

Dr. H. A. Mojmir.



Ćwiczenia i zabawy skautowe.



LWÓW.

Nakładem Związku polskich gimnast. Towarzystw sokolich.

Skład komisowy w księgarni Gubrynowicza i Syna.

1918.



CM 314601

Wpisano do Księgi Akcesji

Akc. D1 nr 151 /2011/ CM

Słowo wstępne.

Niechaj, kogo wiek zamroczy,
Chyląc ku ziemi poradlone czoło,
Takie widzi światła koło,
Jakie tępemi zakreśla oczy.
Młodości! ty nad poziomy
Wylatuj, a okiem słońca
Ludzkości całe ogromy
Przenikaj z końca do końca.

Mickiewicz: Oda do młodości.

Dopiero mała garstka ciekawych u nas zrozumiała treść słowa: »skauting«, a i ci dość często na pytanie: »czem jest skauting«, nie znajdując wyczerpującej, ani dość szybkiej odpowiedzi.

Skauting u Anglików jest nową szkołą wychowania fizycznego, etycznego i intelektualnego, nie przez pedagogię starożytną, ani średniowieczną, która rozwój całej ludzkości w sztuczne ścisnęła ramy, ale przez pedagogię, która dla rozwoju człowieka szuka dróg naturalnych w odpowiedniem wychowaniu dziecka, zgodnem z ogólnoludzkim instynktem samozachowawczym.

Skauting, to nie żaden sport, ani zabawa, której celem kołysanka leniuszka przy ognisku i biwaku, ale powrót do natury, nie znającej, co to słabość lub bojaźń, rozkosz smaku lub ciepła przy ognisku domowem, wygoda gazu, elektryki i wodociągów, sybarytyzm materaców i sprężyn, samochodów elektrycznych i benzynowych, słowem tych przyjemności i wygódek, które wymyśliła cywilizacya w wielkomiejskich zespólach ludzkich.

To twarda szkoła pracy, przejącej mięśnie i nerwy, które skutkiem siedzenia i ślęczenia nad książką w dusznych i ciemnych salach szkolnych uległy degeneracyi i osłabieniu (neurastenii), albo które w pracowniach, przy maszynie lub warsztacie, będąc jednostronnie ćwiczone, uległy spaceniu.

To szkoła kształcąca równomiernie sprawność wszystkich zmysłów, które wypaczyła lub stępiła kultura, przez jednostronne kształcenie mózgu, zwłaszcza jego centrów myśli, mowy, wyobraźni i abstrakcyi.

To szkoła hartująca ciało i ducha przez tępienie nałogów i przywar toczących współczesną ludzkość a niemniej przez wyuczenie karności, zbratania i ofiarności.

Słowem jestto szkoła, z której mają wyjść pełni ludzie, którzy nie tylko, że fizycznie, etycznie i intelektualnie będą zdolni do podjęcia pracy w ogólności, ale nadto ufni w dodatni wynik swego dzieła i chętni do ofiar na rzecz swego społeczeństwa, z zapalem i wiarą w lepszą przyszłość, staną do pracy około dobra i na chwałę Ojczyzny.

Tak skauting pojęli Anglicy i takie filary i podpory wychowują dla swego ogromnego, przez kilkowiekową konstytucyę, kolonie i handel, na silnych podstawach ugruntowanego państwa.

Czyż więc my Polacy zawsze tylko mamy dowodzić prawdziwości tego twierdzenia: »Co Francuz wymyśli, to Polak polubi« i tylko na polu mody mamy szukać wzoru u obcych?

A myśl wielką, która nurtowała już w głowach naszej komisji edukacyjnej, mamy zapoznaną odepchnąć i nie zabrać się do dzieła wychowania młodzieży na podwaliny i dźwignie naszego narodu?

Szereg zabaw i ćwiczeń skautowych przed-

stawionych w niniejszej broszurze rozmyślnie jest tak ułożony, że na samym początku są najłatwiejsze, a dalej następują coraz to trudniejsze.

W układzie tym kierowałem się względami praktycznymi, które każą próbować niedoświadczonych sił i ćwiczeń bystrości zmysłów najpierw w grach łatwiejszych, aby doświadczenie i wprawa nabyta w grach prostych, mogły później znaleźć zastosowanie w zadaniach zawilszych i trudniejszych.

Grę każdą należy kilkakrotnie przerobić i powtórzyć, bo zarówno jak dobry kosiarz często używa oselki do zaostrenia stępionej kosy, tak i dobry skaut wiedząc, że te ćwiczenia i zabawy zaostwiają bystrość i przytomność umysłu, rozbudzają uwagę i ćwiczą w szybkości układu i wykonania planów, powinien starać się jak najczęściej brać udział w grach i zabawach skautowych i z równą ochotą stawać do gry, czy po raz pierwszy w niej partnerem, czy po raz dziesiąty.

Tężyznę ciała, konieczną do pokonania trudów w czasie wypraw skautowych, albo do znoszenia niewygód życia obozowego, snadnie można osiągnąć zapomocą wolnych ćwiczeń i stosownych zabaw (50—71), a gry towarzyskie (72—85) nie mają jedynie tylko być środkiem do rozpędzenia nudów, rozsiadłych w kątach izby drużynowej podczas dżdżystych wieczorów jesiennych, lub długich wieczorów zimowych.

Gry towarzyskie mają nie tylko być rozrywką i ćwiczeniem przytomności i ciętości, ale nadto winny służyć skautom za środek do łatwego, bo zabawowo przyswajanego uzupełnienia i zaokrąglenia swych wiadomości albo do utrwalenia widnokresów w szkole zdobytej wiedzy. Albowiem zadania fantowe, które kończą każdą z tych gier, dają

ambicyi ucznia sposobność i pole do popisu zarówno z historyi i geografii, botaniki i zoologii, fizyki i chemii, jak niemniej z literatury, sztuki, archeologii, numizmatyki i t. d.

Ciągła ewidencya pamiątek narodowych, odgrzebywanie historyi i geografii z pyłu zapomnienia i to bez grozy złej noty, rodzi w młodych umysłach wraz z poszanowaniem dla swej przeszłości rosnące z dniem każdym, w miarę bliższego poznania swego kraju, przywiązanie do szarego prochu rodzinnej gleby i jej współplemiennych mieszkańców, a wzniosłe pojęcie: miłość Ojczyzny, nie zabrzmi w uszach takiej młodzi pustym tylko dźwiękiem, ale wzbierze w jej piersiach ożywczą falą i porwie ją do wzniosłych czynów, poświęceń i do godnej emulacyi z naszymi chrobrymi, których gorący żar uczuć nie wahał się na przedmurzu chrześcijaństwa oddać życie za wiarę i ojczyznę, albo znosić gorsze od śmierci cierpienia więzów, emigracyi, zesłania i posilenia. Miłość ojczyzny nauczy ją tej prawdy, że cichy i wytrwały pracownik na roli, czy w obranym zawodzie, czy też sumiennie wypełniający swe obowiązki na powierzonym sobie stanowisku urzędnik, jest równie dobrym synem ojczyzny, choć mniejszego zażywa rozgłosu i chwały, jak ten, który przelewa swą krew, nadstawiając swą pierś na ataki wroga.

Oby zadowolenie wewnętrzne z pocucia ciągłego doskonalenia się było zachętą do bezustannej pracy nad sobą, do dalszych ćwiczeń, a łamanie z trudem, ten wrodzony artybut młodzieży, niech stanie się praktyczną szkołą hartu i sprawności skautowej.

P. T. druhowi Zygmuntowi Wyrobkowi składam szczerą podziękę za uprzejme udzielenie światłych wskazówek.

Kraków, 1912.

Dr. H. A. M.

Spis rzeczy.

- | | |
|---|--|
| 1. Gra Kima. | 25. Ucieczka sybiraka. |
| 2. Gra Morgana. | 26. Tatarkie zacieranie śladów. |
| 3. Błędny rycerz. | 27. Na wyprzódki z wiadami. |
| 4. Ćwiczenie słuchu. | 28. Łapaj złodzieja. |
| 5. Ćwiczenie węchu. | 29. Za śladem przewodnika w mieście. |
| 6. Ćwiczenie wzroku. | 30. Wyprawa do bieguna. |
| 7. Ognisko na wyścigi. | 31. Łapanka w mieście. |
| 8. Wyprawa po rośliny. | 32. Zazule. |
| 9. Poczta skautowa. | 33. Fort śnieżny. |
| 10. Pamiętanie śladów. | 34. Ukosy. |
| 11. Rysunek śladu. | 35. Skrzetuski ze Zbaraża. |
| 12. Podchodzenie straży. | 36. Dwaj gońcy z depe-
szami. |
| 13. Jaka długość? | 37. Połączenie sprzymie-
rzonych. |
| 14. Wyszukać północ. | 38. Połączenie z odciętym
oddziałem |
| 15. Czytanie mapy. | 39. Zabieranie chorągiewek. |
| 16. Blisko - daleko. | 40. List zdrajcy. |
| 17. Szukanie naparstka. | 41. Przerwanie telegrafu. |
| 18. Zarys najbliższej oko-
licy obozu. | 42. Polowanie na lisa. |
| 19. Gra sygnałowa. | 43. Zwiady. |
| 20. Pająk i mucha. | 44. Zasadzka. |
| 21. Proceder kozacki
w stepie. | |
| 22. Proceder kozacki
w okopach. | |
| 23. Wyczha na kota. | |
| 24. Zbieranie bawełny. | |

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 45. Szukanie instruktora. | 65. Polowanie na słonia indyjskiego. |
| 46. Za skarbem. | 66. Polowanie na tygrysa. |
| 47. Podarte pismo. | 67. Walka byków. |
| 48. Testament Woroby. | 68. Dłoniówka. |
| 49. Rozpoznanie fotografii. | Koszykowa. |
| 50. Zwiady w mieście. | Nożna. |
| 51. Cygaro zdrajcą. | 69. Piłka dmuchana. |
| 52. Efiates w nocy. | 70. Ćwiczenia ratownicze. |
| 53. Ćwiczenia słuchu w nocy. | 71. Ćwiczenia pierwszej pomocy. |
| 54. Tropienie za węchem w nocy. | 72. Podwórze folwarku. |
| 55. Pościg za śladem światła. | 73. Posiedzenia i dyskusye. |
| 56. Ocena odległości światła. | 74. Szachy skautowe. |
| 57. Nocne straże. | 75. Malarze. |
| 58. Spór o Morskie Oko. | 76. Gry towarzyskie, sekretarz. |
| 59. Pionierzy. W puszczy. | 77. Pierścioneł. |
| 60. Ćwiczenia fizyczne w obozie. | 78. Adwokat. |
| 61. Rozstrzelanie. | 79. Sąsiad. |
| 62. Obława na misia. | 80. Liczenie do dziesięciu. |
| 63. Pojedynczo na niedźwiedzia. | 81. Wzburzone morze. |
| 64. Polowanie na słonia afrykańskiego. | 82. Głuchoniemi. |
| | 83. Tak i nie. |
| | 84. Rzemiosło (szewc). |
| | 85. Zadania fantowe. |
-

1. Gra Kima.

Patrolowy powinien przygotować sobie pewien zasób drobnych przedmiotów, jakoto różne scyzoryki, próbki materyi, ołówki, pióra, kamienie (skały lub minerały), książeczki itp.

Dla początkujących (w kilku pierwszych grach) układa się tylko 15 przedmiotów, dla wyćwiczonych natomiast 20—30. Ułożywszy przedmioty nie zbyt blisko siebie na stole, nakrywa się je chustką.

Potem każe się skautom zasiąść dookoła stołu, aby każdy mógł dobrze widzieć i podnosi chustkę na 1 minutę, poczem znowu przedmioty zakrywa. Zamiast patrzenia na zegarek, można średnio szybko liczyć do 60.

Potem każdy skaut ma sporządzić listę zapamiętanych przedmiotów, albo wylicza je szeptem patrolowemu do ucha, a ten notuje je kreskami na liście imiennej, uprzednio sporządzonej.

2. Gra Morgana.

Każe się skautom zająć pod którąkolwiek z wystaw sklepowych, do której równocześnie odkomenderowano jednego jako sędziego.

Sędzia dopilnuje tego, aby skauci tylko przez minutę spoglądali na wystawę, poczem skauci wracają do obozu i spisują nazwy dostrzeżonych i zapamiętanych przedmiotów. Za największą ilość zbiera się kreski.

Trudniejszą następująca odmiana gry :

Sędzia lub instruktor względnie patrolowy idzie ze swym patrolem i staje po kolei przed oknami sześciu wystaw sklepowych, $\frac{1}{2}$ minuty przed każdym. Następnie każdy z partnerów gry spisuje nazwy przedmiotów zauważonych na każdej wystawie, (albo tylko na jednej z nich, wyznaczonej przez patrolowego) a kto ich spisie najwięcej, ten wygrywa i dostaje kreski.

3. Błędny rycerz.

Idąc pojedynczo, lub patrolem, szukają skauci sposobności do spełnienia dobrych uczynków. Nie tylko stoją w roli anioła stróża przed zbłąkaną lub skrzywdzoną dziatwą, albo w roli błędnego rycerza uprzejmie ofiarującego usługi kalekom, kobietom, lub starcom oglądającym się za wspierającą ręką, lub tylko za chwilową podporą, ale również są adwokatami niemych dręczonych stworzeń, zwracającymi uwagę na fałszywie założoną uprząż, lub pociągającymi do odpowiedzialności za katowanie bydła.

Oni powołani do objaśnienia i pouczenia ludu, jak praktycznie należy stosować, przez spowszednienie mało zrozumiałe zdanie: strzeżonego Pan Bóg strzeże. A więc bez żenady będą usuwać pomarańczowe skórki, pestki, lub resztki owoców z chodnika.

Oni powołani do objaśnienia ludu o rabusiach ze świata roślin i zwierząt. Nie będą się więc lenić, gdy zobaczą pole uprawne, przepełnione ostem wśród owsa i żyta i zarazem pouczą o znaczeniu pewnego gatunku sikory w rozsiewaniu ostu. Na wyścigi z ptaszkami obiorą sady z liszek, przez zbieranie ich gniazd ze zeschłych skreconych liści. A ileż liszek grozi zagładą lasom ?

Oni pójdą w lud z pouczeniem o właściwości kaniańki, szkodliwości berberysu dla zbóż, o konieczności plewienia roślin i grzybów trujących. A w okolicach górzystych i lesistych, rojących się od kłębów żmiji, pouczą o konieczności pielęgnowania takiego naturalnego wroga, zwycięzko zwalczającego żmije, jakim u nas jest jeź, a nadto wskażą na drugiego zwycięzkiego pogromcę żmiji, jakim u nas zdawna znana jest nierogaczyna, co znowu jest wskazaniem do chodowli tych zwierząt domowych.

Oni śmiertelny bój wypowiedzą bakterjom, jako rozsadnikom chorób nagminnych, a ponieważ dziś już nikt nie wątpi o tem, że muchy, komary, pchły i pluskwy są najważniejszymi, choć nie jedynymi przENOŚnikami bakteryi, przeto wyłania się nowe zadanie dla skautów, oto aby idąc w lud pouczyć, że śmieci, gnój, bagno, pył i brud to wyłęgarnie much, komarów, pcheł i pluskiew, a czystość ich tępicielem, a więc warunkiem zdrowia.

Słowem, niech błędny rycerz, skaut, idąc w lud pomaga bliźnim doświadczoną radą i nauką, według mądrej maksymy wroga „Wem nicht zu raten, dem ist nicht zu helfen“. Pszczoła bierze pyłek i z roślin trujących.

4. Ćwiczenie słuchu.

Wylosowany siada z zawiązanemi oczyma na stołku. Teren wybrany do tej gry musi być pokryty suchemi gałązkami, liśćmi, żwirem i kamkami. Skaut drugi, podchodzący ostrożnie z odległości 90 m. musi przebyć tę przestrzeń w 1½ minuty i dotknąć siedzącego, nim go ten posłyszysz. Oczywiście przed grą, wymaga się od wylosowanego skauta, poręki słowa honoru za zgodność z prawdą.

5. Ćwiczenie węchu.

Przygotuj pewną ilość (dla początkujących 7, później zawsze więcej — do 15) tutek papierowych, lub ciemnych flaszeczek (10 gr.) i włóż do każdej z nich przedmiot odmienniej woni, jakoto: kawałek cebuli, palonej kawy, listki róży, anyż, skórkę pomarańczową, goździki, kwiatki fiołków itp. lub nalej płynów odmiennych jak: nafta, terpentyna, eter, itd. Połóż te przedmioty w jednym rzędzie, w oddaleniu paru stóp jeden od drugiego i rozkaż każdemu partnerowi, aby idąc wzdłuż stołu, przez 5 sekund wąchał każdą tubkę (flakonik). Potem daj każdemu minutę czasu, do napisania z pamięci i za porządkiem wszystkich ustawionych zapachów.

6. Ćwiczenie wzroku.

Następująca gra znakomicie rozwija bystrość wzroku. Wręczywszy każdemu skautowi karton, podzielony na 12 kwadracików (lub karteczkę z kratkowanego notesu), każe się wszystkim odejść na kilkaset metrów (od 100 zaczawszy), a w pokoju ku krótszej jego ścianie. Wtedy sędzia bierze wielki karton (napięty na rysownicy), lub białą tekturę, podzieloną na 12 kwadratów, z których każdy ma bok co najmniej na 3 cale długi, a jeśli w pokoju, to na $1\frac{1}{2}$ — 2 cali. Następnie przypina szpilkami w dowolnych kratkach ze 6 czarnych kartonowych kółek o średnicy $\frac{1}{2}$ cala i zwraca karton tak, żeby go wszyscy dobrze mogli widzieć. Potem się wszyscy zwolna zbliżają, a gdy już mogą dobrze rozróżnić zaznaczony rysunek, wtedy przerysowują go na swych kartkach. Ten wygrywa, który to dobrze (wiernie) wykonał, w największej odległości od sędziego.

7. Ognisko na wyścigi.

Podczas zakładania obozu, zwłaszcza po dłuższych wyężdżających zabawach, udaje się znużonych utrzymać w napięciu nerwowem przez podniecie do emulacyi. Wystarcza obiecać pewną ilość kresiek całemu patrolowi, który po najkrótszym czasie uzbiera chrustu, ułoży i rozpali ognisko, zużywwszy do tego najmniejszej ilości zapalek.

