

## Gry i zabawy dzieci w Bośni.

Różnorodna co do wyznań ludność Bośni i Hercegowiny jest jednolitą co do swego pochodzenia, gdyż jest odrosłą wielkiego szczepu słowiańskiego, który pod wpływem pewnych warunków wytworzył Turków, Serbów i Katolików. Różnica wyznań odbiła się wyraźnie w zwyczajach poszczególnych tych gałęzi i staje się z dnia na dzień większą. Polityczne położenie Bośni do roku 1880 nie pozwoliło rozwinąć się badaniom etnograficznym, a i po tym czasie nie wiele zdziałano na tem polu. Ograniczono się jedynie dotąd na zbieraniu licznych dum i pieśni, których zbiory są w istocie dość obfite, a z innych zwyczajów jedynie skąpe urywki pojawiały się w pismach kroackich, zwłaszcza zagrzebskich. Od czasu okupacyi utworzone Muzeum krajowe w Serajewie gromadzi skrzętnie wszystko, co ma związek z historią i kulturą tych krajów, a owoce badań ogłasza w swoim organie pt. „Glasnik zemaljskog muzeja“, który od lat siedmiu stale wychodzi pod dzielną redakcją p. Kosty Hörmanna. I tu jednak przeważną zwrócono uwagę na archeologię, historię, faunę i florę, a etnografii pozostawiono poślednie tylko miejsce. Prawdopodobnie brak sił i ogrom materiału nieopracowanego stanęły temu na przeszkodzie, a stosunki odmieniają się w niedalekiej przyszłości.

Tyle uważałem za konieczne powiedzieć wpierw, zanim przystąpię do podania kilkudziesięciu zabaw dziecięcych, które w porównaniu z naszymi zdradzają wiele charakterystycznych i odrębnych znamion. Inne warunki życia, wychowania i brak szkół zmuszają Bośniaka do ciągłego pobytu w polu, a pomiędzy dziećmi wytworzyły koniecznie rozliczne zabawy. W tym drobnym światku zacierają się różnice religijne, dzieci skupiają się do zabawy razem i spędzają długie wolne chwile. Brak szkół odnosi się jedynie do dzieci katolickich i serbskich, gdyż tureckie uczęszczają zawsze do mejtetu (podobny bardzo do żydowskiego chajderu), znajdującego się przy każdej dżamii (mececie) i uczą się pod kierunkiem hodżi (kapłana) wyjątków koranu. Zresztą dzieci tutejsze spędzają wolny czas prawie przez cały rok na polu i tak w lecie przy bydle, a w zimie na śniegu (sankują się na małych saneczkach) lub na lodzie (na t. zw. ligure). Brak obuwia z twardą podeszwą nie pozwala dziecku bośniackiemu używać sportu łyżwiarskiego w sposób praktykowany u nas. Niedostatkowi temu zapobiega pomysłowe dziecko w charakterystyczny sposób. Na małych drewnianych niskich saneczkach o powierzchni mniej więcej 40 ctm. przykuca młody Bośniak,



a trzymając w obu rękach mocne, zaostrome na końcu kije, z niesłychaną zręcznością posuwa siebie i swoje ligure po lodzie.

Zebrane tutaj zabawy i gry pochodzą po większej części z okolic Banjaluki, czyli z tak zwanej Bośniackiej Krainy i są bardzo rozpowszechnione. Niektóre z nich zdradzają już nowszy swój początek, co sam czytelnik rozróżni, inne są to gry towarzyskie, uprawiane z ochotą po domach podczas długich wieczorów i w liczniejszym towarzystwie. Alfabetyczny wykaz wydawał się nam najodpowiedniejszy, ze względu na niezbyt obfity materiał.

