem są przewidziane nocne postoje w polu).

Z tych samych liter mogą być odczytywane dwie, lub trzy, bądź więcej nawet depesz. Dowodzić to będzie jedynie większej pomysłowości u obecnych.

Nie musi to być koniecznie jedno zdanie, należy jednak zachować charakter depeszy, (komunikat, prośba, rozkaz i t. p.).

Wartość wychowawcza: Wydobywa się pomysłowość i lotność umysłu.

D. 6. PRÓBA INTELIGENCJI.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne ołówki i papier.

Prowadzący grę dyktuje jakiś dłuższy wyraz nprz. „prawdopodobieństwa”. Opuszczając niektóre litery, należy z pozostałych utworzyć wyraz. Kolejność jednak użytych liter musi być taka, jaka była w pełnym wyrazie.

Możemy więc otrzymać nprz. następujące wyrazy: prawo, podobieństwa, prawda, paw, pop, ropień, ropa, rano, wdowa i t. p.

Jeżeli natomiast podajemy wyraz krótszy, jak nprz. trapez (6 liter), to wówczas nie obowiązuje kolejność i można litery dowolnie ustawiać w wyszukanych wyrazach.

Po pewnym czasie, nprz. 6—8 minutach, kończy się próba i następuje odczytywanie tych kartek, na których figuruje największy spis. Pozostali sprawdzają swoje karteczki, a po ukończeniu czytania najlepiej zapisanych karteczek podają wyrazy, których wśród odczytanych nie znaleźli.

Wygrywa ten, kto ułoży największą liczbę dobrych wyrazów.

Wartość wychowawcza: Jak gry D. 4.

D. 7. UKŁADANIE ZDAŃ.

Rys. 4. *Rozmieszczenie* — 2 rzędy. Wszyscy stoją.

Uczestnicy dzielą się na 2, lub 3 zastępy tak, by w każdym wypadku nie więcej, jak 7—10 osób. Zastępy stoją rzędami. Na 3—5 kroków przed każdym zastępem leży na krześle lub stoliku kartka z ołówkiem.

Na dany sygnał pierwsi z każdego rzędu wybiegają, piszą jeden dowolny wyraz na swoich karteczkach i zwracają.

Uderzają w dłonie następnych, sami zaś stają na końcu rzędu. Następni biegną, czytają, co poprzednik napisał, dopisują drugi wyraz i zwracają.

W ten sposób tworzy się zdanie. W grę wchodzi tutaj wielki pośpiech; z drugiej strony każda osoba, chcąc napisać coś do rzeczy, musi przeczytać poprzednie wyrazy, które są zazwyczaj mało czytelne.

Po ukończeniu gry odczytuje się zdania w tej kolejności, w jakiej zastępy konkurs kończyły.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się szybkość pisanie i myślenia.

D. 8. ODCZYTYWANIE ULOTEK.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne ulotki w takiej liczbie, ile jest osób na sali.

Prowadzący grę, mając tyle ulotek, ile jest osób, składa i tnie każdą (3—4 razy) w jednakowy sposób. Każda osoba składa otrzymane skrawki ulotki, by móc ją odczytać.

Kto pierwszy odczyta ulotkę, wygrywa.

Wartość wychowawcza: Ćwiczy się skupienie uwagi, zdolność szybkiego myślenia.

D. 9. NIESPODZIANKI.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne ołówki i papier.

Prowadzący grę oznajmia, iż wszyscy poddani będą egzaminowi ze spostrzegawczości. Chodzi o zanotowanie jednej rzeczy, przez wszystkich codziennie niemal widzianych. Na wypełnienie tych warunków wszyscy otrzymują nprz. 5 minut. Przypuśćmy, że mają narysować gwiazdozbiór „Wielkiej Niedźwiedzicy”, wskazać na szkicu położenie „Gwiazdy Polarnej”, narysować wieżę znanego kościoła, cokolwiek pomnika, naszkicować awionetkę i t. p.

Na kartkach nie należy pisać nazwiska. Kartki składa się i oddaje prowadzącemu grę, który oddane prace przedstawia zebrany do oceny.

Wartość wychowawcza: Kształci się pamięć i spostrzegawczość.

D. 10. PIĘCIOMINUTÓWKA.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne ołówki i papier.

Wszyscy, zaopatrzeni w ćwiartki papieru i ołówki, czekają momentu, kiedy prowadzący grę poda im treść zadania. Zadanie to polega na wypisaniu w ciągu 5 minut nprz. wszystkich znanych rzek i dopływów w Polsce, których nazwy rozpoczynają się na „S”.

Każdy wypisuje na ćwiartce swoje nazwisko i po sygnale prowadzącego wypisuje niezwłocznie nazwy, a obok, dla ułatwienia szybkiego zakwalifikowania pracy podaje ich liczbę.

Po 5 minutach prowadzący grę zarządza zakończenie i zbiera karteczki.

Jeżeli w grze uczestniczy ponad 10 osób, prowadzący grę zbiera jedynie 2—3 kartki o największym zapisie, odczytuje je, a pozostali sami sprawdzają, ile nazw opuścili, czy też nie znali.

Zamiast nazw rzek można wypisywać miasta, góry, drzewa, ptactwo, ryby i t. p. Dla odmiany należy również i pierwsze litery zmienić.

Wygrywa ta osoba, która wypisze najwięcej właściwych nazw.

Wartość wychowawcza: Kształci się pamięć.

D. 11. PIOSENKI.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne ołówki, papier i instrument do grania.

Każdy z uczestników dostaje kawałek papieru i ołówek. Ktoś z obecnych, a znający dużo popularnych piosenek, siada nprz. przy fortepianie i wygrywa je, przytem przechodzi szybko z jednej melodji w drugą. W braku instrumentu muzycznego można je nucić.

W tym czasie wszyscy słuchają i wypisują nazwy granych piosenek, pozostawiając wolne miejsca wówczas, gdy któreś z nich nie znają. Po ukończeniu gry na podstawie powyższych notowań, następuje konkurs znajomości piosenek. Wygrywa ten, kto ich najwięcej i trafnie poda.

Wartość wychowawcza: Jak gry D. 10.

D. 12. ROZMAITOŚCI.

Rozmieszczenie — dowolne. Wszyscy siedzą. Potrzebne ołówki i papier.

Prowadzący grę dyktuje wszystkim parę przygotowanych uprzednio słów takich, jak nprz. 1. kwiat, 2. rzeka, 3. miasto, 4. żywność, 5. zwierzę, 6. wynalazek, 7. wojsko. Wszyscy zapisują te wyrazy na kartkach. Następnie prowadzący grę otwiera dowolną książkę i dyktuje kolejno litery, od których rozpoczynają się pierwsze wyrazy na lewej stronnicy książki, nprz.: R, N, C, J, B, H, S.

