ŚPIEWY I ZABAWY

DZIECIĘCE

W POKOJU I W OGRODZIE

GRY, MARSZE I ŚPIEWKI

z towarzyszeniem fortepianu

zebrała i ułożyła

MARYA WERYHO.

WARSZAWA.
NAKŁADEM KSIĘGARNI M. ARCTA.

Mk - 121244

KAZIMIERZ IDZIKOWSKI
KSIĘGARNIA I SKŁAD NUT
ul. Nowy-Świat 35,
w Warszawie.

ŚPIEWY I ZABAWY DZIECIĘCE.

ŚPIEWY I ZABAWY

DZIECIĘCE

W POKOJU I W OGRODZIE

GRY, MARSZE I ŚPIEWKI

z towarzyszeniem fortepianu

ORAZ

GRY W PIŁKĘ I GRY TOWARZYSKIE

zebrała i ułożyła

MARYA WERYHO.

Książeczka dla matek i wychowawczyń.

WARSZAWA.
NAKŁADEM KSIĘGARNI M. ARCTA.
1890.

Дозволено Цензурою.
Варшава 6 Марта 1889 года.

M 29418

TYLKO NA MIEJSCU

BIBLIOTEKA UNIWERSYTECKA ŁÓDŹ

M 29418

uk 73/86
7.4.

Kraków. — Druk Wł. L. Anczyca i Sp., pod zarz. J. Gadowskiego.

Kilka słów do wychowawczyń.

Dawniej, a bardzo często i teraz można usłyszeć zdanie, że gra dziecięca to wypoczynek, próżne spędzanie czasu, swawole, figle, nie mające nic wspólnego z rozwojem umysłowym. Zabawa winna być wypoczynkiem dla dorosłych, ale nie dla dzieci; bo po czemże mają wypoczywać? chyba po jedzeniu, piciu i spaniu!

„Gra dziecka, to życie a życie to gra“, mówi Köhler. W zabawie objawia dziecko to, co w duszy jego się mieści. Zabawy i gry, oprócz przyjemności, jaką w sobie posiadają i oprócz tego, że rozwijają jego siły fizyczne, są ważnym środkiem kształcącym jego postrzeżenia, sądy i wnioski; jednem słowem, kształcą jego siły i umysł.

Przez zabawy i gry nawyka dziecko do porządku, wstrzemięźliwości, zgody, towarzyskości; słowem, nabiera tych cnót, które w przyszłości mają być jego podstawą moralną.

Lecz zabawa wtedy tylko będzie miła dzie-

cku, jeżeli odpowiadać będzie jego siłom, umysłowemu rozwojowi i usposobieniu.

Bardzo ważnym pod tym względem, jest stosunek wychowawczyni do dzieci i do gry. Ażeby zabawa lub gra się udała, musi jej ktoś starszy przewodniczyć, musi ją prowadzić, dozorować porządku i pilnować zachowania się dzieci oraz przepisów gry.

Taką osobą może być tylko matka lub wychowawczyni, albo też jedno ze starszych lub bardziej lubianych dzieci, na którem można polegać. Przewodniczący nigdy nie powinien nadużywać swego prawa, narzucać swej fantazyi, lecz podsłuchiwać chęci i inicyatywę bawiących się dzieci, a nadto dobrze znać reguły gry i wymagać ich znajomości od grających. Przytem potrzeba ruchy wśród gier zastosowywać do sił dziecięcych, ustawicznie podtrzymywać między wszystkiemi wesołość i ożywienie. Ospałość i monotonne prowadzenie gry, odstręcza dzieci od zabawy.

Jeżeli wychowawczyni dostrzeże, że które z dzieci nie może wykonywać pewnych ruchów, to nie powinna zmuszać je do jakiegoś nadzwyczajnego wysiłku, lecz wskazać inną czynność. Przypuśćmy że dziecko prędko się nuży skacząc, np. jak żabka lub wróbelek, niech więc stoi na miejscu i przedstawia np krzaczek.

Każde dziecię powinno wiedzieć co czyni, dla tego też przed przystąpieniem do zabawy, wychowawczyni winna w pogadance lub opowiadaniu wytłomaczyć treść wierszyków i gry, lecz ztąd nie wynika, iżby każdą grę należało poprzedzać pogadanką.

Jeżeli wychowawczyni dostrzeże, że dzieci nie są usposobione do pogadanki, może przejść odrazu do gry prostej i łatwej.

Łagodnie trzeba przestrzegać stosowania się do przepisów gry i surowość byłaby tu zupełnie nie na miejscu.

Wybór gry zależeć powinien od chęci dzieci, dla tego też trzeba badać ich usposobienie. Baczna wychowawczyni musi obserwować każde dziecię, wtedy tylko pozna jego indywidualność.

Jak długo trwać ma zabawa towarzyska? Jedna i ta sama gra zbyt długo prowadzona, nuży i nudzi dzieci; zbyt krótko — przyzwyczaja do roztargnienia i powierzchowności. Nie można jej urządzać podług zegarka, gdyż jedna i ta sama gra, raz może się wydać dłuższą, drugi raz krótszą, stosownie do chwilowego usposobienia dzieci.

Proste gry składające się z pojedyńczych ruchów mogą twać dłużej, niż te, które wprowadzają w ruch całe ciało; a zresztą małe dzieci prędzej się nużą niż doroślejsze. Za regułę przy-

jąć należy, że wtedy trzeba zaprzestać gry i przejść do innej, kiedy dzieci odbywają ją machinalnie, bez istotnej ochoty. Wychowawczyni powinna ocenić z twarzy i usposobienia czy gra jeszcze zajmuje dziecko, czy je nudzi, ale trzeba unikać szybkich przejść z jednej gry do drugiej, to bowiem przyczynia się do roztargnienia, do którego dziecko tak jest skłonne.

Nie uważam zabaw i gier przezemnie podanych za niedopuszczających żadnych zmian; owszem każda wychowawczyni, oraz same dzieci mogą je urozmaicić i pododawać mnóstwo szczegółów i zmian. Każdy nowy pomysł podwyższy przyjemność zabawy.

Muszę jeszcze parę słów dodać o sposobie, jakim uczyć należy melodyi i słów. Najpierw sama wychowawczyni mówi wiersze a dzieci je powtarzają chórem, następnie śpiewa parę razy melodyę i każe ją pocichu nucić dzieciom (albo tylko mruczeć bez słów, z zamkniętemi ustami), potém trochę głośniej, ale tak, iżby głos jej górował; wreszcie dzieci spiewają głośno, a wychowawczyni pocichu. Jeśli w domu jest fortepian, to wychowawczyni może na nim przygrywać; a skoro dzieci wsłuchają się w melodyę, będą mogły śpiewać następnie bez wszelkiego towarzyszenia.

W ten sam sposób należy postąpić z marszami. Wychowawczyni gra, lub śpiewa z początku sama, następnie z dziećmi i chodząc przed wszystkiemi, kieruje zwrotami dzieci. Dzieci zaś idą za nią pojedyńczo i parami. Za wzór do marszów mogą posłużyć rozmaite zwroty z szóstej figury kontredansa. Zamieszczone tu śpiewki, dzieci mogą śpiewać przy towarzyszeniu fortepianu lub bez niego.

Jeżeli podczas jakiejkolwiek gry, niektóre wierszyki wydadzą się za długie lub za trudne dla dzieci, wtedy należy je podzielić na części i każdą część zastosować do gry. Dla przykładu podaję tu grę „Wróbelki“.

Autorka.

Warszawa w Sierpniu 1888 r.

SPIS GIER I ZABAW.

I. Gry i zabawy ze śpiewem.

	Str.
Kilka słów do wychowawczyń.	III
1. Wróbelki	1
2. Rybka	7
3. Gra w konika	9
4. Hejże dziatki	11
5. Piosnka o młynku	13
6. Kolej	16
7. Piłowanie drzewa	18
8. Dwa ptaszki	20
9. Ptaszek	21
10. Piłka	23
11. Mały myśliwy	26
12. Kotek i myszki.	29
13. Myszka	30
14. Ptaszek w zimie	33
15. Mały gołąb	36
16. Gra w lisa	37
17. Muszka, wróbel i jastrząb	40
18. Jastrząb i kury.	42
19. Wiatrak	44
20. Posłuszne dzieci	45

Str.
21. O ptaszku 47
22. Do sikorki 48
23. O kowalu 52
24. Nieposłuszna myszka 55
25. Gra w obrączkę 57
26. Dziewczę i gołąbek 59
27. Gra w gołąbka 60
28. Lis i kurczę 63
29. Gra w ślepą babkę 64
30. Gra w stróża 67
31. Wrzecionko 70

II. Marsze.

32. Będziem dzisiaj maszerować 73
33. Żołnierze 75
34. Piękny Maj 77
35. Pieśń wiosenna 79
36. Kogucik 81
37. Przechadzka 83

III. Śpiewki.

38. Miłe słonko 85
39. Skowronek 86
40. Sroczka 88
41. Ciepły czas nadchodzi 89
42. Dziewczę jagódki zbierało 92
43. Brzózeczka 93

IV. GRY BEZ ŚPIEWU.

I. Gry w piłkę.

44. Wędrująca piłka 97
45. Piłka podrzucana 97

Str.
46. Piłka chowana 98
47. Gra w gapiów 98
48. Zgadnij 99
49. Gra w łapy 99
50. Ekstra meta 100
51. Gra w piłkę „na samotnika“ 100
52. Gra w wielką piłkę 101
53. Ekstra 101
54. Gra w świnkę 103

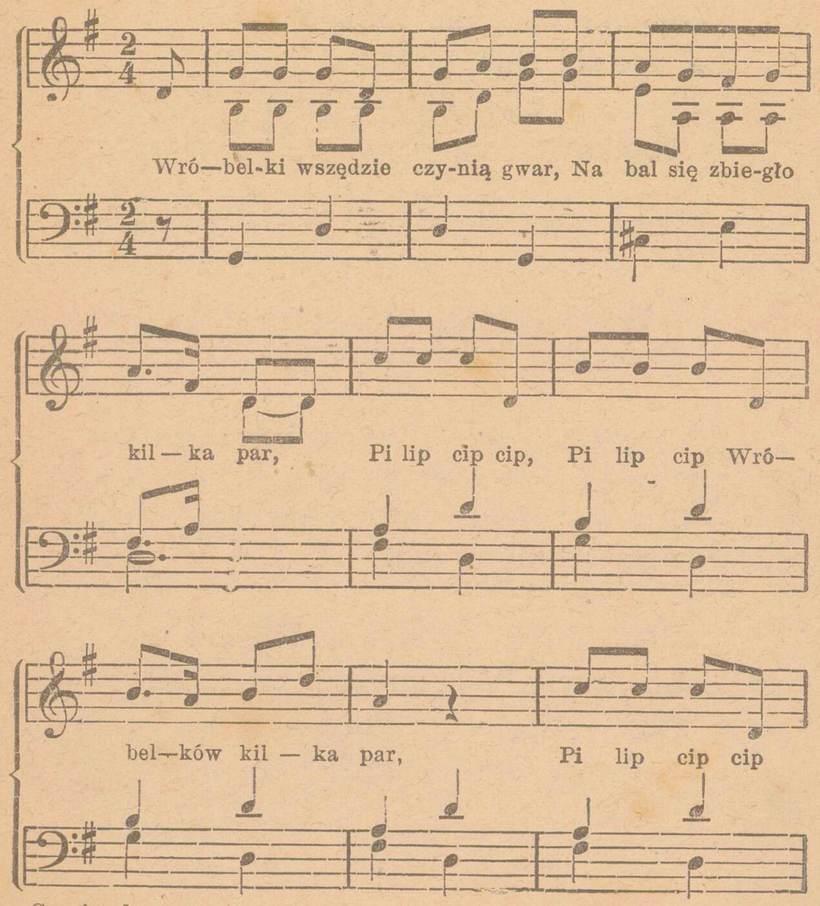
2. Inne gry towarzyskie.

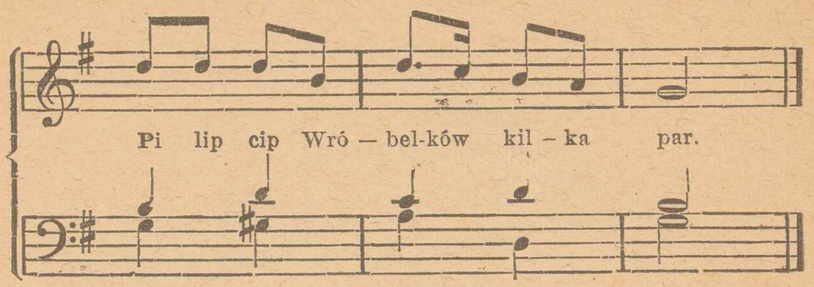
55. Stado w pole 105
56. Wilk w lesie 105
57. W gęsiego 106
58. Ostatnia para naprzód 106
59. Dzień i noc 107
60. Targ na dzieci 107
61. Cztery kąty 108
62. Ptasznik 109
63. Gra w rzemiosła 111

1. Wróbelki.

Gra towarzyska.

Tempo marsza. *Mel. lud.*





Wróbelki wszędzie robią gwar
Na bal się zbiegło kilka par
Pilip cip — cip, pilip — cip } bis
Wróbelków kilka par.

Lecz wnet się skończył bal i śpiew
Już lecą spocząć w pośród drzew
Pilip — cip — cip, Pilip — cip } bis
Pomiędzy liście drzew.

Na szczycie stary wróbel siadł
I młodym tak udziela rad
Pilip — cip — cip Pilip — cip } bis
Udziela młodym rad.

Miau, miau, już kot nadchodzi tu,
Ej, bracia, skryjmy się co tchu!
Pilip — cip — cip, Pilip — cip } bis
Ukryjmy się co tchu!

Dzień 1-szy.

Biorąc na uwagę tę własność dziecka, że jednostajność nuży je i nudzi i że często chce ono mieć coś nowego — musimy każdą grę podać dziecku w ten sposób, żeby jednocześnie była jakaś rozmaitość.

Dla przykładu podajemy na części podzieloną jednę taką grę, „Wróbelki".

Dzieci uczą się pierwszej strofki stojąc w kole:

Wróbelki w gniazdku czynią gwar,
Na bal się zbiegło kilka par.
Pilip cip, cip, pilip cip
Wróbelków kilka par.

Nauczycielka lub wychowawczyni zwraca się od czasu do czasu z pytaniem do dzieci:

— Zosiu, widziałaś kiedy wróbelka.
— Może wiesz jak chodzi wróbelek?
— Pokaż rączką, jaki on duży!
— Pokaż, jak skacze wróbelek?

Wróbelek skacze na dwóch nóżkach. Ma on dwa skrzydełka, a ty masz rączki — połóż je na biodrach, podeprzyj się — i skacz tak, jak skacze wróbelek. O, to za głośno! Czy słyszałaś skaczącego wróbelka? Nie. Więc i ty skacz cichutko, na paluszkach. A teraz wybierz sobie drugiego wróbelka, może Stasia, to będzie z was para i jedno niech skacze w jednem miejscu a drugie naokoło niego; dobrze, a teraz, ty Stasiu skacz na miejscu, a Zosia niech skacze około ciebie.

Gdzie zebrały się te ptaszki? W gniazdku. A na co? Bo robiły bal. Nazbierały sobie ziarnek, może

i co lepszego jeszcze, i chciały uraczyć innych wróbelków, jako gości.

Wacio naśladując wróbelka, wbiegnie do koła, a my, chcąc przedstawić gniazdko wróbelków ustawimy się w koło i zaśpiewamy pierwszą strofkę. Wacio odezwie się, gdy dojdziemy do słów: pilip, cip, cip. Wacio był dobrym wróbelkiem, ale skakał ciągle w jednem miejscu; gdy tymczasem wolno skakać w kole, po za niem nawet, jak to czynią wróbelki przy gniazdku swojem.

Teraz może Wandzia będzie wróbelkiem. Czy piosenka mówi o jednym ptaszku, czy o wielu?

Niechże i Wandzia dobierze sobie parę i pójdzie do gniazdka.

Dzieci znowu śpiewają pierwszą strofkę. O dobrze, dobrze! wróbelki ładnie skaczą, w takt śpiewają. Ale dla czego skakały razem w gniazdku? Czy się tak bardzo kochają? Czy się boją wyjść po za gniazdko? Pamiętajcież na drugi raz o tem, żebyście razem w jednem miejscu nie skakały; ale, jak jedno w gniazdku, drugie niech po za niem skacze.

Czy pobawicie się jeszcze?

Dzień 2-gi.

Dzieci znowu tworzą koło.

Wychowawczyni: — Które z was pamięta wczorajszą piosenkę? Ah, pamiętacie! Czesiu i Wandziu stańcie tutaj i zaśpiewajcie razem. Dobrze, ale za cicho — potrafi kto głośniej?

Po zabawie idą wróbelki spać, o czem wspomina i piosenka:

Lecz, wnet się skończył bal i śpiew,
Już lecą spocząć wpośród drzew.

Pilip, cip, cip, pilip, cip
Pomiędzy liście drzew.

Dzieci uczą się drugiej strofki. — Gdzie sypiają wróbelki? Dlaczego pomiędzy liśćmi, na drzewie? Dla uchronienia się od nieprzyjaciół, (jakich?) od wiatru i deszczu. Niech Władzio, a także Zosia i Kazia będą drzewkami; za niemi idąc spać, ukryją się wróbelki.

Wróbelkami niech będą: Franek, Leon, Romcia i Helenka. Ileż to dzieci?— a ile par?— Dzieci powtarzają 1-szą i 2-gą strofkę. Jakże wam się podobała ta zabawa? Czy poszła dobrze? Dobrze, tylko Romcia nie wiedziała, gdzie się ma schować. Mogłaś przecie zostać w gniazdku, lub też być na drzewie.

Powiedzcież mi, wróbelki, co wy jecie, pijecie?

— Czasem ziarnko, czasem robaczka lub muszkę.

To i wy sobie poszukajcie jadła na ziemi lub na drzewie. A umiecie latać?

Ruszaj rączkami, Zosiu, jak wróbelek skrzydełkami i biegnij cichutko.

Niech drugi wróbelek biegnie szukać wody. A wiesz ty, jak pije wróbelek?

Nachyli główkę, weźmie wody w dzióbek i podnosi główkę. Zrób i ty tak!

A teraz wybierzemy kilka nowych wróbelków, to i one będą to samo robiły, a pozmieniać także i drzewka.

Dzieci śpiewają. Wróbelki wykonywają ruchy.

Co się dzieje na drzewie gdy wiatr wieje? Porusza liśćmi, gałęziami i małemi gałązkami.

I wy, drzewka, ruszajcie rączkami jakby gałązkami a palcami jak listeczkami.

Dzieci śpiewają. — Nowa zmiana dzieci.

Dzień 3-ci.

Wychowawczyni cofa się, zwrócona ku dzieciom aby je wszystkie widzieć mogła i śpiewa dwie strofki z „Wróbelków“; dzieci, jedno za drugiem, z rączkami na biodrach postępują naprzód śpiewając, poczem wychowawczyni utworzywszy koło z dzieci (drzewek), zatrzymuje się. — Posłuchajcie, co dalej było:

Na szczycie stary wróbel siadł
I młodszym tak udziela rad:
bis { Pilip, cip, cip, pilip, cip,
Udziela młodszym rad.

Kto przyszedł do młodszych wróbelków? Dlaczego siadł na szczycie? — Aby ich dobrze widział. A co im radził? — Aby się z sobą nie kłóciły — daleko od gniazdka nie odlatywały i dobrze ukrywać się umiały.

Nauczcie się tej strofki.

A teraz wybierzmy jeszcze kilka wróbelków i starego wróbla; ten niech siada gdzie wyżej i grożąc paluszkiem, niech zawoła: pilip, cip cip!

Zabawa idzie tak samo dalej, jak poprzednio i z obraniem starego wróbla. Wróbel może latać dowolnie i tylko wtedy siada, gdy ostrzega młodszych wróbelków.

Dzień 4-ty.

Chcecie się znowu bawić w „Wróbelków“? Dobrze. Niech Władzio zastąpi moje miejsce, wybiera wróbelków i niech sam pilnuje porządku. Kogo lękają się wróbelki?

— Kota, kruka, jastrzębia, sowy i t. p.

Otóż ptaszki słyszą kota:

Miau, miau, już kot nadchodzi tu:
Ej bracia, skryjmy się, co tchu!
Pilip, cip, cip, pilip, cip, cip,
Ukryjmy się, co tchu!

Dzieci uczą się ostatniej strofki. Kogo mamy jeszcze wybrać? Kota.

Mania będzie kotkiem, niech ukryje się gdziekolwiek zawoła: miau, miau! i niech cichutko skrada się do wróbelków, a gdy skończą śpiewać, (kot) zacznie ich ścigać. Wróbelka, który się przyczai po za drzewem, kotkowi schwytać nie wolno.

Za drugim razem, można do gry wybrać jastrzębia, sowę i inne drapieżne ptaki.
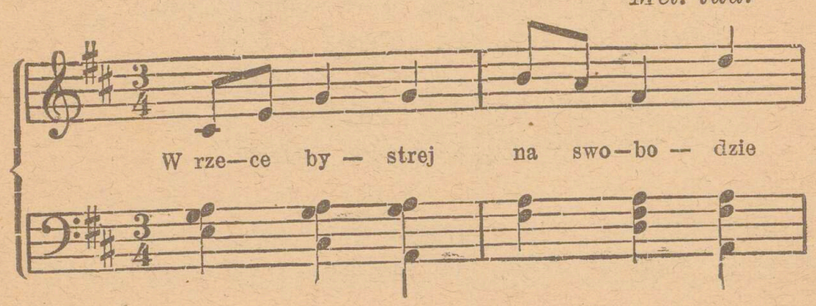
Małych wróbelków może bronić stary lub dwoje dzieci, wziąwszy się za ręce niech udają krzaczek, gdzie się wróbelek skryje.

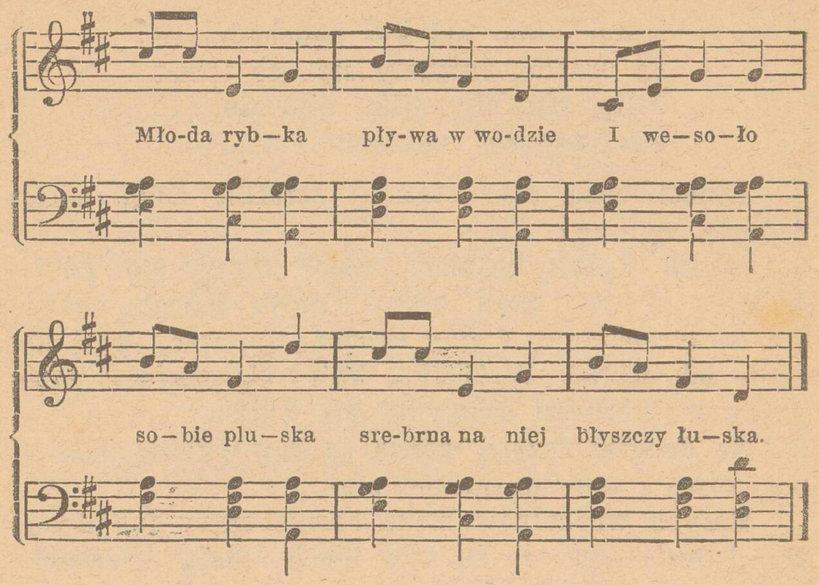
Dodatki i urozmaicenia gry utworzone przez same dzieci trzeba zapamiętać dobrze.

2. Gra w rybkę.

Sł. Nowosielskiego.

Mel. lud.





W rzece bystrej na swobodzie,
Młoda rybka pływa w wodzie,
I wesoło sobie pluska,
Srebrna na niej błyszczy łuska.

Nasza rybka pracowita
Szuka żeru, pokarm chwyta,
W nocy, we dnie, w każdej porze,
Uwija się tak jak może!

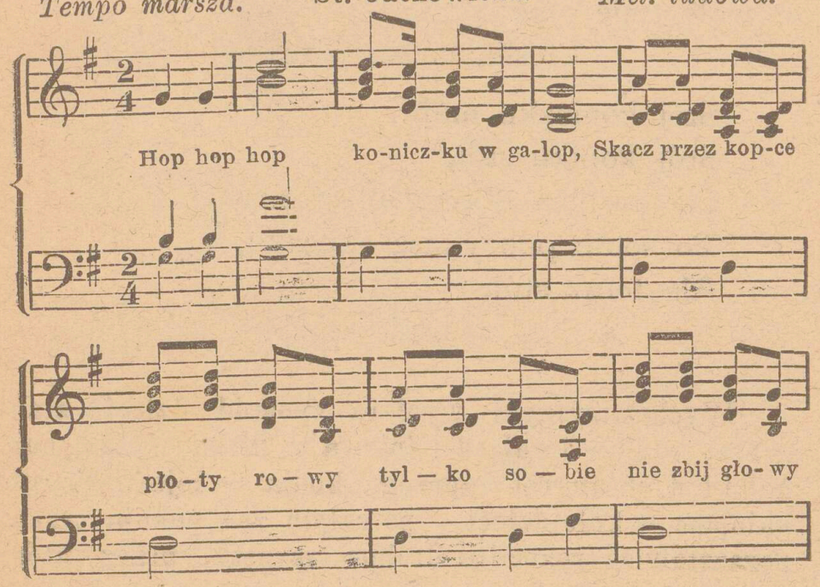
Nie leniwa, żwawa, chybka,
To też zdrowa tak jak rybka.
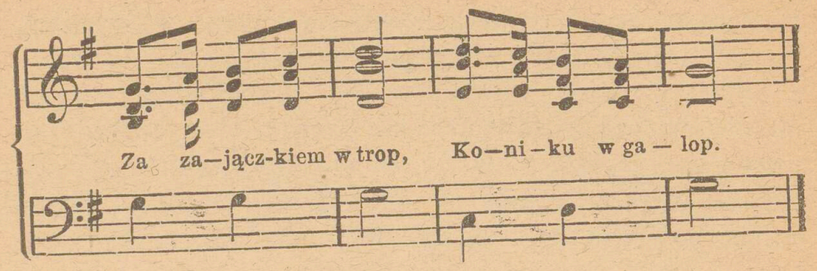
Jedno lub dwoje dzieci naśladują pływanie rybek, to wypoczywają, to się gonią (z inną rybką).

Pozostałe dzieci tworzą dwa koła: jedno w drugiem. Dzieci z koła zewnętrznego podnoszą ręce do góry, a dzieci z koła wewnętrznego przechodzą po pod niemi i tworzą na zewnątrz ich drugie koło, naśladując przypływ i odpływ wody w morzu; zmiana kół powtarza się w czasie piosnki 2 lub 3 razy. Ilość dzieci powinna być jednakową; chodzić trzeba powoli i cicho. Rybka może pływać w dużem i w małem kole, a gdy się trafi, że rybka była w dużem kole i woda odpłynęła, wtedy pozostaje na brzegu, nie rusza się — i udając martwą wchodzi do koła, a na jej miejsce wchodzi inna.