8. Wyprawa po rośliny.

Ćwicz bystrość wzroku, zaprawia w oznaczaniu roślin i wzbogaca pamięć, względnie utrwała w pamięci zasób nazw botanicznych.

Można nakazać skautom pojedynczo lub dwójkami, na rowerach lub pieszo, pójść w jakąkolwiek zechcą stronę i przynieść jakieś oznaczone (rzadsze w danej okolicy) gatunki roślin. Np. 10 gałązek drzew, albo 10 polnych kwiatów, albo 10 roślin trujących. W wyborze roślin należy się posługiwać podręcznikiem, opisującym geograficzne rozsiedlenie roślin w naszym kraju.

Patrolowy lub sędzia rozdzieli kreski za najszybsze zjawienie się z żadaną rośliną.

9. Poczta skautowa (pieszo lub na kołach).

Ustawienie w odległości 100 — 500 m. (na kołach 2 — 3 razy dalej). Każdy patrolowy rozstawia swój własny patrol jak do biegu rozstawnego z chorągiewkami.

Przeniesienie depeszy na dłuższą metę, może być wykonane przez kilka drużyn. Drużynowy odpowiada wtedy za to, by depesza w jego rejonie nie doznała zwłoki.

10. Pamiętanie śladów.

Niechaj jeden patrol siada tak, aby podeszwy butów były dobrze widziane. Drugiemu patrolowi daje się 3 minuty czasu do obserwacji. Potem skautom patrolu pierwszego pozwala się odejść, a tylko jednemu z nich każe się zrobić kilka kroków na miękkim, odpowiednio ku temu celowi przygotowanym gruncie. Potem się wzywa skautów 2-go patrolu i na podstawie obserwacji butów każe się im zgadnąć, czyj to ślad. Oczywiście patrol drugi nie wie, którym skautom kazano iść do domu, a komu pozostać dla zrobienia śladu. Dobre ćwiczenie w zimie.

11. Rysunek śladu.

Wyprowadziwszy swój patrol za miasto, a pokazawszy im jakiś ślad, wyznacz nagrodę za najlepszy i najwierniejszy rysunek odcisku (śladu) lewej (prawej) nogi. Skautom wolno pójść kęs drogi za śladem, aż dojdą do gruntu, na którym ślady najwyraźniej odcisnęły.

Odmianą tej gry będzie wyrysowanie śladów kopyt końskich z pomiarami długości kroków i (na ich podstawie) nazwanie chodu konia, czy szedł stępo, czy też biegł kłusem, lub cwałem.

12. Podchodzenie straży.

Instruktor wysyła różnych skautów w różne strony na pół kilometra od niego oddalone. Potem powiewa chorągiewką na znak rozpoczęcia gry. Wówczas wszyscy przypadają do ziemi i kryjąc się za krzakami lub nierównościami gruntu, raz idąc chyłkiem, to znowu pełzając podchodzą coraz bliżej do niego. Gdy instruktor powtórny da znak chorąg-

giewką, wtedy wszyscy wstają i przyszedłszy do niego, składają raport. W międzyczasie tj. między pierwszym a drugim sygnałem chorągiewką, wykonują instruktor krótkotrwałe ruchy np. siada, klęka, patrzy przez lornetkę, odkrywa głowę, powiewa kapeluszem, obciera pot z czoła, kicha, kroczy w kółko, liczy na palcach, przysłania oczy ręką, klaszcze rękami itp. a skauci mają te wszystkie ruchy spostrzedz, zapamiętać i jemu po powrocie powiedzieć. Nadto, rozgląda się instruktor bacznie na wszystkie strony, a co zobaczy którego ze skautów, to notuje mu 2 kreski minus. Przy raporcie ten skaut, który dobrze wyliczył wszystkie ruchy sędziego za porządkiem i najbliżej podpełzał, dostaje 3 kreski. Dla oszczędzenia czasu można skautom rozdać kartki, na których pod swem nazwiskiem spisują spostrzeżone ruchy.

Odmianą tej gry jest: **p o d c h o d z e n i e z w i e r z y n y.**

Instruktor w roli zwierzyny, a skauci oddalają się od niego na 100 kroków, padają na ziemię (pożądany teren falisty, lub z rzadka porośły krzakami) i pełzając starają się dostać do niego jak najbliższej, ale tak, żeby ich instruktor nie widział. Którego bowiem zobaczy, temu każe wstać i zaprzestać gry. Po pewnym czasie daje znak trąbką lub hasłem, wszyscy wstają, a kto najbliżej przypełzał nie spostrzeżony, wygrywa i dostaje kreski.

13. Jaka długość?

Dobrem ćwiczeniem obozowem jest zadanie spisywania odpowiedzi na pytania dotyczące długości i wysokości np.

1. Jak wysoki jestem w kapeluszu? gdy siedzę na stołku? gdy siedzę na ziemi? gdy leżę na

wznak? gdy leżę gotów do strzału? w rozkroku? wypadzie? w przysiadzie? itd.

2. jaka długość stołu obozowego? jaka wysokość domu (w pobliżu), jaka wysokość danego drzewa oryentalacyjnego? itd.

Wygrywa ten, który poda największą ilość liczb, najwięcej zbliżonych do prawdy.

Trudniejszą odmianą tej gry będzie ocenianie odległości. W tym celu wysyła się kilku skautów równej wysokości z obozu. Wszyscy mają rozkaz iść w linii prostej i liczyć kroki. Ustawia ich sędzia i notuje odległość każdego stanowiska. Pozostali w obozie szacują tymczasem odległość, a instruktor notuje. Po powrocie sędziego wygrywa ten, którego liczby są z prawdą najwięcej zgodne.

14. Wyszukać północ.

W tem ćwiczeniu ustawia się pojedynczych skautów w odległości 30 metrów od siebie i rozkazuje każdemu, aby położył na ziemię swój kij w tym kierunku, w którym znalazł północ, względnie południe bez pomocy narzędzi, a następnie odstąpić 6 kroków wstecz. Potem sędzia porównywa oznaczone kierunki z kompasem, a kto najbardziej się zbliżył do rzeczywistej prawdy, wygrywa. Grę tę należy powtórzyć tak we dnie jak i w nocy.

15. Czytanie mapy.

Sędzia lub patrolowy wybiera się z patroliem do obcego miasta, albo nieznanej okolicy, w której życzy sobie uzupełnić pewne szczegóły. Tam pokazuje skautom mapę tej okolicy i wyznacza każdemu miejsce do którego ma dojść, a wytyczając mu drogę na mapie, wylicza równocześnie kościoły, karczmy, dworki, rzeczki, mosty, figury, drzewa

charakterystyczne (oryentacyjne) itp., które na tej drodze napotkać i obserwować powinien. Każdy skaut ma wyznaczoną odległość, którą ma przebyć i pewną ilość punktów do zanotowania.

Potem skauci wyruszają, a po powrocie instruktor lub patrolowy odbiera raport. Wygrywa ten, kto w najkrótszym czasie przyniósł najdokładniejszy raport.

16. Blisko - daleko.

Patrolowy prowadzi swój oddział w szyku patrolowym przez miasto lub okolicę, a sporządziwszy sobie przedtem listy przedmiotów, na które skauci mają zwracać uwagę i rozdawszy je im z chwilą wyruszenia, każe notować kreskami ilekroć kto zapisał przedmiot zauważył.

Listę tych przedmiotów układa patrolowy tak, żeby skautów przyzwyczaić do równoczesnego patrzenia na bliską i dalszą odległość; żeby skautów, wyćwiczonych w tropieniu śladów, oduczyć jednostronności obserwacji przez wlepianie oczu tylko pod nogi. Przykład listy przedmiotów: stłuczone okno, rozbity wylot komina, zapalka, guzik, ślad psa, ślad ptaka, wieża, drzewo orientacyjne, figura, ilość ptaków latających, jakie ptaki, koń kulawy, ślad konia, jakim krokiem, itp. Za największą ilość spostrzeżeń kreski.

Dla odmiany można tę zabawę urozmaicić w ten sposób, że skauci mają tylko obowiązek spostrzegania i pamiętania swych spostrzeżeń, a patrolowy sam jeden notuje je sobie na kartce, a potem w formie pytań sprytnie, a nawet krzyżowo stawianych, dowiaduje się, kto z jego patrolu ma najwięcej zmysłu spostrzegawczego. Z początku każe się spostrzegać na przestrzeni 2 kilometrów, póź-

niej zaś stopniowo na dłuższej kilkumilowej wycieczce. Przykłady pytań: Jaki głos obił się o uszy, gdyśmy opuszczali miasto? Z której strony wiał wiatr? Jak się unosił dym? Ile dorożek jechało ku nam, a ile za nami? Jaki był napis na figurze? Ile gęsi płynęło? Ile kogutów pialo? Z której strony leciały wrony? itp.

17. Szukanie naparstka.

Patrolowy każe na parę minut opuścić izbę drużynową swemu patrolowi, a sam tymczasem kładzie naparstek, pierścioneł, monetę, kawałek papieru, albo jakikolwiek mały przedmiot na miejscu widocznem, lecz nie zbytnio rzucającem się w oczy. Teraz wzywa patrol do szukania. Kto zobaczył szukany przedmiot, ten siada, niedając nawet wzrokiem innym do poznania, gdzie się znajduje. Po pewnym czasie każe patrolowy jednemu z siedzących wskazać szukającej reszcie to miejsce. Wygrywa ten, kto naparstek (lub i. rz.) pierwszy zobaczył, a w następnej grze zajmuje się ukryciem naparstka (l. i. rz.).

18. Zarys najbliższej okolicy obozu (croquis).

Gdy drużyna gdziekolwiek zakłada obóz, wtedy wysyła skautów z kartkami, aby zebrali zarys okolicy w promieniu 2 km. Można wysłać 4 patrole na 4 strony, możliwie kierując się różą wiatrów. Patrolowy rysuje, a skauci krokiem i czasem mierzą i przynoszą szczegóły jakoto: zakręty dróg, falistość terenu, odległości, kolej, rzeki, parowy, wąwozy, nasypy, wały, stawy, drzewa orientacyjne, domy, posągi, słupy i kopce graniczne itp.

Ten patrol, który w najkrótszym czasie napisze najlepszy zarys czy wykres, wygrywa, zyskując pewną ilość kresek.

19. Gra sygnałowa.

Jest znakomitem ćwiczeniem do znaków Morsego. Drużyny, względnie oddział dzielimy na 3 części, albo tylko 3 patrole przeznaczamy do tej gry. Część A może być najmniejszą, ale musi się składać z najlepszych sygnalistów (np. 3 skautów z patrolu A).

Część C musi być największą (patrol C + reszta patrolu A.). Trwanie gry 2 godziny.

Najpierw wyrusza oddział A i obiera stanowisko na wyniosłym wzgórzu, drzewie, wieży lub dachu domu, zależnie od tego, skąd lepszy widok na żadaną odległość względnie na ograniczoną przestrzeń o promieniu $\frac{1}{2}$ —1 km. stosownie do tego, czy okolica otwarta, czy zakryta. Ten oddział (A) bierze ze sobą chorągiewki do Morsego (względnie Semafora), albo jakikolwiek inny aparat sygnalizacyjny (świstawki, trąbki itp.).

Potem wyrusza oddział B (patrol B) i stara się ukryć w granicach umówionej części okolicy, tak, aby omylić badawczy wzrok sygnalistów (A). Zjawia się i znika w różnych miejscach i stara się w ten sposób wprowadzić w błąd nieprzyjaciela, obserwującego jego ruchy. Powinien być ubrany w barwy khaki, bo to mu ułatwia trudne zadanie ukrycia się. Gdy wreszcie zajmie dobrze zakryte stanowisko, to mu już tego miejsca zmienić nie wolno.

W 15 minut po B wyrusza oddział C, a kierując się sygnałami oddziału A, donoszącymi o pozycji zajętej przez B stara się podejść niewidziany i otoczyć kryjówkę oddziału B. Gdy oddział B zostanie otoczony, to uznaje się za złapany, a C zwycięża. Ale jeśli z oddziału B więcej skautów się wymknie (co od chwili dostrzeżonego oskrzydlenia

wolno wykonywać) niż zostało otoczonych, to B zwycięża.

20. Pająk i mucha.

Przestrzeń kilometra kwadratowego, którego granice wytyczone w terenie (albo tylko na mapie), przeznaczony na pajęczynę. Teren miejski zarówno się nadaje do gry, jak i teren poza miastem. Godzina czasu wystarczy na jedną grę.

Cały patrol, albo tylko pół patrolu wylosowany na muchę, wyrusza w drogę i szuka sobie wygodnej kryjówki. Patrol drugi, albo druga połowa wyrusza w kwadrans później jako pająk na poszukiwania muchy. Każdemu patrolowi towarzyszy bezstronny sędzia.

Pająk może się rozprószyć, ale musi patrolowemu donosić, skoro jaki ślad muchy odkrył. Jeśli w przeciągu godziny pająk nie odkryje muchy, to mucha wygrywa. Mucha spisuje imiona tych skautów z patrolu pająka, których zobaczyła. Podobnie i pająk spisuje imiona tych skautów, z oddziału muchy, których dostrzeże wraz z podaniem ich kryjówki. Za te doniesienia rozdzielają sędziowie kreski po zakończeniu gry.

Obie strony powinny mieć kolorowe odznaki dla łatwego odróżnienia. Teren górzysty względnie falisty także się nadaje do tej gry.

21. Kozacki proceder w stepie.

(Spotkanie z Tatarem).

Gra ta jest znakomitą szkołą podkradania się, a ma i tę zaletę, że się odbywa bez przyborów i nie wymaga licznego zrzeszenia. Wystarczą 2 patrole, 2 pary skautów, a nawet 2 skautów, a za teren mogą służyć ulice miasta tak samo dobrze, jak

faliste lub krzakami porośłe równiny za miastem, szosy z rowami i alejami, parowy, drogi leśne itp. Zasada tej gry polega na tem, żeby dostrzedz przeciwnika, a samemu nie być spostrzeżonym.

Obie strony wyruszają (o tymsamym czasie, czego przestrzegają sędziowie) z dwu przeciwnych punktów, na 2 kilometry od siebie oddalonych, a zdrażając ku sobie korzystają z nierówności gruntu, drzew i krzaków, aby się ukryć. Tym sposobem skrycie, pełzając lub idąc chyłkiem posuwają się naprzód i starając nie odsłonić siebie samych, wytężają wzrok, żeby dostrzedz przeciwnika. Mogą też użyć forteli, wydrapania się na drzewo, przekradania się we wozie itp., lecz nie wolno się przebrać. Patrole mogą się rozrzucić, lecz muszą być w ciągłej z patrolowym łączności, czyto zapomocą sygnałów, wzroku lub depe sz, bo każdy patrol tylko wtedy odnosi i liczy sobie wygraną, jeśli patrolowy w umówiony sposób np. przez podniesienie chorągiewki i znak gwizdkiem oznajmi, że jego partya spostrzegła przeciwników. W tym też celu przed każdym zakrętem lub parowem, wogóle tam, gdzie teren utrudnia komunikację z patrolowym, rozrzucony patrol powinien się skupić.

22. Kozacki proceder w okopach.

Gra znakomicie zaostarzająca bystrość wzroku, a zarazem ćwicząca w sztuce podkradania się.

Każdy skaut biorący udział w tej grze, ma na przodzie kapelusza przyszytą liczbę z 3 cyfr złożoną. Długość cyfr powinna co najmniej wynosić 3 cale, aby je z odległości 100 metrów można łatwo rozróżnić.

Cała drużyna dzieli się potem w sposób następujący:

Dwa albo trzy plutony (względnie 2—3 patroli jeśli tylko $\frac{1}{2}$ drużyny bierze w grze udział), maszerują 300 metrów od obozu z poleceniem powrotu do obozu sposobem skrytego podkradania się i to najpierw chyłkiem, potem pełzając tak, aby załoga pozostała za okopami w obozie nie dostrzegła skradającego się ataku. Jeśli z powodów terenowi właściwych zadanie obrońców jest łatwiejsze od ataku, to tylko 1 pluton, względnie 1 patrol zostaje w obozie dla obrony. Każdej partyi do boku dodany bezstronny sędzia.

Gdy strona atakująca się zbliża, ma załoga pod dobrą osłoną, aby nie być widzialną, obserwować ruchy ataku i starać się odczytać cyfry przeciwników. Jak długo liczby nieprzyjaciela nie są do rozróżnienia, przyjmuje się, że są poza linią strzału.

Im bardziej napadający się zbliżają, tem pilniej powinni uważać, żeby się nie wychylić ponad zasłonę (skałę, krzak itp.) i nie ułatwiać przeciwnikom odczytania liczb. Nie powinien też w zapale zapominać dobry skaut i o tem, że podczas skradania się ma patrzeć tylko z boku zasłony. Nie wolno kapelusza zwracać liczbami do boku lub tyłu, ani liczb zasłaniać dłonią. Gdy załoga lub napaść jest w stanie odczytać liczby, to je głośno wymawiają a sędziowie je notują. Gdy tylko 50 metrów są od siebie (względnie od obozu) oddaleni, to sędziowie obu stron głośno wywołują liczby u siebie zanotowane, a ich właściciele muszą się wycofać z dalszej gry.

Gdy dowódca ataku sądzi, że jego oddział już tak dalece się zbliżył, że mu się dłużej ukryć niepodobna, wtedy daje hasło do biegu, zwłaszcza gdy teren otwarty, a obrońcy starają się wówczas jak najwięcej liczb głośno odczytać. Gdy atak się

zbliży na 10 kroków do obozu, dają sędziowie znak, że dłużej liczb czytać nie wolno. Potem obaj sędziowie odczytują liczby, zanotowane dopiero, podczas biegu przez odkryty teren. Odczytani cofają się z gry, a właściwie zaliczają do trupów.

Jeśli atak dojdzie do obozu w liczbie równającej się załodze (po obustronnem obliczeniu trupów), to zwycięstwo po jego stronie, a jeśli w liczbie mniejszej od załogi, to zwycięża załoga.

23. Wyczha na kota.

Wybiera się teren, o ile można górzysty, na 5 km. w kwadrat, jeśli cały dzień ma tej grze być poświęcony, natomiast jeśli się ma tylko parę godzin czasu, to przestrzeń znacznie mniejszą. Granice tego kwadratu powinny być jasno określone, opisane i zrozumiane przez każdego skauta przed rozpoczęciem gry, najlepiej dniem wprzód. Następnego dnia już wczesnym rankiem wyrusza 4 skautów w roli zajęcy. Łatwo ich poznać po czerwonej szarfie, chustce, lub przepasce przymocowanej do ramienia. Mogą pójść razem lub osobno i ukryć się według upodobania, ale raz obranej kryjówki zmieniać nie wolno.

