

FOR MEMBERS ONLY

ŻARODZIEJSKI DŹWI



Nr. 5 (11)

Czerwiec 1948



Krasnoludki

Krasnoludki z wszystkich miast
urządziły w lesie zjazd.
Program zjazdu był taki:

- Po pierwsze — gdzie zimują raki?
- Po drugie — czy brody są dosyć długie?
- Po trzecie — czy zima może być w lecie?
- Po czwarte — co robić, żeby dzieci nie były uparte?
- Po piąte — skąd wiadomo, że zawsze po czwartku jest piątek?
- I po szóste — dlaczego niektóre orzechy są puste?

Pierwszy mówić miał najstarszy,
ale tylko czolo zmarszczył,
drugi mówić miał najmłodszy,
więc powiedział coś, trzy-po-trzy,
potem głuchy streścił szeptem,
wszystko to co słyszał przedtem,
ślepy mówił o kolorach,
lecz przeoczył coś, niebrak,
zaś niemowa opowiedział,
o tym, czego sam nie wiedział.

Małkut milcząc spojrzal wokół,
i napisał tak protokół:

— „Krasnoludki z wszystkich miast
urządziły w lesie zjazd.
O czym tam się nie mówiło przez dwanaście godzin,
to pana, proszę pana, zupełnie, ale to zupełnie nie obchodzi!”

Zygmunt Bernas

GDY LIPY KWITNĄ

Gdy lipy nam kwitną
miodowym zapachem;
w pogodę błękitną
pod niebiosów dachem —

Nadeszły dla świata
słoneczne dni lata.

W ten lipiec gorący
gdy słońeczko świeci,
będzie miod pachnący
dla miłutkich dzieci

O, bo miesiąc ten
jest jak piękny sen.

Rój pszczółek wokóło
wciąż brzęczy wesoło
w dni płonące zarem
pijany nektarem

Tych pracownic rój
niesie w ul lup swój.

GRUNWALD

(Gawęda dla zuchów)

Zastanów się zuch przez chwilę, — czy twój
ojciec jest dobry . . . ? Napewno tak. A mamusia . . . ?
Tak . . . A znajomi i przyjaciele . . . ? Też dobrzy,
wszyscy Polacy są z natury łagodni i dobrzy, nie
chcą wojny i swarów, lubią spokój, pracę i wesołe
obawy, chcą żyć na chwałę Boga i swojej Ojczyzny.
Wszyscy, nie wszyscy ludzie są tacy, inne narody
nie chcą Polakom i zawsze na Polskę napadali.
Długo temu, więcej niż 500 lat, takim strasznym
wrogiem byli Krzyżacy. Co to za jedni . . . ? Prawda,
nie nigdy o nich nie słyszeliście (najwyżej o pajkach,
krzyżakach). Nie słyszeliście o nich dlatego, że jeszcze
nie chodźcie do piątej klasy i nie uczycie się historii,
ale wam coś o tych złych Krzyżakach opowiem.

DWA MIECZE

Przed bitwą król polski Władysław Jagiello wraz
z całym wojskiem wysłuchał Mszy Św. i przystępo-
wano rycerstwo do Komunii Św. W pewnej chwili,
kiedy królowi znać, że dwaj heroldowie, czyli posłowie,
przyszybyli z krzyżackiego obozu do króla. Król wyszedł
z namiot i ujrzał dwu rycerzy krzyżackich, którzy
na pięknych poduszkach nieśli dwa gołe miecze.
Wzruszy z nich wystąpił i rzekł: — „Nasz wódz,
Wielki Mistrz Ulrich von Jungingen przysyła ci król

Krzyżacy byli to rycerze zakuci w żelazne, czarne
zbroje. Byli to prawie sami Niemcy, i mówili że
walczyli z poganami, aby nawrócić ich na wiarę
chrześcijańską, ale w rzeczywistości napadali na
Litwę i Polskę, aby rabować, niszczyć i zabierać
ziemię i niewolników. Dopóki żyła nasza święta
królowa Jadwiga, nie pozwalała zaczynać wojny,
mimo że Polacy rwali się do niej, ale gdy umarła,
wojna wybuchła. Dnia 14-ego lipca 1410-ego roku
przyszło do wielkiej bitwy pod wsią Grunwaldem,
w bitwie tej Polacy i Litwini wspomagani przez
Rusinów i Czechów odnieśli wielkie zwycięstwo,
40.000 Niemców padło w bitwie, a zdobyto 51
sztandarów.

te dwa miecze, abys nie krył się w lesie, ale wystąpił
do walki. Król rozgniewał się bardzo na te krzyżackie
pychy, ale odpowiedział spokojnie: „Mam w obozie
mieczów pod dostatkiem, ale i te się zdadzą, na wasze
dumne karki!” — I dał rozkaz do boju. Rycerstwo
polskie z pieśnią „Bogorodzica” ruszyło do boju. I
stało się jak powiedział król, pycha krzyżacka została
starta, sprawiedliwość zwyciężyła, Najświętsza Pa-
nienka dała Polsce nowe wielkie zwycięstwo.



STOWEJKO

Był sobie jeden stary rycerz litewski imieniem Stowejko. Gdy wojska litewskie pod wodzą Wielkiego Księcia Witolda ruszyły do bitwy pod Grunwaldem, jemu kazano wraz z innymi pilnować taboru. Stary już jesteś — mówili Litwini, poco masz się tłum w litwie, zostaw to młodszym . . . — Stowejko był zły, był on stary, ale chciał się bić, czuł w sobie jeszcze wielką siłę. Cóż było jednak robić, trzeba było słuchać rozkazu. Stary wojak wsparł się na wielkim toporze osadzonym na długim toporczyku i patrzył na bitwę. Nagle . . . aż przetarł oczy ze zdumienia — Litwini uciekali z pola walki w popłochu, a za nimi gnał Krzyżacy rębąc ich długimi mieczami. Jeszcze Stowejko nie odholnął z wrażenia, aż tu trzech

rycerzy krzyżackich z wspaniałymi pękami pawi piór przy czełmach, uderzyło wprost na niego. Stowejko widząc to, zawołał — „nie zaczepiacie mnie, bo jestem zły . . .”. Krzyżacy nie rozumieli to starał mówić, ale natarli na niego kopiami. Stowejko odparł cwałem kopie, jakby to były patyki i zawołał raz jeszcze — „mówię wam po raz ostatni, uchodźcie, bo może być źle . . .”. Tymczasem Krzyżacy uderzyli na niego na ostrze i dobyli mieczów. Wówczas Stowejko stracił cierpliwość i korzystając z tego, że stali wszyscy trzej rzędem, jak zamachnie się swym toporem, trzy głowy zwałił od jednego razu. — A widziacie, rzekł, mówilem, żebyście mi dali spokój

KAJDANY

Krzyżacy wzięli ze sobą setki wojów. — Na jednego z nich było mięsivo i kolacze, miód i wino, bo Krzyżacy po bitwie, w której byli pewni wygranej, chcieli wyprawić wielką ucztę. Na innych wozach wzięli mnóstwo sznurów i kajdanów, którymi po bitwie chcieli wiazać pojmanyh w niewolę Polaków i Litwinów, aby ich zagnać do ciężkich robót. Ale los chciał inaczej, pycha została ukarana, 40.000 Niemców legło w bitwie, 51 szturandarów zdobył wojska

polskie, ogromna zdobycz i tysiące jeńców, którzy powiązano tymi samymi powrozami i łańcuchami, które Krzyżacy przygotowali na Polaków. Sztandar złożył król Jagiello jako podziękowanie Bogu w kościele Mariackim w Krakowie, a jeńcy krzyżacki wybudowali piękny kościół Wizytek w Lublinie.