3. Gra w konika.

Tempo marsza. St. Jachowicza. *Mel. ludowa.*





Hop, hop, hop, koniku w galop!
Skacz przez kopce, płoty, rowy
Tylko sobie nie zbij głowy.
Za zajączkiem w trop, koniku w galop!

Ciesiu, cieś, powoli mnie nieś,
Tylko, zwolna, bez swawoli
Bo złamana nóżka boli
Powoli mnie nieś
Ciesiu, ciesiu, cieś.

Stój koniczku mój,
Stój koniku stój,
Jak podjesz dobrze obroczku,
To sobie pobrykasz skoczku,
Ale teraz stój,
Stój koniczku mój!
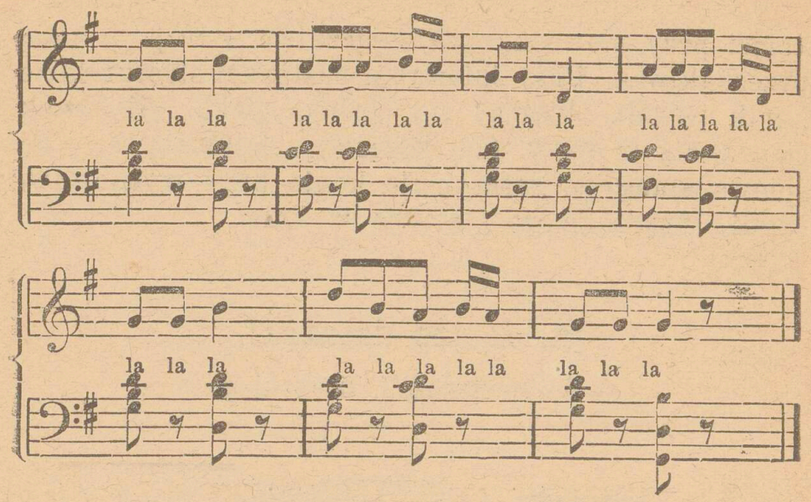
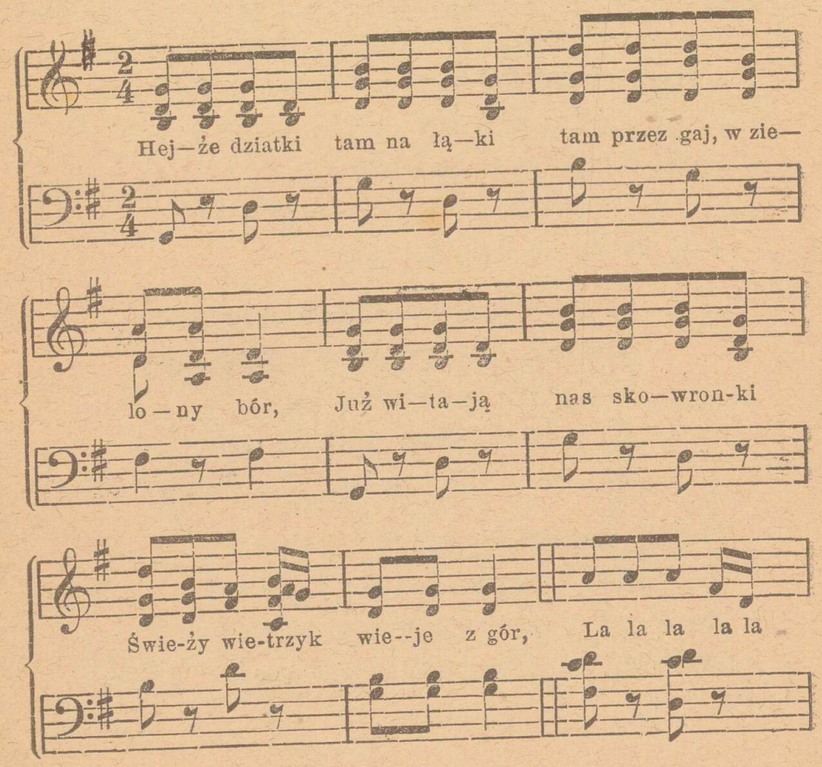
Wychowawczyni wybiera zpośród dzieci stangreta, konika i zająca i śpiewa z niemi: „Hop, hop, hop i t. d. Stangret zaprzęga konia w lejce i biegnie galopem w koło dzieci — po całym zaś pokoju trzeba porozstawiać rozmaite drobne sprzęty, przez które

dzieci przy słowach: „za zajączkiem w trop“... mają przeskakiwać. Przy śpiewaniu następnej strofki idzie konik powoli, kulejąc na jedną nóżkę. Zajączek chowa się w rowy (za krzesła). Ostatnią strofkę śpiewa stangret, zatrzymuje konia przy wychowawczyni, wyprzęga go i stawia w kole.

---

4. Hejże dziatki!

ze śpiewniczka J. Czubskiego.





Hejże dziatki, tam na łąki,
Tam przez gaj w zielony bór!
Już witają nas skowronki,
Świeży wietrzyk wieje z gór!
La, la la la i t. d.

Zdala słychać szmer strumyka
Miłych ptasząt dźwięczny głos
Wilgi zięby i słowika
A tam w lesie śpiewa kos!
La, la la la i t. d.
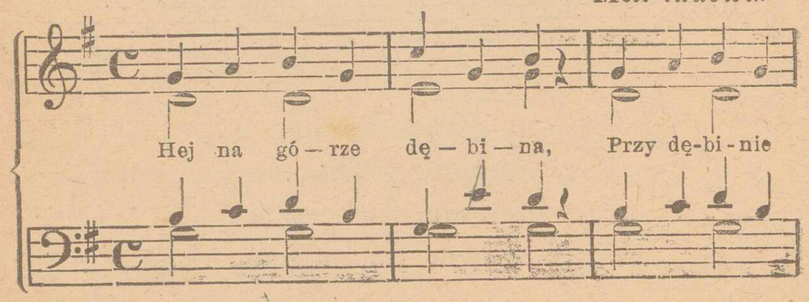
Dalej, naprzód! raźno! żwawo!
Baczność! trzymaj równy krok!
Naprzód w lewo, potem w prawo!
Wrócim nim zapadnie zmrok!
La, la la la i t. d.
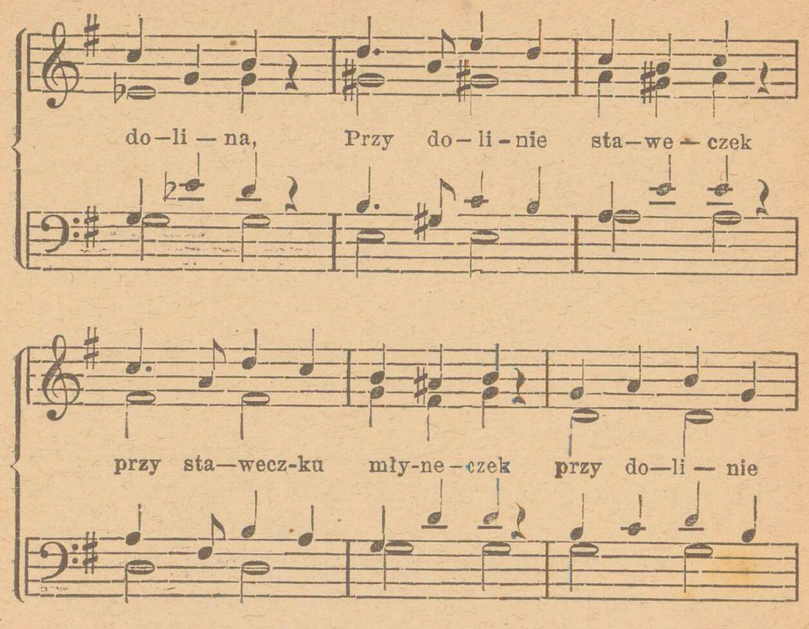
Z pomiędzy dzieci wybiera się kilka ptaszków: skowronka, wilgę, ziębę, kosa i słowika. Reszta dzieci staje 2-ma lub 3-ma rzędami, zdala jedno od drugiego i śpiewają piosnkę: „Hejże dziatki“. Ptaki stają w różnych miejscach pokoju, udając że śpią. Gdy które usłyszy imię ptaka, którym jest, naśladuje fruwanie t. j. kładzie obie ręce na biodrach, rusza łokciami i biega pomiędzy dziećmi tak, by żadnego nie potrącić.

Skowronek biega tylko w około. Dzieci które stoją w (szeregach) rzędach, nie ruszają się; dopiero przy słowach: „Naprzód! w lewo! w prawo!:“ zwracają się w te strony. Dla urozmaicenia można wyznaczyć z pomiędzy dzieci jednego lub dwóch ptaków drapieżnych, a to bez wiedzy ptaszków fruwających; jeżeli który z pomiędzy tych ostatnich przeleci koło wyznaczonego ptaka — zostaje natychmiast przez niego schwytanym.

5. Gra w młynka.

Mel. ludowa.





Hej na górze dębina,
Przy dębinie dolina,
Przy dolinie staweczek,
Przy staweczku młyneczek.

A w młyneczku na koło,
Spada woda wesoło;
Coś tam stuka i miele,
Pewno mąki da wiele.

Hej z tej mąki milutkiej,
Będzie chlebek bielutki
A za chleb ten mój Boże!
Szczere dzięki Ci złożę!

Dzieci trzymając się za ręce, stają parami — jedna za drugą, we dwa rzędy obok siebie. Tylko pierwszy szereg par śpiewa, przestępując z nogi na nogę i wybijając takt „raz dwa, raz dwa“. — Przy tych słowach:
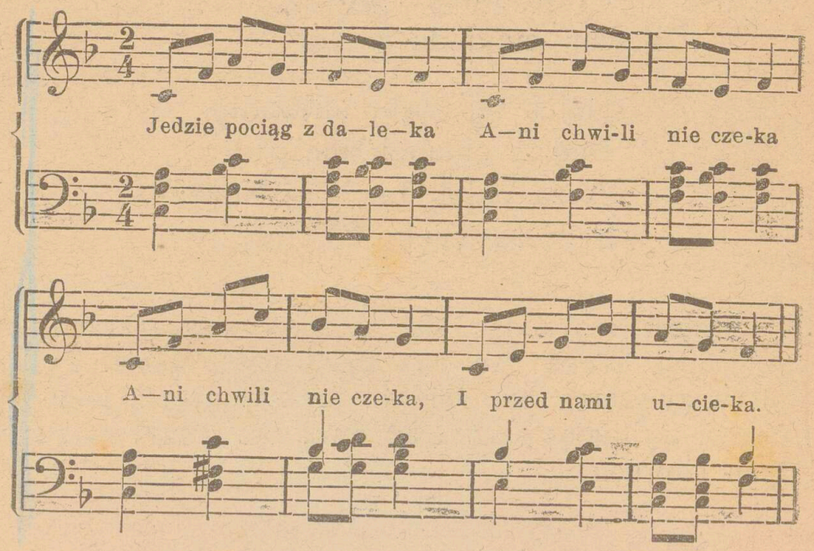
„Przy dolinie staweczek,
Przy staweczku młyneczek“ ...

Dzieci drugiego szeregu łączą się rączkami i kręcą młynka, obracając się koło siebie. Poczem chodzą wszyscy w miejscu aż do słów:

„Coś tam stuka i miele,
Pewno mąki da wiele“.

Wtedy znowu pierwszy szereg par młynka wywija, a drugi śpiewa i głośno wybija takt nogami, naśladując łoskot w młynie. Po skończeniu, szereg śpiewający kręci młynka, a młynki śpiewają.

6. Gra w kolej.



Jedzie pociąg zdaleka
Ani chwili nie czeka
Ani chwili nie czeka
I przed nami ucieka.

Konduktorze łaskawy
Zawieź nas do Warszawy!
«Trudno, trudno to będzie!
Dużo osób jest wszędzie».

Pięknie pana prosimy,
Jeszcze miejsca widzimy.
«A więc prędko siadajcie,
Do Warszawy ruszajcie!»

Dzieci stają rzędem, jedno za drugiem, przedstawiając wagony; na czele stoi dziecko z podniesionemi rękami, ma ono wyobrażać lokomotywę. Lokomotywa i wagony posuwają się naprzód o 4 kroki; przy pierwszem stąpnięciu dzieci przytupują silniej i śpiewają:

Jedzie pociąg zdaleka,
Ani chwilki nie czeka,
Ani chwilki nie czeka,
Nam z przed oczu ucieka.

Za wagonami postępuje konduktor (dziecię). Dzieci, które pozostały, nie biorąc dotąd w grze udziału przedstawiają podróżnych i śpiewają:

Konduktorze łaskawy!
Zawieź nas do Warszawy!

Konduktor odpowiada:

Trudno, trudno to będzie,
Dużo osób jest wszędzie.

Pasażerowie śpiewają, kłaniając się konduktorowi:

Pięknie pana prosimy,
Jeszcze miejsca widzimy!

Konduktor odpowiada:
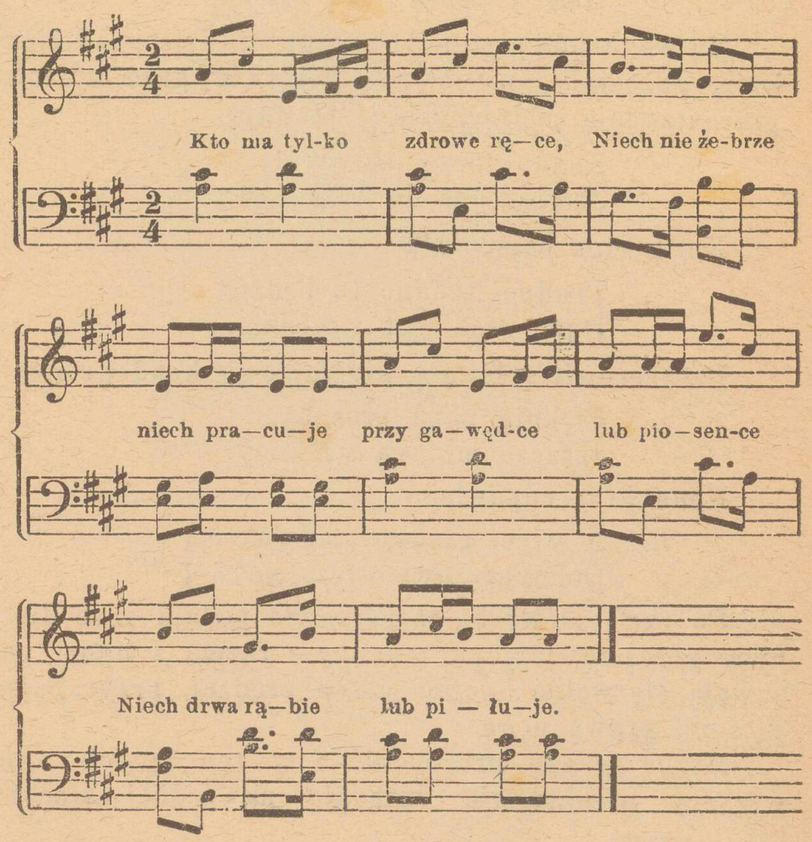
A więc, prędko siadajcie
Do Warszawy ruszajcie! } bis

Po tych słowach, pasażerowie podają ręce dzieciom przedstawiającym wagony i razem z niemi posuwają się wolno, potem coraz prędzej, przytupując głośniej prawą nogą.

Można tę grę urozmaicić i w ten sposób: nie wszyscy pasażerowie wsiadają na jednej stacyi;

mogą być t. z. tunele urządzane przez dwoje dzieci, dzwonek, świstawka, dzieci mogą posuwać się szybciej, wolniej i t. p.

---

7. Piłowanie.



Kto ma tylko zdrowe ręce
Niech nie żebrze, niech pracuje,
Przy gawędce lub piosence
Niech drwa rąbie lub piłuje.

I my chłopcy nie próżniacy,
Zabierzmy się do roboty,
Nie żałujmy rąk do pracy
Bo czas drogi, czas ten złoty!

Bóg do pracy dał nam ręce,
Więc pracujmy przy piosence
Popróbujmy naszej siły,
I bierzmy się też do piły!

Mamy jedno drewno swoje;
Przepiłujmy je na dwoje,
Hej, do pracy, w lewo, w prawo,
No, piłujmy, dzieci, żwawo!

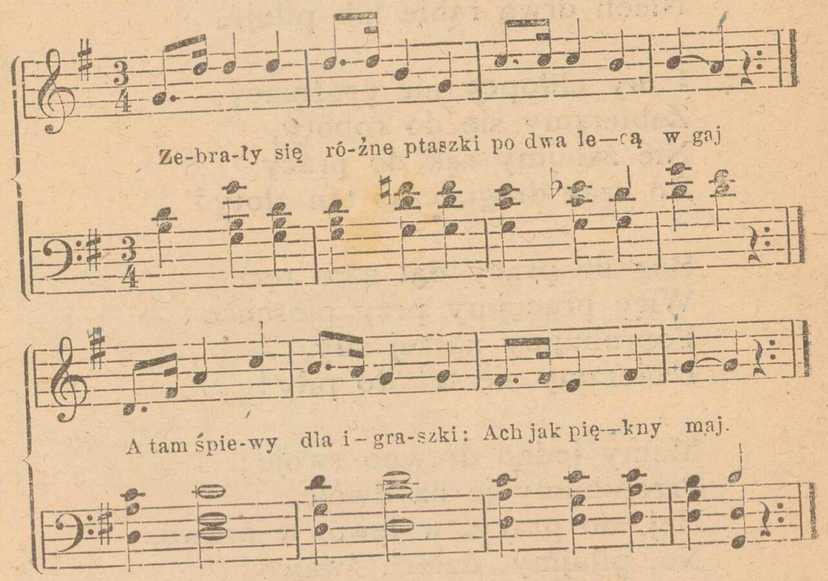
Trsza — trsza — trsza!
Trsza — trsza — trsza!

Dzieci ustawiają się we dwa rzędy naprzeciw siebie, podają sobie ręce na krzyż i naśladując ruchy piły, śpiewają piosenkę. Mogą się też podzielić tak, że część dzieci będzie naśladować rękami drzewo, a druga piłowanie go. W takim razie śpiewają tylko te, które piłują. Potem mogą się zmieniać.

---

8. Dwa ptaszki.

Mel. lud.



Zebrały się różne ptaszki
Po dwa lecą w gaj,
A tam śpiewy dla igraszki:
Ach jak piękny maj!
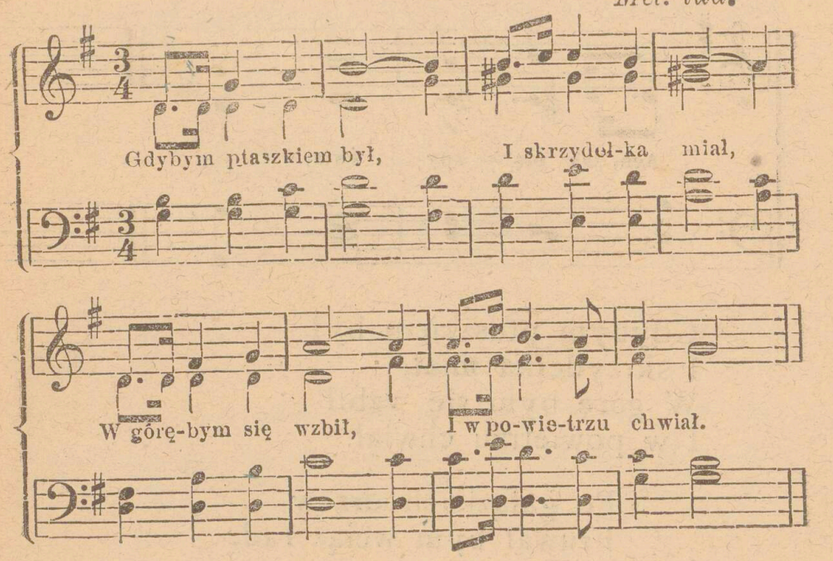
Lecz ja jeden czarnopióry
Muszę lecieć sam,
Niechcę, niechcę! chodź tu który
We dwóch raźniej nam.

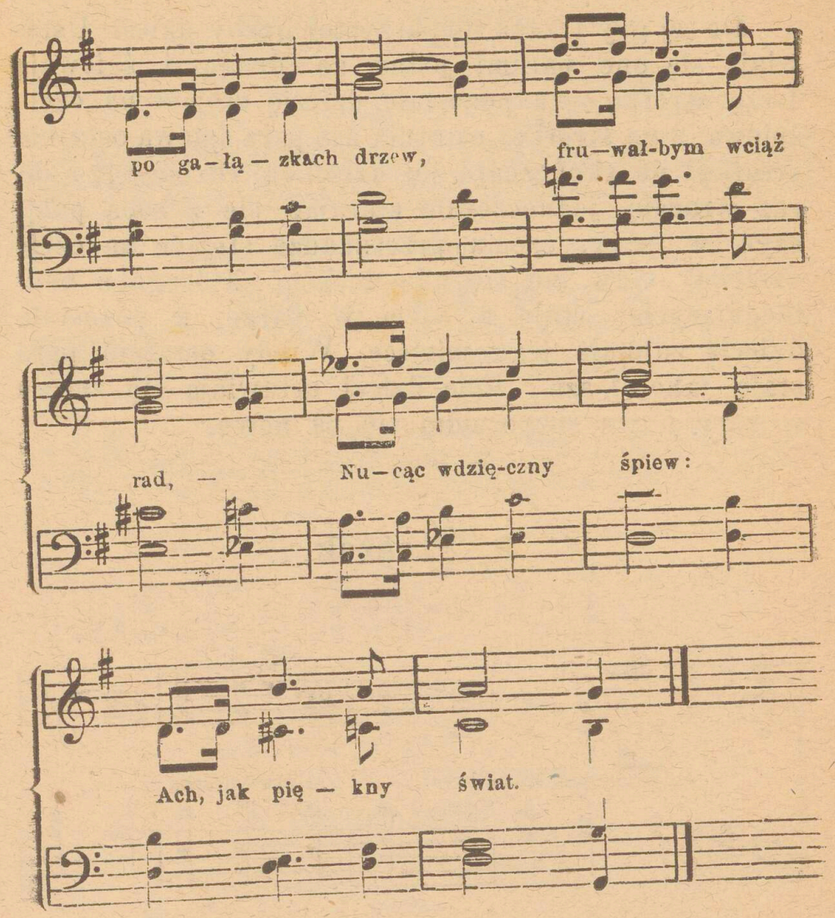
Hej w gonitwy! ptaszku miły!
Wnet puścimy się,
Próżno lecisz co masz siły.
Nie uciekniesz nie!

Do tej gry trzeba nieparzystej liczby dzieci. Ustawiają się one parami jedna za drugą i śpiewają 1-szą strofkę — a pozostałe dziecię stojące na czele śpiewa 2-gą strofkę; ostatnia zaś para śpiewa ostatnią strofkę; po skończeniu jéj dzieci się rozbiegają i zaraz wracają, jednocześnie starając się z sobą połączyć w pary, czemu przeszkadza stojące na czele dziecko. Gdy mu się uda dotknąć którego z nadbiegających, staje z niem w parze, a pozostałe dziecię zajmuje jego miejsce. Wtedy ostatnia para staje jako 1-sza, inne dzieci ustawiają się znowu w pary i gra rozpoczyna się na nowo.

9. Ptaszek.

Mel. lud.





Gdybym ptaszkiem był
I skrzydełka miał,
W górę bym się wzbił
I w powietrzu chwiał.

Po gałązkach drzew
Fruwał bym wciąż rad,
Nucąc wdzięczny śpiew:
Ach jak piękny świat!

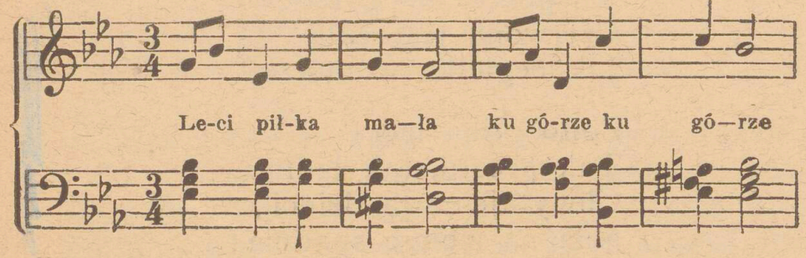
Gdy dokuczy głód
Smaczne wiśnie tuż,
Za twój śpiew i trud
Spocznij ptaszku już.

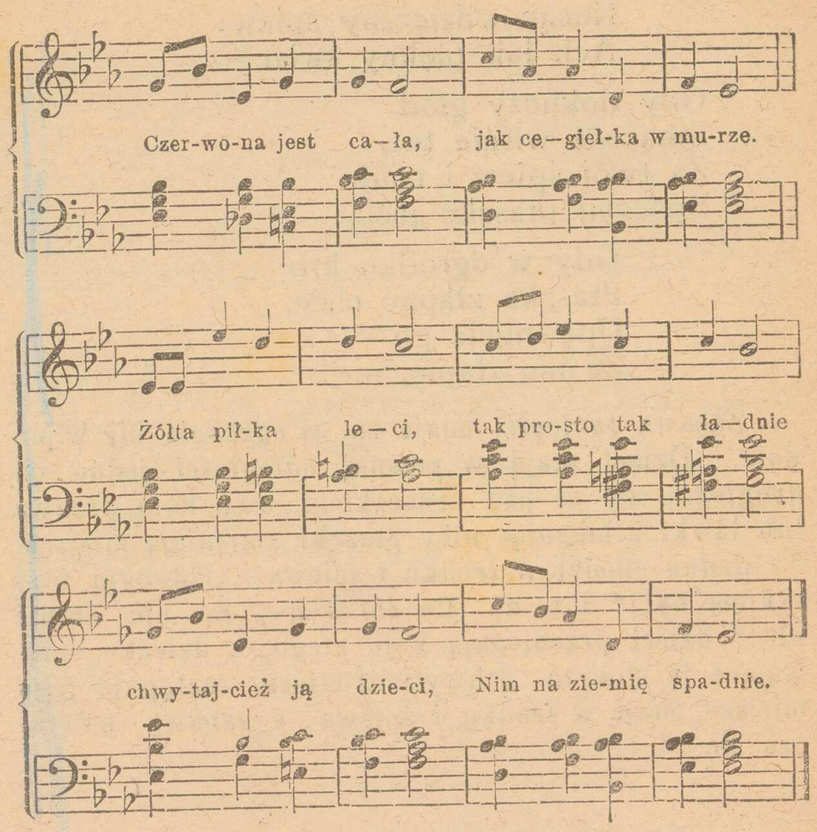
Gdy w ogródku kto
Ptaszka złapać chce,
Upewnijcie go
Że nie złapie, nie!