W ciągu 3—5 minut (zależy od liczby słów) wszyscy układają z podanych liter odpowiednie nazwy według powyższego wykazu, np. 1. R(ozmaryn), 2. N(arew), 3. C(zęstochowa), poczem karteczki składają u prowadzącego grę. Na każdej karteczce powinno być wypisane nazwisko oddawcy.

Wówczas następuje odczytanie kartek. Po ukończeniu czytania odbywa się głosowanie (kartkami), komu należy przyznać I-e miejsce. Kolejna liczba głosów decyduje o przyznaniu drugiego, trzeciego i t. d. miejsca w konkursie.

Wartość wychowawcza: Kształci się szybkość i trafność myślenia.

D. 13. REDAGOWANIE GAZETY.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne kartki i ołówki.

Prowadzący zabawę oznajmia zebranym, rozdając im kartki, iż powołuje ich do „Komitetu Redakcyjnego” pisma codziennego, które wkrótce się ukaże.

Każda osoba otrzymuje kartkę z notatką, jaki dział w gazecie ma prowadzić, nprz. napisze artykuł wstępny, poda wiadomości polityczne z kraju, lub z zagranicy, przygotowuje sprawozdanie sejmowe, kronikę miejscową,

sprawozdanie z koncertu, wypadki, dział sportowy, humorystyczny, reklamowy i t. p.

Z chwilą, gdy upłynie określony czas (wg. umowy) przygotowywania numeru, prowadzący zbiera wypełnione kartki i odczytuje w kolejności działów.

Na treść pisma winny się składać nietyle poważne, co dowcipne, pełne humoru i aktualności spostrzeżenia, podane w formie krótkich notatek.

Po odczytaniu zebrani orzekają, kto najlepiej wywiązał się z zadania.

Wartość wychowawcza: Gimnastykuje się myśl, wydobywa pomysłowość, spostrzegawczość i dowcip.

D. 14. KIM.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne są ołówki i kartki papieru.

Na stoliku, pośrodku izby układamy na jasnym tle pewną ilość drobnych przedmiotów jak: agrałka, gumka, pudełeczko, spinacz, stalówka, scyzoryk, figurka, skówka i t. p.

Drobiazgi te w ilości 16 — do 24 sztuk przykrywamy chusteczką tak, by nikt ich nie mógł obserwować. Wszyscy przygotowują sobie ćwiartki papieru i ołówki do pisania. Na kartce należy wypisać nazwisko.

Następnie, zaproszeni przez prowadzącego grę zbliżają się do stolika na taką odległość, by można było przedmioty dobrze obserwować. W momencie, kiedy już wszyscy zgromadzą się przy stoliku, prowadzący grę podnosi chusteczkę, odkrywając znajdujące się na nim drobiazgi.

W ciągu 2 min. wolno je oglądać, jednak nie wolno

żadnego przedmiotu ruszyć, a tembardziej brać do rąk. Nie można również robić żadnych notatek.

Po upływie dwóch minut, o czem wszyscy przedtem muszą być powiadomieni, prowadzący grę zakrywa przedmioty chusteczką. Wszyscy na przeciąg 5 minut wracają na swoje miejsca, by wynotować zapamiętane przedmioty, zaznaczając (dla ułatwienia) ich liczbę.

W tym czasie nie wolno prowadzić żadnych rozmów. Wypisane kartki zbiera prowadzący grę. Jednocześnie podaje do wiadomości wszystkim, ile przedmiotów było na stoliku.

Skolei odczytuje kartki z największym i najmniejszym wykazem. Ten, kto zauważył i spisał najwięcej przedmiotów, zajmuje pierwsze miejsce w tym konkursie spostrzegawczości i pamięci. Na początek używamy 16—18 przedmiotów, później zwiększamy liczbę do 24.

Należy dobierać różnorodne przedmioty co do wymiarów i jakości. Nie można bowiem robić składu szpilek i igieł. Grę tę ożywia się przez zastosowanie zamiast przedmiotów, nprz. kwiatów polnych, ogrodowych, liści, nasion i t. p.

Wartość wychowawcza: Gra ta ćwiczy spostrzegawczość i pamięć.

D. 15. KIM — APTEKARZ.

Rozmieszczenie — dowolne. Potrzebne: mała apteczka (podręczna), ołówki, papier.

Na stoliku gromadzimy zawartość apteczki podręcznej, jak: buteleczki z jodyną, płynem Burowa, kwasem bornym, kroplami Walerjana, Inoziemcowa, chinazol, salipiryna, wazelina, bandaż, gaza, nożyczki, agrałki i t. p.

Ponieważ na buteleczkach niema żadnych napisów, zawartość apteczki możemy określać jedynie z wyglądu, a przede wszystkim zapomocą węchu. W tym celu musimy też przed samą grą obluzować korki w buteleczkach, proszki zaś, bandaże i t. p. wydobywamy z torebek (etykiety chowamy).

Podobnie jak w zwykłym Kimie przykrywamy całość większą chusteczką. Gdy wszyscy na zaproszenie zbliżą się do stolika, odkrywamy i pozwalamy obserwować zawartość apteczki 3 — 4 minuty. Po tym czasie zakrywamy ją spowrotem.

W ciągu następnych 5 minut wszyscy są obowiązani wypisywać na karteczkach zawartość apteczki. Można zalecić również wypisywanie obok nazwy lekarstwa i jego zastosowanie, przynajmniej główne.

Grę rozstrzyga się podobnie, jak w zwykłym Kimie.

Wartość wychowawcza: Obok ćwiczenia w pamięci szkolimy się w samarytance, przynajmniej—w rozpoznawaniu i stosowaniu najważniejszych lekarstw.

D. 16. ZMIANY W IZBIE.

Z izby, w której przebywaliśmy już przez kilkanaście minut, przenosimy się na krótki czas (kilka minut) do izby sąsiedniej. W międzyczasie przestawiamy parę przedmiotów, zwłaszcza: ozdób, obrazów na ścianach.

Zaproszonych ponownie do izby zawiadamiamy, iż zaszły pewne zmiany w jej dekoracji. Każdy ma za zadanie zanotować na karteczce poczynione spostrzeżenia. Kto poda więcej i trafnych, wygrywa.