Tak Bóg ukarał pychę i złość Krzyżaków.

Miss Krista, Glasgow

A Brownie Meeting

I do not know how English Brownie meetings differ from Polish ones, but here is an idea of a meeting of the 1st Hannover Pack, here in Germany.

At half-past five on Monday evenings the voices of the girls can be heard quite a good distance away, and usually a thumping noise that turns out to be three or four of them skipping — rather like elephants! Brown Owl and Tawny arrive and the noise is subdued a little and a little order reigns. The meeting always begins with the Fairy Ring and the different sixes dance round the (imagined) toadstool singing their own little song. This is followed by inspection, when teeth, finger-nails and hands are shown and shoes and badges are, we hope, all bright and shining. After roll-call and collecting the pennies each meeting varies.

Usually some games follow. The favourite Pack game is Witches and Wizards. The Brownies dance in a ring round Brown Owl or Tawny and she

archiwum
harcerskie.pl

bewitches them into giants (they immediately stretch up as high as possible), or rabbits etc. When she says „Wizards” they all freeze on the spot, but when she says „Witches” she becomes a witch herself and tries to catch as many Brownies as possible. Those caught are kept inside the circle and turn into Witches at the word and help catch the others.

Brownie O’Grady is another favourite. But I expect everyone likes that game. (The Brownies stand in lines and when Brown Owl says „Brownies do so-and so” they must do it, but when she says „Do so-and so” they must keep still). And it is surprising how many are not quite sure which is a leftturn and which a right!

After another game or two, such as balancing books on heads, or a hop-skip-and-a-jump relay team, we have „corners”. The Elves are not very good at knots so they practise hard, while the Fairies learn from Brown Owl how the Union Jack is made up

from the different flags of England, Scotland and Ireland. The Pixies are busy putting bandages on one another (one small Pixy forgot to take her patient’s stocking off!)

Sometimes, instead of corners, Brown Owl teaches one Second-Class work while Tawny tells the recruits the Brownie story and explains the law and what being a real Brownie means.

Most Brownie Packs enjoy doing country-dancing, and our Pack is no exception — although so far we only know one dance. But soon we hope to have some new gramophone records and will be able to learn some more.

Miss Krista (Glasgow)

Zbiórka Zuchów

(Z angielskiego tłumaczyła Z. D.)

Nie wiem, czym się różni zbiórki angielskich krasnoludków od zbiorów polskich zuchów, ale chcę napisać, jak wygląda zbiórka I. Gromady Hannoverkiej w Niemczech.

W poniedziałek o godz. 17.50 slydchać już z daleka głosy dzwoneczek i zwykle potem straszliwy hałas, czy 4 podskakujących jak słonie! Brunatna Sowa i Tawny przybywają, gwar się stopniowo przycisza zaczyna królować jakiś taki porządek.

Na początku każdej zbiórki tworzymy „czarodziejski krąg” i szóstki wykonują naokoło mudomona wymyślonego swoje własne tańce, śpiewając swoje własne piosenki. Następnie potem przelądz ostrości zębów, paznokci i rąk, a nie wątpimy, że manki i bućki się błyszczy. Sprawdzamy obecność i bierzemy składki. Dalsza część zbiórki ulega zmianie na każdym razem.

Zazwyczaj następowały jakieś gry. Ulubiona przez gromadę jest zabawa w czarownice i czaroksiężników. Zuchy tańczą dookoła „Brunatnej Sowy” (lub Tawni) i ona zaczarowuje je w wielkoludy (natychmiast wyciągają się w górę jak tylko mogą), albo w krasnoludki, czy w króliki itd. Gdy powie: „Czarodzieje!” wszyscy nieruchomieją na swych miejscach; ale gdy powie: „Czarownice!” sama staje się czarownicą i usiłuje sdzwyczać jak najwięcej zuchów. Sdzwytany, trzyma się w środku koła i zamienia w czarownicę na dźwięk tego słowa i te z kolei pomagają łapać pozostałych.

Inną ulubioną zabawą jest „Brownie O’Grady”. Myśle, że każdy lubi tę grę. Zuchy stają w szeregu i kiedy Brunatna Sowa mówi: „Zuchy, robicie to, co ja!” — muszą zrobić to samo, ale gdy powie: „Róbcie to, co ja!” — muszą stać nieporuszone. Zdmiewając, ile z nich nie wie, jak jest zwrot w prawo a jak w lewo!

But the time seems to fly by, and only too soon we discover it is time for taps. If we haven’t spent too much time playing games we sometimes find we have time to hear a story, or have a short camp-fire singsong. When all coats and hats are on we make a ring and sing the Brownie prayer or Tapo:

„Oh Lord our God,
Thy children call,
Grant us thy peace,
Till the sun-rise.
Good night.”

Po jeszcze jednej lub dwu grach, jak np. noszenie książek na głowie, szóstki idą do swoich „kąciaków”. „Elly” nie bardzo znają się na węzłach, więc ćwiczą je z trudem, podczas gdy „Czarodziejki” uczą się od Brunatnej Sowy, jak to flaga brytyjska powstała z różnych flag Anglii, Szkocji i Irlandii. „Wróżki” są zajęte bandażowaniem (jedna mała Wróżka zapomniała zdjąć pożyczkę swojej pacjentce przed założeniem opatrunku).

Czasem zamiast ćwiczeń w kąciakach Brunatna Sowa przerabia program drugiej gwiazdki ze starszymi zuchami, podczas gdy Tawny opowiada rekrutom jakąś zuchową opowieść lub wyjaśnia Prawo i Obietnicę i co to znaczy być prawdziwym zuchem.

Prawie wszystkie gromady zuchowe przeprowadzą za tancami ludowymi, i nasza gromada, chociaż tak daleko, nie jest wyjątkiem.

Mimo to, znamy tylko jeden taniec. Mamy nadzieję, że uda nam się zdobyć trochę nowych płyt gramofonowych, co umożliwi nam nauczenie się dalszych.

Czas szybko mija i z zalem uświadomiamy sobie, że trzeba kończyć. Jeżeli nie poświęciliśmy zbyt wiele czasu na gry i zabawy, mamy czas na posłuchanie jakiegoś opowiadania, lub śpiewamy przy kominku. Gdy wszystkie płaszczki i kapelusze są włożone, tworzymy krąg i śpiewamy modlitwę zuchową:

„O Panie Boże,
Twoje dzieci wzywają Cię,
Ześlij nam pokój
Aż do wschodu słońca.
Dobranoc.”

TEATRZYK ZUCHOWY



Straszny Dziadunio

Jaś - Malgosia i Zuchy

SCENA 1

Matka — Jaś — Malgosia.

(Scena przedstawia izbę w dacie wiejskiej)

MATKA: (Krząca się przy kuchni) O, rety, mało mi już ręce nie ustają; co to roboty...? A te niedobre dzieciśka nic mi nie pomagają, (prosząc) Jasiu... Malgosiu pomóżcie trochę swojej starej matcecie!