Zabawa ta lepiej udaje się w ogrodzie niż w pokoju. Dzieci stają w pewnej odległości jedno od drugiego, czy to pod krzaczkiem, czy koło drzewa lub ławki i biegając niby ptaszki zmieniają miejsca.

Jedno chodzi w środku i śpiewa; „Gdybym ptaszkiem był!“ i t. d. Po słowach: „Że nie złapie nie!“ dzieci przebiegają koło niego, a dziecko śpiewające je chwyta. Schwytane dziecko zastępuje jego miejsce, staje w środku i śpiewa, a zabawa powtarza się.

10. Gra w piłkę.





Leci piłka mała
Ku górze, ku górze!
Czerwona jest cała
Jak cegiełka w murze.

Zółta piłka leci
Tak prosto, tak ładnie,
Chwytajcież ją dzieci,
Nim na ziemię spadnie!

Leci piłka mała
Ku górze, ku górze,
Niebieska jest cała,
Jak niebo w lazurze.

Leci piłka mała
W przyjemnej zabawie
Fijołkowa cała
Jak fijołek w trawie.

Leci piłka leci,
Jak listek zielona,
Chwytajcież ją dzieci
Zanim spadnie ona.

Leci piłka nowa
Łapcież zanim spadnie!
Jest pomarańczowa
I zrobiona ładnie.

Biała piłka leci
Jak śnieg albo mleko,
Chwytajćież ją dzieci
Nim spadnie daleko!

Siedem piłek leci
I barw siedem tęcza ma,
Od promieni słońca świeci
Na niebiosach tęcza ta!

Dzieci tworzą koło, wychowawczyni rozdaje im piłki w 7-miu kolorach z włóczki zrobione. Dzieci śpiewają. Przy słowach pierwszej strofki dziecko rzuca w górę piłkę czerwoną. Przy drugiej strofce

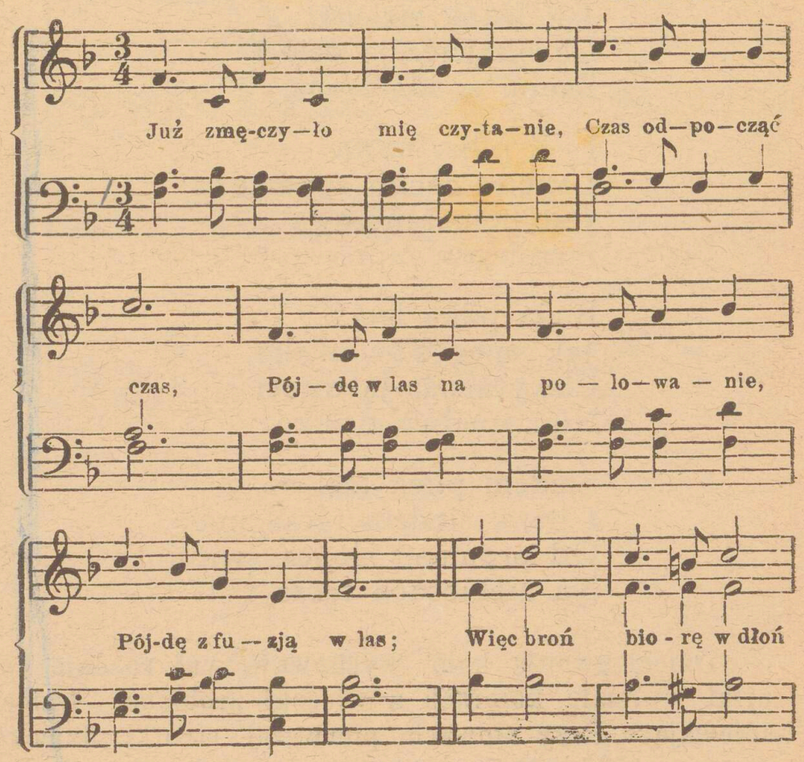
leci w górę piłka żółta i t. d. Przy ostatniej strofce wszystkie piłki wyrzucają się w górę.

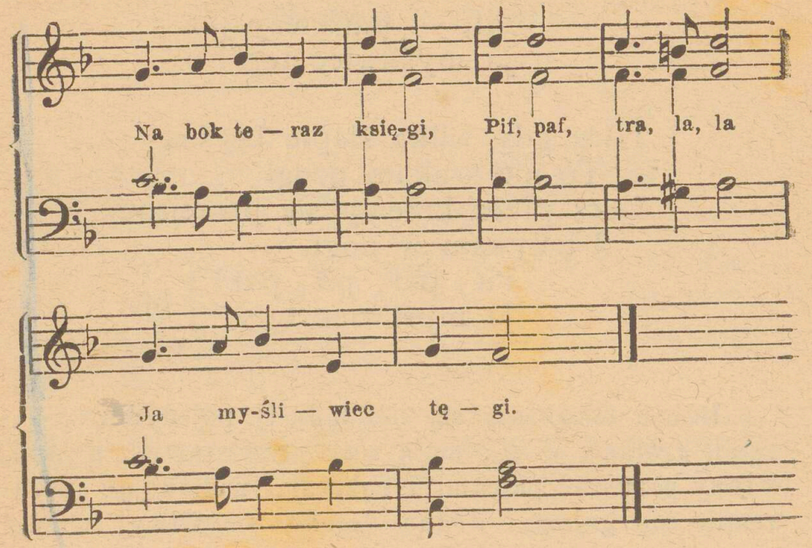
Dzieci śpiewając piosenkę w takt jej powinny piłki rzucać w górę.

---

11. Gra w myśliwego.

Mel. lud.





Już zmęczyło mię czytanie
Czas odpocząć czas!
Pójdę w las na polowanie!
Pójdę z fuzyą w las!
Więc broń biorę w dłoń
Na bok teraz księgi
Pif! paf! tra, la, la!
Ja myśliwiec tęgi!

Żwawo, śmiało przez gęstwiny
Za szarakiem mknę!
Przez parowy, przez doliny
O nie ujdzie nie!
Więc broń biorę w dłoń,
Na bok teraz księgi

Pif, — paf! leży już
Ja myśliwiec tęgi!

Lecz gdy wilka ślepie błysną
To nie szukam drogi
Lecz przez krzewy się przecisnę
I umykam w nogi.
Pif, paf, pif, paf! } bis
Ja myśliwiec tęgi! }

Dzieci ustawiają się bez ładu tj. pojedyńczo, parami, trójką i t. d.; mają one przedstawiać krzaki; winny poruszać palcami i rękami, naśladując poruszanie się gałęzi. Jedno dziecię (myśliwy) chodzi pomiędzy temi krzakami i śpiewa:

Już zmęczyło mię czytanie i t. d.
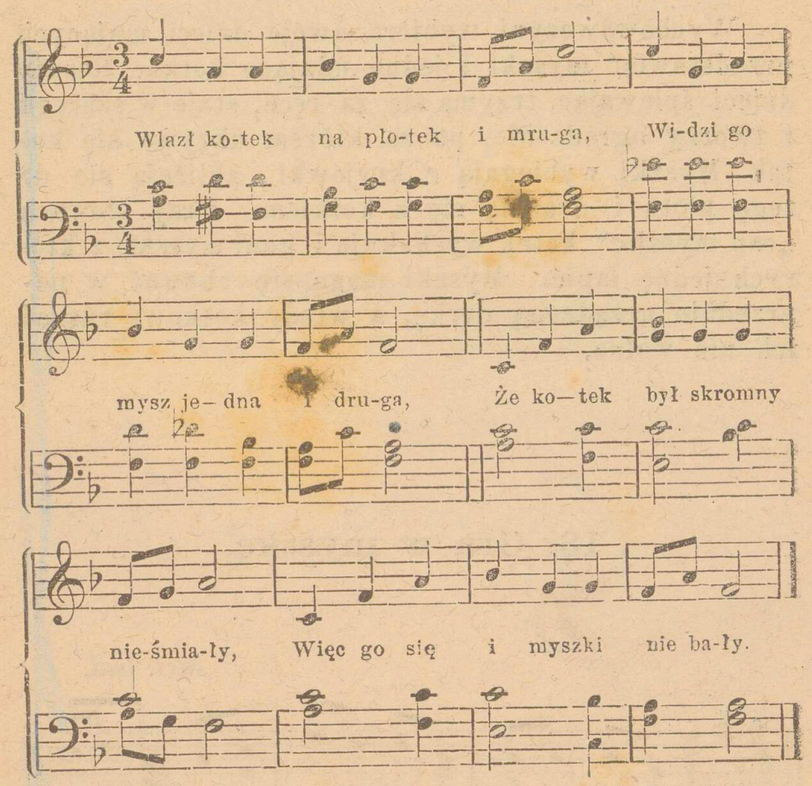
Przy słowach „pif, paf“ klaszcze w dłonie.

Za jednym krzakiem siedzi zajączek (zwinne dziecię) i ręce trzyma przy sobie.

Zajączek przygląda się myśliwemu i gdy ten nie uważa, przeskakuje po za drugi krzaczek; kiedy myśliwy śpiewa 2-gą strofkę, zajączek ucieka a myśliwy goni. Przy słowach pif, paf! myśliwy znowu klaszcze w dłonie i stara się schwytać zajączka. Wtem spostrzega za innym krzakiem wilka, przyspiesza kroku i śpiewa 3-cią strofę. Po skończeniu jej, wilk ściga myśliwego i chwyta go, jeżeli ten nie zdążył się ukryć. Potem inne dziecię przedstawia myśliwego i zabawa się powtarza.

12. Kotek i myszki.

Mel. lud.



Wlazł kotek na płotek i mruga,
Widzi go mysz jedna i druga,
Że kotek był skromny nieśmiały
Więc go się też myszki nie bały.

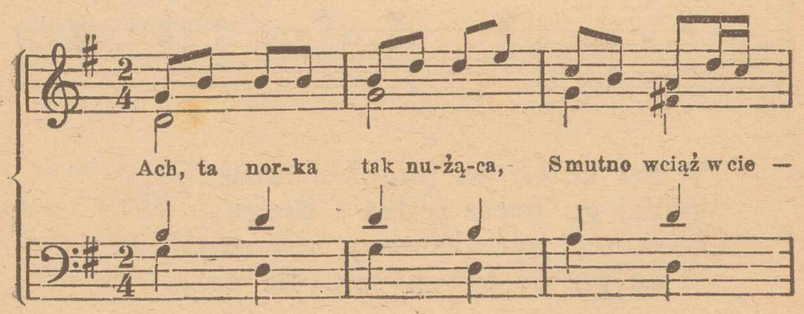
Jedna z nich największa wnet szydzi
Że kotek ich z płotka nie widzi
A kotek filutek hyc z płotka,
Cap myszkę, co śmiała się z kotka.
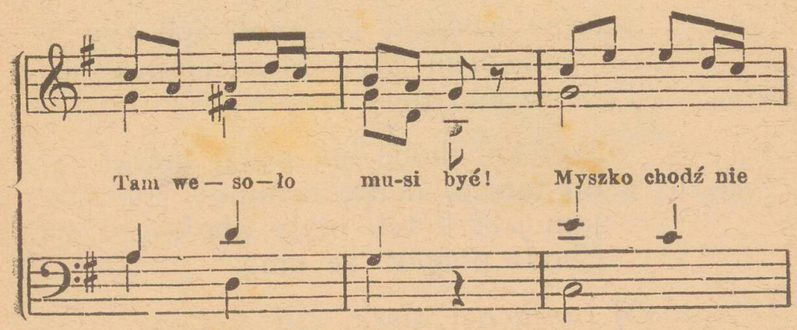
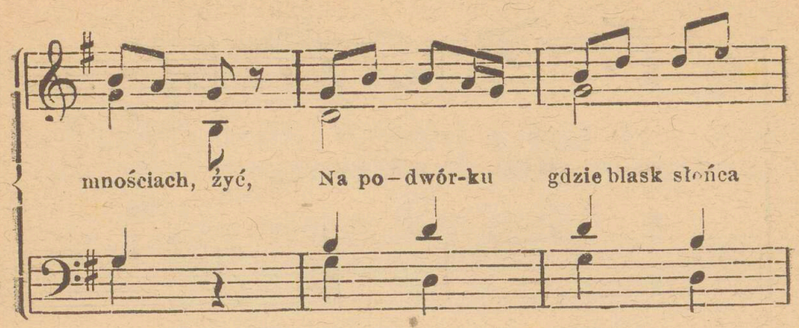
Wychowawczyni wybiera dwoje dzieci mających przedstawiać myszki i jedno udające kotka. Reszta dzieci śpiewając, trzyma się za ręce, staje w szeregu i tworzy ogrodzenie, po za którem ukrywa się kotek. Myszki wybiegają z kryjówki, zbliżają się do tego płotu i drażnią się z kotkiem. Przy słowach „cap myszkę“ kotek wyskakuje i goni myszki, z których jednę łapie. Myszki mogą się chować w poprzednio urządzoną norkę, a wtedy kotkowi ruszać ich nie wolno.

---

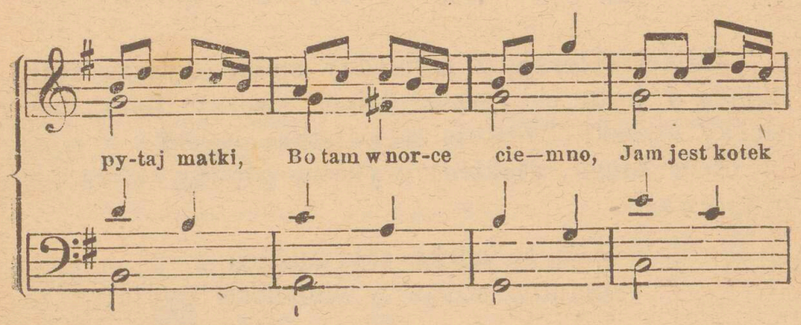
13. Gra w myszkę.
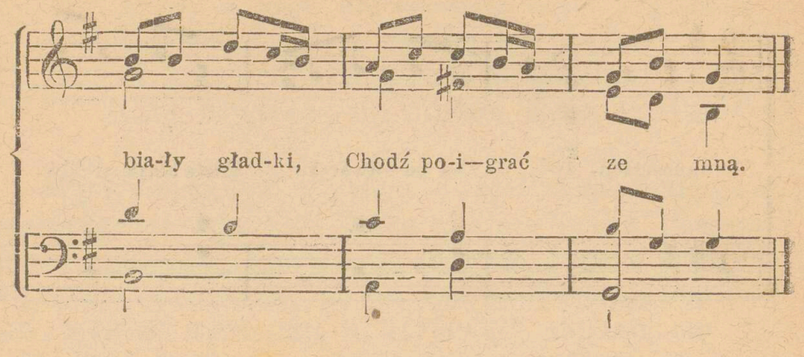
Mel. lud.











Ach ta norka tak nużąca,
Smutno wciąż w ciemnościach żyć,
Na podwórku gdzie blask słońca
Tam wesoło musi być!

Myszko chodź nie pytaj matki
Bo tam w norce ciemno,
Jam jest kotek biały gładki,
Chodź poigrać ze mną.

Oj posłuchaj matki rad,
I od kotka łapek stroń
Bo jak porwie cap carap!
Zginiesz myszko, więc się schroń!

Dzieci obierają z pomiędzy siebie myszkę starą, młodą i kota — reszta dzieci tworzy koło, czyli norkę myszki. W kole siedzi stara myszka a młoda w niem biega, niekiedy wysuwa główkę poza koło i śpiewa:

Ach ta norka tak nużąca
Smutno wciąż w ciemności żyć!

Na podwórku tam blask słońca,
Tam wesoło musi być.

Na głos myszki, wychodzi z kąta kot, idzie wolno i po cichu, przygląda się myszce i śpiewa:

Jam koteczek biały gładki
Ze mną igrać myszko chodź!
Prędzej pójdź, nie pytaj matki,
Z kotkiem igrać myszko chodź!

Stara mysz zwraca się wtedy do młodej i śpiewa:

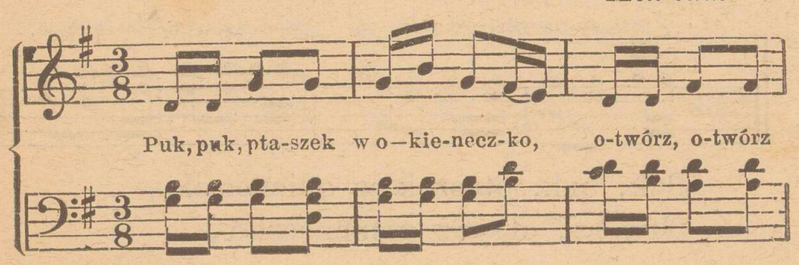
Ej, posłuchaj matki rad
I od kota łapek stroń!
Bo jak porwie, cap carap!
Zginiesz myszko, więc się schroń.

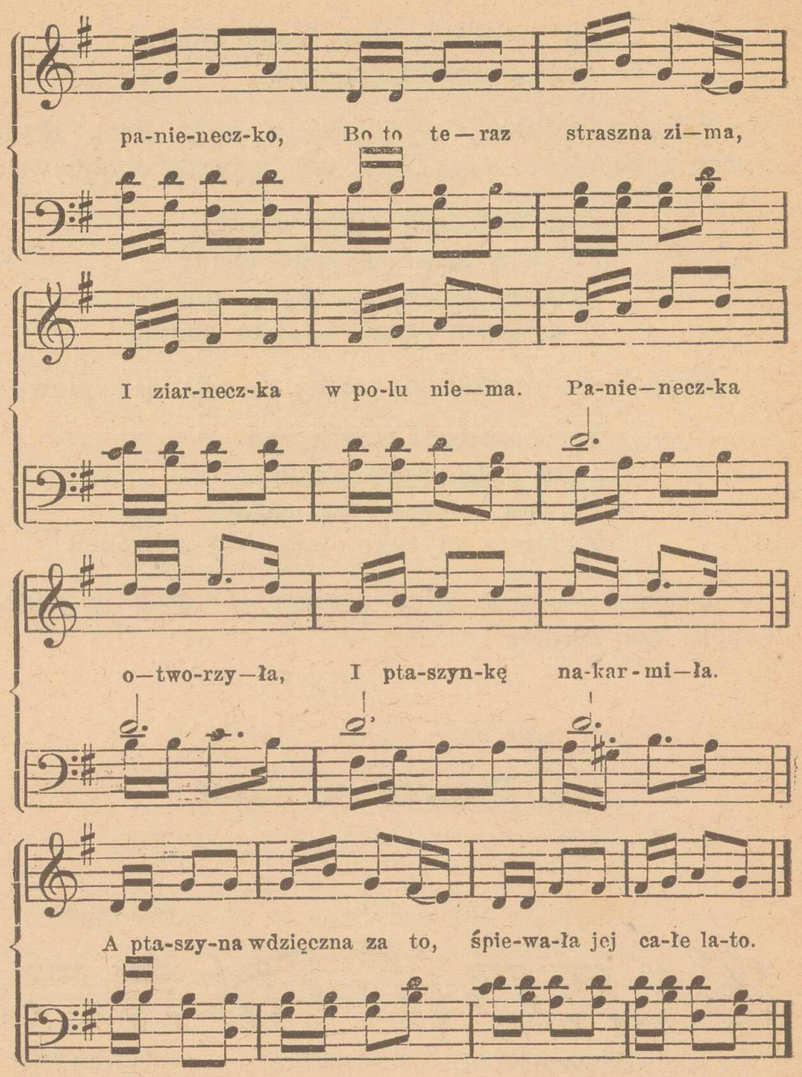
Myszka wtedy zaczyna uciekać a kotek ją goni, dopóki nie złapie.

---

14. Ptaszek w zimie.

Mel. lud.





Puk, puk, ptaszek w okieneczko,
Otwórz, otwórz panieneczko,

Bo to teraz straszna zima
I ziarneczka w polu niema.

Panieneczka otworzyła,
I ptaszynkę nakarmiła
A ptaszynka wdzięczna za to,
Śpiewała jej całe lato.

Dzieci ustawiają się w koło; jedno z nich przedstawiające ptaszka w locie, biegą w kole, machając rękami. Dzieci śpiewają:

Puk, puk ptaszek w okieneczko!

ptaszek zaś zatrzymuje się przy któremkolwiek z dzieci i śpiewa:

Otwórz, otwórz panieneczko,
Bo to teraz straszna zima
I ziarneczka w polu niema!

Po tych słowach, dziecko przy którem stoi ptaszek, udaje, że sypie ziarnka a ptaszek zbiera; inne dzieci śpiewają:

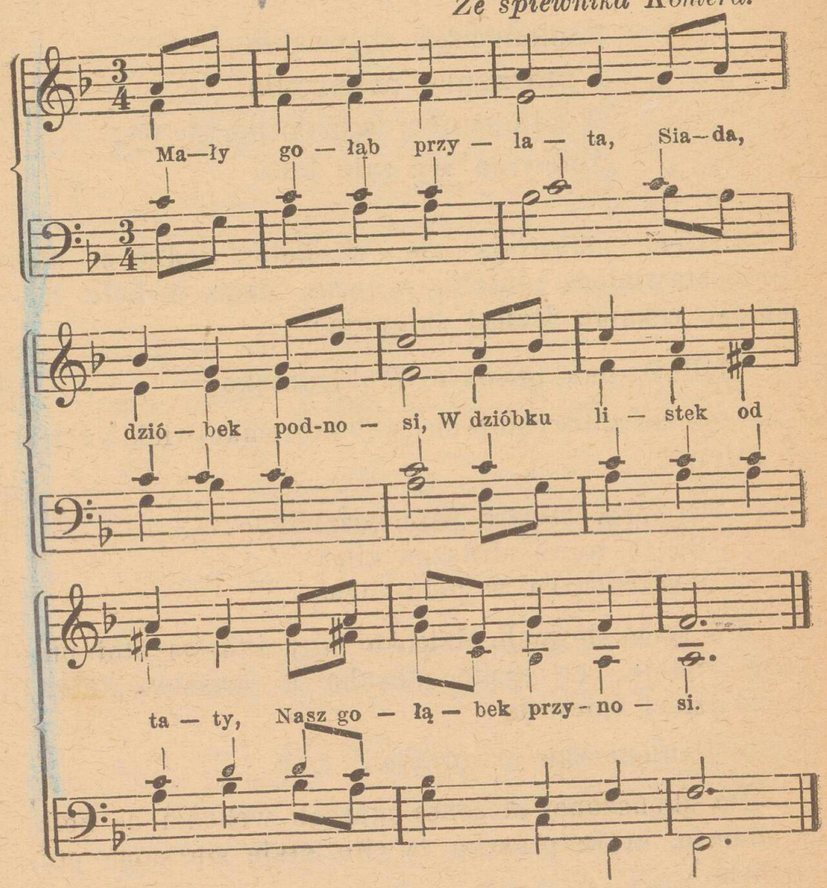
Panieneczka otworzyła i t. d.

Po skończonej piosence ptaszek wchodzi do koła, a dziecię, które ptaszka żywiło, staje się samo ptaszkiem.

---

15. Gra w gołąbka.

Ze śpiewnika Köhlera.



Mały gołąb przylata
Siada, dzióbek podnosi
W dzióbku listek od tata,
Nasz gołąbek przynosi.

Gołąbeczku leć w drogę
Nieś napowrót całusa!
Lecieć z tobą nie mogę
Chociaż bierze pokusa.

Dzieci tworzą koło, w środku którego jedno z nich (gołąbek) biega, trzymając w buzi listek, a ręce na biodrach i porusza ciągle niemi, jakby skrzydełkami. Dzieci śpiewają:

Mały gołąb' przylata,
Siada, dziobek podnosi,
W dzióbku listek od tata
Nasz gołąbek przynosi.

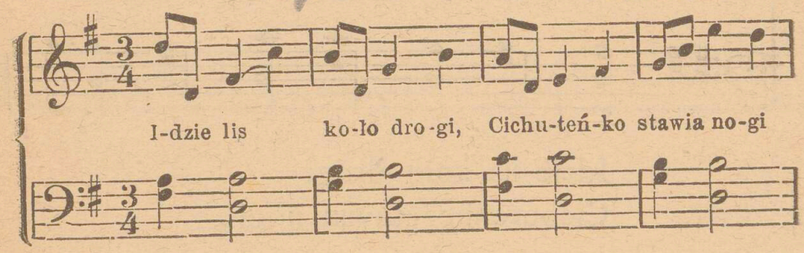
Po tych słowach, gołąbek klęka na jedno kolano przed któremkolwiek dzieckiem, a ono śpiewa:

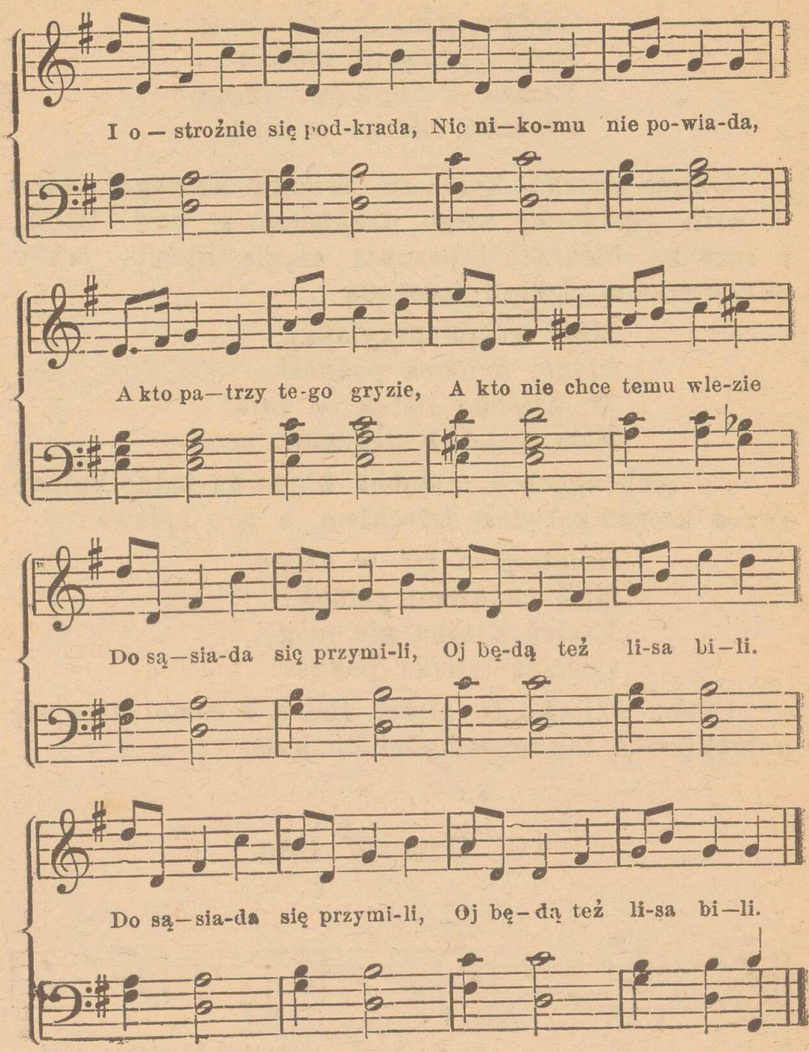
Gołąbeczku leć w drogę,
Nieś napowrót całusa!
Lecieć z tobą nie mogę,
Chociaż wielka pokusa.

