

Nadchodzi lato!

זומער קומט!

W związku z tym, że zbliża się lato, redakcja „Cwisz” wyszukała dla Czytelników różne gry, pochodzące z przedwojennych zbiorów etnograficznych lub pomocników dla wychowawców i nauczycieli. Większość z nich to zagadki lub zabawy słowne, ale proponujemy też (wychowawcom na koloniach i rodzicom wyjeżdżającym z większą grupką dzieci) zabawy na świeżym powietrzu.

Dobrej zabawy!



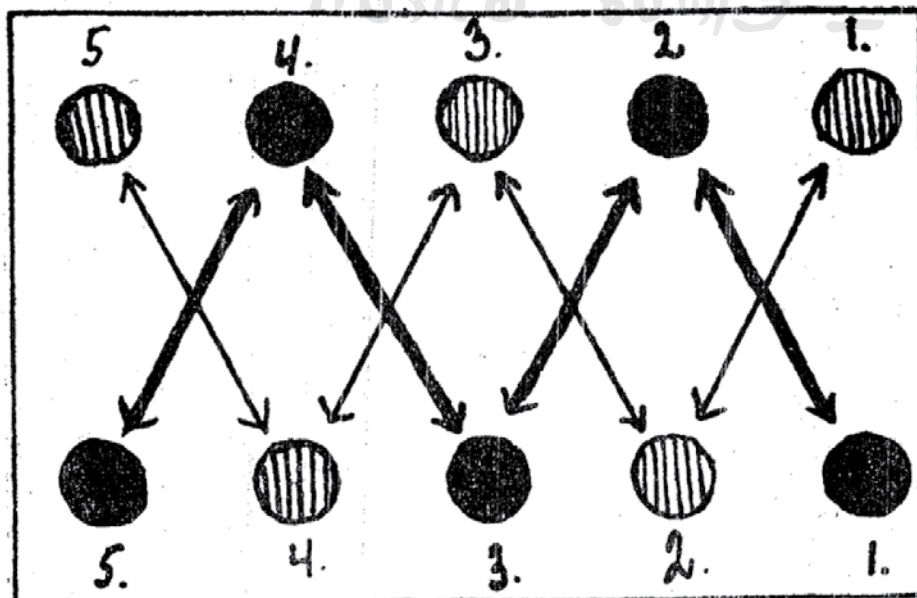
W zabawie może wziąć udział
10-40 dzieci.

Potrzebne będą dwie małe piłki. Dzieci zostają podzielone na dwie drużyny. Następnie stoją naprzeciwko siebie w dwóch rzędach (A i B) w taki sposób, że obok i naprzeciw siebie stoją gracze z przeciwnych drużyn (tak jak na rysunku). Między rzędami należy zachować odstęp 3-5 metrów, zaś w rzędach 1-2 metry. Na sygnał prowadzącego dziecko z rzędu A rzuca piłkę do dziecka z rzędu B należącego do jego drużyny, to z kolei podaje do kolejnego przedstawiciela swojej drużyny w rzędzie A itd.

Ostatni w rzędzie rzuca piłkę z powrotem do przedostatniego dziecka ze swojej drużyny stojącego w rzędzie przeciwnym.

Gra ma z góry określony czas. Wygrywa ta drużyna, która w wyznaczonym czasie przerzuciła piłkę najwięcej razy.

Zasady: piłkę rzucaamy dwoma rękami. Jeżeli piłka spadnie na ziemię, podnosi ją gracz, który ją upuścił, po czym kontynuuje grę.



— ● — 5. 4. 3. 2. 1.
— ● — 5. 4. 3. 2. 1.

Przerzucić piłkę

איבערן אַר פֿון די פּיל קע

ענציקלאָפּעדיע

Encyklopedia

Ta gra przypomina bardzo (szczególnie w swojej drugiej wersji) grę *Państwa, miasta*. Znalazła się w książce wydanej w Bibliotece Skifu (Socjalistycznego Związku Dzieci) stworzonego przy Bundzie. Zdecydowaliśmy się pokazać ją Czytelnikom, nie tylko dlatego, by zachęcić do grania w jidyszowe *Państwa, miasta*. Przykładowo wypełniona tabela *Encyklopedii* stanowi też ciekawe odzwierciedlenie programu Bundu oraz realiów kulturowych, w których dorastały w Polsce żydowskie dzieci.

Liczba uczestników: do 20 osób.