JAS: (Siedzi rozparty przy stole) E... e... e... to nie dla chłopca robota, a od czego Malgosia...?

MALGOSIA: (Z gniewem) A co, może ty coś lepszego...? Jak ty pomożesz, to i ja pomogę.

JAS: (Ziewa) Oj, taki się czuję zmęczony, i jeść mi się chce, i spać mi się chce.

MATKA: (Kiwa głową) Oj, wy dzieci, wy dzieci, ten Jaś już aż się świeci, taki tłusty, a ty Malgosiu taka jesteś dokuczliwa i niedobra, że drugiej takiej w całej wsi nie znaleźć, ale pamiętajcie, że i ja przecie nie wieczna, a niechby tak nie daj Boże co ze mną się stało, to któż się wami zaopiekuje, kto wam jeść da...? (placze).

JAS: (Znużony) Oj, znów te lamenty, — aż się człowiekowi żyć nie chce. Lepiej-bys nam mamó obiad podał — bo czas.

MATKA: (Do Malgosii) Malgosiu, podaj Jasiowi miszkę...

MALGOSIA: (Zła) Ocho... będę temu leniuchowi usługiwała — figę z makiem.

MATKA: (Wzdycha i ustawia na stole talerze) Oj, dzieci, dzieci, będzie wam kiedyś źle na świecie.

JAS: (Lekceważąco) Co tam źle, aby mi dali zawsze jeść i spać, to już nie więcej nie potrzebuje.

MALGOSIA: A mnie wystarczy, abym mogła się cały dzień bawić, to już mi będzie dobrze.

MATKA: Oj, oj, nie będziecie całe życie tylko jeść, spać i bawić się, będziecie jeszcze musieli ciężko na chleb pracować!

(Śpiewa)

Hej, bez pracy, moje dzieci;
z nieba kolacz nam nie zleci.
Z nieba miód nie będzie kapal,
gdy ty sobie będziesz chrapal.

Tylko twarda, ciężka praca,
wszystkich ludzi ubogaca.
Ten tyko swą wartość czuje,
kto modli się i pracuje.

JAS: Och, z tą wieczną pracą, ja nie pracuję i żyję... (śpiewa)

Ach, wiecznie tylko moralą,
słucham przez ten dzionek cały,
zamiast trudzić się w mozole,
ja się przecież przespą wole.

Jeść i chrapać, to mi życie,
co smakuje wymiennieci.
Zamiast trudzić się w mozole,
ja przecież jeść i spać wole. (zasympia)

MALGOSIA: (Szarpie go za ramię) Jasiu...! Chodź, pobaw się ze mną, mama niech pracuje, a my chodzimy się bawić.

JAS: (Sennie) Daj... mi... spokój... ja... chcę... spać. (Zasympia)

MALGOSIA: (Śpiewa)

Pracę — jadło — sen,
lubi ta i ten.
Ale ja...? O nie...!
Ja bawię się dzieć.

Cały Boży dzień,
pośród słońca śnień,
igraszki — swawole,
ja nad wszystko wole.
(wybiega)

MATKA: (Wola za nią) Malgosiu, a uważaj na chatę, bo ja wychodzę. (wychodzi).

SCENA 2.

Ciż sami — Zuch 1 — Zuch 2.

(Za sceną słychać zbliżający się śpiew)

„Hejże zuchy, tam na łąki,
tam przez gaj zielony bór... itd..."

(Śpiew rośnie a potem nagłe ustaje, do izby wchodzi dwóch zuchów i Malgosia)

ZUCH 1: (Szarpie Jasia za ramię). Wstawaj, śpiuchu, wódz zgodził się, przyjął was oboje do naszej gromady lateluków...!

JAS: (Sennie mruczy) Co... he...? Mameleków...? Ty sam Mameluk... gdzie mama...? Mnie się chce jeść (chce zasnąć znów).

ZUCH 1: (Trzęsienim energicznie) Ależ wstawaj uaró senna, przynajmujemy cię do zuchów...!

JAS: (Wstaje, przeciera oczy). Co takiego, do zuchów...? E, ja nie chcę, tam trzeba skakać, maszerować, nie wolno chorować...!

ZUCH 2: W gromadzie zuchów są zabawy, śmiechy i śpiewy i gry różne, i w ogóle bycze życie, a wódz to taki morowcy że aż hej.

ZUCH 1: Ja wólc być na jednej zbiorce zuchów, niż zjeść dwa ciastka z kremem, jak pragnę owsem...!

JAS: e... e... e... e... e... bujasz...!

ZUCH 1: Nie bujam, no więc jak...? Chcecie należeć do zuchów, czy nie?!

MALGOSIA: Ja jeszcze nie wiem.

JAS: A ja nie chce, Trzeba rano wstawać, nie będę mógł tyle jeść i spać, i trzeba będzie innym pomagać, to za dużo roboty.

MALGOSIA: A czy w gromadzie będę się mogła ciągle bawić...?

ZUCH 2: O, nie, zuchy ćwiczą się też w różnych rzeczach.

MALGOSIA: E, to za trudne, ja chcę się tylko bawić.

ZUCH 1: Nie, to nie, — chodź, Wacek, mam w domu placek, placek zjemy, mleka się napijemy i pojedziemy na zbiorke, a ten frajer pompka (szczypie Jasia — Jasz krzyczy)... i ten gluptasek niech tu dalej żyją sami jak borsuki w jamie. (Wychodzą).

JAS: (Zły) Ot, obudzili mnie te lobuzy bez potrzeby, a właśnie mi się śniło że jem pieczone gołąbki i zagryzam tortem czekoladowym (rozgląda się po izbie)... a gdzie mama...?

MALGOSIA: Wyszła gdzieś, pewnie do roboty w pole.

JAS: (Wstaje i patrzy na półkę) O... patrz Malgosiu, w tym słoju są konfitury, zdziemiemy go, to będzie uczta... (prysyruwa krzesło, wchodzi na nie i ściąga słoje, Malgosia trzyma (krzesło)

JAS: (Czuje że nie może utrzymać słoja) Ojej... uwa... (słoje leci na ziemię i rozbija się, Jasz spada z krzesła z krzykiem).

MALGOSIA: (Zalamuje ręce) Co teraz będzie...?

JAS: (Podnosi się — patrzy przardżony — płaczącwie) Co robić...? (Wchodzi matka i spostrzega co się stało).

MATKA: (Z gniewem) Och, wy dzieci niedobre, to niedość że mi w niczym nie pomożecie, jeszcze mi takie szkody robicie, a uciekacie precz, idziecie w świat, gdzie was oczy poniosą (wypęda płaczące dzieci).

d. c. n.

Zbiórka udała się.

Tak często głowi się wódz przy układaniu programu. Namyśla się jaki dobrą materiał jak o ułożyć, by mieć pewność, że zbiórka uda się. Często zdarza się, że program przez niego ułożony nie pozostawia nic do zarzucenia — jest dobry, a pomimo tego w praktyce zawodzi. Widzi, że wszystko się rozlaży, że nie ma zainteresowania u zuchów i potrzeba naprawde wysiłku, by taką zbiorke do końca doprowadzić. Rezultatem tego jest zniechęcenie do dalszej pracy, niezadowolona z siebie i innych, nie mówiąc o zuchach, którzy trzeba przemocna na zbiorke ścigać.