### 1. Aša baša hi.

Liczba grających dowolna. Rozpoczynający grę robi z chustki pytkę, zwaną tura i przychodząc do któregośkolwiek ze współgrających, uderza go w dłoń i mówi: „Aša baša hi“ (są to słowa pozdrowienia). Uderzony odpowiada hai (słyszę). Pierwszy uderza go znowu, mówiąc: „Gdje ti si noć bio (gdzieś był w nocy). Uderzony odpowiada n. p. „U ašikovanju“ (w zaloty) lub „u gostionju“ (w gospodzie) i t. d. Pierwszy znowu uderza i mówi: „Tko ti kadaž bio“ (kto ci był świadkiem). Uderzony wymawia n. p. jakieś imię lub mówi „Tražit eu ga“ (poszukam go). Wtedy pierwszy uderzając go znowu mówi: „Ajdi ga traži i ovako mu kaži i pozdravi ga“. (Idź go szukaj i tak mu powiedz i pozdrów go). Za każdym wierszem uderza go raz, a wreszcie oddaje mu pytkę. Następnie drugi rozpoczyna grę tak samo i t. d.

### 2. Bacanje kamena.

a) (Rzucać kamień). Grający rzucają kamienie ręką zgiętą, przy piersiach trzymaną wprost na przód, a nie przez podniesienie ręki do góry ponad i po za głowę. Kto dalej rzuci, ten wygrywa.

b) Čuskija (kilof) b a c a t i. Rzucają kilofem tak samo jak kamieniem w poprzedniej zabawie. Z początkiem gry dają pewne wkładki, które zabiera ten, kto najdalej rzuci kilofem.

### 3. Brojiti zvjezde.

(Liczyć gwiazdy). Zabawa dla dzieci lub ludu. Gdy zapytany chce widzieć gwiazdy, siada na ziemi, a aranżer okrywa go zdjętym surdutem (kaput) tak, aby siedzący mógł widzieć przez rękaw. Następnie współgrający chodzą naokoło siedzącego, wymawiają niezrozumiałe wyrazy, następnie pytają się znowu, czy chce widzieć gwiazdy, a w razie odpowiedzi twierdzącej wlewają do rękawa wody

lub wysypują popiół. Niedoświadczony, który się dał tak podejść, zrywa się wtedy, złorzecząc zwykle towarzyszom.

#### 4. Čiraka.

(Lichtarz). Liczba grających dowolna. Jeden trzyma lichtarz ze świecą i dając drugiemu pyta się: Co masz? — Lichtarz, — Czemu go N. nie dasz? — Na to musi wyrzec sąsiad wymienionego: Nie chce. — Gdy go zaś nie broni, musi sam trzymać świecę. W ten sposób gra postępuje dalej.

#### 5. Čiraka lub Slamke.

(Lichtarz lub słomka). Grający w dowolnej ilości siadają w koło. Rozpoczynający bierze lichtarz z zapaloną świecą lub zapaloną słomkę i podaje ją swemu sąsiadowi, ów znowu daje dalej i t. d. tak prędko, aby ów palący się przedmiot zagaśł. Ten u kogo zagaśnie daje fant. Gra kończy się sądem, podobnie jak przy grze „Ja se srdim na te“

#### Čuškape.

Liczba grających dowolna. Jeden kładzie swój fez na ziemi i pilnuje, a inni starają się go kopnąć nogą, ale tak szybko, aby właściciel nie miał czasu dotknąć go ręką, bo wtedy ów ostatni musi położyć swój fez na ziemi i pilnować go jak poprzedni.

#### 7. Cvancike.

(Dwudziestocentówki — pieniądz). Nieznającemu tej gry, obiecują dać 20 cent., jeżeli je zdejmie z własnego kolana. Gdy się zgodzi, wiążą mu ręce i nogi i przeprowadzają kij po pod wężły, a następnie strącają po pochyłości.

#### 8. Dajto — Majto.

(Daj to — Masz to). Grający, których ilość jest dowolną, siadają na ziemi z turecka w kółko, chłopiec naprzemian z dziewczyną i trzymają się za ręce. Jeden bierze n. p. pierścień lub pieniądz i szybkim ruchem podaje go następcy, ten trzeciemu i t. d. Będący w środku, szuka tego pierścienia, a gdy go znajdzie, zajmuje miejsce tego, u którego go znalazł. Ten zaś siada w środku i szuka przedmiotu, jak poprzednio. Podczas tej zabawy śpiewają:

„Dajto — Majto — Materino zlato — Čorav ti si — Ja dam ti si — Kad ga ne vidiš; — Prsten idje ne stoji — Traži macu da lovi“.