W godzinę za zającami udaje się na polowanie reszta w liczbie 16 (2 patrole). Myśliwi również mogą iść razem, pojedynczo lub dwójkami w kierunku, który uznają za właściwy. Praktyka jednak nauczyła, że zającom najlepiej się ukryć pojedynczo, a myśliwym najlepiej polować we dwójkę. Aby myśliwych odróżnić od zwykłych ludzi, noszą na ramieniu przepaskę lub chustkę odmiennego koloru niż zające.

Gra polega na tem, aby myśliwi wytropili zającą po śladach (żelaza tropicielskie, papierki kolorowe, confetti, groch, kukurydza itp.), a wytropiwszy, doścignęli go i złapali. Zając uchodzi za złapanego, gdy go myśliwy dotknie dłonią. Jestto gra bardzo ożywiona i urozmaicona, która wprawia obie partye w ukrywaniu, podchodzeniu, tropieniu i poznawaniu okolicy. Zapowiedziana wszystkim godzina wieczorna kończy grę, a sędziowie rozdzielają wygrywającym kreski, zależnie od złapania zającą lub pozbierania największej ilości porzuconych śladów (confetti, groch itp.).

24. Zbieranie bawełny.

Należy przygotować kawałki bawełny lub włóczki długości 1 stopy (30 cm.). Gatunek może być najtańszy, byle kolor niebył jaskrawy (najlepiej khaki).

Tymi kawałkami poznać jako instruktor drogę przez pastwisko, las, kamienie, wogóle miejsca mniej uczęszczane. Uprawne pola omijaj, chyba że twoja własność, lub masz pozwolenie od właścicieli. Bawełny nie należy rzucać tylko na ziemię, ale przyczepić także do drzew, płotów, krzaków i nisko wiszących gałązek drzew, w odległości 20 kroków jeden od drugiego.

Potem wyrusza 1 lub 2 patrole i mają pozbierać wszystkie kawałki bawełny i możliwie szybko dojść do końca oznaczonej drogi. Gdy skaut partner, biorący udział w grze, zobaczy kawałek włóczki, oznajmia to zawołaniem swego patrolu, aby oba patrole mogły się w poszukiwaniu łatwiej oryentować. Poza wypadkiem znalezienia śladu, okrzyków wydawać nie wolno. Znalezione włóczki składa każdy patrol do rąk swego patrolowego, a ten wygrywa,

którego patrolowy po skończonej grze ma większą liczbę bawełny.

Ta gra daje instruktorowi sposobność do poznania najsprytniejszych tropicieli. Jeżeli ślady są umiejętnie rozłożone, to za spryt należy się skautom wygrywającego patrolu osobna kreska. Ten sposób tropienia ma tę wyższość nad żelazami tropicielskimi że uczy zwracać baczną uwagę nie tylko na ziemię, ale na wszystkie strony.

25. Ucieczka sybiraka. (Polowanie na lwa).

Skaut w roli uciekającego sybiraka biegnie w dowolnym kierunku po śniegu, na którym się ślady dobrze uwydatniają, aż znajdzie dogodną kryjówkę, w której się chowa. Reszta patrolu wyrusza w 20 minut później, a kierując się jego śladami dochodzi do jego kryjówki. Gdy się zbliżą na rzut śnieżki, wtedy ukryty sybirak godzi w nich śnieżkami, a każdy trafiony cofa się z gry. Pościg stara się także śnieżkami trafić sybiraka. Sybirakowi wolno się schronić i na drzewo, a musi być aż 3 krotnie trafiony, aby był trupem.

W lecie zmienia się ta gra o tyle, że sybirak przypina żelaza tropielskie, i napełnia kieszenie kukurudzą lub grochem, aby na miejscach skalistych lub błotnistych, na których ślady nikną, mógł swe ślady zaznaczyć opuszczonym co krok ziarnkiem lub grochem. Śnieżki zastępują się albo szyszkami, albo piłkami tenisowymi.

Polowanie na lwa z powodu zbytniego podobieństwa nie umieszczam jako osobnej gry.

26. Tatarskie zatarcie śladów.

Teren piaszczysty nie bardzo się nadaje do zabaw skautowych, natomiast na rewii kilku drużyn

prosi się wprost do przerobienia bardzo prostego wybiegu, którego Tatarzy używali do zatarcia swych śladów.

Na wycieczkach we 2 lub 3 patrole znakomicie się też ten sposób nadaje do rozstawienia gniazd przy zabawie: w kukułkę, albo do ustawienia grup w zabawie: na wyprzódki z wywiadami. Oczywiście długość boków w oczkach matni można sobie dowolnie obrać od 500 do kilku tysięcy kroków.

Przytaczam słowa Niemcewicza z opisu Ukrainy: „Stepy Ukrainy wysoką okryte trawą; nie można jechać przez nią, by jej nie strącać, dla nie poznania więc toru i śladów używają Tatarzy następującego wybiegu. Wnosząc, że ich jest 400, dzieli się na 4 części po 100, część jedna idzie na zachód, druga na wschód, trzecia na południe, czwarta na północ; każda część uszedłszy półtorej mili dzieli się na cztery części, postępuje dalej i znów się dzieli, tak że na końcu nie będzie jak po 10 lub 11 w hufcu. Wszyscy jadą sporym kłusem; kiedy są spostrzeżeni, ucieka każdy hufiec w swoją stronę; tak trafnie kierując się przez stepy dochodzą do przeznaczonego miejsca, jak najlepszy żeglarz kompasem swoim lepiej kierować się nie może. Pędzący za nimi kozacy, trafiając na labirynt potratowanych przez nich ścieżek, nie wiedzą w którą stronę gonić za nimi“.

27. Na wyprzódki z wywiadami.

Patrolowy ustawia w trzech różnych punktach pojedynczych ludzi, albo kilku razem. Ludzie ci są różnie ubrani i trzymają rozmaite przedmioty, jak kije, gazety, itp. Dla odróżnienia od profanów i przechodniów zajmują powyżsi partnerzy specjalną pozycję, a więc klękają, siadają po turecku itp.

Punkty są od „startu“ oddalone o 400 — 1500 kroków. Co pół minuty wysyła patrolowy jednego skauta. Ten biegnie do najbliższej grupy, notuje w pamięci ich pokrój i pozycję, a otrzymawszy od sędziego także stojącego informację, w którym kierunku (według kompasu lub słońca) znajduje się druga grupa, biegnie dalej, a obszedłszy dokoła wszystkie 3 punkty, wraca do „startu“. Po tym obiegu wręcza każdy skaut patrolowemu raport, w którym odpowiada na następujące pytania:

1. Ilu było w grupie? 2. Jak ubrani i jak ich można odróżnić od profanów? 3. Pozycja ze względu na bliski oryentacyjny punkt okolicy? 4. Odległość od własnej pozycji? Za każdy dobry i zupełny opis każdej grupy, 5 kresiek (15 za 3 grupy). Za każde 10 sekund dłuższego trwania obiegu niż obieg zwycięscy, odejmuje się 1 kreskę. Za błędy i przeoczenia odejmuje się również po 1, albo tylko $\frac{1}{2}$ kreski.

28. Łapaj złodzieja.

Drużynowy lub instruktor wiesza czerwoną chustkę na widocznym miejscu w obozie lub w izbie drużynowej. Potem obchodzi wszystkich skautów zajętych robotą i szepce każdemu do ucha: „Złodziej w obozie“ (w izbie). A jednemu z nich: „Złodziej w obozie ty jesteś nim“, i wymienia miejscowość odległą na kilometr np. park Jordana itp. Wybrany na złodzieja, ma w przeciagu najbliższych 3 godzin porwać chustkę, owinać nią szyję i uciec we wskazanym powyżej kierunku. Żaden z towarzyszy nie wie kto złodziejem, kiedy ukradnie i dokąd ucieknie. Wszyscy tylko to jedno wiedzą, że zniknięcie czerwonej chustki to sygnał alarmujący, to chwila dokonania kradzieży, a skaut z czerwoną chustką na

szy, to przedmiot ogólnego pościgu. Wszelkie za-
jęcia ustają a wszyscy prócz straży, patrolowych
i załogi rzucają się co żywo w pościg. Kto złodzie-
jowi zerwie chustkę, albo bodaj kawałek oderwie,
ten wygrywa. Lecz jeśli złodziej dojdzie z chustką
do mety, to on wygrywa.

29. Za śladem przewodnika w mieście.

Ćwiczenie podobne do sybiraka w lesie. Skaut
wysłany jako przewodnik naprzód, ma kieszenie
wypełnione ziarnkami, grochem, łupinami orzechów
lub papierkami: „confetti“. Co kilka kroków znaczy
na ziemi swój ślad. Może też kawałkiem kredy ry-
sować znaki na ścianach, chodniku, słupach latar-
nianych i drzewach.

Patrol idący za nim musi pozbierać wszystkie
ślady i zatrzeć wszystkie znaki. Gdy przewodni-
kowi wypadnie przejść na teren, w którym znikłyby
ślady, jakimi rozporządza wtedy, zostawia przedtem
list oznaczony sposobem skautowym, z podaniem
kierunku dalszej drogi. Celem tej zabawy nie jest
łapanka, ale szczegółowy opis drogi, odbytej za
śladem przewodnika. Za najlepszy opis kreski.

30. Wyprawa do bieguna.

Każdy patrol biorący udział w tej wyprawie,
zaopatrzywszy się w sanki, składa na nich żywność,
przybory do gotowania, serdaki, łopatki itp. i po-
koleji wszyscy skauci we dwóch ciągną je naprzód.
Przodem idzie 2 skautów na jakie 2 kilometry przed
toborem i wytycza drogę już to śladami swych bu-
tów, już też różnymi znakami.

Reszta ciągnie za nimi, odczytuje znaki, a
przybywszy na miejsce, buduje ze śniegu chaty,

posługując się łopatkami, przyczem laski służą za podpory, a chrust do wzmocnienia ścian i dachu.

31. Łapanka w mieście.

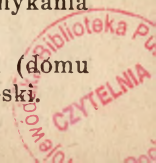
Na zbiega (przemytnika) wybiera się skauta znanego ze sprytu, obrotności i fortelów. Punktem wyjścia (startem) dla zbiega ma być miejsce na 2 kilometry odległe od obozu (domu skautowego). O ile możliwości wybiera się do startu taki punkt, z którego wiedzie największa ilość dróg do obozu. Gra ma trwać godzinę w tem przypuszczeniu, że ten czas zbiegowi wystarczy do powrotu do obozu.

Zbieg wyrusza ze „startu“ punktualnie o wyznaczonym czasie, który i przeciwnikom znany. Lepiej gdy dla dopilnowania punktualnego startu przeznaczono sędziego.

Reszta skautów kryje się po wszystkich drogach, wysilając swój wzrok, aby rozpoznać zbiega, który w dowolnem przebraniu zbliża się do obozu (domu skautowego). Należy przestrzegać prawidła, że w promieniu 300 kroków od startu i mety zasadzki żadnej urządzać nie wolno.

Zbiegowi zaś nie wolno się przebrać w strój kobiecy, ani użyć dorożki, tramwaju lub wozu. Nie wolno mu też wejść do sklepu dla ukrycia się, gdy blisko niego już podeszli nieprzyjaciele. Kto rozpozna zbiega, przystępuje do niego spokojnie pozdrawia go umówionem hasłem i towarzyszy mu do domu skautowego. Wszelkie szamotania i zmykania są stanowczo wykluczone.

Po godzinie wszyscy wracają do obozu (domu skautowego), a wygrywający otrzymuje kreski.



32. Zazule (kukułki).

Zazule są u nas ptactwem niezwykłą sympatyą otoczonem. A na tę wszechstronną sympatyę, co więcej na wdzięczność z naszej strony zasługują one nie przez to, że wiosnę zwiastują, ale że nam lasów bronią przed zagładą. Kosmate liszki, które niszczą drzewostan leśny, uwijają się bezkarnie, zjadając cetyny świerków i jodeł, bo żaden ptak ostrymi kolcami nastroszonych nie zjada gąsienic. Jedna tylko kukułka zasmakowała w tych liszczkach i one się stały wyłącznem jej pożywieniem. Jako ptak duży musi się cały dzień uwijać po lesie, żeby głód zaspokoić. Niema więc czasu na zakładanie własnego gniazda i wysiadywania jaj. Pliszkom więc i innym śpiewakom podrzuca swe jajka. Co pewien czas po wylegu młodych odwiedza swe potomstwo i zapewne przynosi im przysmak, kosmatą liszkę, aby je przyuczyć do strawy, przez Opatrzność dla zazulek przeznaczonej.

Miejscem do tej zabawy są tak dobrane wyloty i skrzyżowania 3—6-ciu ulic, żeby razem tworzyło koło. W punktach wylotu lub skrzyżowań rysuje się koła o promieniu 9 kroków (gniazda). W kole staje skaut gniazdowy czyli młoda zazulka, a za obwodem koła 2 zagniazdowników, czyli pliszki. Ilość gniazd nie powinna przekraczać liczby 6, a więc dwa lub trzy patrole mogą brać udział w grze; jeśli 3 patrole przystępują do gry, to jeden patrol wystarczy na zazule, a 2 na pliszki. Zazule mają odznaki czerwone, a pliszki niebieskie.

Zabawa w zazule polega na tem, że stara zazula matka, odwiedza młode zazulki w ich gniazdach, a swarliwe pliszki bronią jej wstępu. Na znak, że jej się udało dostać do gniazda i smakołykiem na-

karmić swe pisklę, ma mu zabrać odznakę czerwoną a w razie nieudania, tj. gdy ją pliszki dotkną ręką, zanim wskoczy do gniazda, zabierają pliszki odznakę młodej zazulki. (Zazula matka także ma odznakę czerwoną). Pliszkom wolno uderzyć zazulę tylko za obwodem koła tj. gniazda, a w gnieździe zazula jest już bezpieczna. Pliszkom nie wolno się kryć ani w sklepach ani sieniach, tylko na ulicy. Po każdym ataku na gniazdo, pomyślnym lub nie, odchodzą pliszki i młoda zazulka do sędziego, a stara zazula przypuszcza atak do następnego gniazda. Wygrywa ta partya, która więcej czerwonych odznak złoży do rąk sędziego.

33. Fort śnieżny.

W zabawie tej mają zajęcie dwa patrole.

Jeden patrol buduje fort śnieżny według własnych pomysłów, o ile możliwości ze strzelnicami, jużto okrągły (rądel), jużto czworogranny (baszta)- już też zygzakowaty bastyon. Gdy fort skończony, to patrol ten, który go zbudował, zostaje załogą tej fortecy i sposobi się do obrony, przygotowując sobie cały zapas śnieżek, jako amunicyi.

W roli nieprzyjaciela występuje oddział drugi, który przypuszcza atak na fort i śnieżkami godzi w jego obrońców. Obrońcy również starają się śnieżkami trafić atakujących. Każdy skaut ugodzony śnieżką, uchodzi za trupa i cofa się z gry. Liczba atakujących powinna z reguły być 2 razy większą od obrony. Po kwadransie ataku kończy się gra, a zwycięstwo przyznaje się tej partyi, która po obustronnem odliczeniu trupów, wykaże większą liczbę żywych, niż partya przeciwna.

34. Ukosy.

Ćwiczenie patrolu w mieście. Cały patrol idzie naprzód gęsiego. w oddaleniu kilku kroków jeden za drugim po jednej stronie ulicy, a następnie wraca drugą stroną ulicy na miejsce startu. Podczas tego spaceru zwraca każdy skaut baczną uwagę na wszystkie strony, a jeśli który dostrzeże jakie nieforemności, braki, ukosy lub fałszywe ustawienie, to zaraz notuje sobie to wszystko na kartce. Może to być skośnie powieszony szyld, krzywo lub pomięto naklejony afisz, stłuczona szyba, wywroty przedmiotów na wystawach sklepowych itp. Nieforemności wozów będących w ruchu nie uwzględnia się wcale, bo się wymykają z pod kontroli końcowej sędziego. Kto najwięcej ukosów dostrzegł, zbiera kreski. Zabawa ta doskonale ćwiczy zmysł obserwacji.

35. Skrzetuski ze Zbaraża.

Zadaniem tej gry przeniesienie ważnego listu, pisma lub wiadomości, do miasta lub fortu obleganego. Potocki z Kaniowa pisał list na ogolonej głowie swego hajduka. Gdy włosy odrosły, wtedy ten niezwykle list wysyłał, a adresat, chcąc list przeczytać musiał znowu imać się brzytwy i posłowi najpierw ogolić głowę.

Skaut wybrany na Skrzetuskiego przypina do ramienia szarfę lub chustkę na 60 cm. długą i dobiegając do celu, musi tę odznakę mieć na temsamem miejscu. Fort obleżony może wedle woli być przedstawiony przez miejscowość, dom, drzewo, lub sędziego, stojącego na oznaczonem stanowisku. Droga którą ma przebyć goniec, ma wynosić mniej więcej 4 km.

Nieprzyjaciół ma znać kierunek (metę) i czas punktualny, o którym goniec wyruszy i może przygotować zasadzkę w celu złapania, nie wolno mu jednak widzieć wyruszającego gońca. Nie wolno mu też w pościgu przekroczyć linii granicznej wytyczonej dla obleżonych, a znajdującej się 300 jardów tj. 270 m. od kwatery głównodowodzącego. Granice te powinny być wytyczone przedtem, widocznymi drzewami, kopcami lub drogą, względnie rzeką. Na dowód złapania, ma nieprzyjaciół gońcowi odpiąć i odebrać odznakę z ramienia. Gońcowi wolno się przebrać, tylko nie za kobietę; wolno mu się ukryć na wozie itp. Gra może się odbyć zarówno w polu, jak i w mieście. W przebraniu musi jednak także mieć swą odznakę na ramieniu.

10 godzin to najdłuższy czas trwania tej gry, a ten powinien gońcowi wystarczyć na zanieśenie depeszy i powrót z odpowiedzią.

36. Dwaj gońcy z depeszami.

Gra, w której 2 patrole, albo 2 oddziały ubiegają się o lepsze. Patrole stają w odległości 4 kilometrów od siebie. Instruktor drużynowy lub sędzia znajduje się w równej odległości (2 km.) od patroli i to w mieście u wylotu 2 ulic, a na wycieczce w środku lasu. W oznaczonym czasie wyruszają gońcy z przeciwnych stron równocześnie punktualnie.