Nie też dziwnego, że mimowoli nasuwa się pytanie jak temu zaradzić, gdzie teć bliad i co trzeba; zrobić by temu zapobiec.

Wódz zaczyna zastanawiać się nad przyczyną nieudanej zbiorci i kombinuje. Otóż; program był dobry, wykonanie też, wynik — całkiem zły, pewnie w złozeniu o czynności nie pomyślałem czegoś nie uwzględniłem. Postaram się zrobić to lepiej. I to jest pierwszym krokiem naprzód przy opracowaniu następciej zbiorci, która powinna uciąć się. Przede wszystkim przy układaniu programu zbiorci zwrócić uwagę; na zasadniczą rzecz; jak to zrobić by zainteresować chłopce lub dziewczynkę. I tutaj trzeba mieć pojęcie o odrębnej psychice dziecka, która tak kolosalnie różni się od psychiki dwoła. Dziecko w wieku od 7- to 11- lat już przeżywa drugie dzieciństwo. Jego świat fantazji jest bardzo

bogaty i barwny. Nadzwyczajność staje się częścią jego życia wewnętrznego, świat baśni jest jego światem. Głód poznawania czyni go bardzo ruchliwym i niespokojnym, a często natrętnym w stosunku do starszych. Lgnie do przyrody i nasładowe wszystko i wszystkich. Trzeba pamiętać o budzącym się w tym okresie krytycyzmie i nie zapominać o manii kolekcjonerskiej i masterskowania. Jeśli o tych zasadniczych rzeczach wódz pomyśli, a przy tym kocha dzieci — zbiórka musi się udać. Wówczas zupełnie prosta gra w odpowiednim naswiecieniu nabiera barwy, życia, staje się atrakcyjną, porwa żuchów i będą się bawić godzinami, przeżywając wszystko bardzo intensywnie. Zbiórka staje się ciekawą. Zbiórka, która często nie udaje się, jest co tydzień o godz. 5-ciej i wszystkie zuchy o tym wiedzą, że pomimo tego trzeba im przypominać. Z góry wiedzą co na niej będzie i nie okazują najmniejszego zainteresowania, jest przesądzona.

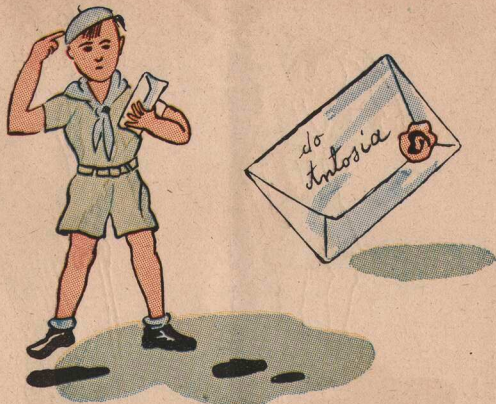
Inny sposób postępowania. Zuchy nie wiedzą dokładnie kiedy będzie zbiórka, jeśli przeminie tydzień zaczyna ich to intrygować, starają się to wyjaśnić, idą zasięgnąć języka. „Cały tydzień nie mieliśmy zbiórki. Czyby wódz o nas zapomniał, a może chorej?” Te i tym podobne zdania padają na przerwie. Po lekcjach zbiera się gromada i sunie przypuszczenia na temat zbiórki, o której zuchy nie zapomniały. Rada w radę, kilku postanawia zapytać o to wódza. Tymczasem wódz przygotował niespodziankę: wzmógł ramionami, uśmiechnął się jakos dziwnie i zrekł: „No zobaczymy, który z was jest takim ewanikiem i dowie się o terminie zbiórki, zaznaczam, że będą młeczak jak ryba. „To jakiś kawał!” nie dmy się, krzycza zuchy. Natomiast Felek, którego przyzwyczajają „kogutem”, woła na całej gardło. Zobaczymy że

pierwszy będzie wiedział o terminie zbiórki, przysięgam was! Znamą sosenę na szczyt. Odłód zaczyna się systematyczne śledzenie wódza. Nie trudno zauważyć, że gdziekolwiek się odwróci po piętach depczą mu zuchy. Czuję się ciekawie, że zrenia, błyszczących wleczących oczu, tu i tam migie, nie czepnym lub ręką daję tajemniczy znak. Wszędzie idę, każdy ruch i krok jest skrajnie notowany. Pełen latający zucha sunie najdziwniejsze pomysły, a żywa wyobraźnia stwarza dziwne nierealne obrazy. Taki właśnie moment należy umiejętnie wykorzystywać, by zuchów porwać, a zbiórka zabawą o której marzy dziecko. „Ot i macie tajemnicę!” uradowany Felek, pokazując kolegom, białe gęste pióro, „W trojkiem wódza jak wieczór wieczorem zatykał go w uszy wieźbie nad stawem.” Teraz wszyscy czekają stosownie do podła nad staw i przeszukują wszystko dookoła. Znaleźli kateczkę zupełnie czystą. Wedrzeć ten magiczny skrawek papieru z rąk do rąk i jeszcze bardziej ich intryguje. Zaczynają eksperymenty, o których słyszeli na poprzednich zbiórkach, tajemniczym piśmie. Znalazła się stara pokrywka od metalu i trochę wody. Moczy się kartka i nagie jak za dotknięcia różdżki czarodziejskiej wylaniają się litery odczytywane bijącym sercem:

Wtorek godzina 5 po południu
zbiórka pod starą dębem.

Pełne uzbrojenie.

Waj - czu!



Rozejasnili się twarze, krzyki i dziekie podskoki są wyczynem radości jaka opantowała zuchów. Zaczynają się gorączkowe przygotowania, a wódz widzi, że chwyciło. Punktualnie na umówionym miejscu stawili się zuchy. Przypłatali się i ci co nie chcieli należeć do gromady. Wszyscy obladowani. O niczym nie zapomnia, nawet o starej menażce i ziemniakach. Przegląd, krótkie omówienie prawideł zabaw i zuchy bawią się. Trudno jest ich pościągać, bo o świecie bożym zapomnieli, a tu wieczer nadchodzi i trzeba wracać do domu. Wszyscy wracają ze zbiórki pełni wrażeń. Długo jeszcze poruszano temat zbiórki. Kronika wzbogaciła się o kilka rysunków, a Totem gromady znów czyni przyzodbiono. Na tym nie koniec. Zuchy myślą już o następnej zbiórce.

Oto jeden z wielu przykładów, które są warunkiem udania się zbiórki.

wódz M. Schindler.

W. B. Radwański

Przygody Gromady Wawelskich smoków

Rozdział III (ciąg dalszy.)

O tym jak Antek dostał tajemniczy list i co z tego wynikło.

Antoś wtedy wrócił późno, trochę się zasiedział w szkole — patrzy: a tu tajemniczy list na jego leży stole.

Bierze go ostrożnie w ręce; „List? od kogo to być może?” napisane „do Antosia” no więc chyba go otworzę —

Czyta: „idź na róg ulicy, gdzie zobaczysz drzewa składy, tam rozglądaj się uważnie, podpisano: „Wódz Gromady”.

Antoś nic się nie namyśla, porwał beret i wybiega, a za chwilę jest na rogu, co do składow tych przylega.

