

4273-

WESOŁE CHWILE.

GRY I ZABAWY TOWARZYSKIE
W DOMU I POZA DOMEM

OPRACOWAŁ

STARY MACIEJ.

— Z WIELU RYCINAMI. —



NAKŁADEM WYDAWNICTWA DZIEŁ LUDOWYCH
KAROLA MIARKI W MIKOŁOWIE



75455

793.4/.7

ZBIORY SLASKIE

Akcja W 66 755 5

Słowo wstępne.

„Wesołe chwile“ — oto tytuł niniejszej książeczki. Zabawić się pragną wszyscy, starzy i młodzi. Gdzie tylko jakie większe towarzystwo się zbierze, natychmiast obmyśla się, w jaki sposób możnaby się zabawić, spędzić kilka „wesołych a szczęśliwych chwil.“ Powtarzam „wesołych a szczęśliwych chwil;“ nie ulega bowiem wątpliwości, że gdzie wesołość, tam szczęście, gdzie przy pracy piosnka rozbrzmiewa, tam smutku niema. Rozrywka potrzebna jest każdemu wiekowi, szczególnie młodzieży, po pracy, po ukończeniu zadań szkolnych. Zabawa jednakże przestaje być zabawą, jeżeli niema w niej swobody. Swoboda w usposobieniu, swoboda w obcowaniu, swoboda w ruchach, swoboda w odzieniu jest do zabawy koniecznie połączoną. Jakże swobodnie może bawić się dziewczynka w drogich sukienkach lub chłopczyk w ubranku aksamitnem. Toż to dobrowolnie przywiązane kajdany, hamujące swobodę dzieci. Jakże swobodnie mogą się one bawić, jeżeli co cięgiełko rozbrzmiewa za nimi

głos dozorczyń: Stasiu! bo padniesz! — Maniu! ostrożnie, bo poplamisz sukienkę! — i tak bezustannie. Dzieci, zamiast się bawić, słyszą co minutę napominania, które zabijają w nich wesołość, wolę i energię — tak bardzo w przyszłym życiu potrzebną; stają się niewolnikami modnych a kosztownych sukienek. Radzę zostawić dzieci własnej ich woli. Wyszukajmy im odpowiednie miejsce, gdzieby nieszczęście zdarzyć się nie mogło i niech się bawią same. Spostrzeżemy, że wnet nastąpi ogólna narada, na której ustanawia się prawa, obowiązujące wszystkich uczestników zabawy. A biada temu, ktoby do przyjętych praw się nie zastosował. Wykonanoby wyrok prawem przepisany, a w razie oporu winowajcy, wygrzmocnoby mu skórę i tak załatwionoby się na krótkim toporzysku. Ukarany, choć go boli i na łyżę mu się zanosi, zatnie zęby i wzruszenia po sobie nie okaże; a po chwili bawi się dalej. Te są dodatnie strony zabawy, że kształcą i hartują duszę młodzieży. Gdyby się była przypadkiem znalazła nierozsądna matka lub nauczycielka i zaczęła chłopca pieścić i pocieszać za to, że go obito, z pewnością chłopak rozbezczałby się i wpływ zabawy byłby ujemny. Nie mówię ja, aby nie dać wcale baczenia na dzieci, -- owszem, ale opieka nie powinna być krępująca, przesadna, nudna. Starczy do dzieci raz po raz zajrzeć, lub wyjrzeć przez okno, aby zobaczyć, jak się bawią.

Dzieci tak ubierać należy, aby mogły się pogonić, wykulać na trawniku, po swojemu pohulać sobie. Jakże często się zdarza, że rodzice ubiorą dzieci jak laleczki i puszczają na dwór, przestrzegając, aby się nie poplamiły. Które dziecko wie, co je za poplamienie ubranka czeka, stanie chyba gdzie przy murku i będzie smutnie przyglądało się innym dzieciakom wesoło się bawiącym. Litość bierze patrzeć na takiego małego niewolnika mody. Ubierajmy dzieci tak, aby ubranie nie odbierało dzieciom swobody; tego wymaga zdrowie, a nawet cała przyszłość ich.

Również swobodnie winni się bawić dorośli. Chwile, które przepędziliśmy na zabawie w miłym towarzystwie, nie krępowani przesadną etykietą, zawsze z przyjemnością sobie przypominamy, jako chwile w życiu szczęśliwe. Swoboda i szczerza wesołość nie chodzą z nieprzyzwoitością w parze; gdy tymczasem tak zwana „etykieta“ jest często tylko płaszczem, pokrywającym niskie instynkta, a z ludzi czyni chodzące mumie, manekinów.

Niniejszą książeczkę podzieliłem na 2 części:

1 Gry i zabawy w domu,

2) gry i zabawy na wolnem powietrzu.

Zatrudnienia pomieszczone w pierwszej części, są oparte na prawach fizycznych, a nie na jakich tam czarodziejskich zaklęciach, ogłupiających umysły; a każdy eksperyment objaśniony jest w właściwy sposób.

W drugiej części opisałem gry i zabawy na wolnem powietrzu; a wybrałem przeważnie takie, które wymagają wiele ruchu. Miałem tu na względzie nietylko zabawę, ale i zdrowie się bawiących.

Starłem się, aby książeczkę niniejszą tak ułożyć, iżby wpływała dodatnio na rozwój fizyczny i umysłowy młodzieży, dla której szczególnie jest opracowaną, i aby mogła służyć jako podręcznik rodzicom, wychowawcom i wychowawczy-
niom dzieci.

Stary Maciej.



Gry towarzyskie.

1. Jawor.

W zabawie tej może brać udział całe towarzystwo, bez względu na ilość osób. Dwie osoby z towarzystwa namawiają się na stronie — po cichu, aby nikt nie słyszał, która z nich ma być aniołem, a która dyabłem. Następnie biorą się za ręce i podnoszą je w górę, tworząc rodzaj bramy, przed którą wszystkie pozostałe osoby stawają rzędem, jedna za drugą, i śpiewają:

„Jaworowi ludzie, czego tu stoicie?
Jaworowi ludzie!“

Na to odpowiadają obydwie osoby, tworzące bramę:

„Stoimy, stoimy, mosty budujemy,
Jaworowi ludzie!“

Szereg osób przechodząc pod mostem, śpiewa:

„A z czego, a z czego mosty budujecie,
Jaworowi ludzie?“

Obydwie osoby odpowiadają:

„Z dębowego liścia, z brzozowego kiścia,
Jaworowi ludzie!“

Szereg osób:

„Dajcie nam, dajcie, stado koni przegnać
i samym przejechać.“

Dwie osoby:

„Przejechać wam damy, jedno zatrzymamy,
bo nam świdra trzeba.“

Poczem anioł z dyabłem odcinają, spuszcza-
jąc ręce, ostatnią osobę z szeregu i pytają, po
czyjej stronie chce stanąć.

Osoba od szeregu odłączona, nie wiedząc, kto
jest aniołem, a kto jest dyabłem, idzie na lewo
lub prawo i stawia za plecami jednego z jawo-
rowych ludzi.

Szereg znowu okrąża „jaworowych ludzi“
i stawia przed mostem; powtarzają się te same
śpiewy, zapytania i odpowiedzi. Jaworowi ludzie
zatrzymują po jednej osobie z szeregu, potrzebując
do budowania mostu to siekiery, to dłuta, to belki
itd. Osoby zatrzymane udają się pod opiekę „ja-
worowych ludzi“, według własnego wyboru. Gdy
już szereg podzielił się na dwa oddziały, dyabeł
dobywa pytki i okłada wszystkich, którzy do
niego przeszli, ci znowu uciekają pod opiekę
anioła.

2. Dzieciół.

Jest to jedna z najwięcej rozpowszechnionych
i najprzyjemniejszych zabaw towarzyskich. Liczba
osób powinna być nieparzysta. Gdy się potwo-

rzyły pary i, podawszy sobie ręce, utworzyły koło, natenczas ten, kto pary nie ma, stawa w kole i intonuje piosnkę, którą wszyscy razem śpiewają :

Siedzi dzięcioł w grochowym w wiąncu,
Śpiewają mu jako książęciu;
A ja sobie stoję w kole
I wybieram kogo wolę.

albo :

Chodzi ptaszek po ulicy,
Szuka ziareczek pszenicy;
A ja sobie stoję w kole
I wybieram kogo wolę.

Będący w kole pierwszy wybiera sobie kogokolwiek do pary, a w ślad za nim wszyscy par sobie szukają. Kto został osamotniony, daje fant i musi iść w koło — jako „dzięcioł“. Można i inne piosnki śpiewać, które intonuje do woli będący w kole „dzięcioł“, a za nim śpiewają wszyscy razem, obchodząc wkoło niego.

3. Ślepa babka.

Zanim w „ślepa babkę“ bawić się zaczniemy, winniśmy usunąć z pokoju wszelkie sprzęty, które mogłyby się uszkodzić, stłuc lub też być przyczyną jakiego nieszczęśliwego wypadku, potknięcia się „ślepej babki“, padnięcia, stłuczenia się itd. Następnie zawiązuje się jednej z osób, mającej być „ślepa babką“, oczy. Zadaniem „ślepej babki“ jest, pochwycić kogokolwiek z uczestników za-

bawy, którzy to się chowają, to znowu „ślepa babkę“ pociągają z tej lub z owej strony, znów znikają, znów przypadają. „Ślepa babka“ rozszerza ramiona jakby do uścisku, aby kogo ująć, posuwa się powoli, to znowu goni naprzód, wstecz, znów ramiona opuszcza, aż nagle robi szybko zwrot i chwyta nicponia, który zamierzał ją za suknię pociągnąć. „Ślepej babce“ natychmiast oczy się odwiązuje, a zawięzuje pochwyconemu, który sam teraz „ślepa babką“ zostaje.

Bawiąc się w „ślepa babkę“ można śpiewać:

C a ł e t o w a r z y s t w o .

Kółko krąż! kółko krąż!
A ty, babko, oczki wiąż;
Tylko wciąż, kółko krąż!

B a b k a .

Już oczy związane,
W środku sobie stanę,
A ty wciąż, kółko krąż!

Klask, klask, klask,
Zniknął z oczu blask;
Jak tu złapać kogo?
Oczki nie pomogą;
Klask, klask, klask!
Już zniknął ich blask.

Rzucę się w bok,
Próżny będzie skok:
Každy zwinnie, żwawo,
Ja w lewo, on w prawo;

Klask, klask, klask !
Zniknął z oczu blask.

Uwolnijcież babkę,
Wpadnijcież jej w łapkę,
Ach, ach, ach !
Bo już na nią strach.

T o w a r z y s t w o .
Dalej, babko, śmiało !
Wszak nas tu nie mało :
Naprzód krok,
Potem skok.

B a b k a .
Brawo ! przednia rada :
Ktoś mi w ręce wpada.
Klask, klask, klask !
Wróci oczu blask.

4. O b r ą c z k a .

Wszyscy uczestnicy zabawy siadają w kółko na krzesłach. Każdy chwyta obydwoma rękami sznurek, na który nawleczono obrączkę, a końce jego związano. Jedna z osób, w zabawie uczestniczących, sama dobrowolnie wstępuje w koło, lub wybiera się ją losem. Obowiązkiem osoby w kole się znajdującej jest, odnaleźć pierścień od rąk do rąk krążący. Więc jak tylko pierścień w kurs puszczone, chwyta to z rozmysłem, to na chybił trafił za ręce osobę, u której się spodziewa, że pierścień się znajduje. Każdy z uczestni-

ków pochwycony za ręce, winien natychmiast je otworzyć — bez oporu.

Ten, w którego rękach pierścień pochwycono, winien wejść w koło, a jego miejsce zabiera osoba z koła występująca. Zamiast obrączki można puścić w koło talara. Oczywiście, że bawić się w szukanie obrączki milczkiem, byłoby zbyt nudnie, dlatego się śpiewa:

Dalej, dalej, dalej,
By nas nie schwytali!
Tu jest, tu jej niema,
Ten puścił ten trzyma,
Zgadnij: gdzie teraz?

Tutaj popasała,
Lecz już wyjechała,
Tu jest, tu jej niema,
Ten puścił, ten trzyma,
Zgadnij: gdzie teraz?

Była u sąsiada,
Już jej nie posiada,
Puścił ją kolejną,
Zegnaj się z nadzieją.
Zgadnij: gdzie teraz?

Oj! próżne staranie!
On jej nie dostanie.
Tu jest, tu jej niema,
Ten puścił, ten trzyma,
Zgadnij: gdzie teraz?

Nie strzelaj oczyma,
Niema lubej niema,
Tu jest, tu jej niema

en puścił, ten trzyma,
gadnij: gdzie teraz?

5. Złota kula.

W rysej siadają w półksiężyc lub koło prócz dwóch osób, z których jedna, mając w złożonych rękach kamyczek lub inny przedmiot, „złotą kulą“ zwaną, obchodzi z kolei wszystkich i niby to wręcza ową złotą kulę, druga czeka na uboczu, cicho jej zgadywać każe. Każdy z uczestników zadawcy udaje, jakoby złotą kulę otrzymał, składa dłoń, aby osoba, mająca zgadywać, nie zmiarkowała, w czyje ręce złotą kulę złożono. Obszedłszy wszystkich, zwraca się osoba, która złotą kulę oddała, do mającej zgadywać i mówi:

„Zgadnij gadula, gdzie jest moja
złota kula?“

Ta na to odpowiada:

„Radabym gadała, gdybym
o niej wiedziała.“

Następnie zgaduje do trzeciego razu; jeżeli nie zgadnie, daje fant i zgaduje dalej.

Jeżeli zgadnie, u której osoby złota kula się znajduje, natenczas zgadująca obchodzi ze „złotą kulą“, a u której ją znaleziono, idzie odgadywać.

6. M r u c z e k.

Wszyscy stają w koło, jednej tylko osobie zawiązano oczy; dochodzi ona do kogolwiek z towarzystwa, trąca laseczką i mruczy. Na to odpowiada laską dotknięty także mruczeniem. Osoba z zawiązanemi oczyma zgaduje po owem mruczeniu, kto mruczy i wymienia nazwisko. Jeżeli nie zgadła, idzie odgadywać dalej; jeżeli zgadła, to ten, kogo poznała, wstępuje w koło i zostaje mruczkiem.

7. K ł a n i a n y.

Towarzystwo winno składać się z równej liczby pań i panów. Panie siadają rzędem na krzesłach, panowie wychodzą do drugiego pokoju. W tym czasie umawiają się panie i każda wybiera sobie jednego z panów, ale tak, aby ci się nie domyślili, która kogo wybrała. Na dany znak wchodzą panowie po kolei i każdy z osobna kłania się pani, o której sądzi, że go sobie wybrała. Jeżeli zgadł, może w salonie pozostać; jeżeli nie, wypędzają go panie klaskaniem w dłonie. Kto trzy razy nie zgadnie, musi dać fant i dalej zgadywać.

8. P l o t k a w r ó b l e n w y l e c i . . .

Wszyscy siedzą kołem. Jedna z osób zmyśla jakąś nowinę i powiada ją na ucho sąsiadowi.

Sąsiad powtarza ją znowu swemu następemu sąsiadowi; ten znów drugiemu, tak dokoła, a każdy coś więcej zmyśla i dodaje. Gdy plotka wszystkich obeszła, powiada pierwszy, który ją puścił, co powiedział; następnie i ostatni — co słyszał. Oczywiście, że puszczone plotka, która wróblem wyleciała, wzrasta potężnie i wyjaśnia przysłowie: „plotka wróblem wyleci, a wraca wółbem.“ Nim plotka większym zabarwiona humorem, tem więcej zabawy.

9. Darowanego.

Każdy siedzący w kole powiada na ucho swemu sąsiadowi, co mu daruje; ten znów, obdarowany, pyta swego drugiego sąsiada, co ma z tym darem zrobić. Następnie wygłasza, co mu darowano i co kazano mu z tem zrobić. Nim więcej zachodzi sprzeczności, tem więcej zabawy śmiechu.

10. Cenzurowany.

Jedna osoba z towarzystwa siada na krześle — na cenzurowanem; druga obchodzi towarzystwo i zbiera o niej rozmaite nowinki; poczem przybliża się do niej i opowiada, co słyszała. Nim z większym humorem i dowcipem opowie, tem więcej wesołości. Baczyć jednakże trzeba, aby gosy siedzącej na miejscu cenzurowanem nie

obrazić; — przycinków wystrzegać się należy. Cenzurowany wybiera najdowcipniejszą nowinkę i prosi tego, który ją wymyślił, aby zajął miejsce cenzurowanego, a sam idzie zbierać nowinki.

11. Cztery kąty, a piec piąty.

Po bokach ścian pokoju rozstawia się krzesła tyle, ile jest grających, mniej jednego. Po zostały, nie mający swego krzesła, wstępuje na środek pokoju i kiedy zajmujący krzesła od czasu do czasu miejsce zmieniają, stara się kogośkolwiek z zmieniających ubiedz i miejsce jego zająć. Gdy tego dokazać nie może, woła: „gore!“ lub: „cztery kąty a piec piąty!“ Wtenczas wszyscy zmienić miejsca muszą, a będącemu w kole, łatwo które z nich zająć. Ten, który bez miejsca pozostał, daje fant i pozostaje w kole, jako „piec.“ I gra znów się zaczyna od nowa.

12. Pani Starościna.

Wszyscy siadają rzędem, prócz jednej osoby, która jest „Panią Starościna.“ Każdy przybiera sobie przydomek, oznaczający osobę do dworu starościny należącą, n. p. marszałka, koniuszego, ochmistrzyni, panny respektowej itd. Pani starościna wybiera się w drogę i mówi: „pani starościna jedzie w drogę i bierze z sobą ochmistrzynię.“ Ochmistrzyni natychmiast wstaj

i idzie za starościna. I tak po kolei wymienia starościna wszystkie inne osoby, które do orszaku jej się przyłączają. Gdy już wszystkich do orszaku swego zawezwała, woła niespodzianie: „pani starościna przyjechała!“ Każdy siada natychmiast na krześle, a że krzeseł jest o jedno mniej niż osób, przeto ktoś bez miejsca zostać musi. Osoba, która bez miejsca pozostała, daje fant i wybiera się znowu w drogę jako „pani starościna.“

13. Klapanka.

Wszyscy stają w kółko, trzymając w rękach tasiemkę, której końce są związane. Jedna z osób stoi w środku koła i niespodzianie uderza w rękę, ile możliwości lekko, jedną z osób trzymających tasiemkę. Osoba uderzona wchodzi w koło i stara się znowu kogokolwiek w rękę uderzyć. Ręk nikomu chować nie wolno; dopiero tasiemkę puścić można, gdy ma spaść uderzenie — aby go nie dostać. Kto pozwoli się uderzyć, wchodzi w koło. Jak już powiedziałem, uderzenia powinny być lekkie, a nie, jak nieraz się zdarza, że zamieniają się w prawdziwą młóckę, że aż ręce popuchną.

14. Wszystko, co pierze ma, lata.

Wszyscy siadają dokoła stołu. Osoba najstarsza wiekiem uderza dwoma wskazującymi

palcami o stół, a z nią wszyscy, i mówi: wszystko co pierze ma, lata... bocian lata! czajka lata! pies lata!... Za każdym razem, gdy wymówi nazwisko ptaka, powinni wszyscy podnosić ręce w górę; natomiast dalej spokojnie uderzać o stół palcami, gdy wymówi nazwisko stworzenia piórnego, nie posiadającego, lub nawet przedmiotu. Kto się pomyli i podniesie ręce, gdy nie należało, lub rąk nie podniesie, gdy podnieść je należało, daje fant.

15. Serce mnie boli.

Wszyscy siadają rzędem lub w koło i tworzą ogród; jedna osoba pozostała tylko, przybierając rolę ogrodnika. Każda z siedzących osób obiera sobie imię jakiego kwiatka. Ogrodnik obchodząc wkoło, mówi: „ach!“ Na to zapytują się go z koła: „co ci to?“ — „Serce mnie boli.“ — „Za czym?“ — „Za różą, narcyzem, fiołkiem itd.“ Czyje imię nazwie, ten wstaje i miejsce ogrodnika zajmuje. Kto, nazwany, nie powstanie, lub powstanie za późno, daje fant. Tak samo daje fant, kto nazwie kwiat, którego w ogrodzie nie ma. Powie kto, że serce go za ogrodnikiem boli, wtenczas wszyscy się zrywają, zmieniając miejsca. Kto bez miejsca zostanie, daje fant i idzie w koło.

15. Nieme towarzystwo.

Kierujący zabawą, przez towarzystwo na gośność tę wybrany, stawia każdemu pytania, na które wolno tylko gestami odpowiadać. Ktoby odpowiedział inaczej, choćby słowo tylko pisnął, daje fant. Zapytania jak i odpowiedzi powinny szybko po sobie następować. Cała zabawa zależy od zdolności i dowcipu nią kierującego.

16. Budzę cię.

„Budzę cię!“ odzywa się jedna z osób do drugiej. Jeżeli towarzystwo składa się z osób dorosłych, natenczas:

Budzę pana lub panią.

— W jakim kolorze? — odzywa się zagadnięty.

— W białym, szarym, czarnym
lub w jakim innym kolorze.

Oznacza się wtenczas kolor szat, w jakiej osoba, którą pytający ma na myśli ubierać się zwykła, lub w tej chwili jest ubraną.

Osoba zapytana zgaduje wtenczas tak długo, aż nie zgadnie.

17. Do czego jest myśl moja podobna?

Kiedy wszyscy w koło usiedli, jedna z osób myśli o jakimkolwiek przedmiocie i pyta się

z kolei wszystkich: „do czego jest myśl moja podobna?”

Każdy odpowiada, jak zechce.

A: do ognia.

B: do gwiazdy.

C: do kuli.

D: do trąby.

Osoba stawiająca pytanie, zwracając się do wszystkich, mówi: „myślałam o słońcu,” i pyta A:

„Jakie podobieństwo znajdujesz między ogniem a słońcem?” — A: „Obydwa grzeją.” — Zwracając się do B, pyta: „Dlaczego myśl moja podobną jest do gwiazdy?” — B: „Gdyż słońce jest także gwiazdą.” — Do C: „Jakie jest podobieństwo między słońcem a kulą?” — C: „Słońce jest również kulą.” — Do D: „Czem podobne jest słońce do trąby? — Ponieważ D podobieństwa między słońcem a trąbą znaleźć nie może, daje fant.

18. Gra w zielone.

Znana to gra, o której już kronikarz Długosz wspomina.

Jak tylko na wiosnę sioła nasze pokryją się świeżą zielenią, umawiają się młodzi, po dwie a dwie osoby, o zielone. Każda z nich od oznaczonego czasu do oznaczonego czasu winna mieć przy sobie zawsze świeży zielony listek. Osoba zapytana o zielone, a nieposiadająca je musi wy-

wiązać się z danego przyrzeczenia, najczęściej sprawić jakiś miły prezencik.

O grze w „zielone“, pisze Jan Kochanowski:

Z tych drzew zrywam latorośle,
Te Maryni pięknej pośle,
Zielonem niech się zabawi,
A niech słuszny zakład stawi.
Ta gra tem się prawem chlubi:
Komu zwiednie, kto je zgubi,
Lub go zbędzie innym kształtem,
Opłaca zakład ryczałem.

Jest to więc gra osób z sobą zaprzyjaźnionych, jeszcze dzisiaj ogólnie znaną. Gdy maj zakwitnie, to cały światek młodzieży bawi się w „zielone“. Ile to zabiegów, ile sposobów obmyśla się, aby osobę, z którą się gra, zaskoczyć niespodzianie.

20. Rymy dorywkowe.

Wszyscy siadają w koło. Jedna z osób rzuca drugiej chusteczkę i wypowiada pierwszy lepszy wyraz. Osoba zaś, której chusteczkę rzucono, winna do wyrazu utworzyć szybko jakiś rym i rzuca chusteczkę znowu komu innemu, wymawiając nowy wyraz; komu chusteczkę rzucono, tworzy rym nowy i rzuca ją dalej. Nim rymy zabawniejsze, tem więcej pobudzają do śmiechu.

Oczywiście, że na rymy artystyczne wysilać się nie potrzeba, głównie chodzi o pospiech. Kto rymu nie stworzy albo nie zaraz, daje fant. W grze tej wyrabia się przytomność umysłu.

21. Wykupywanie fantów.

Wykupywanie fantów urozmaica wielce zabawę. Osoba, w której ręce fanty złożono, najczęściej wiekiem poważna, umyślnie uproszona, bierze wszystkie fanty, nakrywa je chustką lub czem innem, a wzięwszy jeden fant w rękę, nikomu go nie pokazując, pyta się najbliższej niej stojącego: „co ma uczynić ten, którego fant trzymam w ręce? — Na to odpowiada zapytany: „niech zadeklamuje, lub zaśpiewa, lub każdej z pani jaki komplement powie, niech most buduje itd.“ Ten, czyj fant jest, nie powinien się wymawiać, lecz spełniać zadanie.

Tak powtarza się z każdym fantem; lecz następną karę zadaje już druga osoba z kolei itd. aż do wyczerpania się fantów.

22. Kary za fanty.

Kary, na jakie skazani bywają fanty wykupujący, są najrozmaitsze. Nie można kazać wciąż deklamować lub śpiewać, gdyż znudziłoby to towarzystwo, więc zadają się i inne kary, z których niektóre przytaczamy:

Niech każdemu z towarzystwa powie kom-
pliment. — Niech każdemu inaczej się ukloni. —
Niech gwizdże, nie śmiejąc się. — Niech się śmie-
je w jednym kącie, w drugim niech płacze,
w trzecim niech tańczy, w czwartym niech śpiewa. —
Niech wróży. (Osobie osądzonej zawiązuje się
oczy, sadza ją na krześle na środku pokoju, a
wszyscy dochodzą z kolei i każdy podaje jej
dłoń, a ona wróży).

Niech robi testament. (Tak samo zawią-
zuje się skazanemu oczy i wypytuje go się, ko-
mu zapisuje ten lub ów przedmiot, przyczem
gestem lub palcem przedmioty się wskazuje.)

Niech powie trzy rzeczy do rzeczy i trzy
rzeczy od rzeczy. — Niech zatańczy. — Niech
zagra. — Niech opowie coś ze swej przeszłości. —
Niech powie coś dowcipnego lub zabawnego. —
Niech sieje mak. Wszyscy tworzą koło, a sie-
jący mak staje w środku i śpiewa:

Siwy, biały gołąbeczku,
Powiedz-że nam kochaneczku,
Jak się sieje mak? Jak się sieje mak?
Oto tak, oto tak sieją ludzie mak.

Siwy, biały gołąbeczku,
Powiedz-że nam kochaneczku,
Jak to rośnie mak? Jak to rośnie mak?
Oto tak, oto tak rośnie mak?

Siwy, biały gołąbeczku,
Powiedz-że nam kochaneczku,

Jak to łamią mak? Jak to łamią mak?
Oto tak, oto tak łamią ludzie mak.

Siwy, biały gołębiczku,
Powiedz-że nam kochaneczku,
Jak to jedzą mak? Jak to jedzą mak?
Oto tak, oto tak, dzieci jedzą mak.

Wszystkie ruchy, które mak siejący czyni,
winni krążący w koło niego naśladować, przyczem
za każdym razem przystawają.



Gry umysłowe.

1. Szachy.

Szachy, jest to gra wymagająca wielkiego skupienia myśli, rozwagi, obliczenia, cierpliwości. Wprzód trzeba myśleć i dalsze plany obmyślać, zanim zrobi się pociągnięcie. Jest to gra szlachetna, w której walczy człowiek przeciw człowiekowi, duch przeciw duchowi, w której zwycięstwo zależy nie od przypadku, lecz od obli-



Król.

Hetman.

Giermek.

Konik.

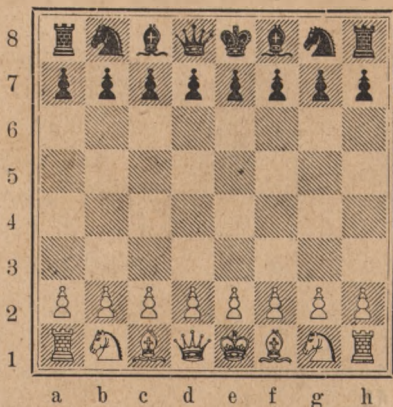
Wieżyczka.

Pieszek.

czenia, od spokoju, rozwagi, duchowej w grze tej przewagi jednego partnera nad drugim.

Do gry w szachy potrzebna jest naprzód deska o 64 polach, jakiej zwykle używamy do gry w warcaby (dame); jedno pola są białe, drugie czarne. Nie wszystkie jednakże mają równą wartość i równe znaczenie. Każdy partner otrzymuje: króla, hetmana, dwóch giermków, dwa koniki, dwie wieżyczki i ośmiu pieszków (czyli

pionków), razem 16 figur. Ponieważ figury te mają rozmaite znaczenie, że tak powiem, rozmaitą rangę, więc też i prawa ich nie są równe: jedna przebiegać może większe przestrzenie, druga mniejsze, jeżeli rangą pierwszej nie dorównuje. Najważniejszą figurą jest król, który majestatycznie o jedno pole, czy to w lewo, w prawo, w stecz, ukośnie, czy też naprzód posuwać się



może, i też tak bije. O niego głównie w całej grze chodzi. Reszta figur, to jego wojsko, które to go bronić powinno. Jeżeli król stoi na polu e 4, to go stąd można posunąć na pole d 4, f 4, e 5, f 5, d 5, d 3 e 3 lub na f 3. Hetman harcuje we wszystkich kierunkach, tak samo jak król, tylko suwa dalej, na odległość, jak mu się tylko podoba, Podtrzymuje on szeregi, zmienia front, atakuje gwałtownie, znowu chyłkiem się cofa, osłonięty wierną

swoją gwardyą, i atak przypuszcza z innej strony, z której się najmniej spodziewano. Gdy wpadnie w szeregi nieprzyjaciela, na tak nagłą zmianę frontu nieprzysposobionego, rżnie, morduje, skupia szeregi, rozstawia giermków, harcuje końmi, wytacza wieże oblężnicze, aby zadać cios ostateczny. Chaos powstaje w szeregach nieprzyjaciela. Do skutecznej obrony nie staje sił, więc choćby walkę przedłużyć, pomścić poległych bohaterów, pomieścić szyki nieprzyjacielskie, zwrócić uwagę ich na inne miejsce, wysyła oblężony król adjutanta swego (giermka), który ni stąd ni z owąd zapowiada pozostałemu w domu królowi — szach! Trudna rada, choć zwycięstwo było blizkie, trzeba posłać w niebezpieczeństwie będącemu królowi oddział wojska, tem bardziej, że i hetman przeciwny w pole rusza, już nawet kawalerya (koniki) dojeżdża, a nawet zwykły piechur, posunął się nagle z pierwszego rzędu i zagroził śmiercią dotąd zwycięzko wojska swoje wiodącemu hetmanowi. Szeregi formują się inaczej, plan cały się zmienia.