Jedna osoba wychodzi do sąsiedniego pokoju. Tam robi pewne zmiany w swoim ubraniu. Po paru minutach prosimy ją do izby. Wszyscy ją obserwują przez 2 minuty, poczem w ciągu 2-ch następnych minut spisują poczynione spostrzeżenia na temat dokonanych zmian w jej ubraniu.

D. 17. UKŁADANIE WYRAZÓW.

Dowolny wyraz wypisujemy w dwóch kolumnach w ten sposób, że poszczególnym literom pierwszej kolumny odpowiadają litery tegoż wyrazu, napisanego wspak w drugiej kolumnie.

Przykład.

<i>r</i>	<i>k</i>
<i>o</i>	<i>a</i>
<i>b</i>	<i>b</i>
<i>a</i>	<i>o</i>
<i>k</i>	<i>r</i>

Przykład rozwiązania.

<i>r</i>	—	<i>oba</i>	—	<i>k</i>
<i>o</i>	—	<i>az</i>	—	<i>a</i>
<i>b</i>	—	<i>ó</i>	—	<i>b</i>
<i>a</i>	—	<i>poll</i>	—	<i>o</i>
<i>k</i>	—	<i>oma</i>	—	<i>r</i>

Każda z osób, wypisawszy sobie w ten sposób na karteczce dany wyraz, stara się jaknajszybciej ułożyć tyle wyrazów, ile jest liter w danym wyrazie (w tym wypadku 5).

Powinny one rozpoczynać się literami pierwszej kolumny, a mieć za końcówki odpowiednie litery drugiej kolumny. Nprz. *r-achune-k*, *o-zdob-a*, *b-ó-b* i t. d. Wyrazy te mogą być dowolnej długości (jedno lub parosylabowe).

Kto pierwszy ułoży odpowiednie wyrazy, otrzymuje trzy punkty, następny 2 i t. d. Na tem polega pierwsza część gry. Można liczbę nagrodzonych zwiększyć, dając nprz. pierwszemu 5 punktów i t. d.

W drugiej części gry osoby, które pierwsze ułożyły wyrazy, kolejno wypowiadają różne cechy i właściwości poszczególnych przedmiotów, określonych przez dany wyraz. Nprz. osoba A: „Sposób rozliczania się

ludzi?" — Odpowiedź: rachunek; osoba B: „Żyje na ziemi i w wodzie, stworzenie boże" (również na r-k)? Odp.: r-a-k. Podobnie odbywa się odgadywanie następnych wyrazów, a więc o literach o-a, b-b, i t.d. Kto pierwszy odgadnie właściwy wyraz, otrzymuje jeden punkt.

Na zakończenie każda z osób oblicza swoje punkty. Wygrywa ten, kto ich ma więcej.

D. 18. KRZYŻYKI.

Mamy 10 zapalek. Zadanie polega na tem, by z 10 zapalek, ułożonych w rząd, otrzymać 5 krzyżyków. Wolno jednak przenosić zapalękę tylko przez 2 zapalaki pojedyncze, bądź też przez krzyżyk, który liczy się za 2 zapalaki.

Wykonać to w możliwie krótkim czasie.

Rozwiązanie: rys. 1, str. 116.

D. 19. CZWOROBOKI.

Mając 9 zapalek, ułożyć z nich 3 czworoboki.

Rozwiązanie: rys. 2, str. 116.

D. 20. TRZY KWADRATY.

Z czterech zapalek i czterech połówek ułożyć 3 kwadraty. Zapalek łamać nie wolno i trzeba użyć wszystkich zapalek.

Rozwiązanie: rys. 3, str. 117.

D. 21. CZTERY TRÓJKĄTY.

Z sześciu zapalek ułożyć 4 trójkąty.

Rozwiązanie: rys. 4, str. 117.

D. 22. RÓWNE POLA.

Pole, zbudowane z 3 kwadratów (patrz rys. 5a, str. 117), podzielić na 4 pola jednakowe co do kształtu i powierzchni.

Rozwiązanie: rys. 5b.

D. 23. ZADANIE ATKINSONA.

W kwadrat wpisujemy 49 punktów w ten sposób, że otrzymujemy 7 rzędów po siedem punktów w każdym.

Zadanie polega na tem, by 28 pionków (guzików, ziarenek) rozmieścić na punktach w ten sposób, że w każdym rzędzie (licząc zgóry w dół) oraz w każdym pasie (licząc z lewej strony w prawo) znajdzie się po 4 pionki.

Przykłady rozwiązań: rys. 6 i 7, str. 118.

D. 24. LABIRYNT.

Figurę, podaną na rys. 8 (str. 118), obejść jednym ciągiem, nie odrywając ołówka od papieru. Należy przytem pamiętać, iż drogi nie mogą krzyżować się i przez żadną z nich nie wolno przechodzić dwukrotnie.

Rozwiązanie: rys. 9, str. 118.

Odmiana.

Opracować rysunek jako zadanie „labirynt” do rozwiązania. Podać więcej przykładów.

D. 25. UKŁADANKA ARYTMETYCZNA.

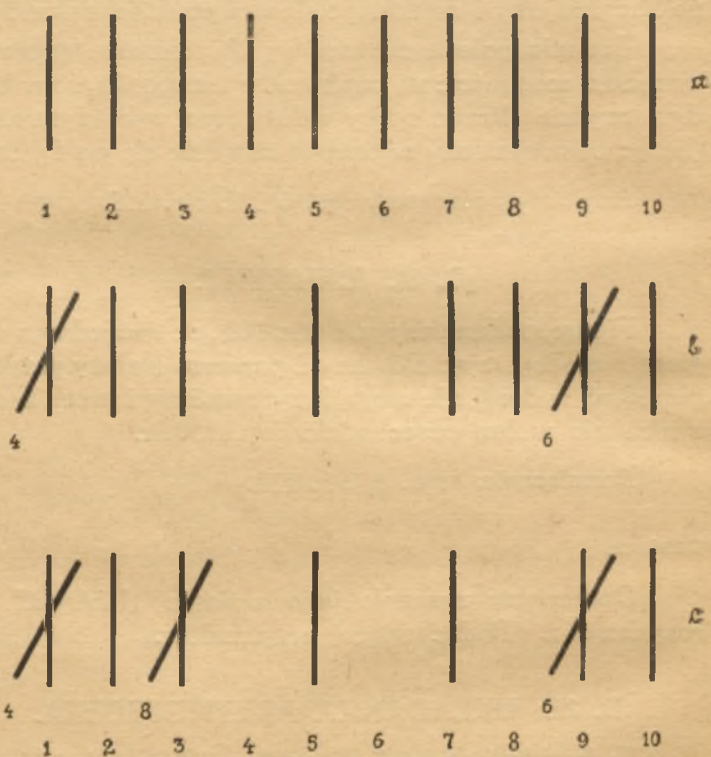
W kwadrat, podzielony na 9 mniejszych kwadracików (patrz rys. 10a, str. 118), mamy wpisać liczby od 1 do 9 w taki sposób, by sumy trzech liczb, dodawanych w kierunku pionowym, poziomym lub ukośnym były równe.

