

Staropolskie gry dzieciinne.

Jednym z najulubieńszych sposobów germanizacyjnych były w ostatnich czasach gry niemieckie, zaprowadzone w wszystkich szkołach i popierane z wielką gorliwością przez inspektorów szkolnych. A ponieważ Niemcy lubią pracować systematycznie, ustanowili inspektora nad igrzyskami /spielinspektor/ celem ujęcia gier szkolnych w pewną metodę. Znane jest hasło jednego takiego inspektora grając wykonujemy zadanie poważne! Tam zadaniem było niemczenie dziatwy naszej. Przy igrzyskach miały się dzieci polskie nauczyć rozmawiać pomiędzy sobą po niemiecku, przyzwyczaić do używania języka obcego w codziennym stykaniu ze sobą. Zarazem zostały wyrugowane liczne gry i zabawy szczeropolskie, poszły w zapomnienie wierszyki, wplatane do gier i podawane od pokolenia do pokolenia. Słowem, był to sposób, na pozór niewinny ale iście szatański, aby obedrzeć przyszłe pokolenia z kultury staropolskiej i wszczepić mu kulturę obcą. Starsi z nas pamiętają jeszcze niejedne gry polskie i będą je chętnie sobie przypominali: młodsza generacja już wcale ich nie zna i bez wątpienia rada posłucha, jak się ojcowie i praojcowie bawili, będąc w wieku dziecięcym. Może się niejedna z starośląskich gier, które tu podajemy, znowu przyjmie na niwie polskośląskiej.

1. Złota kula.

Grający z wyjątkiem dwóch usiądą na byle jakim miejscu w porządku mając ręce złożone jak do modlitwy między kolanami, tak że nie można wejrzeć w dłonie. Jeden z owych dwóch, złożwszy w ten sam sposób ręce i mając w nich ukryty kamyk lub inny drobny przedmiot, chodzi od jednego do drugiego przez cały rząd, kładąc swe ręce złożone w ręce siedzących. Przy tej manipulacji puszcza ów kamyk jednemu w dłoń, tak że ów drugi, chociaż jako "kot" na ~~wsz~~ wszystko patrzy, tego nie zauważa. Zadaniem tedy owego "kota" jest odgadnąć, kto ma kamyk. Przy szukaniu mówi wierszyk:

Gadu, gadu, gadula,
Gdzie jest moja złota kula?
Kto ją ma niech ją dm.
Niech się kotek nie gniewa!

Jeżeli zgadnie, wtedy zabiera ten, co kamyk miał, miejsce "kota" ów zaś robi manipulację z kamykiem, gdy pierwszy siada między grających.

2. Pani Róża.

Dzieci siedzą w rzędzie, jedno na kolanach drugiego. Jedno dziecko stoi przed rządem siedzących, trzymając patyczek niby berko w ręku. Berkiem dotyka pierwszego dziecka siedzącego, pytając się: Gdzie mieszka Pani Róża? Odpowiedz jest dowolna itp. "w niebie",

"w lesie", "pod dachem" itp. Otrzymaawszy pierwszą odpowiedź pyta się: "Jest to prawda ? Gdy wszystkie dzieci odpowiedzą chórem: Dobrze ! pochwala je: Dobrześ zrobił /a/, syneczku /dzieweczko/, jeżeli nie, wtedy gani je podobnie. I Tak egzaminuje się dzieci po kolei, poczem pierwszemu z siedzących podaje końcówkę berła do ręki, pociągając za sobą z wezwaniem: "Stawaj, ty stary byku /krowo/! Następnie obwodzi je w koło, śpiewając: "Śmiej się cygónko, dam ci cielątko: z zmażaną dupką, z piękną chałupką!" Potem rzuca kilkakrotnie patyczek słowami: Podaj mi twoje /albo Hanysowe, Jósefowe, Francikowe itp./jelito"! - Sztuka jest w tem, że dziecko egzaminowane nie powinno się śmiać. Jeżeli próbę wytrzyma, posyła je na jedną stronę słowami: Fuk do nieba! Tak się postępuje z wszystkimi dziećmi, a na końcu "djabli" gonią "aniołów", aż "se-dzia" z berłem naznacza koniec.

