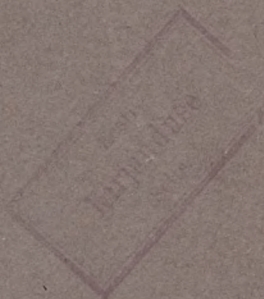


A 2973.

12564



K. Sööt'i trükk ja kirjastus, Tartus.

Eesti Kirjanduse Seltsi koolikirjanduse
toimekond

Nooresoo kirjawara № 19.



Kooliõp. Ado Rull

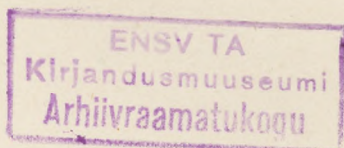
Ühismängud nooresoole



Tartus, 1911

K. Sööt'i trükikoja trükk ja kirjastus.

Sellele mängude kogule määrati Tartu Eesti Põllumeeste Seltsi 1910 a. väljanäitusel auuhinnamõistjate toimekonna poolt I. auhind. Protokollis tähendati tema kohta: „Mängud on tarbekohased, lihtsad ja huwitavad. Seletused on arusaadawalt ja selgelt antud. Sarnase raamatu trükkis ilmumine on soovitatav ja tarvilik“.



24642

Seletuseks.

Mängude walimisel ja seadmisel juhtisiwad mind järgmised nõuded:

1) Mänguliste arw peab wõimalikult määramata olema.

2) Mängud peawad nii poeg- kui ka tütarlastele kõlbama.

3) Iseäralikka mänguriistu, mida ehk raske muretseda oleks, ei pea neis waja olema (olgu ainult käsipallid, mida nii laialt tarwitatakse).

4) Mängud olgu lihtsad, kuid andku kõigile osalistele tegewuse wõimalust.

Mõnes kohas tuleb küll ka neist juhtmõtetest kõrwale kaldumist ette, kuid neid juhtumisi on wõrdlemisi wähe.

See kogu on küll nimelt kooliõpetajatele käsiraamatuks mõeldud, kuid ma usun, et ka mängulised ise teda kasuga tarwitada wõiksiwad — ja just wiimaste jaoks ongi keerulisematele mängudele juurelisatud mänguseadlused arwatud.

Niisama sünnis oleks seda ühismängude raamatut ka igalpool mujal noorteinimeste ringkondades, kus mängu karastawast ja meeelahutawast mõjust aru saadakse, kasuga tarwitada.

Ei wõi tõendada, et nende mängude kirjeldustes konarusi ja komistusi ette ei tule; niisama ei wõi ma mitte julge olla, et kõik pakutawad mängud kõigile meeldiksid.

Sellepärast kutsun raamatu tarwitajaid temas ettejuhtuwaid komistusi awalikuks tegema ja pakutawatele huwitawaid mängusid weel juure muretsema. Siinkohal ei suuda ma sugugi soowi tagasi suruda, et Eesti Kirjanduse Selts meie rahwa seas tuntud ühismängude kogumise oma hoolde wõtaks. Wõõrad lilled wõiwad küll ka ilusad olla, kuid oma aasalt otsitud õied on siiski armsamad.

Wiimaks — asjaline soowiawaldus (tõepoolest n o u d m i n e) teisele poole: **kooliõpetaja mängu ühes lastega.**

Usun, et selle nõudmise wadjadust ühelegi kooliõpetajale seletada ei tarwitse, niisama kui ka ühismängude tähtsus üleüldse igale tõsisele noore-soo sõbrale ilma seletamata selge olema peab.

Õige mitmed pakutawatest mängudest peawad meie lastele juba tuttawad olema, sest et nad meie luu ja liha ehk, vähemalt, juba selleks saanud on. Nõnda: „Mats“, „Pimesikk“, „Wäraw“, „Hiir ja kass“, „Tagumine paar wälja!“, „Linnud“ (lihtsalt), „Numbrid“. Mitmed neist (nimelt: „Käed üles!“, „Tänawa kull“, „Post“, „Telegraf“, „Päew ja öö“) on üle Soomelahe siia toodud. On ka päris ehk

enam-wähem algupäraseid, nimelt: „Ringjooks“, „Noodas“, „Tühi ase“ (ringis), „Kured“, „Kullabilistega“, „Mõrda!“, „Selg-Mats“, „Konnja warblased“, „Linnud“ (täiendused), „Kõik wälja!“, „Tagumise paari“ mängu muudendid (nr. 35 ja 36), „Lumemäng“. Suurem osa on aga allnimetatud wenekeelsetest kogudest laenatud, muudetud ehk nende ainetel seatud.

1) Подвижныя школьныя игры. Н. Филитисъ. Изд. маг. „Сотрудникъ школь“, Москва. Цѣна 40 коп.

2) Подвижныя игры. П. Н. Бокинъ. Изд. А. Ф. Маркса, СПб. Цѣна 2 рубля.

Wiimast neist raamatutest soowitan igale mängusõbrale muretseda.

Ülewaatlik juhataja.

Mängu nimi.	Tegewus. s — seis j — jooks k — kõnd is — istum. wl — wõitl. ws — wiskam.	Mõju. w — wäsitaw e — elaw r — rahulik	Ruum. õ — õue s — saal t — tuba w — wäli wd — waata kirj.	Riist. kp — käsi-pall sp — suur-pall rt — rätik wn — wäänik dto — seesama	Mängijate arw. ▷ — enam ◁ — vähem wd — waata kirjelduses
*1. Madu	j	w—e	õ—t		
*2. Ringjooks	j	w	õ (t)		
*3. Noodas	wl	e	t		
4. Susi	j	e	õ—s		
5. Konn ja warblased . . .	hüpp.	e	t	kammit-	
6. Kumb enne?	s j	e—r	õ	sad	
7. Kullid	j	w	õ		
8. Kull abilistega	j wl	e	õ		
*9. Mõrda!	j wl	e	õ (s)		
10. Mats	j	e	õ		
11. Palli-Mats	j ws	e	w (õ)	kp	
12. Selg-Mats	j wl	e	õ s		
13. Türgi-Mats	j küikit.	w	õ (s)		
14. Pelgu!	j	e—r	wd		
15. Põikleja	j	r	w		
16. Wangid	j	e	õ		
*17. Käed üles!	s käed	r	t		
*18. Pimesikk	k — j	e—r	t	rt	
*19. Kaks pimedat	s	r	t	2 rt	
*20. Kõlistaja	k küürut.	e	t	kuljus ja	rätikud
21. Wäraw	s k j	r	õ (t)	wn	
22. Kured	k — j	e—w	w		
*23. Kaht palju!	s j	e (r)	õ s		
*24. Kolme palju!	s j	e (r)	õ s		
*25. Tühi ase (ringis)	s j	r (e)	õ s		
*26. Tühi ase (reas)	s (is) j	r (e)	t	pingid	

Mängu nimi.	Tegewus.	Mõju.	Ruum.	Riist.	Mäng. arw.
*27. Hiir ja kass	s j	r (e)	t	kepp	
*28. Kass ja rott	s j	r (e)	t		
*29. Hiir ja kaks kassi	s j	r (e)	s—t	2 keppi	
*30. Süstik	s j küürut.	r (w)	t		
*31. Õnge ümber	k j	e—r	t õ	tükk köit	
*32. Tuli — wesi	s j	r	wd	wn — kp	
*33. Öömaja	s j	r	t		
*34. Tagumine paar wälja! . .	s j	r	õ		
*35. Kaks tagumist paari . . .	s j	r	õ		
*36. Kolm paari wälja! . . .	s j	r—e	õ		
*37. Kõik wälja!	j	w	õ		
*38. Päew ja õö	j	w	õ		
*39. Karu	j wl	w	õ		
*40. Karu — mõrdadega . . .	j wl	w	õ		
*41. Kalapüük	j wl	w	õ		
*42. Tänawa kull	s j	r	t		
*43. Post	s j	r	t	2sp ehk 2rt	wd
*44. Ringpost	s käed	r	t	dto	
*45. Telegraf	s j käed	r—e	t	dto	
*46. Linnud	s j	r—e	õ		
47. Metsaliste mäng	s j	e	õ		
*48. Numbrid	is k (j)	r	muru t		
*49. Koha nõudja	is j	r—e	muru	wn — kp	
*50. Peidupall	s j käed	r—e	õ (muru)	dto	
*51. Põgenew pall	s j käed	e	s—t	sp (vd)	◁ 40
*52. Ringipall	s j käed	r—e	s	kp — wn	◁ 30
*53. Kõrwetaja	s j käed	e	õ (s)	kp	◁ 40
54. Kuul	j ws	e	w (õ)	kp	
55. Peidupall — erakondadega	s j wl	e—w	w—õ	kp	
56. Üli- ja alamatsid	j wl	e—w	w (õ)		▷ 15
57. Metsalised — takistusega .	s j wl	e—w	õ		8—40
58. Metsalised — piiriwõitlusega	s j wl	e—w	õ—w		15—50
59. Sõda	s j wl	e	õ (s)		▷ 26

Lisa.

Lumelõbud	lhk. 97—99
Jää- ehk liugmängud	„ 99—102



Tähendused: 1) Selles juhatajas on mängukohaks kõige kitsam ruum ära tähendatud, milles mängida võib. Kõiki toamängusid võib muidugi ka väljas mängida.