Potem dziecko to bierze listek i samo staje się gołąbkiem a tamto wchodzi do koła.

16. Gra w lisa.

Mel. lud.





Idzie lis koło drogi
Cichuteńko stawia nogi,

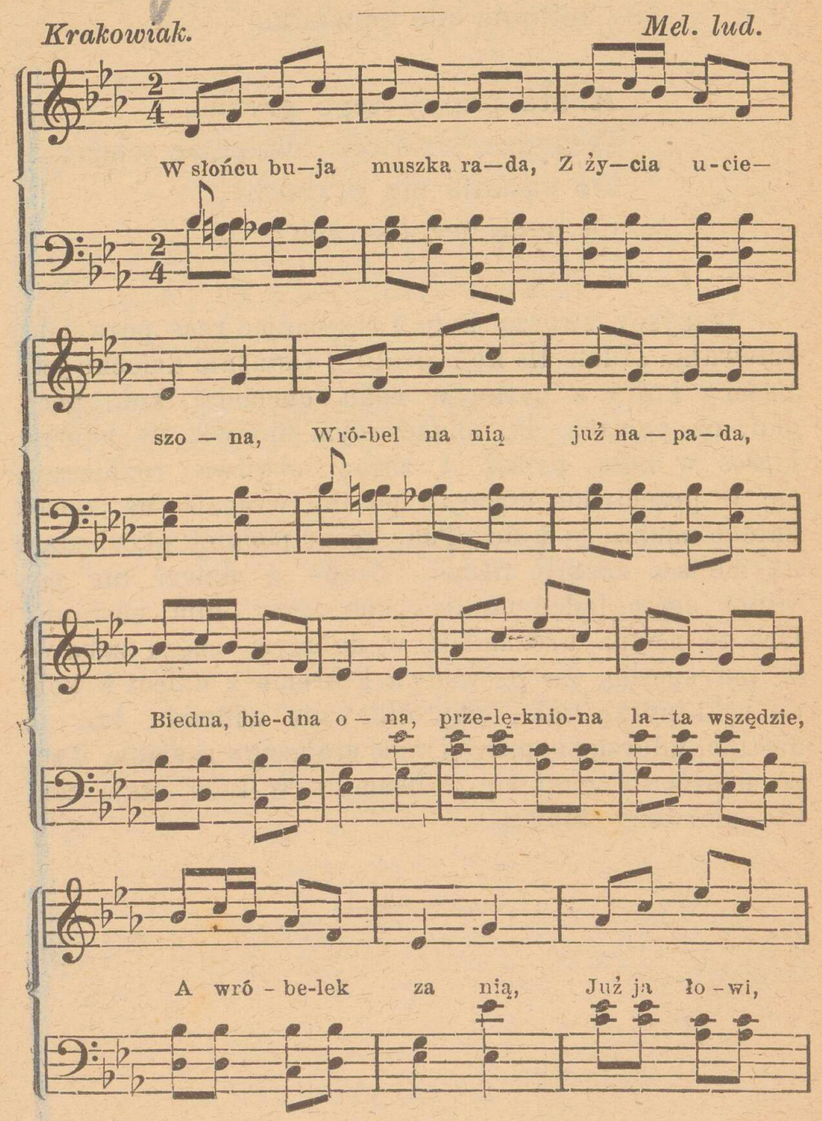
I ostrożnie się zakrada
Nic nikomu nie powiada.
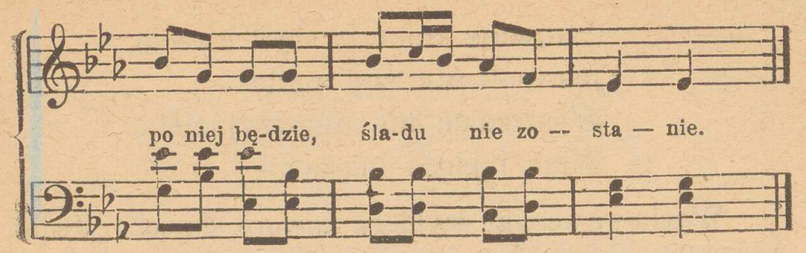
A kto patrzy tego gryzie,
Wszędzie wskoczy, wszędzie wlezie,
Do sąsiada się przymili,
Oj będą też lisa bili!

Wszyscy tworzą koło i trzymając ręce poza sobą śpiewają, „Idzie lis koło drogi". Ostatnie dziecko jest lisem, który z pytką w ręku obchodzi koło pocichu, na palcach. Po skończonym śpiewie lis uderza kogoś w kole pytką i zaraz obydwa rozbiegają się w przeciwne strony; potem wracają na opróżnione miejsce w kole. Ten, który później przybędzie na miejsce zostaje lisem. Żadne z dzieci nie powinno się oglądać na lisa, bo zaraz nim zostanie. Grę tę można urozmaicić w dalszym ciągu zabawy w ten sposób, że lis wsuwa któremu z dzieci w kole do ręki pytkę tak, aby nikt nie widział; kto ją dostaje, uderza po prawej ręce stojącego sąsiada. Ten, po uderzeniu goni się z lisem, a w kole staje ten, kto pierwszy dobiegł.

17. Muszka, wróbel i jastrząb.

Krakowiak. *Mel. lud.*





W słońcu buja muszka rada
Z życia ucieszona,
Wróbel na nią już napada
Biedna, biedna ona.

Przelękniona lata wszędzie,
A wróbelek za nią
Już ją łowi, po niej będzie,
Śladu nie zostanie!

Wróblu, miej się na baczności
Nie unikniesz kary
Nieprzyjaciół masz ty swoich,
Pierwszy jastrząb szary.

Już cię goni, już dogania,
Chwycił w ostre szpony
Mały ptaszek główkę skłania
Biedny już zgubiony!
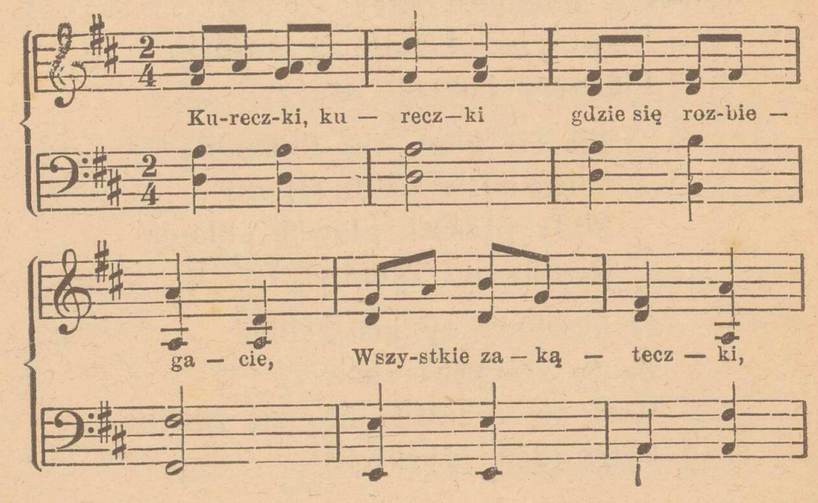
O niedobry ty jastrzębiu!
Za to żeś krwi chciwy,
Ktoś się znajdzie, kto cię zgnębi,
Patrz idzie myśliwy.
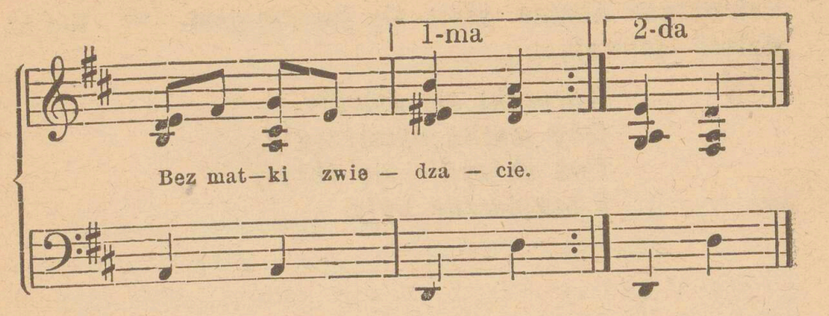
Człowiek mierzy się i strzela
Jastrząb martwy pada
W strzelcu ma nieprzyjaciela
Więc i jemu biada!

Wychowawczyni wybiera czworo dzieci. Jedno przedstawia muszkę, drugie wróbla, trzecie jastrzębia, a czwarte myśliwego. Reszta dzieci tworzy zamknięte koło i śpiewa. Przy pierwszej strofce muszka wbiega w koło a za nią wróbel, który ją przy drugiej strofce chwyta, tego goni jastrząb i napada na niego przy czwartej strofce. Przy piątej strofce myśliwy wchodzi do koła, mierzy do jastrzębia, dzieci klaszczą w ręce (strzał myśliwego) a jastrząb pada niby zabity.

18. Gra w jastrzębia.

Mel. lud.





Kureczki, kureczki!
Gdzie się rozbiegacie,
Wszystkie zakąteczki
Bez matki zwiedzacie.

Kureczki się zbiegły
Gdy matkę spostrzegły
Pod skrzydła się skryły
I bezpieczne były!

W środku pokoju część dzieci bawiących się tworzy czworobok, z jednej strony którego powinno być jedno miejsce wolne. To ma być kurnik. Reszta dzieci będzie kurkami, jedno najstarsze kwoczką, jedno jastrzębiem. Kurki są w kurniku, poczem rozchodzą się w różne strony po ziarnka. Kwoczka wychodzi najpóźniej z kurnika i śpiewa: strofkę:

„Kureczki, kureczki“ gdzie się rozbiegacie,

Wtedy z kryjówki wychodzi jastrząb i stara się schwytać jedno jej dziecko: kurki albo podają ręce matce, która ich zasłania, albo chronią się do kurnika.

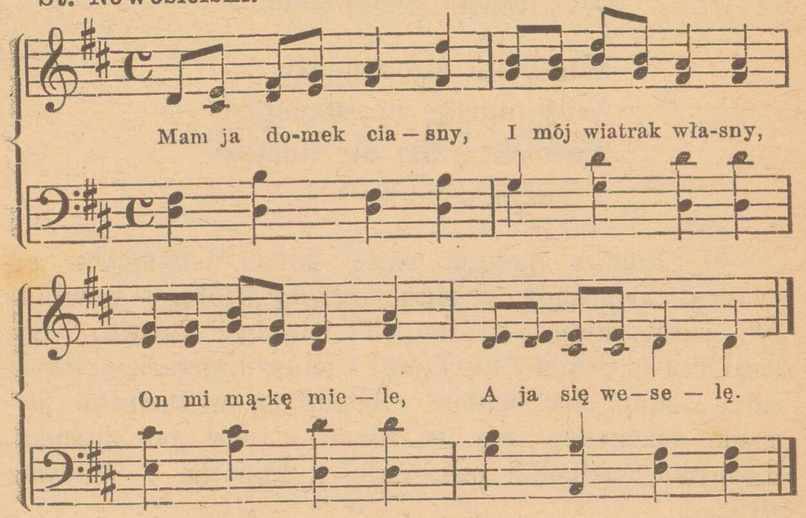
Schwytane kurcze staje się jastrzębiem. W końcu dzieci śpiewają:

Kureczki się zbiegły,
Gdy matkę spostrzegły
Pod skrzydła się skryły
I bezpieczne były.

---

19. Wiatrak.

St. Nowosielski. *Mel. lud.*



Mam ja domek ciasny
I mój wiatrak własny
On mi mąkę miele
A ja się weselę.

Gdy dobry wiatr wieje,
Mam błogą nadzieję
Śmigi wiatr porusza,
Aż się cieszy dusza!
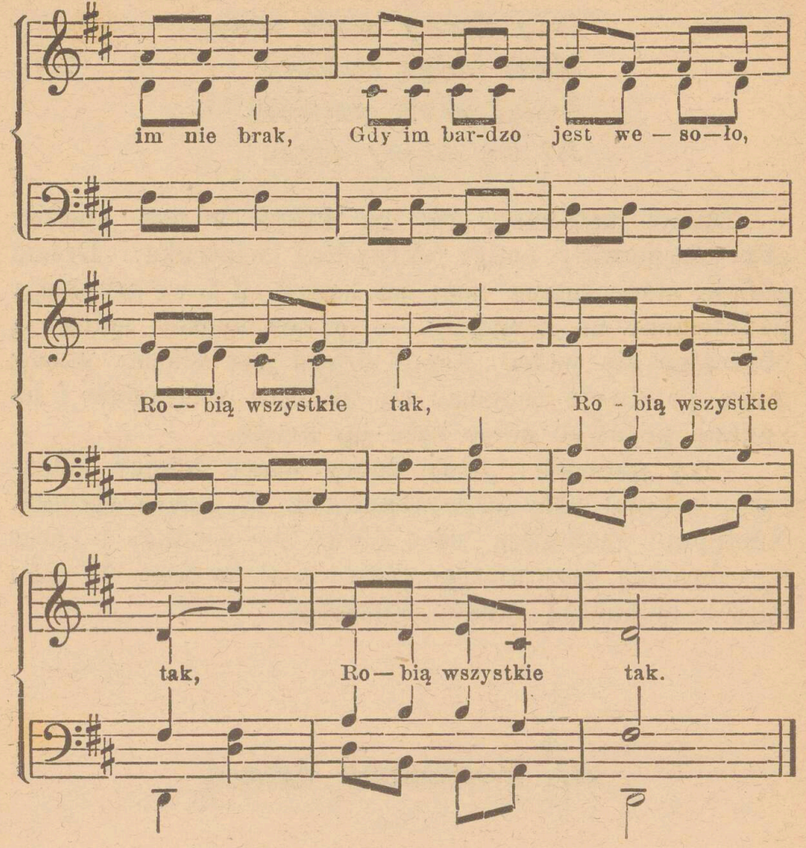
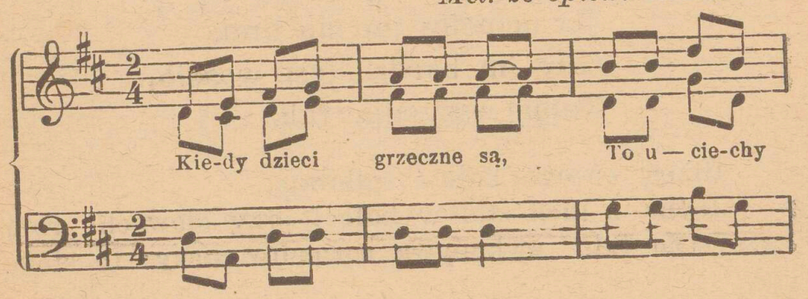
Dzieci ustawiają się na krzyż w ten sposób, aby uformowały śmigi (skrzydła) wiatraka. Dzieci podają sobie prawe ręce na krzyż, a lewe trzymają podniesione na zewnątrz — w ten sposób śpiewają obracając się wolno. Jeżeli dzieci jest więcéj, wtedy mogą po dwoje trzymać się za ręce w rzędzie i na zmianę podawać sobie ręce na krzyż.

Przy słowach: „Gdy dobry wiatr wieje“ poruszają rękami niby skrzydłami, aż do końca strofki. Następnie zmieniają ręce (lewe do środka) i znów się obracają przytupując głośno nogą w takt. W taki sposób naśladują turkot wiatraka.

---

20. Posłuszne dzieci.

Mel. ze śpiew. Köhlera.





Kiedy dzieci grzeczne są
To uciechy im nie brak
Gdy im bardzo jest wesoło,
Robią wszystkie tak.

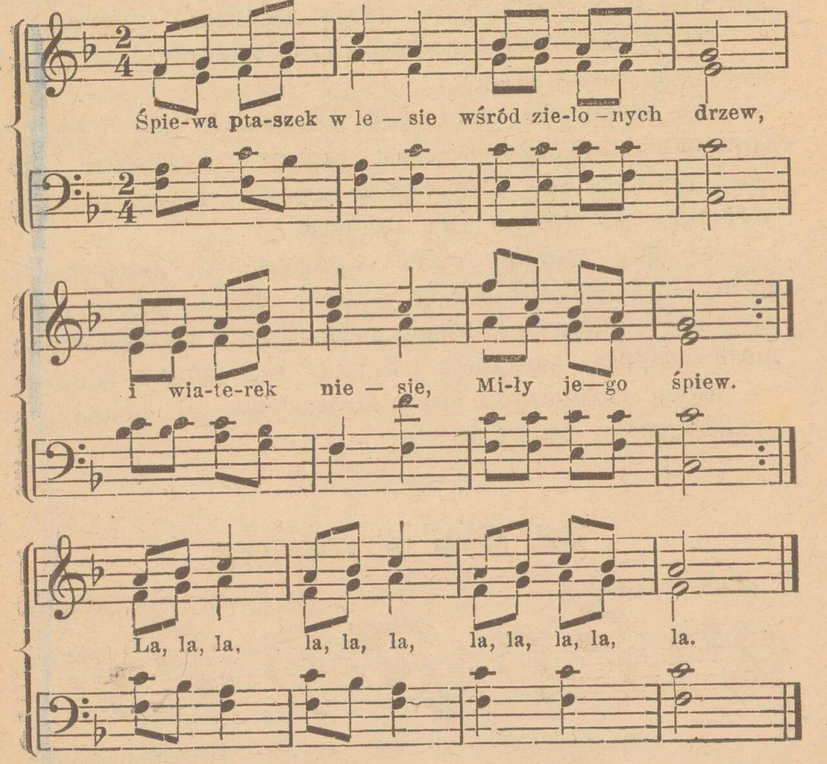
Dzieci tworzą koło i śpiewają.

Jedno z nich stoi w kole i przy słowach „robi wszystko tak“ wykonywa rozmaite ruchy: to sieje,

to młóci, to gra na skrzypcach i t. p. — reszta dzieci musi to naśladować; które z dzieci się zapomni i tego nie zrobi idzie do koła.

21. O ptaszku.

J. Weber. *Sł. ze śpiew. Czubskiego.*



Śpiewa ptaszek w lesie
Wśród zielonych drzew

I wiaterek niesie
Miły jego śpiew
La la la la la la la la la la la.

Dzieci tworzą koło nie trzymając się za ręce, stają jedno za drugiem i ruszają rękami. Przy rozpoczęciu śpiewu skaczą w miejscu. Kilkoro dzieci wychodzi z koła (gniazdka) i udaje ptaszków a przy śpiewaniu 2-giej strofki udają zbieranie ziarnek.

Przy ostatniej strofce ptaszki zasypiają a dzieci śpiewają coraz ciszej.

Na klaśnięcie ręki lub odezwanie się kukułki (dziecka ukrytego w rogu pokoju) wszystkie ptaszki zrywają się i śpiewają znowu 1-szą strofkę, wracając na dawne swe miejsca.

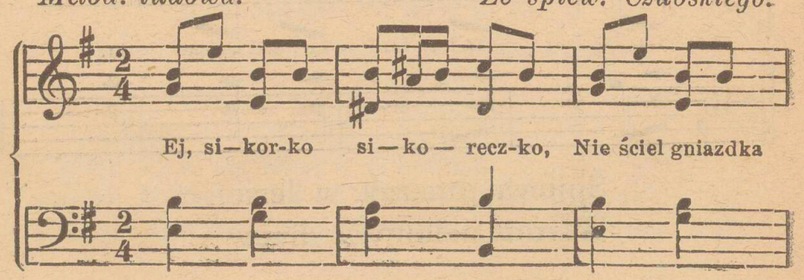
Tę grę można także wykonać w zamkniętem kole, wybiera się wtedy 3 lub 5 dzieci, które obiegają koło, udają budowanie gniazdka, w którem siedzą małe ptaszki, zasypiają i budząc się znowu, biegają.

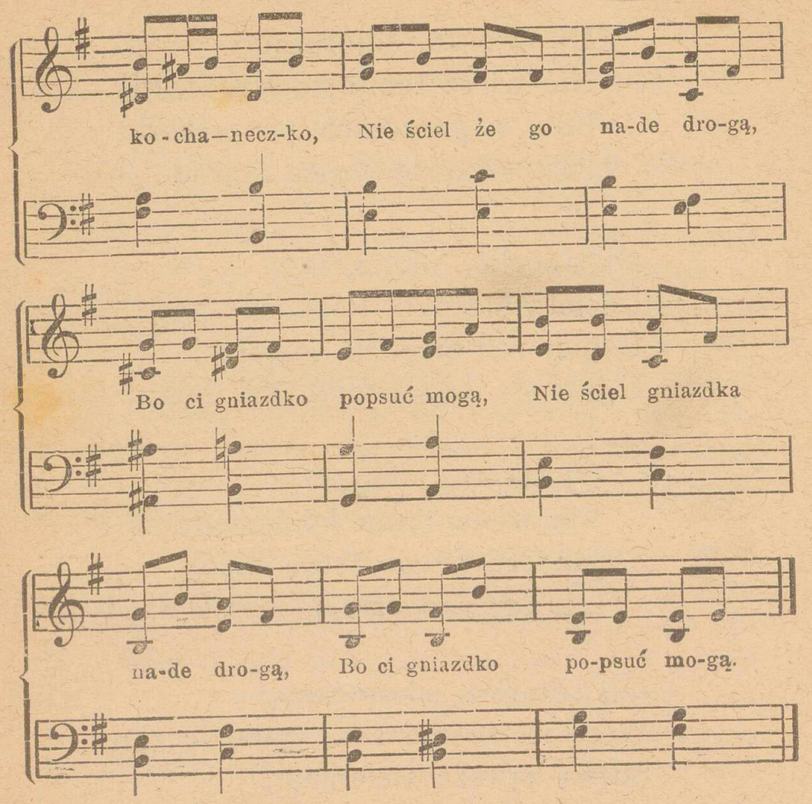
Mogą chłopczyki lub dziewczynki na przemiany przedstawiać ptaszków.

---

22. Gra w sikorkę.

Melod. ludowa. —— *Ze śpiew. Czubskiego.*





Ej sikorko sikoreczko,
Nie ściel gniazdka kochaneczko
Nie ściel że go nade drogą
Bo ci gniazdko popsuć mogą!

Uściel lepiej tam, w gęstwinie,
Tam w gęstwinie, na leszczynie
Gdzie się listek nie zachwieje
Nikt się gniazdka nie spodzieje. (bis)

Oj sikorko, sikoreczko
Nie wierz temu kochaneczko!
Bo i w gąszczach po orzeszki
Pastuszkowie depcą ścieżki. (bis)

Oj sikorko, sikoreczko,
Uściel gniazdko, kochaneczko!
Lepiej w borze, na jaworze,
Gdzie go dostać nikt nie może! (bis)

Oj sikoro, sikoreczko
Nie wierz temu kochaneczko!
Jak ten jawor zetną kiedy
Cóż z gniazdeczkiem będzie wtedy (bis).

Oj, sikorko, sikoreczko,
Więc na sośnie ściel gniazdeczko,
Sosna zawsze zielenieje,
Wiatr gniazdéczka nie rozwieje.

Oj, sikorko, sikoreczko,
Nie ściel gniazdka tak daleczko,
W naszym sadku, na jabłoni,
Tam się lepiej gniazdko schroni.

My i płotek zapleciemy
My i kotka wypłoszymy,

Jeno miła sikoreczko
W naszym sadku ściel gniazdeczko.

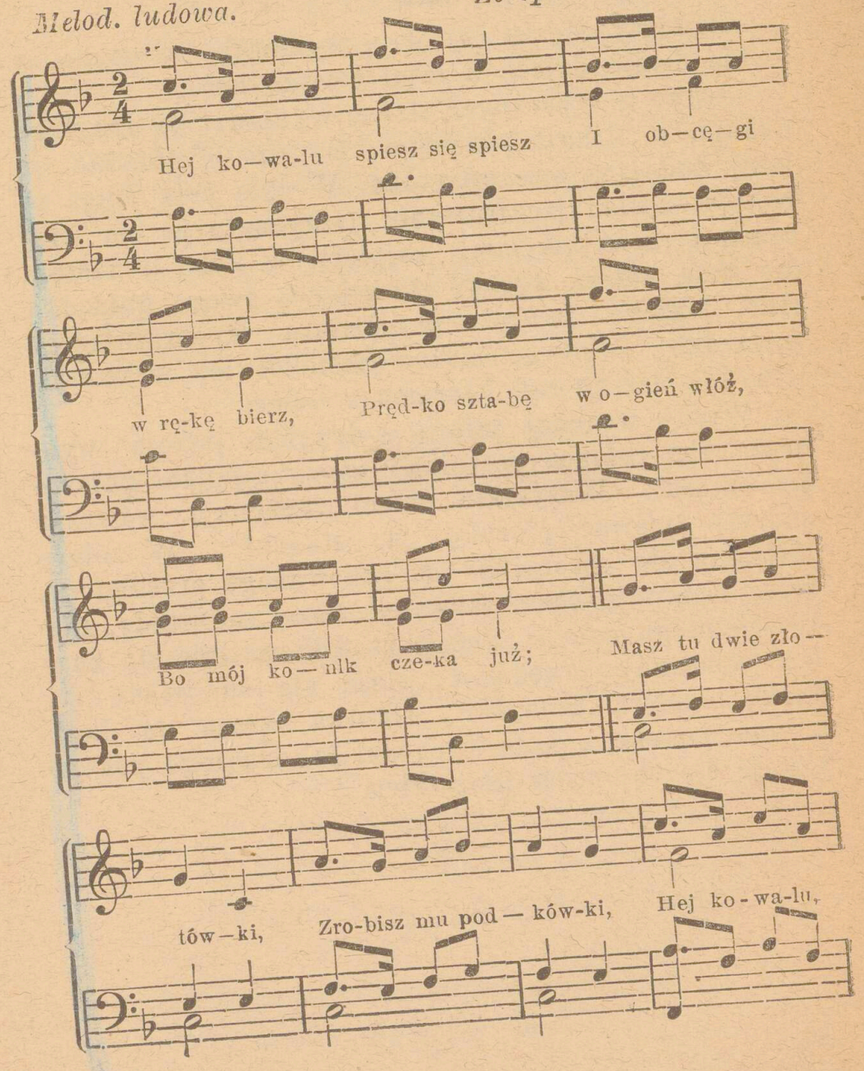
Bawiący się w tę grę, wybierają z pomiędzy siebie dwoje dzieci, a sami tworzą koło.