Dla ułatwienia można podać w treści samego zadania, iż poszczególne sumy (trzech liczb) muszą wynieść po 15-cie.

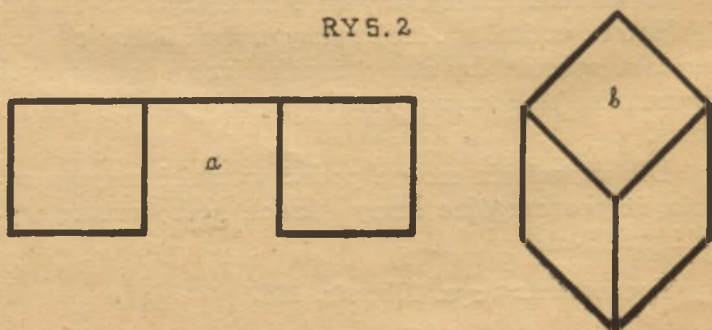
Rozwiązanie: rys. 10b, str. 118.

ROZWIĄZANIA GIER RYSUNKOWYCH

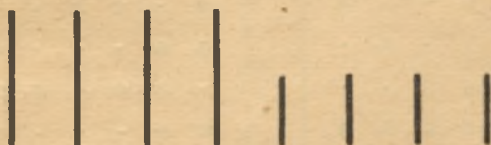
RYS. 1



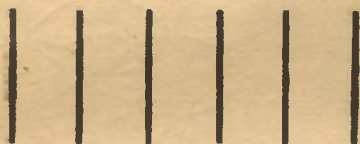
RYS. 2



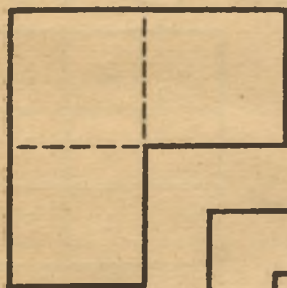
RY6.3



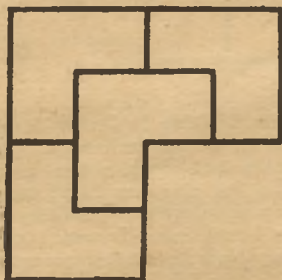
RY5.4



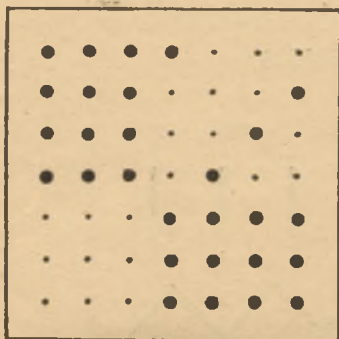
RY5.5



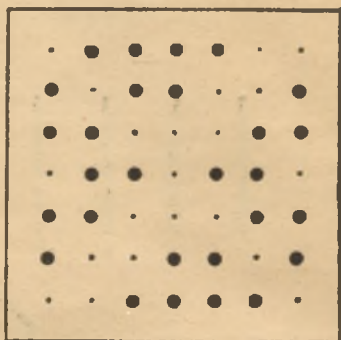
a



RYS. 6



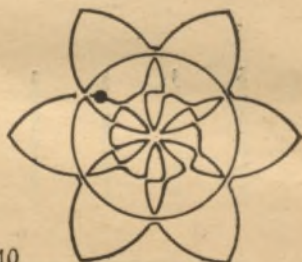
RYS. 7



RYS. 8



RYS. 9



RYS.10

1	2	3
4	5	6
7	8	9

a

2	9	4
7	5	3
6	1	8

b

Rozwiązanie: Kolejne te liczby dodajemy do siebie, otrzymując liczbę 45. Ponieważ, licząc poziomo lub pionowo, możemy otrzymać trzy sumy, złożone z 2-ch liczb, zatem z podzielenia 45 przez trzy — otrzymamy 15. To jest pierwsza część zadania.

W środkowy kwadracik wpisujemy cyfrę 5. Zatem wiemy już, że pozostałe dwie liczby sum, liczonych skośnie muszą wynieść po 10. W narożnikach wypisujemy liczby parzyste, dające w sumie po 10, np. 6 i 4, 8 i 2; pozostałe — nieparzyste, wpisujemy w wolne kwadraciki, by również spełniały warunki zadania.

FANTY I ICH WYKUPYWANIE.

Sporo gier i zabaw wymaga wprowadzenia fantów. Niektóre z nich, jak nprz.: „Czem okręt naładowany?” nie dałyby się bez fantów przeprowadzić.

Kłopoty i komiczne nieraz pomysły wykupywania fantów dostarczają wszystkim niemniej radości od samej zabawy.

Fanty można wykupywać po każdej grze i zabawie fantowej, lecz stanowczo lepiej zarezerwować na ten cel trochę czasu i zakończyć wieczór „sądzeniem” fantów.

Podczas zwykłych gier i zabaw świetlicowych z braku czasu rzadziej stosuje się wykupywanie fantów, lub przeznaczają się na to nie więcej jak 10—15 minut. Natomiast, na wieczorkach lub zabawach kilkugodzinnych można z powodzeniem przeznaczyć na wykupywanie fantów do jednej godziny.

Za fant służy każdy drobiazg, jaki mamy przy sobie, a więc: bransoletka, korale, chusteczka ozdobna, scyzoryk, moneta i t. p. W braku odpowiedniego fantu można złożyć karteczkę z nazwiskiem. Nie należy szafować fantami, a bezwzględnie przeprowadzić do końca ich wykupywanie.

Prowadzący zabawę prosi jedną z osób o zbieranie zasadzonych fantów. Fanty te gromadzi się najlepiej

w kapeluszu, czapce, przykrywając je chusteczką. W zasądzaniu fantów biorą udział wszyscy; wykupują te osoby, które je złożyły.

Osoba, która ma zgromadzone fanty, sięga do kapelusza i, nie zaglądając doń (kapelusz przykryty chusteczką), wyjmuje jeden fant (nie widać jaki), poczem pyta się: „Co ma uczynić osoba, której fant trzymam w ręku?” Pytanie to stawia przy każdym fencie kolejno innej osobie, każdy zatem musi zastanowić się nad znalezieniem odpowiedniego sposobu wykupienia.