31. Na świnię.

Dzieci siedzą jak poprzednio w jednym rzędzie. - Jedno stojąc przed drugimi kopie ziemię dwoma patyczkami i mówi kilkakrotnie: "kopię, kopię na ugorze, - kędy świnia pyskiem orze." Potem rzuciwszy patyczki na ziemię woła pierwsze z rzędu dziecko: "Podaj mi te dwa bachory"! Spełniając ten rozkaz pierwszy powstaje i podaje patyczki dowodzącemu. Ten wskazując na niebo, na chałupę itp. pyta się: "Co tam wisi ?" odpowiedź brzmi: "ogonek myszy, albo "pecynek chleba, funt cukru, kwarta masła" itp. Stosownie do tego, czy się dziecko przy odpowiedzi uśmiecha albo nie, bywa odesłane do piekła albo do nieba. Tak idzie kolejno z wszystkimi i kończy się gonitwą "djabłów" za "aniołami".

4. Na wilka.

Grono dzieci przedstawia gęsi. Jedno jest pastuszkim, drugie wilkiem. Pastuszek prowadzi "gęsi" na pastwisko, śpiewając: "skubie, skubie na wilkowej łące: co uskubię, to sprzedam, a wilkowi nic nie dam". Tymczasem wilk jest zaczajony za płotem, krzakiem, w trawie itp. "Pastuszek", oddalony od trzody i od wilka, woła za chwilę: "Pójdźcie do domu!" Gęsi odpowiadają: "nie śmiemy!" "przed kim się boicie? Przed wilkiem!" "Gdzie jest wilk ? "Za płotem /albo w krzaku. w trawie/! "Co tam robi?" "Rzegoce"! "Siła narzegała?" Dwie kopy! "na czym lega? " na desce! Czemu się przykrywa? "Skrobaczką!. Co pije? Pomyje. "Pójdźcie do domu! .Wilk w tej chwili wyskakuje i pędzi za "gęsiami", które do domu uciekają, tj. ku pastuszkowi". Kogo dopadnie, opuścić musi grę, a resztę znowu pastuszek prowadzi na pastwisko.

5. Na płótno.

Dzieci stoją w rzędzie trzymając się wyciągniętymi rękoma. Przestawiają płótno, którego "kupiec" ma obowiązek strzec przed złodzie-

jem", Każde dziecko przedstawia, inny kawałek płótna i ma inną barwę, którą "kupiec" powinien znać. Gdy się o barwie każdego "płótna" poinformował, mierzy cały rząd na łokcie i odchodzi do domu /na bok/. pozostawiając na straży płótna "psa" i "koguta". Z tej sposobności korzysta "złodziej" i ukrada jedno płótno, t.j. chwytając jedno dziecko i wlecze do swego "domu". Na hałas psa i koguta przychodzi "kupiec", mierzy płótno, czy co nie brakuje. Jeżeli tak, wtedy idzie szukać "złodzieja". Znajdując go pyta, czy nie ma płótna ukradzionego. "Złodziej" pyta się o barwę płótna: jeżeli "kupiec" zgadnie, wtedy "złodziej" umyka, w odwrotnym razie "kupiec" musi uciekać przed "złodziejem", który go może bić. W pierwszym wypadku płótno musi się oddać, ale idzie na bok. Gra idzie dalej aż większa część płótna się straci.

6. Na snopki.

Gra rozpoczyna się tam, że jedno dziecko chodzi w kółku mówiąc: "Grajmy, grajmy na konopki, mamy bardzo mało snopków, pójdź Hanysku /albo Franciszku itp./ do nas! Tak zawezwane dziecko chwytając mówiącego jedną ręką z tyłu i idzie za nim. Ten dalej tak mówi i zaprasza kolejno wszystkie dzieci obecnie do "polonezu". Wtedy pierwszy stara się biegać co prędzej i w rozmaitych kierunkach, aż się niejeden potknie i upadnie albo straci łączność z pierwszym i gra się przerywa.