(Daj to — Masz to — Mateczyne złoto; Ślepy jesteś; Ja ci dam; Gdy go nie widzisz — Pierścień idzie, nie stoi. Szukaj kota, niech złowi).

Gra powyższa w domach tureckich dopuszczalną jest jedynie albo w samem gronie chłopców lub dziewcząt z powodu zwyczajów towarzyskich, iż chłopiec dziewczęcia, szczególnie starszego nie widzi.

### 9. Ja se srdim na te, czyli Zalog.

(Gniewam się na ciebie, czyli Fant). Przed zabawą oznacza się temat rozmowy n. p. o tem, co człowiek ma na sobie i wtedy rozpoczyna się grę. Poczynający rzuca pytkę (túra) na jednego z grających i mówi: Gniewam się na ciebie. Dotyczący pyta: Dlaczego? Odpowiedź brzmi n. p. Bo masz ładny surdut. Tak samo postępuje drugi, trzeci i t. d. Gra polega na tem, że się musi mówić zawsze ty (ti), a nie pan, pani (vi), bo za to daje się fant. Tak samo daje się zastaw, gdy się wymówi przedmiot już przedtem wymieniony. Następnie, gdy ilość fantów jest znaczna, wtedy się poczyna sąd. Rozpoczynający grę trzyma wszystkie fanty w ukryciu, a biorąc jeden z nich w rękę, pyta się, co zrobić z jego właścicielem. Sąd wydaje wyrok n. p. zaszczezać na polu, przejrzeć się w zwierciadło i t. d. Właściciel musi wyrok wypełnić dokładnie. Gdy n. p. ma pisać testament, wtedy siada właściciel fantu na ławce, a poczynający grę wypisuje mu na plecach dobitnie znaki pisarskie n. p. kropkę, pytajnik, wykrzyknik i t. p., nie szczędząc naturalnie swojej ręki. Gdy zaś rozróżniać ma n. p. pewne rzeczy i rozdzielać je grającym, wtedy właściciel fantu siada znowu na ławce z zawiązanymi oczyma, a rozpoczynający grę staje za nim i wykonując pewne śmieszne ruchy (pokazując figę, osłe uszy, pocałunek i t. d.) pyta, komu dać to lub owo, a wykupujący fant odpowiednio do swej woli odpowiada.

### 10. Jemek.

(Jedzenie). Liczba grających dowolna. Każdy przybiera sobie nazwisko jakiejś potrawy (lub kwiatu), następnie jeden z nich (n. p. z mianem „ziemniak“) staje i zapowiada: Ziemniak niech siada, a kapusta stoi; wtedy osoba z mianem kapusty wstaje i mówi znowu n. p. kapusta siądzie, a burak stanie i t. d. Liczne i częste pomyłki są powodem niekłamanej wesołości.

### 11. Klis czyli Pirus i pala.

Zabawa do naszej gry w pliszkę podobna. Palestra nosi nazwę klisa, albo pirus, a pliszka klis lub pala.

### 12. Kobilka czyli Tute.

Jeden z grających z zawiązanymi oczyma kładzie się na wznak na poduszce, a inni po kolei na nim siadają. Gdy odgadnie siedzącego, odwiązuje sobie oczy i opuszcza miejsce dla tego, którego poznał.

### 13. Kople czyli Prośae.

W zabawie bierze dwóch udział. Jeden kładzie się na wznak na ziemi, a drugi, okraczając go, chwyta za uda i podnosi w górę.

### 14. Kupe czyli Orahi.

(Kupki czyli Orzechy). Liczba grających dowolna. Każdy ustawia cztery orzechy w rzędzie a następnie celuje doń orzechem z pewnej odległości. Gdy trafi wygrywa, a gdy nie, rzuca następny. Gdy żaden nie trafi, zaczyna grę ten, czyj orzech leży najbliżej od owych kupek.