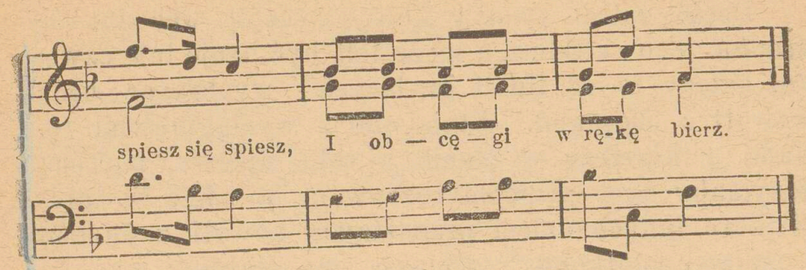
Jedno z wybranych dzieci wychodzi do drugiego pokoju, a drugie pozostaje; ma ono wyobrażać sikorę, budującą swe gniazdko. W tym celu biega po pokoju, naśladując fruwanie (trzyma ręce na biodrach i rusza łokciami) najpierw w kole, a następnie poza kołem, dopóki nie schowa swego gniazdka (lub jakiego innego przedmiotu wyobrażającego gniazdko). Schować można gdziekolwiek w pokoju, albo też dać do rąk któremu z dzieci.

Wtedy wchodzi dziecię z drugiego pokoju; wyobraża ono chłopca psotnika i zaczyna szukać gniazdka sikorki. Wszystkie dzieci zaczynają wówczas chórem śpiewać piosnkę „do sikorki". W miarę zbliżania się „psotnika" do schowanego przedmiotu, dzieci śpiewają coraz głośniej, ciszej zaś wtedy, gdy się od niego oddala. Jeżeli psotnikowi uda się znaleźć schowany przedmiot, staje się on wtedy sikorką i chowa gniazdko, sikorka wraca do koła a inne dziecko z koła wychodzi do drugiego pokoju i staje się chłopcem psotnikiem.

23. Gra w kowala.

Melod. ludowa. *Ze śpiew. Czubskiego.*





Hej kowalu spiesz się spiesz
I obcęgi w rękę bierz
Prędko sztabę w ogień włóż
Bo mój konik czeka już

Masz tu dwie złotówki
Zrobisz mi podkówki
Hej kowalu spiesz się spiesz
I obcęgi w rękę bierz.

Hej, kowalu spiesz się spiesz!
I młot wielki w rękę bierz.
Prędko mi podkówkę kuj
Bo się zrywa konik mój.

Zrób podkówki cienkie,
Bo nóżki maleńkie.
Hej kowalu spiesz się spiesz
I młot wielki w rękę bierz!

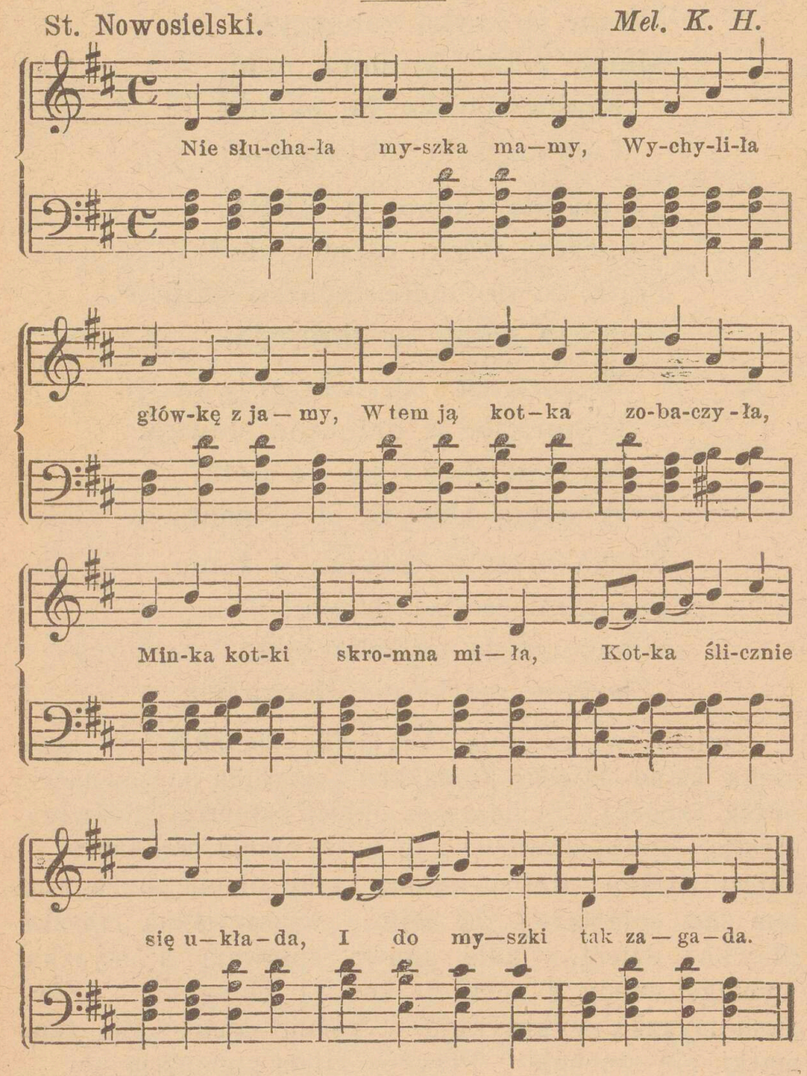
Część dzieci tworzy koło, a część wchodzi do środka jego; kilkoro, a może ich być troje lub czworo, zależy to od ilości grających, wyobrażać będą kowali z obcęgami. Stoją one z wyciągniętemi rękami i klaszczą w dłonie w takt śpiewu, po tém, trzymając ręce poziomo rozsuwają je także w takt. Kilkoro innych dzieci przedstawia kowali z dużemi i małemi młotkami; podnoszą one złożone ręce do góry i opuszczają je razem. Wybiera się także stangreta i jednego lub dwóch koników. Stają one wewnątrz koła.

Przy rozpoczęciu śpiewu, dzieci kowale wykonywają wyżej opisane ruchy a stangret jeździ tymczasem w kole i poza kołem: przyczem podchodząc do kowali śpiewa słowa: „masz tu dwie złotówki, zrobisz mi podkówki“. W drugiej znowu strofce zwracając się do kowali, trzymających młoty, śpiewa: „zrób podkówki cienkie, bo nóżki maleńkie“. Po tych ostatnich słowach kowale z młotami podnoszą na zmianę nogi konikom i naśladują przybijanie podkowy. Koniki w nowych podkowach przebiegają jeszcze kilka razy w kole, poganiane przez stangreta, potem wszyskie wchodzą do koła, a na ich miejsce idą inne dzieci z koła.

Stangret może sobie dowoli wybierać konika.

24. Gra w nieposłuszną myszkę.

St. Nowosielski. *Mel. K. H.*



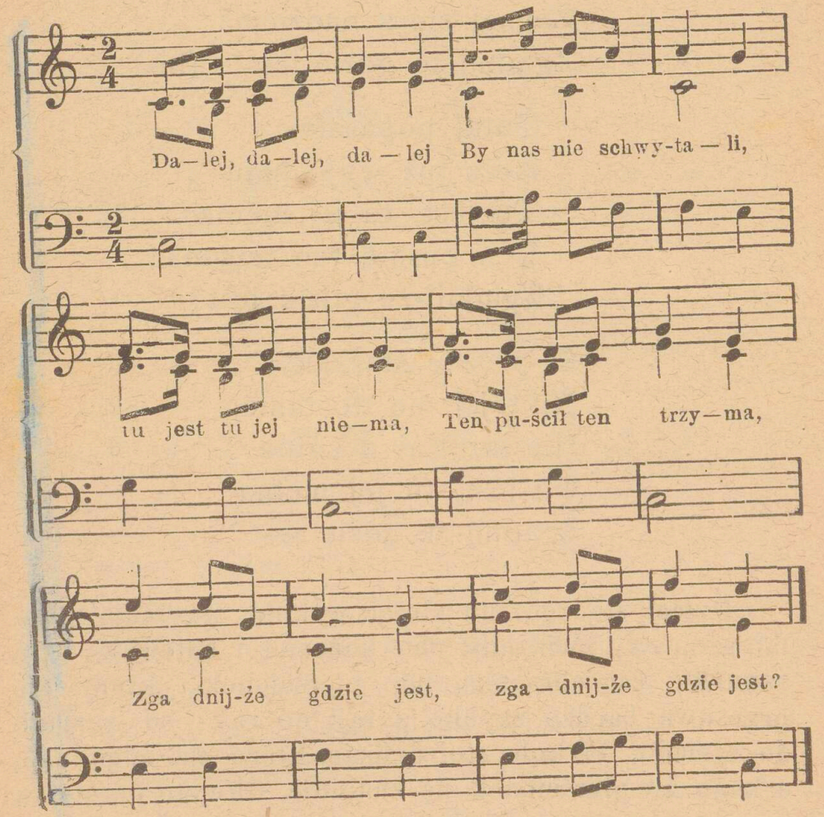
Nie słuchała myszka mamy
Wychyliła główkę z jamy
Wtem ją kotka zobaczyła
Minka kotki skromna, miła,
Kotka ślicznie się układa
I do myszki tak zagada:

„Mam dla Ciebie ja łakotki
Smaczny sérek, piernik słodki,
Pójdź tu do mnie myszko mała
Będziesz sérek tu chrupała,
Nierozważna myszki główka
Uwierzyła w grzeczne słówka.
Myszka zbliża się do kota,
A wtem chwyta ją niecnota.
Kotka myszkę trzyma w łapie
Pazurami srodze drapie!
Ginąc rzekła myszka mała
„Źle żem matki nie słuchała!“.

Dzieci tworzą koło (kryjówkę myszki). W kole biega jedno dziecko (myszka) i zagląda na zewnątrz przez szparki. Tymczasem dzieci śpiewają pierwszą strofkę. Przy słowach: „Mam dla ciebie ja łakotki“... dzieci milkną, wtedy kotek, który biega po za kołem sam śpiewa. — Od słów: „Nierozważna myszki główka“ dzieci w kole znowu śpiewają a myszka wybiega wtedy z norki i kot ją chwyta... Złapana myszka wykrzykuje w końcu sama: „Źle żem matki nie słuchała“. Poczem dzieci zmieniają się.

25. Gra w obrączkę.

Mel. lud.



Dalej, dalej, dalej
By nas nie schwytali
Tu jest, tu jej niema
Ten puścił, ten trzyma
Zgadnijże gdzie jest? (bis)

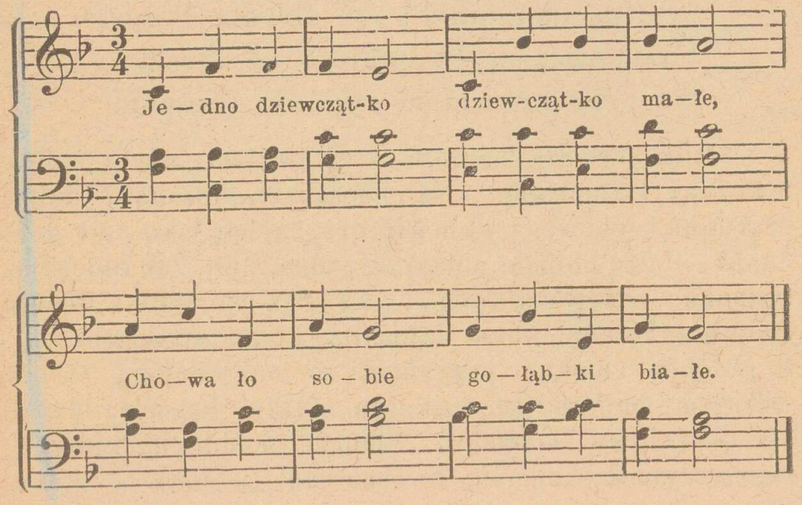
Była u sąsiada,
Już jej nie posiada,
Puścił ją koleją
Żegnaj się z nadzieją!
Zgadnij-że gdzie jest? (bis)

Tutaj popasała,
Lecz już wyjechała
Tu jest, tu jej niema
Ten puścił, ten trzyma!
Zgadnij-że gdzie jest?

O próżne staranie!
Nikt jej nie dostanie,
Nie strzelaj oczyma
Tu jest, tu jej niema
Zgadnij-że gdzie jest?

Dzieci siedząc lub stojąc wokoło, trzymają rękami sznurek, związany obu końcami i śpiewają. Na sznurku jest obrączka lub pierścionek, który się przesuwa bardzo szybko z rąk do rąk, od sąsiada do sąsiada. W kole stoi dziecię, które ma odgadnąć, u kogo ów pierścionek się znajduje. Chwyta przeto za ręce z domysłu, to na los szczęścia, — a u kogo obrączka się znajdzie, ten wstępuje do koła i szuka jej dalej. Zamiast obrączki może być pieniądz, który się podaje z ręki do ręki. Lecz i tu służy ta sama piosnka.

26. Dziewczę i gołąbek.



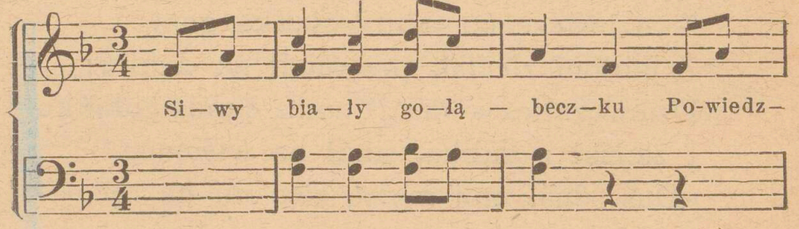
Jedno dziewczątko, dziewczątko małe
Chowało sobie gołąbki białe,
Chowało w lecie, w zimie chowało,
I z tego wielką uciechę miało.
Aż raz od sionki drzwi uchyliło
Gołąbek furknął, już go nie było!
I jak też furknął, siadł na jabłoni,
A dziewczę co tchu gołąbka goni,
Z jabłoni zleciał, przysiadł na dąbku;
Dziewczątko woła: „Chodź, chodź gołąbku!“
I zleciał z dąbka, siadł na wisience,
«Duś, duś, mój mały, zleć mi na ręce«.

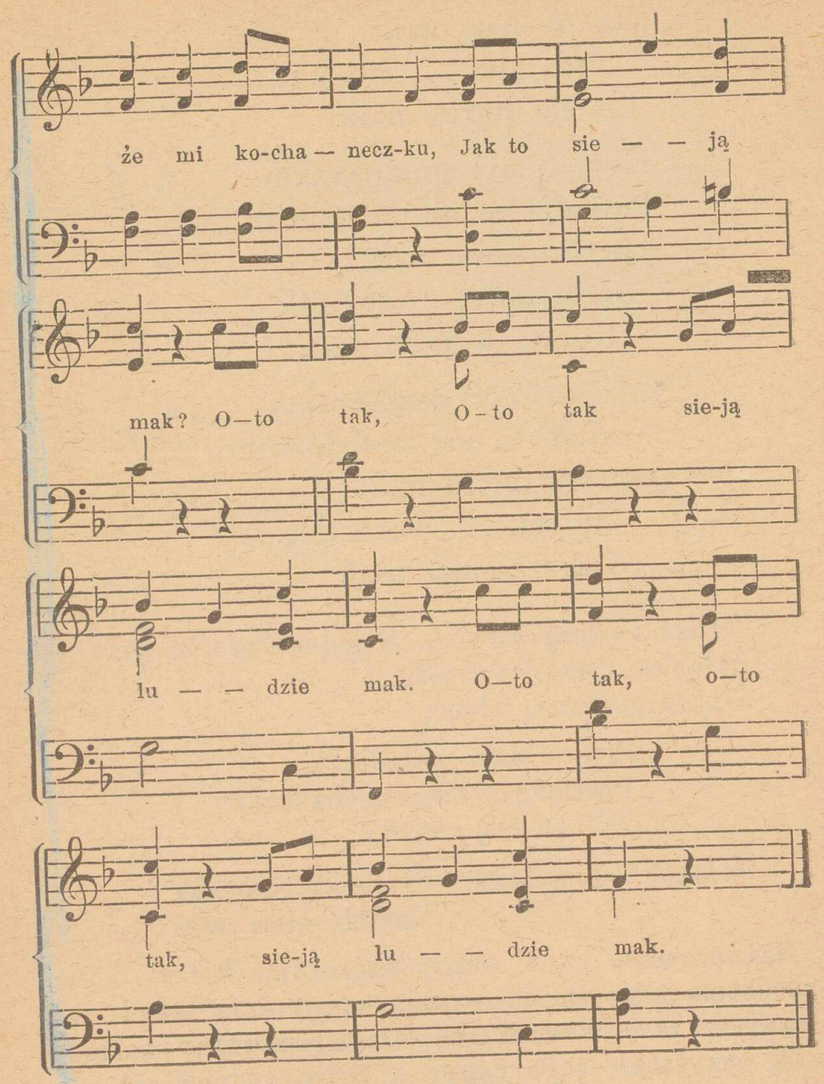
Z wisienki zleciał, przysiadł na płotku,
„Duś, duś, gołąbku, zleć mój klejnotku!“
I zleciał z płotka, przysiadł na progu
„A tuś mój mały! tuś chwała Bogu!“
I dziewczę za to garstką po troszku
Na próg ptaszkowi sypnęło groszku.

Dzieci tworzą koło — z wyjątkiem jednej dziewczynki i śpiewają Na początku piosenki, dziewczynka wybiera z koła kilkoro dzieci, jako swe gołąbki — a te biegają, udają że jedzą, piją, lub zbierają ziarnka. Przy słowach: „Aż raz od sionki drzwi uchyliła“ jedna para dzieci z koła puszcza ręce, a gołąbek ucieka i przysiada to na jednem, to na drugiem miejscu (to jest: na stołku, krześle, ławce i t. p.) Przy słowach: „Chodź, chodź mój mały!“ dziewczynka sama się zwraca do gołąbka i stara się go przywabić. Nareszcie przy słowach: „przysiadł na progu“ gołąbek znowu przylatuje do koła, dzieci się rozsuwają, dziewczynka śpiewa: „A tuś, mój mały!“ sypie mu ziarnka, a gołąbek wchodzi do koła.

27. Gra w gołąbka.

Mel. lud.





Siwy, biały gołąbeczku
Powiedz-że mi kochaneczku

Jak to sieją mak?
Oto tak.... oto tak....
Sieją ludzie mak.

Siwy, biały gołąbeczku,
Powiedz że mi kochaneczku,
Jak to rośnie mak?
Oto tak.... oto tak....
Rośnie w polu mak!

Siwy, biały gołąbeczku,
Powiedz-że mi kochaneczku,
Jak się zbiera mak?
Oto tak.... oto tak....
Tak zbierają mak!

Dzieci tworzą koło — a jedno dziecko wybrane na gołąbka, staje w kole.
Dzieci śpiewają słowa:

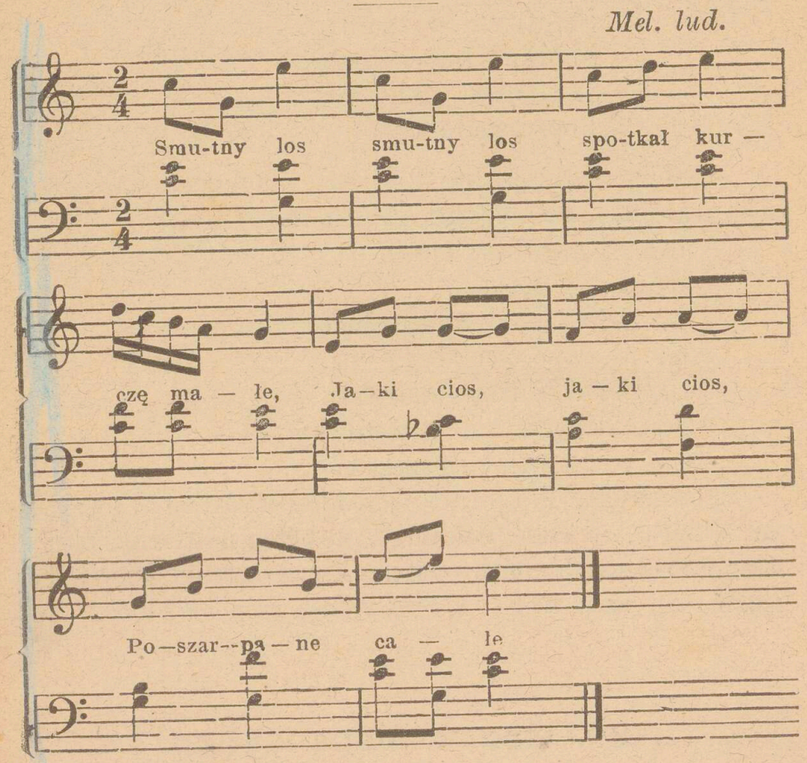
Siwy, biały gołąbeczku
Powiedzże nam kochaneczku
Jak to sieją mak?

Gołąbek odpowiada: Oto tak, oto tak
Ludzie sieją mak!

i jednocześnie czyni ruchy naśladujące siew. Tym sposobem gołąbek odpowiada na pytania dzieci zawarte w trzech zwrotkach. Dzieci powinny naśladować wszystkie jego ruchy, a które z dzieci nie naśladuje, samo się nim staje, gołąbek zaś wchodzi do koła.

28. Lis i kurczę.

Mel. lud.



Smutny los, smutny los
Spotkał kurczę małe,
Jaki cios, jaki cios
Poszarpane całe.

Wszystkie dzieci z wyjątkiem jednego stają jedno za drugiem, trzymając ręce na biodrach swego poprzednika. Stojące na czele jest kurą, inne pi-

sklętami a pozostające w tyle, lisem. Kura chodzi z pisklętami i śpiewa:

Smutny los, smutny los,
Spotkał kurczę małe,
Jaki cios, jaki cios,
Poszarpane całe!

Wtedy zbliżają się do lisa, siedzącego w kącie, a kura pyta go: Co tu robisz stary lisie?

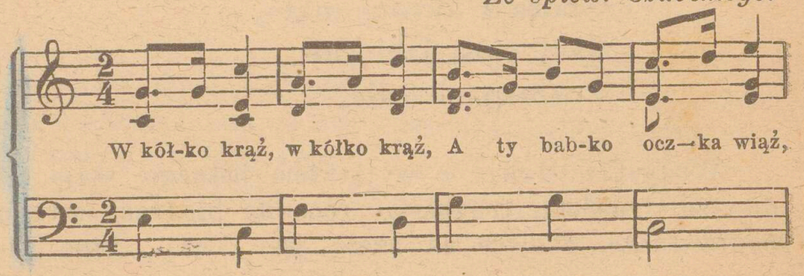
Lis: Rozpalam ogień.
Kura: A na co?
L. Żeby wodę zagotować!
K. A na co ci woda?
L. Żeby kurczę sparzyć!
K. A skądże je weźmiesz?
L. A z twojej gromady!...

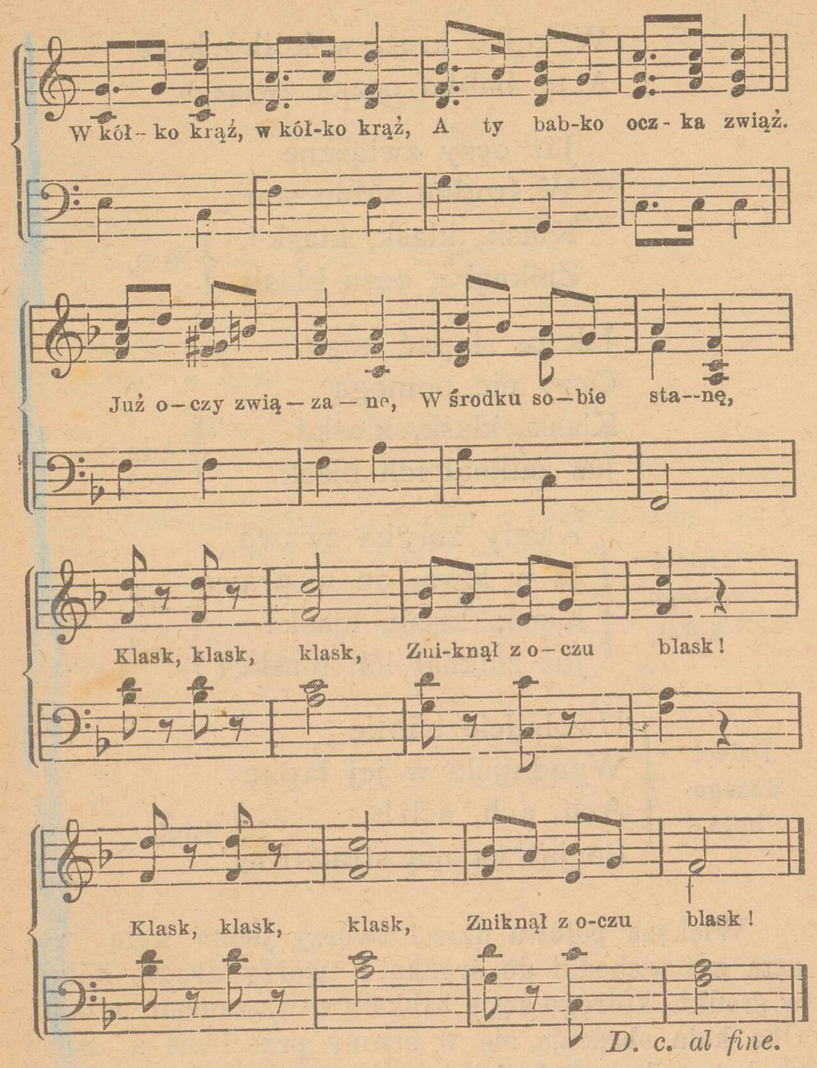
To mówiąc lis rzuca się na pisklęta to z przodu to z tyłu, a kura broni je z wyciągniętemi skrzydłami (rękami). Schwytane kurcze staje się wtedy lisem, on sam kurą i broni tak samo piskląt.

---

29. Gra w ślepą babkę.

Ze śpiew. Czubskiego.





W kółko krąż, w kółko krąż
A ty babko oczka zwiąż

W kółko krąż, w kółko krąż
A ty babko oczka zwiąż

Już oczy związane
W środku sobie stanę
Klask, klask, klask! } bis.
Zniknął z oczu blask }

Jak tu złapać kogo,
Oczy nie pomogą
Klask, klask, klask! } bis.
Już zniknął ich blask. }

Dzieci małego koła:
Każdy zmyka żwawo
Ja w lewo, on w prawo.
Klask, klask, klask! } bis.
Już zniknął ich blask. }

Dzieci dużego koła:
Uwolnijcie babkę
Wpadnijcie w jej łapkę
Ach, ach, ach! } bis.
Bo już na nią strach! }

Większa połowa dzieci tworzy jedno koło, reszta zaś wchodzi do środka i tworzy drugie kółko, w środku którego staje babka z zawiązanemi oczami. Oba koła obracają się w strony przeciwne a dzieci w dużem kole śpiewają:

Kółko krąż, kółko krąż } bis
A ty babko oczka zwiąż }

Następnie oba koła stają, a ślepa babka śpiewa:

Już oczy związane
W środku sobie stanę.