Wszyscy uczestnicy muszą mieć coś do pisania i kartkę papieru, którą należy podzielić na rubryki. W pierwszej rubryce wpisuje się dziedziny, z których należy wyszukać maksymalnie 3 sławne nazwiska zaczynające się na tę samą literę. Gdy już wszyscy narysują rubryki, prowadzący spogląda na zegarek, daje graczom 10 minut i podaje literę. Na przykład „mem” (m) albo „tes” (t). Po upływie tego czasu wszyscy uczestnicy przeliczają, ile każdy z nich zapisał imion i podają liczbę prowadzącemu. Następnie prowadzący podaje kolejną literę, na przykład „wow”(w) i powtarza się to samo.

	Wieniawski Wagner	1) Moniuszko 2) Mendelssohn 3) Mozart	Muzyka
		1) 2) 3)	Nauka
	Wajnsberg	1) Mendele 2) Medem 3)	Literatura jidysz
	Wyspiański	1) Mickiewicz 2) 3)	Literatura polska
	Verne*	1) 2) 3)	Literatura światowa
	Wojciechowski	1) 2) 3)	Urzednicy państwowi
	Vandervelde*	1) Medem 2) Michalewicz 3)	Działacze robotniczy
		1) Morewski 2) 3)	Artyści

*W jidysz pisane podobnie jak inne słowa w tej rubryce przez „w” (וו).

Uwaga!

Grę można przeprowadzić również w następujący sposób: każdy z uczestników zapisuje na kartce papieru 20 różnych słów, które dyktuje prowadzący, np. „kwiat”, „postać historyczna”, „rzeka”, „miasto”, „ptak” itd. Następnie prowadzący podaje literę i w ciągu 3–5 minut każdy z uczestników musi zapisać nazwę rzeczy należącej do każdej z tych 20 kategorii, a zaczynającej się na podaną literę. Np. podaje się literę „rejsz” (r): kwiat – rezeda (רעזעדא), postać historyczna – Richelieu (רישעליע), rzeka – Ren (ריין), miasto – Rembertów (רעמבערטאוו). Wygrywa ten, komu udało się zapisać największą liczbę słów.

Źródło: M. Glinski, J. Grudman,
K. Wapner, Szpil un farwajlung,
Warsze 1938.

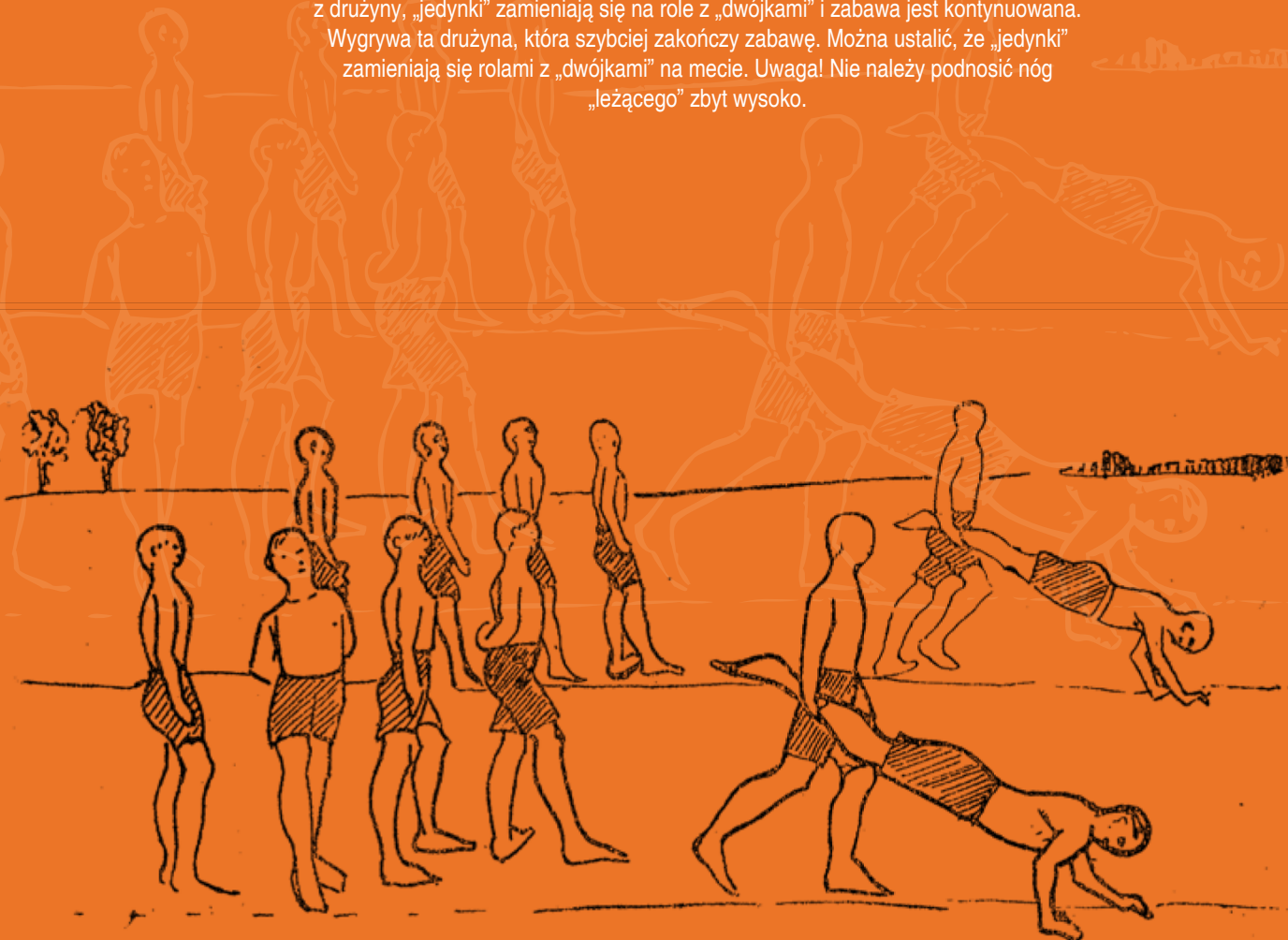
	ווייניאָווסקי וואַגנער	1) מאָניאַשקאַ 2) מענדעלסאָן 3) מאָצאַרט	מ ו ז י ק
		1) 2) 3)	וויסנשאפט
	ווייסנבערג	1) מענדעלע 2) מעדעם 3)	יידישע ליטעראטור
	וויספּיאַנסקי	1) מיצקעוויטש 2) 3)	פּוילישע ליטעראטור
	ווערן	1) 2) 3)	וועלט- ליטעראטור
	וואַיטשעכאווסקי	1) 2) 3)	מעלובע - לייט
	וואַנדערוועלדע	1) מעדעם 2) מיכאלעוויטש 3)	אַרבעטער-טייער
		1) מאַרעווסקי 2) 3)	אַרטיסטן