### 15. Mejdan.

(Zapasy). Grający w liczbie parzystej, dzielą się na dwie połowy i oznaczają sobie pewną granicę. Następnie stają naprzeciwko siebie na granicy, pasując się, a kto kogo przeciągnie na swoją stronę, wygrywa. Pokonany to *m r t v a c* (trup).

### 16. Miś.

a) Grający w dowolnej ilości siadają w kółko po turecku i podają sobie z rąk do rąk pytkę (túra) z chustki uwitą, której poszukuje stojący w środku, uderzany od czasu do czasu pytką. Ten, u kogo znajdzie pytkę, musi iść do środka, a jego miejsce zajmuje ten, co pytkę odnalazł i t. d.

b) Na ziemi oznacza się linię i na niej każdy z grających ustawia po jednym orzechu rzędem, następnie z pewnej oznaczonej odległości rzuca każdy innym orzechem, trzymanym w ręce tak, aby poruszył jeden lub więcej orzechów, gdyż tracone stanowią jego wygraną. Gdy wcale nie trafi, rzuca następny.

### 17. Mrtvaca dizati.

(Umarłego podnosić). Jeden z towarzystwa kładzie się na wznak na ziemi, zamyka oczy i zakłada ręce na piersiach, jak nieboszczyk, a nie śmie się nic odezwać. Wtedy drudzy stają po obu jego stro-

nach, szeptaają do siebie po cichu różne słowa np. „Pokoj mu duši“ it.d. ale tak, aby leżący nie słyszał. Następnie poczynają gwizdać i każdy podkłada pod leżącego tylko palce wskazujące obu rąk. W ten sposób podnoszą leżącego z ziemi do znacznej wysokości. (Opowiadał nauczyciel Ćurić, który brał udział w takiej zabawie ze skutkiem pomyślnym).

### 18. Načiava.

Liczba grających dwóch chłopców, którzy siadają na ziemi naprzeciwko siebie, zakładają nogi pomiędzy nogi i mocują rękami tak długo, dopóki jeden drugiego nie przewali.

### 19. Oranje purka.

(Oranie brózd). Śród grających wybiera się jednego, który ma orać ziemię fezem. Reszta postępuje za nim i bije go fezami. Orzący stara się którego uchwycić, bo wtedy schwytyany zastępuje jego miejsce.

### 20. Orlova.

Liczba grających dowolna. Jeden nagina się na ziemi tak, aby się wspierał rękami, a drugi skacze przez niego i przybiera znowu taką postawę jak pierwszy i t. d.

### 21. Pogaće.

Dwaj przeciwnicy obracają się do siebie plecami i chwytają za ręce, starając się jeden drugiego podnieść do góry.

### 22. Prsten.

a) Grający dzielą się na dwie części. Następnie na ziemi układa się 12 przedmiotów n. p. fezów, findżanów (filizanki do kawy czarnej), chustek i t. p. Dwunastym przedmiotem jest zwykle chustka, zwana ciganka, którą trzyma w ręku rozpoczynający grę pierścieniem. Podkłada on swoją rękę pod każdy z leżących przedmiotów, a pod jednym z nich pozostawia pierścień. Przeciwna połowa grających ma ów pierścień odkryć i gdy to nastąpi zaraz pod pierwszym przedmiotem, to ta strona wygrywa i następuje zmiana stanowisk, czyli że odgadujący pierwiej ukrywają obecnie pierścień. Gdy zaś odnalezienie pierścienia nastąpi dopiero pod innym przedmiotem, to liczą się wtedy punkty i tak pod drugim liczy się 11, pod trzecim 10 i t. d., a gdy

pod wszystkimi jedynastoma nie odkryją pierścienia, wtedy liczy się przeciwnikom 12, bo pierścień jest pod dwunastym przedmiotem. Punkty rachują zwykle do 101 i wtedy jest wygrana.

a) Liczba grających dowolna. Rozpoczynający grę obchodzi wszystkich i jednemu daje w rękę pierścień, następnie uderza pytką drugiego i pyta go o pierścień:

„Idi ga traži	(Idź go szukaj
I ovako mu kaži,	I tak mu powiedz
I do zorje dojdje	I do zorzy chodź
I sto dvadeset pet mu odveži“	I 125 mu wymierz.)