Choć uważnie patrzy w kolo, nic nie widzi ciekawego — same tylko obce twarde, a nikogo znajomego.



Patrzy w lewo, patrzy w prawo,
patrzy naprzód, patrzy w górę.
(Oj! źle — myśli — za brak sprytu,
pewno Wódz zrobi bure).

A tymczasem koło niego
gapiów wielki tłum się zbiera;
najpierw jakiś pan przystanął
i ordynans oficera,

patrzą, co też Antek robi —
to znów panią zaciekawia:
(pewnie się co komu stało)
wnet ktoś inny już się zjawia,

potem piąty . . . i dziesiąty . . .
pan profesor, gazeciarka,
i emeryt i reporter,
dwie służące i kucharka.

W Antka gapią się jak w tęczę,
jakby byli pod urokiem,
i gdziekolwiek Antek spojrzy,
już za jego bieżną okiem.

Antek w lewo — oni w lewo —
Antek w prawo — oni w prawo —
a jak Antek krok wprzód zrobi,
oni za nim idą ławą.

Antek omal w głos nie płacze,
tak mu wszystko to dolega,
nagle krzyknął, bo na murze
taki oto znak spostrzegą:

Wie że znaczy to w kierunku,
który strzałka ta wskazuje,
o dwadzieścia i pięć kroków
list ukryty się znajduje.

Pędzi szybko w tym kierunku,
a tuż za nim gapiów dhmara:
najpierw jakiś pan wytowny,
potem jakaś pani stara,

potem krawiec, za nim malarz,
pan profesor, gazeciarka,
i reporter i emeryt,
dwie służące i kucharka.

Po dwudziestu pięciu krokach
staje, patrzy pilnie wszędzie,
koło niego stają gapie,
(„moja pani, co to będzie?”)

Antek ujrzał dziuplę w drzewie,
szybko ku niej się wdrapuje —
(„skarb, skarb, wyjmie, moja pani!”)
Antek tylko list wyjmuje.



Czyta: „Teraz idź na Wawel tam, gdzie kończą się arkady, bo tam będzie zbiórka zuchów — podpisano: „Wódz Gromady“

Antek ruszył zaraz w drogę i nie stracił ani chwili, a tak pędził, że po drodze wszyscy gapie się zgubili.

c. d. n.



SPRAWNOŚCI zuchowe



Sprawność Leśnika

1. Opowie o leśnikach, o ich życiu i pracy; o zwierzętach i ptakach leśnych. Wie co to jest święto lasu.
2. Oprowadzi po lesie, wskaże ważniejsze gatunki drzew i krzewów oraz parę kryjówek mieszkających w lesie zwierząt i ptaków.
3. Poznaje drzewa po konturnach, według liści, owoców, po korze, określa wiek rosnących, młodych drzew iglastych.
4. Zbada nowe kretowisko, stwierdzi co kryje się pod wielkim kamieniem w lesie i pod kora próchniejących drzew.
5. Umiejętnie skrada się do ptaków i zwierząt oraz podpatruje ich zwyczaje. Zwierzęta i ptaki otacza opieką (nie pozwala niszczyć gniazd itd.).
6. Rozumie ślady, które najczęściej spotkać można w lesie. Brał udział w zabawach z tropieniem.
7. Wskaże północ w lesie.
8. Przeprowadzi do mrowiska i opowie co się w nim dzieje.
9. Zbuduje karmik lub zrobi domek dla ptaka i zawiesi go w lesie. Posiada zbiory paru rodzajów kory i liści drzew leśnych. Zbiory te starannie utrzymuje.
10. Wie jak się zachować w czasie pożaru lasu.

UWAGI

1. Leśnik jest sprawnością starszych zuchów. Odpowiednikiem tej sprawności dla młodszych będzie Leśny duch.

2. Pomysłów do gawęd, zabaw i ćwiczeń szukaj należy w książkach Daykowskiego, w „Lato leśnych ludzi“ M. Rodziejewiczówny, u Weyssenhoffa i u Thomsona Setona.
3. Przede wszystkim jednak — poznawszy jakiegoś gajowego lub leśnika — od niego samego wyciągnąć dziesiątki pomysłów dla zajęć zuchowych.
4. W porozumieniu z gajowym — wykonać jakąś pracę leśną (w szkółce, przy leczeniu drzew itd.).
5. Zbiórki winy być przepielonnie ćwiczeniami przyrodniczymi z „Księgi Wodza Zuchów“.
6. Leśnicy mogą zmaistrować sobie czapki, „rewolwery“ lub „strzelby“.
7. Tę sprawność przeprowadzać w lesie.
8. Zwrocić uwagę, aby zuchy nie zbierały grzybów, których nie znają.

MATERIAŁY DO GAWĘD

1. Bajka o Sójce.
 - a) Sójka postanawia lecieć za morza, mimo, że jej wszyscy odradzali tę podróż ze względu na jej krótkie skrzydła.
 - b) Leci rano — południe, a wieczorem siada na drzewie i dumna ile drogi przebyła.
 - c) Wróciła więc mierząc przebytą drogę.
 - d) Na trzeci dzień leci znowu robiąc piękne ejsy floresy i kółka, podobnie jak jaskółka.

- a) Ponieważ chciała by byli świadkowie jej pięknego lotu, wraca do domu i zaprasza ze sobą siostry, wujów i kuzynów.
- b) Ponieważ nikt nie chciał lecieć, szuka do tego czasu tych świadków, wygłasza do nich mowy i nie może wygrać się w podróż za morze.

4. Święto lasu.

- a) Leśne ptaki i zwierzęta przygotowują się do święta lasu.
 - b) Dłuższe przemówienie ma wygłosić kos.
 - c) Hejnał lasu zapiewają sikorki, a będą im w tym wtórowały drzewa.
 - d) Stary pułacz powyznaczał jeszcze inne zajęcia jak:
 - f) Jeź wybiera i wyniesie na kolcach wszystkie liście drzew.
 - f) Jeź wybiera i wyniesie na kolcach wszystkie stare szyszki i suche liście.
 - Lis powymiat ścieżki ognem — Ślimak napisze na listkach głogu zaproszenie dla zuchów. — Leśne duszki pójdą nocą i szeptać będą jak należy zachowywać się w lesie.
 - g) W dniu święta lasu dzwonił zadzwonią na gości, a zuchy zasadzą nowe drzewka.
5. Jak Maniek podchwycił kłusownika.

- a) Maniek wybrał się do lasu na grzyby.
- b) Gdy był głęboko w lesie posłyszał strzał i podążył w tym kierunku podkradając się ostrożnie.

- c) Wydylił się z krzaków i zobaczył jakiegoś człowieka ciągnącego w gąszczy zabiłą sarnę.
- d) Karabin jego stał oparty o pień właśnie w tym miejscu z którego wychylił się chłopiec.
- e) Nie namyślając się chył się za karabin i kazał kłusownikowi podnieść rękę do góry.
- f) Następnie zaprowadził go do leśniczówki, gdzie oddał go w ręce strażników lasu.