Jeśli pomysł jest dobry, właściciel fantu musi niezwłocznie przystąpić do jego wykonania. Nieraz jednak zachodzi konieczność zmiany kary na inną, np. wówczas, gdy komuś polecono zaśpiewać, a nie ma on ani głosu, ani słuchu.

W razie dużego nagromadzenia fantów i braku czasu na ich wykupienie można pozwolić, by pozostałe fanty wykupiono nie indywidualnie, lecz partjami, nprz. 6—8 osób, których fanty pozostały w kapeluszu, stworzą chór, lub zatańczą mazura.

O sposobie wykupywania fantów często decyduje, kto w niej bierze udział, oraz warunki, w jakich odbywa się zabawa.

Poniżej podajemy przykłady kar, jakie mogą być stosowane przy wykupywaniu fantów. Nie należy listy tej uważać za wystarczającą. Tutaj również obowiązują pomysłowość i inicjatywa.

1. Opowiedzieć jakiś dowcip, coś zabawnego, przygodę, zdarzenie.

2. Zaśpiewać coś, zagrać, lub zadeklamować.

3. Odgadnąć zagadkę, lub szaradę.

4. Opowiedzieć zagadkę, szaradę, by była dowcipna, a niełatwa do odgadnięcia.

5. Podać pomysł na wykupienie następnego fantu.

6. Przytoczyć trzy ważne, a jednocześnie współczesne wynalazki.
7. Zapiać, zamiauczyć, zagwizdać.
8. Pokazać jakąś sztukę.
9. Pozwolić, by każdy z obecnych powiedział jakiś morał sądzonemu.
10. Zagwizdać, nie śmiejąc się, wówczas gdy wszyscy obecni mogą śmiać się dowoli.
11. Zatańczyć: zbójnickiego, krakowiaka, marynarza, apasza.
12. Zgodzić się na to, by każda osoba powiedziała, do czego może być użyty właściciel fantu, pojęty jako rzecz, np. słoma, piórko i t. p.
13. Wymienić: 5 mórz, 10 rzek obcych, 5 jezior polskich.
14. Powiedzieć każdemu, coby z nim, gdyby mógł zrobił.
15. Powiedzieć, co zrobiłby, gdyby znalazł się: a) na szczycie wieży Eiffel, b) na krze lodowej, c) w kotle ludożerców, d) w puszczy bez broni, e) podczas powodzi, f) pożaru fabryki, szkoły, wsi, g) jako prowadzący 1-o dniową wycieczkę 400 osób, h) obóz letni.
16. Być okrętem i pytać każdego, czym załadowałby go.
17. Usiąść i powstać bez pomocy rąk.
18. Porównać każdego z czemkolwiek i uzasadnić to porównanie.
19. Być słomką, papierem i pytać każdego, co zrobiłby z nim.
20. Przetańczyć polkę, oberka z krzesłem.
21. W jednym kącie izby śmiać się, w drugim płakać, w trzecim śpiewać, w czwartym tańczyć.
22. Powtórzyć 20 — 25 (ustala się) razy parę słów jednym tchem, nprz.: „l-a wrona bez ogona, druga wrona bez ogona, 3-a... i t. d.

23. Stańc na głowie (na główce gwoździa).
24. Chodzić po suficie (nogami krzesła).
25. Mówić przez ucho (klucza).
26. Liczyć od 30-tu wspak (30, 29, 28 i t. p.).

27. Powiedzieć kilka rzeczowników w polskim języku, składających się tylko z dwóch głosek, np. ul, oś, as, albo z trzech — np. los, kos, jar.

28. Podchodzić kolejno do oznaczonej liczby osób i, ukłoniwszy się, uprzejmie zapytywać: „Jestem zwierciadłem, co pani (pan) we mnie widzi?”

29. Podnieść igłę z podłogi, nie używając palców (zwilżyć odpowiednio dłoni, by do niej igła się przykleiła).

30. Założyć nogi na piec (nogi krzesła).

31. Pocałować bez śmiechu własny cień w każdym kącie izby.

32. Powiedzieć każdemu z obecnych, jakie stwierdziło się u niego przyzwyczajenia.

33. Wszystkim pannom obecnym opisać ich przyszłych mężów, kawalerom — ich żony.

34. Być drogowskazem. Osoba ta jako drogowskaz staje pośrodku izby i wyciągniętą ręką wskazuje kierunki bliskich, znanych wszystkim miejscowości, o które zostanie zapytana. Nprz.: „A którądy droga do Wilanowa, Bielan (dla Warszawy), Pabjanic, Zgierza (dla Łodzi) i t. d.

35. Być sprzedawcą i zwierzęciem w jednej osobie. (Klijenci proszą o jakiegoś zwierzaka. Sprzedawca wydaje głos żadanego zwierzęcia).

36. Tańczyć na jednej nodze po pokoju.

37. Być statua. Każdy z obecnych nadaje jej inną pozę.

38. Być papugą. Skazany powtarza zdania obecnych, starając się ponadto naśladować ich głos.

39. Odgadnąć dwuznaczne słowo, nprz. bruksela (kapusta), Bruksela — miasto, Zamek — zamek.

40. Zdmuchnąć świecę na 1, 1,5 km. (metra) odległości.

41. Powiedzieć parę kontrastów logicznych. Nprz. długi — krótki. Wesoły — smutny.

42. Być lotnikiem. „Lotnikowi” przewiązuje się szalikiem lub chusteczką oczy i każe się zająć miejsce na aparacie (stać na mocniejszej desce lub na niskim stołku). Aparat ten 2 — 3 osoby unoszą i opuszczają stopniowo. W pewnej chwili lotnikowi może wydawać się, iż dotyka głową sufitu. Złudzenie to wywołuje się w ten sposób, iż ktokolwiek z obecnych trzymaną w ręku deską, lub dyktą dotyka głowy lotnika. W tym momencie żąda się odeń, by wykonał skok z aparatu. Lotnik rzuca się w przestrzeń. Okazuje się, iż cały efektowny skok wyniósł nie więcej nad 30 — 40 cm.

43. Pisać testament. Osoba sądzona siada na krześle, a za nią, stojąc, zajmuje miejsce notariusz. Notariusza widzą wszyscy, nie widzi go tylko piszący „testament”. Notariusz wskazuje ręką na własny nos, chwytą się za uszy, trzyma się za serce i jednocześnie stawia pytanie: „Komu to zapisujesz?”