Uderzony wymienia imię drugiej osoby, u której, myśli, jest ukryty pierścień. Gdy nie znajdzie, idzie znowu do osoby nowo podanej i powtarza to samo. Gdy zaś odkryje pierścień, uderza pytką tego, u kogo go znalazł i oddaje mu pytkę wraz z pierścieniem. Gra wtedy toczy się znowu tak samo dalej.

### 23. U koga je prsten.

Grający w dowolnej ilości siadają w kółko, a poczynający grę, mając pierścień w ręce, daje go po kolei każdemu (pozornie), zostawiając w końcu u siebie, lub u jednego z współgrających. Następnie pytką uderza jednego z grających, pytając, gdzie jest pierścień. Gdy ten wymieni nazwisko, idzie aranżer do wymienionego, znowu go uderza i pyta o pierścień i t. d. Gdy wreszcie dojdzie do osoby, mającej rzeczywiście pierścień, której nazwisko wymieniono, wtedy uderza ją silnie i mówi: „Evo ga!“ (Oto jest!). Ten rozpoczyna grę znowu tak samo<sup>1)</sup>.

### 24. Ploke.

Liczba grających musi być zwykle parzystą. Gra polega na tem, że grający rzucają z pewnej (oznaczonej) odległości kamienie do przygotowanej jamy. Czyj kamień padnie najdalej do jamy, musi odnieść do punktu, skąd się gra rozpoczęła, na plecach tego, którego kamień padł najbliżej jamy. N. p. gdy

- <sup>1</sup> kamień
- <sup>2</sup> „ kamienie ułożą się mniej więcej w takim stosunku do jamy,
- <sup>3</sup> „ jak to wykazuje szemat, to kamień 4 odnosi do mety
- <sup>4</sup> „ kamień 1, a kamień 3 odnosi 2 i t. d. Odległości mierzy się stopą lub jakim innym przedmiotem.

<sup>1)</sup> Por. „Złota kula“ u Ciszewskiego: Lud rolniczo-górnicy z okolic Sławkowa. — Z. Gołębiowski: Gry i zabawy Nr. 160. — Kolberg: Lud Ser. IX. Nr. 4a i b.

### 25. Puljaka.

(Guziki.) Grających ilość dowolna. Rzucają guzikami do jamy. Czyj padnie najbliżej jamy, bierze do ręki wszystkie guziki i rzutem jednym stara się wrzucić do jamy. Ile guzików wpadnie w jamę, tyle grający wygrywa, a gdy żaden nie wpadnie, nie dostaje.

### 26. Šik.

(Słowo, którym odpędzają świnie.) Na obwodzie zakreślonego koła wykonuje się tyle jam, ilu jest grających, mniej 1, a jedną jamę w środku. W tej ostatniej znajduje się kula, którą jeden z grających kijem wypędza. Reszta z kijami w ręku pilnuje, aby kula nie dostała się do ich jamy, bo dotyczący musi iść do środka, a znajdujący się w środku, zajmuje jego miejsce<sup>1)</sup>.

### 27. Slepa baka.

(Ślepa baba) Podobna zupełnie do zabawy, znanej u nas pod mianem „ciuciubabki.“

### 28. Tike.

(Punkty.) Podobna do następnej gry Tire z tą różnicą, że zamiast kamyczków bierze się 12 pręcików. Postępowanie takie samo, jak tam. Źle grającym mówią:

„Taba hodža,  
Puca koža,  
Pospi soli,  
Da ne boli.“

(Bije hodža,  
Pęka skóra,  
Posyp soli,  
Niech nie boli.)