2) Kus mänguliste arvu ja mänguriista kohta märkust tehtud ei ole, seal ei ole mingit riista waja ning mänguliste arw määramata.

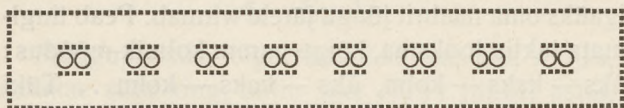
3) Mängud, mille järjenumbri ees märk * seisab, kõlbawad ka muil nooresoo kokkutulekutel mängida.



Meie koolid ähwardawad noori
ennealisteks raukadeks teha, —
lõbusas mängus saawad aga rau-
gadki nooreks.

Mäng elustab, kosutab, kaswatab.

A. R.



1. Madu.

Kõik mängulised wõtawad üksteise kätest kinni, näod ühele poole pöördud, ja sünnitawad nõnda pika rongi — m a o, mille eesotsas juhtija asub. Kuhu juhtija ees jookseb, sinna peawad kõik rongilised temale järele jooksmas. Mida osawam ja leidlikum juhataja, seda lõbusam on mao käik. Madu wõib ümber maja ja muude asjade keeru, majast ja tubadest läbi, ühest trepist ülesse, teisest alla j. n. e. jooksta, wõib end kokku kerida, siis jälle käte alt läbi tükeldes lahti arutada, loogeldes wingerdada, tagurpidi käia, end segi põimida j. n. e. Wiimaks hakkab madu oma „saba“ püüdma. On see käes, siis sünnib ring ja jandile wõib mõni ringmäng järgneda.

2. Ringjooks.

(Wõib „mao“ jandile otsekohe järgneda).

Mängulised seisawad ringis, näod wäljapoole, ja hoiawad üksteise kätest kõwasti kinni. Algab lihtne jook — ühele poole ringi, mis juures

igaüks oma naabrit jõuga järele winnab. Peab tingimata taktis jooksmas, kõige parem kolmik-möödus: üks — kaks — kolm, üks — kaks — kolm... Tüki aja pärast annab juhataja märgu, ja kõik mängulised hakkavad korraga teisele poole ringi jooksmas. Mitmekesistuseks võib jooksu kiirust kasvatada ja kahandada.

See lihtne jant on iseäranis lühikestel vahetundidel parajal paigal. Kõlbab ainult väljas mängida, sest toas tõstab jooks tolmu.

3. Noodas.

Mängulised seisavad ringis, näod sissepoole, üksteise kätest kõvasti kinni. Ringi sees — noodas — on 3—5 kala, kes noodast välja tükikima peavad. Kalad võivad ainult noodaliste käte alt läbi tükkida ehk neist üle hüpata, kui selleks osavust on, kuid nii, et sellejuures keegi wiga ei saaks. Jõuu abil ei või noota purustada s. o. ringiliste käsa ei tohi hooga lahti murda ehk kiskuda. Ainult käte ülestõstmiseks võib jõudu tarvitada, et siis võimalik oleks nende alt läbi tükkida. — Kui kõik kalad noodast väljas, siis määratakse uued kalad ja jant võib uuesti alata.

(Võib ka toas mängida).

4. Susi.

Mänguplatsile, olgu ruumikas toas ehk väljas, tehtakse suur ring, mille sees **s u s i** (hunt) asub. Teised mängulised, kelle asupaik väljaspool ringi, püüawad ringist igapidi läbi jooksta, ilma et susi nendesse puutuda saaks. On susi oma ringi sees kedagi puudutanud, siis saab see uueks soeks, endine susi aga tema asemel liht mängijaks. —

Ringi asemel võib soe pesaks ka neljanurgaline ruum olla. Õues võib lihtsalt õue keskpaik kahe õige joonega otsadest ära lahutada; joonte wahel on siis soe pesa, väljaspool jooni mänguliste kaks kodu. Mängulised peawad siis läbi soe asupaiga ühest kodust teise jooksmas, millal aga keegi tahab.

Tä h e n d u s: See mäng võib ainult siis huwitaw olla, kui mängijaid mitte liig palju ei ole.

5. Konn ja warblased.

Nooremad poeglapsed mängiwad heameelega järgmist „**S u s i**“-muudendit. — Mänguruum niisamati märgitud kui „Susi“-mängus. „Susi“ nimetatakse siin **k o n n a k s**, kõik teised on **warblased**. Konna kodu on ringi ehk ruudu sees, warblaste asupaik väljaspool. Konn ei tohi oma kodu piiridest mitte välja tungida. Mängitakse niisamati nagu soemängu, ainult selle wahega, et konn ja warblased mitte püsti jooksta

ei tohi, waid kükakili hüppama peawad. Selle juures wõib konn end ka nelja jala peale toetada, kui tahab; warblastele on aga see kōwasti keeldud: nad peawad hüpates oma käed puusas hoidma. Wäga hea oleks, kui kõik warblased endid kammitsasse seoksiwad; siis on hüppamine kindlam ja weidram. Ka konn wõib kammitsas olla. Warblane, kellesse konn puutunud on, hakkab uueks konnaks.

6. Kumb enne?

Mänguplatsiks on ruumikas õue. Mängijad seisawad aia ehk seina ääres ehk kuidagi muidu reas; seal on nende kodu. Üks mängija astub rea ette ja kutsub käega puudutades seisjate seast ühe wõidujooksule. Jookstakse kuni määratud kohani ehk asjani ja pöördakse siis ruttu jälle kodu poole tagasi. Kumb ennemini wabaks saanud kohale jõuab, see jääb koju. Hiljemaks jäänud jooksja peab aga seisjate seast mõne teise wõidujooksule kutsuma j. n. e., kuni ta wiimaks koha saab. — Tahetakse, et mäng elawam oleks, siis pandagu mitu paari jooksjaid käima.

Seadlus: Ei wõi seda jälle kohe jooksule kutsuda, kes just enne seda jooksis.

7. Kullid.

Mänguplats — ruumikas õue. Üks mängijatest määratakse kulliks, kõik teised on liht linnu-

kesed. Kull püüab, linnud põgenewad tema eest. Kellesse kull kolm korda käega puutunud on, see hakkab kohe ka täisõigusliseks kulliks ja awitab wanakulli teisi lindusid püüda. Niisamati saawad kullideks ka kõik mängulised, kellesse abikull kolm korda puutunud on. Mäng wältab seni, kuni kõik linnud, kes määratud mänguruumist wälja jooksta ei tohi, kullideks tehtud on. Ja siis wõib teda jälle otsast peale hakata.

Seadlused: Lind, kes mänguruumist wälja põgeneb, on kinni wõetud. Kui mäng uuesti algab, siis hakkab esimeseks kulliks see mängija, kes kõige wiimasena kinni püüti.

8. Kull abilistega.

Elmist mängu wõib järgmiselt teisendada. Määratakse kull, kes teisi mängijaid püüab, nagu kirjeldatud. Kinni püütud linnud ei hakka aga mitte kullideks, waid kulli abilisteks. Abilised ei saa mitte püügi õigusi, waid nende kohus on põgenewaid lindusid ainult takistada. Selle juures ei tohi nad lindusid mitte käte abil kinni haarata, waid nad wõiwad neil ainult õla ehk rinna abil teed eest kinni sulguda, mis juures nad oma käed ristati selja ehk rinna peal hoidma peawad. Linnud aga wõiwad küll takistajate wastu käsi tarwitada. Ainult see on kinni

wõetud ja muutub abiliseks, kellesse kull ise kolm korda puutunud on.

Lõpp — kui kõik linnud kinni püütud on.

9. Mõrda.

See mäng läheb eelmisest ainult takistamise wiisi poolest lahku. Üks mänguline määratakse kütiks; teised kõik on linnud, keda kütt püüab. Kellesse kütt kolm korda puutuda saab, see hakkab tema abiliseks. Esimene ja teine abiline wõiwad lindusid ainult öla ja rinna abil takistada, nagu eelmises mängus kirjeldatud. Niipea aga kui abilisi kolm saab, hakkawad nad üksteise kätest kinni ja sünnitawad nõnda lahtise mõrra. Mõrraliste ülesanne on jooksul mõnda lindu ümber piirata, kuid selle juures ei tohi nad lindu mitte kätega haarata. Lind on mõrras, kui tema ümber kolm abilist üksteise kätest kinni hoides ringi sünnitawad.

Linnul on luba ka mõrrast wälja rabeleda, kuid selle juures ei tohi ta mitte jõuu abil mõrda purustada, s. o. ta ei tohi wäewõimul piirajate käsi lahti murda, waid wõib ainult nende alt läbi tükki, kuni kütt temasse mitte weel puutunud ei ole. Neljas ja wiies abiline takistawad jällegi üksikult, kuni neile kuues juure saab ja nõnda teine mõrd sündida wõib. Ja nõnda ikka edasi:

igast kolmest abilisest saab uus mõrd; üksi jäänud abilised takistavad aga rinna ja õlade abil üksikult.

Lõpp — nagu kahes eelmises mängus. Ja nagu kahes eelmises, nii ei tohi ka siin linnud üle mänguplatsi piiride jooksta; kes seda teeb, see tunnistatakse kinniõetuks.