Wtedy dzieci małego koła klaszczą w dłonie i śpiewają:

Klask, klask, klask!
Już zniknął ich blask.

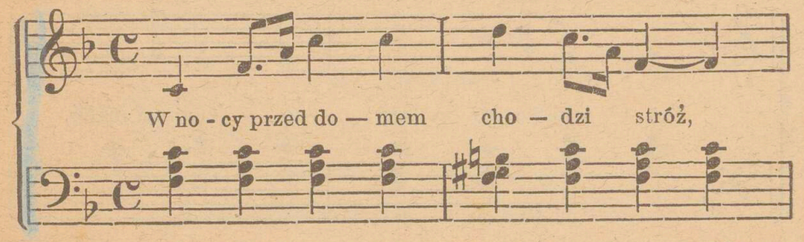
Poczem oba koła znowu się obracają tak jak poprzednio, a duże śpiewa:

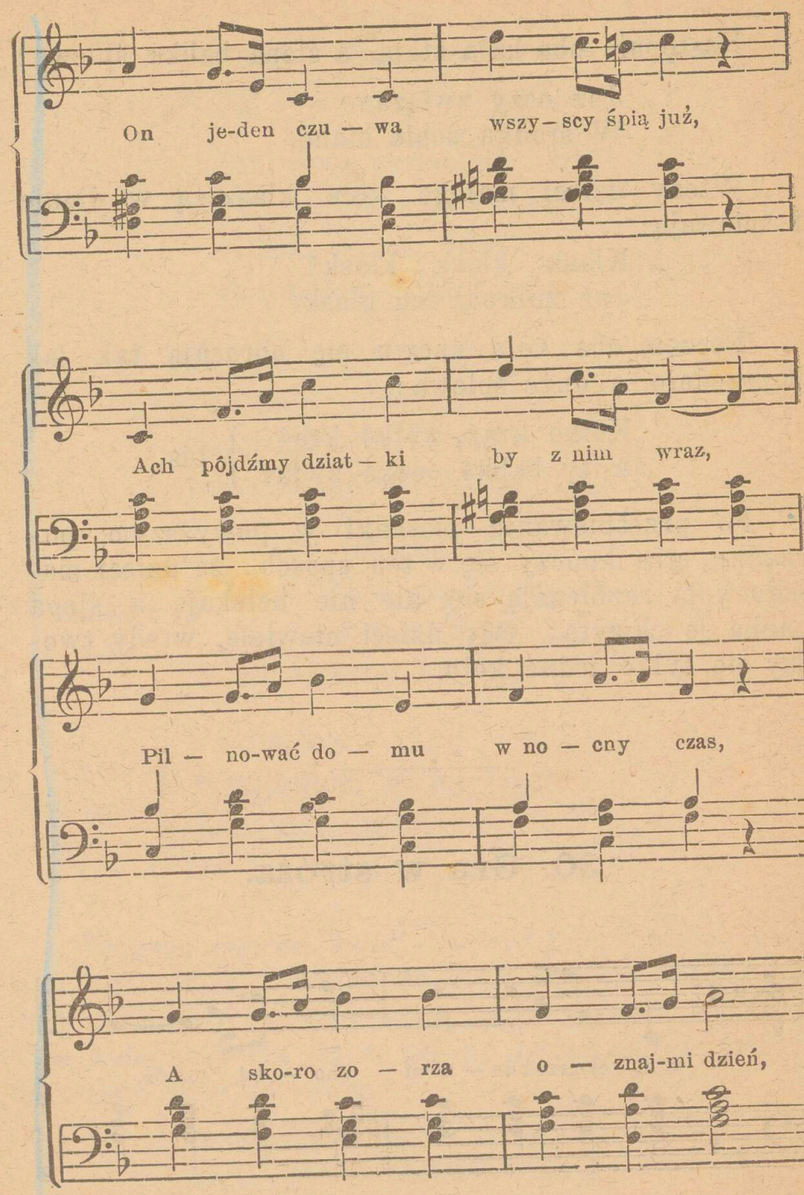
Kółko krąż, kółko krąż } bis
A ty babko oczka zwiąż }

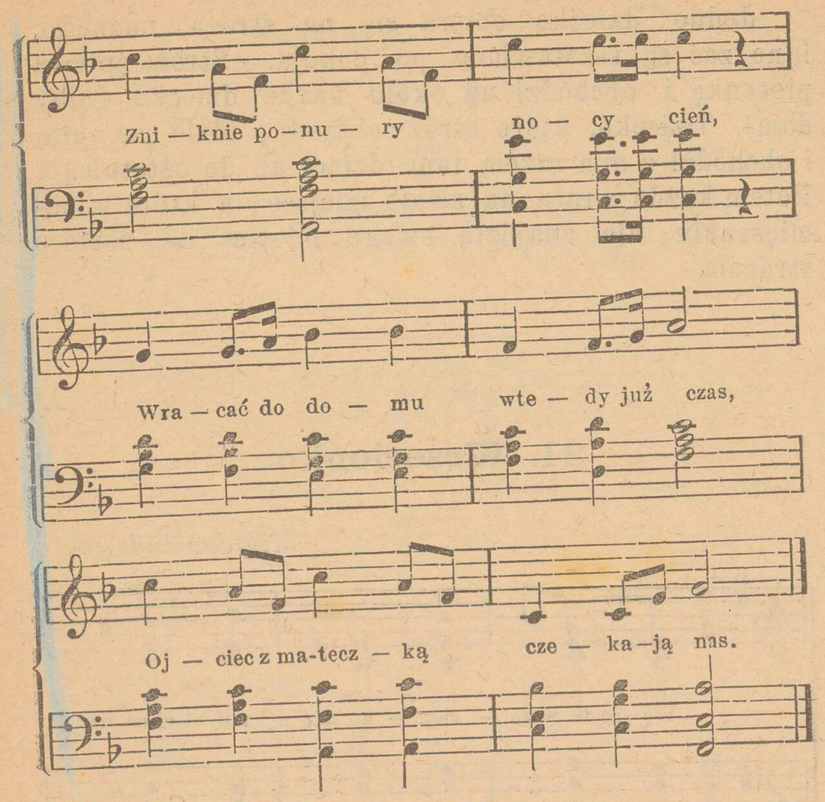
Po prześpiewaniu piosenki w powyższym porządku, gra kończy się w ten sposób: że dzieci małego koła rozbiegają się, ale nie uciekają a ślepa babka je chwyta. Gdy dzieci niewiele, wtedy tworzy się tylko jedno koło.

---

30. Gra w stróża.







W nocy przed domem chodzi stróż,
On jeden czuwa, wszyscy śpią już.
Ach pójdźmy dziatki, by z nim wraz
Pilnować domu w nocny czas.

A skoro zorza oznajmi dzień,
Zniknie ponury nocy cień.
Wracać do domu wtedy już czas,
Ojciec z mateczką czekają nas.

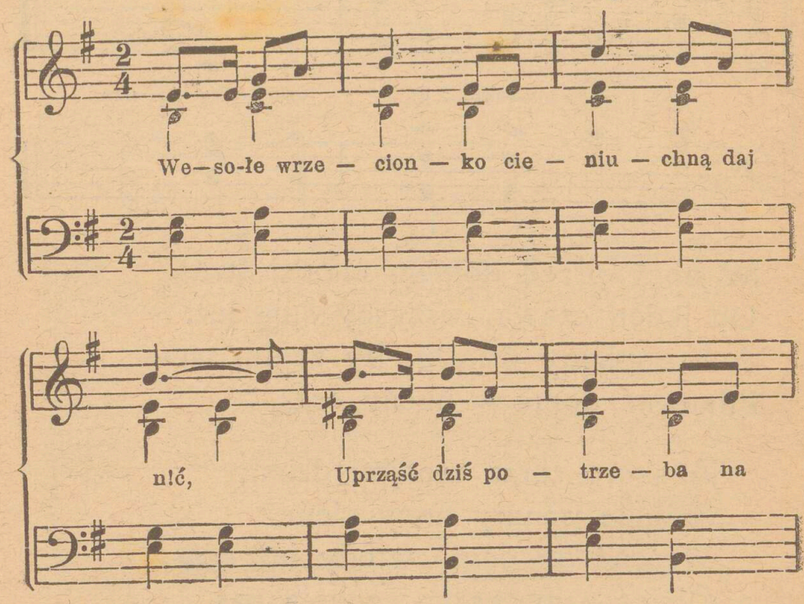
Jedno dziecko obiera się na stróża nocnego, inne zaś są rozstawione po pokoju. Stróż śpiewa piosenkę i obchodzi na około każde dziecko (niby dom). Dziecko, które stróż obszedł, idzie za nim i obchodzi z nim razem inne dzieci aż do ostatniego. Potem każde wraca na swoje miejsce, a które w zamięszaniu nie znajdzie swego miejsca — zostaje stróżem.

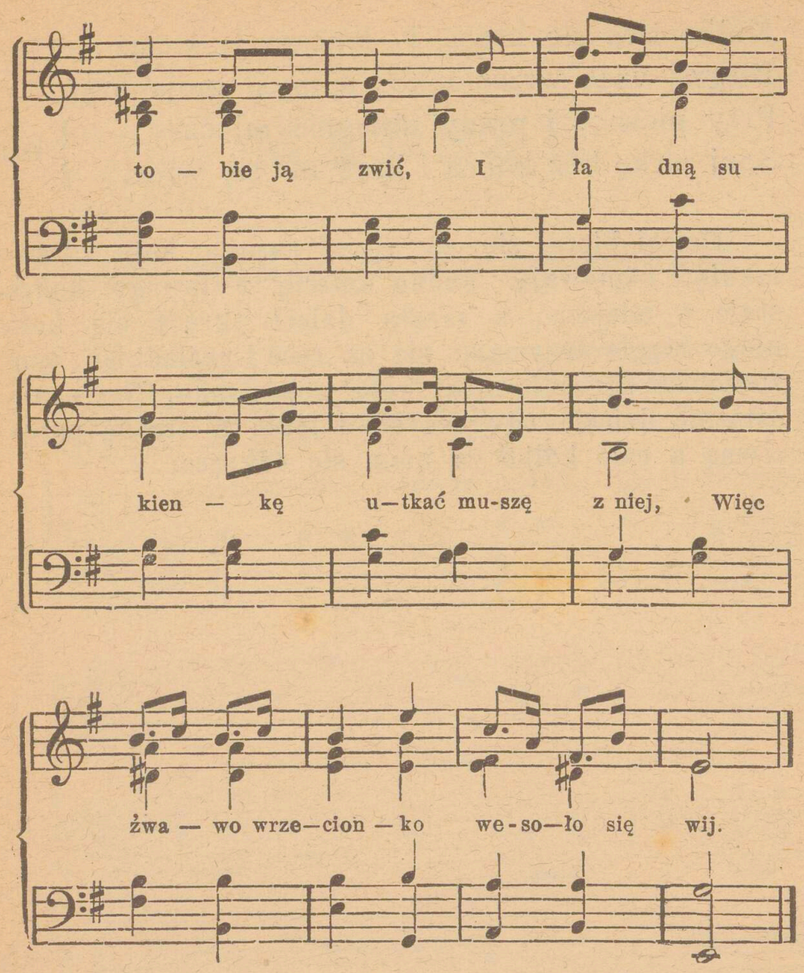
---

1 m.

31. Wrzecionko.

Melodya ludowa.





Wesołe wrzecionko, cieniuchną daj nić,
Uprząść dziś potrzeba, na tobie ją zwić
I ładną sukienkę utkać muszę z niej
Więc żwawo wrzecionko wesoło się wij. } bis

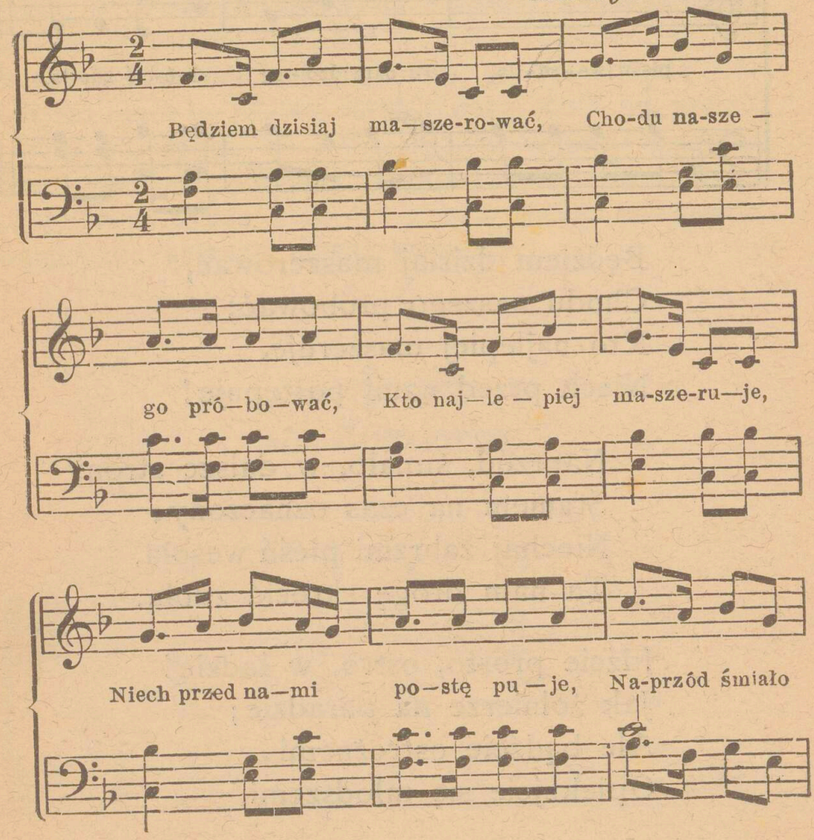
Kółko twe się kręci, ja trącam je wciąż
Biegnij więc wrzecionko, a myśl moja krąż
Przy piosnce i pracy ubiegnie mi czas } bis
Snuj nitkę bez końca i kręć mi się wraz.

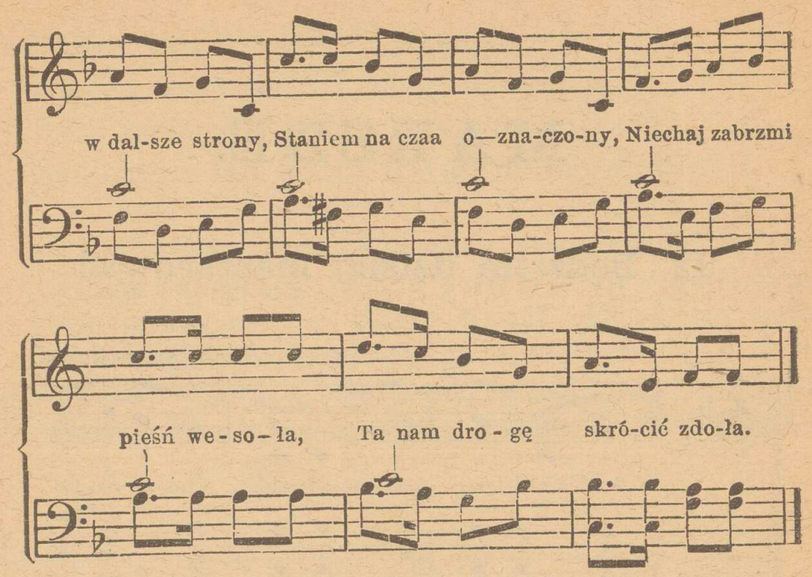
Dzieci biorą się za ręce, tworzą koło niezamknięte i śpiewają. Jedno dziecię z lewego końca staje w miejscu, a reszta dzieci okręca się koło niego ciągle trzymając się za ręce i naśladując tym sposobem kręcenie nitki koło wrzecionka. Następnie ostatnie dziecie odwraca się i idzie w stronę przeciwną a całe kółko za niem się odkręca.

MARSZE.

32. Będziem dzisiaj maszerować.

Melodya ludowa.





Będziem dzisiaj maszerować,
Chodu naszego próbować;
Kto najlepiej maszeruje,
Niech przed nami postępuje!

Naprzód, śmiało, w dalsze strony
Staniem na czas oznaczony;
Niechaj zabrzmi pieśń wesoła,
Ta nam drogę skrócić zdoła.
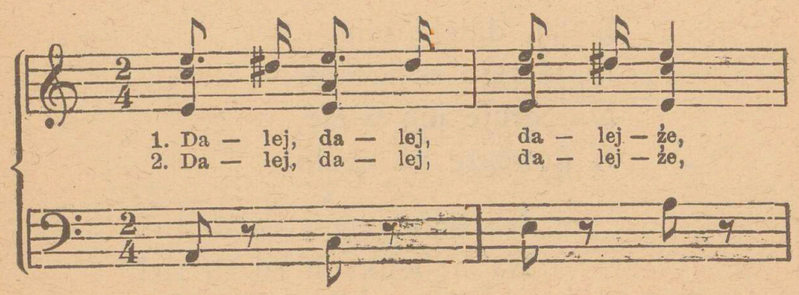
Idźcie prosto, ostro, w ładzie!
Jak żołnierze na paradzie;
Ale bądźcie ostrożnemi,
Opiekujcie się młodszemi.
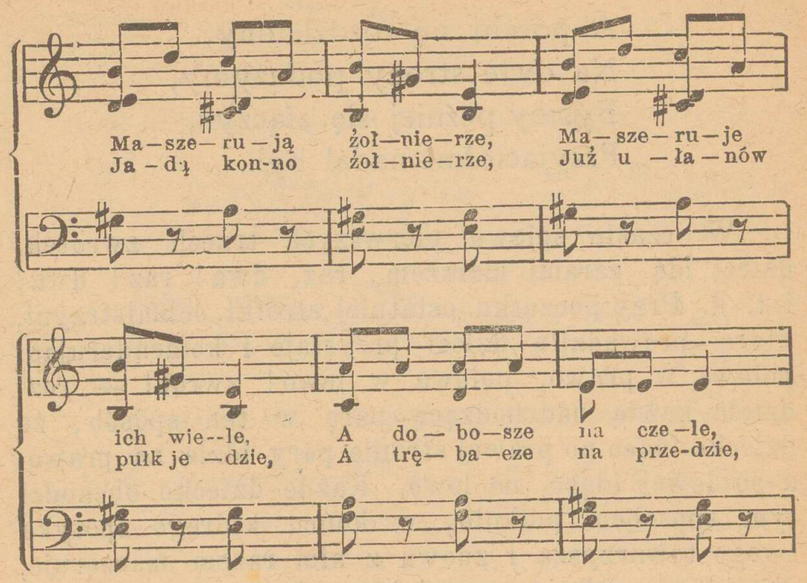
A potem się rozdzielimy,
Na dwie strony podążymy,
Byśmy później się złączyli,
Przyjaciółmi nadal byli.

W czasie śpiewu pierwszych trzech zwrotek, dzieci idą parami marszem, raz, dwa! raz! dwa! i t. d. Przy początku ostatniej strofki, ochmistrzyni, która prowadziła dzieci przystaje i komenderując: połowa w prawo, połowa w lewo! zwrot! — rozdziela każdą nadchodzącą parę w ten sposób, że dziecko idące po prawej stronie pary idzie na prawo, a po lewej idące, na lewo. Każde dziecko obchodzi tym sposobem półkole, w końcu którego spotyka swego towarzysza i znowu z nim razem maszeruje, dopóki nie usłyszy nowej komendy.

---

1 m.

33. Żołnierze.





Dalej, dalej, dalejże!
Maszerują żołnierze,
Maszeruje ich wiele,
A dobosze na czele!

Na bębenkach ru tu tu!
Na bębenkach ru tu tu!
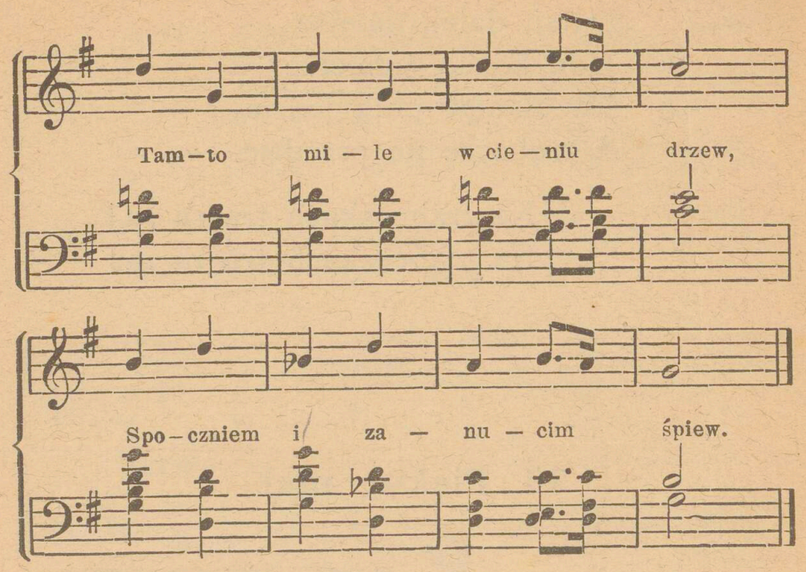
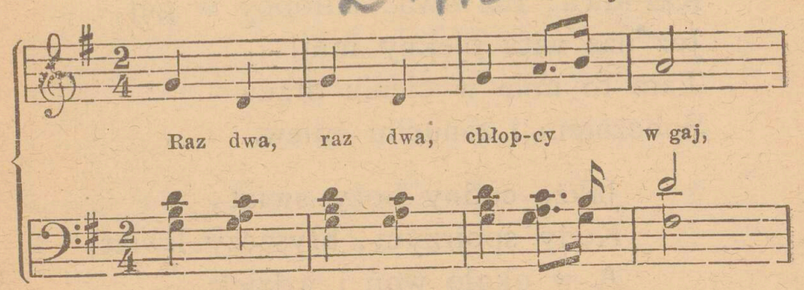
Dalej, dalej, dalejże
Jadą konno żołnierze
Już ułanów pułk jedzie
A trębacze na przedzie.

Na trąbeczkach tra ra ra!
Na trąbeczkach tra ra ra!

---

34. Piękny maj.

Melodya ludowa.





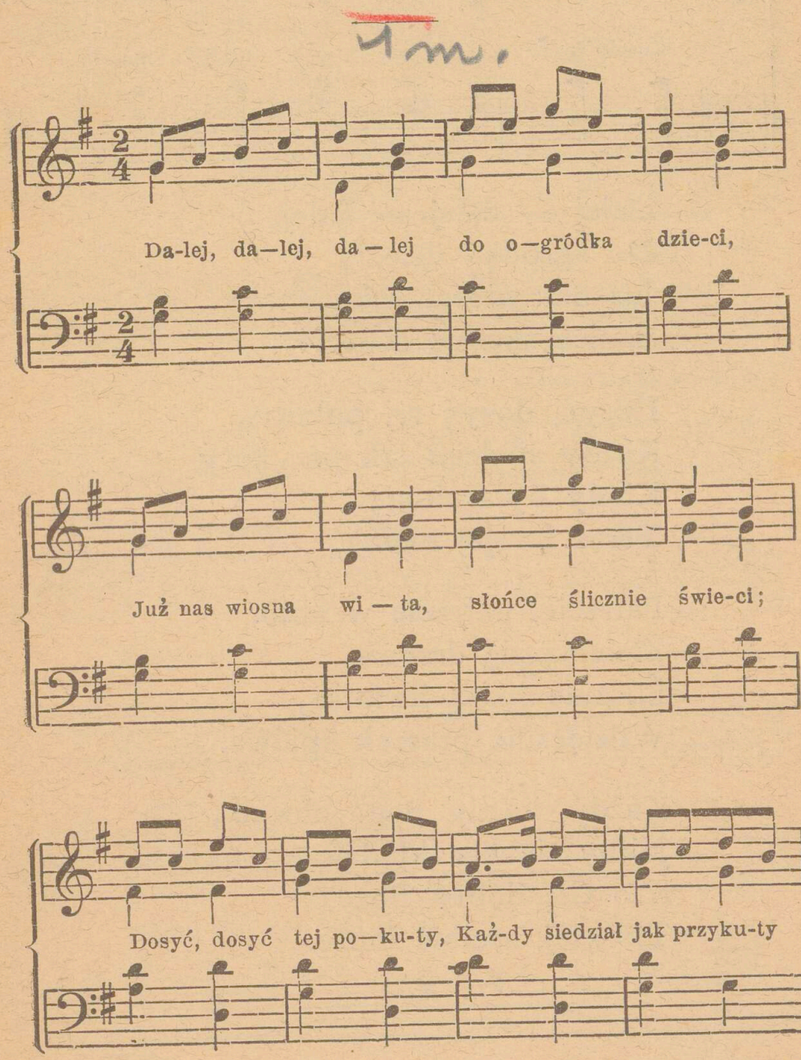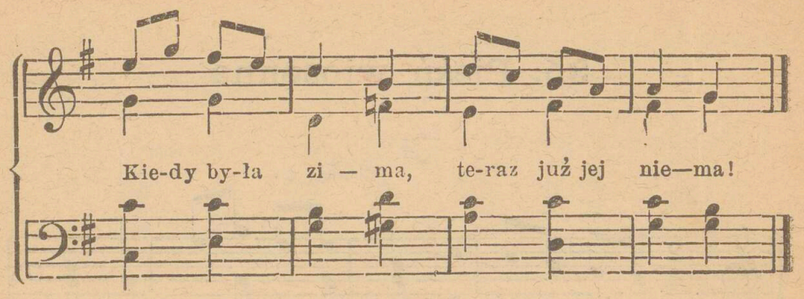
Raz dwa, raz dwa, chłopcy w gaj,
Już nas wita piękny maj!
Tam to mile w cieniu drzew
Spoczniem i zanucim śpiew.

Jakże cudny boży świat,
Kędy spojrzym, błyszczy kwiat,
A w około woń i wdzięk.
Echo niesie śpiewu dźwięk.

W dole szemrze wody zdrój,
Brzęczy w kwiatkach pszczółek rój,
Wszędy rozkosz, życie tchnie,
Cały świat uśmiecha się!

---

35. Pieśń wiosenna.





Dalej — dalej — dalej,
Do ogródka dzieci,
Już nas wiosna wita
Słońce ślicznie świeci!