Jak już powiedziałem, hetman może chodzić i bić we wszystkich kierunkach, czy to naprzód lub wstecz, zawsze jednakże w prostej linii, bez ograniczenia odległości, — chyba że w drodze jaka figura stoi.

Wieżyczki chodzą zawsze w prostym kierunku i na dowolną odległość, naprzód, wstecz, w lewo, w prawo, nigdy ukośnie.

Giermkowie chodzą tylko ukośnie, jeden po czarnych, drugi po białych polach; mogą iść naprzód i cofać się, bez względu na odległość.

Konik wykonuje skoki o trzy pola od miejsca, na którym stał, stawając jednakże na polu innego koloru od poprzedniego. Jeżeli stoi konik na polu e4, może stąd skoczyć na c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2, c3, bez względu na to, czy pomiędzy temi polami a dawniejszem polem (e 4) stoją jakiegokolwiek figury.

Pieszek posuwa się tylko o jeden krok naprzód; lecz gdy z pierwszego szeregu rusza, może skoczyć na drugie pole — zawsze w prostej przed sobą linii; pieszkowi cofać się nie wolno.

Wszystkie większe figury biją tak, jak chodzą, mogą bić n. p. inną figurę, która na drodze ich stoi, a same miejsce jej zajmują. Pieszek jednakże chodzi wprost, a bije ukośnie w lewo lub prawo, o jedno pole. Króla bić nie można. Jeżeli król znajdzie się w niebezpieczeństwie, że go bićby można, trzeba go o tem przestrzedz, zapowiadając mu „szach“. Jego samego trzeba bronić, zasłonić, albo przeciwnika bić. Jeżeli jednakże po zapowiedzianym szachu króla od bicia ochronić nie można, natenczas jest „mat“ — partya przegrana.

Prócz powyższych najniezbędniejszych objaśnień gry w szachy, wypada jeszcze wytłóma-

czyć, co znaczy „roszować“, bić „en passant“ i w jaki sposób można pieszka na inną figurę zamienić. Roszowanie jest to podwójne po-
ciągnięcie, przez które król i wieżyczka zmie-
niają nagle swoje stanowiska. Roszować wolno
tylko wtedy, jeżeli król i wieżyczka pierwotnego
swego stanowiska nie zmieniali, jeżeli między kró-
lem a wieżyczką niema innej figury, jeżeli
król nie jest w „szachu“, przez roszowanie w szach
nie popadnie, albo przez „szach“ nie przeska-
kuje. Roszuje się w następujący sposób: Król
biały stoi na polu e1 — roszujemy w lewo —
a wieżyczka na a1; podsuwamy wieżyczkę pod
króla na pole d1, a króla przestawiamy na 1c;
roszując w prawo, podsuwamy wieżyczkę z pola
h1 na f1, a króla przestawiamy z e1 na g1.

„En passant“, to znaczy w przejściu, bije
się w sposób następujący: Jeżeli pieszek posu-
nął się z pierwszego szeregu o dwa pola i sta-
nął obok pieszka przeciwnika, natenczas ów pie-
szek zaraz przy następnym ciągnięciu może bić
pierwszego, jak gdyby tenże posunął się był tyl-
ko o jedno pole.

Jeżeli pieszek dojdzie do ostatniej linii nie-
przyjacielskiej, natenczas za bohaterstwo otrzy-
muje nominację na inną potrzebną do gry figurę,
n. p. na damę, choćby i pierwsza jeszcze była
a więc drugą damę, konika, giermka lub wie-
życzkę.

Szachownicę stawia się tak, aby czarne pole było po lewej stronie. Hetman czarny powinien stać na czarnem, biały na białem polu. Nie możemy wdawać się w długie opisy, w jaki sposób grać należy, boć przekroczyłoby to zadanie niniejszej książeczki; po wtóre, z książki nauczyć można się tylko pewnych reguł, resztę nabywa się przez praktykę, przez grę z dobrymi szachistami. Nadmieniam jednakże, że pierwszym i najlepszym pociągnięciem jest posunięcie pieszka królewskiego o dwa pola. Przez posunięcie to powstaje wolne miejsce do wyprowadzenia w pole walki figur, potrzebnych do rozwinięcia akcji. Po bliższe objaśnienia odsyłam szanownego czytelnika do podręcznika Dufresne'a, w którym rozwinięte są najrozmaitsze partye.

Przykłady.

Białe.	Czarne.	Białe.	Czarne.
-1 e 2—e 4	-1 e 7—e 5	-15 G e 2—f 3	15 W a 8—b 8
-2 K g 1—f 3	-2 d 7—d 6	-16 H d 2—e 2	16 H d 8—c 7
-3 d 2—d 4	-3 e 5×d 4	-17 h 2—h 4	17 K g 6×h 4
-4 H d 1×d 4	-4 G c 8—e 6	-18 G f 3—g 4	18 K f 6×g 4
-5 K b 1—c 3	-5 a 7—a 6	-19 H e 2×g 4	19 H c 7—c 8
-6 G c 1—e 3	-6 K b 8—c 6	-20 g 2—g 3	20 K h 4—g 6
-7 H d 4—d 2	-7 S g 8—f 6	-21 W f 1—f 2	21 W f 8—f 6
-8 W a 1—d 1	-8 G f 8—e 7	-22 W d 1—f 1	22 b 5—b 4
-9 G f 1—e 2	-9 0—0	-23 a 3×b 4	23 c 5×b 4
-10 - 0—0	10 b 7—b 5	-24 K c 3—a 4	24 H c 8—c 6
-11 a 2—a 3	-11 K c 6—e 5	-25 b 2—b 3	25 H c 6×e 4
-12 K f 3—d 4	-12 c 7—c 5	-26 G e 3—a 7	26 W b 8—f 8
-13 K d 4×e 6	-13 f 7×e 6	-27 W f 2—h 2	27 K g 6×f 4
-14 f 2—f 4	-14 K e 5—g 6	czarne wygrywają.	

Białe.	Czarne.	Białe.	Czarne.
1 e 2—e 4	1 e 7—e 5	15 b 2—b 4	15 G c 5—d 4
2 K g 1—f 3	2 K b 8—c 6	16 K f 2×d 4	16 K f 5×d 4
3 c 2—c 3	3 d 7—d 5	17 K b 1—c 3	17 Krc 8—b 8
4 G f 1—b 5	4 d 5×e 4	18 G f 4—e 3	18 K d 4×b 5
5 K f 3×e 5	5 H d 8—d 5	19 K c 3×b 5	19 a 7—a 6
6 H d 1—a 4	6 K g 8—e 9	20 K b 5×c 7	20 Krb 8×c 7
7 f 2—f 5	7 e 4×f 3	21 d 5—d 6†	21 Krc 7×d 6
8 K e 5×f 3	8 G c 8—e 6	22 G e 3—f 4†	22 Krd 6—e 6
9 0—0	9 0—0—0	23 Wa 1—e 1†	23 G g 4—e 2
10 d 2—d 4	10 H d 5—h 5	24 Wf 1—f 2	24 K e 7—f 5
11 c 3—c 4!	11 G e 6—g 4	35 We 1×e 2†	25 Kre 6—f 6
12 d 4—d 5	12 K e 7—f 5	26 G f 4—e 5†	26 Kr f 6—g 6
13 G c 1—f 4	13 G f 8—c 5†	27 g 2—g 4	27 H h 5×g 4
14 Krg 1—h 1	14 K c 6—e 7	28 Wf 2—g 2	białe wygrały.

2. Domino.

Do gry w „domino“ potrzeba 28 kamieni z drzewa lub kości słoniowej, jeszcze raz tak długich jak szerokich. Każdy kamień przedzielony jest w poprzek czarną kreską na dwie równe połowy czyli na dwa równe pola.

Jeden z tychże kamieni ma obydwie pola całkiem wolne; drugi kamień jedno pole wolne a w drugim polu jeden punkt czyli oczko; następne mają 0 i 2, 0 i 3, 0 i 4, 0 i 5, 0 i 6; potem następują kamienie z oczkami; 1 i 1, 1 i 2, 1 i 3, aż do 1 i 6; potem 2 i 2, 2 i 3 aż do 2 i 6. Każda z następnych liczb zaczyna się tak zwanym „paszem“, t. j. dwoma równymi liczbami, a kończy się 6-ką na drugim polu. Jeżeli kamienie są białe, wtenczas oczka powinny być czarne, i odwrotnie, jeżeli kamienie są czarne, oczka powinny być białe.

Do gry zasiadają dwie osoby lub więcej, najlepiej dwie. Wszystkie kamienie przewraca się oczkami ku dołowi i miesza się. Grający biorą po 6 kamieni i stawiają je na kantach, oczkami

7 kamieni							ku sobie, aby jeden nie mógł zaję-
6 kamieni							rzec drugiemu, jakie kamienie kto posiada.
5 kamieni							Pierwszy grający kładzie jeden z kamieni na stół, ocz-
4 kamienie							kami w górę, drugi do- kłada do tego kamienia, wyszukawszy z szeregu
3 kamienie							swoich kamieni taki, który posiadałby jedne z liczb znajdujących się na kamie-
2 kamienie							niu przeciwnika i przykładą swój kamień do leżącego na stole ró- wnemi oczkami ku sobie. Kto
1 kamień							w ten sposób pierwszy pozbędzie się swoich kamieni, partycję wygry- wa. Zdarza się, że grający nie ma

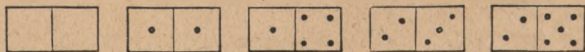
kamieni z taką liczbą oczek, aby mógł go przyłożyć; w takim razie musi kamień dokupić i tak długo dokupuje, aż nie natrafi na kamień, który potrzebną liczbę oczek posiada. Gdy grający

wykupił prawie wszystkie kamienie, tak że tylko dwa lub trzy zakryte zostały, w takim razie pierwszy gra dalej.

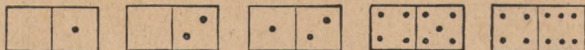
Gdy ani pierwszy ani drugi po rozebraniu kamieni nie posiada takich, któreby przyłożyć można, natenczas obydwa partnerzy odsłaniają kamienie swoje i liczą oczka; kto najmniej oczek posiada, wygrywa. Cała sztuka polega na tem, aby dokładać kamienie, któreby posiadały liczbę punktów dla grającego najdogodniejszą, aby mógł przy następem ciągnięciu znów kamień dołączyć. Gdy już gra do przeszło połowy się posunęła, trzeba się starać jeden koniec szeregu zamknąć taką liczbą oczek, jakiej już na pozostałych kamieniach niema.

Partya I.

A ma następujące kamienie:



B ma następujące kamienie.



A zaczyna



B dostawia



A dostawia



B dostawia



A dostawia



B dostawia



A dostawia



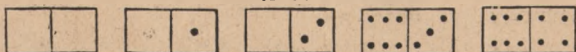
B dostawia



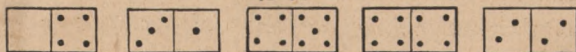
A dostawił jeszcze i pozbył się wszystkich kamieni, zatem wygrał. B pozostał kamień z oczkami 4 i 6; przegrał zatem 10 oczkami.

Partya II.

A ma następujące kamienie:



B ma następujące kamienie:



A zaczyna dostawia B dostawia A dostawia

B kupuje i dostawia B kupuje i dostawia

B kupuje i dostawia A dostawia B kupuje i dostawia

A dostawia B kupuje i dostawia A dostawia

B kupuje i dostawia A dodaje ostatni kamień

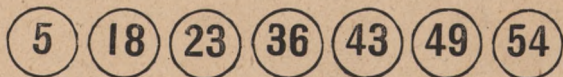
tak, że B pozostało

3. Loteryjka.

Gdy Gwiazdka przyniesie dzieciętkom sporą ilość orzeszków włoskich, laskowych, amerykańskich, wtenczas to możemy z nimi zabawić się w loteryjkę, bo jest czem płacić. Miła to rozrywka, kształcąca dzieci, uczą się w niej bowiem uważać i odczytywać liczby. Starsza siostrzyczka lub starszy braciszek bierze całą grę w swoje ręce i w niej przewodniczy. Najprzód rozdziela między uczestniczące w grze dziatki kamyki w równej

liczbie, na których znajduje się 27 pól, a z tych 15 oznaczonych jest różnemi liczbami; żadna liczba 90 przewyższać nie powinna. Starsza siostrzyczka, rozdzieliwszy karty, wyjmuje ze szkatułki lub woreczka kostki z numerami, zawsze tylko po jednej, na których znajdują się liczby od 1—90, i pojedyncze liczby, znajdujące się na kostkach, głośno odczytuje. Każde z dzieci

5		27		44		67	72	
	18		38		53		73	86
9		25		40		63		84

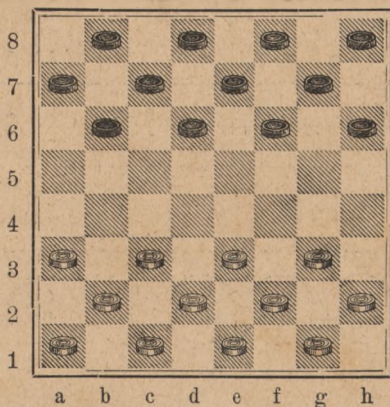


szuka na kartach swoich odczytaną liczbę; znalazłszy ją, zaraz nakrywa numer szkiełkiem kwadratowym; czasami dwa i trzy pola, mające jeden i ten sam numer, nakrywa od razu. Każde z dzieci powinno dostać do każdej karty po 15 umyślnie do gry przysposobionych szkiełek, aby miało czem numery nakrywać. Kto pierwszy wszystkie pola numerowane ponakrywa, wygrywa partję i orzeszki zgarnia. W ten sposób można urządzić loteryjkę historyczną, geograficzną itd.,

to jest, na odpowiednie pola powpisywać wypadki i daty historyczne lub nazwiska miast i krajów.

4. „Warcaby“ czyli „Dama.“

Gra w warcaby należy do gier najdawniejszych; w Polsce była bardzo rozpowszechnioną. Wieszcz nasz, śp. Adam Mickiewicz, z upodoba-



niem grywał w warcaby. Początkowo używano do gry deski z stu polami, dzisiaj używa się zwykle z 64 polami.

Do gry w warcaby zasiadają dwie osoby. Każda z obydwóch grających osób bierze po dwanaście kostek (okrągłych tekturek, które starannie należy wykroić): jedna białe, druga czarne, i nakrywają niemi po trzy rzędy pól czarnych

od swej strony, tak że w środku pozostaną dwa rzędy wolne.

Przy grze w warcaby chodzi o to, żeby każda z grających osób starała się przeprowadzić swoje kostki na przeciwległą linię przeciwnika, wybijając kostki jego, a ochraniając ile możności swoje. Przeprowadziwszy kostkę swoją na ostatnią linię przeciwnika, oznacza się ją, przez położenie na nią drugiej kostki tego samego koloru, jako damę. Każda zwykła kostka, nie dama, może tylko o jedno pole się posuwać i to tylko w kierunku ukośnym i tylko po czarnych polach. Zejdą się dwie przeciwne kostki naprzeciw sobie, tak że poza jedną z nich jest pole wolne, wtenczas grający, który jest na pociągnięciu, bije kostkę przeciwnika, t. j. przeskakuje swoją przez kostkę jego (tylko ukośnie przez czarne pole) i stawia swoją na wolnem polu, a bitą, przez którą przeskoczył, odkłada na bok na stół.

Kostkę można posuwać i bić nią tylko naprzód, nigdy wstecz. Tylko dama bije naprzód i wstecz i posuwać nią można przez więcej pól, ale tylko ukosem po polach czarnych. Dama może bić więcej kostek od razu, jeżeli za każdą kostką jest przynajmniej jedno pole wolne.

Jeżeli który z grających zapomniał bić, natenczas kostkę lub damę mu się „dmucha“, t. j. bierze się i odkłada na bok.

Dobrzy gracze zwykle nie „dmuchają“ ko-

stek, lecz zwracają uwagę przeciwnikowi, że bić powinien i w ten sposób do bicia go zmuszają.

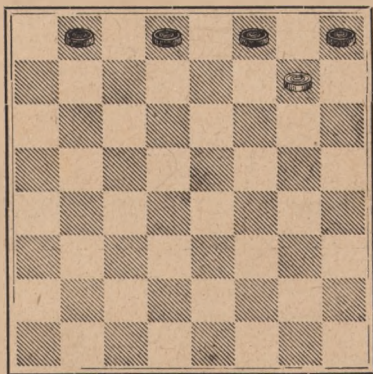
Prócz tej gry istnieje jeszcze inny sposób, t. j. grający poddają kostki do bicia. Kto straci wszystkie, wygrywa.

Przykład.

Białe.	Czarne.
3 g — 4 h	6 h — 5 g
3 a — 4 b	7 g — 6 h
4 b — 5 a	6 b — 5 c
2 f — 3 g	5 c — 4 b
2 b — 3 a	8 h — 7 g
3 a bierze 4 b	6 d bierze 5 c
1 a — 2 b	4 b — 3 a
3 c — 4 d	7 e — 6 d
4 d — 5 e	6 d bierze 5 c
3 g bierze 4 f	6 f bierze 5 e i 3 e
4 h bierze 5 g i 7 g, zostaje dama	7 a — 6 b
1 e bierze 2 f	6 b — 5 c
3 g — 8 h	7 c — 6 d
2 h — 3 g	8 b — 7 a
D. 8 h — 3 c	8 f — 7 g
D. 3 c bierze 7 g	6 d — 5 e
D. 8 h bierze 5 e i 5 c	7 a bierze 6 b
2 d — 3 c	8 d — 7 c
1 g — 2 f	7 c — 6 d
2 f — 3 e	5 e — 4 f
3 c — 4 d i wygrywa.	

5. Wilczek.

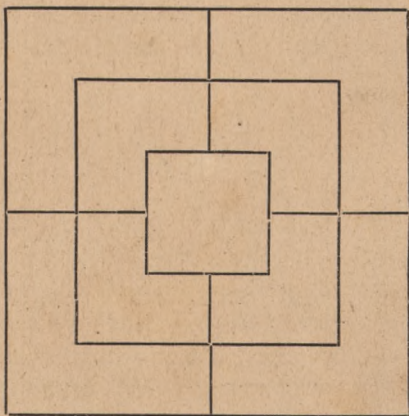
Do gry zasiada dwóch partnerów. Z jednej strony ustawia się w pierwszym rzędzie kostki na czarnych polach, — to są owce. Naprzeciw ustawia się tylko jedną kostkę także na czarnym polu, w któremkolwiek miejscu, — to jest wilczek. Zadaniem wilczka jest przedrzeć się przez



szereg owiec. Może on tylko o jedno pole posuwać się naprzód i tak samo cofać. Owce posuwają się także tylko o jedno pole, lecz cofać im się nie wolno. Jeżeli wilk przedrze się przez owce, tj. przejdzie przez ich szeregi — wygrywa wilk; jeżeli owce zapędzą wilka w kąt, że się ruszyć nie może, wygrywają owce.

6. Młynek.

Jak w warcaby i wilczka, tak też w młynek tylko dwie osoby grać mogą. Obydwaj partnerzy biorą po dziewięć kostek: jeden czarne, drugi białe. Kładą na oznaczone punkta po jednej kostce, raz ten, drugi raz tamten, aż im



kostek nie zabraknie. Każdy stara się o to, aby utworzyć młynek. Młynek powstaje przez ustawienie trzech kostek jednego koloru w ten sposób, aby tworzyły prostą linię na kresce. Z dziewięciu kostek można ustawić 4 młynki. Jeden partner powinien drugiemu przeszkadzać w utworzeniu młynka, wstawiając w planowany młynek kostki swoje. Kto ma młynek, może

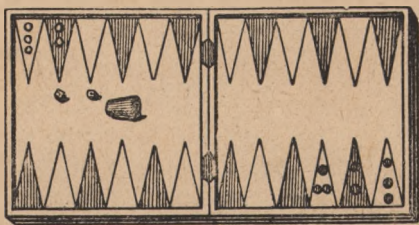
go następnie według potrzeby otwierać i zamykać i za każdym zamknięciem wziąć przeciwnikowi kostkę — tylko nie ze zamkniętego młynka. Tak samo w następnych pociągnięciach trzeba dążyć do utworzenia młynków. Kto straci kostek tyle, że pozostaną mu tylko trzy, może przeskakiwać niemi, tj. nie potrzebuje niemi po liniach od punktu do punktu posuwać, ale przeskoczyć na miejsce, które uważa za najkorzystniejsze. Przegrywa, kto ma mniej niż trzy kostki.

7. P u f.

Gdy kupujemy deskę do gry w szachy, najczęściej otrzymujemy pudełko z trzema grami: szachy, młynek i pufa.

Ostatnią grę znajdujemy w środku pudełka; — gra ta jednak mało jest u nas znana. Zasługuje jednakże na to, aby się z nią zapoznać, choćby dlatego, że często pytają się nas dzieci, na co owe namalowane w pudełku kliny przydać się mogą? Zapoznajmy się więc z grą tą choćby dla zaspokojenia ciekawości dziatwy. Rysunek obok przedstawia tablicę do gry w pufa. Każdy zauważy, że jeden klin jest jasny, drugi ciemny — i tak na przemiany, a klinów jest 24, po każdej stronie 12. Do gry potrzeba 30 kamieni, 15 jasnych i 15 ciemnych, prócz tego 2 kostki.

W grze mogą brać udział tylko dwie osoby, jedna bierze jasne, druga ciemne kamienie. Która z nich ma grę zacząć? Ważna ta w każdej grze kwestya rozwiązuje się w puŕie rzucaniem kostek. Kaŕda osoba rzuca raz, która z nich więcej rzu- ciła oczek, grę rozpoczyna i rzuca po raz wtóry kostki i stawia dwa ze swoich kamieni na kliniki, które oczka wskazują, licząc od brzeg.; n. p. jedna kostka wskazuje 2, druga 4; zatem jeden



kamień stawia się na drugim kliniku, a właściwie polu, a drugi kamień na czwartem polu. Poczem rzuca kostki drugi grający. Przypuśćmy, że na jednej kostce są również 4 oczka, a na drugiej 3. Ponieważ czwarte pole jest już przez przeciwnika zajęte, dlatego pierwsze posunięcie przepada, natomiast drugi kamień stawia na trzecim polu. Nadmienić wypada, że obydwaj grający zaczynają od jednego końca. Przy następnych rzutach, jeżeli padły oczka wskazujące pola przez przeciwnika już zajęte, można posuwać kostki już w przedziale się znajdujące;

pada naprzykład 3, a pole trzecie jest już zajęte przez kamień przeciwnika, więc posuwa się kamień będący na drugim polu o trzy pola dalej. Gdy grający już wszystkie 15 kamieni w pierwszym przedziale pomieścił, może dopiero przejść na drugi, trzeci i czwarty przedział. Kto kamienie swoje przez wszystkie cztery przedziały pierwszy przeprowadzi, ten wygrywa i może następną partję rozpocząć.

Kto rzuci kostki w ten sposób, że obydwie wykazują równą liczbę oczek, tak zwany „pasz,“ temu przysługuje prawo drugiego rzutu.

Prócz powyższego, najwięcej znanego sposobu grania w „pufa,“ są i inne odmiany tegoż, znacznie trudniejsze, jak Granguet, Gaminonn, Réverier, Tokkalegli, Jaquet.

8. Forteczka.

Kwadrat górny, oznaczony literami *a b c d* przedstawia forteczkę, bronioną przez dwóch dzielnych wojaków. Forteczkę oblega wojsko dwanaście razy silniejsze, bo składające się z dwudziestucztu żołnierzy, rozstawionych na wszystkich punktach innych kwadratów.

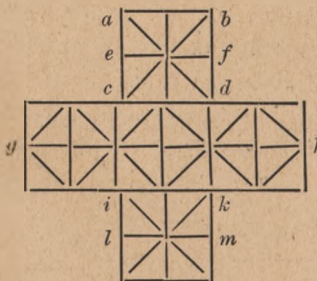
Zadaniem oblegających jest, zdobyć forteczkę, to znaczy: obsadzić wszystkie dziewięć punktów, albo tak zamknąć broniących jej rycerzy, że nie będą się mogli ruszyć. Jeżeli oblegający for-

teczkę zdobędą, wtenczas partję wygrywają; jeżeli jej nie zdobędą, natenczas przegrywają.

Sposób walki jest następujący

Oblegający forteczkę ruszają naprzód dla jej zdobycia.

Wolno im posuwać się pojedynczo, zawsze tylko o jedno miejsce, z punktu na punkt; cofać się lub bić im nie wolno. Mogą się posuwać naprzód, ukośnie i w poprzek, ale w poprzek



tylko na liniach zewnętrznych figury, a nie wewnętrznych.

Nie wolno im zatem posuwać na liniach od *e* do *f*, od *c* do *d*, od *g* do *h*, od *i* do *k*, od *l* do *m*.

Dwaj oblężeni rycerze mogą posuwać po wszystkich liniach, naprzód, ukośnie i poprzecznie, również się cofać. Wolno im bić, a nawet muszą bić, jeżeli poza kamieniem oblegającego jest wolne miejsce; mogą i powinni bić raz zarazem, jeżeli poza co dopiero bitym kamieniem znajduje się kamień nieprzyjacielski a poza nim znowu wolne miejsce. Jeżeli rycerz nie bije, kiedy bić powinien, wolno go zdmuchnąć, to jest: kamień wziąć.

Oblężeni mogą bić i naprzód i wstecz i w poprzek.

Cała polityka oblegających polega na tem, aby wyprowadzić obleżonych jak najdalej w pole, żeby w tym czasie forteczkę swojemi pionkami obsadzić.

Oczywiście, nie można tego uczynić bez poświęcenia kilku kamieni. Trzeba zatem poddać je do bicia i to w ten sposób, aby obleżony bił kilka razy, raz zarazem. Tylko w ten sposób można zapędzić go w najodleglejszy koniec forteczki.

9. Niedźwiedź w matni.

Wielki punkt w środku, oznaczony literą N, jest to legowisko niedźwiedzia, w którym go myśliwi osaczyli. Myśliwych jest dwudziestusześciu, rozstawionych na punktach czarnych, od *a* do *d*, od *f* do *g*, od *b* do *e*. Pierwsze pociągnięcie, nie jako atak, robią myśliwi.

Niedźwiedź zaskoczony niespodzianie, zrywa się z swego legowiska i zaczyna się bronić; wolno mu bić przeciwnika, jeżeli poza kamieniem jego znajduje się wolne pole, ale tylko w prostej linii; wolno mu bić nawet kilka razy, raz za razem, jeżeli w prostych liniach znajdują się kamienie



przeciwnika, a między niemi wolne miejsca, wtenczas bije, jak w grze w damę lub fortteczkę.

Niedźwiedź może bić naprzód, wstecz, w poprzek, wolno mu posuwać się naprzód i cofać się. Myśliwcom bić nie wolno, ale mogą iść naprzód i w poprzek.

Jeżeli uda się myśliwcom zapędzić niedźwiedzia w trójkąt tak, że nie będzie mógł się ruszyć, natenczas niedźwiedź dostał się w matnię — i przegrywa.



Mile zatrudnienia w wolnych chwilach.

1. Jaje postawić na czubku.

Wiadomo, że żółtko w jajku cięższe jest od białka; pływa ono jednak w środku, ponieważ posiada okalającą je błonkę. Gdy jednakże jajem kilkanaście razy silnie potrząsniesz, przerwie się owa błonka, a żółtko się rozleje. Postawiwszy je na czubku, spadnie żółtko ku dołowi, a jaje stać będzie, gdyż ku dołowi przeniósł się środek ciężkości. Kto chce eksperyment ten sobie ułatwić, może zrobić w jajku maleńką dziureczkę, wsypać kilka ziarenek drobnego śrutu; następnie dziurkę zalepić i kredą zatrzeć.

2. Kto potrafi stać na jednej nodze.

Zapytaj gości, który z nich potrafi stać na jednej nodze? Oczywiście zgłoszą się wszyscy. Ten i ów powie: wielka mi sztuka stanąć na jednej nodze. — Ale ponieważ stawiałeś pytanie,

do ciebie należy i rozwiązać je. Zgłaszającego się, który twierdzi, że ustoi na jednej nodze, postaw bokiem blisko ściany, tak, żeby dotykał jej jednym ramieniem i nogą — więc nie plecami, tylko bokiem — i każ mu wtenczas drugą nogę, wolną, nie przylegającą do ściany, podnieść w górę. Przekonasz się, że na drugiej nodze, przylegającej do ściany, nie ustoi ani chwili.

3. Ołówek akrobatą.

Weź ołówek dość długi i utkwij weń scy-

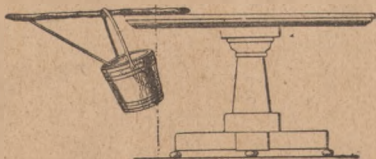


zoryk z pięć do ośmiu centymetrów nad zaostrzonym końcem, lecz rękojeść jego pochyl do tego stopnia, aby, gdy ołówek wraz z utkwionym weń scyzorykiem postawisz na palcu, znajdował się w jednej trzeciej części pod palcem (zobacz rysunek).

tamże bowiem przenosi się punkt ciężkości. Bacz jednakże, aby nóż się nie odczepił, a spadając, nie skaleczył cię w palec.