GRY I ZABAWY

1. Sortowanie jagód za pomocą dotyku. Oddzielić na dwie części pomieszaną z sobą czarną jagody i jagody jałowca. Czy potrafiliście urządzić to w formie zawodów między szóstkami?
2. Gdzie ptak? Zuchy stoją jak można najczęściej. Drużynowo usłyszawszy głos jakiegoś ptaka pyta: „Czy słyszycie tego ptaka, który gdzieś blisko śpiewa? Przymknijcie oczy — lepiej będzie słycać. W jakim kierunku on się znajduje? Stańcie doń twarzą. Niech każdy idzie ostrożnie i spróbuj go odszukać“.
3. Zbieranie mchów. Kto przyniesie największą ilość różnych odmian mchów i porostów. Nie martwcie się, gdy nie potraficie nazwać poszczególnych gatunków. To rzecz trudna. W grze chodzi o spostrzeganie drobnych różnic.

OKRZYKI

1. Hop! Hop!
2. Głosy ptaków i zwierząt.

Sprawność Leśny Duch



1. Ma „swoj dom“ w lesie.
2. Zna kilku mieszkańców lasu i stara się poznać ich zwyczaje. Odróżni ich głosy, nasłuchuje głos jednego z nich.
3. Wskaże dziuplę lub gniazdo, służące za mieszkanie jednemu ze zwierząt leśnych.
4. Zna kilka pospolitych drzew liściastych i iglastych rosnących w lesie. Pokaże krzewy, poziomki borówki, czarnej jagody, wie jak kwitną i jakie owoce wydają. Wskaże, gdzie rosną orzechy.
5. Przyniesie kilka gatunków grzybów jadalnych. Pokaże muchomora. Pokaże leśne kwiatki np. dzwonek, konwalia, storczyki, sasanki i inne bardziej znane.
6. Sporządzi strój „leśnego ducha“. Zrobi karmik dla ptaków.
7. Opowie bajkę osnutą na tle lasu np. legendę o kwipecie paproci.
2. Sprawność należy ćwiczeniami ruchowymi, dającymi możliwość fizycznego wyładowania się energii chłopców (włazanie na drzewa w celu ich zbierania, rzucanie szyszkami do celu, wyścig po jagody itd.).
3. Ćwiczenia i zabawy przyrodnicze — patrz Książka Wodza zuchów i „Ćwiczenia Przyrodnicze Zuchów“ B. Hlebowicza.
4. Gawędy oprzeć na bajkach i legendach związanych z przyrodą leśną. Materiał czerpać można z książki „Lato Leśnych Ludzi“ — M. Rodziejewiczówny „Księga Dżingli“ R. Kiplinga oraz z książek B. Daykowskiego.
5. Sprawność przeprowadzać w lesie.

MATERIAŁ DO GAWĘD

1. Przypadki Liska-Chytrypyska. Lis wybrał się na polowanie. W tym dniu nie poszczęściło mu się. Psy wiejskie zwierzyły go i wypospyziały aż do lasu.

Na skraju lasu ujrzał leżącą wronę, podszedł do niej i gdy przekonał się że nieżywa, chył się ją w żęby. Równocześnie poczuł ból w nodze i zawył, bo wpadł w potrzask. Przy pomocy żony, która nadbiegła mu na pomoc zdążył zbiec z pułapki.

2. Kwiat paproci. W noc świętojańską o północy kwitnie kwiat paproci. Droga do niego jest b. ciężka i niebezpieczna. Kwiat kwitnie krótko i jest brzydki. Dopiero po zerwaniu bliższy jest i miękki. Kto go zerwie, ma wszystko czego tylko pragnie, ale szczęściem tym nie wolno się z nikim dzielić. Jasek syn biednych rolników postanowił się wybrać po ten kwiat. Pierwszy raz się nie udało. Na drugi rok zdobył kwiat i żył bardzo wygodnie, jak król w zaczerowanej krainie. Tesknota za rodzinną wsią i rodzicami zmusiła go do odwiedzenia rodzinnymi stron. Na widok nedy przyniosły się w nim serce, ale żal mu jeszcze pozostał utracić skarby. Po roku znowu przybył do rodzimnej wioski i nie zastał już nikogo. Rodzice jak i rodzeństwo zmarli z nedy. Jasio wraz z przekletym skarbem zapadł się pod ziemię i wraz z sobą pogrzebał kwiat paproci.

GRY I ZABAWY

1. Która szóstka zbierze więcej roślin o kwiatkach np. złotych lub niebieskich. Ułożyć według siły barwy od jaśniejszej do ciemniejszej.
2. Powrót z lasu. Zuchy wracając z lasu spotykają leśniczego który podejrzewał ich, że zbierali grzyby bez pozwolenia. Ponieważ nie wierzył nikomu na świecie, więc obwąchał im palce, czy nie czuć ich grzybami.
- Opis gry: Wódz wyprawia zuchów do lasu szóstkami po kwiaty, szyszki, jagody itp. zabraniając im zbierania grzybów. W tajemnicy, poleca jednemu zuchowi, potrzebnie sobie palce grzybem (fadahlm) tak, aby inne zuchy tego nie widziały. Po upływie wyznaczonego czasu lub na sygnał, wracają wszystkie szóstki do wódza. Wódz wyznacza jednego „leśniczego”, który sprawdza, czy ktoś nie zbierał grzybów. Za trafne wskazanie szóstka jego otrzymuje punkt.
- Odmiana: Szóstki wyruszają na „zer”. Każda szóstka zbiera co innego, kryjąc swoje zbiory przed pozostałymi szóstkami. Po upływie 10 minut

wracają do wódza i zgadują po zapachu palców co zbierała druga szóstka. Należy przed grą wiedzieć się od szóstek (w tajemnicy), co zamierza zbierać (szyszki, kwiaty wonne, dziki czosnek, poziomki, sosnę itp.). Do odgadnięcia szóstki same wyznaczają „leśniczego”, który, szeptać mówi wódzowi, co dana szóstka zbierała.

3. Szyszka do drzewa. Każdy zuch przygotowuje sobie 5 szyszek. Następnie wszyscy stają w odległości 5—10 kroków od jakiegokolwiek drzewa i rzucają kolejno, starając się trafić w pień. Kto uzyska najwięcej dobrych rzutów?
4. Zajac. Zajacem jest jeden ze sprytniejszych szóstkowych. Wyrusza on szybko w las, kluczając i kulając, aby utrudnić i zmniejszyć pościg psów. W czasie ucieczki musi zajac porzucić skrawki kolorowych papierów (wszystkie skrawki powinny być jednakowego koloru, aby różniły się od innych przygodnych kawaleczków papieru). „Tropy” muszą być pozostawione tak, aby jeden od drugiego był w odległości 2—5 kroków — popsuje trop. Po przemaszerowaniu najwyżej 1 km. zajac za pada w ukrycie. Cała gromada — psy — wyrusza w 3—5 minut po odejściu zajaca (wódz przyprawdza zuchów do pierwszego tropu). Obowiązkami gromady — złapanie szaraka. Jeśli uda się złapać zajaca w biegu — honor wygranej jest większy niż wtedy, gdy się go podchwyci w gnieździe. Tropiąc zuchy zbierają papierce gdy im który więcej ich zbierze, tym więcej punktów dostaje za pościg. Również zuch, który pierwszy zauważy zajaca, otrzymuje dodatkowe punkty. To ćwiczenie wódz musi poprzedzić gawędą, w której zapozna zuchów z zasadami tropienia, szczególnie zaś z zachowaniem się wypadku zgięcia tropu.