10. Mats.

Mänguplatsiks ruumikas õue ehk wäli. Üks mängijatest määratakse Matsiks, kelle eest kõik teised põgenewad. Kellesse Mats käega puutuda saab, see hakkab uueks Matsiks, kuna endine tema asemel liht mängijaks jääb. Igakord, kui Mats kellessegi puutub, peab ta selle nime kõwasti nimetama ja „Mats!“ hüüdma, et teised teaksiwad, kelle eest põgeneda. Tagasi puudutamist wõib lubada, wõib ka keelda.

Mängu wõib igal pilgul lihtsalt lõpetada. Parema on aga järgmine lõpetus: kõik Matsid jääwad Matsideks, kuni ühtegi lihtmängijat enam üle ei jää.

On mängulisi palju, siis wõib kaks ehk kolm Matsi ametisse panna.

11. Palli Mats.

See mäng on muidu kõigiti eelmise sarnane, muudkui Matsiks wisatakse gummi palliga. Kes Matsiks wisatud, see peab ruttu palli maast

ülesse krapsama ja keedagi teist trehwama; wõib ka endist Matsi uuesti Matsiks wisata. Palli wõtmise õigus on ainult Matsil, kui ta mööda wiskas, ja siis sellel, kellele külgi wisati. Kui aga keegi jooksjatest pallisse käega puutub, siis peab teda karistuseks mängijate seast ajutiselt ära saadetama; Matsiks ei wõi teda mingil tingimisel teha, sest siis soowiksiwad ja wõiksiwad mitmed selleks kergesti saada. Selle eest on aga jooksjatel õigus jalaga palli Matsi eest eemale lüüa, kui see kord maas on, selle peale waatamata, keda wisati ja kas trehwati ehk ei. Ei wõi ainult palli just siis lüüa, kui Mats teda parajasti käega wõtmas on, sest siis wõib jalahoop Matsi käe pihta minna. Nii peab Mats, mehike, sagedasti õige palju jooksuma, enne kui ta ühest kohast teisale tõugatawa palli kinni püüda saab.

On tal aga kord pall pihus, siis ei wiska ta seda mitte ilma ettewaatomata minema, waid püüab tingimata trehwata.

Lõpetamise kohta wõib sedasama soowitada, mis liht „Matsi“ sabas üteldud.

12. Selg-Mats.

Liht „Matsi“ mängust (nr. 10) läheb see teisend ainult selle poolest lahku, et Mats jooksikuid pihast ehk seljast puudutama peab. Et seda mitte teha lasta, selleks wõib põgeneja ennast parajal

pilgul ümber pöördä ja käte abil Matsile wastu wõidelda, kuni see puudutamise katse katki jätab, ehk kuni wõimalikuks saab Matsi eest ilma puudutama ära lipata. Kelle pihasse Mats puutunud on, see hakkab uueks Matsiks, endine aga liht jooksikuks.

Seda elawat mängu soowitab iseäranis see olu, et temas mitte ainult jalad (jooks), waid ka käed ja terve keha (wõitlemine) harjutamist leiawad.

13. Türgi Mats.

See „Matsi“ mängu teisend annab tublisti jalgadele jõudu. Kuna siin Matsil luba on oma ametit ainult neile puudutamise teel edasi anda, kes püsti seisawad ehk jooksewad, siis püüawad kõik põgenejad tema ees ähwardawal pilgul maha lokitada: kükitajatesse ei ole Matsil õigust puutuda. Mats ei pea sellepärast mitte üht teatawat mängijat kiusama, sest see wõib kui taht kaua maas lokitada, waid ta püüab wäledasti siia-sinna risteldes üht ja teist tabada, kuni tal wiimaks ikka korda läheb mõnda jalul seisjat puudutada.

Iseäranis noorematele lastele on see mäng mokka mööda.

Mida enam mängulisi, seda elawam on mäng. Parem, kui kaks Matsi ühel nõuul tegewad on. Lõpp — nagu liht „Matsil“.

14. Pelgu.

Kaunis huwitaw, „matsimäng“ lahedas õues ehk lagedal wäljal, kus mängijatel pelgupaigad ära tähendatud on. Nendeks wõiwad mitmesugused asjad olla: kiwid, mättad, kännud ehk m., mille peale astuda ehk hüpata saab, nii et jalad maha ei puutuks; et aga õues kiwa, kändusid ja mättaid ei ole, siis wõib ka maja seina, aida, kaswawaid puid ja muid asju pelguks tarwitada. Mats ei tohi sellesse puutuda, kes kiwi, kännu ehk m. otsas seisab, nii et ta jalad maasse ei puutu, ehk kes käega maja seinasse, aiaplangisse, pumbapalgisse ehk kaswawasse puusse puutub. Puudutada wõib ainult neid, kes jooksul on. Kellesse Mats mängu nõudmiste järele puutunud on, see hakkab uueks Matsiks, endine aga liht mängijaks. Kui mängulised kõik pelgus on, siis wõib nõuda, et nad kõik korraga wälja jookseksiwad. Tagasi puudutamine on, nii kuidas soowitakse, kas lubatud ehk keeldud.

Lõpp nagu liht „Matsil“.

See mäng on iseäranis hea just seal, kus palju loomulikka pelgupaikasid on: pargis, õredas metsas, mätastikus, raiestikus, kiwisel wäljal j. n. e. Parem on aga, kui lagedal wäljal ehk karjamaal iga mängija jaoks üksainus pelgupaik kiwiga ehk maa sisse pistetud kepiga ära tähendatud on; Matsi jaoks pelgupaika ei ole. Wii-

mase nõudmise peale peawad siis kõik pelgulised korraga oma kohtasid wahetama, kuna Mats ise ülejooksu ajal oma äri ajab.

Et see mäng suurt ruumi nõuab, siis soowitan teda käikudel looduses mängida.

15. Põikleja.

See „Matsi“ mängu muudend nõuab awarat ruumi ja mängu osalistelt, iseäranis Matsilt, terawamat tähelepanekut kui eelmised matsi-mängud. Kõige mõnusam lahtisel väljal ja wähearwuliste osalistega mängida. Mats hakkab üht mängijat püüdma, keda rebaseks nimetatakse. Kui rebane juba hädasse hakkab jääma, siis hüüab ta ühele mängijale: „N., päästa!“ See peab siis Matsi ja rebase wahelt läbi jooksuma, ja kui tal see korda läheb, siis peab Mats endise rebase rahule jätma ja seda püüdma hakkama, kes tal „tee läbi lõikas“. Kinnipüütud rebane hakkab Matsiks, endine Mats aga rebaseks ehk määrab selleks enda asemele kellegi teise.

Et mäng elawam oleks, selletarwis wõib mitu Matsi-rebast jooksuma panna.

16. Wangid.

Õues on paras plats mänguliste püüdmise paigaks ära tähendatud, kus 2, 3 ehk 4 paari püüdjaid tegewad on. Kõik teised mängulised

peawad korruga püügiplatsist läbi jooksmas, kui püüdjad neid wälja hõikawad. Püüdjad ehk wangiwõtjad hoiawad paarikaupa üksteise kätest kinni ja kellesse mõlemad paarilised korraga puutunud on, see on wangi wõetud ja wiiakse wangistajate wahel pogrissi, mis kusgi püügipaiga serwal piiratud platsina ära tähendatud on. Wangid ei tohi wiimise juures mitte wastu tueda, ei ka wangimajast ära põgeneda, waid peawad mängu lõpuni sinna jääma.

Kui mäng uuesti algab, siis saawad uuteks wangistajateks kõigewiimastena kinni wõetud mängijad.

17. Käed üles!

Lõbus mäng — ruumikas toas ehk õues. Mängijad seisawad tihedas ringis, öla ölasse kinni, näod sissepoole ja hoiawad käed üles. Ringi sees käib üks mängija ja püüab ringis seisjate käsi oma käega puudutada. Need aga hoiawad selle eest ja lasewad oma käed äkki maha, kui neid parajasti puudutada tahetakse. Saab ringi sees oleja kellegi ülestõstetud kätt puudutada, siis astub ta ise selle asemele, wiimane aga hakkab uueks käekütiks. On mängijaid palju ja ring küllalt suur, siis wõiwad ringi sees kaks ehk kolm käekütti jahti pidada.

Seda mängu mängitakse alati heameelega. Ehk siin küll liikumise kannul pikem puhkus

käib, siiski peab seisjate tähelepanek alati pingul
seisma: muidu võib neid hooletuse pealt tabada.

Lõpetatakse siis, kui soovitakse.

18. Pimesikk.

Kõige parem ruumikas toas mängida, kust kõik majariistad välja viidud on; väljas võib mänguruumi joontega, oksakestega ehk muude märkidega ära tähendada. Ühel mängijal, keda p i m e s i k u k s nimetatakse, seotakse silmad rätikuga nii kinni, et ta midagi näha ei või; teistel kõigil on silmad lahti. Mängu algusel võtab üks mängija pimesiku käest kinni ja talutab teda mänguruumi mööda siia-sinna. Selle juures küsib pimesikk:

„Kuhu mind wiiakse?“

Talutaja: „Kapsa aeda!“

Pimesikk: „Mistarwis?“

Talutaja: „Tead isegi!“

Pimesikk: „Kus on siis kapsad!“

Talutaja: „Otsi ise!“

Wiimaste sõnade juures laseb talutaja siku lahti ja siis algab püük. Pimesikk ajab käed laiali, kobab siia-sinna jookstes ühele ja teisele poole, ja kui ta mõne mängija kätte saab, siis hakkab see kohe tema asemel pimesikuks, sikk aga liht mängijaks. Kui lahtises ruumis mängitakse, siis peavad nägijad selle üle walwama,

et sikk mänguplasi piiridest välja ei läheks ehk mõne asja kallale ei komistaks. Sarnastel korradel hüütakse sikule „Tuli!“ ja sikk peab end siis ümber pööрма. Ka nägijad ei tohi siku eest üle piiri jooksta; kes seda teeb, see peab kohe pimesiku asemele astuma. Uut pimesikku talutab endine. — Kinniwõtmise asjus wõib kaht moodi teha: wõib nõuda, et sikk mängija 1) täiesti kinni wõtaks ja kinni peaks, ehk 2) temasse ainult puutuks. Esimesel korral ei tohi kinniwõetud mängija ennast jõuu abil siku käest lahti kiskuda.