4. Powiesić wiadro na kiju.

Położ laskę na stole, tak, aby część jej, prawie połowa, ze stołu wystawała i zapytaj się obecnych, kto zdoła na wystającym końcu laski powiesić wiadro? Większość stanowczo będzie



przeczyć, aby wiadro powiesić można. Weź więc ową laskę, zrób nożem wcięcie na końcu jej i znowu na stół połącz. Zawieś wiadro na lasce, a drugą laskę, o którą już poprzednio postarać się winieś, włóż we wiadro, opierając ją jednym końcem o przeciwległą ścianę tegoż, a drugi koniec o wcięcie laski na stole leżącej; wiadro posuń tak daleko ku stołowi, że dno jego częścią pod stołem się znajdzie. Gdy tamże środek ciężkości przeważać będzie, wiadro z pewnością nie spadnie.

5. Uparty talar.

Weź wazki skrawek papieru, jednym końcem połącz go na gładkim stole, drugi trzymaj lewą ręką. Na ów koniec, znajdujący się na stole, postaw talara tak, aby stał w środku papieru, w równej linii z brzołgami jego. Następnie wymierz palcem wskazującym prawej ręki gwałtowne a krótkie uderzenie na papier, pomiędzy stołem a lewą ręką. Zdawałoby się mogło, że

talar powinien się skulnąć; tymczasem, jeżeli uderzenie było szybkie, z miejsca się nie ruszy.



Chcesz zabić twoich towarzyszy, postaw talara na pasku papieru, jak to wskazuje rysunek, i zapytaj kto potrafi wyjąć papier z pod talara, nie ruszając go, aby się nie skulnął ani nie przewrócił. Każdy będzie pomałutku papier wy-

ciągał, ale sztuka się nie uda, bo tu potrzeba ruchu szybkiego.

6. Bezskuteczne wysiłki.

Przystaw do ściany stół lub krzesło; sam stań od niej w odległości 60 centymetrów; oprzyj się głową o ścianę, jak to unaoczniono na rysunku; podnieś stół (lub krzesło) nieco w górę i staraj się wyprostować, nie ruszając się z miejsca, ani też nie stawiając stołka na ziemię.

Nieudane próby wywołają wśród towarzystwa wybuchy wesołości, mianowicie, gdy zabierają się do nich mężczyźni korpułentni.

Dlaczego nie możemy z o-
wym podniesio-
nym stołkiem się
wprostować?

Dlatego, że
środek ciężkości,
od którego za-
leży równowaga,
przechyla się w stronę głowy.



7. Utrzymać równowagę.

Położ krze-
sełko na ziemi do
góry poręczą, tak,
jak to przedsta-
wi nasza rycina.
Na poręcz krze-
sełka położyć ka-
wałek cukru. U-
klękawszy na
ty nych nogach



krzesła, tuż przy siedzeniu, i uchwyciwszy rękami poręcz, spróbuj kawałek cukru, na poręczy położony, sięgnąć ustami. Jeżeli nie uczynisz tego bardzo ostrożnie, krzeselko się przechyli.



8. Zapalić świecę, klęcząc na jednym kolanie.

Niechaj dwóch chłopców ukłęknie naprzeciw sobie, trzymając każdy w prawej ręce świecę;



jedną z tych świec powinna być zapalona. Następnie niechaj każdy, lewą ręką podniesie własną lewą nogę w górę, tak że klęczeć ty

prawem kolanie. W tej chwiejnej pozycji zapalą drugą świecę, jeszcze niezapaloną. (Bacz rycinę.)

9. Karafka spoczywająca na nożach.

Eksperyment ten nie jest trudny do wykonania. Rysunek wyjaśnia całkiem, jak składać noże, aby tworzyły pewną podstawę, na którejby można postawić karafkę. Oczywiście, trzeba obchodzić się ostrożnie, żeby ani karafki ani szklanek nie stłuc.

Eksperyment ten sprawia na widzach efekt niemały; a zwiększy się jeszcze, gdy na brzegu szyjki karafki postawimy jaje na czubku. Jest to sprawa już trudniejsza. Aby to wykonać, weźmy korek, z jednej strony wydrążmy go

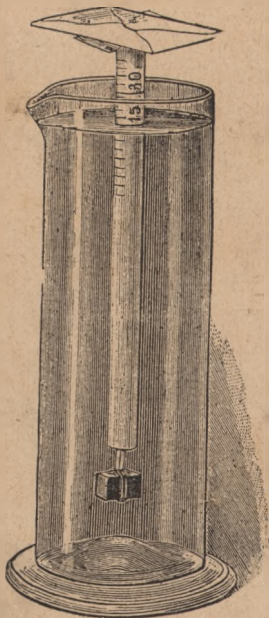


i wsadźmy go na jaje, jak czapkę; w boki korka utkwijmy trzy widelce, tak, aby zwieszały się ukośnie ku dołowi, i tak ustrojone jaje postawmy na brzegu szyjki karafki, ostrożnie odszukując środka ciężkości czyli równowagi. Za stłuczenie karafki, szklanek lub jaja, jeżeli kto niezręcznie lub nieumiejętnie eksperyment wyko-

nuje, odpowiedzialności w żaden sposób brać na siebie nie mogą...

10. Waga do listów.

Przypuściwszy, że masz list, który chciałbyś wysłać, ale nie wiesz, czy masz 10, czy 20 fenigów przykleić, tj. nie masz pewności, czy list nie przeważa 15 gramów. W mieście nie trudno dowiedzieć się u pierwszego lepszego kupca, ale na wsi, to już sprawa trudniejsza. Jak tu sobie poradzić?



Weź kawałek kija, przywiąż u dołu jaki ciężarek, wierzchem przybij klapkę i tak kijak przysposobiwszy, włóż go w naczynie napełnione wodą.

Spostrzeżesz, że kijak stanie w wodzie zupełnie prosto, a klapka będzie sterczała ponad wodą. Na ową klapkę połóż cztery dwufenygówki (grosze) i jeden fenyg, które ważą razem 15 gramów. Pod tym ciężarem kijak zanurzy się w wodzie więcej,

a miejsce, dokąd woda dojdzie, oznacz kreską. Następnie zdejm z klapki monety, któreś na nią włożył, a połów list. Jeżeli waga jego nie dojdzie do oznaczonej kreski, śmiało możesz przylepić na list dziesięć fenygów i wrzucić do skrzynki pocztowej.

10. Tańcząca figurka.

Na koniec rury wodotrysku załóż lejek z gazy; na sam zaś otwór rury połów próżną szklaną kulę lub inny lekki przedmiot we formie figurki jakiegokolwiek, ptaka lub tem podobną. Prąd wody porwie położony przedmiot w górę i będzie podrzucać nim to wyżej, to niżej. Jeżeli wypadnie z głównego prądu, natenczas spada z powrotem w lejek, a prąd wody znów go w górę porwie. Takie tańczące nad wodotryskami figurki widzieć można w ogrodach publicznych.



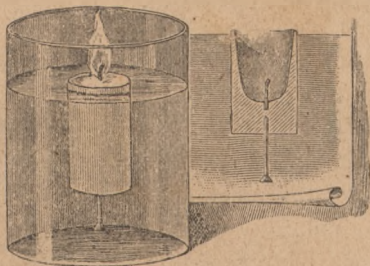
11. Praktyczny świecznik.

Kłopot to nieraz, jak postawić świecę, gdy nie mamy pod ręką lichtarza. Przylepiać na stół, to szkoda mebla, niemniej i wosku, którego

nieraz dość dużo ulać trzeba, zanim uda się świecę przylepić. Przytem powstaje niebezpieczeństwo wzniesienia pożaru, w razie, gdyby się świeca przewróciła, mianowicie w nocy.

Pedaję praktyczny sposób:

Weź świecę, rozgrzej nieco gwoździ i wsadź go w spód świecy, i tak obciążoną gwoździem ostrożnie włóż w wodę.



Wskutek obciążenia jej u dołu, będzie stała zupełnie prosto. Baczycь trzeba, aby ciężarek był odpowiedni, aby

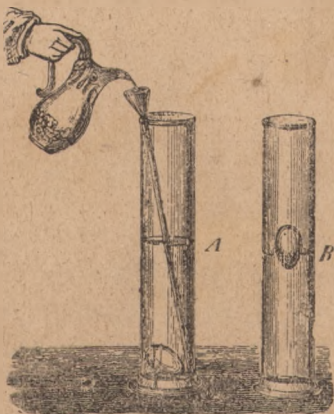
świeca zanurzyła się prawie do brzegu; — następnie ją zapal.

Przekonasz się, że sposób to bardzo praktyczny. Przedewszystkiem nie zmarnuje się ani odrobina wosku, świeca pali się pomału i równo; spostrzeżesz przytem wypalający się równy dołek, który powstaje wskutek gorączki ognia i przeciwdziałania zimnej wody.

Ponieważ przez upalanie się świecy staje się ona krótszą, mógłbyś sądzić, że ostatecznie zgasnąć musi, bo woda płomień zaleje. Tak jednakże nie jest, bo o ile się świeca upali, o tyle staje się lżejszą i na wierzch wypływa.

12. Pływające jaje.

Włóż w szklany cylinder jaje, nalej do połowy wody; jaje na dnie pozostanie. Lecz gdy w rzeczony cylinder, do połowy wodą napełniony, włożysz rękę tak, aby koniec rurki spoczął na dnie cylindra, poczem nalejesz po mału ługu, przekonasz się, że ług, jako cięższy, z wodą bynajmniej się nie złączy, ale pozostanie na dnie; woda wypłynie na wierzch, jaje natomiast, jako lżejsze od ługu, a cięższe od wody, pływać będzie w samym środku, między wodą a ługiem



13. Tańczący fenyg.

W korek zamykający szyjkę butelki, utkwij śpilkę tak, aby ostry jej koniec sterczał prostopadle w górę. Następnie weź drugi korek, nadtnij go nieco i w szczelinę stąd powstałą utkwij fenyg; po obu stronach korka zatknij dwa równej wagi widelce. Gdyś to uczynił, staraj się ów fenyg postawić na czubku igły, co przy trochę

cierpliwości z pewnością się uda; chodzi tu o wyszukanie środka ciężkości. Znalazłszy go, dmuchaj z lekka na widelce, a zaczną się obracać razem z fenygiem, jak karuzel.

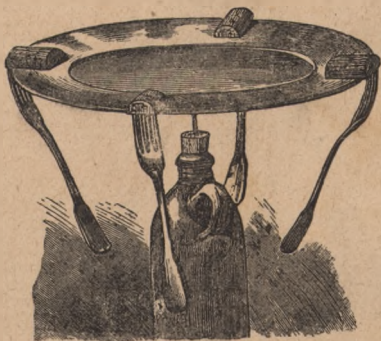


14. Karuzel.

Poprośmy gospodynię domu, u której w gościnie bawimy, o łaskawe pożyczenie talerza. Gościna pani domu z chęcią poświęci talerz, byleby się goście zabawili. Z pewnością będzie miała obawę, że talerz się stłucze, ale że już tyle razy składała w ręce nasze i szkła droższe, potrzebne do eksperymentów, i wszystko w całości, bez uszkodzenia oddaliśmy, więc i tym razem zręczności naszej zaufa.

Nie koniec na tem; poprośmy jeszcze o wysoką zakorkowaną butelkę, naturalnie próżną, dwa korki, cztery równe widelce i igłę. Ostatnią utkwijmy ostrym końcem w korek butelki. Obydwa pozostałe korki przekrajmy wzdłuż ostrym nożem na równe połówki. Utkwijmy w nie widelce pochyło i zawieśmy w równych odległościach na talerzu, jak to na rysunku uwido-

czniono. Następnie talerz z wiszącymi równolegle widelcami postaw na igle. Po krótkich wysiłkach środek talerza odnajdziesz, tak że cały talerz spoczywie na końcu igły. Kiedy ci się to udało, zacznij z lekka na niego dmuchać; talerz zacznie się obracać; a gdy dmuchanie przyspieszysz, coraz to prędzej będzie się obracał. Dmuchał tak długo, aż obawy u przejemnej gospodyni się nie ziszcza. . .



15. B ą k.

Bakiem nazywamy kulę próżną o wysokiej na palec nóżce; puszczona, buczy jak bąk, dlatego nazwa „bąk.“ Buczenie powstaje wskutek napływu powietrza do wnętrza kuli, przez znajdujący się w boku jej otwór. Ścianki otworu powinny być ostre, aby łatwiej powietrze przecinały. Aby bąka puścić, potrzebny do tego jest tak zwany klucz. Jest to kawałek drzewa z dziurką na jednym końcu i drugą mniejszą poprzeczną, z pierwszą się łączącą. Przez ową poprzeczną

dziurkę przetykasz sznurek i owijasz dookoła nożkę bąka; następnie owinięty sznurkiem nożkę wstawiasz w ów szerszy otwór. Gdy szybko za drugi koniec sznurka pociągniesz, bąk z klucza wyskoczy i będzie tańczył, bucząc poważnie.

16. Zatoczyć koło szklanką napełnioną wodą.

Przykładem działania siły odśrodkowej jest również następujący eksperyment: napełnij



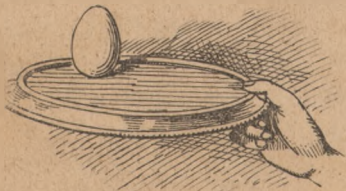
szklankę do $\frac{3}{4}$ wodą i postaw ją na stole. Następnie uchwyc ją prawą ręką tak, abyś mógł nią zatoczyć koło. Chwyc ją więc nie jakobyś chciał się napić,

lecz odwrotnie, dłonią w górę; zatoczywszy regularne koło, postaw ją z powrotem na stole w ten sam sposób, jak ją wzięłeś. Od zręczności w uchwyceniu szklanki i zatoczeniu koła zależy, abyś i kropelki wody nie rozlał.

17. Tańczące jaje.

Na twardo ugotowane jaje połóż na odwrotną stronę talerza i zataczaj nim kółka,

poziomo. Porwane z miejsca jaje wykonywać będzie obroty równe kierunkowi, który talerzem nadajesz; coraz więcej wokół siebie obracać się zacznie, aż stanie na jednym końcu i tańczyć będzie.



Aby eksperyment ten udał się pewniej, trzymaj jaje w czasie gotowania na nitce lub sznurku, prostopadle, aby żółtko ku dołowi spadło. Ponieważ żółtko cięższe jest od białka, punkt ciężkości ku dołowi zejdzie, a jaje obracać się będzie koło własnej osi wskutek siły odśrodkowej.

18. Zaczarowany papier.

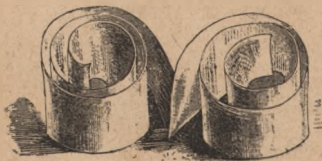
Pewnego razu odwiedziłem wieczorem mego bardzo dobrego przyjaciela. Zastałem go przy herbacie, bawiącego się z dziećmi swemi. Właśnie trzymał papierek w ręku, wązki, długi, na pół złożony, którego obydwie końce były razem zawinięte. Objasniał on dzieci o sprężystości ciał i jako przykład stawiał im ów papierek.

— Już lepszego chyba przykładu znaleźć nie mogłeś... — zauważyłem z uśmiechem.

— Mógłbym — rzekł — np. trzcina, fiszbin, stal posiadają o wiele więcej sprężystości. Chodzi

mi jednakże o udowodnienie siły tej w przedmiotach, które na pozór wcale jej nie posiadają, a powtórę, łączę pożyteczne z przyjemnem, aby się dzieci bawiły.

Było to dla mnie zagadką; bo jak można kawałkiem papieru się bawić i chcieć jeszcze bawić... zamilkłem więc, czekając cierpliwie, co dalej będzie.



Przyjaciel mój zwrócił się do mnie, podając mi ów papierek, który też za koniec chwyciłem.

— Z drugiego końca — rzekł — papierek podpale i od chwili podpalenia, będę liczył: raz, dwa, trzy; czy dotrzymasz go aż do trzech?

Zakłady lubiłem, bo było to niejako pasją moją, więc nie namyślałem się długo.

— Dlaczego nie! — odpowiedziałem — liczę sobie i do dziesięciu.

Byłem pewny wygranej, bo papierek, podniesiony jednym końcem w górę, paliłby się bardzo pomalą albo całkiemby zgasł. Zaryzykowałem nawet butelczynę wina.

— Pal sęk! — dodałem — jeżeli nie dotrzymam, dam butelkę wytrawnego.

Zapalił... raz, dwa... — trzech nie domówił, papierek puściłem. Obydwa bowiem zawinięte końce, gdy się w zagięciu przepaliły,

zwinęły się w lewo i prawo (zob. rysunek), parząc palce. Butelczynę przegrziałem, nie było rady. Jakim sposobem się to stało? Przyjaciel mój wziął, jak już się rzekło, wąski pasek papieru, złożył w pół, a obydwie końce przeciągnął grzbietem noża w lewo i prawo — na zewnątrz, przez co papier przybrał formę dwóch z sobą dołem spojonych sprężyn; wyciągnąwszy końce, zagiął je, aby się nie zwinęły, co dopiero nastąpiło po przepaleniu się zagięcia.

19. Stałość czyli sprężystość słomki.

Stałością ciała nazywamy opór, jaki stawia każde ciało, opierające się rozdzieleniu swych cząstek. Siła ta opiera się na złamaniu, rozerwaniu, zgnieceniu i skręceniu ciała.

Technicy nasi znają bardzo dokładnie siłę oporną materiałów budulcowych, i zużywają jej tylko $\frac{1}{10}$ — $\frac{1}{4}$, na metalach najwyżej $\frac{1}{3}$.

Nieraz jednakże zdumieć musimy

siłą oporną ciał

bnych, pozornie słabych. Dla zrobienia doświadczenia, napełnijmy kufkę do połowy wodą,



następnie weźmy słomę — oczywiście całą, twar-
dą, niepogniecioną ani nie zwilżoną — i zagnijmy
ją od końca na jakie 30 do 40 ctm., i powstałem
stąd zagięciem włóżmy naprzód w karafkę, za-
trzymując dłuższy koniec słomki w ręce; gdy
tymczasem krótszy koniec, znajdujący się w ka-
rafce, oprze się o przeciwległą ścianę. Gdy to
uczyniliśmy, podnieśmy ostrożnie karafkę na słomce
w górę. Przekonamy się, że słomka, póki nie
przemoknie, ciężar cały utrzyma.

20. Jednem uderzeniem złamać łaskę.

Nie tak dawno temu można było spotkać
na promenadach Wiednia człowieka w towarzy-
stwie trojga dzieci, który produkował się rozmai-
tymi sztukami, polegającemi na prawidłach fizy-
cznych. Dzieci nosiły zwykle dwie otwarte
brzytwy, na które zawieszały dwa papierowe
prerścienie. W pierścienie te mężczyzna ów wkładał
obydwa końce dość długiej łaski; następnie wy-
mierzał ciężkim kijem silne uderzenie w środek
jej, która się złamała, a pierścienie papierowe
pozostały nietknięte.

Podobny eksperyment możemy zrobić w na-
stępujący sposób: w obydwu końce łaski
utkwijmy dwie igły, po jednej igle w każdy ko-
niec, i połóżmy ją poziomo, opierając końce
na dwóch kieliszkach, tak, aby łaska nie dotykała

drzewem szkła, lecz spoczywała tylko na utkwionych w nią igłach. Następnie uderz gwałtownie w środek jej inną laską, a ta, która poprzecznie leżała, w połowie się złamie, — igły i kieliszki



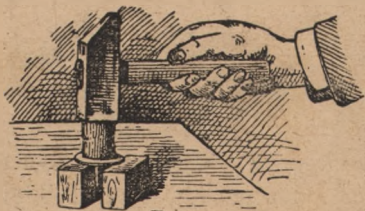
pozostaną nietknięte. W jaki sposób można sobie eksperyment ten wytłómaczyć? — W następujący sposób: Gwałtownie wymierzony cios trafia cząstki w samym środku laski się znajdujące i nadaje im poruszenie ku dołowi. Wpływ uderzenia przełamuje znajdujący się w lasce

opór o wiele prędzej, niż wstrząśnienie, od uderzenia powstałe, do obydwóch końców laski doszło.

21. Miedziak igłą przedziurawić.

Na pierwszy rzut oka zadanie to trudne do wykonania. Tak jednakże nie jest, spróbujmy je wykonać.

Przetyka się korek igłą tak, aby spiczasty jej koniec nieco wytykał, podczas gdy przeciwny



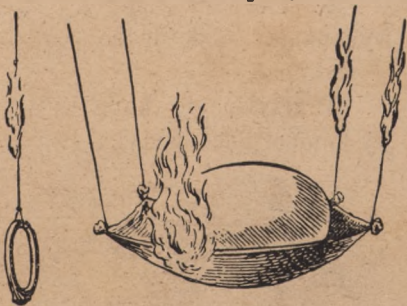
koniec tuż przy korku kleszczami uciąć należy. Następnie kładzie się drobną miedzianą monetę tak pomiędzy dwa równo wysokie klo-

cki, aby brzegi jej dwoma trzecimi częściami na nich spoczywały. Biorąc teraz korek, stawia się go z spiczastym końcem igły na środek monety, a silnem uderzeniem młotka z góry na korek przedziurawisz ją. Igła bowiem, będąca twardszą od miedzi, przytem nie mogąca zgiąć się w żadną stronę, monetę przebija.

22. Zawiesić pierścień w powietrzu.

Włóż nić w silny rozczyn soli, następnie ją wyjmij i ususz; a gdy uschnie, włóż ją znowu w tę samą wodę z solą. Powtórz to 3

razy. Ususzywszy nić po raz czwarty, uwiąż na jednym jej końcu lekki pierścionek, a drugi umocuj u gwoźdźcia jakiegokolwiek tak, że pierścionek będzie wisiął. Następnie nić zapal. Przekonasz się, że chociaż nić się spali, pierścionek nie spadnie, lecz będzie wisiął; ze soli bowiem utworzy się niteczka cienka, z większej odległości niewidzialna, dość



mocna, by pierścionek mógł się na niej utrzymać. To samo możesz uczynić z muślinowym płatkim, który wraz z nitkami, do przywiązania go potrzebnymi, powinien być więcej razy moczony w roztworze soli.

Jajko, które na płatek położysz, musi być próżne, wydmuchnięte. Po spaleniu się płatka i nitek utworzy się siateczka, na której jajko będzie spoczywało. Przewiewu w pokoju być nie powinno. (Zobacz rycinę.)

23. Pojedyńczy wodotrysk.

Napełnij flaszkę do połowy wodą, szczelnie zakorkuj, a przez korek przetknij szklaną rurkę.



W rurkę tę, która prawie dna flaszki sięgać powinna, nadmuchiuj powietrza, ile ci sił stanie, i natychmiast otwór palcem zatknij. W skutek dmuchania we flaszkę powietrze się w niej ścieśniło, i gdy palec odejmiesz, wytryśnie z niej strumień wody. W braku szklanej rurki można wziąć gęsie piórko.

24. Przewrócić szklankę napełnioną wodą tak, aby się woda nie wylała.



Napełnij szklankę wodą, przyłóż na wierzch papier, a przytrzymawszy go dłonią, aby szczelnie do szklanki przylegał, szklankę przewróć i rękę pomалу usuń. Papier, z powodu ciśnienia od dołu powietrza, nie odpadnie i utrzyma cały ciężar wody.

25. Jaje w karafce.

Jak przedostać jaje przez wąską szyjkę karafki lub butelki?

Weź jaje na twardo ugotowane, obierz je ze skorupki, ale tak, abyś białka nie skaleczył. Wrzuć w karafkę lub butelkę nieco papieru i zapal go. Wskutek powstałej w karafce gorączki, powietrze w niej się rozcieńczy. Zanim ogień wygaśnie, włóż jaje w szyjkę karafki, cienkiem końcem naprzód, nie tłocząc go jednakże.



Gdy ogień wygaśnie i powietrze w karafce ochłodzi się, zobaczysz, że jaje zacznie się wydłużać i ostatecznie przez szyjkę się przecisnie, spadając na dno karafki.

Cała sztuka polega na ciśnieniu powietrza. Z powodu ogrzania się powietrza w karafce rozcieńczyło się ono, a zanim się ostudziło, już poprzednio zamknęłeś otwór karafki szczelnie jajem,

tak że powietrze zewnętrzne nie miało przystępu do jej wnętrza, lecz nacisk jego jest tak silny, że je w karafkę przepycha.

26. Wydobyć monetę z kieliszka.

Powiesz może, że niema nic łatwiejszego, jak wydobyć monetę z kieliszka — przewrócić szklankę i kwita. Nie o taki sposób tu chodzi, ale o wydobyć monetę bez dotknięcia się szklanki lub monety. Trzeba użyć więc innego sposobu.

Weź kieliszek, jakiego się zwykle używa do wina, góram szerszy, dołem węższy. Wrzuć w niego monetę mniejszą, np. 50 fenygówkę; następnie włóż jeszcze jedną monetę, lecz większą, talara lub lepiej jeszcze pięciomarkówkę.

Jak wydobyć teraz ową pięćdziesięciofenygówkę, nie ruszając pięciomarkówki? — Dmuchnij mocno w kielich, pięciomarkówka się przechyli, a pięćdziesięciofenygówka wyleci. Prąd powietrza z góry przechylił monetę górną, a skupiając się i potęgując na dnie kieliszka, monetę na dole będącą wyrzuca.



27. Spadochron.

Spadochron jest to przyrząd, chroniący zeglarzy napowietrznych, w razie pęknięcia lub spalenia się balonu, przeciw nagłemu spadnięciu na ziemię i potłuczeniu kości. Spadochrony mają formę rozpiętego parasola.

Taki mały spadochron może każdy sam sobie zrobić, to nie wielka sztuka; ale jakby to urządzić, żeby go z góry spuścić? Wchodzić co chwilę na wieżę lub piętro i stamtąd go zrzucać, sprawiałoby zbyt wiele trudności.

Parasol, który mamy puścić w powietrze, powinien być urządzony w następujący sposób:

Zamiast prętów fiszbinowych lub stalowych, użyjmy nici konopnych, których końce uwiążmy u dołu dość obszernego pierścienia. Przez pierścień ten włóżmy drążek gładki, aby mógł swobodnie po nim się suwać. Górny



drażka przymocować należy do środka płótna, tworzącego parasol, u dolnego końca gałkę lub guzik z wrąbkiem (zob. rysunek).

Następnie weź rurę z papy, wewnątrz gładką, u której jednego końca przymocowałeś gumkę dość mocną. Złóż parasol, włóż go w rurę, przyłóż gałkę do gumy, naciągnij i puść w powietrze, jakbyś strzelał z łuku. Parasol wyleci w powietrze, a gdy dojdzie do wysokości, że straci impet, roztworzy się i spadnie pomału na ziemię.

28. Wartołka.

Kto umie zrobić wartołkę, któraby sama się kręciła? Nikt? A zatem spróbujmy zrobić to sami.

Do eksperymentu potrzeba tylko korka,



igły i kawałka papieru. Igłę utkwij w korek, z papieru wykrój kwadrat lub czworobok, połącz dwie linie przekątne a gdzie się przecinają, tam jest środek

czworoboku. Następnie zawiń dwa przeciwne rogi, jeden w górę, drugi ku dołowi. Papier ołóż punktem środkowym na koniec igły,

przyłóż rękę (zob. rysunek), a zacznie się sam kręcić.

W jaki sposób to się dzieje? Znamy siłę wiatru; wiemy, że pędzi on wiatraki, okręty żaglowe itd. I w tym wypadku porusza papierek powietrze, napływające ku ręce (rozumie się, że ręka powinna być ciepła, cieplejsza od otaczającego nas powietrza) Powietrze napływając ku ręce, wpada w dolne zagięcie kartki i w ten sposób ją porusza.

29. Wiatraczki.

1) Kartę papieru, czworoboczną, rozcina się od narożników ku środkowi aż do połowy; zagina się rogi również ku środkowi, wszystkie w jedną stronę, tak że tworzą się tulejki. Zagięte rogi przebija się gwoździkiem lub śpilką i przyczepia do kijka — i wiatraczek gotowy. Obraca on się za najmniejszym powiewem.



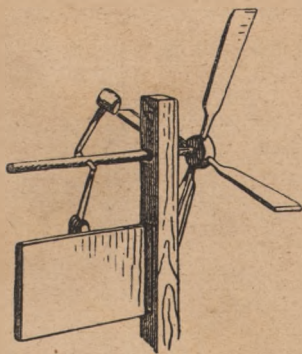
2) Z papieru wycina się dwie małe, równe chorągiewki i nakleja się na lekkie drewnienko, jedną z tej, drugą z drugiej strony; w środek drewnienka wbija się gwoździk, obrusza się, aby drewnienko koło niego obracać się mogło i utyka się ów gwoździk w koniec jakiegokolwiek kijka. Gdy dzieci z chorągiewkami temi

biegają, obracają się one i sprawiają im wiele uciechy. Jest to bardzo zdrowa dla dzieci rozrywka.



3) Odkrój okrągły kawałek korka, nautykaj w niego dookoła piór gołębich lub kaczych, stawiając je nieco ukośnie. Przyczepiwszy gwoździem wiatraczek do kijka, przez środek korka, możesz z nim biegać i bawić się.

4) Zamiast wyżej wspomnianych piór można dać lekkie deszczułki; sam zaś wiatraczek umie-

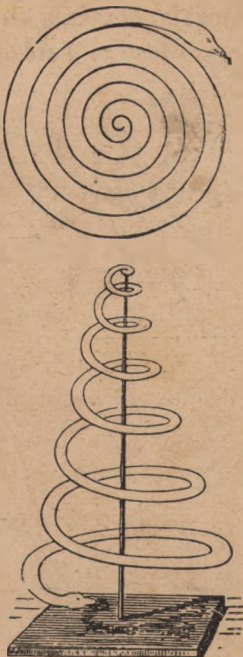


ścić na cienkim słupku; u przedłużonej osi wiatraczka przymocować dwa młoteczki na kolankach, które za każdym obrotem wiatraczka będą w takt uderzały w niżej umieszczoną klapkę z pudełka od cygar. Wiatraczek taki, umieszczony na drzewie owocowym,

straszy wróble, które nieraz wiele szkody wyrządzają.

5) Podobne do opisanych już wiatraczków można stawiać na piecach i nadawać im rozmaite formy, ptaszków, motyli itd. Najwięcej znanym jest wąż. Z niezbyt grubego kartonu,

np. ze starej do gry karty, wycina się okrągłą tarczę, a z niej następnie w okrąg ile możliwości równy pasek, aż do samego środka. Drugiemu końcowi można nadać kształt głowy żmii. W deszczułkę utkwij igliczkę i na niej zawieś wykrojonego węża ogonem w górę, a łbem na dół. Ową małą tarczkę u ogona zagnij nieco, aby wąż łatwiej mógł się obracać. Potem postaw gotową zabawkę na piec, a wąż natychmiast, jeżeli w piecu napalono, zacznie się kręcić. Nim piec cieplejszy. tem wąż szybciej się obraca, wskutek gwałtowniejszego prądu powietrza.