44. Spowiadać się. Osobie sądzonej przewiązuje się oczy chusteczką. Siedzi ona pośrodku izby na krześle. Jedna osoba staje za tem krzesłem jako „spowiednik”.

Różnemi minami, gestami pokazuje ona „grzeszne” czynności spowiadającego się, a jednocześnie pyta się: „Ile razy tak było?”. Na pytania te odpowiada sądzony.

45. Sądzony na każde pytanie, stawiane kolejno przez wszystkich, musi dawać odpowiedź: „Tak”. Można się umówić, iż będą odpowiedzi wszystkie: „Nie”.

46. Szukać schowanego przedmiotu według muzyki. Można również podawać z braku muzyki: ciepło, zimno, i t. p. (podane jako gra 13 w grupie C.).

47. Odgadnąć przysłowie (znana gra z grupy C. — 17).

48. Mówić kazanie. Sądzony siada na krześle, zakładając do tyłu ręce (można ręce związać). Za nim, cokolwiek niżej (najlepiej na stołku) zajmuje miejsce druga osoba, która wystawia zboku swoje ręce.

Szałem lub prześcieradłem przykrywa się obie osoby tak, że widać tylko głowę i część tułowia osoby siedzącej (pierwszej) i ręce osoby drugiej.

Wydaje się, iż mamy tylko jedną osobę. Zaczyna się kazanie. Pierwsza osoba coś mówi, druga, chcąc uplastycznić treść kazania, wykonywa odpowiednie gesty. Im jest większa rozbieżność pomiędzy treścią „kazania” a gestami, tem śmieszniejsze stwarza się sytuacje.

49. Przytoczyć parę słów, które czyta się jednakowo od początku i od końca. Nprz.: potop, zaraz, kajak.

50. Szukać prawdy: wykupujący fant obchodzi z latarką (zapaloną) i laską w ręku kolejno wszystkich i, stuknąwszy przed każdym laską, oświadcza, iż „szuka prawdy”. Otrzymuje od każdego odpowiedzi i rady, jak nprz.: „Rób jak uważasz — to moja dla ciebie rada”, „Noś kalosze i na plażę”, „Szukaj szczęścia w polu, wiatru w kieszeni”, „Oskub wpierw zająca, nim go upieczesz”. W tych radach dla wywołania śmiechu wśród obecnych powinno być pełno nielogiczności.



PODZIAŁ GIER WEDŁUG ELEMENTÓW KSZTAŁCĄCYCH

Reakcja na dźwięki, głosy	Reakcja na znaki, gesty	Spostrze- gawczość. Orientacja w przestrzeni	Zręczność: chwył, rzuty	Zręczność: sprawność ruchowa
A: 1, 2, 4, 5, 9, 9a, 9b, 14, 15, 16, 17, 22 24, 25. B: 10, 11, 22, 25. C: 3, 4, 5, 7, 14a, 17, 19a, 23, 30.	A: 6, 11, 13, 13a, 18, 19, 21, 25, 27, 29. B: 1, 2, 3, 4, 7, 9, C: 5, 8, 12, 14, 15, 29. D: 9, 14, 15, 16. Fanty: 26, 34, 46.	A: 1, 2, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 13a, 15, 18, 20, 25, 30. B: 1, 7, 9, 10, 18, 20, 21. C: 5, 8, 12, 14, 15, 29. D: 9, 14, 15, 16. Fanty: 26, 34, 46.	A: 1, 2, 5, 6, 11, 13, 13a, 16, 19, 27. B: 2, 2a, 3, 5, 6, 8, 9, 14, 18, 23, 26, 27. C: 5, 23, 24, 25, 26. Fanty: 8, 17, 36, 40.	A: 3, 4, 7, 8, 9, 14, 16, 18, 21, 23, 25, 26, 30. B: 1, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 25, 26, 27,

Mimika	Opanowanie się	Odwaga	Solidarność	Gimnastyka umysłowa, pomysłowość, dowcip
A: 5, 6, 10, 12, 13, 13a, 18, 28. B: 4. C: 5, 9, Fanty: 7, 35, 38.	A: 10, 12, 28, 29, B: 16, 22. C: 8, 11. Fanty: 10, 21, 22, 31.	A: 18, 19. B: 4, 15, 17, 18, 19, 22, 26. Fanty: 42.	A: 9b, 26. B: 3, 8, 11, 15, 17, 19, 20, 23, 26, 27.	C: 1, 2, 9, 11, 13, 16, 17, 18, 22, 28, 30. D: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18 — 25. Fanty: 1, 3, 4, 5, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 39, 41, 43, 44, 47, 48, 49, 50.

W Y B Ó R K S I A Ż E K

W ZAKRESIE WYCHOWANIA FIZYCZNEGO

Książki, które powinny się znaleźć w najskromniejszej bibliotece świetlicowej, zaznaczono krzyżykiem.

1. GRY I ZABAWY RUCHOWE I SPORTOWE

Cena

	<i>Barański F.</i> — W co się bawić będziemy? 1921 r.	2.50
	<i>Chętnik A.</i> — 20 łatwych gier w piłkę ręczną, 1921 r.	—60
	<i>Dąbrowski Juljusz.</i> Gry i zabawy w izbie. Wyd. II 1934 r.	1.10
	<i>Germanówna M.</i> — Gry i zabawy w szkole powszechnej, 1926 r.	3.60
	<i>Kalinowski K.</i> Jak się bawić? 1912.	wyczerp.
×	<i>Kurleto M. i Rębowski Cz.</i> — Gry sportowe, 1927 r.	3.50
	<i>Rościszewski M.</i> — Gry i zabawy towarzyskie, 1930 r.	1.60
	<i>Ministerstwo W. R. i O. P.</i> — Przepisy gier sportowych. Piłki: siatkowa, koszykowa, jordanka, palant, kwadrant, 1931 r.	
	Wydanie zeszytowe, poszczególny zeszyt	35 — 50 gr.
	<i>P. Z. G. Sport.</i> — Przepisy oficjalne gier sportowych, 1928, 1933, 1934 r., zeszyty po 2-3 gry	
	<i>Molendzinowska-Wernerowa</i> — Gry i zabawy z 60 nutami i ry-sunkami, 1925 r.	5.—
	<i>Nowicki J.</i> — Polskie zabawy śpiewne	1.—
	<i>Mierzejewski i Lubicz</i> — 10 wzorców gier ruchowych, 1928 r.	1.50
	<i>Piasecki E.</i> — Zabawy i gry ruchowe dla dzieci i młodzieży, 1922 r.	2.50
	<i>Sikorski W.</i> — Gry i zabawy ruchowe, 1922 r.	2.—
	<i>Szydłowski i Mierzejewski</i> — Zabawy i gry ruchowe dla wojska i stowarzyszeń P. W., 1927 r.	1.20
	Zabawy i gry ruchowe dla wojska. Praca zbiorowa, 1922 r.	—60
×	<i>American Y. M. C. A.</i> — Gry ruchowe i zabawy towa-rzyskie, 1921 r.	1.—
	<i>Shierczyński M., Krawczykowski F.</i> — Zabawy i gry ruchowe, 1934 r. II wyd.	4.50