Zadaniem reszty skautów każdego patrolu jest tak umiejętnie stawianie przeszkód przeciwnemu gońcowi, aby ten, nie mógł doręczyć listu. W tym celu czatują na niego w zasadzce, na drodze, którą najprawdopodobniej będzie zdążał do celu. 200 m. od startu i 200 m. przed metą muszą jednak zostawić wolne. Złapanego gońca wolno przytrzymać,

odebrać mu list, ale nie wolno się z nim szamotać a tem mniej bić. Samo dotknięcie gońca w pościgu przez przeciwników, już oznacza, że został złapany.

37. Połączenie sprzymierzonych.

Drużynę dzieli się na plutony, względnie na 4 równe części. Pluton pierwszy udaje się do wybranego miejsca, przynajmniej na 1 kilometr odległego. Pluton drugi rusza w przeciwną stronę również na odległość kilometra. Reszta drużyny zostaje w tem samym miejscu, jako złączona armia.

Pluton 1. i 2. przedstawiają armie sprzymierzone, będące na stopie wojennej z armią główną, która je rozdziela. Zadaniem obu partyi sprzymierzonych jest połączenie swych sił bez zetknięcia się z nieprzyjacielem liczebnie 2 razy silniejszym. W tym celu wysyłają armie skautów i gońców z depeszami, aby się upewnić o stanowisku nieprzyjaciela i aby się z sobą porozumieć. Jeśli sprzymierzeńcy potrafią złączyć swe siły bez zetknięcia się ze wspólnym nieprzyjacielem, to oni są zwycięzcami.

Staraniem armii nieprzyjacielskiej (3. i 4. plutonu) jest przeszkodzić połączeniu sprzymierzonych przez utrudnienie komunikacji, wyłapanie gońców i skautów, otoczenie lub zasadzkę i wzięcie do niewoli któregoś ze sprzymierzonych. Jeśli po upływie oznaczonego czasu, przeszkody stawiane sprzymierzeńcom spełzną na niczem, to partya sprzymierzonych ma również pretensyę do zwycięstwa.

38. Połączenie z odciętym oddziałem.

Jestto odmiana gry powyższej, a ćwiczy znakomicie w podkradaniu się.

Oddział kosynierów został przez strażę nieprzyjacielskie odcięty od swej armii głównej. Wy-

syła przeto po stwierdzeniu tego faktu, gońca z depeszą do głównego obozu swej armii. Gонец kosynierów spotyka na swej drodze krakowskich skautów, którzy dopiero rozbili namioty i rozłożyli się obozem w pośrodku między armią główną, a oddziałem odciętych kosynierów.

Gонец odbywa z drużynowym i patrolowym krótką naradę, na której maluje im krytyczne położenie kosynierów i prosi, aby im pospieszyli z pomocą. Honor skautom każe swoim pospieszyć z pomocą ale aby mogli się z nimi połączyć, żądają od gońca bliższych wyjaśnień o pozycyi odciętego oddziału.

Dowiadują się więc, że ten odcięty oddział o 2 kilometry tylko od ich obozu oddalony, a dla lepszego objaśnienia rysuje im gонец w zarysie (croquis) stanowisko kosynierów i placówki straży nieprzyjacielskich, które klinem wcisnęły się między skautów i kosynierów.

Zadaniem skautów jest prześlizgiwanie się, przekradanie lub okrążenie straży nieprzyjacielskich, aby się mogli dostać do odciętego oddziału kosynierów, niespostrzeżeni przez nieprzyjaciela podczas tego manewru.

Odcięty oddział kosynierów powinien mieć swe stanowisko na zdala widocznem, wyniosłem wzgórz. W braku odpowiedniej większej ilości skautów, może sam sędzia przedstawiać odcięty oddział na wzgórz.

Placówki nieprzyjacielskie mają być ustawione wzdłuż gościńca lub szosy, łączącej obóz skautów z oddziałem kosynierów na wzgórz, a po czerwonych, zdala widocznych chorągiewkach łatwo można się zorientować, jak są rozmieszczeni. Gdy nieprzyjaciel spostrzeże którego z przekradającego się skautów, powinien zapisać jego nazwisko i świeńnięciem

w umówiony sposób dać mu znak, aby się wycofał z gry. Jeśli nieprzyjaciół może nazwać patrol do którego należy dostrzeżony skaut, to cały ten patrol cofnąć się powinien z gry.

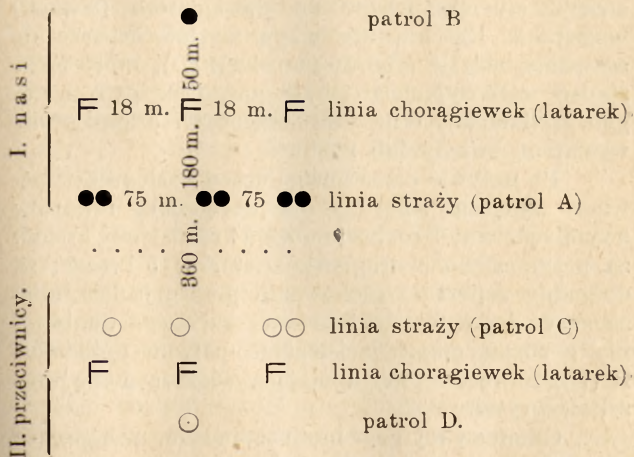
Gra ta wymaga wielkiego wyrobienia posłuchu skautowego, aby każdy dostrzeżony skaut na dane hasło że go ujrano, uważał to sobie za punkt honoru, że powinien się bezzwłocznie wycofać z gry. Kilku sędziów, ustawionych wzdłuż drogi, ma tego dopilnować, aby nie było nadużyć i przy końcu gry za nieposłuch jednych, a kłamliwe sygnały drugich, rozdzielać winowajcom kreski minus. Wygrywa ten patrol, albo skaut, który w najkrótszym czasie niewidziany przebiegnie chyłkiem, albo przepęlnie do celu.

39. Zabieranie chorągiewek (latarek).

W grze tej dzieli się drużynę na dwie połowy (najmniejsza ilość grających z każdej strony, wynosi dwa patrole). Chorągiewki (latarki) przedstawiają: prowiant, amunicję itp. Jeśli z każdej strony 2 patrole biorą udział w grze, to patrol pierwszy (A) tworzy straż przednią dla obrony 3 chorągiewek w dzień a 3 latarek w nocy a do patrolu drugiego (B) należy zbadanie stanowisk przeciwników i zabranie chorągiewek. Chorągiewki ustawione w odległości 180 m. (latarek 90 m.) za linią straży A, a 18 m jedna od drugiej (latarki nadto 2 stopy nad ziemią).

Straż broniąca A, może się ustawić albo razem, albo lepiej w linii równoległej do chorągiewek po 2 skautów razem, 75 m. jedna dwójka od drugiej. Patrol drugi B, stoi 50 m. za linią chorągiewek i wysyła skautów dla zbadania stanowiska nieprzyjaciela (C + D), który tymczasem się tak samo ustawił. Linie chorągiewek obu stron, co najmniej

w odległości 360 m. od siebie. Każda partya ma po 2 sędziów tj. jednego przy linii straży (A, C), a drugiego przy placówce patjolu (B, D). Sędziowie obu stron dają znak trąbką, gdy wszystko gotowe do rozpoczęcia gry, oni przestrzegają porządku podczas samej gry i rozdzielają kreski po jej ukończeniu. Ustawienie obu stron do gry:



Na dany znak trąbką skauci wyznaczeni z patrolu B (C), wyruszając chyłkiem lub pełzając na zbadanie stanowiska nieprzyjacielskiego patrolu i jego straży, bo nieprzyjacielska linia nie musi być równoległą do linii własnej ale pod jakimkolwiek kątem, a patrol B (D) nie musi stać z tyłu za chorągiewkami, ale równie dobrze mniej lub więcej z boku. Kiedy już to zbadali, wtedy ci sami pełzają naokoło nieprzyjacielskich straży, starając się nie być widziani i przypelznąwszy do chorągiewek, zabierają je. Każdemu wolno zabrać tylko jedną.

Każdy skaut, który się zbliżył na 45 m. do nieprzyjaciela, opuszcza grę, gdy go dostrzegą i oznajmia mu to umówionym znakiem, ale gra dalej, gdy go nie widzą.

Fałszywy alarm z jednej strony, może ułatwić porwanie chorągiewki (latarki) z drugiej strony. Obrońcom A (C) nie wolno się ruszać ze stanowiska straży, ani się zbliżyć do chorągiewek (latarek) więcej niż 180 m., ale mogą wysłać depeszę do sąsiedniej straży, albo do patrolu B (D), który może złapać nieprzyjaciela skradającego się pod chorągiewki (latarki), o ile sam wszystkich członków nie wysłał na zwiady lub rabunek.

Po upływie oznaczonego czasu następuje w pewnym miejscu zbiórka, dla doręczenia raportów swym sędziom. Sędziowie notują i rozdzielają kreski: za przyniesioną chorągiewkę (latarkę) 5 kresek; za dokładny raport o rozlokowaniu nieprzyjaciela, albo za zarys jego pozycji 5 kresek; za każde doniesienie o ruchu nieprzyjacielskiego patrolu (oddziału) B (D), 2 kreski. Partya mająca większą sumę kresek wygrywa.

Odmianę tej gry może stanowić następujące utrudnienie; skauci patrolu B po zbadaniu ustawienia nieprzyjaciela wracają do swego patrolu, a inni skauci idąc za ich wskazówkami objaśnionemi możliwie szczegółowym zarysem (croquis), wyruszają na rabunek względnie zabieranie chorągiewek (latarek).

40. List zdrajcy.

Najdogodniejszym terenem do tej gry jest las lub pola zarosłe krzewami, ewentualnie wikliną; lecz w braku tego może służyć grunt falisty.

Drużynę dzieli się na 2 części: np. Włochów i Turków. Każda połowa obozuje po przeciwnej

stronie lasu. W obozie włoskim jest zdrajca, który się ułożył z Turkiem, że list z bardzo ważnymi dokumentami umieści w pewnym drzewie, które oznaczy w umówiony sposób. Drzewo to powinno się znajdować w samym środku lasu a więc w równej odległości od obu obozów.

Gra się zaczyna niby obozowaniem, a zdrajca opuszcza obóz (zanim rozstawiono strażę), umieszcza list i wraca do obozu. Tymczasem jego nieobecność dostrzeżono, przeczuto zdradę i za powrotem zostaje aresztowany pod zarzutem zdrady. On nie chce wyjawić kryjówki listu, mimoto zostaje skazany na wygnanie i jako banita w dalszej grze jest tylko biernym widzem.

Na znak dany trąbką przez sędziego, zaczynają Włosi szukać listu i starają się temu zapobiedz, aby go Turcy dostali w swe ręce. Turcy posłyszawszy głos trąbki, opuszczają również swój obóz, szukają drzewa z umówionymi znakami i śledzą obroty Włochów. Zdrajca powinien przy ukrywaniu listu na tyle być ostrożnym, żeby nie złamać gałązek i nie pozostawić po sobie śladów swych butów, aby znakami tymi nie ułatwić Włochom znalezienie listu.

Każdy skaut uzbrojony jest w piłkę tenisową, albo szyszkę. Gdy 2 nieprzyjaciół się spotka podczas tego szukania listu, to godzą w siebie piłkami (szyszkami) a ten, który zostanie najpierw piłką trafiony, musi pod utratą honoru wycofać się z gry. Głównym celem tej gry jest szukanie listu, czatowanie, tropienie, podchodzenie a godzenie w przeciwnika piłką lub szyszką tylko ostateczną samoobroną. Po upływie z góry oznaczonego czasu, daje sędzia znak trąbką do zbiórki i rozdziela kreski. Za przeciwnika trafionego szyszką, tak, że ustąpił z gry,

liczy się 1 kreskę. Za znalezienie listu 4 kreski. Wygrywa partya mająca więcej kresek.

Zabawę tę można powtarzać i w zimie, tylko zdrajca musi być tak sprytny jak lis i mając się różnych forteli, o ile możliwości mylnie zostawiać ślady idąc wstecz, kłęcząc i powtarzając skoki o tyczca przy pomocy swej laski skautowej. Za amunicyę służą śnieżki.

41. Przerwanie telegrafu.

Najezdne wojsko przerywa w obcym kraju środki komunikacyjne, przedewszystkiem druty telegraficzne, a rzeczą obrony krajowej jest strzedz całości tychże.

Wybiera się do tej gry drogi ze słupami telegraficznymi w takim miejscu, które się doskonale nadaje do podchodzenia i pełzania.

Zadaniem ataku jest przecięcie 3 słupów telegraficznych, co się uskutecznia in effigie przez związanie słupów chustkami, a obrona przeszkadza temu, zabierając atakujących do niewoli. Wzięcie do niewoli odbywa się w ten sposób, że dwu obrońców dotknie, względnie lekko uderzy ręką atakującego. To też gdy obrońcy są w miejscowości, muszą czekać na pomoc. Atak składa się z jednego patrolu, a obrona z dwóch patroli. Gra polega na ciągłym kontakcie obrony, aby obrońcy mogli biegnąć z pomocą w tę stronę, gdzie nieprzyjaciół następuje. Za związanie każdego słupa rozdziela sędziego atakowi po 2 kreski, a za schwytanego niewolnika 1 kreskę. (Tylko obrońcy biorą w niewolę).

42. Polowanie na lisa.

Wylosowany lis otrzymuje 20 minut zwłoki, w którym to czasie ma wyruszyć i ukryć się. Za-

daniem reszty patrolu jest wyszukanie jego kryjówki i złapanie go. Uważa się lisa za schwytanego, gdy przez któregośkolwiek ze ścigających zostanie uderzony dłonią. Pościg posuwa się naprzód w półkolu, a skauci są rozdzieleni. Ukryty lis wygrywa, jeżeli go w oznaczonym czasie nie znajdą, albo jeśli w tym czasie zdoła wrócić do startu nietknięty.

Inaczej wygląda polowanie na lisa w zimie. (Wiadomo, że lis jest tak wielki szkodnik, że dla jego wytępienia cały rok się na niego poluje). Dwu skautów wyrusza w roli lisów w pole, a w 5 minut rusza ich śladem reszta patrolu w roli myśliwych. Jeśli lisy przez godzinę unikną złapania, to wracają zwycięsko do obozu. Lisom nie wolno przekroczyć śladu człowieka i dlatego natknąwszy się na ślady ludzkie muszą zwracać w inną stronę. Zato dla zmylenia pogoni, żeby nie zostawić śladów, mogą chwycić się różnych forteli, a więc jeden drugiego nosi na plecach, jeden wstępuje w ślady drugiego, obaj chodzą po płotach lub murach, albo używając kija jako tyczki, skaczą w bok i takimi uskokami posuwają się naprzód. Gra ta udaje się znakomicie w porze obfitującej w spore pokłady śniegu. Aby partya ścigająca wygrała, muszą obydwaj lisy być złapani.

43. Zwiady.

Patrol jeden wysyła się na zwiady, aby śledził ruchy nieprzyjaciela zbliżającego się. Nieprzyjacielem jest albo drugi patrol, albo reszta drużyny.

Gdy patrol zwiadowców poszedł naprzód, to nieprzyjaciela ma się na baczności, wysyła przed siebie dwu skautów dla rekonesansu, a naprzód rusza szykiem zwartym, miejskim, a nie polowym. Gdy nieprzyjaciel dostrzeże gdzie zwiadowców, za-

urządza na nich łapankę i przez uderzenie dłonią bierze ich do niewoli. Jeżeli ich jednak nie zdoła złapać na przestrzeni 2 kilometrów, albo bodaj więcej niż połowę wziąć do niewoli, to zwiadowcy wygrywają, a ich miejsce zajmuje patrol drugi. W ten sposób powtarzając tę zabawę kilkakrotnie, doskonale można urozmaić jednostajność i nudę dłużej trwającej wycieczki. Wygrywający patrol otrzymuje 4 kreski.

44. Zasadzka.

Główna armia postępuje gościńcem naprzód, a dla uniknięcia niebezpieczeństwa lub niespodzianki po obu bokach wysyła skautów na zwiady.

Dwa patrole nieprzyjacielskie idąc z tyłu za armią, usiłują powstrzymać pochód i w tym celu próbują zrobić zasadzkę. Jeden patrol okrąża armię tak dalece, że wysuwa się na czoło armii, a następnie w dogodnym miejscu zapada w ukryciu i czeka aż armia dojdzie do jego kryjówki i wtedy na armię napada. Patrol drugi czeka na dany sygnał pierwszego, kiedy ten obszedłszy armię wybierze stosowne miejsce i czas do napadu. Wtedy natychmiast napada na armię z tyłu.

Armia, która dała się w ten sposób oskrzydlić, dostaje się do niewoli i musi przejść pod jarzmo: 2 zwycięskie patrole chwytem rąk za dłonie na wysokości ramion tworzą ulicę, a zwyciężeni chyląc swe głowy muszą przejść popod 8 szubieniczek stworzonych przez splecione ręce zwycięzców.

Jeśli jednak pierwszy patrol dostrzeżono, to urządzają nań łapankę, a każdy uderzony dłonią idzie do niewoli.

45. Szukanie Instruktora.

Instruktor doręcza patrolowym zapieczętowane listy i kładąc silny nacisk na ważną treść tychże, zabrania pod utratą honoru otwierać je przed oznaczonym czasem (np. dopiero drugiego dnia rano o pewnej godzinie). Listy te zawierają zarys pewnej części okolicy i wskazówki, według których patrolowi wraz ze swymi patrolami mają się zejść w pewnym punkcie, względnie miejscu, w którym się zacznie szukanie niedalekiej kryjówki instruktora. Oczywiście granice tego miejsca nie mogą być zbyt ciasne, boby gra zbyt szybko się skończyła.

Każdy patrol powinien ściśle trzymać się tej drogi, którą mu na zarysie (croquis) wytyczono, a choć każdy z patroli inną rusza drogą, to jednak ma być długość tak obliczoną, a niedogodności terenu tak uwzględnione, iżby wszystkie patrole punktualnie o tejsamej godzinie mogły się znaleźć w oznaczonym punkcie zbornym. Brak punktualności podkomendnych spowodował przegraną niejednej rozstrzygającej bitwy (Maciejowice, Königrätz).