30. Pędziwiatr.

Wykrój z grubej tektury okrągłą tarczę, 15 do 20 ctm. średnicy; poczem narysuj na niej drugie koło w średnicy o cztery ctm. mniejsze. Od środka ku obwodowi koła mniejszego narysuj kilkanaście promieni w równej odległości od siebie oddalonych i poprzecina



je ostrym nożykiem. Wskutek tego powstaną zęby, ku środkowi ukośnie schodzące. Jeden ząb przegnij w jedną, drugi w drugą stronę, aż wszystkich w tym porządku nie poprzeżinasz. Jeżeli wieje wiatr, puść kółko, a wiatr, wpadając w jego zęby, sam je popędzi.

31. Lichy wzrok.

Która z obydwóch figur jest szersza? Po-
wiesz niezawodnie, że fi-
gura *b*. Odmierz jednakże
dokładnie, a przekonasz
się, że obydwie figury są
jednako szerokie. Dowód,
że zmysły człowieka, a szczególnie wzrok, podle-
gają złudzeniu.

*

*

*

A

B



C

D

Patrząc
na figurę A
B C D, do-
znasz wra-
żenia, jako-
by linie po-
przecne z
jednej stro-
ny mniej, z
drugiej wię-
cej były od

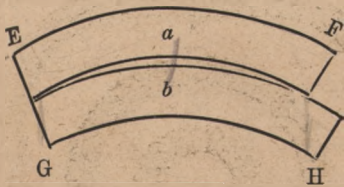
siebie oddalone. Weź cyrkiel i odległość ich odmierz; przekonasz się, że są one równoległe.

*

*

*

Rysunek E F G H przedstawia dwie części pierścienia. Każdy dozna wrażenia, że górna część *a* jest mniejszą od dolnej części *b*. W rzeczywistości jest górna część większą od dolnej.



32. Dyabeł na ścianie.

Gdy wpatrzysz się krótko, ale ostro w biały klosz lampy elektrycznej i oczy następnie zamkniesz lub natychmiast na tło ciemne spojrzysz, ujrzysz pozytywne odbicie przedmiotu, w którym przed chwilą się wpatrywał, czyli, że zobaczysz obraz przedmiotu, jakim jest w rzeczywistości, a więc w tym przypadku lampy elektrycznej. Odbicie jednakże przedmiotu, ukazującego się oku naszemu, nie zawsze jest pozytywne; może być ono i negatywne, tj., jeżeli to, co w przedmiocie było ciemnem, ukaze się jasnem, i odwrotnie, co było jasnem, ukaze się ciemnem. Obraz negatywny ukaze nam się, gdy wpatrzymy się w przedmiot jasny, a potem oczy nie zamkniemy, lecz zwrócimy wzrok na tło również jasne. Te

miejsca siatki oka naszego, które objęły jasne miejsca przedmiotu, są przytępione i nie pochwytyują nowej jasności; gdy tymczasem ta część siatki oka naszego, która objęła ciemne miejsca przedmiotu, zachowała wrażliwość swoją. Dlatego następuje zmiana kolorów, z jasnego na ciemne, z ciemnego na jasne.

Namaluj sobie dyabła jasnego na tle czarnem,

sercem czar-

no, jeżeli

— tak rysować umiesz, nie sprawi ci trudności. Patrz się dość długo, nie poruszając oczami w portret mieszkańca piekieł, mianowicie w czarne jego serce, — następnie spojrzysz na sufit, a po jakimś czasie wychyli się czarna postać dyabła, o wiele większa, niż na papierze namalowana, z sercem jasnym.

Tego samego wrażenia doznasz, gdy wpatrzysz się w ciemne krążki figury naszej, mianowicie w punkt środkowy, nie ruszając oczami.



33. Krążące tarcze.

Jak mało zaufać można własnemu wzrokowi, przekonujemy się chociażby tylko z tych kilku dowodów, które tu przytoczyłem. Na złudzeniu



niejszą książkę w rękę, potrzymaj ją na odległość wzroku i zataczaj nią małe kółka, przekonasz się, że tarczki profesora Thompsona obracać się będą. Nim szybciej zataczać będziesz kółka, tem prędsze będą obroty tarczek. Nie koniecznie potrzebujesz wpatrywać się w sam środek tarczek; wzrok twój może i obok spocząć — dopóki będziesz kółka zataczał, tarczki obracać się będą.

34. Woda zimna, czy gorąca?

Jak nie możemy zaufać zawsze wzrokowi naszemu, który często nas mylić może, tak samo nie możemy polegać na czuciu.

Weź trzy miednice i postaw je rzędem obok siebie. W tę po lewej stronie nalej wody zupełnie zimnej, w środkową, aby była tem zimniejsza, w drugą miednicę, po prawej stronie wody gorącej, jednakże nie tak gorącej, aby w nią rękę, nie mogłaś włożyć. Teraz nalej wody

35. Moneta na czole.

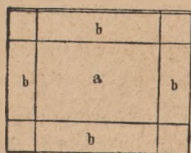
Przyłóż sobie na czoło monetę, rusz niem, aby moneta spadła, nie dotknąwszy jej palcami. Następnie zapytaj się, kto potrafi to samo uczynić? Zgłaszającemu się przyciśnij mocno do czoła monetę, o ile możliwości małą, a odejmując od czoła ręce, zdejm z niego niepostrzeżenie i monetę. Jeżeli zgłaszający się figla tego nie zna, będzie w najrozmaitszy sposób poruszał czołem, skrzywiał twarz ku uciesze go otaczających, ale monety nie zrzuci, bo jej na czole niema. Figiel ten polega na złudzeniu zmysłu czucia.

36. Łatwy sposób robienia pudełek.

Weź kawał tektury (papy) i narysuj na niej dno i ściany pudełka (zob. fig. 1); *a* oznacza dno, *bbbb* ściany. Aby módz ścianki pozaginać, trzeba je w zgięciach ponakrawać. Zaopatrz się więc w mocny a ostry nóż i lineał. Miejsca oznaczone zaś liniami cienkimi, natnij tylko do połowy. Wycięte w narożnikach kawałki papy wyrzuć, a ścianki z łatwością uda ci się pozaginać. Narożniki zaklej paskami papieru lub płótna. Od wycięcia w narożnikach zależy forma pudełka: czy ścianki i narożniki mają być prostopadłe lub pochyłe (zob. fig. 2, 4, 5 i 6). Jeżeli chcesz, aby dno ze wszystkich stron wystawało, naten-

czas naklej na dno właściwe drugą tekturę, nieco większą od dna.

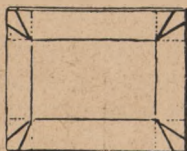
Wieka do pudełka robi się albo na falcikach, t. j. wykrawa się osobno dno wieka i ścianki



1



2

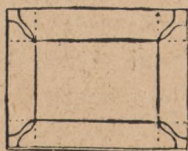


3

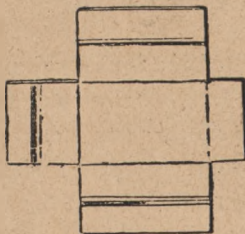
4



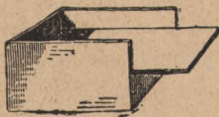
5



6



7



8

i przykleja się, albo też robi się w sposób jak pudełka; pamiętać jednakże trzeba, żeby dno wieka było nieco większe od dna pudełka, a i ścianki nieco niższe od ścianek pudełka.

Żeby zrobić pudełko z wiekiem do wysuwania, trzeba na ściankach, wewnątrz pu-

deśka przylepić po dwa paski tektury, tak, aby między niemi była fuga, w którą wieko się wsuwa (zob. fig. 7 i 8).

Pudełka okrągłe. Najlepiej owinać tekturę naokoło drewnianego wałka, związać sznurkiem i brzeg zakleić papierem lub płótnem. Jeżeli wieko ma być wsuwane wewnątrz pudełka, nie może być ono obszerniejszem od wałka; jeżeli ma z wierzchu się nakrywać, powinno być o grubość tektury szersze niż pudełko.

Aby pudełka pokleić papierem, najlepiej zrobić na papierze taki sam rysunek, jak przy robieniu pudełka. Naprzód wykleić należy pudełko wewnątrz, a potem dopiero zewnątrz. Jeżeli mamy zamiar papier zawinąć przez brzegi ścian, powinien papier być nieco większym od ścianek; przy pudełkach okrągłych, trzeba brzeg papieru ponacinać w odstępach po $1\frac{1}{2}$ ctm. Jeżeli papieru nie mamy zamiaru po brzegach zawijać, powinien być przycięty o włos mniejszy od ścianek, gdyż zwilżony klajstrem naciąga się.

Do klejenia najlepiej używać kleju lub klajstru z mączki. Klajster robi się w następujący sposób: Wrzucić mączki (krochmalu) w naczynie z zimną wodą, mieszać tak długo, aż znikną wszystkie grupki; niech stoi godzinę. Gęszcz ten podlej letnią wodą, aż nie rozrzedzi się do gęstości śmietany; następnie lej cienkim strumieniem wodę wrzącą, mieszając klajster

bezustannie. Kiedy klajster zgęśnie, zaprzestań dolewać wody. Jeżeli dodasz do klajstru, dopóki jest gorący, nieco ałunu i kleju (najlepiej kleju rybiego), będziesz miał klajster bardzo dobry.

Kleju czystego używamy do klejenia papy i drzewa. Klej jest to ususzona galareta, wygotowana z odpadków zwierzęcych, jak żył, skór, kopyt, uszu itd. Nim twardszy jest klej, nim przezroczystszy i więcej kruchy, tem jest lepszy.

Połam tabliczkę kleju na drobne kawałki, wrzuć w naczynie i nalej zimną wodą, ale tylko tyle, aby woda klej nakryła. Po kilku godzinach, gdy klej rozmoknie, postaw naczynie na wolnym ogniu, i mieszaj tak długo, aż się zagotuje, następnie go z ognia zdejm. Nie gotuj go zbyt długo, gdyż straciłby na spójności. Do klejenia drzewa potrzeba kleju gęstego. Ponieważ klej zimny gęstnieje i całkiem twardnieje, najlepiej włożyć naczynie z klejem w drugie naczynie z gorącą wodą. Chcąc dłużej zachować go w stanie płynnym, można wsypać do niego sproszkowanego ałunu.

Stłuczone naczynia szklane, porcelanowe itd. można również klejem spoić, lecz zamiast rozpuszczać go we wodzie, trzeba rozpuścić w mocnym winnym occie i zagotować. Klej tak sporządzony można dłużej zachować w stanie płynnym

22. Figle spirytystyczne.

Do naszych miast i miasteczek zjeżdżają często rozmaici magicy, spirytyści, dający przed-



stawienia, które ludność w podziw wprawiają. Wszystkie ich sztuki polegają na zręczności. Nikt chyba nie uwierzy, aby z potrzaskanych w kapeluszu jaj mógł się wyladzić gołąb albo kura... w prze-

ciągu pół minuty; są to rzeczy przeciw naturze. Tem mniej uwierzy ktokolwiek, aby ucięta głowa, a więc głowa bez korpusu, mogła słyszeć, widzieć, mówić. A jednak pokazują nam magicy takie głowy, leżące na ustawionym na stole talerzu, które na wszystkie pytania dają odpowiedzi.

Zwykle stoły, na których ową czarodziejską głowę widzimy, są tak ustawione, że tylko spo-



strzegamy trzy nogi. Otóż przedstawienia takie odbywają się przy przyćmionem świetle, umieszczonem zwykle z tyłu stołu. W płycie stołu, na którym stoi ta-

lerz, znajduje się otwór tak wielki, że człowiek, siedzący pod stołem, może przez niego głowę przecisnąć; talerz bywa spajany, dokoła szyję obejmujący. W ten sposób głowa siedzącego pod stołem człowieka wygląda, jakby leżała na talerzu. Pomiedzy nogami stołu, od nogi do nogi, znajdują się 'ustra, które owego cudownego pod stołem człowieka zasłaniają, a na widzu sprawiają wrażenie, jakoby pod stołem była próżnia.

Figiel to stary, wynaleziony przez niejakiego Robina. Kiedy Robin dawał podobne przedstawienie, ktoś z widzów, będący w dobrym humorze, rzucił na scenę pod czarodziejski stół kamyczkiem i miasto w próżnię, trafił w lustro; w ten sposób sprawa się wydała.

Następnych kilka przykładów polega więcej na zręczności jak na złudzeniu. Weźmij, szanowny czytelniku, cztery paski papieru, każdy 2 metry długi, a 4 centymetry szeroki. Końce każdego papieru sklej gumą arabską. Powstaną stąd 4 papierowe pierścienie. Następnie nożycami przetnij wzdłuż pierwszy pierścień — powstaną oczywiście dwa pierścienie. Uczyń to samo z drugim, trzecim i czwartym papierem. Przekonasz się, że z drugiego powstanie jeden długi pierścień; z trzeciego dwa papierowe ogniwa, jak u łańcucha z sobą złączone; z czwartego jeden pierścień przewiązany. Sposób sklejania papieru wyjaśnię przy końcu niniejszego rozdziału.

Mało znanym jest następujący eksperyment. Otóż znajdujemy się w towarzystwie spirytysty, na którego skinienie duchy wiążą i rozwiązują sznurki w najdziwaczniejszy sposób. Wiadomo, że aby zrobić prawowidłowy węzeł ze sznurka, musi być przynajmniej jeden koniec wolnym. Nasz spirytysta atoli kazał jednym i drugim końcem sznurka przewiązać sobie ręce w zgięciu, tak że nie może być mowy, aby mógł sznurki z rąk

ściągnąć; tymczasem wzdłuż sznurka pojawia się mniej lub więcej węzełków, a w niektóre wwiązane są nawet pierścienie. To prawda, że spirytysta wzywający pomocy duchów, chowa zwykle ręce pod stół, — wiadomo bowiem, że przy takich eksperymentach duchy najczęściej pod stołem

siedzą, gdzie sznurki guzłą i na dany znak znów je rozwiązują.

Ale dajmy spokój duchom, wypędzimy ich z pod stołu na samym końcu. Każdy z czy-

telników takiego spirytystę niezawodnie widział i był na przedstawieniu, na którym spirytysta laską czarnoksięską wymachując, cudów z duchami dokazywał.

Publiczność zwykle nie dowierza spirytyście i posądza go, że to on zręcznie duchy wyręczać umie.

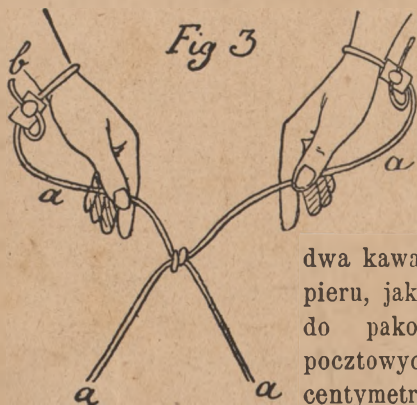
Aby wrażenie było tem efektowniejsze, wpadli spirytyści na myśl ubezwładnienia się przez powiązanie sznurami. Skrępowany i do krzesła przywiązany spirytysta, nie może się ani ruszyć — któżby o tem śmiał wątpić, patrząc na jego ręce od sznurów posiniąle? Dość, że pomocnicy jego otaczają go parawanem, — duchy bowiem nie lubią, jak już przedtem powie-



działem, jasności — z po za którego słyhać nagłe głos trąbki, piszczałki albo bębenka, wreszcie wylatują przez parawan na publiczność instrumenta, wyrzucone siłą duchów... na których przed chwilą wygrywały. Nagle ku ogólnemu zdziwieniu wyrzuca siła czarodziejska nawet frak, buty spirytysty i inne przedmioty przed nim poprzednio złożone. Pomocnik otwiera parawan — tego już duchy nie umieją — i widzimy spirytystę siedzącego, jak poprzednio, skrepowanego, tylko bez fraka i butów, a nawet palącego spokojnie cygaro. Parawan pomocnicy znowu zasuwają. Zalega ciemność, światła pogaszono, po nad parawanem wznoszą się dwie ręce jaśniejące, wysuwające się to wyżej, to niżej, zbliżają się ku sobie, to znowu się oddalają, nareszcie znikają. Po chwili wysuwa się z namiotu świetlana postać, przechodzi nad namiotem i znika, daje się słyszeć strzał i duch wyrzuca przez parawan rewolwer z wystrzelonym nabojem. Pomocnik znów parawan odsłania — a spirytysta, jak siedział, tak siedzi pokójany.



Chciałbyś się dowiedzieć, szanowny czytelniku, o ile duchy w całym przedstawieniu brały czynny udział? — Przyjmij więc na siebie rolę spirytysty. Spraw sobie dwa sznury wełniane lub konopne, kręcone, każdy 1 metr długi, a 5 milimetrów gruby. Przeznaczone są one do wiązania rąk. Nieco grubsze i dłuższe przysposób



sobie do wiązania nóg. Dla uzupełnienia przyrządów miej w pogotowiu świecę, laskę laku i

dwa kawałki grubego papieru, jakiego używa się do pakowania paczek pocztowych, każdy po 10 centymetrów długi i 3

centymetry szeroki.

Tak zaopatrzony, stawasz z jednym sznurem — z owych dwóch krótszych — w rękę przed publicznością. Zakładasz go sobie powyżej zgięcia ręki prawej (zob. fig. 1.), tak że pierwszy koniec *a* zatrzymujesz w ręce, a krótszy *b* zwiesza się na zewnątrz.

Poprosisz kogo z gości, aby ci rękę w zgięciu *h* związał. Oczywiście nie popuszczasz końca *a*, lecz go pociągasz, niby pomagając, aby tem lepiej

rękę skrępować; możesz zauważyć nawet, że koniec *a* jest potrzebny do dalszego wiązania. Ów pan, którego przywołałeś, zniewolonym będzie wiązać końcem *b*, przez co powstaną węzélki podobne do pierścieni (zob. fig. 2.), które łatwo zesuwać się dają. Nie zaniedbuj zachęcać, aby mocno ściągał. Gdy powstanie dostateczny szereg węzélków, każ owinać je przysposobionym papierkiem, założyć na wierzch pozostały koniec sznurka *b* i do papierka go przyłakować. To samo powtórz z drugim sznurem z lewą ręką. Na-

stępnie podaj ręce wstecz. Dla bezpieczeństwa, aby węzła nie zrobiono zbyt wysoko, tak że zesuwanie pętlicy byłoby zbyt utrudnionem, podtrzymaj nieco sznurki (fig. 3). Po zrobieniu węzła, usiądź na krześle

i każ zwieszające się końce przywiązać mocno do niego, nareszcie swoje nogi przywiązać do nóg krzesła pozostałemi dwoma sznurami, jak tylko zechcą, gdyż o nogi tu tyle nie chodzi, ile o ręce. Gdy zasłonią cię parawanem, nie trudnem ci będzie rozluźnić na rękach pętlice i z rąk je



zrzucić, nie naruszając pieczęci; wyrzucać przez parawan rozmaite przedmioty, i znowu ręce w pętlę włożyć i przyciągnąć.

Wiązania tego używają spirytyści przy rozmaitych podobnych eksperymentach, np. zniknięciu osoby — naturalnie wtajemniczonej — z miecha zasnurowanego i opieczętowanego.

Tajemnicze ręce, wznoszące się ponad namiotem, są to wypchane rękawiczki, napuszczone



Fig. 5.



masą fosforową — dla tego błyszczą — nasadzone na nożycach z drzewa (zobacz fig. 4).

Duch, przed którym niejedno serce lękliwe truchleje, jest szmatą muślinu, napuszczoną również błyszczącą masą fosforową. Tak muślinowego ducha, jak i tajemnicze ręce nosi spirytysta przy sobie jako przedmioty, nie zajmujące wiele miejsca. Nareszcie winienem, szanowny czytelniku, objaśnić cię co do dwóch eksperymentów, opisanych na początku z krążkami papierowymi. Pierwszy zawsze się uda, jeżeli złożysz zupełnie zwyczajnie obydwie końce papieru i skleisz je; w drugim przypadku zrób jednym końcem papieru pół obrotu i przyklej, to jest drugą

stroną, w trzecim cały obrót, a w czwartym półtora obrotu.

Pozostaje jeszcze do objaśnienia eksperyment z węzełkami. Aby go wykonać, chwytasz lewą ręką sznurek w pośrodku, przez co powstaje pętlica, którą przeciąga się pod związaniem ręki prawej, dołem od ramienia ku ręce (zob. fig. 5), przeciągasz przez rękę, przeprowadzasz znowu górą pod wiązaniem, od ręki ku ramieniu, i przeciągasz przez rękę — i węzełek gotowy. Tak samo wwiązuje się pierścień (zob. fig. 5). Aby węzełek rozwiązać, rozciągasz go, przekładasz przez niego środkiem rękę prawą, przeciągasz pod wiązaniem górą, od ramienia ku ręce, przeciągasz przez rękę — i tak węzełek rozwiązałeś.

W wolnych chwilach możesz zabawić swoich gości i przekonać ich, jakie to „duchy“ pomagają spirytystom.

Z tych kilku przykładów przekonujemy się, że tak zwany spirytyzm jest prostem oszukiwaniem. Boć człowiek nie posiada siły, aby mógł cośkolwiek uczynić, coby sprzeciwiało się prawom natury. Czy widział kto, aby rzeka w górę płynęła? Nikt! bo prawem natury musi płynąć ku niżej położonemu ujściu. Gdyby rzeka o własnych siłach płynęła w górę, a nie umielibyśmy tego sobie wytłómaczyć sposobem naturalnym, nazwalibyśmy to zjawiskiem nadnaturalnem czyli cudem. A to, co spirytyści nam pokazują, robi

wrażenie cudów. Oczywiście cudami ich sztuki nie są, ani oni sami cudotwórcami; lecz są spekulantami na ludzką naiwność.

Że człowiek, posiadający ciało przez drzwi zamknięte, ich nieruszając, przejść nie może, wiemy o tem bardzo dobrze. Spirytyści tymczasem pakują człowieka w miech, zawiązują, pieczętują, — a tenże po chwili wychodzi z niego, nie naruszywszy pieczęci. W jaki sposób to się dzieje, wykazałem w ustępie o wiązaniu spirytystycznym.

Zatem spamiętajmy sobie, że żaden spirytysta nie jest cudotwórcą i cudów czynić nie może; a to, co czyni, polega na zręczności, na złudzeniu zmysłów naszych i obalamuceniu naszej uwagi.



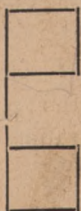
Ciekawe zadania

matematyczne, zagadki, szarady, rebusy
i obrazki cieniowe.

Zabawa zapalkami.

I.

Z dziewięciu zapalek zrobić trzy czworoboki
równej wielkości i równego kształtu. Jak to
zrobić?



Rozwiązanie: Kiedy go-
ście dostatecznie głowy sobie
nałamali i nie zdołali za-
dania rozwiązać, natenczas
sam to uczyni, jak wskazuje
rysunek.

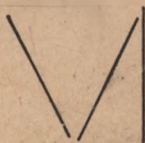


II.

Z sześciu zapalek, ułożonych następująco,
weź 3, ale tak, aby sześć pozostało.



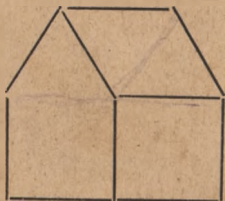
Rozwiązanie:



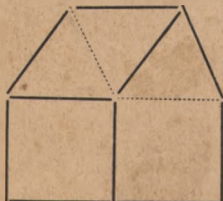
III.

Domek poniższy zbudowany jest z dziesięciu zapalek. Zmień dwie zapalki w ten sposób, aby nastąpiła zmiana w położeniu domku, aby szczyt jego znalazł się z drugiej strony.

Zadanie:



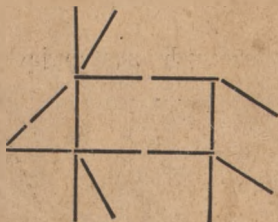
Rozwiązanie:



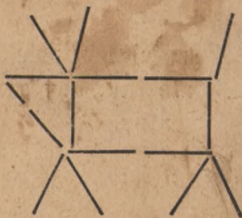
IV.

Figura poniższa, złożona z piętnastu i pół zapalek, przedstawia wieprzka bardzo smutnego. Przez przełożenie sześciu i pół zapalek zmień postać jego, aby wyglądał wesoło.

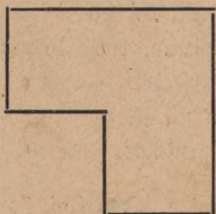
Zadanie:



Rozwiązanie:



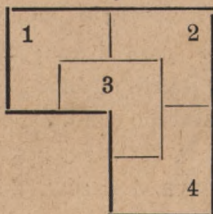
Pole to miało kształt taki: Pole podzielone na morgi:



1	2	3	4
5	6	7	8
		9	10
		11	12

Synowie, stósuując się do woli ojca, postanowili podzielić pole między siebie i to tak, aby każdy dostał nie tylko równą część pod względem obszaru, więc 3 morgi, ale także równą pod względem kształtu, a pojedyncze części miały zachować kształt całego gruntu. — Jak to zrobili?

Rozwiązanie:



5. Równe działki.

Po śmierci pewnego właściciela składu win pozostało 7 beczek pełnych wina, 7 do połowy napełnionych i 7 próżnych. Trzej synowie, jako spadkobiercy, podzielili wino i beczki między siebie, tak, że każdy z nich dostał równą część wina, bez przelewania tegoż i równą ilość beczek. Jak to zrobili?

Odpowiedź: Pierwszy otrzymał trzy pełne beczki, jedną do połowy napełnioną i trzy próżne.

Drugi otrzymał dwie pełne, trzy do połowy napełnione i dwie próżne beczki.

Trzeci otrzymał dwie pełne, trzy do połowy napełnione i dwie próżne.

6. Sumienny podział.

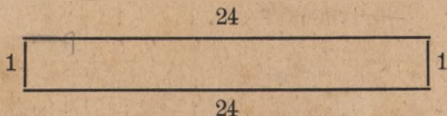
Pewien obywatel posiadał dzban ośmiolitrowy miodu. Miał on serdecznego przyjaciela, sąsiada, z którym chciał się owym miodem podzielić. Niestety, nie mieli miary, aby módz płyn kosztowny sprawiedliwie odmierzyć. Jedynie sąsiad przyniósł dwa dzbany, jeden pięcio, drugi trzy-litrowy. W jaki sposób sąsiedzi poradzili sobie, aby każdy dostał po cztery litry.

Odpowiedź: Naprzód odlano z wielkiego dzbana 5 litrów do dzbana średniego, następnie odlano z dzbana średniego trzy litry do dzbana małego, potem wiano owe trzy litry z dzbana małego do dzbana wielkiego, a zaś z dzbana średniego pozostałe dwa litry do dzbana małego, poczem z dzbana wielkiego 5 litrów do dzbana średniego, zaś dolano z dzbana średniego jeden litr do dzbana małego, tak że w średnim 4 litry zostały, na ostatku przelali litr z dzbana małego do dzbana wielkiego, tak że i w wielkim były cztery litry.

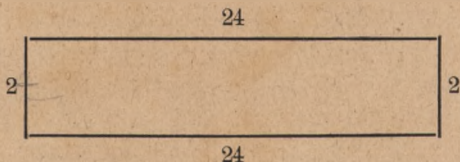
7. Praktyczny owczarz.

Pytanie: Owczarz zrobił z pięćdziesięciu plecionek ogrodzenie, w którym schronił sto owiec. Nagle w nocy przyprowadzono mu jeszcze sto owiec. Ile plecionek więcej było potrzeba.

Odpowiedź: Dwie plecionki, ponieważ 48 plecionek rozstawił w dwóch rzędach, po 24 w każdym rzędzie, a po jednej w końcach.



Dobrawszy jeszcze dwie plecionki, przysporzył miejsca jeszcze raz tyle.



8. Zadanie liczbowe.

W poniższym kwadracie A B C D pusta-
wiał liczby 1—9 tak, aby dodając je po trzy
w poprzek, pionowo lub ukośnie, wypadło 15.

Rozwiązanie: W samym środku zostaw
liczbę 5. W polach narożnych A B C D umieścić
liczby parzyste, ale tak, aby naprzeciw sobie

stojące, a więc A—D, C—B, razem wynosiły 10, pozostałe liczby nie trudno już rozdzielić.

Zadania:

A			B
	1	2	3
	4	5	6
	7	8	9
C			D

Rozwiązania:

A	15	15	15	B
	8	1	6	15
	3	5	7	15
	4	9	2	15
C				D

9. Przebiegli więźniowie.

Zadanie: W pewnem więzieniu znajdowało się 24 więźniów, a byli oni tak ulokowani, że kontrolujący ich dozorca mógł ich każdej chwili policzyć: w każdym skrzydle więzienia musiało się znajdować po dziewięciu.

Tymczasem więźniowie, chcąc się raz po raz wymknąć do miasta, wpadli na dowcipny pomysł. Pewnego poranku wymknęło się czterech po tytuń do palenia, a pozostali rozlokowali się w następujący sposób, tak że znowu z każdej strony więzienia było ich po dziewięciu.

••	•	••
•	Do- zorca	•
••	•	••

W mieście spotkali czterech kolegów, którzy nie mieli na noc schronienia, więc przyprowadzili ich ze sobą, aby mogli się przespać. I znowu tak się pomieścili, że z każdej strony więzienia było ich tylko po dwięciu.

• •	• • •	• •
• • •	Do- zorca	• • •
• •	• • •	• •

Spodobało się to panom włóczęgom nocki przepędzać w ogrzanych lokalach i jeszcze czterech towarzyszy przyprowadzili i znowu tak się rozdzielili, że z każdej strony więzienia było ich tylko dwięciu.

•	• • •	•
• • •	Do- zorca	• • •
•	• • •	•

10. Odgadnąć oczka kostek.

Ktoś rzuca jedną kostkę. Każ mu liczbę ócz, znajdujących się na wierzchu, pomnożyć przez 2, dodać 5, pomnożyć przez 5, i sumę pozostałą niech powie. Od sumy tej odciągnij 25, a zero skreśl.