Palju elawamaks läheb mäng, kui kaks ehk kolm pimesikku korraga lahti lastakse. Iseäranis naljakad on siis just need pilgud, kui pimesikud üksteisega kokku juhtuwad.

NB. Kui mängijaid wähe ja nad kõik üksteisele tuntud on, siis wõib pimesikult nõuda, et ta ka kinniwõetu nime nimetama peab. Nimetab ta õigesti, siis hakkab kinniwõetu pimesikuks; wastasel korral peab sikk ta lahti laskma ja uuesti õnne katsuma. Et sikul kergem oleks kinniwõetut ära tunda, siis peab see temale wastu häälitsema. — Et aga siiski raske on korraga õige nime peale trehwata, siis wõib sikku kolm korda nimetada lasta; läheb üks nendest nimetustest märki, siis annab sikk ameti sellele edasi, — muidu aga peab ta uuesti püüdma hakkama.

19. Kaks pimedat.

Mängulised seisawad ringis, näod sissepoole, üksteisel kätest kinni. Ringi sees on pime Mikk ja pimesikk, mõlemil silmad rätikuga kinni seotud; Mikul peale selle kokku wäänatud rätik piitsaks käes. Mikk hõikab: „Pimesikk, kus sa oled?“ Sikk wastab: „Siin!“ ehk teeb kuidagi muidu häält wastu. Mikk jookseb sinna, kust ta siku häält kuulis ja püüab sikku wäänikuga lüüa; sikk aga peab tema eest põgenema. Kui Mikk wäänikuga sikku puudutada saab, siis astub ta ringi ja saadab uue siku; endine sikk aga hakkab Mikuks. Kui aga Mikk umbes 3 minuti jooksul sikku lüüa ei saa, siis peawad nad oma osad ära wahetama: Mikk hakkab sikuks, sikk Mikuks. Ja kui ka uus Mikk oma sikku 3 minuti jooksul ära puudutada ei saa, siis määratakse uued pimedad: sikk määrab Miku, Mikk siku.

Seda rahulikku mängu, mis enam lõbu kui liikumist pakub, wõib ka toas ja kõige parem pärast teisi wäsitawaid mängusid mängida. Nalja teeb waatajatele nimelt see, et Mikk enamasti tühja õhku hoolega peksab ja et sikk mõnikord põgenemise asemel just Miku wääniku alla sattub.

20. Kõlistaja.

Seda ülilõbusat mängu on kõige parem ruumikas toas mängida, kust kõik toa riistad ära

koristatud on; wõib ka õues ehk wäljal mängida, kus kukkumine mitte kardetaw ei ole. Ühele mängijale — kõlistajale — riputatakse kuljus kaela, ja et ta kuljuse kõlisemist mitte meelega takistada ei saaks, seotakse temal käed selja taha kinni. Wõib ka käega kõlistada, kui kaela riputawat kuljust ei ole, — aga siis on kõlistaja kohustatud wahetpidamata kõlistama. Kõik teised mängijad seowad endal silmad rätikuga kinni ja püüawad kõlistajat. Kinni wõtja saab ikka kõlistajaks ja endine kõlistaja hakkab pimedaks püüdjaks.

Selles mängus tuleb palju lõbusaid juhtumisi ette: sagedasti jooksewad mitu püüdjat korraga kõlistajat tabama, pörkawad kokku, haarawad üksteist j. n. e., kuna aga kõlistaja õnnelikult püüdjate käte wahelt läbi libestab. — Juhtub kõlistaja kitsikusse, siis wõib ta ettewaatlikult hiilida, et kõlisemist sumbutada (s. o. siis, kui tal kuljus kaelas on); on ta aga hädaohust wäljas, siis hakkab ta meelega jooksuma ja hüppama, et kuljust enam kõlisema sundida. Sagedasti juhtub aga, et äraandlik kuljus just kõige kardetawamal pilgul häält teeb — ja kõlistaja sattub püüdja käte wahele.

Kõlistajate wahetamise ajal wõiwad püüdjad oma silmi rätikutest natukeseks ajaks wabastada. Mäng lõpeb siis, kui lõpetatakse.

21. Wäraw.

Kaks mängijat räägiwad salaja eneste wahel kokku, kumb neist põrgu ja kumb taewa walitseja on ja wõtawad endile warjunimed, olgu näit. kuusk ja kask, kull ja kägu, raud ja tina ehk m. Siis wõtawad nad üksteisel mõlematest kätest kinni, tõstawad käed ülesse ja sünnitawad nõnda wärawa, mille alt teised mängijad, üksteise käest kinni hoides, rongis läbi peawad minema. Selle juures laulawad rongis käijad mõnda marsi laulu. Iga läbimineku juures lahutawad „wärawa postid“ wiimase mineja rongist ära ja küsiwad: „Kas kull ehk kägu?“ s. o. kas lähed kullile ehk käole? Lahutatud mängija walib ühe neist ja asub siis oma walitseja kõrwale seisma. On rong wäga pikk, nii et ühe kaupa lahutamine liig pikale wiiks, siis wõiwad wärawalised kaks ehk kolm rongilist korruga rongi otsast ära lõigata. Nõnda wältab rongi kõik, kuni kõik mängijad „kulli“ ja „käo“ wahel ära jaotatud on. Selle järele kuulutatakse neile, kes taewasse — kes põrgusse sattunud on. Nüüd wõtab põrguwürst wääniku (kokku keeratud taskurätiku) ja hakkab oma alamaid ehk „põrgulisi“ peksma; need aga põgenewad tema eest laiali. Taewalised jooksewad kõik määratud kohale — taewasse, kuhu põrguwürst tungida ei tohi. Põrgulised, kes oma peremehelt juba lüüa on saanud, awita-

wad teda teisi põrgulisi püüda. Kui kõik põrgulised oma matsu ära saanud, siis walitakse uued wärawalised ja mäng algab uuesti.

22. Kured.

Mänguplatsiks awar õue ehk lage wäli. Kõik mängulised, peale ühe — juhtija ehk esikure, asuwad ringis ehk ridades, kuidas soowitakse. Iga mänguline peab oma seisukoha kuidagi wiisi ära märkima: põllu peal wõib seda kiwiga ära tähendada, heina- ehk karjamaal kepid ehk oksad maa sisse pista. — Mängu algusel seisawad kõik kured oma kohtadel. Esikurg hakkab „Teele, tee le, kure kes ed!“ lauldes *), kõndides ehk jookstes käima ja igaüks, kellesse ta käigul puutub, peab oma asupaigalt lahkuma ja juhtija järel käima. Nõnda wältab kõik, kuni kõik kured pikas rongis liikumas on. Selle juures peawad rongilised üksteise kätest kinni hoidma. Kui kured juba kõik teel on, siis wiib juhtija kure-rongi mitmesuguste kõwerdustega käies kodukohast koguni eemale. Parajal paigal hakkab esikurg rongi segi põimima: ta tükib ühes oma järelkäijatega ühelt rongi kohalt käte alt läbi, niisamati teisest kohast j. n. e., kuni kõik rong kokku põimitud on. Siis hüüab juhtija walju häälega: „Kured, koju!“ Selle peale peawad

*) Seda peawad ka teised kured laulma.

kõik kured üksteise käed lahti laskma, ruttu koju jooksmata ja esimesele ettejuhtunud seisupaigale asuma. Niisama teeb ka esikurg. Kes siis ilma kohata jääb, see hakkab uueks esikureks, ja mäng võib uuesti alata.

NB. Mängu lõbustamiseks võivad nooremad kured ka kure hääli kuulda lasta ja rongis käies tiibade wehkimist kätega järele teha.

23. Kaht palju!

Mängijad seisavad ringis, näod sissepoole. Üksikute mängijate wahe selle järele, kuidas ruum ja mänguliste arv lubab: on mängijaid palju, siis wahed kitsamad, ja wastakult. Kätest ei hoita mitte kinni.