Taczkowa sztafeta

טאַטשקע-שטאַפּעט

W grze może wziąć
udział 10-40 dzieci.

Dzieci tworzą dwie drużyny graczy i dzielą się na „jedynki” i „dwójki”. „Jedynki” opierają się rękami o ziemię i wyciągają nogi. „Dwójki” podnoszą nogi „jedynek”, stając między nimi (tak jak na rysunku). Następnie para biegnie w ten sposób do celu i z powrotem. Po jej powrocie startuje druga para z drużyny. Kiedy wróci ostatnia para z drużyny, „jedynki” zamieniają się na role z „dwójkami” i zabawa jest kontynuowana. Wygrywa ta drużyna, która szybciej zakończy zabawę. Można ustalić, że „jedynki” zamieniają się rolami z „dwójkami” na mecie. Uwaga! Nie należy podnosić nóg „leżącego” zbyt wysoko.



Magiczne kwadraty

(można je czytać od prawej do lewej z góry w dół i na krzyż)

מאַגישע ווערטער־קוואַדראַטן
(לייענען זיך גלייך אויף גלייך, פֿון אויבן אַראָפּ און פֿון רעכטס צו לינקס)

Czy umiesz wymyślić inne słowa, które można przeczytać w ten sposób? Wyślijcie nam swoje propozycje na adres redakcja@cwiszn.pl!

ש	א	כ	ר	ע	ר	ש	מ	ש
א	ל	ע	ע	ר	ע	מ	ז	מ
נ	ע	ס	ר	ע	ר	ש	מ	ש
נ	א	כ	נ	ד	נ	ט	א	ט
א	ט	א	ד	ל	ד	א	ז	א
נ	א	כ	נ	ד	נ	ט	א	ט
פ	ל	א	ל	א	ש	ע	ל	ט
ל	א	ד	א	ר	ו	ס	ע	ר
א	ד	י	ע	ו	ז	ע	ר	ע
ט	נ	ע	ע	ס	ע	ר	ע	פ

W jaki sposób każdy sąsiad dostał

jedną gruszę?

ווי אַזוי האָט יעדער שכן געקראָגן איין באַרנבוים?