Dosyć, dosyć tej pokuty,
Każdy siedział jak przykuty
Kiedy była zima;
Teraz już jej niema!
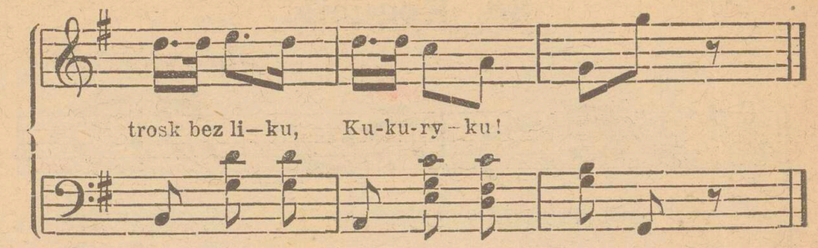
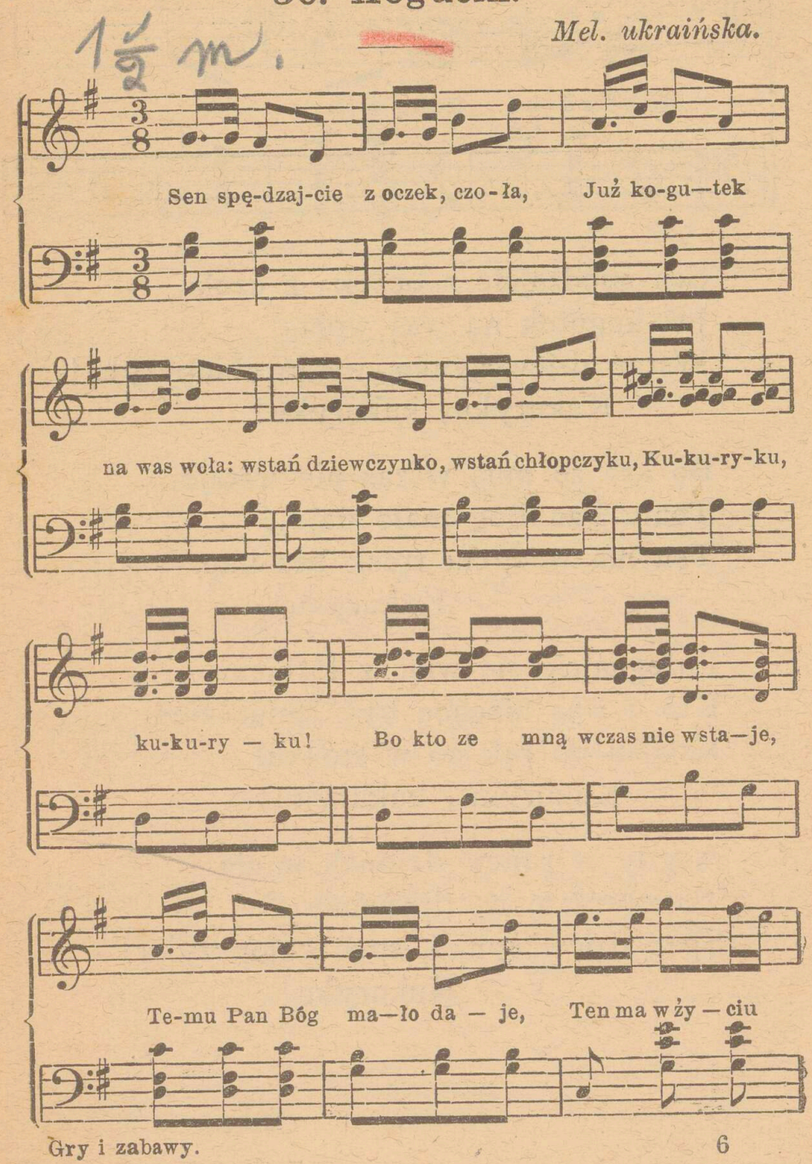
Patrzcie, patrzcie w koło,
Zielenią się drzewa,
Ślicznie rosną kwiatki,
Wdzięcznie ptaszek śpiewa.

Każdy, każdy Boga chwali,
Jakby się pozakładali
Kto Cię dobry Boże!
Tkliwiej wielbić może.

---

36. Kogucik.

Mel. ukraińska.





Sen spędzajcie z oczek, z czoła,
Już kogutek na was woła:
Wstań dziewczynko, wstań chłopczyku!
Kukuryku, kukuryku!

Bo kto ze mną wczas nie wstaje,
Temu Pan Bóg mało daje,
Ten ma w życiu trosk bez liku.
Kukuryku!

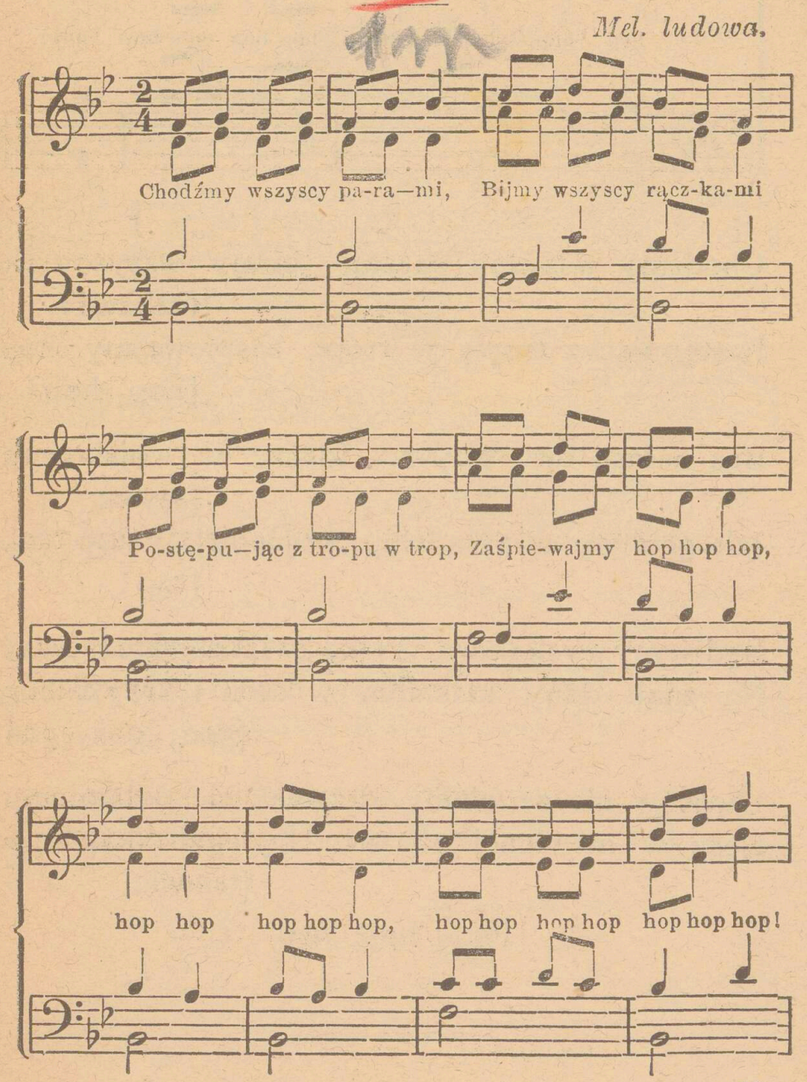
Pożegnajcie się więc z łóżkiem,
Kto z was niechce być leniuszkiem
Książki do rąk co w stoliku!
Kukuryku, kukuryku!

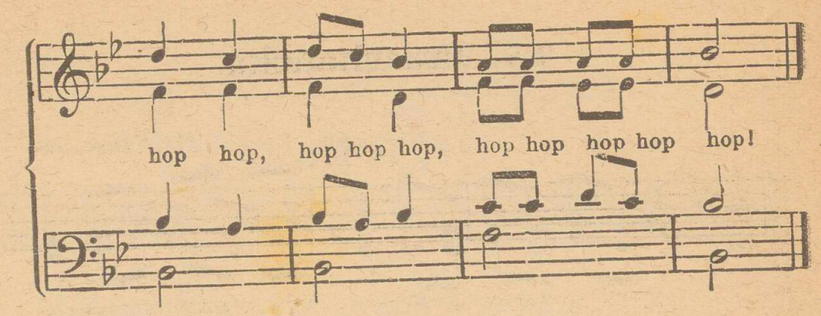
A gdy w pracy dzionek minie
To zawołam na drzewinie
Spać dziewczynko, spać chłopczyku!
Kukuryku!

---

37. Przechadzka.

Mel. ludowa.





Chodźmy wszyscy parami, bijmy wszyscy rą-
[czkami!
Postępując z tropu w trop, zaśpiewajmy hop,
[hop, hop!

Bez hałasu bez krzyku, idźmy w wojskowym
[szyku,
Jak gonitwy ujrzym słup, pobiegnijmy tup, tup,
[tup!
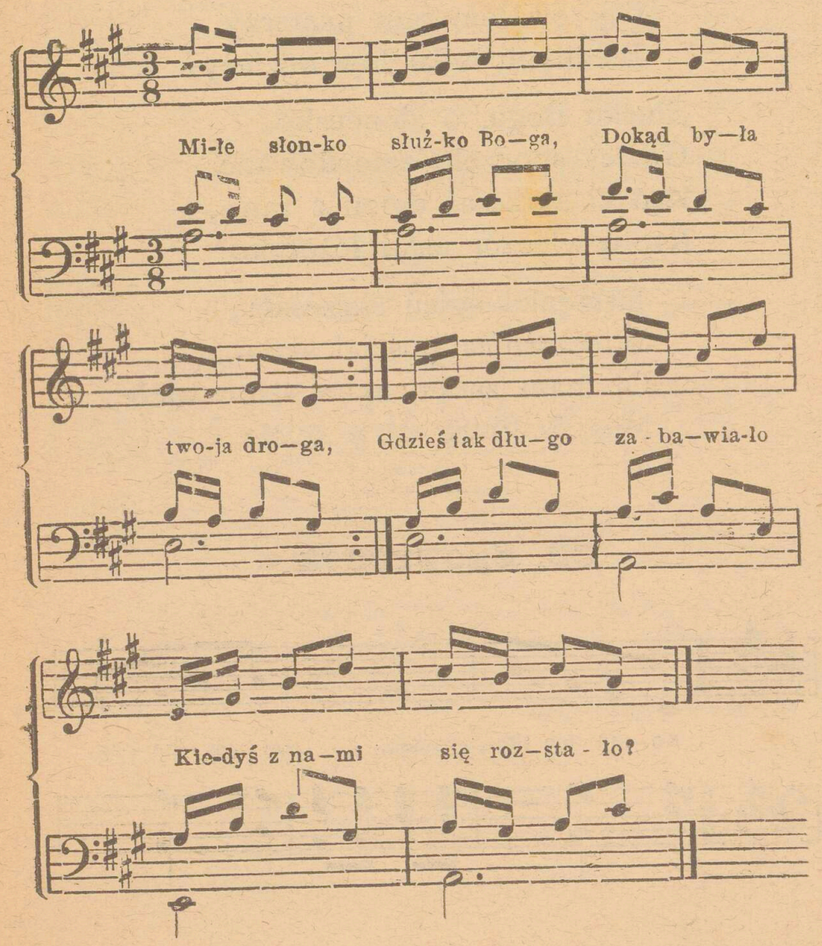
Będziemy wyskakiwać, tylko kwiatków nie zrywać,
Na znak dany klaśniem w dłoń i krzykniemy
[goń, goń, goń!

Owoców nie zerwiemy, drzewek nie połamiemy.
Lecz w niewinnej zabawie, będziem skakać po
[trawie.

Hop, hop, hop i t. d.

ŚPIEWKI.

38. Miłe słonko.



Miłe słonko, służko Boga,
Dokąd była twoja droga?
Gdzieś tak długo zabawiało
Kiedyś z nami się rozstało?
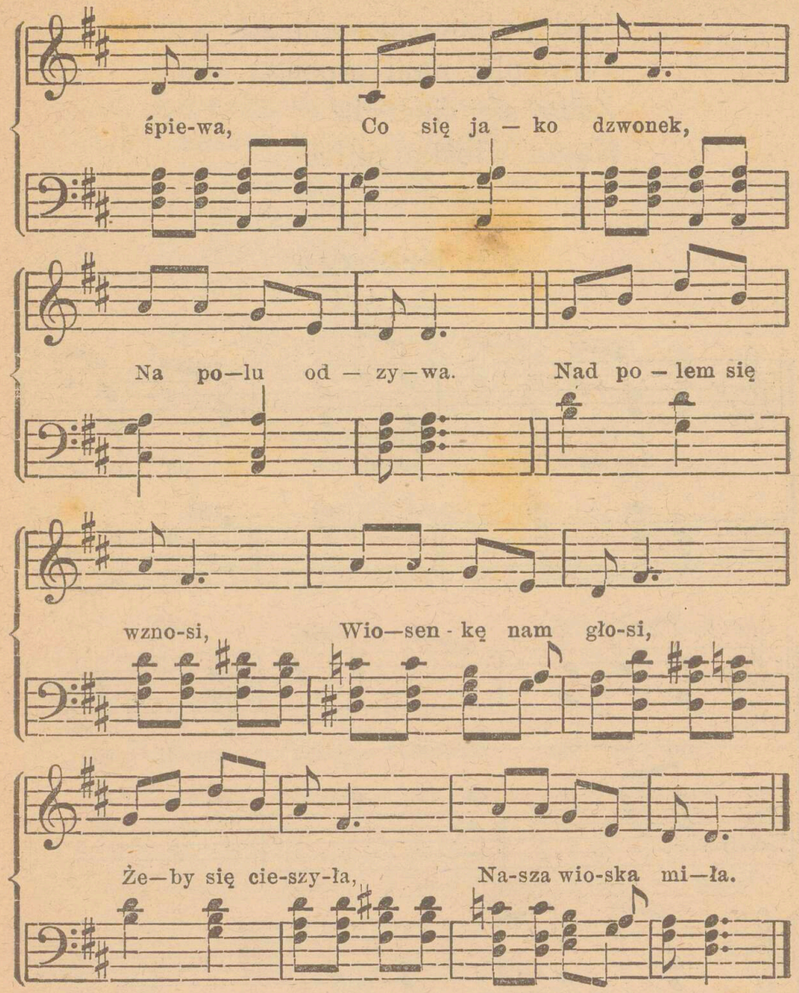
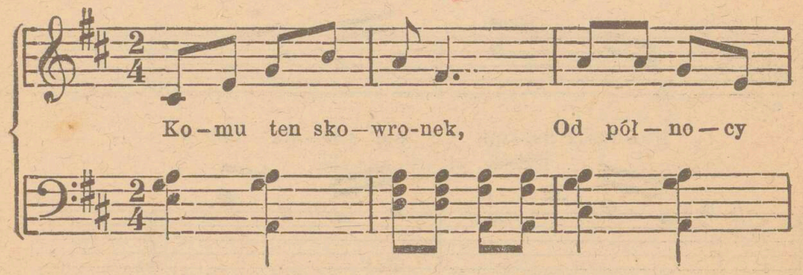
Za lasami dalekiemi,
Za wodami głębokiemi,
Ogrzewałom tam pasterzy
Biednych ludzi bez odzieży.

Służko Boga, o słoneczko,
Gdzieś spoczęło zmordowane,
Kto ci skrzesał ogień z rana,
Kto w wieczór usłał łóżeczko?

Jutrzenka ogień skrzesała,
Wieczornica pościel słała,
Oj mam znoju, mam stron wiele,
Między które dary ścielę.

---

39. Skowronek.



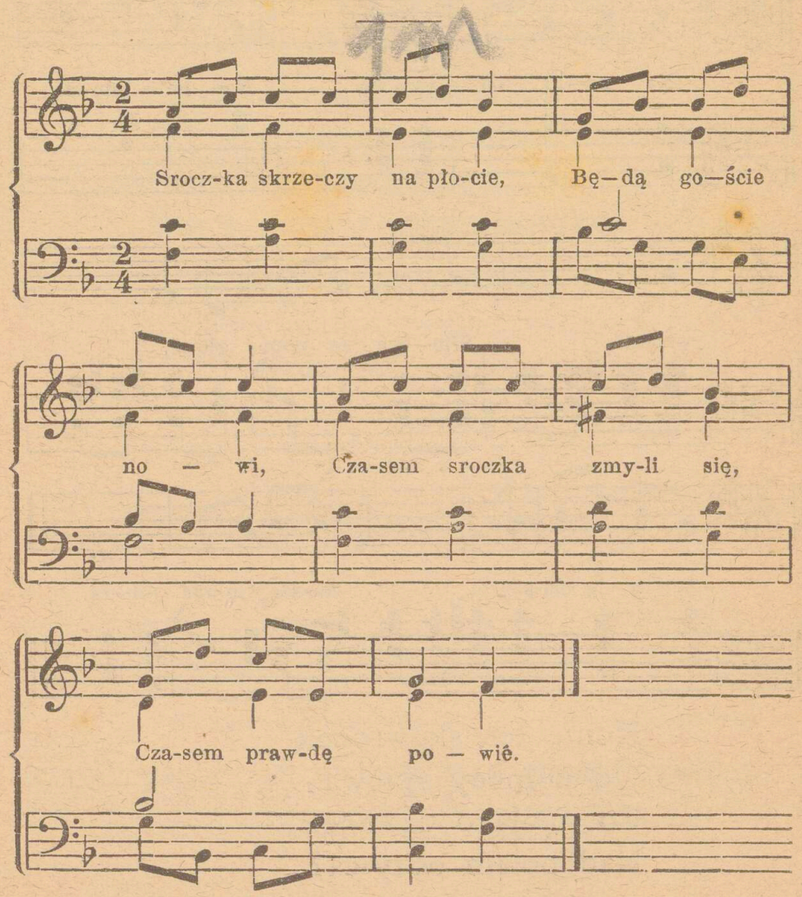


Komu ten skowronek
Od północy śpiewa,
Co się jako dzwonek,
Nad polem odzywa?

Nad polem się wznosi.
Wiosenkę nam głosi,
Żeby się cieszyła
Nasza wioska miła.
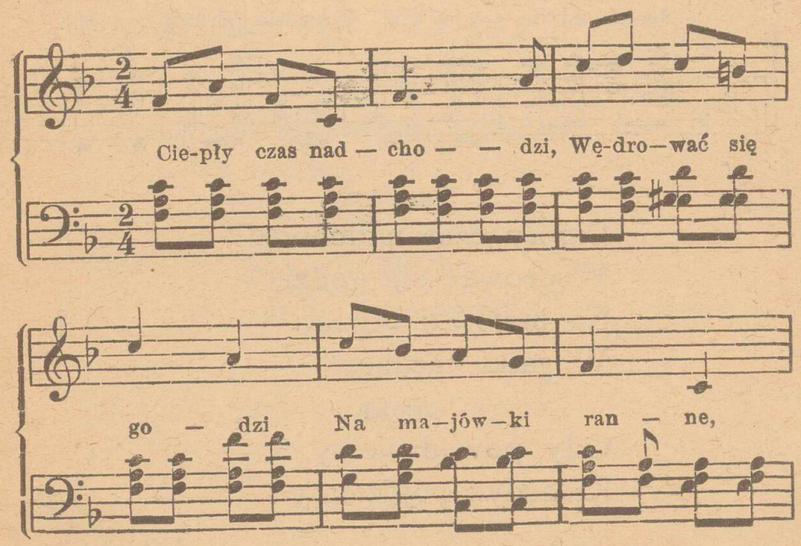
---

40. Sroczka.
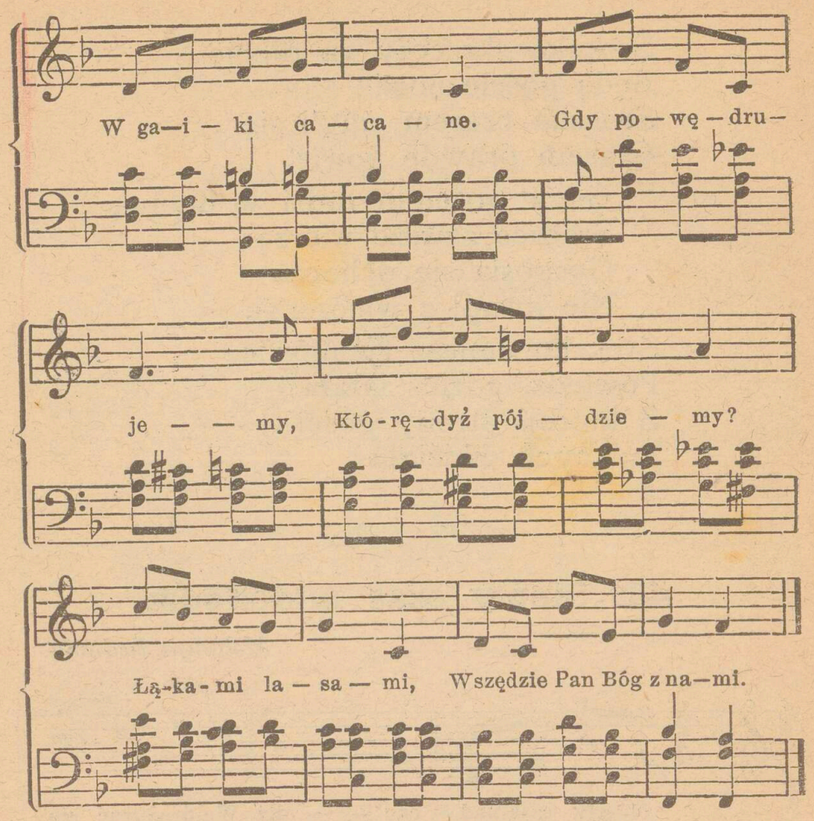


Sroczka skrzeczy na płocie,
Będą goście nowi;
Sroczka czasem zmyli się
Czasem prawdę powié.
Gdzie gościom radzi w domu,
Sroczce zawsze wierzą:
Gosposia się ochocza
Nie kwapi z wieczerzą.
Sroczko umiesz ty mówić,
Powiedz, gdzieś latała?
Z którejś strony gości
Jadących widziała?

41. Ciepły czas nadchodzi.

Melodya ludowa.





WSZYSCY.

Ciepły czas nadchodzi
Wędrować się godzi
Na majówki ranne,
W gaiki cacane.

JEDNI.

Gdy powędrujemy
Którędyż pójdziemy?

DRUDZY.

Łąkami, lasami,
Wszędzie Pan Bóg z nami

JEDNI.

Gdy powędrujemy
Kędyż tam spoczniemy?

DRUDZY.

W zielonym gaiku
Czem się przykryjemy?

WSZYSCY.

Temi listeczkami
Co wiszą nad nami!

JEDNI.

Gdy powędrujemy
Cóż tam jeść będziemy?

DRUDZY.

Jagódki czerwone
Rosą obmoczone
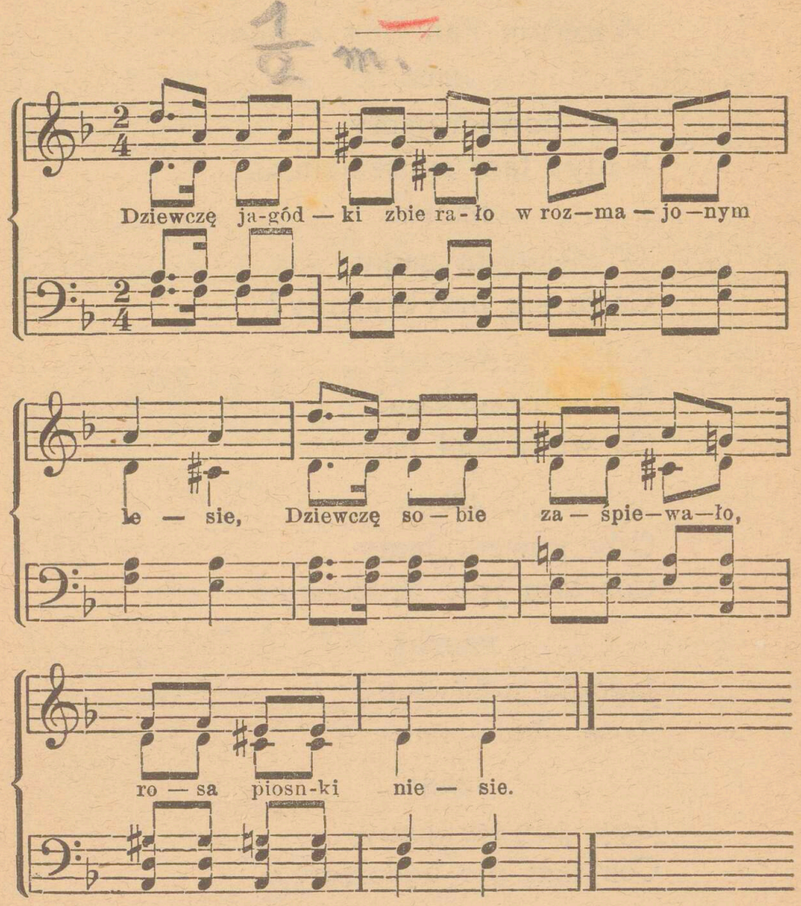
JEDNI.

Gdy powędrujemy
Cóż tam pić będziemy?

DRUDZY.

Jest tam w źródle woda,
To nasza ochłoda.
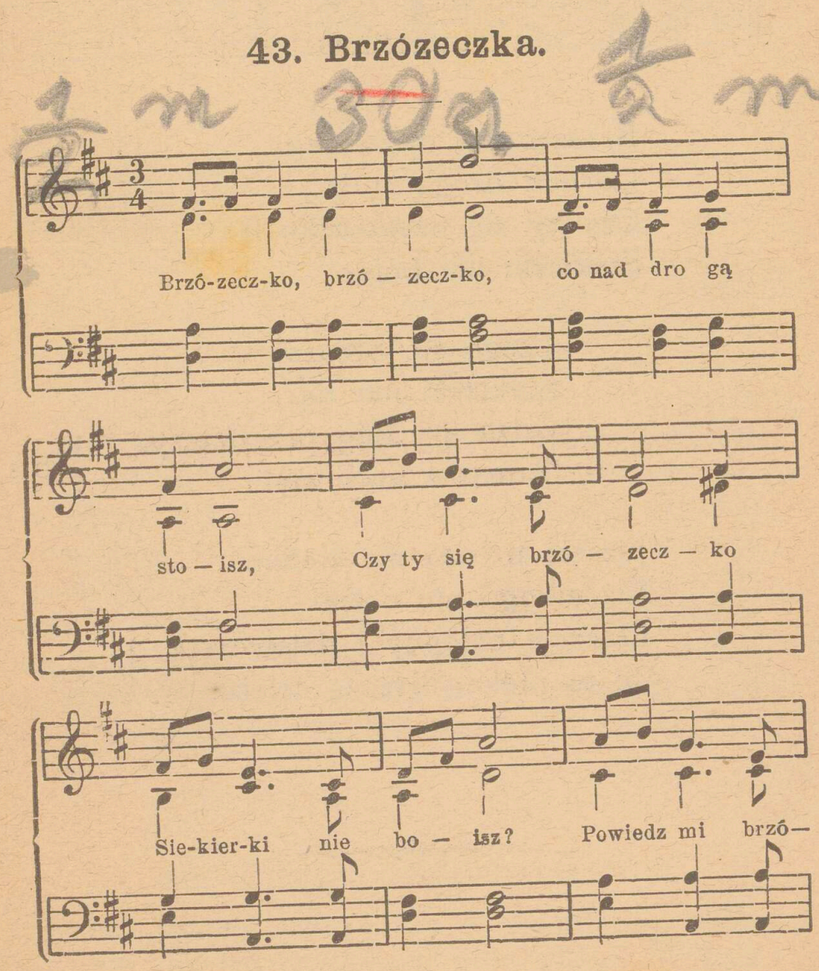
42. Dziewczę jagódki zbierało.
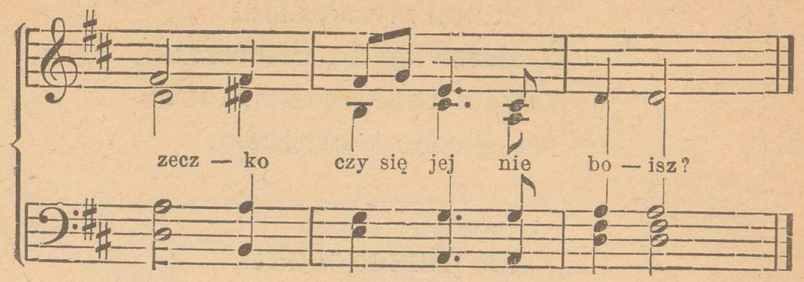


Dziewczę jagódki zbierało,
W rozmajonym lesie,
Dziewczę sobie zaśpiewało,
Rosa piosnki niesie.