Przykład: Na wierzchu kostki znajdują się 3 oczu. $3 \times 2 = 6 + 5 = 11 \times 5 = 55 - 25 = 30$; skreśl zero, pozostanie 3.

Rzuci ktoś dwie kostki, wtenczas każ mu pomnożyć liczbę na wierzchu jednej kostki przez 2, dodać 5, pomnożyć przez 5, dodać liczbę dru-

giej kostki, niech sumę powie; od sumy tej odciągnij 25, pozostała liczba zawierać będzie obydwie liczby kostek.

Przykład: Dajmy na to, że liczba na jednej kostce wynosi 3, na drugiej 5. Liczmy: $3 \times 2 = 6 + 5 = 11 \times 5 = 55 + 5 = 60$ (które liczący głośno powiedzieć powinien) — $25 = 35$ czyli 3 i 5.

Rzuci ktoś trzy kostki, natenczas każ pomnożyć wierzchnią liczbę pierwszej kostki po lewej stronie przez 2, dodać 5, pomnożyć przez 5, dodać wierzchnią liczbę drugiej kostki (środkowej), pomnożyć przez 10, dodać wierzchnią liczbę trzeciej kostki, sumę niech powie, odciągnij od sumy tej 250. Rezultat zawierać będzie trzy wierzchnie liczby trzech kostek.

Przykład: Przypuśćmy, że wierzchnia liczba pierwszej kostki wynosi 3, drugiej 6, trzeciej 2, Liczmy: $3 \times 2 = 6 + 5 = 11 \times 5 = 55 + 6$ (liczba drugiej kostki) $= 61 \times 10 + 2$ (liczba trzeciej kostki) $= 612$ (którą to sumę liczący głośno wymienić powinien), odciągnij 250, pozostanie 362 czyli 3, 6 i 2.

11. Sprawiedliwy obrachunek.

Dwóch podróżnych, zmęczonych daleką podróżą, usiadło aby spożyć wieczerzę. Jeden

z nich był starszym, drugi znacznie młodszym. Starszy miał pięć bułeczek, młodszy trzy bułeczki.

Gdy się do wieczerzy zabierali, zbliżył się do nich nieznajomy mężczyzna, prosząc, aby z nim wieczerzą się podzielili, tak, aby każdy dostał równą część. Przyobiecał zapłacić im za każdą bułeczkę po 1 marce. Posiliwszy się, zapłacił 8 marek, tj. za wszystkie bułeczki. Młodszy podróżny sięgnął natychmiast po 3 marki, tj. po zapłatę za swoje trzy bułeczki. Starszy towarzysz podróży przytrzymał go jednak za rękę i rzekł: nie, bracie, tobie się tylko jedna marka należy.

W jaki sposób mu to udowodnić?

Odpowiedź: Obydwaj mieli razem 8 bułeczek. Gdy przyszedł nieznajomy, zjadł każdy trzecią część owych ośmiu bułek, czyli że przypadło na każdego po $2\frac{2}{3}$ bułeczki czyli po $\frac{8}{3}$. Młodszy zjadł ze swoich bułeczek $2\frac{2}{3}$, a $\frac{1}{3}$ z nich zjadł nieznajomy. Starszy zjadł ze swoich bułeczek także $2\frac{2}{3}$, a nieznajomy z jego bułeczek zjadł $2\frac{1}{3}$ czyli $\frac{7}{3}$; a że zapłacił 8 marek za $\frac{8}{3}$, słusznie starszemu należało się 7 marek, młodszemu 1 marka.

12. Ciekawe liczby.

Liczyć do biliona. Bilion, jest to milion milionów. Żeby wypowiedzieć „bilion“, na to

potrzeba zaledwie sekundy; ile jednakże potrzebaby czasu, aby do biliona doliczyć?

Odpowiedź: W minucie można doliczyć do 160. Przypuśćmy jednakże, że ktoś bardzo biegly doliczyłby w minucie do 200, na godzinę zatem do 12,000, w całym dniu (dzień i noc) do 288,000, w roku 105 120 000. Musiałby przez 9522 lat liczyć dzień i noc bezustannie i jeszcze do bilionaby nie doszedł; brakowałoby jeszcze 47 milionów 360 tysięcy.

Pewien bogaty pan kazał kowalowi podkuć konia. Będąc z kowala zadowolonym, postanowił go sownie wynagrodzić. Kowal, człowiek sprytny, zażądał, aby mu ów pan za przybicie pierwszego gwoździa zapłacił fenyg, za przybicie każdego następnego gwoździa podwójną sumę poprzedniego, a więc: za pierwszy gwóźdź 1 fenyg, za drugi 2 fenysi, za trzeci 4 fenysi, za czwarty 8 fenygów i t. d.

Ile zapłacił ów pan za ostatni gwóźdź, a było ich 24?

Ile zapłacił za wszystkie gwoździe razem?

Odpowiedź: Ostatni gwóźdź (dwudziesty czwarty) kosztował go 8 388 608 fenygów czyli 83 886 marek 8 fenygów; wszystkie gwoździe razem kosztowały 167 772 marki 15 fenygów.

Ile potrzeba czasu, aby przebyć pociągiem pospiesznym drogę z ziemi do słońca?

Odpowiedź: Gdyby pociąg przebywał na godzinę 60 kilometrów, robiłby dziennie (24 godziny) po 1500 kilometrów. A że słońce oddalone jest od nas 150 milionów kilometrów, potrzebaby na taką przejażdżkę 274 lat, czyli, że dopiero dziesiąte pokolenie na słońceby przybyło.

O wynalazku gry w szachy istnieje następująca legenda: Kiedy sławny bramin Zysa grę tę wynalazł, oświadczył mu król Indyi, że gotów jest, w nagrodę za wynalazek, spełnić jakiegokolwiek jego życzenie. Zysa, człowiek skromny, ale mądry, prosił, aby mu król ofiarował tyle ziarn pszenicy, ile na każde pole szachownicy ziarn przypadnie, licząc zawsze podwójną liczbę ziarn poprzedniego pola, poczynwszy od jednego ziarna. Król się roześmiał. — „Toć to drobnostka...” rzekł. Okazało się jednakże, że życzenia Zysy spełnić nie był w stanie.

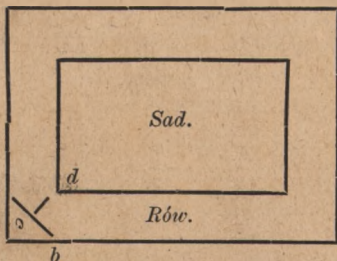
Szachownica ma 64 pól; na pierwsze przypadło jedno ziarno, na drugie 2 ziarna, na trzecie 4 ziarna, na czwarte 8 ziarn itd. Ile ziarn musiałby król Indyi posiadać, aby zadosyć uczynić żądaniu Zysy?

Odpowiedź: Potrzeba byłoby ziarn 18 446 744 073 709 551 615 czyli 18 trilionów 446 744 bilionów. Obliczono, że gdyby na całej ziemi,

od początku jej istnienia do dnia dzisiejszego siano tylko pszenicę, jeszczeby ziarn nie starczyło.

13. Dowcipni złodzieje.

Kilku złodziei, dostawszy apetytu na gruszki postanowiło zakraść się do sadu. Niestety, dookoła sadu znajdował się głęboki rów, dwa metry szeroki, napełniony wodą. Jak tu przejść?



Jeden z nich przyniósł dwie deski, każda po 2 metry długa; były więc za krótkie, aby je położyć z brzegu na brzeg. Po długich naradach, jeden z nich wpadł na dowcipną myśl, godną jego złodziejskiej głowy. Położył naprzód deskę na poprzeg narożnika, od a do b , drugą od środka deski na drugą stronę, od c do d , i tak wszyscy do sadu weszli.

14. Rybak w kłopotcie.

Pewien rybak chciał przeprowadzić się przez rzekę. Miał z sobą psa, kozę i kosz kapusty. Łódka jednakże była tak mała, że wszystkiego razem przewieźć nie mógł, tylko po jednym

Gdyby zabrał ze sobą tylko psa, koza kapustę-by zjadła; gdyby zabrał tylko kapustę, a zostawił psa i kozę, pies pogryzłby kozę. To samo zagrozałoby niebezpieczeństwo na drugim brzegu, gdzie także nie mógłby zostawić psa z kozą, ani kozy z kapustą. W jaki sposób więc przeprowadził się?

Odpowiedź: Nasamprzód zabrał rybak kozę, następnie wrócił i przewiózł kapustę, poczem zabrał kozę z powrotem na pierwszy brzeg, zostawił ją, a wziął psa, i przewiózł go, a potem dopiero wrócił po kozę.

15. Zagadki.

1. Święta Urszula perły rozsula,
Miesiąc to wiedział, nic nie powiedział,
Słońce powstało, wszystko pozbierało.
2. Siedzi panna w murze,
W czerwonym kapturze.
3. Wszystkie dziury na dachu poszyli,
Tylko jedną zostawili.
4. W koszulce się rodzi,
A nago chodzi.
5. Baryłeczka wina,
Dziurki w niej niema.
6. Na co sroce przyszło,
Kiedy siedm lat jej wyszło?

7. Zła pani — mieszka w bani.
8. Skrzętnie mularze murują,
W ich murze ludzie smakują.
9. Maluskie, czarniúske,
Dużem drzewem rusza.
10. Czerwona jak koral, winny smak,
Kamienne serce, czemuż tak?
11. Gonili się goście po lipowym moście,
Nie zgonią się może, aż w glinianym dworze,
12. Odcięta głowa od karku cała,
A krew się nie polała.
13. Czerwona grządka — białe kurczątko.
14. Niema ni nóg, ni rąk,
A włazi na najwyższy drąg.
15. Przyjechała niemka — czerwona sukienka,
Jak ją rozbierali, to nad nią płakali.
16. Siedzi panna w ciemnicy,
Szyje bez igły, bez nici.
17. Strzelec ujrzał na dachu 12 gołębi, strzelił
do nich i 6 zabił. Ileż tedy żywych na da-
chu zostało?
18. Stoi pacholek jak kołek,
Mógłbym przysiądz, że ma w głowie tysiąc.
19. W lesie ścięto, w domu zgięto,
W stajni stało, ogon dało,
Na ręce wzięte — płakało.
20. W lesie stoi, nigdy się nie rusza,
Nie chce przed nikim ugiąć kapelusza.
21. Nie je, nie pije, a chodzi i bije.

22. Siwy wół, wypił wody dół.
23. Dwaj bracia patrzą i przez miedzę siedzą,
A nigdy siebie nie widzą.
24. Żyje bez ciała, mówi bez języka, nikt go nie
widzi, a każdy go słyszy.
25. Co to za pani: sto sukien na niej,
Jak wiatr zaleci, gołe ciało świeci.
26. Chodzi pani po mieście,
Na niej sukien sto, dwieście.
27. Chodzi panna po ulicy,
Na niej sukien nie policzy.
28. Stoi dziad nad wodą i powiewa brodą.
29. Ile na niebie gwiazdeczek,
Tyle na ziemi dziureczek.
30. Kto wszystkim żony daje, a sam niema?
31. Dlaczego wrony lecą do lasu?
32. Jak ze słomy zrobić masło?
33. Ni ja panna, ni mężatka,
Czworga dzieci jestem matka,
Każde z nich ma kilkanaście,
Lecz nie więcej nad piętnaście.
Dzień i w nocy, wytrzeszcza oczy.
Wół na sto gór i na sto jezior.
Było, liście miewało,
Nosi duszę i ciało.
Z zagranicy,
Do p.wnicy,
Wy zawróciła,
Adła się konna.

38. Ma dwa różki, żadnej nóżki,
Chałupkę na grzbiecie nosi,
Nikogo o nic nie prosi.
39. Po białym ugorze, gęsią orze,
Czarne proso sieje, nigdy go nie zbierze.
40. Cztery nogi ma i pierze,
Ale nie ptak i nie zwierze.
41. Przędzie długą nić,
A na wrzecionie niema nic.
42. Jak mnie niema, to mnie żądają,
A jak jestem, przede mną uciekają.
43. W zimie grzeje, w lecie chłodzi,
A na wiosnę ludzi zwodzi.
44. Pole niewymierzone, bydełko niezliczone,
Pasterz rogaty, a gospodarz bogaty.
45. Wszystkim potrzebna, a nikt mnie nie żąda.
Ten, czyja jestem, już mnie nie ogląda,
Ten, co mnie zdziałał, dla siebie nie życzy,
Ten, co mnie kupił, sobie nie zdziedziczy.
46. Szparko idzie, niesie ciało,
Śladu po niem nie zostało.
47. Sześć nóg, dwie głowy, jeden ogon?
48. Jeszcze i tę położyć gadkę nie zaw
Kto jest, który sam ślepy, ślepego
49. Dwóch ojców i dwóch synów
lowanie; zabili trzy kaczki, -
wziął po jednej kaczce. C

Pierwsze mały przyimek, drugie z trzeciem ziemia,
Trzecie z zwartem dziesiątkę, gdy przy sobie miało,
W Rzymie i poza Rzymem, z sztuk nauk jaśniało;
Wszystko naraz jest imię, co wola olbrzymia,
Rzuciła z tronu władzy w samotne siedlisko,
Gdy szczytu ziemskich wyzynał ten człowiek blisko.

u o a l o d u N

Pierwsza nazwa wrzącej wody,
Drugie powóz dawnej mody.
Połączone razem z sobą,
Są wszystkich kobiet ozdobą.

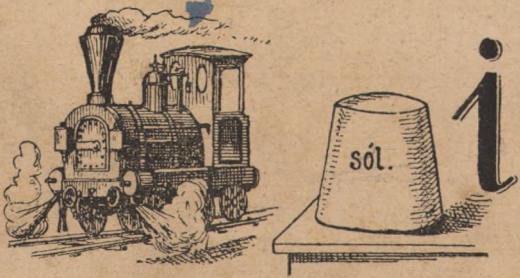
z o o k i u M

Pierwsze na wsi i w mieście bywa wyrabiane,
Na rynku, w składach, w miastach sprzedawane;
Drugie znajdziesz w alfabecie,
Zna je każde szkolne dziecko;
Całość się znajduje w skrytości,
Jest to kącik dla miłości.

Pierwsze czworo-nożne zwierzę
Rzadkie dziś, a znane z siły
Drugie z trzeciem ma dziób, pierze,
A więc ptak dosyć miły,
Chcesz całości dojść z tych znaków
Szukajże jej w pośród ptaków.

u o a l o d u N

18. Rebusy.



Parasol i kalosze są w jesieni konieczne.



Jabłko pada niedaleko jabłoni.



Każda liszka ma dwa ogony!

Rebus.



Koniec dzieło chwali.



Trafa się często,
Ze za grzechy rodziców dziecko pokutuje.

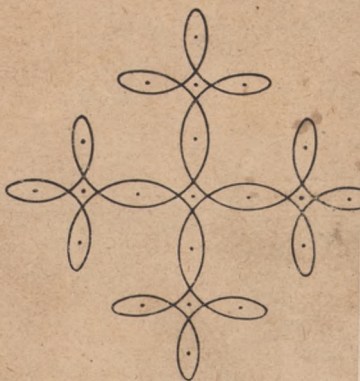
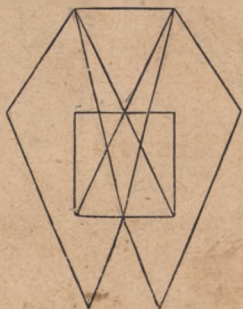
K



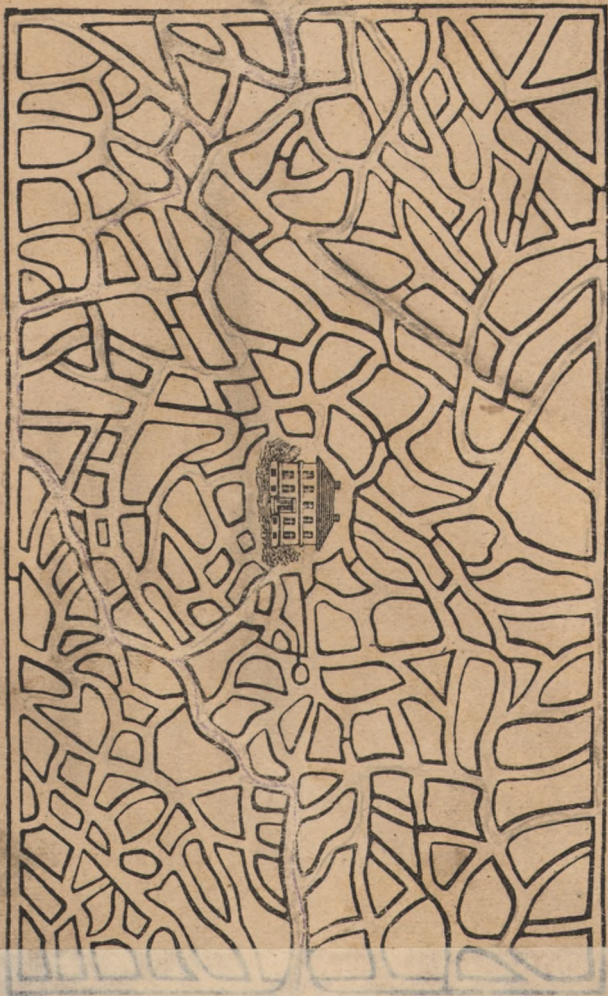
Siedzi kotek pod kanapką,
Myje sobie pyszczek łapką.

19. Rozmaitości.

Następujące figury narysować jednym po-
ciągnięciem.



Rysunek na drugiej stronie umieszczony przedstawia park, do którego wchodzi się furtką z prawej strony, a wychodzi się furtką z lewej strony. Staraj się więc park w ten sposób przeby-



Gry na wolnem powietrzu.

1. S i t k o.

Wszyscy stają kołem, ramię przy ramieniu, a założywszy ręce w tył, patrzą na kołek za-
tknięty w pośrodku. Jeden z uczestników za-
bawy, trzymając w ręce pytkę, obiega dokoła
i śpiewa:

Panie sit, panie sit,
Pożyczcie mi sitka,
Jeno się przesieje
Kosz jarego żytko.

Nikomu nie wolno się oglądać. Obnoszący
pytkę może natychmiast uderzyć oglądającego się
pytką w plecy.

Obiegłszy raz lub kilka razy koło, oddaje
nieznacznie pytkę któremukolwiek z uczestników
zabawy i ucieka dalej, aby nie wzbudzić podej-
rzenia, komu ją oddał. Nowy posiadacz pytki
tymczasem zwraca się nagle w prawą stronę
i grzmoci swego sąsiada, który dokoła ucieka
i wraca na swoje miejsce. Pierwszy posiadacz

pytki zajmuje miejsce drugiego, który teraz z pytką, jak poprzednio pierwszy, obchodzi i tak samo śpiewa.

Dzisiaj mało znaną jest gra w sitko; zastąpiono ją „lisem;“ jest to gra całkiem do „sitka“



podobna. Lis obchodzi dokoła, obnosząc pytkę, i powtarza:

„Chodzi lis koło drogi,
Nie ma ręki ani nogi.
Chwała Bogu, trzy niedziele,
Jak my lisa nie widzieli.“

Albo:

„Lisi ogon mam,
Nie wiem komu ja go dam.“

5. Ostatnia para wychodź!

Do gry tej potrzebna jest nieparzysta liczba osób. Uczestnicy zabawy tworzą pary i stają jedna za drugą. Osoba, pary nie mająca, stawia na czele i woła: „ostatnia para wychodź!” i na znak klaska w ręce. Obydwie osoby, stanowiące



ostatnią parę, biegną, jedna z tej, druga z drugiej strony szeregu, starając się, przed szeregiem znowu złączyć. Tymczasem wywołujący goni jedną z nich. Jeżeli nie pochwyci, para ta staje poza nim, a on znowu wywołuje następną parę, jak poprzednio. Uda mu się kogokolwiek schwytać, natenczas tworzy parę z osobą schwytaną, a jego miejsce zajmuje osoba, która pozostała bez pary.

6. Czarny mąż.

Do gry tej należy wyszukać długi i szeroki plac. Na dwóch przeciwległych stronach placu oznacza się kreskami dwie mety. Jednego z uczestników zabawy obiera się czarnym mężem. Stawa on na jednej mecie, a wszyscy inni na przeciwległej. Czarny mąż woła: „kto się boi czarnego męża?“ Wszyscy odpowiadają mu: „nikt!“ Teraz rozpoczyna się gonitwa. Zanim wszyscy przebiegną na drugą stronę, tj. do mety, gdzie stał czarny mąż, tenże uderza po drodze dłonią kogo tylko zdoła dogonić i zabiera ze sobą na metę, gdzie dotąd stali przeciwnicy. Znowu pyta się czarny mąż: „kto się boi czarnego męża?“ Znowu wszyscy odpowiadają: „nikt!“ Zaczyna się ta sama gonitwa, w której jednakże poprzednio pochwyceni obecnie czarnemu mężowi pomagać muszą. Ostatni, który się pochwycić nie dał, lub ten, którego na ostatku pochwyciono, zostaje czarnym mężem w następnej grze.

7. Wilk i gąski.

Jeden z chłopców przedstawia wilka, siada na ziemi i kopie dołeczek. Drugi chłopiec zostaje gąsiorem i prowadzi za sobą cały sznur gęsi. Chłopcy, tworzący szereg gęsi, idą jeden za drugim, trzymając się surducików. Gąsior obchodząc wilka dokoła, pyta go się:

Gąsior: Co robisz, wilczku?

Wilk: Kopię dołeczek.

Gąsior: Na co ten dołeczek?

Wilk: Na ogieniaszek.

Gąsior: Na co ten ogieniaszek?

Wilk: Na wody grzanie.



Gąsior: A na co ta woda?

Wilk: Na talerzyków zmywanie.

Gąsior: A na co te talerzyki?

Wilk: Na gąsek krajanie.

Gąsior: A gdzież te gąski?

Wilk: U ciebie za pasem.

Nagle zrywa się wilk, starając się ostatnią gąskę w szeregu schwycić. Gąsior broni i szereg swój zastania. Wilk jednak żwawszy, podbiega i jedną

gąskę po drugiej urywa, które przechodzą na jego stronę. Gdy już wszystkie wyłowił, uderzają gęsi na gąsiora, że je źle bronił.

8. Tłuczenie garnka.

Na ziemi stawia się stary blaszany garnek. Od garnka odlicza się 10 kroków. Osobie, mającej tłuc garnek, zawięzuje się oczy, daje kijak w rękę, kilka razy nią się obraca i każe zrobić 10 kroków, a potem kijem uderzyć pionowo, a nie w bok. Gra ta staje się ożywioną, jeżeli naznaczono jakie premie; kto w garnek uderzy, premię bierze.

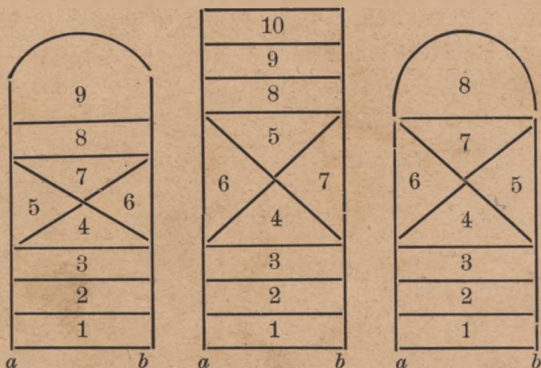
9. Rzucanie obrączek.

Całe towarzystwo tworzy wielkie koło, jedna osoba od drugiej powinna być o 20 kroków oddalona. Wszyscy zaopatrzeni są w równe, gładkie laseczki, a panie prócz tego w obrączki. Na dany znak rzucają panie laskami obrączki sąsiadom swoim z prawej strony i natychmiast zwracają się na lewo, aby pochwycić obrączkę nadlatującą z lewej strony; tę znowu rzucają dalej itd. Przy pewnej wprawie, robi zabawa ta na widzu bardzo miłe wrażenie.

10. R a j.

Na wolnem miejscu należy narysować laską jedną z podanych trzech figur. Oddziały

oznaczone liczbami, są to klasy, przez które każdy, kto chce wejść do rajy, przejść powinien. Chłopcy, biorący udział w zabawie, losują, kto pierwszą grę rozpoczyna, i według porządku jeden po drugim następuje. Każdy ma w ręku klocek do gry potrzebny. Z miejsca oznaczonego rzuca pierwszy klocek swój, starając się rzucić



go w przedział pierwszy. Gdy to mu się udało, skacze na jednej nodze po swój klocek, lecz go nie podnosi, tylko nogą, na której skacze, z figury wykopuje. Nie wolno przytem drugiej nogi spuszczać, ani też linii któregokolwiek czworoboku dotknąć. Wykopnięty klocek powinien wylecieć przez linię *a b* czy to z przedziału 1, 2, 3 lub dalszego. Jeżeli grającemu nie uda się trafić klockiem w następny przedział, grać przestaje i odczekuje, aż na niego znowu kolej przyjdzie. Tak samo ustąpić musi, jeżeli nie uda mu się

wykopnąć klocka według przepisanych prawideł. Udało się komukolwiek przebyć wszystkie przedziały, winien trzy razy, raz za razem, rzucić klocek w przedział najwyższy, który rajem nazywamy, i trzy razy powinien go wykopnąć. Gdy to uczynił, natenczas wygrał. Inni chłopcy winni mu oddać wszystkie swoje klocki. Zwycięzca rzuca każdy klocek, jak zechce, daleko lub blisko, a właściciel klocka musi go przynieść, skacząc na jednej nodze; nawet gdy podnosi klocek ze ziemi, nie wolno mu drugiej nogi spuścić. Gdyby ją spuścił, musi jeszcze raz po klocek skakać. Gdy już każdy swój klocek przyniósł, gra na nowo rozpocząć się może. Do gry tej używają w Anglii najczęściej figury pierwszej, we Francyi drugiej, a w Niemczech trzeciej. Nadmienić wypada, że wszelkie ruchy na jednej nodze wykonywać należy. Wychodząc jednakże z figury można nogę zmienić, np. z lewej skoczyć na prawą, lub odwrotnie.

11. Skakanie o premie.

Majówki, urządzone dla dzieci szkolnych, należą do najmilszych rozrywek i osób starszych. Kiedy dziatki wyruszają w szeregach do poblizkiego lasku, rodzice, zaopatrzeni w prowianty, gdyby ich małościom wśród zabawy jeść się zachciało, zdążają tuż za niemi, częścią pieszo,

częścią powózkami. Radość to ogólna; co to tam uciechy, wesołych hałasów i krzyków! Opiekunowie dziatwy rozdzielają ją na kilka partyi: w jednej stronie urządzają skakanie w miechach, w drugich gonitwy, wyścigi i t. d.

Najwięcej uciechy sprawia skakanie w miechach. Kilku chłopców wchodzi w miechy, które zawieszuje im się pod szyją. Na dany znak wszyscy ruszają z miejsca. Kto pierwszy do mety przybędzie, otrzymuje premię jakąkolwiek: notesik, książeczkę do nabożeństwa lub tem podobne. Że, zanim chłopcy do celu przybędą, nie obejdzie się bez wywrócenia kilku koziełków, dodawać nie potrzebuje.

Znanym jest także inny sposób skakania w miechach, nie na dystans, ale w górę. Na sznurku, przeciągniętym od drzewa do drzewa, zawiesza się kielbaski, kilka centymetrów nad głowami chłopców. Kto skoczy i zręcznie kielbaskę ugryzie, otrzymuje całą parkę. Dla większej zabawy maczają się kielbaski w musztardzie. Zwyczaj tego pochwałać nie mogę, gdyż zakrawa to na błazeństwo. Jest to bawienie się kosztem jednodostki (tu chłopca), która się musztardą brudzi.

Zamiast w miechach, może cały szereg chłopców skakać do pewnego celu, w pozycji zgiętej, przysiadłej. Wszyscy zginają kolana, dotykając dolną częścią korpusu pięt i na dany znak robią skok naprzód i znowu przysiadają itd.

Kto pierwszy na miejsce przybędzie, otrzymuje nagrodę. Skakanie takie jest znakiem ćwiczeniem, rozwijającym muszkuły.

Niemniej do celu można skakać z zawiązanymi nogami. Plac, na którym skakanie się odbywa, powinien być wysypany piaskiem, lub należałoby wybrać przynajmniej miękki trawnik, aby nieszczęście jakie się nie wydarzyło.

12. Odbijanego.

Jest to jedna z najprzyjemniejszych gier. Znamy figurę odbijanego w mazurze. I w grze tej także chodzi o odbicie — lecz nie damy, tylko jeńców. „Odbijany“ wymaga wiele uwagi, zręczności, męstwa i przytomności umysłu.

Uczestnicy w zabawie rozdzielają się na dwa obozy, oddalone od siebie 50 do 60 kroków, i stają naprzeciw siebie w dwóch rzędach. Po lewej stronie każdego oddziału oznacza się miejsce dla



jeńców. Miejsce zabawy powinno także z boku być oznaczone granicą, aby nikt poza obręb nie wybiegał.

Jako główną zasadę gry spałiętać sobie należy: wybiegający z szeregu może być uderzony, t. j. lekkim uderzeniem do niewoli wziętym przez przeciwnika (z drugiego szeregu), jeżeli tenże później niż pierwszy wybiegł. Dlatego gra ta wymaga wiele uwagi.