Który z patroli pierwszy znajdzie instruktora, ten wygrywa i bierze nagrodę lub kreski. Każdy patrol szuka na własną rękę i według własnych wskazówek. Jeśli po pół godziny, licząc od chwili przybycia wszystkich patroli, nie znaleziono instruktora, to ten daje znak gwizdkiem, że gra skończona.

Miejsce wybrane na punkt zborny powinno być gęstym podszytem lasem i to na wielkiej przestrzeni, aby do ukrycia się dobrze się nadawało.

Podobne rozkazy w zapieczętowanych listach nieczą młodzież hamowania swej ciekawości, a równocześnie budzą większe zajęcie, zainteresowanie.

46. Za skarbem.

Gra ćwicząca zmysł spostrzegawczy i wymagająca znacznej biegłości w tropieniu. Bierze w niej udział jeden lub 2 patrole. Z wielu sposobów przerabiania tej gry, przytoczę tylko 3 sposoby, według których można inne odmiany układać.

I. Nicią Adryany są odsyłacze w krótkich zdaniach, pisane umówionem szyfrem. Pierwsza karteczka na wskazanej bramie, słupie telegraficznym, afiszu pewnej firmy itp. brzmi np. następująco: »Idź na północ i zwracaj uwagę na afisze pod mostem kolejowym«. Tam znajduje kartkę drugą: Idź na południe do słupa tel. Nr. 22«. Nie powinno tych odsyłaczy być za wiele, a punkty nie zbyt łatwo dostępne. Tej metody można użyć do ubiegania się o lepsze dla kilku patroli, które wtedy wysyła się co 15 minut. Zwycięża ten, który w najkrótszym czasie dotrze do skarbu. Można też dla każdego patrolu inne skreślić zadanie, tj. dla patrolu A wyznaczyć rutę; abcdef, a dla patrolu B rutę: abcdef, tylko że wtedy kartki z odsyłaczami będą musiały mieć 2 połowy: pod A będzie zadanie patrolu pierwszego, a pod B patrolu drugiego.

II. Za nieć Aryadny mają służyć kolorowe płatki wełny, flaneli itp. przymocowane do bram, płotów itp. co 2 metry odległości, wiodące w pewnym kierunku, a gdy się skończą, to oznaczona ilość kroków i oznaczony kierunek prowadzić powinien do skarbu, którego przedstawia zwykle jakiś list. Aby to nie było tylko grą w zajęcia lub zbieraniem bawełny, to naumyślnie należy zrobić kilka śladów fałszywych, na kilkanaście metrów odbiegających od głównego kierunku i prowadzących na mylne drogi. Płatki należy oczywiście wszystkie pozbierać.

III. Każdy partner dostaje opis odmiennej drogi, którą ma zejść na miejsce ukrytego skarbu. Np. »Idź do rozłożystego dębu w miejscowości NN., albo do skrzyżowania dróg NN., stamtąd 300 kroków na północ, a zrównawszy się z wieżą NN. pójdziesz na zachód 50 kroków, stamtąd ścieżką pod figurę, od której na lewo 10 kroków skarb (list). W wytycznych punktach powinny być płatki, albo listy, które skauci muszą pozbierać na dowód, że sobie drogi nie skrócili. Kto pierwszy dotrze do skarbu, nie powinien się zdradzić, że jest u celu, lecz powinien udawać pilnie zajętego dalszem szukaniem.

47. Podarte pismo.

Przypuśćmy, że w okolicy znajduje się podziemny korytarz wiodący do labiryntu piwnic i lochów więziennych starego zamku, albo cmentarza na wzór katakomb lub peczerskiej Ławry, lub wreszcie jaskiń wapiennych ze stalaktykami i stalagmitami, jak bielskie w Tatrach, albo w Krzywcu nad Dniestrem, a z kartki, na której był opis planu tego korytarza, przechowała się tylko połowa. Ta połowa rozdartej kartki powinna dla skauta być wystarczającym drogowskazem.

Gra odbywa się w ten sposób, że się drogę wiodącą do jakiejś nieznanej kryjówki opisuje na kartce, potem tę kartkę na pół przedziera, a wręczając jedną połowę kartki któremukolwiek patrolowi, poleca się dotrzeć do kryjówki i przeszukać ją. Oczywiście trzeba się strzedz, żeby w rozmowie nie wymknęła się z ust drużynowego nazwa kryjówki, lub miejscowości, w której się znajduje.

Odmiana gry. Obie połówki rozdartej kartki wręcza się dwom patrolom (oczywiście bez wiedzy

jednego o drugim, aby sobie kartki nie mogli uzupełnić i każe się obydwom dotrzeć do celu. Który patrol pierwszy odszuka kryjówkę, wygrywa.

48. Testament Woroby.

Jest przykładem sprytu chłopskiego u analfabety, który przy pomocy kilku bardzo prostych znaków tak dobrze potrafił odmalować drogę, że za jej śladem istotnie udało się trafić do miejsca zakopanego skarbu.

Opis tego testamentu z »Oka proroka Władysława Lubicza« przedstawia się w skróceniu następująco: Worobie, hamałowi, czyli lichemu słudze, powierza Hanusz na wyjeździe do Turcyi olsterko z dyamentem do przechowania. Hamał zapada na obłożną chorobę, a w przeczuciu bliskiego zgonu, zakopuje ten skarb w ziemi, a następnie rysuje na deszczulce hieroglify swego pomysłu i przed skonem oddaje ten testament swemu znajomemu, do doręczenia pod adresem Hanusza, po powrocie tegoż z Turcyi. Znaki hieroglificzne postępują w następującym porządku: szubienica, sierp, siekiera, sierp, krzyż, dziewiątka i rydel. Chciał przez to powiedzieć: »Gdy dojdiesz do szubienicy stojącej pod murami miasta, to na prawo masz ściernisko, za ścierniskiem natrafisz na las, a następnie przeszedłszy las, zobaczysz drugie ściernisko, a na kraju tegoż widnieje krzyż, od którego 9 kroków na prawo leży zakopany twój skarb«.

Dla wyćwiczenia bystrego odgadywania, należy skautom kazać dojść do jakiegoś miejsca, na podstawie marszruty wytyczonej jakimiś równie dowcipnymi hieroglifami własnego pomysłu.

49. Rozpoznanie fotografii.

Pokaż skautom szereg fotografii lub rysunków przedmiotów z najbliższej okolicy, albo też ze wsi, którą przeszli. Przedmioty te powinni zaraz poznać i opisać miejsce, w którym je widzieli. Oto przykład szeregu fotograficznych przedmiotów: droga krzyżowa, okna dziwnego kształtu, kurek na kościele, brama charakterystyczna, dom z gankiem lub balustradą, drzewo oryentacyjne, figura przydrożna, refleks w wodzie (poznać przedmiot odbity) itd. Za największą ilość rozpoznanych fotografii kreski.

Odmianą i utrudnieniem tego ćwiczenia będzie nakaz nakreślenia szkiców tych wszystkich osobliwości, które minęli podczas ostatniej wycieczki.

50. Zwiady w mieście.

Patrolowy wyznacza jednego skauta do ucieczki i ukrywania się. Reszta patrolu zbiera się w możliwie najspokojniejszej części miasta, tj. tam, gdzie ruch przewozowy i spacerowy jest minimalny. Wybrany na zbiega ma 2 minuty czasu do ukrycia się, wymknięcia i wyprzedzenia, podczas których reszta patrolu go nie śledzi, z wyjątkiem dwóch, którzy idą niewidziani tuż za nim. Po dwu minutach jeden z śledzącej dwójki wraca do patrolu biegiem, aby go zaprowadzić na miejsce, w którym sam przestał tropić, a drugi idzie dalej naprzód i zostawia za sobą ślady w postaci: confetti. Oczywiście wszyscy muszą być dobrze wytresowani w pościgu i czytaniu śladów, bo skaut uciekający chwytą się wszystkich możliwych środków i fortelów, aby pościg wywieść w pole.

Na początku gry trzeba ustanowić termin, w którym zbieg jeśli potrafi ująć złapania, wygrywa,

Dotknięcie zbiega ręką przez ścigających, oznacza, że zbieg schwytyany.

51. Cygaro zdrajcą.

Nałogowy czciciel tytoniu uciekłszy z więzienia, zaopatruje się przedewszystkiem w tytoń i zapalki. Pogoń policyi za nim bezskuteczna. Dopiero nałóg palenia wydaje go w ręce sprawiedliwości.

Wśród ciemnej nocy donoszą skautom, że poszukiwanego zbiega widziano w lesie spokojnie oddanego rozkoszy palenia. Ta wieść alarmuje cały oddział, który otacza las i nadstawiając uszy, wytrzeszczając oczy, a przedewszystkiem tropiąc węchem, stara się go podejść w największej cichości. Uproszony nie skaut do odegrania roli zbiega, ma obowiązek starać się o to, by papieros nie zagasł, a nadto co 3 minuty zapalać zapalkę. Gdy niema chętnego laika, któryby się dał uprosić do odegrania tej roli, to weźmie tę rolę na siebie którykolwiek skaut, z tą odmianą, że jako nie palący użyje świstawki, na której co jedna lub dwie minuty zagwiżdże, a równocześnie zaświeci zapalkę. Gdy skauci nie są dosyć uważni, to może się zdarzyć, że miną zbiega, który się im wymknie, a wtedy zobaczą jego światło za swymi plecyma. Godzina lub dwie podobnego ćwiczenia, doskonale wyuczy skautów raz na zawsze wymiarkować słuchem, węchem i wzrokiem kierunek i odległość wśród ciemnej nocy. W żadnej innej grze nie ćwiczą się zmysły wzroku, węchu i słuchu tak doskonale jak w tej.

52. Efialtes w nocy.

Wszyscy skauci, z wyjątkiem jednego patrolu, stanęli załogą w pewnym mieście lub we wsi celem obrony.

Na drogach i przejściach i w miejscach łatwych do przebycia, przezornie rozstawiono strażę.

Jeden ze skautów załogi, wylosowany na zdrajcę, obchodzi placówki straży i stara się zapamiętać sobie miejsca, mniej strzeżone, potem wymyka się niespostrzeżenie ze wsi, aby się spotkać z patrolem nieprzyjacielskim. Oczywiście placówka nieprzyjaciela musi mu przez sędziego być zakomunikowaną z tą chwilą, gdy nań padnie los zdrajcy.

Zdrajca stara się nieprzyjaciela wprowadzić do środka miasta przez miejsca przedtem upatrzone. Prowadzi więc jużto po dwóch, jużto po trzech poza linię straży, albo też każe wszystkim iść za sobą po indyjsku: gęsiego. Jeśli jednego z nich dotknie straż, to wszyscy idą w niewolę.

53. Ćwiczenie słuchu w nocy.

W grze tej bierze udział dwu skautów, a wybiera się na to noc bezksiężycową, względnie część nocy po zmierzchu przed wschodem lub po zachodzie księżyca. Gwiazdy nie są przeszkodą. Jeden ze skautów siedzi na miejscu, a drugi z odległości 90 m. podchodzi chyłkiem i czołganiem aż do siedzącego. Dla zmylenia czujności ma podchodzący rzucać kamyki w przeciwną stronę, niżeli ta, którą się sam zbliża.

W ten sposób zaprawia się ucho znakomicie do rozróżnienia szelestu, jaki sprawia rzucona grudka ziemi lub kamyk, od szelestu wywołanego pełzaniem lub krokiem.

54. Tropienie za węchem w nocy.

Ćwiczenie to wykonywa się podczas spokojnej lecz ciemnej nocy i to na miejscu możliwie otwartem, nie w lesie ani zagajniku. Dym można naprędde

otrzymać ze spalenia papieru, albo jednego pudełka z zapalkami, wreszcie przy zachowaniu odpowiednich ostrożności można użyć i zwykłego prochu strzelniczego (nie bezdymnego). Jeden patrol wysyła się jako nieprzyjaciela do założenia obozu, w miejscu dla siebie dogodnym, ale w okolicy wyznaczonej. Patrol ten zachowuje się całkiem swobodnie, roznieca ognisko i zabiera się do gotowania strawy. W tem straże obozowe raportują o niepokojących hasłach i głosach. Bezzwłocznie więc każe patrolowy zagasić ognisko wodą, ziemią lub piaskiem, tylko ze zdrajcą dymem nie ma rady. W patrolu nieprzyjacielskim zapada bezwzględna cisza, aby reszta oddziału skautów (nasi) w tropieniu nieprzyjaciela nie mogła się posługiwać słuchem, a jedynie węchem.

55. Pościg za śladem światła.

Zabawa odbywa się w nocy i na wsi, względnie za miastem. Dwu skautów posyła się w pewnym wskazanym kierunku ze świecącymi latarkami. Po 2 minutach wyrusza za nimi cały patrol w pościg. Skauci z latarkami muszą światło co minutę odsłonić, aby dać znak, gdzie się znajdują, zaś na resztę czasu przysyłają latarki. Skauci z latarkami zwracają się w różne strony, co im ułatwia ucieczkę, zwłaszcza gdy latarki odkrywają nie równocześnie.

Skauci ścigający muszą się trzymać razem, lub hasłami i sygnałami porozumiewać się ze sobą, bo snadnie w ciemności mogliby przyjaciela wziąć za wroga.

Często bowiem gdy jeden ze ściganych jest w niebezpieczeństwie, drugi ukrywszy latarkę, mięsza się z pościgiem i ułatwia ucieczkę towarzyszowi.

56. Ocenianie odległości światła. (Błądny ognek).

Ta nocna zabawa jest doskonałym ćwiczeniem wzroku w ocenianiu odległości.

Wybrany skaut idzie na przelaj przez pola, niosąc latarkę świecącą, ale przysłoniętą. Na dany znak świstkiem (przez patrolowego, lub sędziego) odsłania światło latarni na 5 sekund. Następnie zasłania latarkę i nie rusza się z miejsca, zachowując się całkiem spokojnie. Reszta skautów pozostała przy patrolowym ocenia najprzód odległość w krokach i określa kierunek, posługując się nazwami według róży wiatrów. Gdy patrolowy pokolei zanotuje sobie ich zdania, wtedy następuje druga część zabawy; oto wszyscy idąc w kierunku światła, które jak ognek błędny tylko na chwilę się pokazało i zgasło, starają się na wyprzodki dotrzeć do skauta, stojącego cicho w polu z przysłoniętą latarką. Ten oddaje ją temu, kto pierwszy dotrze do niego. Na widok światła latarki wracają wszyscy do sędziego, który notuje kreski tym, co dobrze ocenili odległość i temu, który dostał latarkę. Następnie się ćwiczenie powtarza, a na skauta, który trzymał latarkę od pierwszego »latarnika«, przypada kolej oddalenia się od oddziału i odgrywania roli błędnego ognika.

57. Nocne straż.

Dwu albo więcej skautów wyrusza w drogę, niosąc świecące latarki i zajmuje stanowisko nie bliżej niż $\frac{1}{4}$ km. od obozu (względnie miejsca startu). Ci zowią się strażami i nie powinni zmieniać swego stanowiska, ale według upodobania względnie swego wyrachowania mogą raz przysłonić, to znowu odsłonić światło latarki.

W 10 minut później wyrusza skaut z latarką silnie świecącą (np. acetylenową z reflektorem), dla odszukania straży. Zowie się on gońcem i nie powinien przez cały czas zabawy zakrywać światła swej latarki.

W 2 minuty po nim wyruszają pozostali skauci w celu złapania gońców i strażników.

Strażnicy odsłaniają latarki, gdy myślą, że goniec blisko, wogóle aby mu ułatwić odszukanie swych stanowisk; zasłaniają zaś światła laterek przed pościgiem, aby nie zdradzić swej pozycji.

Gdy goniec odkryje strażnika, to ten gasi swą latarkę i wraca do obozu. a gdy odszuka wszystkich strażników, to wraca i on, i wygrana w tym wypadku jest udziałem gońcy i strażników. Przeciwnie gdy pościg wyłapie gońcy i strażników, to zwyciężają ścigający. Jeśli sam goniec tylko złapany albo kilka straży, to rozdziela się kreski.

Żaden skaut nie powinien w tej grze znajdować się w promieniu 100 kroków od miejsca startu (obozu, domu skautowego itp.).

58. Spór o Morskie Oko.

Dwa patrole wysyłają po jednym przewodniku do miejsca obranego na »Morskie Oko«. Oczywiście obaj idą różnymi drogami. Reszta każdego patrolu rusza po upływie kwadransa, każda za śladami swego przewodnika. Obaj przewodnicy gdy dojdą do »Morskiego Oka«, czekają tam na przybycie swych patroli, względnie na rozstrzygnięcie sporu. W dalszej grze zachowują się biernie, przybierając rolę sędziów.

Patrol, który pierwszy dojdzie do »Morskiego Oka«, przygotowuje sobie śnieżki i układa swe kije w odległości 6 kroków naokoło chorągiewki

patrolowej, którą patrolowy zatknął na spornej granicy. Gdy drugi patrol nadejdzie, stara się odebrać leżące laski, ale patrol pierwszy wita go gradem śnieżek w obronie swych lasek. Co chwila zmniejsza się liczba atakujących, bo każdy trafiony śnieżką, musi się usunąć z gry. Śnieżkami godzą do siebie oba patrole.

Każdy trafny rzut i każdą zabraną laskę liczy się za 1 punkt. Gdy atakująca partya zyska więcej niż połowę punktów, nabywa prawo posiadania »Morskiego Oka«, a obrońcy dopiero wtedy mogą spokojnie korzystać z prawa przedawnienia, gdy wszystkich przeciwników wybiją do nogi.

59. Pionierzy. W puszczy.

Patrol skautów wyrusza w drogę do okolicy możliwie bezludnej i bezdrożnej, przypominającej swą dzikością pierwotny stan nowo-odkrytych części świata (zapadłe lasy, puszcze, trzęsawiska, lub Tatry i Karpaty są takim doskonałym terenem). Każdy skaut nosi swą żywność, namiot i pościel (koce) ze sobą już to na plecach, już też na głowie, zależnie od miejsc przez jakie przechodzi, a więc podszyty las lub bród rzeki. Pochód odbywa się po indyjsku szeregiem. Na czele szeregu znajduje się przewodnik, który wyprzedza cały oddział na 180 m. Zadaniem przewodnika jest znaleźć odpowiednią do komunikacji drogę i wytyczyć ją znakami, wykluczającymi błądzenie. Na rzece ma oddział pionierów zrobić stosowny most, na jeziorze tratwę, a na błotach ułożyć drogę z kłoców okrągłych, lub wiązek chrustu (faszyn). Znaki przewodnika wystarczają w dzień, ale dla następnego jakiegoś oddziału, aby nie błądził w nocy, muszą pionierzy dodać takie ślady, po których można się zorientować i w nocy.