A kukułka zakukała
Z drzewka do dzieweczki,
Dzięki tobie kochaneczko
Za śliczne piosneczki.

43. Brzózeczka.





Brzózeczko, brzózeczko,
Co nad drogą stoisz,
Czy ty się brzózeczko
Siekierki nie boisz? } bis

Czego się brzózeczka
Siekierki ma bać
Gdzie jej Bóg przeznaczył
Tam też musi stać. } bis

Już się brzoza nie zieleni
Już nikogo nie ocieni
Płaczcie chłopcy i dziewczęta
Że ta piękna brzoza ścięta. } bis

I. GRY W PIŁKĘ.

44. Wędrująca piłka.

Dzieci, których liczba może być dowolną, ustawiają się we dwa rzędy naprzeciw siebie w oddaleniu około 10 kroków. W rzędzie między dziećmi, jest również przedział na krok jeden. Rzędy noszą nazwy A. i B. Dzieciom rozdaje się 7 piłek i gra rozpoczyna się: Dziecię Nr. 1 z rzędu A, rzuca piłkę dziecku Nr. 1 z rzędu B; to przerzuca piłkę dziecku Nr. 2 z rzędu A, i w ten sposób gzygzakiem piłką dostaje się aż do ostatniego dziecka. Wtedy idzie w ruch druga piłka i dzieci rzucają ją sobie w ten sam sposób jak pierwszą, następnie trzecia, czwarta i t. d. aż do siódmej. Dziecię które dostaje piłki na ostatku, kładzie je przy sobie, a skoro wszystkie zgromadzi, rozpoczyna grę znowu od siebie, w ten sam sposób jak wyżej.

45. Piłka podrzucana.

Dzieci tworzą luźne koło i przerzucają sobie wzajemnie ale na przemiany, dużą piłkę. W kole

znajduje się jedno dziecko, które stara się uderzyć ręką, lecącą w powietrzu piłkę i wcześniej nie wychodzi z koła dopóki jej nie uderzy. Gdy mu się to uda, idzie na miejsce tego, które piłkę właśnie rzucało.

---

46. Piłka chowana.

Dzieci tworzą koło, stając niedaleko jedno od drugiego i rzucają sobie wzajemnie lub podają sobie szybko małą, kolorową, włóczkową piłkę. Inne zaś dzieci z tego samego koła, udają jednocześnie jakoby także przerzucały piłkę od sąsiada do sąsiada. Dziecię stojące w środku koła, musi się starać schwytać rzucaną piłkę; gdy mu się to uda, wchodzi do koła na miejsce tego, od którego piłkę złapało, lub u którego w ręce ją znalazło, a to ostatnie idzie do środka koła, na miejsce tamtego. Upuszczający piłkę na ziemię, idzie także za karę do środka, a na jego miejsce dziecię znajdujące się w środku koła.

---

47. Gra w gapiów

(dużą piłką).

Dzieci ustawiają się parami jedna za drugą, każda para oddalona od drugiej o kilka kroków.

Jedno dziecię staje na środku i rzuca innym piłkę. Chwytać piłkę powinny tylko te dzieci, które stoją na czele par, ale zanim które piłkę złapie, musi dwa razy w ręce klasnąć, w przeciwnym razie zamienia miejsce z sąsiadem swoim, stojącym za niem.

Staje za karę w drugim rzędzie także i ten, kto podniesie ręce do góry wtedy, kiedy piłka jeszcze nie leci.

Stojący na środku, może udawać że rzuca piłkę i w tym celu podnosić ręce jakby do rzutu, — dzieci dające się w ten sposób oszukać, przechodzą także do drugiego rzędu.

---

48. Zgadnij.

(Gra małą lekką piłką).

Dzieci dzielą się na dwa rzędy, stojące naprzeciw siebie i oddalone o 25 kroków jeden od drugiego. Jedno dziecię wychodzi na środek i staje plecami do jednego rzędu, z którego inne dziecko występuje naprzód, rzuca w tamte piłką i napowrót odbiega. Stojące w środku winno zaraz odgadnąć i głośno powiedzieć, kto je uderzył. Gdy zgadnie, zajmuje miejsce rzucającego, a to wychodzi na środek. Jeżeli nie odgadnie, wtedy zwraca się plecami do drugiego rzędu i gra znowu się powtarza. Gdy uderzający nie trafi, idzie zaraz na miejsce tego w które mierzył.

---

49. Gra w łapy.

(małą dętą piłką).

Odbywa się w ten sposób, że każdy z grających rzuca po kolei piłką wysoko o ścianę i chwyta spadającą. Kto nie złapie, staje do celu przy ścianie z wyciągniętą ręką, trzymając przy ścianie otwartą dłoń, każdy zaś z grających póty w ten cel trafia,

dopóki nie chybi lub piłki nie upuści, poczem sam staje z wyciągniętą ręką do celu. Uderzenie w rękę a nie w dłoń pociąga za sobą karę, którą jest zastąpienie przy ścianie bitego. Jeżeli na początku gry uda się wszystkim złapać rzucaną o ścianę piłkę, to za cel ma służyć ten, który ostatni rzuca, lub ktokolwiek dobrowolnie.

---

50. Ekstra meta.

(dętą piłką).

Połowa grających staje na oznaczonych miejscach obszernego koła, reszta znajduje się w pośrodku koła. Pierwsi rzucają sobie piłkę, a za trzeciem jej złapaniem starają się ugodzić stojących w środku, którzy znowu różnemi zwrotami usiłują uniknąć pocisku. Kto chybi, idzie do koła, a na jego miejsce ten, którego nie trafiono.

---

51. Gra w piłkę „na samotnika“.

Do gry tej potrzeba dwóch małych miękkich piłek tej wielkości, aby obie w jednej ręce wygodnie trzymać można. Jednę piłkę trzyma się pomiędzy końcami palców, drugą w dłoni tej samej ręki. Grający rzuca najpierw piłkę trzymaną w palcach w górę dość wysoko, a w tej chwili, kiedy ona ma spaść, rzuca w górę drugą, wtedy chwyta pierwszą i zanim druga spadnie, rzuca ją znów w górę i tak ciągle na przemiany, tak, że kiedy

jedna spada, druga w górę się wznosi. Do tego potrzeba cierpliwości i dłuższej wprawy, ale potem zabawa ta zręcznie wygląda.

---

52. Gra w wielką piłkę.

Do gry tej potrzebną jest duża piłka gutaperczana, dęta.

Dzieci tworzą koło. Jedno z nich uderza ręką piłkę tak, że ta odbiwszy się od ziemi, skacze ku dziecku stojącemu naprzeciw, tamto odbija przyskakującą piłkę ku innemu dziecku i tak dalej.

---

53. Ekstra.

Do tej gry obiera się wolne, równe miejsce, na którem wszyscy grający stają w koło i oznaczają swoje miejsca kamykiem lub czemkolwiek innem; średnica tego koła powinna być tak dużą, aby z każdego miejsca bez wysilenia można piłkę dorzucić stronie przeciwległej. Potem rzuca się piłkę sąsiadowi lub komu się podoba; każdy musi tu dobrze uważać, aby rzuconą sobie piłkę złapał, bo pierwszy który jej pozwala upaść na ziemię, n. p. Adaś, wstępuje w koło. Stojący na obwodzie koła starają się wtedy, aby piłką trafić owego Adasia, ale on usuwa się jak najdalej od tego, u którego jest piłka. Ten jeżeli nie może sam trafić, rzuca natychmiast piłkę do tej osoby, w której bliskości Adaś się znajduje, nie braknie więc ostatniemu sposobności do szybkiego biegania w celu uniknięcia ciosu. Jeżeli rzu-

cający w Adasia chybia, to wstępuje za karę w koło i gra idzie dalej jak poprzednio, z tą tylko różnicą, że zamiast jednego, dwóch się w kole znajduje i do dwóch się mierzy. Jeżeli przeciwnie, Adaś został trafionym, wtedy wszyscy się rozbiegają a on stara się, aby jak najprędzej schwytać piłkę. W chwili gdy ją już trzyma, woła na uciekających: stać! i każdy winien zaraz się zatrzymać. Wtedy Adaś bierze na cel tego, który się najbliżej znajduje, lub też kogo innego; uda mu się kogo uderzyć, wówczas trafiony wstępuje razem z nim do koła, a inni wracają na swoje miejsce. Jeżeli zaś chybi, to sam znowu wraca w koło, a gra idzie dalej. Zdarza się, że piłka wyskoczy po za koło, w takim razie trzeba wejść z nią w koło, i dopiero ztąd rzucać.

W ten sposób, w krótkim czasie znajdzie się więcej osób w kole, z tych tylko trafionemu służy prawo rzucać piłką za uciekającym, wolno mu jednakże prawa swego odstąpić innemu, zwłaszcza zręczniejszemu w rzucaniu. Oprócz tego, powinnością jest każdego, aby jak najprędzej podał piłkę trafionemu towarzyszowi, iżby tenże mógł zawołać: stać! i tem zmusić uciekających do zatrzymania się.

Gra dochodzi do tego, że z wyjątkiem jednego, którego nazwijmy Ignasiem, wszyscy znajdują się w kole. Kogo teraz Ignaś uderzy piłką, ten występuje z koła i przestaje brać udział w grze. Jeżeli w ten sposób z wszystkimi postąpi, wygrywa grę, przegrywa ją zaś, jeżeli sam zostanie trafionym przez tego, w kogo rzucał, lub też jeżeli rzucając w kogokolwiek, chybi go. Wtedy musi za karę albo sam, albo też z tymi, którzy przez niego wybici zostali, pozostać w kole.

Wówczas inni stają na obwodzie koła i gra rozpoczyna się na nowo. Przy braniu na cel, służy Ignasiowi prawo przejścia w poprzek koła, aby tem pewniej trafić, jednakże rzucać piłkę wolno tylko z obwodu koła.

---

54. Gra w świnkę.

Do tej gry wybiera się równe i wolne miejsce; wśród niego wykopuje się spory dołek, który się nazywa matnią, a w odległości mniej więcej dwóch kroków od tej matni, robi się dokoła niej tyle dołków, ile jest grających, lecz o jeden mniej; każdy zaopatruje się w kij mniej więcej dwa łokcie długi. Następnie obiera się pastuszka albo przez losowanie, lub też w sposób następujący: — każdy trzyma swój kij w matni, w której się też znajduje i piłka, przedstawiająca świnkę; na komendę jednego: raz, dwa, trzy!... każdy biegnie czemprędzej do poprzednio w niezbyt wielkiej odległości oznaczonego miejsca, uderza w nie kijem i wraca co tchu, aby zająć dla siebie jeden dołek, w który na znak, że jest jego własnością, kij swój wstawia. Ostatni przybiegający jest pastuszkiem. Zadaniem jego jest napędzić świnkę (t. j. piłkę) do matni z której towarzysze jego tylko co ją wyrzucili, każdy zaś stara się jak najdalej ją odrzucić. Zadanie pastuszka nie jest przeto tak łatwe.

Piłkę można uderzać tylko kijem, a nie ręką albo nogą. Uderzający piłkę, powinien po uderzeniu kij swój natychmiast w swój dołek wstawić, po-

nieważ pastuszkowi służy prawo włożenia swego kija w dołek niezajety. Uda mu się to, wtedy ten, którego dołek zajął, zostaje pastuszkiem w miejsce tamtego.

Jeżeli pastuch jest tak zręcznym, że pomimo tylu przeszkód, potrafi napędzić piłkę do matni, wtedy wszyscy opuszczają swe dołki i biegną jak przy rozpoczęciu gry do owego oznaczonego miejsca, uderzając w nie kijem, potem powracają do swych dołków, zajmują je tak jak poprzednio, a nie mający swego dołka zostaje znowu pastuszkiem.

II. INNE GRY TOWARZYSKIE.

55. Stado w pole.

Na miejscu wolnem pociąga się dwie kresy równoległe; miejsce między niemi jest polem, a po za niemi z obydwóch stron mają być dwie wsi.

Jedno dziecię wyobraża pastuszka, drugie wilka, inne dzieci są owieczkami. Pasterz z owieczkami jest w jednej wsi; wilk zaś staje w środku pola, z którego mu do wsi wejść nie wolno i namawia pastuszka, aby stado w pole wypędził, następującemi wyrazami:

„Pastuszku, pastuszku, wypędź w pole owce!“

Poczem pastuch stara się przeprowadzić owieczki z jednej wsi do drugiej, tymczasem wilk łapie mu w polu owce. Schwytane stają się wilkami; pastuszek ucieka z resztą owiec napowrót do wsi i probuje znowu przeprowadzić owce do drugiej wsi. Wilki zaś łapią mu wówczas resztę owieczek. Gra kończy się wtedy, gdy wszystkie owieczki staną się wilkami.

56. Wilk w lesie.

Na podłodze robi się krédą duże koło, co ma oznaczać las, w którym przebywa wilk (jedno z dzieci).

Inne dzieci przychodzą do lasu na jagody, ale spostrzegłszy wilka, uciekają, wilk zaś chce je chwytać, ale po za koło wyjść mu nie wolno; tym sposobem dzieci ciągle wbiegają i wybiegają z koła, drażniąc wilka, dopóki ich nie wyłapie. Schwytane dziecko wychodzi z gry. Po wyłapaniu wszystkich, ostatnie staje się wilkiem i gra rozpoczyna się na nowo.

---

57. Gęsi. (W gęsiego).

Dzieci idą rzędem jedno za drugiem w oddaleniu dwóch kroków. Jedno najsprytniejsze i najstarsze idzie na czele i wykonywa rozmaite ruchy, macha rękami, skacze, przegina się, kiwa się, zwraca się nagle, to w prawo, to w lewo, biega — a inne go naśladują; gdy które nie czyni tego, zostaje z gry wycofane, lub składa za karę jaki fant, który będzie przy końcu gry rozsądzony.

---

58. Ostatnia para naprzód.

Do tej zabawy trzeba nieparzystej liczby dzieci, ustawiają się one parami, jedna za drugą; pozostałe zaś dziecko staje na przedzie. Gdy ono klaśnie w dłonie, wtedy ostatnia para z rzędu opuszcza swoje miejsce i biegnie naprzód, jedno dziecię prawą, drugie lewą stroną stojącego szeregu, poczem starają się z sobą na przedzie połączyć. Temu jednak przeszkadza dziecię stojące na czele. Jeżeli mu się uda dotknąć którego z nadbiegających, staje z nim w parze

na przedzie a dziecię bez pary zastępuje jego miejsce; jeżeli zaś nadbiegający zdołają się z sobą połączyć, w takim razie stają oni na przedzie, a pozostałe dziecko przed niemi; poczem klaszcze ono znowu na znak w dłonie i gra w ten sposób idzie dalej.

---

59. Dzień i noc.

Tworzą się dwa oddziały, zawierające jednakową ilość dzieci i stają w odległości kilkunastu kroków naprzeciw siebie. Pomiędzy tymi oddziałami znajduje się dozorca gry i trzyma mały krążek drewniany z jednej strony biało, z drugiej czarno pomalowany. Ma to oznaczać dzień i noc. Każdy oddział wybiera sobie którykolwiek z tych dwóch kolorów, potem na komendę: „zwrot!“ obracają się wszyscy plecami ku sobie; dozorca rzuca wtedy krążek w górę, a stosownie do tego jak ten padnie na ziemię, woła: „dzień!“ lub „noc!“ Oddział, którego kolor został wywołany, odwraca się i goni drugi, który musi do poprzednio oznaczonego miejsca (mety) uciekać. Dzieci, które zostały schwytane albo tylko dotknięte, zanim dobiegną do mety, stają się jeńcami zwycięzców i przystają do ich oddziału. Który z dwóch oddziałów pierwszy potraci wszystkich grających, ten przegrywa.

Oddziałowi goniącemu nie wolno wyjść po za metę.

---

60. Targ na dzieci.

Dzieci tworzą obszerne koło. Starsze dziewczynki są matkami, młodsze zaś dzieci, tak chłopczyki,

jak i dziewczynki ich dziećmi i stają przed tamtemi. Każda matka stoi za swem dzieckiem, trzymając ręce na jego ramionach. Jedna z matek jest bez dziecka, obchodzi więc koło i pyta się którejkolwiek matki: „Mateczko, mateczko, nie sprzedasz mi swego dziecka?“.

Matka odpowiada:

„Za nicbym dziecka nie sprzedała,
„Chociażbym nawet żebrać miała;
„Próżne więc twoje staranie,
„Bo dziecko przy mnie zostanie“.

Podczas tej odpowiedzi inne matki dają sobie znak i natychmiast zmieniają swe miejsca lub dzieci; tymczasem bezdzietna matka stara się, aby mogła stanąć przy osamotnionem dziecku, lub schwytać takowe przy zmianie. Matka pozostała bez dziecka wstępuje do koła i zabawa rozpoczyna się na nowo.

---

61. Cztery kąty.

Podobną grą do poprzedniej, tylko z pewną odmianą, jest następująca.

Zabawa odbywa się w obszernym pokoju, w którym ustawia się naokoło tyle krzeseł, ile jest grających, ale o j e d n o m n i e j. Wszystkie dzieci oprócz jednego, które stoi na środku, zajmują miejsca; potem dają sobie znak i szybko przebiegając zamieniają z sobą miejsca. Stojące na środku stara się wtedy zająć chwilowo opróżnione miejsce. Gdy mu się to uda, to pozostałe dziecię idzie do środka. Jeżeli zaś zajęcie cudzego miejsca jest mu za trudne, wtedy woła „ogień!“ a wszystkie dzieci winny zmienić miejsca, jemu zaś w tem ogólnem zamieszaniu łatwiej będzie zająć wolne krzesło.

(Odmianą tej gry jest jeszcze: *gra w sąsiada* lub: *w kómórki do wynajęcia*).

---

62. Ptasznik.

Każde z dzieci bawiących się nadaje sobie nazwę jakiego ptaka i musi naśladować jego głos, np.

Indyk: pia, pia, pia, glu, glu, glu!
Kogut: kukuryku!
Gołąb: grro-chu, grro-chu!
Kukułka: kuku, kuku!
Kaczka: kwa, kwa, kwa!
Gęś: gę, gę, gę!
Skowronek: trilili, trilili!
Przepiórka: pójdźcie żąć!
Wrona: kra! kra! kra!
Sowa: hu-u-u, hu-u-u! i t. d.

Poczem dzieci siadają na ustawionych w koło krzesłach i trzymają ręce spokojnie na kolanach. W środku koła staje jedno dziecię „ptasznik“, którego zadaniem jest opowiadanie jakiej historyjki, powiastki lub podróży, do którejby wchodziły nazwy ptaków, jakie dzieci poprzybierały.

Opowiadanie takie jest dla dziecka dosyć trudne i dlatego zanim dzieci się wprawią, winna wychowawczyni przyjąć tę rolę na siebie.

Ptasznik zatem opowiada, a skoro tylko wymieni nazwę jakiego ptaka, zaraz ten powinien się

odezwać właściwym sobie głosem, jeżeli zaś ptasznik powie „wszystkie ptactwo“ wtedy wszystkie ptaki odrazu się odzywają; kto się nie odezwie płaci karę, która może się składać z fantu. Przy wymienieniu zaś nazwy sowy, dzieci podnoszą ręce do góry i kładą je napowrót na kolanach. W czasie podnoszenia rąk, ptasznik stara się uchwycić którekolwiek dziecię za rękę, wtedy ono staje się ptasznikiem, idzie na środek i w dalszym ciągu opowiada rozpoczętą historyjkę, albo jeżeli tego nie potrafi, to wycofywa się z gry lub daje fant (jeżeli fanty wchodzą do gry). Ptaszek, który się nie odezwie we właściwym czasie, również daje fant lub nie odzywa się więcej.

Jeżeli zaś ptasznik wymieni ptaka nie znajdującego się między grającymi, to także daje fant.

Opowiadanie może być w tym rodzaju:

„Ranek był piękny, poszedłem więc do lasu na przechadzkę, a usiadłszy pod rozłożystym dębem, przysłuchiwałem się tak rozmaitemu śpiewowi ptasząt. Tuż obok mnie na drzewie odezwał się dziki gołąbek (grochu, grochu), niedaleko na innem drzewie swawoliła kukułka (kuku, kuku), a z przyległego pola dochodził mnie milutki śpiew wznoszącego się ku górze skowronka (trilili, trilili), któremu odpowiadała ukryta w zbożu przepiórka (pójdźcie żąć). Lecz przyjemne te pienia przerwał skrzeczący głos wrony (kra, kra), a w końcu i sowa zahuczała (hu-u-u). (Wszyscy podnoszą ręce do góry i kładą je na kolanach, ptasznik zaś winien się starać chwycić kogo za rękę i t. d. — jak wyżej). Nieprzyjemne te głosy skłoniły mię do powrotu do

domu, a że szedłem koło stawu, przypatrywałem się pływającym kaczkom (kwa, kwa) i gęsiom (gę, gę), opodal zaś ubiegało się o ziarno ptactwo, które wyszło własnie z kurnika. (każdy odzywa się właściwym swemu imieniowi głosem). A zatem, na czele indyk z indyczką (pia, pia, glu, glu) dalej kogut (kukuryku), a za nim kwoczki i kurczęta. Lecz że kogut był to znany na podwórzu zawadjaka, więc wkrótce wszczął walkę z indykiem, wyszedł jednak poturbowany i musiał sromotnie ustąpić z placu. Ubawiony tem zdarzeniem, wróciłem do ogrodu, zapomniawszy podczas awantury koguta z indykiem, co mię stamtąd wyjść skłoniło. Niedługo jednakże mogłem się w spokoju przysłuchiwać miłemu świergotaniu naszych ogrodowych piewców, ponieważ znowu nieprzyjemne „hu-hu“ czemś wystraszonej sowy (jak wyżej) nagle się odezwało i t. d.

---

63. Gra w rzemiosła.

Dzieci siadają do okoła i każde wybiera dla siebie jakie rzemiosło, które winno odpowiedniemi ruchami wykonywać, np. szewc szyć buty; malarz malować, kominiarz wycierać kominy, prządka prząść, i t. p.

Nad wszystkiemi panuje król, albo królowa, również czem zajęci np. pisaniem, szyciem i t. p.

Skoro król nagle zmieni swoje zajęcie i zada nie kogokolwiek z towarzystwa naśladować, wtedy wszyscy zostają bezczynni z wyjątkiem tego, którego król naśladuje, a który tak długo musi wykonywać

swoje rzemiosło, dopóki król innem się nie zajmie. Wtedy i ten drugi, postępuje tak samo jak jego poprzednik, wszyscy zaś inni zostają w bezczynności, dopóki król nie powróci do swego pierwszego zajęcia. Jestto znakiem dla wszystkich wzięcia się do swej pracy na nowo.

I w tej grze mylący się płaci karę złożoną z fantu.



huczą a
kładą je

KSIĘGARNIA
ANTYKWARIAT
DOM KSIĄŻKI
435277

BIBLIOTEKA UNIWERSYTECKA
W ŁODZI

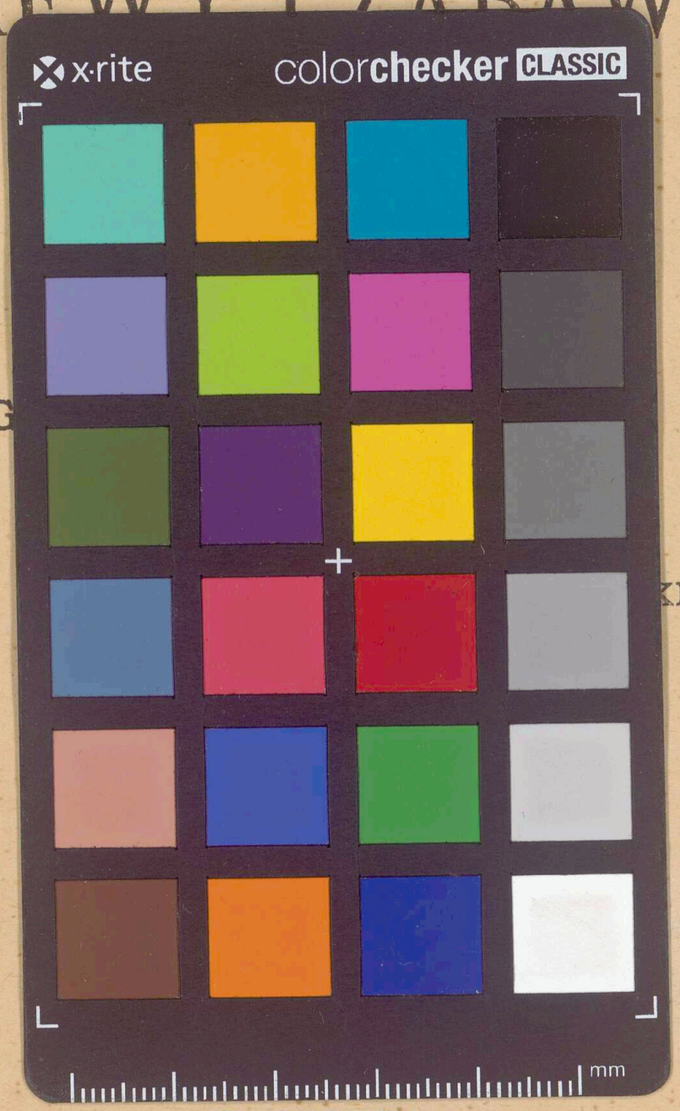
M 29418

TYLKO NA MIEJSCU

ŚPIEWY I ZABAWY

G

GRY KIE



WARSZAWA.
NAKŁADEM KSIĘGARNI M. ARCTA.
1890.