OKRZYKI

Odgłosy leśnych ptaków i zwierząt.

UWAGI

1. Drużynowy musi bezwarunkowo bezpośrednio przed rozpoczęciem zbiorów sprawnościowych przeczytać „Robinsona Krusoe” Datogeo.
2. Sprawność Robinsona jest jedną z najlepszych sprawności zuchowych; wypływa z istoty skautingu, oparta jest na podstanowych zainteresowaniach chłopów w wieku zuchowym. Do dobrego jej przeprowadzenia wystarczy odpowiednio dobrane miejsce (część lasu możliwie dzika), czas (latem) oraz wzięcie się drużynowego w robinsonowskią ducha.

MATERIAŁY DO GAWĘD

Na treść gawęd składają się będą przygody i przeżycia Robinsona Krusoe.

GRY I ZABAWY

Polowanie na kozy. Jedna szóstka kryje się w zaroślach jako „kozy”. Kozy becząc posuwają się naprzód, — za ich głosem biegnie druga szóstka, ale jeżeli któremuś z myśliwych uda się dostrzedz kozy — zabija ją nazywając po imieniu. Kozy uciekają do pewnego określonego miejsca. Myśliwi wygrywają jeśli im się uda zabić połowę kóz.

Zrywanie orzechów. Drużynowy wybiera dwa, możliwe jednakowe drzewa pod względem trudności wdrapania się na nie. Są to palmy kokosowe. Na drzewach oznacza wysokość do jakiej zuchy będą się wdrapywać za pomocą sznurka, którym obwiązują pień drzewa. Na dany sygnał wybiegają następne zuchy (kolejno). Wygrywa szóstka, która szybciej zbierze swoje orzechy. (Grę można przeprowadzać z zuchami, które już dobrze „lądzą” po drzewach).

Mały Historyk

1. Zna legendę o powstaniu Polski.
2. Wie, kto był pierwszym historycznym władcą Polski.
3. Wymieni kilku królów polskich (Bol. Chrobry, Kazimierz Wielki, Sobieski, Jagiello).
4. Zna kilku Wielkich Wodzów Polski (Ks. Józef Poniatowski, Kościuszko, Piłsudski).
5. Zna opowiadanie o Królowej Jadwidze. Wie, co to jest „Stopka” Królowej Jadwigi i gdzie się znajduje.
6. Wie, które miasta były stolicami Polski i pokaże je na mapie.
7. Wymieni kilka wielkich bitew historycznych i wie kto w nich dowodził (Pisze Pole, Zdobycie Kijowa — szczebiec, Grunwald, Wiedeń, Racławice, Warszawa).
8. Wie, który kraj jest jego Ojczyzną i gdzie leży (wskaże na mapie). Zaspiewa Hymn Narodowy. Umie zachować się w czasie wykonywania Hymnu.
9. Zna Godło, chorągiew Rzeczypospolitej i umie ją wywieszać.
10. Prowadzi album z obrazkami Królów, Wodzów itp.

Wierny Polak

1. Umie na pamięć wiersz p. t. „Kto Ty jesteś“ i inne temu podobne.
2. Zaspiewa Hymn Narodowy — Umie się zachować w czasie wykonywania Hymnu. Za chorągiew Rzeczypospolitej. Umie ją wywieszać.
3. Wskaże na mapie następujące miasta: Warszawa, Kraków, Poznań, Wilno, Łwów, Gdańsk, Gdynia, Wrocław i Szczecin. Zna kilka herbów z tych miast.
4. Wskaże na mapie największe góry i rzeki w Polsce.
5. Zna kilka bohaterów polskich i umie opowiedzieć ich znane czyny.
6. Umie opowiedzieć dzieciom innej narodowości o swej Ojczyźnie.
7. Dobrze się uczy, żeby wyrosnąć na świętego Polaka.
8. Prowadzi album z obrazkami historycznymi i geograficznymi Polski.
9. Zaoszczędzi lub zarobi małą kwotę i złoży na odpowiednie potrzeby dla Kraju.
10. Umie zastąpić jeden z tańców, np. krakowiak, kujawiak, trojak, zbijonki i dobrać odpowiednie stroje.
11. Umie zaspiewać kilka piosenek o Polsce, wybranych ze śpiewnika zuchowego.

Sprawność Robinsona



1. Jak Robinson jest zawsze i wszędzie zaradnym.
2. Ma kryjówkę w lesie, urządzi ją i ozdobi.
3. Zna okolice w promieniu 200 kroków od swojej kryjówki; (ścieżki, nory, mrowiska, ciekawe drzewa itp.).
4. Sporządzi sobie leśny strój, broń, piszczałkę lub fujarkę, gwizdek, kalendarz robinsonowski i parasol, zegar słoneczny.
5. Podaje sygnały.
6. Rozpali ognisko i ugotuje na nim jedną potrawę z produktów przez siebie wybranych.
7. Rozpozna kilka rodzajów śladów np.: człowieka, konia, psa, krowy, kury, wrony, zajęcia itd.

Lechita

1. Zna legende o spotkaniu się 5-ch braci i powstaniu Państwa Polskiego.
2. Zna życie Słowian: Zajęcie, zwyczaje, wierzenia, mieszkanie, ubiór.
3. Zbuduje szalaz w lesie, rozpalą ognisko, zagotuje wodę, upieczą ziemniaki, zbiera jagód, wyszuka ślad zwierzęcia.
4. Wykona luk, zdzie, ulepi garnek, uplecie kosz, rozpalą ognisko.
5. Wie jak urządzić święto Kupały, Marzanne, Święto Wianków, Rękawkę.
6. Zna choć jedną piosenkę słowiańską i jeden pieśń (taniec) i umie ją uczyć.
7. Umie wymienić kilka bożków słowiańskich (Swarowid, Swarozyc, Dadzboh).
8. Umie opowiedzieć o „postrzyżynach u Piasta”.
9. Opowie legendę o Orle Polskim.
10. Zna opowiadanie o Świętym Wojciechu.
11. Umie opowiedzieć o tym, jak Polska z pogaństwa stała się chrześcijańska.
12. Zna Godło i chorągiew Rzeczypospolitej oraz umie zaśpiewać Hymn Narodowy.

CZUJ WODZOWIE!

Referat Prasowy Komendy Głównej, w uznaniu dla zuchów zgodził się dopuścić do konkursu organizowanego przez Referat również wodzów gromad oraz najmłodszych zuchów. A którzy to są ci najmłodszy . . . ? My nie wiemy, właśnie konkurs to pokaże, a więc wszystkie zuchy którzy potrafią coś ładnego napisać (wierszyk, opowiadanie), coś narysować (obrazek z życia zuchów, historyjka obrazkowa), niech będą gotowi.

WIELKI KONKURS JUŻ BLISKO!

LICZNE NAGRODY!

Redakcja.