Gospodarz miał dom, w pobliżu którego rośło osiem grusz. Nieco dalej stało osiem domków, które gospodarz wynajmował letnikom z miasta. Obok każdego domku rośła jabłoń (patrz: rysunek). Latem gospodarz odgradzał jabłonie dla siebie, a każdemu z letników przydzielał jedną gruszę. Płot przebiegał tak, że tylko on miał dostęp do jabłoni.

Czy umiesz narysować ogrodzenie, które stawiał gospodarz na lato? Rozwiązania szukaj w numerze!

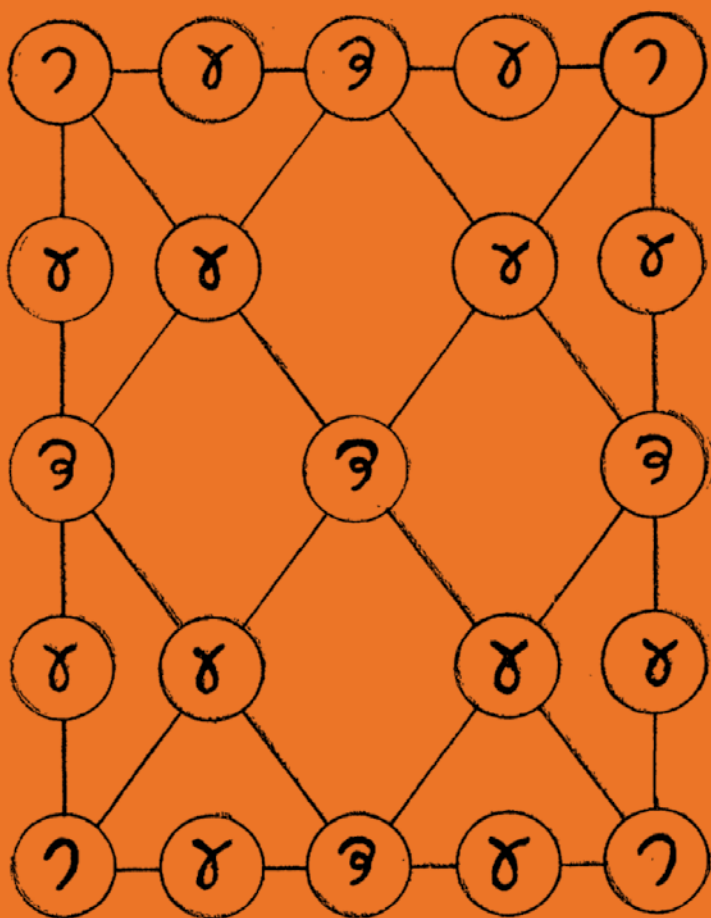
Źródło: Szlojme Sznajder, Szpilerajen
(oifgabn, reteniszn, szpiln un kuncn),
il. N. Kozłowski un Sz. Gilder, t. 1, Niu-Jork 1929.



דרייען די "רעדער",

Na wszystkich czterech ścianach poniższego kwadratu oraz po przekątnych zapisane jest słowo: רעדער, *reder* [koła] (czytać można od przodu lub od tyłu). Na ile sposobów można je odczytać? Na przykład jeżeli zaczniecie od prawej strony górnego rogu, możecie odczytać רעדער posuwając się w lewo, w prawo lub na ukos. Możecie też stanąć na ע na przekątnej i pojechać w górę do ד, następnie w dół do ו (znajdującego się na drugiej przekątnej) i ponownie w górę do ר. Zobaczycie, że możliwości jest naprawdę dużo! Podczas zabawy należy pamiętać, że można poruszać się tylko po liniach i nie wolno przeskakiwać liter. Można ruszać się do przodu i do tyłu. Na przykład – możecie, zaczynając od litery ר w prawym górnym rogu, zjechać do litery ע na przekątnej, następnie pojechać w górę do ד, wrócić na dół do ו, a następnie do ר, od którego zaczęliście.

Czy uda Wam się znaleźć wszystkie możliwości?
Odpowiedzi szukajcie w numerze!



Knęca się koła...

Wytłudzić „tak” albo „nie”

אויסצונארן אַ יאָ מיט אַ ניין מיט אַ נישט

Jedno dziecko pyta: Czy wytłudzę od ciebie „tak” albo „nie”?

Drugie odpowiada: Jeśli ci się uda. Pierwsze dziecko opowiada różne rzeczy lub stawia pytania, na które drugie musi odpowiedzieć nie używając ani „tak” ani „nie”. Na przykład:

- Dzisiaj jadłeś wieprzowinę.
- Możliwa odpowiedź:
- Jadłem.
- Albo:
- A skąd wiesz, że jadłem?
- No to pierwsze dziecko:
- A czy Żyd może jeść wieprzowinę?
- Skoro jadłem, to pewnie mogę.