Üks mängijatest põgeneb, teine püüab teda. Mõlemad võivad nii sees- kui ka väljaspool ringi jooksta. Püüdja ülesanne on põgenejat käega puudutada. Läheb see temal korda, siis muutub ta ise kohe põgenejaks, endine põgeneja aga tema püüdjaks. Põgeneja ei pea mitte kaua jooksmata, waid võimalikult warsti kellegi seisja ette astuma, et ka teised jooksta saaksivad. Kahekesi ei tohi aga ühel kohal seista, nagu seda juba mängu nimi nõuab. Teine, s. o. wälimine seisja peab kohe uueks põgenejaks hakkama. Kui ta õigel ajal ära ei põgene, s. o. kui ta tähelepanematalt kohale seisma jääb, siis võib

püüdja teda seisu pealt puudutada. On püüdja põgenejat puudutanud, siis peab ta ise ruttu kellegi seisja ette põgenema, sest muidu võib teda tagasi puudutada ja siis peab ta jälle püüdma hakkama. — On mängijaid palju ja ring küllalt suur, siis võib ka kaks ehk kolm paari (mitte enam) püüdjaid-põgenejaid olla, mille läbi mäng palju elavamaks läheb. Muudkui siis peab iga püüdja oma põgenejat teravasti silmis pidama, — teistega pole temal mingit tegemist. See mäng on just selle poolest hea, et temas elawa jooksu järel natuke aega seistes puhata võib; kuid seisjad peavad alatasa põnewusega jooksjaid silmis pidama, kui nad end mitte hooletuse pealt tabada ei taha lasta.

Lõpetatakse — kui tahetakse. Võib suures toas, parem aga lahtises ruumis mängida.

24. Kolme palju!

See mäng on eelmise muudend, kuid sellest palju huwitavam. Mängijad seisawad paari kaupa — üks teise selja taga — ringis, näod sissepoole. Üks mängijatest on püüdja, teine põgeneja, nagu eelmises mängus. Puudutatud põgeneja hakkab püüdjaks, endine püüdja põgenejaks. Viimane võib mõne seisjate paari ette põgeneda ja siis hakkab kolmas, s. o. wälimine seisja, uueks põgenejaks. Kui ta õigel ajal ära ei

põgene, siis wõib püüdjat teda koha pealt puudutada. Tagasi puudutamine on lubatud ja see sunnib püüdjat kohe mõne paari ette põgenema, kui ta ära puutunud on.

Wäga palju lõbu teeb mängijatele see, kui mõnda kohmetukest kõige rahulikuma seisaku pealt tabatakse, ehk — kui kolmas mängija kohe sellesama paari ette hüppab, kust ta põgenema pidi, ja nõnda teise seisja, kes seda sugugi ei oota, püüdja pihku annab. Seda ei wõi aga ühel kohal mitte enam kui ükskord teha lubada, sest wastakul korral wõib mäng jändamiseks muutuda. On mängijaid palju ja ruum awar, siis wõib jooksjaid enam kui üks paar olla. Mida enam püüdjaid-põgenejaid, seda elavam on mäng. Kuid üle 3 paari ei maksa neid ialgi olla, sest siis wõib palju segadusi ette tulla.

Kõik, mis eelmise mängu soowituseks üteldud, wõib palju suurema õigusega selle kohta korrata. Mis aga selle mängu eelmisest huwitawamaks teeb, see on paarides seismine: ei ole ju ialgi nii igaw paaris seista, kui ükski.

25. Tühi ase (ringis).

Mängulised seisawad ringis, näod sissepoole (wõib ka wäljapoole) ja hoiawad üksteise kätest kinni. Üks mängijatest on wäljaspool ringi. Ta puudutab kedagi ringis seisjat ja püüab ise

ruttu ümber ringi jookstes tema asemele jõuda, enne kui puudutatud mängija, kes ka teiselt poolt ümber ringi jookseb, oma kohale tagasi saab. Seal, kust keegi ringist jooksmas läks, peab koht wabaks jääma: selle koha naabrid ei tohi mitte üksteise kätest kinni hakata. Kes jooksjatest ennemini wabale kohale jõuab ja naabrite kätest kinni wõtab, see jääb ringi. Hiljemaks jäänud jooksja jääb aga wälja ja kutsub niisamati mõne teise wõidujooksule. Selle juures tuleb tähele panna, et kui mängijad jooksul üksteisele wastu tulewad, siis peab puudutaja seestpoolt, puudutatud aga wäljastpoolt üksteisest mööda minema.

26. Tühi ase (reas).

Eelmine mäng nõuab kaunis suurt ruumi. Pikas toas ehk korridoris wõiwad mängulised ringi asemel kahekordses reas seista, seljad paari kaupa wastamisi. Kätest ei ole siis tarwis kinni hakata. Wälja kutsutakse niisamati — puudutamise; jookstakse ümber rea ringi (kutsuja ühelt poolt, kutsutud teiselt poolt); kes ennemini tühjale kohale tagasi saab, see jääb sinna. Teine aga peab mõne muu jooksule kutsuma, kuni ta ükskord ikka asemele saab. —

Seda teisendit wõib ka toas istudes mängida:

istutakse toolidel ehk pinkidel, kahekordses reas, seljad wastamisi. Üks mängija ilma istmeta. Muidu kõigiti, nagu üléal kirjeldatud.

27. Hiir ja kass.

Kõik mängulised seisawad ringis, näod sissepoole, ja hoiawad üksteise kätest kinni. Üksikute mänguliste wahed ehk wärawad peawad nii suured olema, et nendest (s. o. käte alt) „hiir“ läbi pääseda wõib. Üks wäraw ehk kassiauk jääb alati lahti, kust kass sisse ja wälja wõiks käia. Üks mängulistest määratakse hiireks, teine kassiks, kes hiirt püüab. Kassiks olgu poeglaps, hiireks tütarlaps, ehk, kui neid ei ole, siis igitahes mõni vähem poeglaps. Hiirele awatakse igal pool wärawad, kus ta läbi jooksta mõtleb, — selle tarwis tõstetakse lihtsalt käed üles ja lastakse hiir läbi. Kassi eest aga pandakse wärawad kinni: temale lastakse käed ette, et ta mitte läbi ei pääseks. Kass wõib ainult kassiaugust wabalt sisse ja wälja käia, kus kätest kinni ei hoita ehk kus käte asemel ühe kepi otsadest kinni peetakse. Mõnikord wõib ka kassile wärawaid awada, aga ainult siis, kui see hiirele mitte kardetaw ei ole. Saab kass hiire kätte (selleks on temal ainult waja hiirt käega puudutada), siis astuwad nad ringi sisse ja määravad — hiir uue kassi, kass uue hiire; ise aga astuwad nende asemele ringi

sisse ja mäng wõib uuesti alata. — Kui mõni kass püüdmisest wäsinud on, siis wõib ta enese asemele uue kassi saata. Siin wõiwad ka ringilised temale appi tulla: wäsinud kassile wõib meelega wärawaid lahti teha; ja kui see ka ei aita, siis wõib koguni hiirt põgenemisel takistada, kuni ta kassi käppa langeb.

Mängu ajal wõiwad ringilised paigal seista, wõiwad ka parajal sammul ringi käia. Wiimasel korral on kassil raskem kassiauku, kuid kergem mõnda lahti unustatud wärawat leida.

On ring õige suur, siis wõib ka kaks hiirt ja kaks kassi jooksmata panna. Selle juures wõib iga kass igit hiirt tabada; wõib ka nii teha, et iga kass ainult oma hiirt püüda wõib.

28. Kass ja rott.

Mängijad niisamati ringis, nagu „hiire-kassi“ mängus, muudkui kassiauku ei ole, kõik wärawad on wabalt läbikäidawad — nii rotile, kui ka kassile, ja ring peab paigal seisma. Kass peab rotti püüdes alati neistsamadest wärawatest läbi jooksmata, kust põgeneja rott läbi lippas. Kui ta eksib s. o. kui ta sealt tahab läbi jooksta, kust rott ei läinud, siis pandakse tema eest see wäraw kinni.

Kinniwõtmise korral määrab rott uue kassi ja kass uue roti; ise aga astuwad nende asemele ringi ja mäng algab uuesti.

NB. Selles mängus ei wõi ialgi enam kui üks rott ja üks kass tegewad olla — nad eksitawad üksteist.

29. Hiir ja kaks kassi.

On mängijaid palju, siis sünnitawad nemad kaks ringi — vähem ring suurema ringi sees; kõigil näod sissepoole; ringide wahe nii suur, et seal lahedasti jooksta saab. Mõlemil ringidel kassiaugud sees, kuid need ei pea mitte ühel pool seisma, waid üksteise wastu. Hiirele tehakse wärawad lahti, kasside eest pandakse nad kinni. Mängijad peawad paigal seisma. Kinniwõtmise korral määrab hiir uue kassi, kinniwõtja kass uue hiire; teine kass aga, kes ilma hiireta jäi, määrab teise uue kassi ja mäng wõib jälle alata.

30. Süstik.

Mängijad ringis, nagu „kassi ja roti“ mängus; wahed ehk wärawad nii laiad, kui käed ulatawad. Ring peab paigal seisma. Üks mänguline määratakse süstikuks, teine kangruks, kes süstikut püüab. Süstik ja kangur peawad ühest wärawast sisse, teisest wälja, järgmisest kolmandast jälle sisse, neljandast wälja j. n. e. jooksmas. Et süstiku ja kangru wahe juba mängu algusel liig suur ei oleks, siis peawad nad korraka jooksmas hakkama — kangur kohe süstiku järgmisest wärawast, süstik

seestpoolt, kangur väljastpoolt. Saab kangur süstiku kätte, siis määrab süstik ringiliste seast uue kangru, kangur uue süstiku; ise aga astuwad nende asemele. Ei saa aga kangur süstikule mitte järele, siis wõiwad kangur ja süstik oma osad ära wahetada ja teisele poole ringi jooksmata hakata, kuni endine süstik endise kangru kätte saab.