7. Cebulonki, czosnki.

Jest to gra i taniec zawsze tylko jednej pary dzieci. Jedno dziecko jest od drugiego cokolwiek oddalone. Jedno woła: "gdzie byli mamuliczko?" Drugie odpowiada: W mieście! Cóż ci kupili? "Cebulonki czosnki". Po tej odpowiedzi oboje śpiewając: cebulonki, czosnki", bijąc ręce o kolana i rękę o rękę, skaczą równymi nogami, przybliżając się, aż się za ręce chwycą i tak śpiewając i tańcząc dowoli, kończą.

8. Na białego księdza.

Dwóch się po cichu umówi, że jeden przedstawia niebo, drugi piekło. Drudzy się chwytają za ręce i przechodzą pod bramą, którą owi dwaj trzymając ręce do góry twórzą. Gdy ostatni nadchodzi, brama się spuszcza przed nim. Oderwany tak od innych, musi się zastanowić, do którego z owych dwu chce przystać jako filar. Drudzy idą dalej naokoło i przechodzą przez bramę, zawsze śpiewając: "Biały ksiądz jedzie, wokoło objedzie, każdy się wypłaci, Hanys /Francek itp, imię ostatniego/ nie zapłaci!. Gdy tak wszyscy się podzielili według woli i stanęli jako filary przy jednym albo drugim z bramy, wtedy ci wyjawiają, kto niebem, kto piekłem. Stanie się ogromny hałas, a którzy źle wybrali, uciekają, anieli ich gonią, krzycząc: "pieklarze, pieklarze!"

9. Na zapaskę / dla dziewcząt/.

Wszystkie dziewczęta trzymają jedną ręką zapaskę jednej dziewczyny. Ta deklamuje: "Jadę, jadę na jarmaczek, kupiłam se wirtowłaczek, kazali mi puścić /albo kazali mi dzierżeć/". W tej chwili muszą wszystkie zapaskę puścić /albo gdy powiedziała "dzierżyć", dalej trzymać/. Które się pomyliły, muszą się wypłacić fantem, albo umówionym przedmiotem, nap. guzikiem. Śmiechu jest przytem nie mało.

10. Na ptaki.

Każde dziecko wybiera sobie nazwisko ptaka, nap. bocian, jaskółka, wróbel. Dwoje przedstawiają kupca i sprzedawczyka: "kupiec" nie powinien wiedzieć, jakie ptaki dziko sobie wybrały. Kupiec przychodzi i mówi: "Glink, glink!. Sprzedawczyki "Cóż chcecie ?" "Farbiczki". Jakie ? "szmyrgoszyrgowate". "Wybierzcie se! "Wróbel /albo bocian itp./ Dziecko, które nosi nazwisko tego ptaka, ucieka, kupiec stara się je chwycić, gdy mu się uda, zanim powróci "ptaszek do sprzedawczyka, odda mu rolę "kupca", inaczej dalej kupować musi.

11. Na charty.

Któs trzyma pod jednym z palców pięści zaściśniętej ukryty kamyczek. Inne dzieci przystępują kolejno, by odgadnąć, pod którym palcem kamyczek jest ukryty, dzwigając jeden z palców. Te, które kamyczek znalazły, są chartami, inne zajączkami. Następnie pierwsze dziecko podzieliwszy charty i zajączki woła: "zajączki uciekajcie!" /uciekają/, "Charty lećcie za nimi!" - Zajączki złapane charty prowadzą do dziecka. Następuje rozmowa: Dziecko: "Gdzieś to przebywał zajączku? Za krzakami". Cożes tam jadał? Kapustę /itp/ Czemuś mi to nic nie przyniósł? Bo mnie chart gonił. A dopadł cię? Jeżeli dziecko odpowiedzieć musi: tak, wtedy je chłosta dziecko pręci-kiem, jeżeli nie, wtedy goni i chłoszcze charty.

12 W piłkę.

Ulubione są od starodawna u dzieci gry w piłkę /ball, hablat/. Stojąc blisko ściany dzieci ręką prawą, albo lewą, albo na przemian odbijają o ścianę piłkę, mówiąc głosem miarowym: Siekiera, motyka, gnat, co na chłopa spadł". Albo wierszyk" Pipa, mora nie gniew mnie, bo zabiję twoją matkę i twojego taciaka, na ostatku i ciebie.

Zebrane ze zbiorów studentów
Józefa Jagły i Jana Kozelka.