Jeżeli wypytywany zapomina się i odpowiada na przykład „tak”, pytający mówi: No to mam już „tak”.

Źródło: Baj undz jidn, Warszawa 1923.

Coci צאָצִי-מאָצִי אַבִּי צאָצִי

– moci abi coci

uczestnicy zabawy stoją przy ścianie, jeden – myśliwy staje po przeciwnej stronie i pyta:

- Myśliwy: Cot a hin? [Macie kurę?]
- Gracze: Mot a hin! [Mamy kurę]
- Myśliwy: Coci? [Macie ją?]
- Gracze: Moci! [Mamy!]
- Myśliwy: Abi coci! [Obyście ją mieli!]
- יעגער: צאָט אַ הין? (איר האָט [ס'האָט] אַ הין?)
- שפילער: מאָט אַ הין (מיר האָבן אַ הין)
- יעגער: צאָצִי (איר האָט זי?)
- שפילער: מאָצִי! (מיר האָבן זי!)
- יעגער: אַבִּי צאָצִי (אַבִּי איר האָט זי!)

Dzieci rozbiegają się po sali, myśliwy łapie dziecko (kurę), które staje się jego pomocnikiem. Zabawa zaczyna się od nowa, ale myśliwi podczas polowania muszą trzymać się za ręce. Wygrywa ten, który zostanie złapany jako ostatni.

Źródło: M. Glinski, J. Grudman, K. Wapner, Szpil un farwajlung, Warsze 1938.

Smok פֿיפּערנאָטער

Liczba uczestników: nieokreślona.

Wszyscy siedzą wokół stołu. Prowadzący mówi graczom, że muszą patrzeć na jego ręce i robić to, co on każe, ale nie to, co on robi. Jeśli pokazuje pięść z kciukiem do góry i mówi przy tym: *האָר, האָר* [góra], wszyscy mogą zrobić to samo. Jeśli obraca pięść, dotykając kciukiem stołu i mówi: *דאָל, דאָל* [dół] – gracze powtarzają po nim. Jeśli jednak mówi: *פֿיפּערנאָטער*, pipernoter [smok], wszyscy uczestnicy powinni zacząć uderzać ręką w stół. Prowadzący powinien szybko wykonywać ruchy ręką, rozpraszając przy tym współgraczy. Na przykład mówiąc „góra” (ojbn) może sam uderzać ręką w stół. Jasne jest, że wielu zacznie uderzać razem z nim.

Ten, kto się pomyli, musi oddać jakiś fant
albo odpada z gry.

Źródło: M. Glinski, J. Grudman, K. Wapner, Szpil un farwajlung, Warsze 1938.

Mojsze קאַפּויער Kapojer*

Liczba graczy: 2-10.

Uczestnicy siadają po jednej stronie pokoju, naprzeciw prowadzącego. Każdy z graczy oraz prowadzący powinien mieć czapkę. Kiedy prowadzący siada – gracze wstają, kiedy wstaje – siadają, gdy on zakłada czapkę – gracze zdejmują swoje, a gdy ją zdejmuje – oni je zakładają. Słowem: wszystko na odwrót. Prowadzący może też zamiast wykonywać ruch krzyknąć: *מאָזשע* [Mojsze]! Wtedy wszyscy powinni odpowiedzieć *קאַפּויער*, kapojer [na opak]! Zawołania te ożywiają grę.

Ten, kto się pomyli, musi dać fant.

Wskazówki metodyczne:

- 1) ruchy powinny być wykonywane szybko;
- 2) ruchy z kapeluszem oraz siadanie i wstawanie można wykonywać jednocześnie;
- 3) w grę może grać dwójka dzieci, wtedy dobrze wziąć dwa krzesła i ustawić je naprzeciw siebie. Wszyscy pozostali mogą się przyglądać;
- 4) grę można utrudnić, dodając do niej rozmowę między graczami, w której zabronione jest używanie słów *יאָ, נייַ, נישט* – jo, nejn, niszt [tak i nie].

*Nazwa gry to idiom oznaczający osobę, która robi wszystko na opak, wbrew komuś. Samo słowo kapojer oznacza na odwrót, w przeciwnym kierunku.

Źródło: M. Glinski, J. Grudman, K. Wapner, Szpil un farwajlung, Warsze 1938.