### 29. Tire.

Ilość grających jest dowolna. Do gry bierze się 12 kamyczków. Poczynający grę, bierze je w rękę i podrzuca do góry, następnie obraca szybko rękę grzbietem i stara się, aby kamienie przynajmniej w części spadły i zostały na grzbiecie ręki. Gdy żadnego kamienia w ten sposób nie uchwyci, wtedy zaczyna grę następny, gdy zaś utrzyma n. p. jeden kamień, liczy sobie jeden punkt i gra dalej. Rzuty te z dobrym skutkiem powtarza tak długo, dopóki nie osiągnie oznaczonej liczby punktów n. p. 20. Gdy tego dopnie, musi, trzy-

---

<sup>1)</sup> Podobna do gry „Świnia.“ Por. J. Świętek: Lud nadrabski, str. 648. Nr. 12.

mając jeden kamień w ręce, podrzucić go w górę, uchwycić, a następnie przesunąć szybko po kolei kamienie leżące na ziemi pod palec lewej ręki, która wspiera się na ziemi palcami wielkim i średnim, tworząc niejako łuk. Pomiędzy leżącymi na ziemi kamieniami jest jeden oznaczony, którego grającemu podczas przesuwania wcale dotknąć nie wolno, gdyż wtedy przerywa wszystko i musi grę rozpocząć zupełnie na nowo. Gdy dopełni tych wszystkich warunków, wtedy podrzuca znowu swój kamień w górę i po uchwyceniu go, uderza po kolei każdego z grających w rękę, którą wszyscy trzymają na ziemi dłonią zwróconą do góry.

### 30. Topuz.

(Piłka.) Gra w piłkę, zrobioną z wełny i obszytą płótnem. Grający dzielą się na dwie połowy. Jedna staje po jednej stronie, druga po drugiej, gdzie pod nogami znajduje się kamień (meta). Poczynający grę, podrzucają piłkę w górę i podbijają ją następnie ręką. Przeciwnicy starają się piłkę w locie chwycić. Gdy się to uda, następuje zamiana stanowisk, a gdy nie, to rzucają piłkę tak, by ugodzić nią w kamień u mety, bo wtedy następuje także zmiana grających. Rzuty mylne liczą się na niekorzyść grających i gdy osiągną pewną oznaczoną liczbę, cała partya przegrywa i każdy z przegrywających musi zanieść swego przeciwnika do mety. Liczba grających w piłkę jest parzystą.

### 31. Treha.

Grających może być najwięcej trzech. Ci wrzucają do fezu centy. Następnie każdy zapowiada, jak się ułożą pieniądze po wyrzuceniu z fezu t. j. czy do góry zwrócona będzie tura (orzeł), czy jazija (napis), czy też będzie pola t. j. że na połowie centów będzie od góry tura, a na drugiej jazija. Każdy z wygrywających bierze sobie zapowiedziane centy.

### 32. Tucka.

Gra również o pieniądze. Ilość grających dowolna. Z pewnej oznaczonej odległości rzucają grający centami do kamienia. Następnie ten, czyj pieniądz padł najbliżej kamienia, układa wszystkie centy jeden na drugim tak, aby wszystkie zwrócone były ku górze albo napisem albo orłem. Następnie uderza kamieniem z góry w te pieniądze i rozbija je, a centy, które ułożą się następnie na ziemi odwrótną do poprzedniej stroną, stają się własnością grającego. W prze-



ciwnym razie gra drugi, czyli pieniądz drugie względem oznaczonego kamienia zajął miejsce. Wygrywa w tych samych warunkach co i poprzedni.

### 33. Vuka.

(W wilka.) a) Grający stają jeden za drugim, trzymając się za poły i tworzą sznur. Są to owce. Jeden z grających jako wilk, stara się uchwycić którą z owiec, ale matka ich broni, stając zawsze między wilkiem a owcami. Pochwycona owca staje się wilkiem a dotychczasowy wilk zajmuje jej miejsce<sup>1)</sup>.

b) (Odmiana z Hercegowiny.) Grający ustawiają się gęsiego jak wyżej. Stojący na przedzie ma kij, którym stara się ugodzić ostatniego, chowającego się za swego poprzednika i t. d. Uderzony staje na przedzie i postępuje jak wyżej<sup>2)</sup>.