Przypuśćmy, że wybiegł ktoś z pierwszej partyi i wyzwał do walki partyę przeciwną. Wybiegnie mu kto naprzeciw, natenczas pierwszy powinien czempredzej zrobić zwrot i ku swojemu oddziałowi co tchu wracać, gdyż tylko ten, który później wybiegł, ma prawo uderzenia, t. j. wzięcia do niewoli. Uciekający nie powinien jednakże mieć zbytnej obawy, gdyż w największem niebezpieczeństwie przybywają mu w pomoc ludzie z jego partyi; jak tylko przeciwnik zbytńio się zapędziwszy, zbliżył się do ich szeregu, wybiega którykolwiek z nich, który znów — ponieważ później wybiegł — ma prawo uderzenia. Ten, który poprzednio gonił, teraz uciekać musi, jeżeli nie chce być schwytanym. Oczywiście, że i tego własna jego partya bronić winna i przeciwników gonić. W ten sposób coraz to więcej wybiega osób, coraz to więcej goniących i gonionych. Z wezwaniem do walki nie koniecznie jedna osoba musi wystąpić, może i więcej. Jednakże nie radziłbym tego, gdyż tylko jeden jedyny partner z oddziału przeciwnego może wszystkich z powrotem zapędzić. Gdy plac na chwilę się

opróżni, wychodzą natychmiast z jednej i drugiej strony harcownicy na wabika i zabawę kontynuują (dalej prowadzą). Jednakże zawsze baczyć winni, aby nie zbliżać się zbyt do szeregu nieprzyjacielskiego, gdyż mógłby kto ze zręczniejszych wyskoczyć niespodzianie i zuchwalca pochwycić.

Jeżeli jednakże mimo wszelkiej ostrożności udało się jeńca ująć, powinien ten, który go ujął, natychmiast zawołać: „stać!“ Walkę na chwilę się zawiesza, wszyscy wracają na swoje miejsca; zwycięzca odprowadza jeńca swojego na miejsce dla jeńców przeznaczone. Jeniec, stanąwszy na oznaczonem miejscu, rozszerza ramiona, aby towarzysze jego tem łatwiej mogli wydobyć go z niewoli. Gra rozpoczyna się od nowa. Zadaniem partyi, która straciła jeńca, jest trojakie: odbić jeńca, więcej jeńców nie utracić, jeńców zdobyć. Pierwszego zadania winni dokonać najręczniejsi z oddziału. Starczy, jeżeli kto z nich uderzy jeńca w rękę; natenczas tenże wraca spokojnie do swoich, gdyż grę znowu na chwilę przerwano. Odbicie jeńca jest jednakże połączone z wielu trudnościami, bowiem zwycięzcy strzegą ich pilnie. Jeżeli więcej jeńców pochwycono, natenczas wszyscy podają sobie ręce i stają rzędem. Przez uderzenie jednego z nich wszystkich się uwalnia. Odbijanie jeńców grę nadzwyczaj ożywia; wymaga ono wielkiej zręczności i uwagi.

Ważniejsze prawidła, do których w grze za-
stósować się należy, są:

Jeńcom nie wolno stawiać przeszkód partyi
nieprzyjacielskiej.

Ktokolwiek, nieuderzony, dostał się poza sze-
reg nieprzyjacielski, temu wolno poza obrębem
bocznych granic do swego oddziału wrócić.

Jeżeli powstanie spór, że wybiegł ktoś później
i dlatego jemu przysługiwało prawo uderzenia, a ude-
rzony temu przeczy, jeżeli niema pewnych danych,
że możnaby przyznać słuszność jednemu lub dru-
giemu, natenczas uderzenie zostaje bez znaczenia.

Kto uderzy przeciwnika, którego uderzyć nie
było wolno, lub kto zawoła „stać!“ choć nikogo nie
uderzył, zostaje jeńcem. Czy kto uderzył prze-
ciwnika lub nie, decyduje ten, który uderzył.

Kto wybiega poza boczne granice lub krąży
poza jeńcami, zostaje sam jeńcem; z dwóch go-
niących się — uciekający.

13. Żywy łańcuch.

Uczestnicy zabawy rozdzielają się na dwie
partye. Obydwie partye ustawiają się naprzeciw
siebie w dwóch szeregach i podają sobie ręce,
tworząc dwa łańcuchy. Każda partya, raz ta,
drugi raz owa, wysyła najsprawniejszych człon-
ków, których zadaniem jest łańcuch przeciwny
przerwać i odcięty szereg, zawsze z lewej strony,

zabrać ze sobą. Bić rękami lub wskakiwać kolanami nie wolno. Partya, która zostanie całkiem rozbitą, przegrywa.

14. Extra meta.

Grający dzielą się na dwie połowy. Jedna połowa idzie w koło, druga stawia na oznaczonych na kole metach. Piłkę rzucają sobie z rąk do rąk stojący na mecie, licząc: raz, dwa i trzy! Trzeci, który piłkę otrzymał, mierzy w kogokolwiek z będących w kole. Jeżeli nie trafił, sam z mety ustąpić musi; jeżeli trafił, a piłka pozostała w mecie, wtenczas wszyscy z met uciekają, a pierwszy lepszy z koła, który piłkę pochwycił, rzuca w któregokolwiek z uciekających. Jeżeli w uciekającego trafił, natenczas ustępuje tenże z mety, lecz nie ustępuje trafiony piłką w kole. Musiałby on ustąpić, gdyby pocisku nie oddano. Jeżeli w czasie rzucania piłki z rąk do rąk, wypadła z rąk komu, wolno ją obłożonym w kole pochwycić i któregokolwiek z będących na mecie rzucić. Za uciekającymi gonić nie wolno, ale należy rzucać od mety resp. koła. Jeżeli będący w kole zostaną wybici, wtenczas ci, co są na metach, na nich zostają i gra od nowa się zaczyna. Często jednakże będący na metach przegrywają, jeżeli ich przeciwnicy w kole umieją dobrze się wywijać. Natenczas ostatni

na mecie urządza gonitwę, biegając od mety do mety i zapędzając obłożonych z kąta w kąt; od czasu do czasu piłką w nich rzuca i jeżeli trafi, natychmiast ucieka, aby go na odwrót nie trafiono. Jeżeli wszystkich z koła powyganania, że tak powiem, powybijają, wtenczas oddział na metach znowu wygrał; jeżeli mu się to nie udało i został trafiony, natenczas zwyciężyli ci, którzy dotąd byli w kole i w nagrodę obejmują mety, a przeciwnicy wchodzi w koło i znow gra na nowo się rozpoczyna.

15. Żyd.

Jeden z chłopców stawia w kole, inni na metach i rzucając sobie piłką, liczą: „raz, dwa, trzy!“ i dalej w żyda. Jeżeli go trafiono, żyd w kole zostaje; jeżeli nie trafiono, to ten, co chybił, miejsce żyda zajmuje — i tak dalej.

16. S t a n d o.

Jeden z chłopców rzuca piłkę wysoko o ścianę i wywołuje którego z towarzyszy po imieniu, n. p.: „Wacek!“ Wtenczas wszyscy uciekają, tylko Wacek chwyta piłkę i woła: „stać!“ Wszyscy muszą stanąć, nie wolno nikomu się ruszyć. Natenczas Wacek mierzy w najbliższego: jeżeli trafił, to trafiony bierze piłkę i rzuca ją o ścianę, wołając inne imię, n. p.: „Wicek!“ jeżeli nie trafił, natenczas musi stanąć twarzą do

muru, a wszyscy z kolei sypią mu z pewnego odmierzonego miejsca „jaja“ czyli pociski piłką. Zdarza się, iż wywołany schwyci piłkę w powietrzu, wtenczas nie koniecznie musi wołać „stać!“ lecz natychmiast rzuca piłkę o ścianę i wywołuje inne imię.

17. P a l a n t.

Nazwa gry pochodzi od palanta czyli kija, którym piłkę w górę się odbija. Grający dzielią się na dwa oddziały; każdy oddział ma swego dowódcę czyli „matkę“. Los rozstrzyga, który oddział ma iść na „górze“, a który na „dół“. Na dole stojących rozstawia „matka“ tak, aby mogli jak najłatwiej piłkę w powietrzu schwycić. Oddział na górze będący, podbija piłkę i to w następujący sposób: Pierwszym, który piłkę podbija, jest wódz czyli „matka,“ uderza on sześć lub dwanaście razy, według umowy, wszyscy inni po nim trzy razy. Piłkę podbijać należy w górę. Jeżeli na dole znajdujący się oddział piłkę trzy razy w powietrzu schwyci, na tenczas idzie na górę, a oddział, będący na górze, idzie na dół — i gra na nowo się rozpoczyna.

18. Lawn-Tennis.

Lawn-Tennis (gra w piłkę na trawniku) jest grą bardzo rozpowszechnioną w Szkocyi, u nas

jeszcze mało znaną. Zasluguje jednakże, aby się z nią zapoznać. Wymaga ona wiele zręczności, której po częstszych ćwiczeniach nabyć można.

Do gry należy wyszukać miejsce równe, 24 metry długie i 11 metrów szerokie; dokładnie linią oznaczone, najlepiej rozpuszczonem wapnem.

Przez środek placu rozpina się od kołka do kołka sieć, która wyżej nad metr wysokości sięgać nie powinna. Każdy z uczestników zabawy powinien posiadać pewną ilość małych piłeczek, każda mniej więcej po 50 gramów wążąca, i być zaopatrzonym w rodzaj palanta. W zabawie mogą brać udział dwie, trzy, cztery

osoby i nawet więcej; stósownie do tego i miejsce zabawy musi być większe. Jeżeli trzech gra, to dwóch słabszych idzie na jednego, w grze wprawniejszego. Gdy uczestnicy gry miejsca swoje zajęli, rozpoczyna grę losem obrany. Podbija on palantem piłkę, która przelatuje ponad siecią i spada na ziemię. W tej chwili, gdy się raz od-



biła, podbija ją drugi partner z powrotem i t. d. Podbijanie powtarza się tak długo, aż ktokolwiek nie zmyli, piłki nie trafi, lub nie podbije ponad sieć. Błędy, które partner popełni, liczą się jako „dobre“ przeciwnikowi.

Gdy partner spudłuje (błąd zrobi), natenczas liczy się drugiemu jako 15, spudłuje 2 razy, liczy się jako 30, 3 razy — 40, a 4 razy — 50; a kto dobił do 50, zrobił jedną wygranę. Partya składa się z sześciu części czyli wygranych; kto je pierwszy zrobił, wygrał partyę.

Partner spudłował:

- 1) jeżeli pierwszy raz podbijając piłkę, dwa razy chybił celu;
- 2) jeżeli partner drugi podbił piłkę, zanim raz o ziemię się odbiła;
- 3) jeżeli partner chybił, gdy już piłka jest w biegu;
- 4) jeżeli partner tak niezręcznie piłkę podbił, że wyleciała poza obręb miejsca gry;
- 5) jeżeli piłka wpadnie w sieć;
- 6) jeżeli partner podbije piłkę, gdy już drugi raz o ziemię się odbiła.

Ponieważ każdy błąd, każde spudłowanie liczy się jako „dobre“ przeciwnikowi, dlatego trzeba się starać, aby mu grę utrudnić.

Przez dłuższe ćwiczenie można dojść do takiej wprawy, iż piłka raz w bieg się dostawszy,

nie wypadnie z niego przez kilkanaście minut i dłużej.

19. P r y c z a.

Pod nazwą „pryczy“ znaną jest w WKs. Po- znańskim gra w piłkę, podobna do palanta. Różnica polega na tem, że grający nie dzielą się na dwa obozy, lecz tylko jeden z nich znajduje się na górze i piłkę odbija. W czasie, kiedy piłkę odbił, dąży do mety, leżącej mniej więcej 30 kroków od miejsca — ogólnie zwanego górą — skąd piłkę odbija, kamieniem naznaczonego, uderza palantem o metę trzy razy i natychmiast ucieka z powrotem na swoje stanowisko. Kto pierwszy piłkę pochwycił, rzuca nią za uciekającym; jeżeli trafił, idzie na górę, a piłką trafiony na dół. Pochwyci kto piłkę w powietrzu, temu przysługuje takie same prawo, jak gdyby palant dzierżącego piłką trafił. Nie wolno jednakże prędzej za uciekającym rzucać, aż trzy razy palantem w metę uderzy. Gdyby po dwukrotnem uderzeniu uciekał, musi się wrócić i jeszcze raz uderzyć. Rzucił kto piłką po drugim uderzeniu, chociażby trafił, nie ma znaczenia.

20. Gra w piłkę gutaperchową.

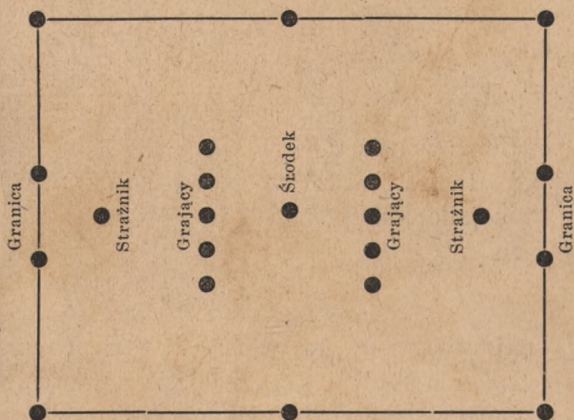
Piłkę gutaperchową kupić można w każdym większym składzie galanteryjnym. Jest to piłka wielka, napęczniona powietrzem.



Grający dzielą się na dwa oddziały. Jedni starają się piłkę rzucić ponad głowami przeciwników jak najdalej. Ci znowu starają się ją w biegu wstrzymać i rzucają ją z powrotem. Piłkę wolno tylko z tego miejsca rzucać, gdzie ją przytrzymano. Oddział, który ma silniejszych i zręczniejszych członków, wypiera oddział przeciwny z pozycji, zapędza w ostatni kąt i wygrywa. Zamiast rękami można piłkę podrzucać nogami; za-

leży od tego, jak się umówiono. Rzuca się rękami, albo odbija się nogami; nigdy jednakże w jednej grze nie wolno używać rąk i nóg.

Jednakże w grze w piłkę, odbijanej nogami, zachowuje się pewien porządek w rozstawieniu osób. Drągiem półtora metra wysokim oznacza się środek miejsca gry; od drąga tego odmierza



się 75 kroków w jedną i 75 kroków w przeciwną stronę. Miejsca odmierzone oznacza się długimi kreskami — tworzą one dwie granice, 150 kroków od siebie odległe. Uczestnicy rozdzielają się na dwa oddziały i rozstawiają się w dwóch szeregach, pomiędzy środkiem (oznaczonym drągiem) a własną granicą. Każdy oddział stara się przepędzić piłkę poza granicę przeciwną; jeżeli mu się to uda, natenczas wygrywa. Pomiedzy sze-

regiem gotowym do walki a granicą ustawia się po każdej stronie strażnika granicy. Obowiązkiem jego jest pochwycić piłkę, gdyby przypadkiem przez szereg przeleciała, i rzucić ją w stronę przeciwników, ile możliwości jak najdalej. Nikomu piłki w ręce chwytać i nią rzucać nie wolno; przywilej ten mają tylko obydwaj strażnicy. Reszta towarzystwa może tylko odbijać piłkę nogami.

Wypadnie piłka poza granicę boczną, natenczas pierwszy z brzoza uczestnik wrzuca ją z powrotem w wir zabawy.

Gra ta jest bardzo znaną w Anglii, gdzie ją traktują jako rodzaj sportu.

21. K r i k e t.

Kriket jest to gra w Anglii bardzo rozpowszechniona. Anglicy oddają jej się z prawdziwą pasją, tak że nawet do niej używają osobnych kostyumów, najczęściej z cienkiej flaneli o żywych barwach. Do gry tej stają dwa oddziały z sobą o wygranę współzawodniczące. Aby gra szła prawidłowo, ustanawiają Anglicy zwykle sędziego, który powinien być bezstronnym. Śledzi on przebieg gry i każdą turę oznacza nacięciem kijka, który trzyma w ręce. Każdy oddział obiera sobie dowódcę. Na środku placu ustawia się dwie bramki na odległość 20 metrów; są to prę-

ciki — do każdej bramki potrzeba ich trzy — u góry widełkowato zakończone, na metr prawie wysokie, które utyka się w ziemię jeden obok drugiego, tak, aby piłka między nimi przelecieć nie mogła. Na pręciki te kładzie się drążek z drzewa, na każdą bramkę po jednym drążku. Przestrzeń pomiędzy obydwoma bramkami (20 metrów) jest właściwym terenem gry. W miejscu, gdzie bramki stoją, ciągnie się dwie linie, jak również drugą na metr przed każdą bramką; linię tę nazywać będziemy granicą. Prócz wspomnianych bramek potrzeba do gry jeszcze piłki i dwóch pałek. Piłka powinna być zrobiona z trwałego a mocnego materiału, 8—10 ctm. średnicy. W sklepach płaci się za taką piłkę mniejwięcej 8 marek. Pałka zaś powinna być z drzewa twardego, metr wysoka.



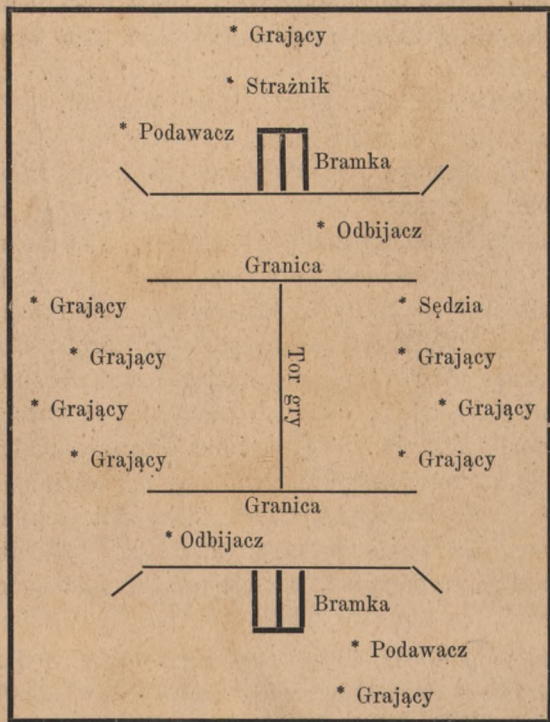
Obydwaj dowódcy losują, który oddział ma grę rozpocząć. Atakujący stawiają po jednej osobie przy każdej bramce, z prawej strony, których zadaniem jest rzucać piłkę na tor gry. Prócz tego przeznacza oddział atakujący jednego z swych członków na stróża bramek, który za każdym razem, gdy piłkę rzucono, stawia za właściwą bramką. Resztę członków obozu tego rozstawia dowódzca na terenie gry, jak uważa za

najstósowniejsze, zostawiając jednak linię środkową, że tak powiemy bojową, wolną; drugi oddział wyznacza z pośród siebie — oczywiście, decyduje tu znowu dowódzca — dwóch odbijaczy, którzy stają każdy przy swojej bramce po lewej



stronie, pomiędzy linią bramki a granicą. Sędzia, trzymający drążek do oznaczania tur, stawia z boku przy tej bramce, ku której piłką ma się rzucić. Ustawiliśmy się więc i gotowi jesteśmy do gry (zob. fig.) Cel zabawy jest następujący: Rzucający piłkę, czyli podawacze, starają się ją tak rzucić w stronę naprzeciw stojącej bramki, aby

piłka o nią uderzyła i drążek z niej spadł. Stojący przy bramce odbijacz broni bramki i odbija piłkę pałką, o ile możliwości jak najsilniej, aby



jak najdalej odleciała. Jeżeli mu się to udało, natenczas obydwaj odbijacze zmieniają stanowiska, biegnąc jak najszybciej, tyle razy, ile tylko zdołają, zanim przeciwnicy piłkę pochwycą i rzuca ją

z powrotem swoim towarzyszom przy bramkach stojącym (strażnikowi lub podawaczom). Każdą taką zmianę miejsc, czyli tury, oznacza sędzia na drażku kreską na korzyść tego, który piłkę odbił. Jeżeli jednak rzucający na linię bojową piłkę (czyli piłkę podawający) trafi w naprzeciw stojącą bramkę, natenczas odbijacz, który piłki nie odbił, ustępuje miejsca następującemu.

Podawaczowi, rzucającemu piłkę, wolno wziąć zapust, jednakże w chwili rzutu musi stanąć na stopę za bramką; ramię w czasie rzutu powinno być wyprostowane. Gdy kto pięć razy piłkę rzucił, woła sędzia: „zmiana!“ t. j. że piłkę podawacz z drugiej strony ma na tor rzucać; wtenczas i strażnik przechodzi do drugiej bramki. Odbijacz musi natomiast, jeżeli nie robi tury, trzymać pałkę pomiędzy bramką a granicą, gdyż, gdyby ktokolwiek z przeciwników, n. p. strażnik, miał w ręce piłkę w chwili, kiedy odbijacz nie trzyma pałki na właściwym miejscu, mógłby korzystać z okazji i zrzucić drażek z bramki; natenczas odbijacz musiałby ustąpić miejsca drugiemu. Odbijacz musi także ustąpić:

- a) jeżeli piłkę, którą odbił, pochwyciono w powietrzu, zanim spadła na ziemię;
- b) jeżeli w czasie tury przybiegnie ktokolwiek z piłką w rękę i drażek z bramki zrzuci;
- c) jeżeli wskutek niezręczności sam jakikolwiek drażek z bramki przewróci;

- d) jeżeli nie zatrzyma piłki pałką, lecz ręką lub nogą;
- e) jeżeli pałką poziomo garnie, zamiast z góry odbić.

Odbijacz z przeciwnej strony powinien baczyc, aby żadnej tury nie stracić. Przewróci się bramka w czasie tury, natenczas występuje z gry ten, który od bramki bieży, a potem ten, który ku niej zdąża. Odleci odbita piłka poza granicę terenu gry, zaznacza się na korzyść odbijacza cztery tury, chociaż ani jednej tury nie robi. Jeżeli podana piłka przeleciała koło bramki, a odbijacz jej nie odbił, to tur w tym czasie zrobionych nie liczy się odbijaczowi, ale oddziałowi, do którego on należy. Strażnik winien być uważnym i zręcznym, aby piłkę natychmiast pochwycić. Pochwyci kto w powietrzu piłkę lub przewróci się w czasie biegu bramka, natenczas tury nie mają znaczenia. Gra trwa tak długo, póki jeden z ostatnich dwóch odbijaczy nie ustąpi; wtenczas i drugi ustąpić musi. Poczem oddziały się zmieniają; ci, co przedtem atakowali, teraz bramek bronią i następuje ten sam sposób gry, jak to opisałem. Który oddział najwięcej zrobił tur, ten wygrał.

Stąd widzimy, że zadaniem atakujących jest jak najrychlej oddział przeciwny z gry obronnej usunąć, przeszkadzać w robieniu tur; gdy tymczasem broniący starają się zrobić tur jak naj-

więcej. Tury odbijacza liczy się mu osobno, jako pewne odznaczenie; jednakże tylko wszystkie tury razem rozstrzygają o wygranej. Szczególnie zręcznymi powinni być podawacze, zadanie ich jest najtrudniejsze. Powinni się oni starać zmylić odbijaczy, dlatego każdy rzut powinien być inny. Strażnik wręcza piłkę podawaczowi, który ją następnie na tor rzuca. Podawacz rzuca piłkę od każdej bramki po pięć razy, poczem ustępuje miejsca drugiemu. Gra ta nie należy do najłatwiejszych, ponieważ wszelkie sposoby brońienia i zdobywania bramek powinny być wykonywane według pewnych zasad.

22. Krokiet

Krokiet jest to gra w Anglii bardzo rozpowszechniona, a i u nas zdobyła sobie prawo obywatelskie wśród innych gier. W większych miastach prawie we wszystkich ogródkach spotykamy bawiących się w krokiet. Nim więcej osób bierze udział w zabawie, tem więcej staje się interesującą. Gra cała polega na przepędzaniu kul drogą oznaczoną bramkami, od mety do mety, według pewnych prawideł. Kto pierwszy drogę tę przebył, wygrywa. Biorący udział w zabawie dzielą się na dwie równe partye; jeżeli liczba bawiących się jest nieparzysta, w takim razie jedna osoba gra dwoma kulami.

Do gry tej potrzebne są kule czyli bile z drzewa, o rozmaitych barwach, młotki o barwach takich samych, co bile, bramki z grubego drutu i dwa kołki, na których porządek barw jest oznaczony. Każda z osób w zabawie uczestniczących otrzy-

Słupek, oznaczający metę.



Bramka.

Kula czyli bila.



Młotek.



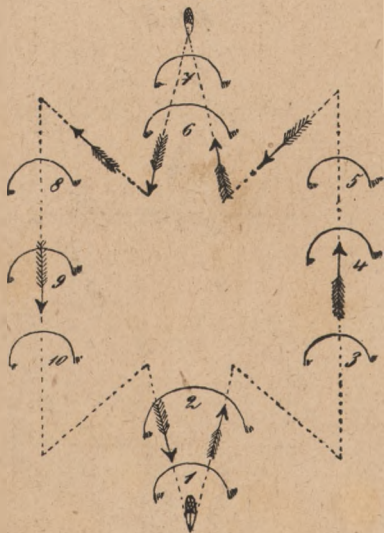
Zwykły sposób ustawiania bramek.



muje bilę i młotek równej barwy. Jeżeli jest ośm osób, natenczas rozdzielają się na partye po cztery a cztery, z których osoby należące do pierwszej partyi używają barw: 1. niebieskiej. 2. czarnej. 3. brunatnej. 4. zielonej; należące do drugiej partyi: 1. różowej. 2. żółtej. 3. pomarańczowej. 4. czerwonej.

Miejsce do zabawy powinno być przynajmniej 20 kroków długie i 20 kroków szerokie. Na środku wbijają się łuki czyli bramki z drzewa lub żelaza — lepsze są z żelaza — w pewnej

Meta II.



Meta I.

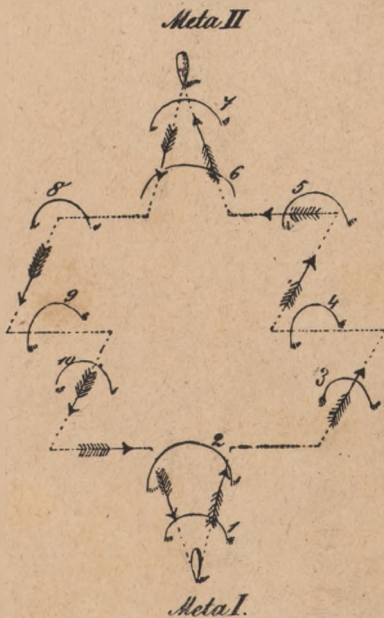
odległości, według podanych wzorów (zob. rysunek). Bramki te są stopę wysokie i stopę szerokie. Po obu końcach ustawionej z bramek figury, wbija się dwa kołki. Jeden oznacza metę I., drugi metę II. Od mety I. trzeba grę rozpocząć i na niej też skończyć.

Pierwszy, grę rozpoczynający, stawia bilę swoją o stopę od pierwszej mety, staje bokiem i wymierza młotkiem krótkie w nią uderzenie, przepędzając ją przez bramkę 1 lub nawet i przez 2. Gdy bila jego obie bramki przeszła, pędzi bilę swoją na prawo przed bramkę 3, aby ją następnie przepędzić przez 4, 5, 6 i 7 i potraścić metę II. Gdy to się udało,

przepędza bilę przez bramki z powrotem, przez 7, 6, potem 8, 9, 10 i 2, 1; a uderzywszy bilą o metę I., partję wygrał.

Najważniejszą operacją w grze w krokietę, a zarazem najwięcej urozmaïcenia sprawiającą,

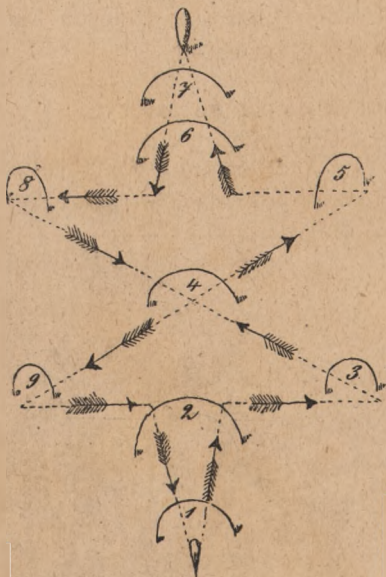
jest k r o k i e t o -
w a n i e. Krokieto-
w a ć można tyl-
ko wtenczas, je-
żeli bila grające-
go uderzy o bilę
inną. Krokietuje
się w następujący
sposób; bilę wła-
sną przysuwa się
do drugiej, a po-
stawiwszy nogę
na własnej bili,
uderza się ją
młotkiem. Sku-
tek uderzenia jest
ten, że obca bila
odskoczy, a wła-
sna pozostanie.



Po krokietowaniu wolno własną bilę jeszcze raz uderzyć. Jeżeli krokietowana bila należy do przeciwniej partyi, trzeba się starać, aby ją odpędzić od linii gry; natomiast, jeżeli należy do własnej partyi, trzeba jej nadać stanowisko możliwie korzystne.

Dobry gracz, gdy przeszedł przez wszystkie bramki, zaniecha natychmiastowego uderzenia bilą o metę I, do której powrócił, gdyż musiałby z gry, jako zwycięzca, wystąpić. Zamiast gry

Meta II.



Meta I.

uderzeniem o metę dokończyć, puszczając się na tyralierkę, tj. krokietuje obce bile, swojej partyi do zwycięstwa dopomaga, partyi przeciwnej zwycięstwo utrudnia.

Dlatego, jeżeli gracz przez ostatnią bramkę przeszedł, powinien ktoś z partyi przeciwnej bilą swoją o bilę jego tak uderzyć, aby też o metę I trąciła; wtenczas rów-

nież zwycięża i z gry wystąpić musi, choćby o metę uderzyła w skutek krokietowania. Bile, która pierwszej bramki jeszcze nie przeszła, krokietować nie wolno. Bilę, którą odbito zbyt daleko, wolno położyć o stopę od oznaczonego miejsca gry.

Uderzenie nie ma znaczenia i grający traci prawo do niego:

a) jeżeli uderzy obcą bilę, b) jeżeli uderzenia nie słyhać, c) jeżeli bilę dwa razy uderzy, d) jeżeli nie przejdzie bramki (lub nie trąci mety II) albo nie potrąci o bilę obcą, e) jeżeli, krokietując, obcej bili nie ruszy z miejsca, f) jeżeli bilę wypędzi poza granicę oznaczoną.

23. Rzucanie strzałką do tarczy.

W koniec okrągłego kołeczka, 10—15 ctm. długiego, utyka się ostry gwóźdź; w drugi zaś



konie niewielkich piór gęsich. W ten sposób śmy sobie strzałkę, którą możemy rzucać czy. Chłopcy ustawiają się przed

tarczą 10 kroków i rzucają do niej. Kto w środek trafi, lub najbliższej niego, wygrywa.

