

Dr. H. A. Mojmir.



Ćwiczenia i zabawy skautowe.



LWÓW.

Nakładem Związku polskich gimnast. Towarzystw sokolich.

Skład komisowy w księgarni Gubrynowicza i Syna.

1918.

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

Ciągła ewidencja pamiątek narodowych, odgrzebywanie historii 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 ożywcza fala i porwie ją do wzniosłych czynów, poświęceń i do godnej emulacji 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 poczucia 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 wywiadami. |
| 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 wyściu. | 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. Podechodzenie straży. | 36. Dwaj gońcy z depešzami. |
| 13. Jaka długość? | 37. Połączenie sprzymierzonych. |
| 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 okolicy 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 |
| 46. Za skarbem. | indyjskiego. |
| 47. Podarte pismo. | 66. Polowanie na tygrysa. |
| 48. Testament Woroby. | 67. Walka byków. |
| 49. Rozpoznanie fotografii. | 68. Dłoniówka. |
| 50. Zwiady w mieście. | Koszykowa. |
| 51. Cygaro zdrajcą. | Nożna. |
| 52. Efialtes w nocy. | 69. Piłka dmuchana. |
| 53. Ćwiczenia słuchu | 70. Ćwiczenia ratownicze. |
| w nocy. | 71. Ćwiczenia pierwszej |
| 54. Tropienie za węchem | pomocy. |
| w nocy. | 72. Podwórze folwarku. |
| 55. Pościg za śladem | 73. Posiedzenia i dyskusye. |
| światła. | 74. Szachy skautowe. |
| 56. Ocena odległości | 75. Malarze. |
| światła. | 76. Gry towarzyskie, se- |
| 57. Nocne strażę. | kretarz. |
| 58. Spór o Morskie Oko. | 77. Pierścioneł. |
| 59. Pionierzy. W puszczy. | 78. Adwokat. |
| 60. Ćwiczenia fizyczne | 79. Sąsiad. |
| w obozie. | 80. Liczenie do dziesięciu. |
| 61. Rozstrzelanie. | 81. Wzburzone morze. |
| 62. Obława na misia. | 82. Głuchoniemi. |
| 63. Pojedynczo na nie- | 83. Tak i nie. |
| dźwiedzia. | 84. Rzemiosło (szewc). |
| 64. Polowanie na słonia | 85. Zadania fantowe. |
| afrykańskiego. | |

1. Gra Kima.

Patrolowy powinien przygotować sobie pewien zasób drobnych przedmiotów, jakoto różne scyzoryki, próbki materii, 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.

Spis rzeczy alfabetyczny.

	Str.		Str.
Adwokat 78,	64	Liczenie do dziesięciu	
Blisko daleko 16, . .	9	80,	65
Błędny ognik 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 wyprzódki z wy-	
obozie 60,	46	wiadami 27,	18
Ćwiczenia pierwszej po-		Nocne stráže 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	światel 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	Pilka 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 zwierz-	
Gluchoniemi 82, . .	67	ny 12,	7
Gra Kima 1,	1	Podwórze folwarku 72,	60
„ Morgana 2, . . .	1	Polowanie na lisa 42,	32
„ sygnałowa 19, . .	11	Pojedynczo na nie-	
Jaka długość? 13, .	7	dźwiedzia 63, . . .	50
Kozacki proceder w ste-		Polowanie na słonia	
pie, (spotkanie z tata-		afrykańskiego 64, .	61
rem) 21,	12	Polowanie na słonia	
Kozacki proceder w		indyjskiego 65, . .	52
okopach 22,	13	Polowanie na tygrysa 66	52

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