31. Õnge ümber.

Wäga lõbus mäng — toas ehk väljas. Wõetakse tükk köit ehk tubli nööri, umbes 4—5 arssinat (ehk pikem). Üks ots seotakse puu ehk posti külge, teise otsa külge seotakse üks mänguline — õ n g e k a l a k e. Kõik teised on wabad kalad, kes õnge ümber keerlewad ja õnge näkiwad. Näkkimine sünnib wäänikute abil, milleks lihtsalt taskurätik kahekordselt kokku keeratakse. Õngekalakest wõib ainult seljast näkkida, s. o. teda wõib wäänikuga ainult seljast lüüa. Kalake aga ei lase end mitte keelmata näkkida, waid wõib igale poole liikuda, nii kaugele kui kõõlus ehk õngenööri lubab, ja kui ta mõnda kala oma käega puudutada saab (ükskõik — kust), siis peab see tema asemele õnge otsa tulema. Õngekalaks peab ka see hakkama, kes õnge otsas olejat mujalt kui seljast näksanud on.

Palju lõbusamaks läheb mäng, kui õnge kõõlus otsapidi toa lakke ehk laia puu oksa külge on

seotud: siis näib kalake nagu üles riputatud olewat, mis tema liikumised väga naljakaks teeb.

Selle juures peab kalakesel võimalik olema maad mööda sammu 3 ehk 4 liikuda, nii kuidas seda ruum lubab.

32. Tuli — wesi!

See lihtne mäng huwitab iseäranis nooremaid lapsi. Mängitakse aias, pargis ehk üksikute põõsastega kaetud karja- ehk heinamaal. Ühel mängulisel, keda otsija ks nimetatakse, peetakse mütsiga ehk muul wiisil silmad kinni, kuni teised wääniku (kokkukeeratud rätiku) teatawale kohale ära peidawad ja ise laiali jooksewad. Siis lastakse otsija lahti, kes ära peidetud wääniku üles otsima peab. Et tal see kergem oleks, siis peawad teised mängulised teda pool-poolikult juhatama: kui ta wäänikule ligineb, siis hüütakse temale: „Tuli!“; kui ta aga wäänikust eemale läheb, siis hüütakse: „Wesi!“ Kui otsija wiimaks tule ja wee juhatusel wääniku üles leidnud on, siis jookseb ta sellega mängijate poole ja püüab kedagi wäänikuga puudutada; wiimased aga põgenewad tema eest. Puudutatud mängija hakkab uueks otsijaks ja mäng algab uuesti.

Selles mängus wõib wääniku asemel ka gummi palli tarwitada. Palliga wisatakse, mida ainult otsija — ja üksainus kord — teha wõib. Trehwab

ta kedagi, siis hakkab see uueks otsijaks; wiskab ta aga mööda, siis peab ta ise jälle otsijaks jääma. Tagasi wiskamine on keeldud.

33. Öömaja.

Mänguplatsiks wõib ruumikas klassituba ehk õue olla. Mängulised seisawad ringis (toas wõib ka seina ääri mööda nelinurgas seista); üksikute mängijate wahel väljasirutatud käe kaugus. Üks mängulistest — teekäija, kes ringi sees asub, astub ühe ringilise ette ja küsib: „Kas öömaja saab?“ Kui see wastab, et saab, siis peab ta oma koha teekäijale andma ja ise selleks hakkama. Harilikult aga wastatakse, et ei saa. Selle aja sees, kui nüüd teekäija järele kuulab, kust öömaja saaks, annawad ringis seisjad üksteisele kätega ehk kuidagi muidu wastastikku märkusid. Nende peale näitab siis see, kellelt öömaja küstiakse ja ütleb: „Sealt saab!“ Selle peale peawad need, kes üksteisega märkude abil kokku rääkinud on, oma kohtasid wahetama ja teekäija peab kärmas olema, et mõne jooksi asemele saada, kuni koht waba on. Läheb temal see korda, siis peab ilma kohata jäänud mänguline uueks teekäijaks hakkama ja mõnelt teiselt seisjalt öömaja kuulama j. n. e.

Kohtade wahetamise üle wõib märguandmise abil igal ajal läbirääkimisi pidada, kuid jooksta wõib ainult pärast sõnu „Sealt saab!“

Märkusid wõib wäga mitmekesiseid anda, olgu näit.: käsi (parem, pahem ehk mõlemad) ülesse, ette ehk kõrwale sirutada; üks, kaks, kolm... ehk kõik sõrmed ülesse tõsta; käega ninast, kõrwast, lõuast... kinni wõtta; sõrmega enda otsaesise, nina, rinna... ehk selle peale näidata, kellega kohtasid wahetada soowitakse; käed (üks ehk mõlemad) puusa, rinda ehk kuklasse panna; pikkanina ehk rusikat näidata, maha kükitada j. n. e. j. n. e. Siin on igalühel wõimalus oma leidlikkust näidata: igaüks wõib märkusid anda, mis ta aga heaks arwab, kuid nimesid ei tohi keegi nimetada. — See, kellega kohtasid wahetada tahetakse, peab pakkujale otsa waatama ja niisamasuguse märguga wastama. Ainult siis wõib wahetamist ette wõtta, kui pakkumise märk teiselt poolt selgesti wastatud on; muidu wõib segadusi tulla, iseäranis siis, kui mängulisi palju on. Mida enam mängulisi, seda elawam on mäng. Kuid peetagu meeles, et iga õõmaja küsimise korral ainult üks kord kohtasid wahetada wõib — muidu muutub mäng jändamiseks.

34. Tagumine paar wälja.

Mängijad seisawad paari kaupa õiges roodus, paarid üksteise seljataga. Roodu ees seisab seljaga mänguliste poole wäljahõikaja, kes ise tagasi wahtida ei tohi. Niipea kui hõikaja „Tagu-

mine paar wälja!“ hüüab, peab wiimane paar wiibimata — üks ühelt poolt, teine teiselt poolt rootu — wälja jooksmata ja roodu ees üksteisega kokku saada püüdma, ilma et hõikaja neid puudutada saaks. Hõikaja ei tohi aga neile mitte wastu jooksta, waid wõib ainult siis jooksmata hakata, kui tagumine paar temast parajasti mööda jookseb. Paarilised wõiwad ainult hõikaja ees ühineda; vähemalt üks neist peab püüdja eest mööda jooksmata — ja siis wõib ühinemine ka hõikaja ja roodu wahel ehk ükskõik kus mujal sündida. Kui paarilised ilma puudutamata kokku saawad, siis jääwad nad uuesti paari, asuwad roodu etteotsa seisma ja jääwad järgmist jooksurkorda ootama. Hõikaja aga peab jälle roodu ette astuma ja seljaga mänguliste poole seistes uue tagumise paari wälja hüüdma. Saab hõikaja üht paarilist puudutada, enne kui see oma teise poolelisega kokku puutub, siis jääb ta sellega paari ja asub roodu etteotsa. Üksikuks jäänud paariline hakkab aga uueks hõikajaks.

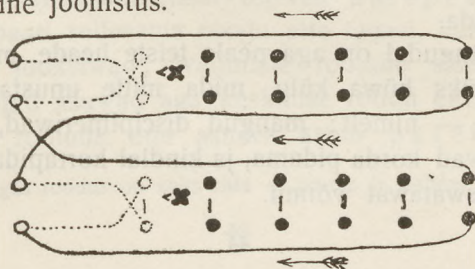
Seadlused: 1) Tagumine paar peab wiibimata wälja jooksmata, kui teda hüütud on.

2) Hõikaja ei tohi hüüdmise ajal tagasi wahtida ega jooksjale paarile wastu astuda, enne kui nad roodu ette ei ole jõudnud.

3) Ühinemine wõib ainult püüdja eest sündida.

35. Kaks tagumist paari.

Kui mängijaid palju on, nii et liht „tagumist paari“ mängides korra ootamine igawaks läheb, siis võib seda kahekordselt mängida. Selleks asuwad mängulised paari kaupa kahte ühepikusesse rootu, mille wahe igatahes nii suur peab olema, et sealt kaks inimest üksteise kõrwal wabalt läbi jooksmata mahuksiwad. Kummagi roodu ees on püüdja, kes niisamati seisma ja toimetama peawad, nagu eelmises mängus. Et tagumised paarid ühekorraga wälja jookseksiwad, selleks lastagu ainult üht püüdjat wälja kutsuda ja määratagu juba mängu algusel ära, kumma roodu püüdja paarisid wälja hõikama peab. Niipea kui „Tagumised paarid wälja!“ hüütud on, peawad mõlemad tagumised paarid korraga wälja jooksmata ja püüdjate ees jälle paarideks ühineda püüdma, kuid mitte enam endise paari-
lisega, waid: ühe roodu wälimine ühineb oma roodu ees teise roodu sisemisega, sisemine aga teise roodu wälimisega. Seda korda seletab paremini järgmine joonistus.



Saawad jooksjad paaridesse heita, ilma et püüdja neid puudutanud oleks, siis asuwad nad — üks paar ühe, teine paar teise roodu ette ja nimelt ikka selle roodu ette, kust wälimine jooksja tuli. Selle juures asub endine äärepealne ehk wälimine sisemisesse ritta, endine sisemine aga ääre peale, nagu seda joonistuses punktitud jooned juhatawad. Püüdjad tabagu, et segaduste eest hoida, ikka oma roodu wälimist mängijat. Saab ta jooksiku kätte, siis astub ta sellega paaris sellesama roodu etteotsa, kus ta seisis, ja asub sellele kohale, kuhu üksikuks jäänud mängija astuma pidi. Wiimane aga hakkab tema asemel uueks püüdjaks.