Podobnie wybrana puszcza jest doskonałym terenem, gdzie można wyuczyć skautów mierzyć przestrzeń (odległość) zapomocą czasu. W tym celu wysyła się kilku skautów, każdego w innym kierunku, z rozkazem mniej więcej następującej treści: »Idź 2 kilometry na północny-zachód. Napisz tam dokładny raport, gdzie się znajdujesz, z dodaniem zarysu (croquis), o ile to możliwe. Pospiesz się z przyniesieniem raportu ile tylko możesz«. Otrzymany raport porównuje się z mapą, aby się przekonać o zgodności.

Odludne bezdroże kształci u skauta zdolność orientacyjną, uczy go wyszukiwać i pamiętać wszystkie charakterystyczne cechy okolicy itp. Aby tem pewniej dojść do tego celu, wysyła się skautów dwójkami (dla wzpółzawodnictwa) w różne strony. Każda dwójka wyszedłszy z innego »startu« ma dojść do tego samego punktu różną drogą, odnajdując tę drogę przy pomocy mapy i niewidziana przez drugą. Podobne ćwiczenie wprowadza nadto w ukrywaniu się i śledzeniu itp.

W puszczy jest dla każdego pożądanem, aby instynktowo odgadnąć i ocenić długość czasu. Aby tego skautów wyuczyć, wysyła się ich w różne strony, każdego z kawałkiem papieru, na którym ma zanotowane, po ilu minutach wrócić powinien. Sędzia notuje ściśle czas odejścia i przybycia każdego skauta, zobowiązawszy ich przedtem słowem honoru skauta, że żaden z nich nie spoglądnie na zegarek.

60. Ćwiczenia fizyczne w obozie.

Praca fizyczna w obozie przedstawia wiele urozmaïcenia, a mimochodem ćwiczy siły skautów prawie bez ich wiedzy i starania.

W szczegółach przedstawia się ta praca jako: rąbanie drzewa przy zakładaniu ognisk, noszenie wody do gotowania, robota ziemna łopatką przy zakładaniu kuchni polowej, przy wybieraniu rowów naokoło namiotów, albo chat zuluskich. Poza tą celową pracą, znakomicie tęży się siła w następujących ćwiczeniach i igrzyskach:

1. Mocowanie się dwu skautów, polegające na popychaniu się piersiami naprzód, przyczem palce jednego splecione z palcami drugiego różnoimiennie, a ręce w poziomie bocznym. Najpierw skaut A popycha przeciwnika B naprzód, a ten tak miarkuje swój opór, żeby się pozwolić koledze posunąć parę kroków naprzód (B z oporem cofa się parę kroków wstecz). Potem pauza dla wytchnienia (ćwiczenie 7.) i zmiana sytuacji tj. B popycha naprzód, a A z oporem cofa się.

2. Wzmocnienie rąk zyskuje się przez przerabianie ćwiczenia bez pomocy drugiego: skrzyżowane nadgarstki posuwa się z oporem raz ku górze, to znowu ku dołowi.

3. Przy splecionych palcach rąk (różnoimiennie), starać się przeciwnika zmusić do uklęknienia.

4. Stojąc w postawie spokojnej, starać się uderzaniem obu dłoni w dłonie przeciwnika, wyruszyć go z podstawy.

Atakowanemu wolno dłonie trzymać tylko przed sobą na wysokość barków, ramiona skurezone lub wyprostowane w poziomie bocznym. Również w tych tylko granicach wolno mu szybkim ruchem zmieniać położenie rąk, a to w celu omylenia ciosu.

5. Stojąc jednoonóż z rękami poza plecyma, starać się nogą podniesioną potraścić przeciwnika tak, aby stracił równowagę i musiał przenieść punkt

oparcia nogi stojącej. Dla większej ścisłości w kontroli, można nogę obrysować kredą.

6. Jeden ze skautów leży wyprostowany na wznak, a drugi go podnosi za głowę, podczas gdy pierwszy tak napina mięśnie grzbietu, żeby się nie zgiąć.

7. Po każdej pracy i ćwiczeniu fizycznym, po rannem wstawaniu i po każdym dłuższym siedzeniu, należy wykonać kilka razy ćwiczenia oddechowe:

a) w skłonie przednim wydech, pauza, podczas prostowania się wdech, a w skłonie tylnym pauza. Stosunek czasowy wydechu, pauzy, wdechu i pauzy da się łatwo uwidocznić na proporcji: 5 (wydech): 2 (pauza) = 5 (wdech) : 2 (pauza). Ponieważ ćwiczeniem dochodzi się po pewnym czasie do silniejszych płuc i mięśni oddechowych, to można sobie wtedy pozwolić na przedłużenie tych okresów.

b) ramiona splecione palcami na karku. Podczas zbliżenia łokci ku przodowi wydech i pauza; podczas odprowadzenia łokci w bok i do tyłu, wdech i pauza. Ćwiczenie to można połączyć z przysiadem: wtedy wydech przypada na przysiad. Ćwiczeń oddechowych nie powinno się robić na komendę, bo indywidualność płuc nie każdemu pozwala na wytrzymanie wolniejszego tempa.

8. Siłę mięśni, lędźwi i brzucha zyskuje się przez kołowanie w lędźwiach skłonami przednimi bocznymi i tylnymi, albo też zwrotami tułowia w prawo i w lewo, z ramionami wzniesionymi w poziom boczny, dla nabrania rozmachu kosiarzy.

Skłony i zwroty tułowia dodają też sił i zdrowia organom wewnętrznym, czyli są pośrednią gimnastyką tychże.

Szybki rozwój sił fizycznych odnosi się także z codziennego przerabiania ćwiczeń Müllera, z na-

stępową kąpielą i nacieraniem skóry, albo też z metodycznie przerabianej gimnastyki szwedzkiej, a nawet japońskiej. Gimnastyka niemiecka z balastem przyrządów, jest znakomitą okrasą, aż do znudzenia się powtarzających, zbyt jednostajnych ruchów osnowy szwedzkiej.

61. Rozstrzelanie.

Gra emulacyjna między 2-ma patrolami. Oba patrole stają obok w jednym rzędzie. Na lewo patrol A, na prawo patrol B. Naprzeciwko w odpowiedniej odległości ustawia się taką ilość flaszek lub cegieł, ilu jest skautów w obu patrolach. Flaszki stojące naprzeciw patrolu A przedstawiają skautów z patrolu B, a flaszki stojące naprzeciw B, skautów z A. Nadto flaszki są ponumerowane, od 1—8, a numer flaszki oznacza odpowiedniego skauta (według szyku patrolowego). Na dany znak (przez sędziego) rzucają wszyscy przygotowanymi kamieniami, celując do flaszek (cegieł) a każda rozbita flaszka (przewrócona cegła) oznacza trupa odpowiedniego skauta strony przeciwnej, który też od razu winien wycofać się z gry. Bez sygnału rzucać nie wolno, a odległość rzutu i ilość salw według umowy.

Wygrywa ten patrol, który pierwszej wybije przeciwników do nogi.

62. Obława na misia.

Najpierw wyznacza się 3 miejsca na mateczniki w których niedźwiedź ma swe budy. Potem wybiera się jednego z największych i najsilniejszych skautów na misia i zawiesza na jego grzbiecie mały balonik z cieniutkiej gumy, albo z bibułki, albo wydętą i zaklejoną poduszeczkę ze

sklepowej torebki papierowej. Reszta skautów (1—3 patroli) uzbrojona w pytki ze skręconych lub związanych chustek, albo ze skręconej słomy, któremi starają się uderzyć w balon i rozbić go na grzbiecie niedźwiedzia, ilekroć miś nieopatrznie opuści swą budę. Niedźwiedź ma podobną pytkę, a uderza nią myśliwych po kapeluszach.

Każdy uderzony pytką po kapeluszu uznany za trupa, opuszcza grę. Misia nie wolno pierw zabić (tj. uderzyć pytką po kapeluszu) zanim balonik (względnie torebka papierowa) nie zostanie rozbity (a).

To też niedźwiedź stara się ciągle twarzą być zwróconym do myśliwych a nie grzbietem.

63. Pojedynczo na niedźwiedzia.

Nasi praojcowie wybierali się na niedźwiedzia z widłami i okszą. Widły wbijali misiowi w piersi kiedy tuż przed nimi stawał na 2 łapach i z mrukiem sunął naprzód, chcąc na swój sposób z nieproszonym gościem wziąć się za bary i złamać mu żebra, albo uderzeniem łapy zgruchotać przeciwnikowi czaszkę i ściągnąć mu skalp z głowy.

Białe widły drugim końcem podpierali o ziemię, tak że niedźwiedź podparty nie mógł się posuwać naprzód, a następnie porwawszy za topór krzepką dłonią rozplatali nim łeb niedźwiedzia.

Skaut wylosowany na niedźwiedzia, ma na piersiach przypięty skrawek papieru, na 5 cali długi, a w ręku pytkę. Myśliwy również zbrojny w pytkę, ma lewą ręką zerwać strzępek z piersi a pytką uderzyć niedźwiedzia w głowę. Nie wolno najpierw uderzać pytką, a potem dopiero zabierać się do zerwania papieru.

Niedźwiedziowi nie wolno papieru zasłaniać ręką, prawa z (pytką) ma być podniesiona w górę, a lewa założona za plecyma w tył. Miś broni się godząc pytką w głowę myśliwego (indyanie zapewne od niedźwiedzia nauczyli się skalpowania wrogów), a myśliwy trafiony pytką w głowę usuwa się z gry, jako zabity; trafiony 3 razy w rękę lub w plecy (innych ciosów używać nie wolno) usuwa się z gry jako ciężko ranny. Miejsce ustępującego myśliwca zajmuje następny numer w patrolu. Samo zerwanie papieru bez uderzenia pytką w głowę, nie kończy gry, ale niedźwiedź otrzymuje papier nowy i gra dalej. Bierze udział 2—8 skautów; jeden miś na 4 myśliwych (po kolei).

64. Polowanie na słonia afrykańskiego.

Wybrany losem na słonia, dostaje na prawą nogę (poniżej kolana) szarfę tak luźnie związaną, iż za pociągnięciem można ją łatwo zerwać. W braku szarfy, zastąpi ją strzępek papieru. Dwu lub 3 skautów (myśliwych) stara się słonia tak osaczyć czy obkoczyć, żeby jeden z nich mógł pochwycić stosowną chwilę i sposobny ruch do zerwania szarfy (murzyni słoniom w zasadzce zaszedłszy z tyłu, podcinają ścięgna u nóg, unieruchomionego kalekę zaś łatwo dobijają).

Słoń zwraca się tylko przodem do (2—3) myśliwych i nie pozwala się zaskoczyć z tyłu. Przytem broni się pytką, a któregośkolwiek uderzy, ten cofa się z gry, poczem jego miejsce zajmuje następny numer z patrolu. Grę kończy zerwanie szarfy zwycięstwem myśliwych, albo wybicie całego patrolu zwycięstwem słonia.

Odmiana: zamiast szarfy, przymocowuje się słoniowi balonik papierowy z tyłu nogi nad piętą.

Myśliwi uzbrojeni w pytki, mają za zadanie rozbić balonik uderzeniem pytki.

65. Polowanie na słoń indyjskiego.

Gra podobna do przerywanego króla, daje zajęcie dla kilku patroli lub całej drużyny. Wszyscy uczestnicy chwytają się za ręce i zataczają koło. W środku koła stoi wylosowany lub wybrany słoń (mieszkańcy Indyi wabią dzikie słonie przy pomocy oswojonych koni do pułapki wysoką palisadą otoczonej). Zadaniem słonia w tej grze jest przedarcie się zamachem rozpędu (rozbiegu) na zewnątrz przez ten żywy mur. Po jednorazowej próbie, skutecznej lub bezskutecznej, luzuje go inny.

Skautom stojącym na obwodzie koła nie wolno rąk obniżać w dół wskos, a tem mniej ku przodowi nadstawiać; lecz cały czas mają być ręce podniesione w poziomie bocznym, aby słoń nie rozrywał ich rąk swym żołądkiem, a tylko pierściami względnie barkami.

66. Polowanie na tygrysa.

Bierze udział cała drużyna. Tygrys nosi odznakę (wstążkę, lub przepaskę papierową, barwy czarno-żółtej, odpowiadającej jego pręgowaniu) na kapeluszu, a reszta, myśliwi i słonie bez odznak.

Myśliwi i słonie ustawiają się dwójkami (2-rząd). Na znak rozpoczęcia gry, dany przez sędziego, biorą pierwsi (słonie) drugich (myśliwych) na barana, a zatoczywszy koło, okrążają tygrysa. Między 2-ma sąsiadującymi słoniami ma być odmierzony wolny rozstęp (ręce wyciągnięte w poziom boczny mają się stykać palcami).

Tygrys zwycięża, gdy mu się uda wydostać za obręb koła osaczników. Myśliwi uzbrojeni w pytki

bronią mu przystępu do siebie, a zarazem wymknienia. Tygrys musi cały swój dowcip i spryt, obrotność i szybkość wysilić na to, żeby uniknąć uderzenia pytki i wydostać się z koła. Uderzony raz jeden, musi w drugim miejscu próbować wymknienia, a 3 razy uderzony, uznany jest trupem i wtedy zwycięstwo przypada myśliwym. Zabicie lub wymknięcie się tygrysa kończy jedną partję gry. W następnej partyi zmieniają się role, drudzy biorą pierwszych na barana, a nowy tygrys próbuje się wymknąć.

Odmianą tej gry będzie uzbrojenie również i tygrysa w pytkę. Wtedy każde uderzenie tygrysa jest zabójcze, a czy to słoń czy też myśliwy trafiony przezeń pytką, usuwa się z gry wraz ze swoim towarzyszem. Tygrys wygrywa, gdy się wymknie z koła, lub wybije połowę przeciwników.

67. Walka byków.

Jestto gra równie zajmująca, jak poprzednia i równie ćwicząca bystrość umysłu i szybkość oryentacyi. Wybrawszy 12 partnerów, rozdziela się im role: jeden bykiem, jeden matadorem czyli espadą, czterech pikadorów i sześciu kapeadorów. Miejsce gry czyli arenę otacza się żywopłotem skautowym: skrum (skauci rzędem z uchwytem rąk pod pachę), jeśli się zabawa odbywa na rewii kilku drużyn; zaś jeśli na wycieczce 2 patroli, to wystarczy wytyczenie areny chorągiewkami. Przebieg gry, która się dzieli na 2 okresy, jest następujący. Wejście byka na arenę, gdzie nań już czekają pikadorzy i kapeadorzy, oznacza początek gry. W pierwszej części tejże jedyną odznakę byka stanowi 4—5 na 6 cali długich i do grzbietu przypiętych skrawków papieru. Pikadorzy starają się zedrzeć mu te skrawki, a on się broni

uderzając zbliżających się ręką lub pytką. Naraz nie wolno pikadorom zedrzyć więcej skrawków, jak jeden, a muszą przytem rozwinąć cały zasób swej zwinności i zgrabności, bo każdy pikador uderzony przez byka, uchodzi za trupa i musi wycofać się z gry. Kapeadorzy są pikadorom dodani do pomocy, aby podczas pościgu byka za pikadorem rzucali się między nich, a powiewając swoją czerwoną szarfą (lub chustką) bykowi w twarz, zmusić go do pościgu za sobą, a temsamem do przerwy pościgu za pikadorem. Gdy wszyscy pikadorzy zabici, lub wszystkie skrawki zerwane, następuje 2-gi okres, względnie 2-ga połowa gry.

Na uprzątniętej arenie występuje teraz tylko dwóch graczy, tj. byk i matador. Byk ma związane oczy, a na szyi tak luźno związaną szarfę, iżby ją za jednym szarpnięciem można było zerwać z łatwością. To jest zadaniem matadora, który jednak musi być bardzo zwinny i ostrożny, żeby go byk nie uderzył, bo wtedy byk wygrywa, a gdy się matadorowi uda zerwać szarfę, to oznacza, że byk ubity a on zwycięzca.

68. Dłoniówka (odmiana piętówki).

Gra wyrabiająca zwinność i precyzyę ruchów. Gracze dzielą się na 2 partye (po 4—5 najlepiej). W środku między nimi rozwieszony sznur lub wstęga kolorowa na wysokość twarzy, a do przerzucania służy mała piłeczka dęta, mniejsza od tenisowej. Partnerzy starają się piłeczkę przerzucić na drugą stronę wstęgi, tak aby się potoczyła po ziemi; względnie po podłodze. Piłeczkę podbija się tylko dłonią i przerzuca ponad sznur. Dłoni nie wolno wznosić ponad sznur (wstęgę). Błędy liczy się za punkty partyi przeciwnej.

Piłka nożna i koszykowa zagrywana zabawowo, a nie zawodowo, jak to dziś wszystkie kluby piłki nożnej zwykły się popisywać, jest dla ćwiczenia sprężystości mięśni, zwinności i precyzji ruchów bardzo pożądaną zabawą obozową, względnie drużynową.

69. Piłka dmuchana.

Rozdzieleni na 2 partye gracze (po 5 z każdej strony), zajmują swe miejsca po obu dłuższych bokach stołu, co najmniej na 6 stóp długiego.

Pileczkę ping-pongową, albo też lekką dętą z celuloidu, kładzie się na środku stołu, a każda partya stara się dmuchaniem zapędzić piłkę na przeciwną węższą krawędź stołu.

Gdy pileczka dmuchaniem zostanie rzuconą na boki, to liczy się wtedy »aut« i zagrywa się na nowo od środka. Gra ta rozwija elastyczność płuc i siłę mięśni oddechowych, a najlepszym graczem jest ten, który zapędzi piłkę bez grymasów na twarzy i mimo dmuchania przeciwników na krawędź przeciwną.

Bardziej ożywioną i więcej zajmującą staje się ta gra, gdy każda partya nakreśli sobie na stole bramkę, a swych pięciu graczy tak ustawi, aby jeden z nich był bramkarzem, 2 w ataku, i 2 w obronie.

70. Ćwiczenia ratownicze.