2. GIMNASTYKA

×	<i>Niels Bukh.</i> — Gimnastyka podstawowa, 1926 r.	6.50
	<i>Krawczyk M.</i> Ćwiczenia cielesne w szkole powszechnej, 1933 r.	3.20
	<i>Krzywa toków lekcyjnych</i> , 1926 r.	1.—
	<i>Müller P.</i> — Mój system. 15 minut dla zdrowia: dla mężczyzn	8.80
	" " " " " " " dla kobiet	8.80
	<i>Piasecki E.</i> — Dzieje wychowania fizycznego, 1930 r.	12.—
	<i>Sikorski W.</i> — Gimnastyka, cz. I, 1930 r.	5.—
	" " " " II, 1930 r.	12.—
	<i>Törngren L. M.</i> — Podręcznik gimnastyki. Spolszczyli Czecho- wiczówna i Dręgiewicz, 1926 r.	12.—
	<i>Björkstén.</i> Gimnastyka kobiet, część II	10.—

3. SPORT

Podręczniki „Biblioteczki Sportowej”, wydanej nakładem Głównej
Księgarni Wojskowej:

×	<i>Junosza-Dąbrowski</i> — Co to jest sport?	—75
	— Co każdy o boksie wiedzieć powinien?	—75
	<i>W. Ziętkiewicz</i> — Sprzęt narciarski	—75
	<i>Pytłasiński W.</i> — Tajniki walki zapaśniczej	1.50
	<i>Szwykowski L.</i> — Krótki podręcznik żeglarski	1.50
×	<i>Trylski Z. inż.</i> — Mały podręcznik obozowania	1.50
	<i>Pytłasiński W.</i> — Podnoszenie ciężarów	1.50
	<i>Lenartowicz, inż.</i> — Podręcznik żeglarstwa regatowego.	1.50
	<i>Fonferko T.</i> — Jak zbudować kajak jedno i dwuosobowy?	2.50
×	<i>Mierzejewski Cz.</i> — Zaprawa lekkoatletyczna	1.50
	<i>Zaruski gen.</i> — Przewodnik po terenach narciarskich Zakopanego i Tatr Polskich	2.—
	<i>Ślaski gen.</i> — Zasady zaprawy i sportowej jazdy konnej	1.80
	<i>Szymczyk F.</i> — Kolarstwo (turystyka, szosa, tor)	2.—
×	Państwowa Odznaka Sportowa, wyd. V	1.50
	<i>Kalinowski A.</i> — Naturalna metoda nauki pływania, 1934	2.—
	<i>Bublewski W.</i> — Kajakami na szlakach wodnych	1.50
	<i>Pulst</i> — Nauka gry lawn-tennisa	2.—
	<i>Żelazowski W. i Olędzki W.</i> — Wychowanie fizyczne w obo- zach letnich	1.50
	<i>Jodłowski R.</i> Ping-pong	1.20

4. R Ó Ż N E

	Budowa terenów i urządzeń sportowych	35.—
	<i>Kłoś Cz.</i> — Boiska sportowe, 1923 r.	—60
	<i>Jeziorowski</i> — Walka wręcz, 1927 r.	2.50
	<i>Laskowski K.</i> — Boks, 1932 r.	4.50
	<i>P. Z. L. A.</i> — Lekka-atletyka (przepisy),	1.50
×	<i>Baran J.</i> — Lekka-atletyka, 1927 r.	4.—
×	<i>Lynn Elliot Z.</i> — Lekka-atletyka dla kobiet, 1926 r.	3.50
	<i>Osmólski W.</i> — Lekka-atletyka, 1920 r.	(wycz.)
×	<i>Dobrowolski W. i Szenajch</i> — Stumetrówka, 1927 r.	1.—
	<i>Łotocki Z.</i> — Łucznictwo	2.—
	<i>Zarychta</i> — Łuk i łucznictwo, 1926 r.	3.—
	<i>Weyssenhof</i> — Przepisy gry w piłkę nożną, 1922 r.	(wycz.)
	<i>Podoski J.</i> — Strzelanie	2.50
	<i>Nehring E.</i> — Podręcznik dla początkujących wiosłarzy	2.—
	„ — Sport rybołówstwa wędkowego	—30
×	<i>Ksawery</i> — Sport saneczkowy, 1908 r.	—30
×	<i>Luther</i> — Sport saneczkowy w obrazach, 1925 r.	—30
	<i>Jeziorowski</i> — Piłka nożna, 1927 r.	—40
	<i>M. S. W.</i> — Regulamin narciarski (szkice), 1931 r.	4.—
	<i>Luther</i> — Sport łyżwiarski w obrazach, 1925 r.	—30
	— Automasaż (w obrazach), 1925 r.	1.20
	<i>Dalcroze Jagues</i> — Metoda gimnastyki rytmicznej, 1912 r.	—40
	<i>Osmólski płk.</i> — Rola sportu w wychowaniu etycznym, 1922 r. (wycz.)	
	<i>Polakiewicz S.</i> — Igrzyska VIII Olimpiady, 1926 r.	28.—
	<i>Szewczykowski J. dr.</i> — Higiena zaprawy sportowej i doraźna pomoc w sporcie, 1934 r.	1.70
×	<i>Drabczyk T.</i> — Wychowanie fizyczne młodzieży jako zadanie społeczne, 1924 r.	3.—
×	<i>Osmólski W.</i> — Zaniedbane drogi wychowawcze, 1928 r.	3.—
	<i>Kalinowski A. i Ziemkiewicz T.</i> — Jak urządzać ślizgawki, 1935 r.	1.30