Niisuguse korralduse sunnil peawad mängijad ikka uute ja uute kaasmängijatega paari heitma, mis mängu aina huwitawamaks teha wõib.

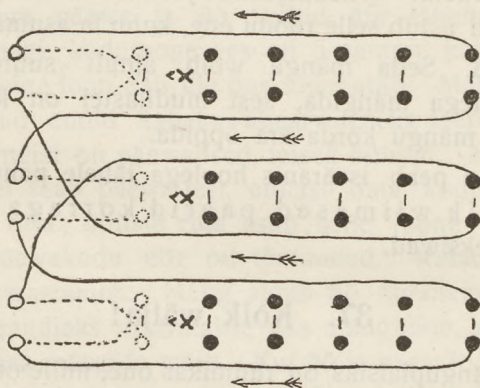
Lisamärkus. See paari heitmise kord näib ehk esimesel pilgul liig keerulik olewat, kuid tõepoolest ei ole ta kuigi raske meeles pidada, kui ta aga mängulistele hästi selgeks tehtud on.

Ehk arwatakse ka, et sarnast keerdkorda siin tarwis ei olegi — wõiks ju lihtsalt iga root lahus mängida.

Mängudel on aga peale teiste heade mõjude weel üks hüwa külg, mida mitte unustada ei tohiks — nimelt: mängud disciplineriwad, s. o. õpetawad korda pidama, ja kindlal korrapidamisel on kaswatawat wõimust.

36. Kolm paari wälja!

Mängijad paari kaupa kolmes ühepikuses roodus; roodud üksteisest parajas kauguses, nagu eelmises mängus juhatatud. Iga roodu ees seisab püüdja; keskmise roodu püüdja on wäljahõikaja. Paaridesse ühinemine sünnib nii, nagu seda järgmine joonistus näitab.



Seda korda on õige kerge meeles pidada, sest:

1) paaridesse ühinemine sünnib ikka üle kahe rea*) (mitte „roodu“);

2) pärast ühinemist toowad äärepealsed oma paari sellesama roodu ette tagasi, kust nad wälja jooksiwad; wälimiste rootude sisemised mängijad asuwad aga keskmise roodu ette, ja

3) rootude ette asudes astub paremast

*) Igas roodus on kaks rida — parem ja pahem.

reast tulnud mängija ikka pahemale poole ja ümberpöörduvalt.

Püüdjad wõiwad ainult neid jooksikuid püüda, kes selle roodu ees ühinema peawad, kus püüdja asub, ja kättesaadud paarilisega astub püüdja ikka sellesama roodu ette, kus ta seisis; kummale poole temal seista tuleb, seda näitab temale kinniwõetu. Wabaksjäänud jooksik hakkab püüdjaks ja astub selle roodu ette, kuhu ta asuma pidi.

NB. Seda mängu wõib ainult suuremate õpilastega mängida, sest mudilastel on kaunis raske mängu korda ära õppida.

Siin peab iseäranis hoolega tähele pandama, et kõik wiimased paarid korraga wälja jookseksiwad.

37. Kõik wälja!

Mänguplatsiks on ruumikas õue, mille otsades joontega kaks kodu ära tähendatud on (jooned tõmmatakse õuest risti üle). Mängijad asuwad paari kaupa kõik ühes kodus. Üks mänguline peab aga üksik olema. Üksik astub kodujoone ette, selg koduliste poole, ja hüüab: „Kõik wälja!“ Selle peale peawad kõik paarilised üksteise käed lahti laskma ja üle õue teise kodusse jooksema, kus nad jälle paaridesse ühinewad, aga mitte enam endise paarilisega, waid tingimata kellegi teisega, kes aga esimesena

ette juhtub. Niisamati teeb ka püüdja, kes „kõik wälja“ kutsus. Uueks hõikajaks hakkab see, kes üksikuks jäi.

Nii jookstakse kordamööda ühest kodust teise.

38. Päew ja öö.

Mänguplats peab hästi ruumikas olema. Kahes õue otsas on, nagu eelmises mängus, õigete joontega päewa ja öö kodud ära tähendatud. Kummagi kodujoone ees on 5 sammu kaugusel weel teine joon risti üle õue tõmmatud. Mängijad jagawad endid kaheks ühearwuliseks leeriks — ühed neist on päewalised, teised öölised. Mängu algusel seab päewa-leer ennast oma kodujoone peale ritta; ööliste rida asub selle joone peale, mis päewakodu ette on tõmmatud. Ridadel on näod wastamisi. Mäng algab öö taganemisega. Märguandjaks määratakse üks mänguline, kes ise ka kaasa mängida wõib. Kui öö ja päew jooksule täiesti walmis on, siis hüüab juhataja: „Öö taganeb! Üks — kaks — kolm!“ Niipea kui „kolm“ hüütud on, pöörab ööliste rida end kohe ümber ja plagab oma kodu poole. Päewalised ei tohi aga sellejuures tukkuma jääda, waid peawad põgenejatele kohe järele tormama. Need öölised, keda taga-ajajad tee peal puutuda saawad, peawad kohe päewaliste leer astuma.

Kui ööliste leer oma koju jõudnud on, siis seab ta ennast kohe kodujoonel ritta; päewalised

aga asuwad öökodu ette — selleks määratud joone pääle, näod ööliste poole. Kui kõik walmis, kõlab käsk: „Päew põgeneb! Üks — kaks — kolm!“ — ja päewalised putkawad ööliste eest oma koju.

Nõnda wältab mäng, kui kaua aga tahetakse, Kui päew ja öö mõlemad ühepalju kordasid taganenud on, loetakse mõlemate ridade mängijad üle, ja kus neid enam on, see pool on siis wõitnud.

Seadlus: Kes päewalistest öö kodusse ehk öölistest päewa kodusse jooksewad, need loetakse ka kinniwõetuteks.

39. Karu.

Mängitakse ruumikas õues. Kahel pool mänguplatsi otsas on joonte abil ehk kuidagi muidu kaks mänguliste kodu ära tähendatud; jooned tulewad õue otsadest risti üle tõmmata. Mänguplatsi keskpaik, kodude wahel, on karu püügiwäli. Mängu algul on kõik mängulised ühes kodus; karu aga asub oma püügiplatsi serwal. Karu hüüab: „Üks — kaks — kolm!“ ja selle peale peawad kõik kodulised wiibimata läbi püügiwälja teise kodusse jooksmata. Kellesse karu püügiplatsil käega puutuda saab, need hakkawad karu abilisteks. Nende kohus on jooksjaid kodulisi püügiwäljal takistada, et karu neid kergemini kätte saaks. Takistamise juures ei tohi aga

abilised mitte käsi tarwitada: nad peawad oma käed ristati selja ehk rinna peale panema ja wõiwad ainult öla ehk rinna abi jooksjatel teed eest kinni sulguda. Keegi ei tohi aga teisele jalga ette panna. Mäng wältab ühest kodust teise jooksupärga nii kaua, kuni kõik kodulised kinni püütud on. Iga ülejooksu algul peab karu oma abilistega püügiplatsi serwal seisma ja „üks — kaks — kolm!“ hüüdma. Wiimasena kinni wõetud koduline hakkab uueks karuks ja mäng algab uuesti.

Kui mängijaid palju, siis wõib äranägemise järele ka kaks (ehk kolm) karu määrata.

Mäng on palju huwitawam kui karupesa, kust karu oma abilistega iga ülejooksu algusel wälja tormab, mänguplatsi keskpaigast niisama kaugel (ehk natuke lähemal) seisaks, kui kaks kodugi. Selleläbi wõib mäng natuke wältawamaks saada, sest tublidel jooksjatel on siis wõimalik oma osawust näidata.

Seadlused: 1) Iga ülejooksu eel peawad kõik kodulised ühte kodusse, karu aga ühes oma abilistega oma koopasse minema.

2) Keegi (ei ka karu oma abilistega) ei tohi enne wälja jooksta, kui „üks — kaks — kolm!“ hüütud on; keegi ei tohi ka pärast seda enam kodusse jääda.

3) Keegi ei tohi karu ega ta abiliste eest sinna kodusse tagasi põgeneda, kust ta praegu tuli; kes üle piiri tagasi põgeneb, see läheb mängu lõpuni karu koopasse wangi.

4) Ainult see on kinni wõetud, kellesse karu ise oma käpaga puutunud on.

5) Abilised ei tohi käsi tarwitada; koduliste le on see aga lubatud.

6) Abilised ei tohi ka põgenejatele kodusse järele tungida; kes seda teeb, jääb sinna mängu lõpuni wangi.

40. Karu — mõrdadega.

See teisend läheb eelmisest mängust ainult takistamise wiisi poolest lahku. Igast kolmest abilisest saab mōrd. Üksikud ja kaksikud takistawad lahus — rinna ja õladega. Kuidas mõrrad toimetawad, seda seletab mäng „Mõrda!“ wt. nr. 9.

Muidu on mäng täiesti nii, nagu eelmise kirjeldus nõuab.