24. Puszczanie kaczek.

Wyszukaj sobie płaski kamyk i rzuć poziomo po powierzchni wody. Kamyk odbije się o powierzchnię jej, zakreśli łuk, spadnie z powrotem



i znowu łukiem się odbije. Każde takie odbicie się kamyka o wodę, nazywa się pospolicie „kaczką“. Jednym rzutem można często zrobić kilka i kilkanaście „kaczek“.

25. Ciągnienie liny.

Chłopcy dzielą się na dwa oddziały. Każdy oddział chwytają² dość długą a mocną linę od końca, stawając w ten sposób naprzeciw sobie. Na „raz, dwa, trzy!“ zaczyna się ciągnięcie liny. Który oddział przeciągnie przeciwników poza oznaczoną granicę, wygrywa.

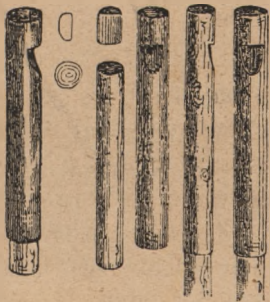
26. Strzelanie z łuku.

Utnij gałąź z olszyny, nagnij ją, a końce zwiąż mocnym sznurkiem, kilka razy woskiem przetartym. Aby mieć dobrą strzałkę, roztop ołowiu, weź trzcinkę, taką, jaką na naszych stawach rosną, a więc w środku próżną. Odetnij jedną część tuż pod kolankiem, t. j. poniżej miejsca, gdzie się tworzy ścianka; w ten sposób będziesz miał rurkę zamkniętą dołem, a górą otwartą. W rurkę tę nalej ołowiu. Gdy ołów w rurce ostygnie, odłup ją, a łaskę ołowiu pokraj na równe kawałki, po 1 ctm długie. Przysposób sobie jeszcze kilka trzciniek tej samej grubości, ale dłuższe, górą utnij na 1 ctm. ponad ścianką poprzeczną, a dołem $\frac{1}{2}$ ctm. pod ścianką. W górną tulejkę włóż kawałek ołowiu i zalep smołą, aby ołów nie wypadł; dolny koniec natnij w formie ostrego kąta, abyś mógł oprzeć strzałkę

o cieciwę. Puszczona z łuku strzałka poleci tak wysoko, że jej okiem nie dostrzeżesz.

27. F u j a r k a.

Gdy wiosną wyjdziemy na przechadzkę, dochodzą nas ze wszech stron dźwięczne tony fujarek. Przystawamy — i wsłuchujemy się miłemu sielskiemu koncertowi. Z pewnością nikt nie powie, aby te tony pojedyncze, dobywające się z wierzbowej fujarki, były brzydkie. Przeciwnie, głos fujarki usposabia nas jakoś inaczej i przemawia do nas językiem tak dziwnie smętnym, że czujemy się przeniesieni w świat całkiem inny, niż ten, który nas codziennie otacza.



Zapoznajmy się z fujarką, bo to taka swojska, taka miła... i spróbujmy na niej sobie także zagrać. Więc, kiedy tylko na wiosnę drzewa soki puszcza, wybierzmy się na łąkę. Wnet spostrzeżemy nad rowem niskie wierzby; nie sprawi nam to trudności sięgnąć po gałąź i ją uciąć. Pierwszego dzieła już dokonaliśmy, co zrobić teraz z tą gałęzią? Oto ucinamy równy, gładki kawałek; z jednego końca wycinamy otwór do powietrza,

a z drugiego obcinamy dokoła skórę, tak ze 2—3 cm. od końca. Teraz siadamy sobie na trawie, kładziemy na kolano ów drążek i objamy go dokoła równo trzonkiem noża. Żeby jednak zbyt nam się nie nudziło, możemy sobie zaśpiewać, jak to w wielu okolicach pastuszkowie sobie śpiewają:

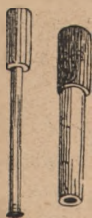
Ulini mi się piszczałeczko,
Bo jak mi się nie ulinisz,
To cię rzucę za trzy płoty,
Rozdziobią cię trzy kokoty,
Jedna kura bez ogona,
Ślepy kaczor, kruk i wrona.

Z takiej racji, ze strachu wielkiego, z pewnością piszczałeczka się ulini, bylebyśmy dobrze klepali. Powtórzywszy piosenkę kilka razy, chwycimy za koniec, któryśmy dokoła obkroili i ciągnijmy pomału. Skórka zacznie się zesuwać i wnet ją ściągniemy. Tak tedy mamy w jednej ręce rurę, w drugiej biały drążek. Najtrudniejsza rzecz przewyciężona. Jeszcze tylko parę minut, a będziemy mogli wygwizdywać. Z białego kołka utnij z górnej części kawałek, aż do wrębka, i zaklini go, następnie włóż w otwór, gdzie skórę nacięłeś dla powietrza, płaską stronę w górę. Jeszcze raz chwyć za nóż i utnij dolny koniec drewka, gdzieśmy to korę dokoła okroili, i utnijmy ze dwa centymetry powyżej obrączki. Będziemy

mieli kołeczek na pół z korą, na pół gładki. Tym gładkim końcem zatknijmy dolny otwór rurki — i fujarka gotowa. Możesz teraz gwiźdać, ile tylko zechcesz.

28. P u k a w k a.

Utnij równy kawałek gałęzi bzu, tak na $1\frac{1}{2}$ ctm. szeroki (w średnicy) a 25 ctm. długi. Drewnkiem wypchnij rdzeń z niego i w środku ładnie wyczyść, aby był gładki — i już będziesz miał rurę gotową. Teraz ustruż z drzewa zwykłego stępel, któryby był tylko trochę węższy od wylotu pukawki, aby lekko w nią wchodził. Ko-



niec stępla trochę spłaszcz, uderzając nim pionowo o kamień, tak, aby na końcu zrobił się pędzelkowaty kapturek. Nakraj kilka kawałków buraka lub ziemniaka, spiczasto; włóż kawałek w szerszy otwór, przyklep trzonkiem stępla, przesun ku węższemu

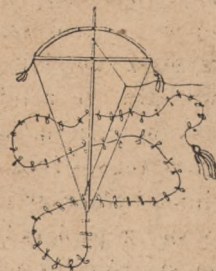
końcowi; wbij drugi kawałek ziemniaka i stępel mocno wciśnij i... paf! Pukawki takie strzelają bardzo głośno.

29. L a t a w i e c.

Najstosowniejszą porą do puszczenia latawców jest jesień. Wtenczas to zwieziono już z pół sprzęty do gumien, wiatry wieją silne,

a chłopcy bawią się w gry, sprawiające wiele ruchu. Chociaż można kupić sobie w sklepie gotowego latawca, ślicznie malowanego, z twarzą księżycową lub inną, jednakże najwięcej pobudza do zabawy latawiec własnymi zrobiony rękoma, choćby już dlatego, że budzi ciekawość, czy się udał i czy pójdzie? Podaję więc krótki opis, w jaki sposób latawca się robi.

Bierze się więc laskę prostą, z lekkiego drzewa, na palec grubą; na jednym końcu nacina się wrąbek i przywiązuje w tem miejscu trzcinę, którą poprzednio wzdłuż na połowę rozciąć należy. Obydwa końce trzciny nagina się i przeciąga od jednego do drugiego końca, dołem przez koniec środkowej laski, mocny szpagat. W ten sposób



zrobiliśmy już szkielet latawca, który teraz pokleja się papierem. Jeżeli nie posiadamy tak wielkiego arkusza papieru, iżby nim latawca pokryć można, zlepia się kilka mniejszych arkuszy. Następnie papier kładzie się na stole, a nań szkielet latawca, ołówkiem robi się rysunek jego, jednakże naddając z każdej strony po 2 centymetry. Według rysunku wycina się formę, a na-

stępnie latawca się obkleja. Nadmieniam, iż w miejscu, gdzie łuk się znajduje, trzeba papier ponacinać co 2 centymetry, aby dokoła łuku tak zawinać go można, iżby się fałdy nie tworzyły. Na sam czubek, na środku łuku, przytwierdza się tulejkę z papieru, „nosem“ zwaną. Na powierzchni latawca można namalować jakąkolwiek twarz. Do obydwóch końcy środkowego drążka przywiązuje się sznurek o jedną trzecią od drążka dłuższy. Na końcach zaś łuku zawieszają się dwa kutasy ze skrawków papierowych, dla utworzenia równowagi. Czy latawiec w tę lub ową stronę się nie przechyli, łatwo przekonać się możesz, gdy uchwycisz sznurek i po-trzymasz go jak wagę. Jeżeli z której strony przeważa, to z tej strony urwij z kutasa kilka pasków papieru, aż nie będzie miał równowagi. Prócz tego trzeba zrobić jeszcze ogon, który powinien być 6 razy tak długi, jak sam latawiec, a robi go się z papierków; na końcu ogona przywieszają się również papierowy kutas. Ogon przywiązuje się do końca latawca. Gdyś już tak dalece z nim się załatwił, weź sznurek przynajmniej 50 metrów długi i przywiąż jednym końcem do sznurka, który tworzy wagę. Uczyniwszy to, masz gotowego latawca, który możesz puścić w powietrze. Gdy latawiec się wzbił wysoko, możesz puszczać pocztę, t. j. papierki po sznurku, które wiatr do latawca zapędzi. Latawca można

też robić w kształcie ptaków lub innych figur, jak to rysunek nasz wskazuje.

30. Chodzenie na szczudłach.

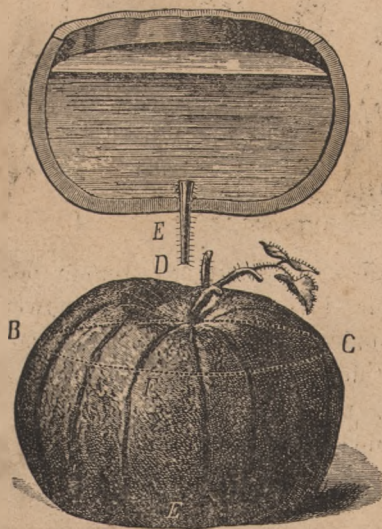
Postaraj się o dwa drągi na trzy palce grube, jeszcze raz tak wysokie, jak sam jesteś, i przyśrubuj do nich u dołu po jednym stopnie. Oprzyj szczudła o ścianę, wnijdź na stopnie, a potem od ściany się odepchnij i spróbuj chodzić. Po kilku minutach będziesz już dosyć dobrze chodził. Gdy nabędziesz tyle



pewności, że będziesz wchodził na stopnie bez oparcia się o mur i umiał biegać, a nawet tańczyć, możesz stopnie przyśrubować o kilka cali wyżej. Nabywszy dostatecznej wprawy w chodzeniu i bieganiu, możesz ćwiczyć się w skakaniu na jednej nodze, w chodzeniu w pozycji siedzącej i t. d.

31. Krążolek.

Krążolek czyli wartołka jest to klocek drzewa 5—10 ctm. wysoki, ku dołowi ścięty, podbity gwoździkiem, aby lepiej krążył i koniec jego się nie wycierał. Po bokach ma karbki do owinięcia wkoło niego sznurka, którym się go puszcza. Owinąwszy krążolek sznurkiem bacika, połóż go na ziemi, a potem bacikiem mocno szarpnij. Wskutek szarpnięcia krążolek stanie na końcu cienkim i będzie tańczył. Podcinany bacikiem, będzie krążył tak długo, jak tylko zechcesz.



32. Wodotrysk.

Weź dynię (korbal, banie), przetnij ją na dwie części: jedną mniejszą (zobacz rycinę) BDC, drugą większą BEC. Z obydwóch części wyjmij pestki i części miękkie. Większą połowę wsadź pomiędzy gałęzie drzewa, wywier-

ciwszy poprzednio w dnie nożykiem otwór okrągły „E.“ W otwór ten włóż łądygę z liści dyni (wiadomo, że łądygi te są próżne) i wkładaj jedną łądygę w drugą, cienkim końcem ku dołowi, tak że ze spojonych łądyg złożysz na kilka metrów długiego

węza. Część wę-
ża, która się
zwiesza wzdłuż
drzewa, przymo-
cuj łykiem do
pnia. Następnie
wykroiwszy i w
mniejszej części
dyni w dnie po-
dobny otwór jak
w pierwszej,
przetknij przez
niego drugi ko-
niec węza, który
zatkaj kawałkiem
dyni — jak kor-
kiem, i przebij go

śpilką; będzie to rodzaj korka przedziurawionego. W tę część dyni, którą umieściłeś na drzewie, nalej wody; jeżeliś przytem dobrze zabezpieczył szczeliny, będziesz miał piękny, naprędce stworzony wodotrysk. (Zobacz rycinę).

Woda wytryska dlatego, ponieważ basen



w którym się ona znajduje, leży wyżej od ujścia. W miejscowościach, gdzie źródeł niema wcale a tem mniej wodociągów, któremi wodę można by sprowadzać, widzimy jednakże tu i ówdzie w ogródkach wodotryski. Są one tak samo urządzone, jak nasz wodotrysk z dyni. Za pomocą umyślnie urządzonej pompy napełnia się basen, umieszczony gdziekolwiek pod strychem domu, wodą. Z basenu tego prowadzi ku wodotryskowi rura, kurkiem się zamykająca. Po odkręceniu kurka, wytryskuje woda, jak to widzimy na rysunku, przedstawiającym nam wodotrysk z dyni.



Harce we wodzie.

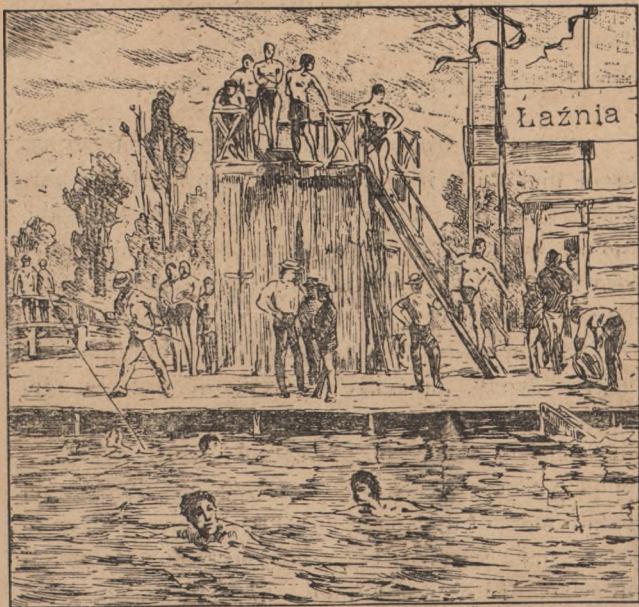
1. Kapanie się i nurkowanie.

Sztuka starożytna przedstawiała wodę w postaci pięknej dziewczicy, której dolna połowa korpusu kończyła się brzydkim kształtem węża lub ogona ryby. Chciała ona w ten sposób uzmysłwić wszystkie piękności i przyjemności, jakie woda daje, ale także jej niebezpieczeństwa. Zapoznajmy się więc nietyko z niebezpieczeństwami wody, ale także ze środkami przeciw nim nas chroniącemi.

Nigdy zaraz po jedzeniu do kąpieli nie spiesz, lecz zaczekaj 3—4 godzin. Z pełnym żołądkiem się kąpać jest tak samo niebezpiecznie, jak gdybyś był chorym, a chciał kąpieli używać. Idąc do kąpieli, nie spiesz się, abyś się nie zgrzał; najlepiej kąp się z rana lub wieczorem.

Rozbieraj się szybko, w miejscu wolnem od przewiewu. Rozebrawszy się, nie czwarz się długo, lecz skocz natychmiast we wodę i zanurz się tak głęboko, jak tylko możesz. Z wody nie wy-

chodź i po powietrzu nie spaceruj, gdyż mógłbyś się łatwo przeziębć; z tych samych względów, nie wychylaj ciała z wody zbyttnio, lecz staraj się używać we wodzie jak najwięcej ruchu, aby przyspieszyć cyrkulację krwi.



Dłużej niż dziesięć minut w wodzie nie siedz; 10 minut starczy na pokrzepienie sił; dłuższa kąpiel działa ujemnie na zdrowie. Jeżeli na miejscu kąpielowem jest przyrząd do tuszy, natenczas, wyszedłszy z wody, puść strumień na siebie i opłócz się. Następnie ostrym ręcznikiem

wytrzymaj ciało, ubierz się szybko i idź na przechadzkę. Jeżeli kąpieli używasz wieczorem, spiesz po wykąpaniu się natychmiast do domu.

Gdys się do wody jako tako przyzwyczaił, staraj się zanurzyć całkiem — dać nurka. Aby ci to nie sprawiało zbyt wiele trudności i bojaźni, stań w miejscu, gdzie woda dochodzi ci do szyi. Drugiemu towarzyszowi, który z tobą się kąpie, podaj ręce, zamknij oczy, wstrzymaj oddech i zanurz się. Strach, który cię początkowo ogarniał, zniknie, gdy częściej ćwiczenie to powtórzysz, a nawet szum w uszach przestanie cię niepokoić. Później już bez pomocy czyjejkolwiek zanurzyć się potrafisz. Dobry nurek wytrzyma pod wodą 2 minuty.

Kto się lubi kąpać, będzie się starał nauczyć się pływać, — całkiem to naturalne. Pierwsze uczucie, ogarniające uczącego się pływać, gdy gruntu pod stopami nie znajdzie, jest niepokój. Uczący się pływać winien wiedzieć, że ciało ludzkie jest prawie tak samo ciężkie, jak woda, nieco nawet lżejsze. Ramiona i nogi są cięższe, natomiast piersi lżejsze niż woda. Gdybyś miał tyle spokoju, że nie wyciągałbyś rąk, by wołać o ratunek, przekonałbyś się, że nie utonąłbyś, ale czubek twej głowy sterczałby ponad wodą. Potrzeba tylko nieznacznie pracować rękoma i nogami, a już głowę całą ponad wodą utrzymasz. Ta pewność powinna wyprzeć bojaźń z serca twego. W razie

niebezpieczeństwa utonięcia, nigdy rąk ponad powierzchnię wody nie wyciągaj, ale schowaj ręce pod wodę i pracuj niemi byle jak tak, a nos wytknij, żebyś mógł oddychać. Gdy tak postąpisz, z pewnością nie utoniesz. Wnijdź pod uszy we wodę, rzuć na dno jaki przedmiot błyszczący, jajko albo inny, potem zanurz się i doładź go z wody. Przekonasz się, że sprawi ci to pewną trudność, bo woda cię unosi; i żeby przedmiot ów wydobyć, potrzeba użycia już pewnej siły. Umiejętne użycie siły sprawia, że możemy zanurzyć się i płynąć pod wodą i na wodzie.

2. Umiejętność pływania.

Jeżeli staniesz w wodzie, gdzie nogami już gruntu nie sięgniesz, wtenczas łatwo głową ku dołowi przechylić się możesz, a nogi pójdą w górę. Aby utrzymać równowagę, wyciągnij ramiona w bok, ale tak, aby znajdowały się pod wodą, pięty ściśnij ku sobie, a kończyny nóg rozszerz od siebie. Jeżeli chwycisz się rękoma w pas, dłońmi ku dołowi, ciało twoje utrzyma się w tej pozycji, nie tonąc; a nos, usta będą ponad wodą. Chcesz w tej pozycji się utrzymać, nie przechylaj głowy zbyt wstecz ani naprzód, gdyż nogi poszłyby w górę.

Ale właśnie z tej łatwości przechylenia się ciała możesz skorzystać. Gdy przechylisz głowę

niecó wstecz, ciało twoje przyjmie pozycję leżącą — będziesz leżał na plecach. Pamiętać należy — jeszcze raz przypominam — że rąk z wody nie powinno się wyciągać. Gdy już w wodzie będziesz umiał reżec, nie sprawi ci

trudności wykonanie ruchów nogami lub rekoma, aby pewniej



jeszcze na wodzie się utrzymać lub kawałek popłynąć. Przyciągaj więc z lekka nogi ku sobie i pchnij następnie niemi, rozszerzywszy je nieco, naprzód; a zarazem

przyciśnij brodę ku piersi.

Przekonasz się, że od razu ruszysz się z miejsca, czyli że popłyniesz;

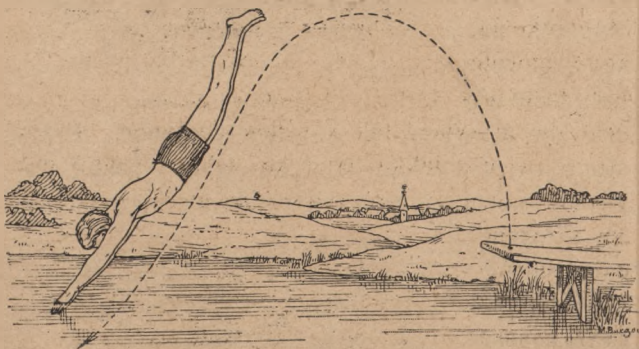


ściśnij znowu nogi, przyciągnij ku sobie i znowu pchnij, jak poprzednio. W ten sposób popłyniesz na plecach bez poruszania rekoma. Jest to najłatwiejszy sposób pływania i najmniej trudzący.

Zamiast nogami, można także pracować rekoma. Górną część ramion przyciska się do ciała,

a rękoma zatacza się kółka. Od garnięcia wody zależy kierunek pływania, głową naprzód, lub nogami.

Można także pracować rękoma i nogami razem. Ramiona wyciąga się pod wodą aż ponad głowę i obydwojma rękoma zatacza się nagle półkoła w kierunku nóg. Równocześnie przyciąga się nogi i kiedy ręce znowu w górę się wy-



Skok na głowę.

ciąga, nogami wykonuje się silne pchnięcie w bok i ściąga ku sobie.

Jeżeli pragniesz, aby ramiona ci wypoczęły, przyciśnij górną część ramion ku piersi, a ręce załóż na niej i pracuj tylko nogami.

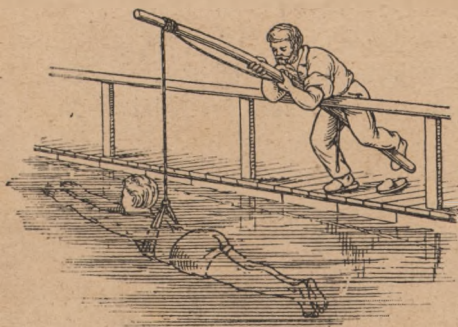
Kto już nauczył się na plecach pływać, tak że nie potrzebuje obawiać się utonięcia, może i we wodę skoczyć, życia bynajmniej nie ryzykując. Skoczyć we wodę można w dwojaki sposób: naprzód nogami, lub też głową. Zeskakując

z deski we wodę naprzód nogami, skup nogi jedną ku drugiej, a ręce przyciśnij ku ciału, które powinno być w chwili skoku wyprostowane. Chcąc skoczyć na głowę, podnieś ręce ponad nią, złożź je dłońmi ku sobie, kończyny ich zwróć naprzód i niemi najpierw wodę przecinij; jeżeli nie jest bardzo głęboka, skocz, zataczając kąt rozwarty; jeżeli jest głęboka, skocz w kącie ostrym, prawie pionowo. Żeby móg skoczyć pionowo, trzeba zgiąć się tak dalece, że nosem dotyka się prawie palcy nóg. Radzę mieć w wodzie oczy otwarte, do czego trzeba się przyzwyczaić. Nim z większej skacze się wysokości, tem większą trzeba zachować ostrożność. Padnie kto płasko na wodę, lub skoczy z rozszerzonymi nogami, może okaleczyć na całe życie. Aby jak najrychlej wypłynąć na powierzchnię, trzeba pracować rękoma i nogami — rękoma, zataczając łuki od góry ku dołowi; nogami, przyciągając je ku sobie i wypychając nagle.

3. Nauka o pływaniu.

Nauczyciel pływania zakłada uczniowi wkoło piersi mocny pas. Do obydwóch końcy pasa przytwierdzone są żelazne kółka, przez które przeciąga się linkę i mocno się zawieszuje. Drugi koniec linki przywiązuje nauczyciel do drąga, a oparłszy o baryerę kąpielni, każe uczniowi wejść we wodę. Uczeń kładzie się poziomo,

twarzą ku wodzie, wyciąga ręce naprzód i składa je dłońmi ku sobie; nogi powinny być wyprostowane, pięty ściśnięte. Na komendę „raz!“ rozszerza uczeń ręce w bok; na „dwa!“ podciąga ręce



Pozycja pierwsza.

stro naprzód, a nogi w bok i ściąga je do siebie. Gdy uczeń potrafi poruszenia te już sam



Pozycja druga na „raz!“

żna posuwać drąg wzdłuż baryery i iść za pływającym; na końcu baryery należy go nawrócić i znowu wzdłuż baryery kazać mu pływać, aż zupełnej nie nabierze w pływaniu pewności.

i nogi pod siebie, ramiona do boku, — ręce powinien natychmiast złożyć; na „trzy!“ wysuwa ręce złożone o-

wykonywać, można nieznacznie linki popuścić; popływie on, nie wiedząc, że na linie już nie wisi. Wtenczas mo-

Dobrzy pływacy urządzają nieraz gremialne wycieczki. Na czele płynie najlepszy pływak, trzymający w ręce małą chorągiewkę, aby inni według niej stósować się mogli. Za dowodzącym płyną inni w szeregach. Tuż za całym oddziałem płynie łódź z muzykantami, którzy przez całą drogę koncertują; za tą łodzią lub obok niej płynie łódka mniejsza, ratunkowa. Ponieważ pływanie przez czas dłuższy w jeden i ten sam sposób Pozycja trzecia na „dwa!“ znużyć może, dobrze jest nauczyć się innych sposobów, przy których członki mogą wypocząć.



Gdy już
pływałeś
nauczyłeś
i przesta-
łeś bać się
wody,
wnet sam
będziesz
wykony-



Pozycja czwarta na „trzy!“

wał ruchy, jakie dawniej za niewykonalne uważałeś. Jeżeli przechylišz głowę w tył, ręce założysz na piersi, nogi wyprostujesz, będziesz mógł spokojnie stać; a że twarz cała, nos i usta będą się znajdować ponad wodą, będziesz mógł także

i swobodnie oddychać. Gdy zaczniesz poruszać nogami, jak gdybyś szedł po schodach, ciało twoje podniesie się ponad powierzchnię wody aż do ramion. Sposób ten pły-



Deptanie wody.

wania nazywamy „deptaniem wody.“ Dostaniesz się przypadkiem w wodę, gdzie się znajduje szlam, muł lub gdzie rosną rośliny, natenczas trzymaj nogi spokojnie, a zacznij pracować rękoma z góry na dół. Aby tem łatwiej uwolnić się z niemiłego położenia, wciągnij w pierś powietrze i nadmij policzki również

powietrzem; o tyle ciało twoje stanie się lżejszem.

Gdy równocześnie zaczniesz znowu pracować rękoma i nogami,



Pudlowanie.

jak gdybyś wodę deptał, pływanie takie, podobne do pływania psa, zwiemy „pudlowaniem.“

Chcąc płynąć, poruszając tylko nogami, należy przyłożyć ręce dłońmi do piersi. Chcąc płynąć bez poruszenia nóg, opuszcza je się spokojnie, a pracuje tylko rękoma.

Pływanie bokiem nie przedstawia wielkich trudności temu, który się już na piersiach pływać nauczył. Jedną rękę wysuwa się naprzód, a drugą zakreśla się kółka, nogami pracuje się jak zwykle.

Wielu nie lubi nurkować z wielkiej bojaźni. Kto jednakże pływać się nauczył, powinien umieć i nurkować. Nie radzę jednakże nikogo zmuszać

albo gwał-

tem pod
wodę pakować.

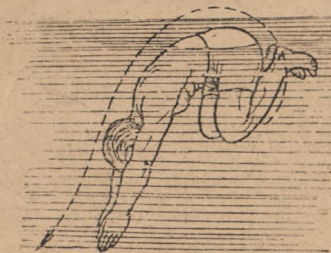
Przez takienierozsądne zanurzanie innych, szczególnie-



Pływanie bokiem.

niej początkujących w pływaniu, napełnia się ich tem większą bojaźnią. Owszem, pomocnym trzeba być, a nie naukę utrudniać. Każdy, chcący nauczyć się nurkować, niech stanie na miejscu, gdzie nogami grunt sięgnąć jeszcze może i zanurzy się, jak to już opisałem na początku niniejszego rozdziału. Potem wypłynąwszy na głębsze miejsce, niechaj stanie i zacznie deptać wodę; po małej chwili niech zaprzestanie deptania, a rękoma niech zagarnie wodę od dołu ku górze. Nim więcej razy poruszenie to wykona, tem głębiej pod wodę pójdzie. Aby się znowu wydostać na powierzchnię wody, wy-

konuje się poruszenia rękoma przeważnie z góry ku dołowi. Nurkować można także głową naprzód. W tym celu wyciąga się ręce przed siebie, głowę się pochyla, a nogami daje się susa, jak przy pływaniu. Dostawszy się pod wodę, garnie się rękoma z ponad głowy ku ciału,



Nurkowanie.

a nogami pracuje się jak przy pływaniu. Te same ruchy wykonują się przy wypływaniu z pod wody, tylko że pły nie się nie ku dołowi, tylko w górę. Pod wodą płynie się tak samo, jak na powierzchni wody; te same wykonuje się ruchy, jak gdyby na piersiach się płynęło.

Nauczysz się dobrze pływać, tak że nie uczuwasz żadnej w wodzie obawy, możesz próbować wywracania w czasie pływania koziełków, w znak lub naprzód. Uda ci się pierwszy, natenczas zrobisz i kilka raz za razem, po dwa, trzy, cztery i więcej. Gdzie łaźnie wygodnie zbudowane, a woda w miejscu do wskakiwania głęboka, można urządzać i trudniejsze ćwiczenia. Naukę pływania ułatwia bardzo użycie pęcherzy napełnionych powietrzem, lub pasów korkowych.

Zabawy zimą.

1. Śnieg.