### 34. Zanata.

(Rzemiosła.) Grający w dowolnej ilości przyjmują nazwiska rzemieślników n. p. krawca, szewca i t. d. i wykonują oepowiednie temu charakterystyczne ruchy. Kto je źle wykona, lub się pomyli, dostaje stosownie do umowy pytką, lub składa fant, który podlega następnie sądowi, podobnie jak w innych grach z fantami.

### 35. Zec.

(Zając.) Liczba grających dowolna. Miejscem zabawy las. Wszyscy uczestnicy oprócz jednego, kryją się po za drzewami, a ostatni na dany znak szuka ich (bez wiązania oczu). Podczas tego powiadają:

„Pipalica pipa.  
Od mora do mora,  
Do zelenog javora,  
Klući bući,  
Talijska ferezija,  
Koža vrec,  
Bieži tamo zec.“

Słowa bez związku i sensu<sup>3)</sup>.

<sup>1)</sup> Por. Gra Nr. 13 „Wileczek“ w J. Świętka: Ludzie nadrabskim. — S. Ciszewski: Lud rolniczo-górnicy Nr. 8. „Gęsi“. Ł. Gołębiowski: Gry i zabawy Nr. 116.

<sup>2)</sup> Podobna nieco do gry Łotyszów p. n. „Konie“. Porów. S. Ulanowska, Łotysze Infant polskich. Gra Nr. 4. „Konie.“

<sup>3)</sup> Por. S. Ciszewski: Lud rolniczo-górnicy. Nr. 9. „Zając“.

### 36. Żłvina.

(Zwierzęta). Liczba grających dowolna. Każdy przybiera sobie imię jakiego zwierzęcia lub ptaka i naśladuje jego głos. Gdy prowadzący grę wykona to lepiej i prawdziwiej, wtedy dotyczący daje fant, który następnie sądzą podobnie jak przy innych grach z fantami.

---

Wiązanka podanych powyżej zabaw, które udało mi się zebrać podczas pobytu w Bośni w latach 1892 i 1893, nie wyczerpuje rozumie się przedmiotu. Jestto garstka zbyt drobna, ale rzucająca już pewne światło na życie dzieci tych prowincyi. Porównania z zabawami polskimi nie są dokładne i zupełne dla braku pod ręką porównawczego materiału, ale już z tych kilku zestawień widoczne podobieństwo gier i zabaw bośniackich z polskimi, a może są one zażytkiem dalekiej przeszłości, wskazującym wspólne i jedno źródło. Wyjaśnić to mogą tylko dobrze w tym kierunku poszukiwania, których brak nam jeszcze.

Na zakończenie dodać wypada, że gra w karty nie upowszechniła się jeszcze w Bośni i że starsi ludzie, a szczególnie Mahometania grają z pewną namiętnością w domino, w której to grze doprowadzają do zdumiewającej perfekcyi. Przegrywający płaci zwycięzcy zwykle pewną ilość filiżanek czarnej kawy.

*Dr. M. Udziela.*



## **Z kraju Huculów\*).**

### 2.

Tatarów, przysiołek gminy Mikuliczyna, leży wśród malowniczej okolicy górskiej, u stóp wspaniałej Czarnohory, najwyższego szczytu wschodnich Beskidów (Howerla 2058 m).

Rozsiane u ujścia potoku Prutec do Prutu chatki okala piękny wieniec gór, składający się ze szczytów: Baszczynka (nad horodamy), Hrebla, Żeniec, Chomiak, Sennik, Werch Żeniec, Zelenyci, Gorgany, Perehodiennyj, Norecka, Łabina, Jahodyn, Strimka (Hega), Kiedriwska, Kunikływa, Oseredok, Czertyj, Winesenyj, Czorna pohar, Szczywa, Tousty, Hordie, Żabiwska Hordie, Kitełowa, Kłynie, Kobyla, Woroczeńskij Dił, Ryża, Slipa kura, Dił wielki i mały, Pełusz, Rebrowacz, Magóra i Kamienisty, poprzerzynany strumykami:

---

\*) Zob. Lud, V. str. 57.