Pożar. Płonący dom przedstawia namiot, na którym zatknęto buńczuk ze skrawków żółtego papieru, albo 2 wygasłe ogniska blisko siebie leżące przedstawiają jedną ścianę płonącego domu. W pierwszym wypadku ludzie nieprzytomni od dymu leżą w namiocie; a w drugim wypadku po

drugiej stronie ognisk. Skauci przewiązawszy usta i nos chustką zamoczoną w rozcieńczonym occie albo tylko zwykłej wodzie, idą na ratunek. Wechodzi się do wnętrza domu chyłkiem lub na czworakach, bo dym unosi się w górze; a wynosi się nieprzytomnych, ciągnąc ich za nogi ułożonych na wznak i podłożwszy im marynarkę pod głowę. Po wyniesieniu nieprzytomnych przystępuje oddział drugi do natchmiastowej pierwszej pomocy, a więc opatrywania ran lub leczenia.

Płonąca nafta w pokoju. Żółte skrawki papieru rozrzucone w sali lub w obozie oznaczają miejsca, w którym płonie rozlana nafta. Skauci wyznaczeni do ratowania, gaszą ogień ziemią, piaskiem lub kocami, przyczem jednemu ze skautów zajmuje się ubranie (sędzia przypina mu do ubrania skrawki żółtego papieru). Płonący skaut odrazu rzuca się na ziemię i tarza się po niej, a koledzy rzucają nań koce.

Odmianę stanowi ratowanie człowieka oblanego naftą i płonącego. Może też być uważana jako uzupełnienie ćwiczenia poprzedniego. Skaut wyznaczony wbiega z krzykiem: ratujcie! do obozu, a skrawki żółtego papieru, którymi pokryte jego ubranie mają oznaczać płonącą naftę. Skauci przeznaczeni do ratowania, rzucają go na ziemię, względnie wzywają go, aby to sam szybko zrobił, potem tarzają go po ziemi i zarzucają nań koce.

Podobnie przeciwzyć można czad lub gaz świetlny w pokoju i wynoszenie zaczadzonych. Czad wtedy mogą przedstawić wąskie skrawki niebieskiej bibułki, zaś gaz świetlny wąskie skrawki niebieskiej i żółtej bibułki. Ratujący przywiązują usta i nos chustką zmoczoną w wodzie (lub w wodzie z octem), wchodzą nie chyłkiem, lecz prosto, a otwartszy

okna, wynoszą zaczadzonych na świeże powietrze. Sposób wynoszenia jest ten, że chwyta się zaczadzonego z tyłu pod obie pachy, a następnie cofając się wlecze go ze sobą. Przy noszeniu we dwójkę odpada wleczenie, bo drugi podtrzymuje nogi.

Piwnica lub grotą może być doskonałym miejscem do przerobienia sposobów ratowania ludzi zatrutych bezwodnikiem węglowym w starej studni, lub siarkowodorem w dole kloacznym.

Tonięcie. Na rzece lub stawie należy nie tylko wyuczyć skautów pływania, ale nadto sposobów ratowania tonących:

a) rzucania linki ratunkowej z brzegu do łódki i na odwrót, albo na brzegu do celu wytkniętego kółkiem; rzucania deski, podania żerdzi, rzucania pasa ratunkowego (boji ratunkowej);

b) utworzenie żywego łańcucha ze skautów, gdy się rozchodzi o ratowanie topielca, przytrzymanego przez zakręt wirowy. Do wiru nawet tęgi pływak nie powinien się ważyć, aby kogo ratować. Przepływanie wirów wymaga bowiem osobliwego ćwiczenia;

c) ćwiczenia w nurkowaniu z otwartymi oczami aby mózg rozróżnić przedmioty pod wodą, a więc w celu dostrzeżenia topielca;

d) ćwiczenia chwytów tonącego i obrony przed jego uchwytem;

e) ćwiczenia w pływaniu z unoszeniem drugiego (w roli tonącego).

Na łodzi należy przećwiczać ratowanie ludzi w razie załamania. Ratujący posuwa się naprzód leżąc, albo z żerdzią pod pachą, względnie z deską lub drabiną przed sobą. Drabina lub deska daje szeroki punkt oparcia i pozwala nawet

na cieńszym lodzie utrzymać się na powierzchni. Sędzia znajduje się na środku płaszczyzny lodowej (stawu czy rzeki) a skauci wszystkimi sposobami zbliżają się do niego. Jeden stara się nadto rzucać linkę ratunkową pod jego nogi.

Następujące ćwiczenia ratownicze warto najpierw dwójkami przerobić obrazowo w patrolu, aby nie być zaskoczonymi i nie tracić głowy w rzeczywistym niebezpieczeństwie :

Jeden gra rolę spłoszonego konia i szybko biegnie w prostym kierunku, drugi, jako ratujący stara się go dopędzić, a dopędziwszy pchać w bok. Chwyty jedną ręką za kołnierz z tyłu, a dłoń drugiej przyłożyć do policzka po swej stronie; pchając stara się zwrócić głowę i goniącego w bok. Wiemy, że koń spłoszony biegnie na oślep prosto przed siebie, a jedyny ratunek dla tych, których wiezie i dla uniknięcia stratowania osób, to żeby móżdż skierować go w bok.

Jeden gra rolę rozjuszonego buchaja lub krowy. Wiadomo, że buchaj, podobnie jak indyk do wściekłości bywa doprowadzany widokiem czerwonej barwy. Wyzyskali to Hiszpanie w walce byków, a u nas niejednokrotnie z tego powodu smutne zdarzały się wypadki. Krowa lub buchaj stara się wziąć przeciwnika na rogi. Tę okoliczność trzeba umieć wyzyskać, będąc przez te zwierzęta ściganym. Skaut drugi, uciekając przed skautem grającym rolę rozjuszonego byka, stara się w swej ucieczce znaleźć jaki rów lub drzewo dla osłony. Skrycie się za drzewo wystarcza w pierwszym razie, a szybkie położenie się do rowu w drugim.

Podobnie można przećwiczyć zasłony przed wściekłym psem.

71. Ćwiczenie pierwszej pomocy. Służba zdrowia.

Ćwiczenia te powinny się przerabiać najpierw w patrolu, potem większymi oddziałami w obozie. Sposób przerabiania jest ten, że połowa patrolu, względnie oddziału występuje w roli pacjentów, a druga połowa w roli straży ratunkowej, udzielającej pierwszej pomocy (służby zdrowia). Instruktor kontroluje, czy ratunek jest stosowny i dobrze przeprowadzony. Za wierne odegranie roli pacjenta, jakoteż za szybki, a właściwie wykonany ratunek rozdziela się kreski.

1. Podtrzymanie chorych podczas prowadzenia.
2. Noszenie chorych lub nieprzytomnych w pojedynkę.
3. Wleczenie nieprzytomnych.
4. Noszenie rannych we dwójkę, bez przyrządów.
5. Noszenie rannych na noszach, we dwójkę, trójkę i czwórkę.
6. Krok równy i krok górski.
7. Improwizowanie noszów.
8. Noszenie w krześle.
9. Sposób ratowania zmarzniętych, utopionych, zaczadzonych, zadymionych, gazami otrutych i powieszonych.
10. Cztery sposoby sztucznego oddechania.
11. Opatrywanie ran i tamowanie krwotoków.
12. Opatrunki przy złamaniach.
13. Sposoby ratowania po ukąszeniu żmii (lub wściekłego psa).
14. Jak opatrzyć popalonych i oparzonych.
15. Cucenie omdlałych, a ratowanie nieprzytomnych.

16. Rodzaje nieprzytomności.

Sposoby ratowania otrutych.

Dobrze jest ćwiczenia ratownicze połączyć z pierwszą pomocą.

72. Podwórze folwarku.

Gra równie zajmująca, jak i ćwicząca skautów w naśladowaniu głosów różnych zwierząt domowych, nader uprzyjemnia wieczór, zapadający koło ogniska obozowego.

Drużynowy względnie instruktor rozdziela najpierw uczestników na grupy różnych zwierząt domowych. Jeśli kto umie wyliczyć dostateczną ilość zwierząt, albo gdy gra odbywa się tylko w patrolu to każdy skaut może przedstawiać inne zwierzę.

Potem instruktor, względnie drużynowy zaczyna opowiadać swoje zdarzenia podczas odwiedzin przyjaciela na wsi, a ilekroć wspomni jakieś zwierzę, to skaut noszący to przezwisko musi się odezwać krzykiem naśladowującym głos tego zwierzęcia. Kompozycja i treść opowiadania zależy od sprytu i wyobraźni drużynowego.

Przytaczam przykład wątku, do którego dodać można różne warianty. »Mały, złośliwy chłopak, nie będący skautem, po ciężkiej chorobie, dla nabrania sił wyjechał do wuja na wieś. Kolej odstawiła go na miejsce. Pierwszego dnia po podróży chłopak zmęczony jest cichy i grzeczny i wujowstwo nabierają o chłopcu dodatniego wyobrażenia.

Ale drugiego dnia chłopak wstaje wcześniej niż wujowstwo i wyszedłszy na podwórze, zagląda po kolei do kurników i stajni i wszędzie jego zjawienie staje się powodem jakiegoś nieszczęścia. Jego zdaniem, miejscem zabawy dla świń jest ogródek kwiatowy i dlatego je tam zapędza. Potem kury i kaczki zapędza

do ogródka. Małe kurki powinny według niego uczyć się pływać, aby mogły towarzyszyć gąskom i kaczątom, wpędza je przeto do sadzawki, gdzie wszystkie toną. Konie wypuszcza ze stajni, krowy wypędza na gościniec, owce wpuszcza do sadu, gołębie pocztowe wypuszcza z klatki, indyki i gęsi porozpędzał na wszystkie strony, słowem cały folwark przewraca do góry nogami». Na wspomnienie folwarku odzywają się wszystkie zwierzęta, każde głosem swego imiennika. Za fałszywe udanie zwierząt, lub odezwanie nie w porę daje się fanty, albo się musi za karę kilkakrotnie naśladować krzyk gęsi albo osła.

73. Posiedzenia i dyskusye.

Wieczory obozowe można nader przyjemnie spędzać przez odbywanie posiedzeń pod przewodnictwem drużynowego, lub któregoś z patrolowych. Posiedzenia połączone z dyskusją na jakiś dowolnie obrany temat. Do rozpoczęcia dyskusyi konieczni są dwaj mówcy, z których jeden podaje temat, rozwija go i objaśnia według swego zapatrywania, a drugi stojący na wręcz przeciwnem stanowisku, rozwija na dany temat odmienne poglądy, albo wskazuje na możliwość innego kąta patrzenia. Temat można wybrać w ten sposób, że się wywiesza kartkę na parę dni przedtem, a skauci piszą na niej swoje tematy, albo też tylko podkreśleniem zaznaczają ten temat, który ich najbardziej zaciekawia. Wybiera się temat najgęściej podkreślony, chybaby się »a priori« nie nadawał, jako niestosowny.

Na posiedzeniu musi być zachowany porządek ogólnie uznany i przyjęty. Dyskusję może też zastąpić inkwizycja.

Wtedy drużynowy, lub któryś z patrolowych zostaje prezydentem sądu, a skauci rozbierają między

siebie role: winowajcy, obrońcy, oskarzyciela, świadków i sędziów przysięgłych. Procedura śledztwa powinna się o ile możności zbliżać do następującego zarysu: każdy z partnerów według swego kąta patrzenia i pojmowania rzeczy zadaje obwinionemu lub obrońcy pytania możliwie krzyżowe; prezydent notuje najsprytniejsze pytania i najlepsze odpowiedzi i przyznaje wygraną stronie tej, która w tem śledztwie, więcej sprytu i dowcipu rozwinęła. Temat do rozprawy sądowej obiera się tak samo jak temat dyskusyi w powyżej opisany sposób.

74. Szachy skautowe.

Najpierw trzeba wyrysować zarys, albo plan okolicy (miasta) w bardzo wielkiej skali. Można rysować nawet kredą na podłodze lub stole izby skautowej, albo wreszcie nawet na ścianie i utrwalić fiksatywą. Na takiej mapie powinny być oznaczone wszystkie ścieżki i drogi, a jeśli to mapa okolicy sielskiej, to nadto wszystkie polne ścieżki i przełazki przez płoty. Skautów przedstawiają albo pionki szachowe, albo chorągiewki.

Przygotowawszy sobie te przybory, można na tej mapie różne gry skautowe przerabiać równie dobrze jak w polu. Zwykły ciąg liczy się na 1 cal długości.

Za przykład niech posłuży: gra Łapanka w mieście, lub Skrzetuski ze Zbaraża. Zadaniem jednej partyi będzie przesunięcie pionka (po ścieżkach i drogach) z jednej krawędzi mapy na drugą, bez złapania przez nieprzyjaciela. Nieprzyjacielem jest cały patrol, którego pionki można tylko na pół kroku zbiega, względem gońca za każdym ciągiem posuwać naprzód.

Do złapania zbiega musi 2 skautów nieprzyjacielskiego patrolu zbiegowi zejść drogę tak, iż zapędza go do rowu, albo też zostanie większą ilością pionków otoczony. Oczywiście tak zbiegowi, jak i łapiącym go nieprzyjaciołom wolno kroczyć tylko po ścieżkach i drogach zaznaczonych, a nie na przełaj.

75. Malarze.

Skauci siedzą naokoło stołu ze szkicownikami i ołówkiem w ręku. Najzręczniejszy, czy najdowcipniejszy rysuje grubemi niezłączonemi kreskami głowę jakąś lub przedmiot, ale rozmieszcza linie w tak niezwykłym następstwie po sobie, że długi czas nie można poznać, co rysunek ma przedstawiać. Każdy z siedzących zagląda swemu partnerowi po prawej stronie siedzącemu przez ramię i kopiuje rysunek jedna linia po drugiej. Gdy pierwszy ukończył rysunek, wtedy wszyscy porównują swoje rysunki z jego rysunkiem. Znakomicie się do tej gry nadają ryciny z książki: *Mit Blitzlicht* u. Büchse T. Setona.

Odmianą tej gry trudniejszą, gdy każdy z siedzących przy stole rysuje głowę swego towarzysza.

Odmianą tej gry ćwiczy się dowcip i bystrość gdy każdy rysuje karykaturę swego towarzysza.

76. Sekretarz.

Gry towarzyskie ćwiczą pamięć, dowcip i bystrość umysłu, a doskonale się nadają do odpędzenia nudów i niestosownych rozmów w dni dżżyste zarówno w domu skautowym, jak i na towarzyskiem zebraniu. W obozie uprzyjemniają poobiednią godzinę wywczasu, a każą zapomnieć o zmęczeniu wieczorem.

W sekretarzu patrolowy lub instruktor, jako kierownik zabawy, rozdaje partnerom kartki białego

czystego papieru i każe wszystkim napisać po jednym pytaniu na otrzymanej kartce. Kartki składa się następnie w czwórkę i oddaje instruktorowi. Ten miesza je dokładnie w sztywnym kapeluszu, czapce lub odpowiednim naczyniu i podaje partnerom karteczki do ciągnięcia, idąc naokoło stołu. Gdyby ktoś trafił na własną kartkę, to mu ją wolno wymienić. Po rozebraniu wszystkich pytań następuje pisanie odpowiedzi. Każdy pisze na tej samej kartce możliwie najwłaściwszą odpowiedź, a napisawszy oddaje kartkę instruktorowi. Potem instruktor wymieszawszy kartki ponownie, odczytuje głośno pytania i odpowiedzi, a kartki po przeczytaniu drze w kawałki i rzuca do kosza. Np. Pytanie: Dlaczego skaut X zamyślony? Odp. Bo się niepokoi o losy Turków. Gra ta ma tę dobrą stronę, że odbywa się bez fantów.

77. Pierścioneek.

Jestto zabawa, podobnie jak i następne, zagrywana o fanty. Instruktor wkłada obrączkę lub kółko na mocny sznurek i końce tegoż związuje na zwykły węzeł. Grający albo stoją, albo siedzą w kole i rękoma ująwszy za sznurek przesuwają pierścioneek jeden do drugiego, względnie bezustannie ruszając rękoma, udawają posuwanie pierścionka. Skaut stojący w środku szuka pierścionka, a gdy go u kogo znajdzie, to ten go zastępuje i daje fant. Jeśli pierścioneek przechwytno między dwoma grającymi w pośrodku, to ten idzie do środka koła, który pierścioneek przyjąć nie chciał.

78. Adwokat.

W środku towarzystwa siedzącego kołem stoi instruktor i rzuca pytania którejkolwiek osobie.

Jednak żadna z zapytanych osób pod karą fantu nie powinna odpowiadać, bo ma po swojej lewej stronie adwokata, który ją wyręcza. Np. instruktor zapytuje A: »Czy lubisz czytać?« B w roli adwokata odpowiada: »Owszem, książka to mój kordyał nasenny«. Na pytanie rzucone B: »Czy nie ziewasz?« odpowiada C: »O nie, gdyż w dobranem towarzystwie wcale się nudzę«. Na pytanie do C: »Ale ty jesteś obrońcą B«, jeśli odpowie B: »tak«, to daje fant. Urozmaicenie gry zależy od dowcipu, tego niewyczerpanego źródła pomysłów.

79. Sąsiad.

Instruktor lub patrolowy w roli kierownika zabawy, zwraca się do swego sąsiada i mówi: »Lubię sąsiada«, poczem dodaje 1) dlaczego, 2) czym go żywi, 3) do jakiego miasta go wysyła i 4) co mu daje na drogę. Te cztery nazwy muszą się jednak zaczynać od tej samej głoski, zaczynając od litery *a*, a każdy następny partner musi wybrać następującą literę alfabetu, a więc drugi zaczyna od *b*, trzeci od *c*, czwarty od *d* itd. Np. pierwszy mówi: »Lubię sąsiada, bo nie jest apatycznym, żywię go ananasami, pošlę go do Antwerpii i dam mu na drogę arbuza«. Drugi mówi: »Lubię mego sąsiada, bo nikomu nie bruździ, żywię go bigosem, pošlę do Brześcia i dam mu na drogę brzoskwinie«. Kto nie znajdzie zaraz odpowiedniego wyrazu na powyższe pytania, lub zmyli się w porządku odpowiedzi, ten za karę płaci fant.