T R E Ś Ć

	<i>Str.</i>
Od autora	1
Uwagi wstępne	4
Ugrupowanie zespołu, tablica I	11
" " " II	12
DZIAŁ I — Grupa A	13
1. Ślepa babka	13
Odmiana a. Ciuciubabka	14
" b. Mruczek	14
2. Pawełku — gdzie jesteś?	14
3. Kot i myszka	16
4. Ostatnia para naprzód	17
5. Szczotka	18
6. Wędrujący pierścień	18
7. Trzeciak	19
8. Trzeciak w ogniwach	20
9. Szukaj miejsca	21
Odmiana a. Muzyka	22
" b. Strażak	22
10. Milczek	23
11. Elektryczna chusteczka	24
12. Miauczący kotek	24
13. Talar tu — talar tam	25
Odmiana — Talar na stole	26
14. Garnuszek	27
15. Dobry — zły sąsiad	28
16. Poczta	28
17. Parząca łyżka	29

18.	Biedne uszy	30
19.	Łapki w kole	31
20.	Poseł ze Wschodu	32
	Odmiana — Wyścig z przeszkodami na ślepo	34
21.	Szukaj dalej	34
22.	Powodzenie	35
23.	Węże i sępy	36
24.	Muzyczny dywan	36
25.	Szukaj miejsca w kole	37
26.	Złośliwy wąż	37
27.	Fruwająca chusteczka	38
28.	Szkoła milczenia	38
29.	Śmiech	39
30.	Pytka	40

DZIAŁ II — Grupa B 42

1.	Piłka przemytnik	42
	Odmiana	43
2.	Podrywka podawana	43
	Odmiana	44
3.	Obrona wieży	44
4.	Zgadywany	45
5.	Skoczek	46
	Odmiana	47
6.	Kasza	48
	Odmiana	48
7.	Konik	48
8.	Wyścigi rzędów	49
9.	Koszenie trawy	53
10.	Labirynt	54
11.	Dzień i noc	55
12.	Rybacy	56
13.	Wciąganie w koła	57
14.	Berek	58
	Odmiana — Berek ranny	59
15.	Zaczarowany	59
16.	Kulawy Lis	61
17.	Na granicy	61
	Odmiana — Murowanie	62
18.	Kozak i Tatarzyn	63
	Odmiana	64
19.	Wyzywanka	64

20.	Gąsior	65
21.	Wyścigi pijanych	66
22.	Czaty	67
23.	Wyścig z woreczkami	68
	Odmiana — Wyścig z kartoflami	69
24.	Łapanka za kołem	69
25.	Wyścigi w kole	70
26.	Kradzione kije	71
27.	Matka i pszczoły	72
DZIAŁ III — Grupa C		74
1.	Czem okręt naładowany?	74
2.	Sylaby	75
	Odmiana	75
3.	Płactwo lata	76
4.	Trzymaj — puść	76
5.	Rybak	77
6.	Konkury	78
7.	Telefon	79
8.	Przemiana imion	80
9.	Znajomość w podróży	80
10.	Oko w oko	81
11.	Adwokat	81
	Odmiana — Zamiana osób	82
12.	Rzemiosła	83
13.	Cenzurowany	84
14.	Ogień	84
	Odmiana — Muzyka — dźwięki	85
15.	Wścibski nos	85
16.	Alfabetyczny życiorys	86
17.	Żywioły	87
	Odmiana	87
18.	Poznaj przysłowia	87
19.	Zwierzyniec	89
	Odmiana	90
20.	Orangutang	90
	Odmiana — Kukuryku!	91
21.	Babilon	91
22.	Kum i Kumoszka	92
	Odmiana — Poznaj dwa przedmioty	93
23.	Talerz w ruchu	93
24.	Konkurs na jabłka	95

25.	Strzelec karciany	96
26.	Wojna z wata	97
	Odmiana — Konkurs piórek	97
27.	Sławni ludzie	98
28.	Zbiorowe opowiadanie	98
29.	Wróżby	99
30.	Bum	99
DZIAŁ IV — Grupa D		101
1.	Poprzestawiane litery	101
2.	Rozrzucone wyrazy	101
3.	Sekretarz	102
	Odmiana	103
4.	Portrecista zwierząt	104
5.	Depesze	104
6.	Próba inteligencji.	105
7.	Układanie zdań	106
8.	Odczytywanie ulotek	106
9.	Niespodzianki	107
10.	Pięciominutowka	107
11.	Piosenki	108
12.	Rozmaitości	108
13.	Redagowanie gazety	109
14.	Kim	110
15.	Kim — aptekarz	111
16.	Zmiany w izbie	112
	Odmiana — Zmiany w ubraniu	113
17.	Układanie wyrazów	113
18.	Krzyżyki	114
19.	Czworoboki	114
20.	Trzy kwadraty	114
21.	Cztery trójkąty	114
22.	Równe pola	114
23.	Zadanie Atkinsona	115
24.	Labirynt	115
25.	Układanka arytmetyczna	115
Rozwiązania gier rysunkowych		116
Fanty i ich wykupywanie		119
Podział gier według elementów kształcących		125
Wybór książek w zakresie wychowania fizycznego		126

Z WYDAWNICTW INSTYTUTU OŚWIATY DOROSŁYCH

Cz. Jaksa Bykowski. Wycieczki—ich organizacja i znaczenie w pozaszkolnej pracy oświatowo-kulturalnej.
Wyd. II zł. 2.00

Treść: Przedmowa. Cele i znaczenie wycieczek. Klasyfikacja i charakterystyka wycieczek. Zasady ogólne w organizowaniu akcji wycieczkowej. Organizacja wycieczki: kierownictwo, uczestnicy, regulamin, przygotowania do wycieczki, zbiórka, lokomocja, aprowizacja, nocleg, zwiedzanie, zabawa na wycieczce, zakończenie wycieczki. Dokąd prowadzić wycieczki? Spis przewodników.

M. Błaszczkowska. Kolonie letnie zł. 2.20

Treść: Wstęp. Część I. Cele i znaczenie kolonji. Rodzaj kolonij. Kierownictwo kolonji. Uczestnicy. Podstawy budowy kolonji. Przygotowanie naukowe kolonji. Organizacja wspólnego życia. Funkcjonowanie kolonji. Wybór terenu i domu na kolonję. Aproprowizacja. Wyekwipowanie kolonji. Transport kolonji. Część II: Przyjazd. Prace samokształceniowe na kolonji. Wycieczki. Praca na kolonji. Zabawa i sport. Kolonja a ludność miejscowa. Rozkład dnia. Zakończenie kolonji. Bibliografia.

J. Skarzyńska. Jak czytać książki i gazety. Wyd. II. zł. 0.80

Jest to instrukcja dla samouków i kółek samokształcenia, zawierająca praktyczne wskazówki wraz z wzorami streszczeń, wyciągów, kompletowania wycinków artykułów z gazet i czasopism.

UP - Kraków BG



1050155753