Jak mały zuch Rysio nauczył się rysować

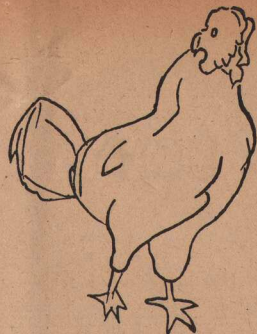
II

Rysunki i tekst Wuj Tom

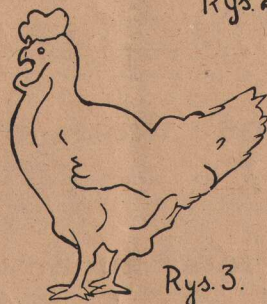
- WÓDZ: O, widzę że masz nowe zmartwienie . . .
- RYSIO: Tak, wodzu, ptaszki już umiem rysować, ale pan kazał nam teraz rysować kury, a ja ani rusz nie mogę, wychodzi mi wrona.
- WÓDZ: Nie martw się Rysiu, poradzimy na to, o, patrz . . . ! (rysuje) widzisz . . . ? Już jest kura (rys. 1) widocznie coś wypatruje.
- RYSIO: Pierwszej klasy, wodzu — ale jabym chciał kurę z boku . . .
- WÓDZ: Nic łatwiejszego (rysuje) widzisz . . . ? (Rys. 2)
- RYSIO: Okey, wodzu, a teraz niech ma głowę prosto.
- WÓDZ: Dobrze, (rysuje), widzisz, to jest kura czubata (Rys. 3). Można też (rysuje) narysować jak kura szuka pokarmu (Rys. 4).
- RYSIO: Ale wódz umie ładnie rysować, muszę i ja się nauczyć.
- WÓDZ: Nic trudnego, trochę tylko wprawy (rysuje) i zawsze coś z tego wyjdzie, jestem pewny że za dziesięć lat będziesz rysował lepiej ode mnie, co zaświadczy i ta kura (Rys. 5).
- RYSIO: Dziękuję wodzu, naszemu panu oko zbieleje, jak zobaczy.
- WÓDZ: Tak, Rysiu, ale nie pokaż tych które ja narysowałem.
- RYSIO: Nie, wodzu — postaram się przerysować dokładnie — Czuj, wodzu . . . !



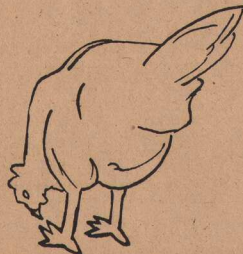
Rys. 1.



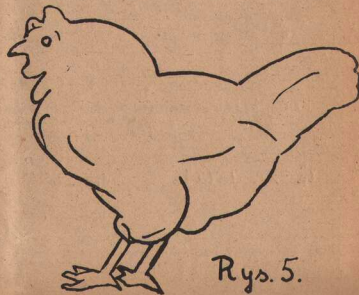
Rys. 2.



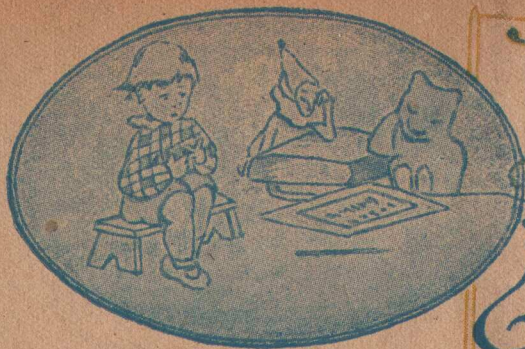
Rys. 3.



Rys. 4.

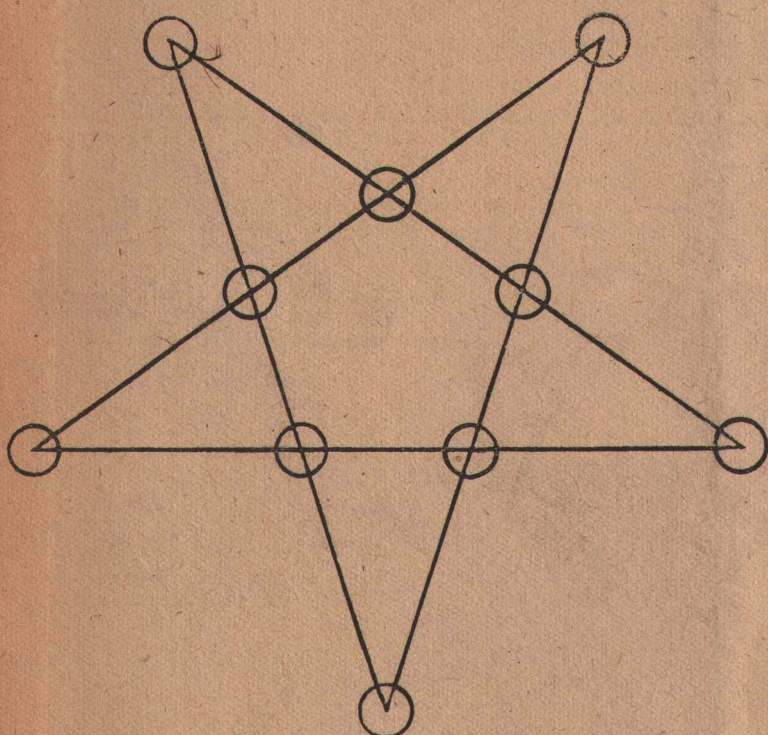


Rys. 5.



DORUSZ GŁOWA

REBUS



GWIAZDA MAGICZNA

Do rozwiązania magicznej gwiazdy potrzeba jest 9 guzików. Guzikami należy tak operować, aby zakryć 9 pól (kołeczek). Guziki należy kłaść na trzecie pole, licząc od miejsca zaczęcia, przeskakiwanie przez leżący guzik jest dozwolone.

| | | | |
|------|----|-----|-----|
| wsta | Mu | Ra | Bóg |
| Kto | Da | je | |
| Te | no | Pan | je |

KONIKOWKA

Ruchem konika szachowego odczytać to przysłowie.

BILETY WIZYTOWE

Ani Dinni

Leh Cudnyś

Nino Bors

Co to za sprawności zuchowe?

| | | |
|---|---|---|
| × | | |
| × | A | K |
| × | | |
| × | z | e |
| × | | |
| × | | |
| × | | |
| × | | |

LOGOGRYF

Znaczenie wyrazów:

1. Ptaszek z krótkim, mocnym dziobkiem.
2. Ma pancerz i żyje w wodzie.
3. Mieszkają w nim owady.
4. Przeczenie.
5. Znajduje się przy drodze, napisz go wspak.
6. Imię żeńskie.
7. Ryba.
8. Liczba.

Litery czytane w kratkach oznaczonych krzyżykami dadzą rozwiązanie.

ROZSYPANKA

l n e i p z s c z i y e w t r r ó z
b e e w l n w a r s e k k u u

Poczynając od pierwszej, czytaj co drugą literę, aż wyczytasz wszystkie.

ZAGADKI

1. Jak daleko ma wrona do lasu?
2. Bez nóg, bez głowy, brzucha i rąk, a gryzie jak bąk?
3. Wisi na ścianie w brązowej katanie, przyszedł duch i wsadził mu palec w brzuch?
4. Stoi panna w oknie, warkoczyk jej moknie?
5. Przy budowie domu pracowało siedmiu murarzy, w pewnej chwili przychodzi majster i woła: Połowa, zejść na dół. Ilu murarzy pozostało na budowlu?

WYDAWCA: Komenda Główna Z.H.P. w Niemczech. Redakcja: Z. Bernaś h. o., J. Kuncewicz phm.

Drukarnia: Carl Vieth, Solingen-Ohligs, Sauerbreystrasse 43-45 - Telefon 32585.