80. Liczenie do dziesięciu.

Gra połączona z ćwiczeniem pamięci, podobna do sąsiada. Patrolowy lub drużynowy ułożył sobie 10 zdań lub zeszeregował luźne wyrazy tak, że

pierwszy szereg zawiera 3 wyrazy, a każdy z nich zaczyna się od j (jeden), drugi szereg zawiera 4 wyrazy, a każdy z nich zaczyna się od d (dwa), następny szereg 5 wyrazów, a każdy zaczyna się od t (trzy), itd. do 9-ciu. Gra odbywa się tak, że patrolowy najpierw wypowiada pierwszy szereg, poczem kolejną wszyscy powtarzają, potem drugi szereg, a gdy znowu za porządkiem go wszyscy powtórzą, to podaje 3-ci szereg itd. Kto szeregu nie powtórzy w należytnym porządku, daje fant, lub występuje z koła grających:

1. j. jutro, jędra, jęk.
2. d. dworak, deszcz, drwiny, drapak.
3. t. trawa, tok, tyka, tojad, tuba.
4. cz. czesać, czyhać, cześć, człowiek, czaty, czub.
5. p. padlina, poić, piękno, pukać, prząść, piec, parów.
6. sz. szczęście, sznur, szafa, szydło, szeroki, szmat, szalwierz, szkło.
7. s. sierp, struna, sporysz, stokłosa, skała, smutek, swary, sęk, skok.
8. o. owoc, owad, otręby, okoń, oko, oręż, ogień, ogar, ogród, osa.
9. dz. dziewanna, dzięcioł, dziupło, dziecko, dziur, dzwon, dzban, dziec, dziw, dzida, działo.

81. Wzburzone morze.

W środku pokoju, względnie izby drużynowej ustawia się krzesła oparciem do siebie. Krzesła musi być o jedno mniej niż liczba osób biorących udział w grze. Jeden przybiera nazwę morza i ten stoi, reszta siada i przybiera nazwy różnych ryb.

Morze chodzi, lub biega w około siedzących, naśladuje fale i wywołuje nazwy ryb. Nazwane

ryby wstają natychmiast i idą za morzem, naśladowując jego wszystkie ruchy, a więc podnoszenie ramion do poziomu bocznego i opuszczanie, równocześnie lub naprzemian, z dodaniem skłonów bocznych lub bez itp. Gdy morze zawoła: »wszystkie ryby«, to wszyscy wstają i idą za nim. Gdy morze rzuci rozkaz: »Zmiana wiatru«, to wszyscy wraz z nim robią wstecz wzrót i zmieniają kierunek pochodu. Gdy wreszcie morze siądzie i powie: »morze spokojne«, to wszyscy czempędzej siadają. Dla kogo nie stało miejsca, ten daje fant i gra rolę morza. Morze ma prawo usiąść kiedy zechce, nawet po wywołaniu jednej tylko ryby, wtedy ono przybiera nazwę tej ryby, a ryba wywołana zostaje morzem.

82. Głuchoniemi.

Patrolowy względnie kierownik zabawy dzieli grających na 2 połowy, np. przez zmianę rzędu w dwurząd i pierwszy rząd nazywa głuchym a drugim niemem. Oba rzędy zasiadają po obu stronach długiego stołu, niemi po prawej, głusi po lewej, lub odwrotnie. Patrolowy siada na jednym końcu.

W braku stołków (ławek i stołu, odbywa się zabawa stojąco.

Kierownik (patrolowy) rzuca pytanie na prawo i na lewo, na które niemi odpowiadają mimiką i gestami, a głusi dają najniedorzeczniejsze odpowiedzi. Np.

1. Pytanie: »Czy wczas wstałeś?«
2. » »Jak długo bawisz w mieście?«
3. » »Jak godność?«
4. Odp. »Czysta wełna podróżowała«.
5. » »W olsterku stłukło mi się lustro«.
6. » »Głodu nie mam, tylko braki«.

Im trafniejsza odpowiedź mimiczna, a niedorzeczniejsze odpowiedzi głuchych, tem weselszą i bardziej ożywioną jest zabawa. Aby grający nie mieli wiele czasu do namysłu, względnie do przygotowania sobie odpowiedzi, zmienia patrolowy role obu stron tj. głusi tracą mowę i odzyskują słuch a słyszą, a niemi odwrotnie. Niemi dają fant za każde wypowiedziane słowo, a głusi za każdy objaw słuchu.

83. Tak i nie.

Patrolowy każe któremukolwiek ze skautów wyjść z pokoju, a z pozostałymi wybiera jakiś wyraz do zgadywania, wyraz oznaczający rzecz, miejscowość, lub nazwisko któregoś z obecnych lub też nazwisko jakiegoś sławnego człowieka itp. Następnie wraca ten, który poprzednio wyszedł i w celu odgadnięcia wyrazu zadaje kolejno pytania wszystkim obecnym, na które wolno odpowiedzieć tylko: tak lub nie.

Np. Do zgadywania wybrano: »Mickiewicz«. Następne pytania pomogą do odgadnięcia:

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| 1. Czy to nazwa rzeczy? nie. | 2. Nazwisko? tak. |
| 3. Czy to ktoś obecny? nie. | 4. Czy żyjący? nie. |
| 5. Czy to wódz? nie. | 6. Malarz? nie. |
| 7. Uczony? tak i nie. | 8. Poeta? tak. |
| 9. Czy nasz? tak. | 10. Jeden z trzech wieszczów? tak. |
| 11. Czy Litwin? tak. | 12. Mickiewicz? tak. |

84. Rzemiosło (szewc).

Plutonowy lub patrolowy nadaje skautom, biorącym udział w grze, nazwy różnych przedmiotów, mających związek z rzemiosłem szewskim, jako to: nóż, dratwa, skóra, szydło, kłajster itd.

Następnie siada patrolowy kierujący zabawą w pośrodku koła, utworzonego przez grających i zaczyna grę, zwracając się do jednego z grających, który nosi nazwę kupca i zapytuje: »Czego chcecie sąsiedzie?« Kupiec musi odpowiedzieć zdaniem, w którym ostatniem słowem musi być koniecznie jakakolwiek z powyżej rozdanych nazw. Grający w ten sposób wywołany, wstaje i wygłasza inne zdanie, które się znowu kończy nazwiskiem swego kolegi itd. dopóki kto nie powie wyrazu »warsztat«, wtedy wszyscy wybiegają z pokoju, a majster powinien zdążyć wypowiedzieć zdanie z jakąkolwiek nazwą, zanim się zbiegi nie dostaną za próg pokoju. Wymieniony gracz bezzwłocznie wraca na miejsce i bez namysłu wymienia któregoś z kolegów, tamten wraca i wymienia drugiego itd., tak że żaden nie przedostanie się za próg. Wszyscy znowu siadają i gra toczy się dalej. Jeśli zaś jeden z grających zdążył wybiec z pokoju, to zabawa się przerywa, pozostali grający i majster dają fanty, a kierownikiem gry staje się ten co wybiegł.

Odmiana gry: Po wyrazie warsztat wszyscy oprócz majstra wybiegają, ale nie od razu lecz naprzód obiegają pokój (stół) dokoła. Gdy majster nazwie któregoś z grających, to pozostali nie mają już prawa przestąpić progu, choćby już byli przy nim, ale muszą wrócić i znowu pokój (stół) obejść raz dokoła. W tym czasie wywołany ma powiedzieć drugie zdanie zakończone nazwą kolegi, wszyscy znowu obchodzą pokój dokoła itd., aż znowu wszyscy napowrót nie zajmą swych miejsc. Grający, który zdołał wybiec za próg pokoju, woła: »jestem w domu« i zabawa się kończy składaniem fantów przez resztę. Oto przykład toku tej zabawy:

Majster: czego chcecie sąsiedzie?

Kupiec: przyszedłem się dowiedzieć czy moje buty gotowe.

Buty: zapytaj pan dratwy.

Dratwa: za mnie odpowie majster.

Majster: zrobiłbym panu już dawno buty, ale mi brak towaru.

Towar: można go kupić w składzie.

Skład: trzeba tylko mieć pieniądze.

Pieniądze: wszak pieniądze w kieszeni u majstra.

Majster: właśnie mam teraz braki, chyba, że sąsiad pożyczy.

Kupiec: nie pożyczę, bom niezadowolony z pańskiej roboty; w ostatnich butach zdarłem już zupełnie podeszwy i obcasy.

Podeszwy i obcasy (razem): ha! niedobry towar.

Towar: nie to, ale dratwa nie trzyma.

Dratwa: to winno tępe szydło.

Szydło: szydło stępione kupił majster.

Majster: stępilo się gdy upadło na warsztat.

Wszyscy: uciekajmy (biegną).

Majster: żeby choć zostały pieniądze.

Pieniądze (wracając): aby kupić towar.

Towar (wracając): na co się przyda dratwa bez...

Buty (wybiegły za próg): jestem w domu.

Zabawę tę można podobnie przerobić na wszystkie inne rzemiosła i zawody, a więc szewca zastąpi: ogrodnik, ślusarz, stolarz, (a nawet urzędnik lub literat) itd.

Oczywiście uczestnicy gry, noszą wtedy nazwy mające związek z tem rzemiosłem, które obrano, a rozmowa również doznaje odpowiedniej zmiany. Za dobrą przeróbkę tej gry na inne zawody lub rzemiosła, kreski.

85. Wykupno fantów.

Zakończenie którejkolwiek gry fantowej jest właściwie końcem pierwszej połowy, a drugą nieraz bardziej zajmującą jest t. zw. wykupno zastawionych fantów. Kierownik zabawy wyjmuje ze składnicy (kapelusza) którykolwiek fant, a jego właściciel, chcąc go odzyskać, musi wykonać jakieś zadanie, wybrane przez kierownika. Z zadań fantowych następujące są bardziej zajmujące:

1. być papierem: gracz, który dostał takie zadanie obchodzi współgrających i pyta: cobyś pan napisał gdybym był papierem? a każdy wygłasza: przysłowie, zdanie, rachunek itp. który życzy sobie napisać.

2. być statuą: wykupujący gracz staje w środku w pozycyi, którą mu ktokolwiek nada. Dozwolone tylko skromne pozycye posągów klasycznych.

3. być wyrocznią: wykupujący przykrytą ma głowę chustką, a wszyscy grający jeden za drugim, albo tylko jeden, dotyka palcem jego głowy i każe sobie przepowiadać przyszłość. Pożądana pityjska dwuznaczność.

4. być wróżką: z linii rąk przepowiadać i opisać grającym przyszłe losy.

5. być zwierciadłem: odzwierciedlić miny i ruchy grających, którzy się zbliżają do niego.

6. być śpiewakiem: zaśpiewać jakąś pieśń patryotyczną.

7. być notaryuszem: zrobić testament własny ze swego umysłowego i etycznego dorobku.

8. być papugą: powtarzać słowa i głos z jakim wypowiedziane.

9. być penitentem: polakiem, (szlagonem, łykiem, chamem), niemcem, moskalem, francuzem itd.

spowiadać się głośno z swoich wad i błędów: cechy charakterystyczne wad narodowych.

10. być księdzem: powiedzieć każdemu inny morał (z odmianą jak 9).

11. być giermkim pasowanym na rycerza: każdy klepie go po ramieniu.

12. być dworakiem: każdemu opowiedzieć (inny) komplement.

13. być egoistą: pocałować się w lustrze, lub pocałować własny cień.

14. być sztukmistrzem: pokazać jaką sztukę.

15. być mowcą: powinszować imienin jednemu z kolegów, albo: wnieść toast »kochajmy się« jako credo arystokratyczne lub narod., demokrat., albo: powiedzieć mowę kandydacką do wyborców jako credo socyalistyczne lub ludowe.

16. być historykiem: wyliczyć królów polskich z datami lub bez, albo wyliczyć królów polskich i sławnych Polaków za ich panowania.

17. być geografem: wyliczyć 5 mórz, 10 rzek, 10 jezior, albo wyliczyć 5 puszczy, 10 szczytów górskich, 10 przełęczy.

18. być zoologiem: wyliczyć 10 ssaków, 10 ptaków, 10 owadów i 10 ryb.

19. być botanikiem: wyliczyć 10 drzew, 10 ptaków, 10 traw i 10 grzybów.

20. być myśliwym: wyliczyć 12 gatunków dziczyzny.

21. być reporterem: zakomunikować obecnym nowinę.

22. być perłą humoru: powiedzieć dowcip.

23. być akrobatą: usiąść i wstać bez pomocy rąk na ziemi, lub tp.

24. być biografem: krótko powiedzieć swój życiorys.

25. być krytykiem: powiedzieć każdemu swe zdanie o jego stroju, albo powiedzieć każdemu, jakie ma przyzwyczajenie.

26. być brylantem: zapytać każdego, coby z nim zrobił, gdyby był brylantem.

27. być okrętem i zapytać każdego, czemu go naładował.

28. być kwiatem i pytać każdego, coby z nim zrobił.

29. być koszykiem i pytać każdego, coby weni włożył.

30. uklonić się każdemu inaczej.

31. zdmuchnąć świecę, z którą ktoś bystro idąc, przechodzi koło wykupującego.

32. powiedzieć 3 prawdy i 3 nieprawdy, albo powiedzieć 3 rzeczy do rzeczy i 3 nie do rzeczy.

33. 4 kąty: w 1. miauknąć, w 2. kichnąć, w 3. szczeknąć, w 4. stęknąć, albo w 1. się zaśmiać, w 2. zapłakać, w 3. zaśpiewać, w 4. zatańczyć.

34. lubi nie lubi: powiedzieć każdemu, co najbardziej lubi a czego nie lubi.

35. być opinią: zebrać o sobie zdania wszystkich po kolei i odczytać.

36. powiedzieć jednemu z kolegów impertynencyę i grzeczność, albo kłamstwo podobne do prawdy.

37. obsłużyć grających lodami lub cukierkami.

38. być znawcą sztuk pięknych: wyliczyć 10 nazwisk malarzy, 10 nazwisk rzeźbiarzy i ich sławniejsze dzieła.

39. być chemikiem: wyliczyć 10 połączeń nieorganicznych, 10 połączeń organicznych, 20 pierwiastków ze znakami, metale, węglowodany itp.

Podobnie można wciągnąć do zabawy literaturę, fizykę, archeologię itd.

Spis rzeczy alfabetyczny.

	Str.		Str.
Adwokat 78,	64	Liczenie do dziesięciu	
Blisko daleko 16, . . .	9	80,	65
Błędny ogień 56, . . .	43	List zdrajcy 40, . . .	30
Błędny rycerz 3, . . .	2	Łapaj złodzieja 28, . .	19
Cygaro zdrajcą 51, . .	40	Łapanka w mieście 31, .	21
Czytanie mapy 15, . .	8	Malarze 75,	63
Ćwiczenia fizyczne w		Na wypródkę z wy-	
obozie 60,	46	wiadami 27,	18
Ćwiczenia pierwszej po-		Nocne straże 57, . . .	43
mocy 71,	59	Oblawa na misia 62, . .	49
Ćwiczenia ratownicze		Ognisko na wyścigi 7, .	5
70,	55	Ocenianie odległości	
Ćwiczenia słuchu 4, . .	3	światła 56,	43
Ćwiczenia słuchu w no-		Pająk i mucha 20, . . .	12
cy 53,	41	Pamiętanie śladów 10, .	6
Ćwiczenia węchu 5, . .	4	Pierścionek 77,	64
Ćwiczenia wzroku 6, . .	4	Piłka dmuchana 69, . .	55
Dłoniówka 68,	54	Pionierzy. Wpuszczy 59, .	45
Dwaj gońcy z depe-		Poczta skautowa 9, . . .	5
szami 36,	25	Podarte pismo 47, . . .	37
Efialtes w nocy 52, . .	40	Podchodzenie straży 12, .	6
Fort śnieżny 33, . . .	23	Podchodzenie zwierzy-	
Głuchoniemi 82,	67	ny 12,	7
Gra Kima 1,	1	Podwórce folwarku 72, .	60
„ Morgana 2,	1	Polowanie na lisa 42, . .	32
„ sygnałowa 19, . . .	11	Pojedynczo na nie-	
Jaka długość? 13, . . .	7	dzwiedzia 63,	50
Kozacki procedur w ste-		Polowanie na słonia	
pie, (spotkanie z tata-		afrykańskiego 64, . . .	61
rem) 21,	12	Polowanie na słonia	
Kozacki procedur w		indyjskiego 65,	52
okopach 22,	13	Polowanie na tygrysa 66	52

	Str.		Str.
Połączenie sprzymie- rzonych 37,	26	Tatarskie zacieranie śladów 26,	17
Połączenie z odciętym oddziałem 38, . . .	26	Testament Woroby 38, . . .	38
Posiedzenia i dysku- sye 73,	61	Tropienie za węchem w nocy 54,	41
Pościg za śladem świa- tła 55,	42	Ucieczka sybiraka 23, . . .	17
Przerwanie telegrafu 41	32	Walka byków 67, . . .	53
Rozpoznanie fotogra- fii 49,	39	Wyczha na kota 23, . .	15
Rozstrzelanie 61, . . .	49	Wykupno fantów 85, . .	71
Rysunek śladu 11, . .	6	Wyprawa do biegu- na 30,	20
Rzemiosło 84,	68	Wyprawa po rośliny 8, . .	5
Sąsiad 79,	65	Wyszukać północ 14, . .	8
Sekretarz 76,	63	Wzburzone morze 81, . .	66
Skrzetuski ze Zba- raza 35,	24	Zabieranie chorągwie- wek 39,	28
Służba zdrowia 71, . .	59	Za skarbem 46,	36
Spór o Morskie Oko 58, .	44	Za śladem przewodnika w mieście 29, . . .	20
Szachy skautowe 74, . .	62	Zarys najbliższej oko- licy obozu 18, . . .	10
Szukanie instruktora 45,	35	Zasadzka 44,	34
Szukanie naparstka 17, .	10	Zazule 32,	22
Tak i nie 83,	68	Zbieranie bawełny 24, . .	16
		Zwiady 43,	33
		Zwiady w mieście 50, . .	39

Źródła:

Baden-Powell: Scouting games. Thomphon Seton:
The Birch Bark Roll of the Woodcraft Indians. Thompson
Seton: Mit Blitzlicht und Bächse. E. Cenar: Gry i zabawy.
Dr. Eitner: Jugendspiele. Gross: Die Spiele der Thiere.
Raydt: Bewegungsspiele. Dr. Tokarski: Gry i zabawy ru-
chowe. K. Schwalm: Taschenbuch der Jugendspiele.

**Wojewódzka Biblioteka
Publiczna w Opolu**

CM 314601



000-314601-00-0