Skoro spadną pierwsze śniegi, wypadają gromady chłopców, lepią kule i dalejże na upatrzonogo. W czasie wielkich mrozów trudno kulę ulepić, gdyż śnieg nie trzyma się kupy i w rękach się rozprósza. Najlepszym jest śnieg świeży, padający wielkimi płatkami, nie suchy i nie za wilgotny; kulą z takiego śniegu nikomu krzywdy się nie robi. Śniegu, który topnieje pod wpływem promieni słońca, do rzucania używać nie można, ponieważ ściśnięty w dłoniach, w lód się zamienia; tak samo nie powinno się brać śniegu zmieszanego z piaskiem lub kamieniami. Byłoby to bardzo niegrzecznie i nieprzyzwoicie rzucać kulami tak niebezpiecznemi; następstwa rzucania takimi kulami są niemniej smutne, jak rzucania kamieniami. Sądzę jednakże, że nasi mali czytelnicy są chłopcami grzecznymi, którzy z chęcią się zabawią, a nie pragną nikomu zrobić krzywdy.

Jeżeli jest więcej chłopców, powinni podzielić się na dwa oddziały; każdy oddział winien obrać sobie dowódcę, którego słuchać należy. Oddział, który wyprze drugi z zajmowanego stanowiska, wygrywa. Dowódzca baczy, aby nie przyszło do prawdziwej bójki; na dany znak winni walczący ustępować lub iść naprzód. Wielkimi szuflami do zgarniania śniegu można usypać wał, stworzyć niejako małą, śnieżną forteczkę. Jedni forteczki bronią, drudzy ją zdobywają. Forteczki broniący powinni już naprzód zaopatrzyć się w dostateczną ilość kul, gdyż w razie dłuższego nacierania nieprzyjaciela, zabrakłoby im śniegu i musieliby chyba własny wał rozbierać. Walę można ograniczyć na pewien czas, n. p. kwadrans. Jeżeli oblegający w przeciągu kwadransu forteczki nie zdobyli, natenczas jej broniący wygrali.

Gdy rzucisz na dach bryłę śniegu, spostrzeżesz, że bryła, spadając, rośnie, staje się coraz to większą; a to dlatego, że śnieg leżący na dachu, po którym bryła się kula, przylepia się do niej. W ten sposób kulając początkowo małą grupkę śniegu po ziemi, kiedy śnieg jest dostatecznie wilgotny, ukulać możesz bryły ogromne. Ustawwszy takie dwie bryły jedną na drugiej, zalep śniegiem wręby i ładnie wygładź; będzie to korpus chłopca ze śniegu. Wsadź na korpus ten kulę mniejszą, wielkości głowy, oczy zrób z węgla,



nos ze śniegu, a usta namaluj sadzami. Z boków utkwij dwa drążki i oblep śniegiem, — będą to ramiona. Dla większej uciechy możesz wsadzić mu na głowę jaki stary kapelusz albo pogniecony cylinder, chapeau-claque, a w usta włóż mały kijek — zamiast cygara. Taki chłop ze śniegu zwykle nie długo wieknie, gdyż malcy, nabawiwszy się nim, w końcu do niego bombardują. Kto pierwszy łeb mu strąci, ten — król.

Do najprzyjemniejszych rozrywek, jakie zima nam nastrecza, jest bezwarunkowo sanna. Mianowicie w czasie karnawałowym kuligi są na porządku dziennym. Dzisiajsze kuligi nie równają się wprawdzie dawniejszym hucznością, ponieważ warunki bytu są dzisiaj cięższe, a grosz trudniej wpływa; — trzeba się z kieszenią liczyć. Konieczność uczy nas oszczędności, która bynajmniej nie zabrania nam zabawić się skromnie. Możemy zabawić się, wyjechać kuligiem, nie rujnując się materyalnie. Taka gremialna wycieczka sankami rozwesela umysł, a zdrowsza jest od balów w dusznych salach.

• Dzieci używają sanny po swojemu; wciągają wazkie saneczki (dwie małe gładkie belki i deski na poprzek) i spuszczają się na nich z pagórków często nawet bardzo wysokich. Dzieci rodziców zamożniejszych mają saneczki elegancciejsze, ale pierwsze są bezwarunkowo bezpieczniejsze, bo

mniej wywrotne. Jeżeli rodzice kupują dzieciom saneczki do zabawy, radzę kupować niskie.

2. Na lodzie.

Zanim Gwiazdka przyniesie dzieciom w podarku po parze łyżew, już próbują one sztuki łyżwowania na drewniakach, które pod podeszwy podkłada-

ją, i ślizgają się na nich lub nawet



i bez nich, to stojąco, to zgięto lub na czepku. Roz-

maitym figurom, jakie starają się naśladować, nadają odpowiednie nazwiska. Ślizgają się więc jak szewc, strzelec, krawiec i t. d.

Rodzice, przekonawszy się, że dzieciętki zbyt na ślizgawkach zdzierają obuwia, sprawiają im na gwiazdkę łyżwy... cóżby ostatecznie dla dzieci swych nie uczynili? Niech się zabawią, niech użyją świeżego powietrza.

Łyżwy powinny być normalne, t. j. 1 centymetr dłuższe od obuwia, szyna 1—2 ctm. wysoka, $\frac{1}{2}$ ctm. gruba, z przodu i z tyłu nieco w górę zagięta. Praktyczne są łyżwy, które do obuwia się przyczepia bez rzemieni.

Początkujący powinien poprosić dwóch przyjaciół, biegłych łyżwiarzy, którzyby go z obydwóch stron podjęli pod ramiona i pomału pro-



wadzili. Pierwszym zadaniem jest nauczyć się stać; potem pomału posuwać nogę za nogą, drugą zawsze przyciągając; — nie chodzić, ale posuwać nogi należy. Posunąwszy lewą nogę, prawą się przyciąga do pierwszej w kącie prostym, nieco od lodu w powietrzu trzymając; poczem stawia się prawą, a lewą się odpycha — i znów przyciąga do prawej. Nim dłuższą przestrzeń na jednej nodze przebedziesz, tem lepiej. Już zaraz w początkach trzeba się starać trzymać korpus

prosto, a nie pochyło. Kolan nie trzymaj sztywno, jak tyczki, ale nieco zgięto, elastycznie; ręko ma nie wymachuj, ale trzymaj je spokojnie.

Chcesz skrócić na lewo, natenczas prawą nogę wysuń nieco naprzód, czubek kierując w lewą stronę, w tę stronę zwróć się też całą figurą. Skracając na prawo, wysuń lewą nogę i t. d.

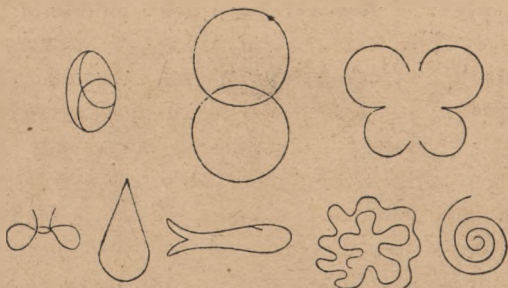
Najszybciej w tę lub ową stronę skrócić mo-



żna przez przełożenie nogi, n. p. w lewo — prawej przed lewą, w prawo — lewej przed prawą. Przekładając nogę bezustannie, zataczać będziesz koło. Prawdziwą przyjemnością jest tak zwane holendrowanie. Jest to zataczanie kół na zewnątrz. Wykonuje się je na zewnętrznej stronie szyny łyżwowej, przyczem ciało przechyla się w tę stronę, w którą koło się zatacza; noga powinna być mocno osadzona. Druga noga podaje kierunek, utrzymuje równowagę. Mocno się nią odepchnąwszy,

podnieś ją w górę i pomału do pierwszej przyciągnij. Tam gdzie się kończy pierwsze koło, nowe drugą nogą rozpocząć się powinno. Tak samo możesz holendrować i w tył.

Kto się nauczył holendrować, temu nie sprawi trudności wykonywanie najrozmaitszych figur, n. p. ósemek lub trójek. Osemka składa się z dwóch kółek; wykonuje się ją holendrując raz w prawo, drugi raz w lewo, tylko na ze-



wnątrz. Trójka składa się z dwóch łuków. Wykonuje się ją na jednej nodze. Zaholendrowawszy na zewnątrz, zakrećasz w miejscu, gdzie owe dwa łuki trójki się łączą, i drugi łuk zataczasz tyłem na wewnątrz.

Przy pewnem ćwiczeniu uda ci się z pewnością wypisać wszelkie głoski alfabetu i wykonać inne figury.

Że i większe towarzystwa na lodzie zabawić się mogą, widzimy to wszędzie, gdziekolwiek miejsce do biegania na łyżwach urządzono. Można

biegać parami i w większych grupach, bawić się w węża i inne gry towarzyskie, jak „ostatnia para wychódź!” i t. d. Nie mniej można wykonywać i tańce, a szczególnie nadaje się do tego kontredans.

Bieganie na łyżwach jest rozrywką bardzo zdrową i miłą, ale rozsądnie trzeba jej używać. Przytaczamy kilka uwag dla bezpieczeństwa czytelników.

Gdyś się zmęczył bieganiem, nie siadaj i nie odpoczywaj, lecz zwolnij biegu. Niewłaściwie czynią ci, którzy krótko przed zejściem z lodu, rozpędzają się, aby na ostatku jeszcze użyć zabawy. Usiadłszy następnie na ławce, aby odjąć łyżwy i pójść do domu, łatwo zaziębić się mogą. Piwa ani wódek na lodzie nie pij. Oddychaj przez nos; usta miej zamknięte. Wskutek nieprawidłowego oddychania powstają zaziębienia krtani, płuc, kaszle i inne niedomagania. Wciągaj powietrze nosem, a wypuszczaj ustami. W czasie biegania nie rozmawiaj, gdyż tak samo łatwo mógłbyś się zaziębić, jak gdybyś oddychał przez usta. Papierosów, cygar ani jakichkolwiek tytoni na lodzie nie pal. Palenie na lodzie szkodzi nie tylko tobie, ale jest także nieprzyzwoitem. Jakże łatwo możesz zaproszyć ogniem oczy innym towarzyszom zabawy, mianowicie gdy wiatr wieje. Samo dymienie komuś w nos, kiedy każdy chce użyć świeżego powietrza, także przyjemnem nie

jest. Zdarzały się wypadki, że jeden drugiemu, na niego wpadłszy, oko cygarem wypalił. Papierków, niedopałków, zapalek i t. d. na lód nie rzucaj, aby nieszczęście jakie z twojej winy się nie wydarzyło. Jeżeli już od palenia wstrzymać się nie możesz i musisz dymić jak komin, to przynajmniej zachowaj wszelką ostrożność i niedopałki wyrzucaj poza obręb miejsca zabawy. Schodząc z lodu, ubierz się w ciepłe palto, i idź natychmiast do domu.

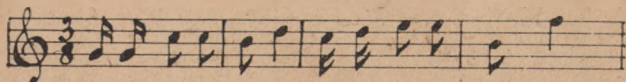
Zachowujcie przeto wszelką ostrożność, abyście się nie zaziębili; a po drugie, aby z przyczyny waszej innym nieszczęście się nie wydarzyło.



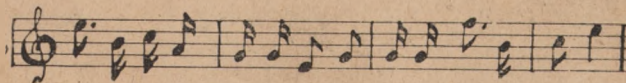
Piosnki,

które można śpiewać podczas gier.

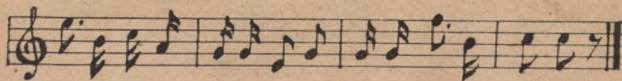
1. Piosnka rolnika.



Chłopek ci ja chłopek, w po-lu dobrze o - rzę;



wszystko mi się dobrze dzie-je, chwa-ła Tobie Bo-że!



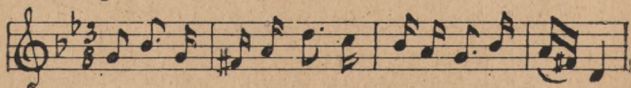
wszystko mi się dobrze dzie-je, chwała Tobie Bo - że!

2. Mam koników parę, cztery wołki w pługu,
:Chalupeczkę malusienką, bez żadnego długu.:|
2. Nie dbam o majątek ani o koronę,
:Bo mam w domu dobre dziatki i kochaną żonę.:|
3. Za pałacbym nie dał mej ubogiej chatki,
:Bo się w niej mój ojciec rodził, ja i moje dziatki.:|

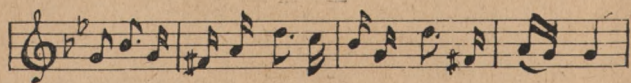
4. Z pracy nie choruję, lenistwem się brzydzę,
 :|:Żadnej ja się też roboty, żadnej nie powstydzę.:|:
5. Rozlega się w polu śpiewanie oraczy:
 :|:Co niema, to niema nigdzie bez pracy kołaczy.:|:

2. Oracz do skowronka.

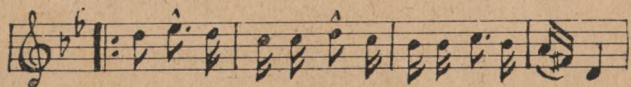
Wolno. p.



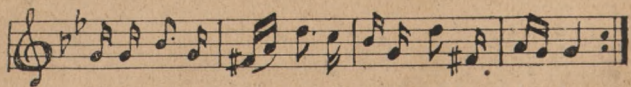
Już śpiewasz sko-wro-nee-zku, już też i ja o - rzę,



O-budwu nas przy rannej pra-cy wi-dzi zo - rze



Bóg pomóż, skowroneczku, dodawaj na - dzie - je,



I dla cie-bie ja ra - zem i dla siebie sie - ję.

2. Szczęśliwyś skowroneczku,
 Nie wiele ci trzeba;
 Trochę pola kwiecistego
 I jasności nieba.

Nie tak nam, skowroneczku,
 Nie tak nam się dzieje,
 U nas wszystko grozi smutkiem,
 A tobie się śmieje.

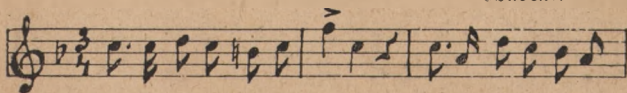
3. Szczęśliwyś skowroneczku,
Twa luba cię kocha;
U nas przyjaźń jest niestała,
A jej miłość płocha.
 Śpiewajże skowroneczku,
 Ja zanucę z tobą;
 Ciesząc się twoją dolą,
 Zapłaczą nad sobą.
4. Przestań śpiewać skowroneczku,
Śpiewałeś do woli;
Ja też do dom me wolki
Popędzę powoli.
 Już spocznij skowroneczku,
 Gdzie twa ukochana;
 Obaczym się znów z sobą
 Jutrzejszego rana.

Gawiński.

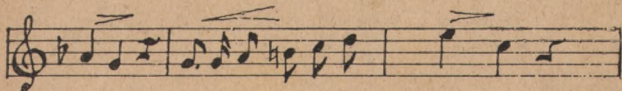
3. Kochajmy się bracia mili.

(Polonez.)

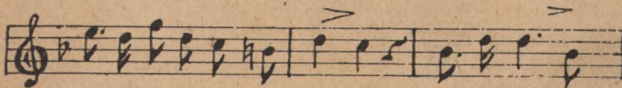
Czubski.



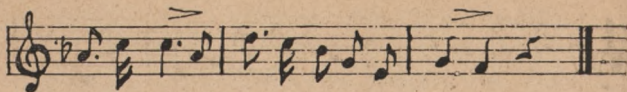
Kochajmy się bra-cia mi-li, Zgo-da, jedność od tej



chwi-li. Od pa-ła-ców w chatki kmie-ci



Kochajmy się, niech głos le-ci, Od pa-ła-ców



w chatki kmie-ci Kochajmy się, niech głos leci.

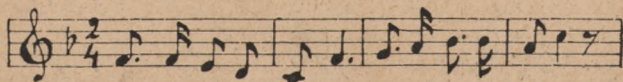
2. Któż to nam może przeszkodzić
Z bratem się swoim pogodzić;
Z nim się cieszyć lub weselić,
Z nim los, mienie, życie dzielić?
3. Kochajmy się tylko wzajem,
Każde miejsce będzie rajem;
Bo gdzie wejdzie miłość, zgoda,
Tam wnet wchodzi i swoboda.
4. Ach, gdy nas ujrzy złączonych,
Wiarą, miłością spojonych;
Ufajmy śmiało w tej porze,
Ze i Bóg nam dopomoże.

Antoni Gorecki.

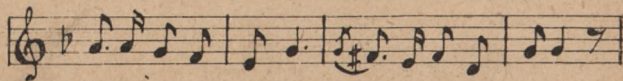
4. Krakowiak.

Żwawo.

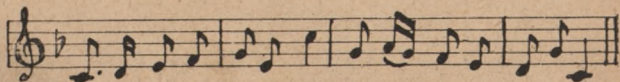
Moniuszko.



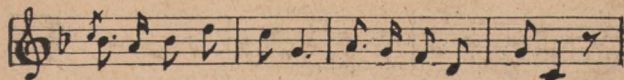
We - sół i szczę-śli - wy Kra-ko-wia-czek ci ja,



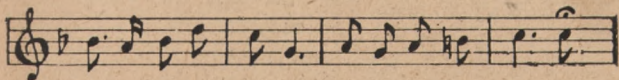
A mój ko-nik si - wy ra - żno się u - wi - ja.



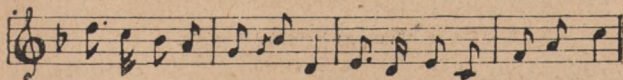
U - wi - jaj się, ra-żno bież! kopy-tka-mi ognia krzesz!



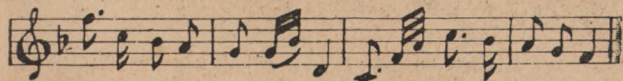
Cza-peczka czer - wo-na na gło-wie mi pło - nie,



Po - ka-zu - je o - na, że mi go - re w ło - nie!



Go-re ser-ce, pę-dzi koń, a dziewczy-na kla-ska w dłoń!



Go-re ser-ce, pę-dzi koń, a dziewczyna klaska w dłoń!

2. Z czapki pawie pióro
Barwami się mieni,
Jak dzionek za chmurą
Gdy go świt zrumieni.
Dumnie błyszczy pawi puch,
I ja dumny i ja zuch.
Krakowiaczek ci ja,
Pędzę sobie żwawo,
Kto mnie nie wymija,
Plunę w twarz kurzawą;
Bo ja pan — bo ja król,
Śród zielonych niw i pól!

3. W koło szumi zboże,
Kłania mi się kłosem,
Kiedy zbiorę, zorzę,
To pobrzknię trzosem.

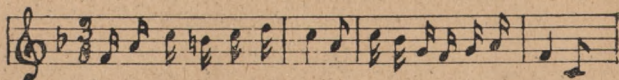
A dziewczęta całej wsi
 Będą się przymilać mi.
 I ta i ta ładna,
 Lecz ich próżne chęci,
 O — boć mnie już żadna
 Nie zwabi, nie znęci.
 Jedno tylko serce mam,
 Jedną tylko Halkę znam!

Wasilewski.

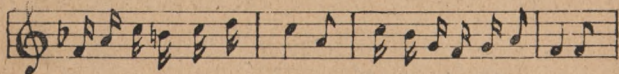
5. Miejskie obyczaje.

Mazur.

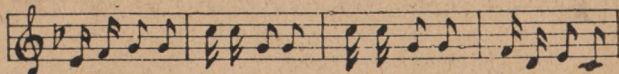
Kurpiński.



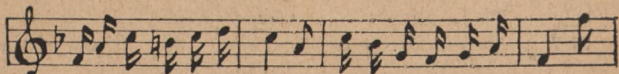
W mieście dziwne o-by-ca-je, mówią, że to świat u-co-ny,



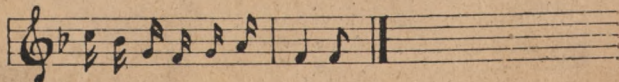
Ale mnie się wszystko zdaje, Jakby to był świat salo-ny.



Tam nie powie: wi-taj bra-cie, Scęść wam Boże lub podobnie;



Tylko ja - koś nogą skrobnie, I to zna-cy: jak się ma-cie,



I to zna-cy: jak się ma-cie.

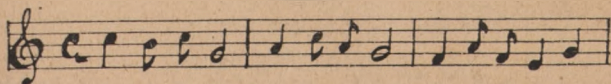
2. Padam do nóg każdy woła,
By nie upadł jest ostrożny,
Niejednego kiesień goła,
Psecie zwa go Wielemożny.

„Na mój honor, słowo daję!“
Idzie u nich jak chleb z masłem,
Co wpsód było zacnych hasłem,
Tem się zwodzą dziś sachraje.

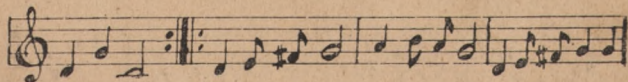
3. Wedle wzoru z zagranicy,
W wiecór siedzą przy obiedzie,
Z rana wstają blade śledzie,
Lalki chodzą po ulicy.

Słowem różne są saleństwa:
Panny zwią się Marmuzele;
Za tak marne ceregiele,
Wyzekają się panieństwa!

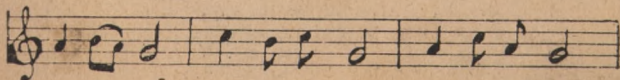
6. Pieśń górali.



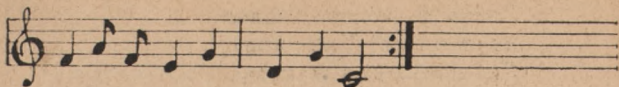
1. Czerwony pas, za pa-sem broń I to-pór, co bły-
We-so-ła myśl swo-bo-dna dłoń, To strój, to ży-cie



ska z da-la, 2. Gdy świeży liść o-kryje buk I czarna góra
Gó-ra-la.



zczernie-je, Niech dzwoni flet, niech ry-czy róg,



Od-ży - ły na - sze nadzie - je.

3. Pękł rzeki grzbiet, popłynął lód,
Czeremosz szumi po skale,
Nuż w dobry czas, kędziorzy trzód
Weseli kąpcie Górale.
4. Połonin step na szczytach gór;
Tam trawa w pas się podnosi,
Tam ciasnych miedz nie ciągnie sznur;
Tam żaden pan ich nie kosi.
5. Dla waszych trzód tam paszy dość,
Tam niech się mnożą bogato,
Tam runom ich pozwólcie rość,
Tam idźcie na całe lato.
6. A gdy już mróz posrebrzy las,
Ładujcie ostrożnie konie,
Wy z plonem swym witajcie nas,
My z czarką podamy dłonie.

7. Domek rodzinny.

1. Witaj domku mój rodzinny,
Dworku biały z facyatką,
W tych to ścianach wiek dziecinny
Przepędziłem z ojcem, matką.
2. Biały domku ukochany,
Každy kącik sercu drogi;
Mile sercu cztery ściany,
Dziś całuję twoje progi.

3. Tu mi życie matka dała,
Moja dobra matka droga;
Tu mnie matka wychowała
I uczyła kochać Boga.
4. Tu mnie ojciec mój pocziwy,
Dobry ojciec, choć surowy,
Czcic nauczał wiek sędziwy,
Słodkiej sercu uczył mowy.
5. Witaj domku mój drewniany,
Pełen wspomnień i pamiątek;
Witaj dworku ukochany,
Skarbie drogi świętych szczątek!
6. Pod tem drzewem rozłożyستم
Ptasząt śpiewu ja słuchałem;
Dziecko jeszcze, sercem czystem
Z każdym kwiatkiem rozmawiałem.
7. W kropli rosy kryształowej,
Co zdołała kwiatki, ziołka,
Bóg malował świat różowy,
A jam widział tam aniołka.
8. O, były to chwile błogie,
Niewinnością dziecka tchnące,
Przeminęły dni te drogie,
Pozostały łzy gorące.
9. Przeminęła ma jutrzeńka,
Dni dziecięcych zwiędły kwiatki,
Lecz mi w duszy brzmi piosenka,
Com ją słyszał od mej matki.
10. O, czas dąży chyżym krokiem:
Gdzie był uśmiech, dziś mogiły.
Zegnam cię znów łzawem okiem,
Mój rodzinny domku miły.

11. Żegnam drogie twoje ściany!
Głos przyszłości brzmi z daleka;
Idę, idę, w świat nieznany,
Gdzie powinność, ludzkość czeka.
-

8. Okrężne.

1. A u naszej pani złocisty podworzec,
Z tegorocznych zbiorów będzie złota korzec.
2. A u naszej pani stoi lipa w polu,
Nie bywa tam nigdy w pszenicy kąkolu.
3. A do naszej pani przyjechał pan młody,
Ona jemu rada, prosi nas na gody.
4. A z nim nasza pani do stołu zasiędzie,
Odda mu wianeczek i kochać go będzie.
5. Nasza droga pani okrężne nam sprawi,
Niechże młodej parze Pan Bóg błogosławi!

Albo:

1. Na szerokiem polu żyto się złociło,
Czyste bez kąkolu, aż popatrzyć miło.
2. My je sierpem ścięli, powiązali w snopy,
Teraz cierń się bieli i czernieją kopy.
3. I to dobro wasze w wianku wam przynosim,
A za trudy nasze o okrężne prosim.



Spis rzeczy.

	Str.
Słowo wstępne	3

Gry towarzyskie.

1. Jawor	7
2. Dzięcioł	8
3. Ślepa babka.	9
4. Obrączka	11
5. Złota kula	13
6. Mruczek	14
7. Kłaniany	14
8. Plotka wróblem wyleci...	14
9. Darowanego.	15
10. Cenzurowany	15
11. Cztery kąty, a piec piąty	16
12. Pani Starościna	16
13. Klapanka	17
14. Wszystko, co pierze ma, lata	17
15. Serce mnie boli	18
16. Nieme towarzystwo	19
17. Budzę cię	19
18. Do czego jest myśl moja podobna	19
19. Gra w zielone	20
20. Rymy dorywkowe	21
21. Wykupywanie fantów.	22
22. Kary za fanty	22

Gry umysłowe.

	Str.
1. Szachy	25
2. Domino	31
3. Loteryjka	34
4. Warcaby czyli Dama	36
5. Wilczek	39
6. Młynek	40
7. Puf	41
8. Forteczka	43
9. Niedźwiedź w matni	45

Mile zatrudnienia w wolnych chwilach.

1. Jaje postawić na czubku	47
2. Kto potrafi stać na jednej nodze	47
3. Ołówek akrobatą	48
4. Powiesić wiadro na kiju	49
5. Uparty talar	49
6. Bezskuteczne wysiłki	50
7. Utrzymać równowagę	51
8. Zapalić świecę, klęcząc na jednym kolanie	52
9. Karafka spoczywająca na nożach	53
10. Waga do listów	54
11. Tańcząca figurka	55
12. Praktyczny świecznik.	55
13. Pływające jaje	57
14. Tańczący fenyg	57
15. Karuzel	58
16. Bąk	59
17. Zatoczyć koło szklanką napelnioną wodą	60
18. Tańczące jaje	60
19. Zaczarowany papier	61
20. Stałość czyli sprężystość słomki.	63

	Str.
21. Jednem uderzeniem złamać laskę	64
22. Miedziak igłą przedziurawić	66
23. Zawiesić pierścień w powietrzu.	66
24. Pojedyńczy wodotrysk	67
25. Przewrócić szklankę napelnioną wodą tak, aby się woda nie wylała	68
26. Jaje w karafce	69
27. Wydobyć monetę z kieliszka	70
28. Spadochron	71
29. Wartołka	72
30. Wiatraczki	73
31. Pędziwiatr	75
32. Lichy wzrok	76
33. Dyabeł na ścianie	77
34. Krążące tarcze	79
35. Woda zimna czy gorąca	80
36. Moneta na czole	81
37. Łatwy sposób robienia pudełek	81
38. Figle spirytystyczne	85

**Ciekawe zadania matematyczne, zagadki, szarady,
rebusy i obrazki cieniowe.**

1. Zabawa zapalkami	95
2. Zgadnąć, ile kto ma lat	97
3. Odgadnąć, którego dnia się kto urodził	97
4. Dziedzictwo	98
5. Równe działy	99
6. Sumienny podział	100
7. Praktyczny owczarz	101
8. Zadanie liczbowe	101
9. Przebiegli więźniowie	102
10. Odgadnąć oczka kostek	103

	Str.
11. Sprawiedliwy obrachunek	104
12. Ciekawe liczby	105
13. Dowcipni złodzieje	108
14. Rybak w kłopotcie	108
15. Zagadki	109
16. Rozwiązanie zagadek	113
17. Szarady	113
18. Rebusy	116
19. Rozmaitości	119
20. Obrazki cieniowe	121
21. Łamigłówki obrazkowe	123

Gry na wolnem powietrzu.

1. Sitko	125
2. Pawle, gdzie jesteś?	127
3. Kot i myszka	128
4. Kulawy lis	128
5. Ostatnia para wychodź!	129
6. Czarny mąż	130
7. Wilk i gąski	130
8. Tłuczenie garnka	132
9. Rzucanie obrączek	132
10. Raj	132
11. Skakanie o premie	134
12. Odbijanego	136
13. Żywy łańcuch	139
14. Extra meta	140
15. Żyd	141
16. Stando	141
17. Palant	142
18. Lawn-Tennis	142
19. Prycza.	145
20. Gra w piłkę gutaperchową	146

21.	Kriket	148
22.	Krokieta	154
23.	Rzucanie strzałką do tarczy	159
24.	Puszczanie kaczek	160
25.	Ciągnięcie liny	161
26.	Strzelanie z łuku	161
27.	Fujarka	162
28.	Pukawka	164
29.	Latawiec	164
30.	Chodzenie na szczudłach	167
31.	Krażolek	168
32.	Wodotrysk	168

Harce we wodzie.

1.	Kąpanie się i nurkowanie	171
2.	Umiejętność pływania	174
3.	Nauka o pływaniu	177

Zabawy zimą.

1.	Śnieg	183
2.	Na lodzie	187

Piosnki, które podczas gier śpiewać można.

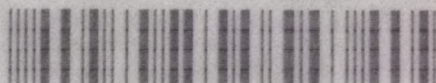
1.	Piosnka rolnika	193
2.	Oracz do skowronka	194
3.	Kochajmy się bracia mili	195
4.	Krakowiak	196
5.	Miejskie obyczaje	198
6.	Pieśń górali	199
7.	Domek rodzinny	200
8.	Okrężne	202



Czcionkami Karola Miarki w Mikołowie.

Wojewódzka Biblioteka
Publiczna w Opolu

7545 \$



001-007545-00-0