Mõrdade kohta maksawad aga kõik need nõudmised, mis eemal nimetatud linnumängus antud.

41. Kalapüük.

Wäga elaw ja lõbus mäng; nõuab aga ruumikat mänguwälja. Mänguruumi keskel on kaunis suur püügiplats ära tähendatud; õues wõib lihtsalt kaks joont, üksteisest umbes 20 sammu

kaugel, risti üle mänguruumi tõmmata. Mõlemil pool püügivälja on kalade kodud. Mängu algusel määratakse kaks kalameest. Need astuvad üksteise käest kinni hoides ja nagu kalade poole pöörates püügiplatsi keskpaika ja hüüawad: „Kalad wälja!“ Selle märgu peale peawad kõik kalad, kes ühes kodus asuwad, kohe ja korraga läbi püügiplatsi teise kodusse jooksmas. Kellesse kalamehed, kes üksteise kätest lahti lasta ei tohi, püügiplatsil käega puutuda saawad, need arwatakse kinnipüütuteks ja peawad kalameeste teenistusesse astuma: nemad astuwad üksteist käest kinni hoides kalameeste wahel ja sünnitawad nõnda nooda, mis kalu kinni pidama peab. Nooda tiibadeks on kaks kalameest, kes noodast lahti lasta ei tohi. Ka nooda liikmed ei tohi üksteise käsi lahti lasta: on noot kord katkenud, siis wõiwad kalad august wabalt läbi jooksta, sest pärast nooda katkemist ei wõi kalamehed kedagi enam kinni wõtta, kuni noot ära parandatud ei ole. Kalad wõiwad nooda tiibadest mööda jooksta ja nooda silmadest s. o. käte alt läbi tükkida. Jõuu abil ei tohi aga keegi noota purustada; kes seda teeb, see loetakse kinnipüütuks, ja kui see karistus ei mõju, siis wõib nooda rikkujaid mängu lõpuni wangi saata ehk ka koguni mängust wälja heita. Jõuu abil wõib ainult noodaliste käsi ülesse tõsta, et nende alt läbi tükkida saaks. Kellesse aga kalamees —

ükskõik kumb — korra puutunud on, see peab kohe noota astuma.

Nõnda jookstakse kalameeste käsu peale ühest kodust teise. Iga ülejooksuga väheneb kalade arv ja pikeneb noot, kuni enam ühtegi kala järele ei jää. Et noot hakatuses tugew saaks, selleks lasku kalamehed esimestel „loomakatsetel“ kiisad ja muud väikesed kalad rahulikult läbi ja tabagu ainult suuremaid — sudakaid, purikaid... Kiisapüük algab siis, kui noot juba küllalt pikk ja tihe on.

Mida enam mängijaid, seda elavam mäng.

Mängu seadlused: 1) Kalamehed ega noodalised ei tohi üksteise käsi lahti lasta.

2) Keegi ei tohi jõuu abil noota purustada.

Karistus: Noota! Kui see ei mõju, siis — wangi! Ja kui see ka ei aita — mängust wälja!

3) Kui noot katki, siis ei tohi kalamehed enam ühtki kala kinni wõtta, kuni noot ära parandatud ei ole.

4) Iga püügi algul peab noot kesk järwe seisma ja kalade poole pöördud olema.

5) Ükski kala ei tohi enne hõikamist wälja jooksta, ei ka pärast seda enam koju jääda.

Karistus: Noota!

6) Kalad ei tohi nooda eest endisesse kodusse tagasi põgeneda.

Karistus: Noota!

7) Ka kalamehed ei tohi oma noodaga üle kodu piiride tungida.

8) Ainult see on kinni wõetud, kellesse kalamehed puutunud on, ehk keda kinniwõtmisega karistatakse.

42. Tānawakull.

Mänguplatsiks õue ehk lahe tuba. Mängijad seisawad ridadena kolonnes. Ridasid peab vähemalt neli tükki ja igas reas vähemalt wiis mängijat olema. On mängulisi enam, siis wõib ridasid rohkem ja read ise wõiwad pikemad olla. Kõige parem on aga, kui ridasid niisama palju oleks kui igas reas mängijaid. Read asuwad hästi üksteise selja taga. Ridade ja üksikute mänguliste wahed olgu nii laiad, et kõrwale sirutatud käed naabrite kätega kokku puutuksiwad. Teise, kolmanda, neljanda ja järgmiste ridade mängijad peawad endid hästi esimese rea mängijate selja taha hoidma, nii et read mitte ainult pikuti, waid ka ristati käiksiwad.

Kolm mängijat jääwad kolonnest wälja; üks neist on lind, teine kull, kolmas — mängujuhataja. Kõik mängijad kolonnes seisawad nägudega ühele poole ja hoiawad oma kõrwal seisjate naabrite kätest kinni. Juhataja asub kuski ridade ees. Kull hakkab lindu

püüdma, kes tema eest ridade wahle põgeneb; kull jookseb temale järele. Mängu ajal pöörawad aga kõik seisjad juhataja käsu peale weerand ringi pea paremale pea pahemale poole*) ja hakkawad uute külгнаabrite kätest kinni, nii et uued read ja tänawad koguni teisipidi sünniwad, kui enne. Selle läbi lahutatakse kull linnust ootamata ühe ehk mitme reaga ära. Juhataja ei pea aga mitte käskusid nagu käiksest ilma waduseta ette puistama, waid lindu ja kulli terawasti silmis pidades just siis käskima, kui lindu hädaoht ähwardab. Sagedasti on kull linnul juba kannul ja sirutab käe wälja, et teda tabada, kuid korraga kõlab juhataja käsk — read-tänawad käänawad endid kohe teisipidi ja kull on linnust korraga ühe ehk mitme rea läbi lahutatud. Üle rea aga kull linnusse puutuda ei tohi; ei tohi ka kumbgi jooksjä — ei kull ega lind — ridadest s. o. käte alt läbi pugeda. Saab kull linnu kätte (selleks on tal ainult waja lindu käega puudutada), siis saadab kull seisjate seast uue linnu, lind aga uue kulli ja astuwad ise nende asemele. On mängijad poeg- ja tütarlapsed, siis olgu linnuks ikka tütarlaps, kulliks aga mõni poeglaps. Kui kull lindu kaua aega kätte ei saa, siis ärgu juhataja teda enam takistagu; kull wõib ka enese asemele uue,

*) Et segamisi ette ei tuleks, siis on parem, et mängijad ikka ühele poole ja nimelt paremale poole pööraksiwad.

wärske kulli saata ja ise selle asemele astuda. Sarnasel korral wõiwad ka kull ja lind oma osad ära wahetada, nagu sega „Kahe pimeda“ ja „Süstiku“ mängus juba nägime.

Et mängijad korralikult ja käsu järele pöörak-
siwad, selleks wõib neid mängu eel natukene
aega harjutada.

NB. Selles mängus wõib suurem hulk män-
gulisi seistes puhata ja sellepärast mängitagu teda
pärast teisi wäsitawamaid mängusid.

43. Post.

Mängijad seisawad kahes ühepikus es reas
s. t. mõlemis ridades on ühepalju mängulisi.
Read seisawad üksteise wastu; ridade wahe
10 sammu (wõib ka enam ehk vähem olla).
Toas wõiwad read külgliseinte ääres seista; õues
peawad aga ridade seisukohad joonte ehk muude
märkide waral ära tähendatud olema. Keskpai-
gas, ridade wahel, on tool seisma seatud ehk kepp
maa sisse pistetud. Juhataja, kes ise mitte män-
gust osa ei wõta, annab I. rea esimese ja II. rea
wiimase mängija kätte tasku rätikud (kõige pare-
mad oleks aga kaks suurt gummi palli — umbes
9 tolli läbi mõõta); need on postisaadetused.
Juhataja märguandmise peale jooksewad postilised
nii ruttu kui wõiwad poolringis ümber „posti-
jaama“ ja ulatawad kohale tagasi jõudes posti-

saadetuse järgmise mängija kätte, kes wiivitamata niisamati peawad tegema j. n. e. Et postijaama juures kokkupõrkamisi ei tuleks, jooksku mõlema rea mängijad ümber postijaama ühelt poolt ringi. Rätikut wastu wõttes ei tohi järgmised mängijad tagasi ruttajale mitte wastu jooksta, ei ka reast wälja astuda; ei wõi ka rätikut (ehk palli) edasi andes wisata, waid seda peab korralikult käest kätte andma. Rea wiimane jooksjä annab rätiku juhataja kätte. Kumb rida ennemini postisaadetuse juhataja kätte toob, see on wõitnud ja wõib oma wõitu käte plaksutamise kuulutada. Wõidetud rida ei tohi aga mitte käsi plaksutada.

Posti wõib ka kaks korda ridadest läbi käia lasta (teist korda nimetame wastuse saatmiseks). Siis jookseb juhataja, kui ta wiimase käest posti wastu on wõtnud, wastusega uuesti selle rea esimese juure ja saadab wastuse seda sama teed minema. Wastus on päralt jõudnud, kui rea wiimane mängija ta uuesti juhataja kätte toob. Wõitnud on siis see rida, kes wastuse wiimisega ennemini toime sai.

NB. Kui postijaamas wäga palju kokkupõrkamisi ette tuleb, siis wõib iga rea jaoks ise jaam ridade wahel seada; jaamad wõiwad üksteise wastu, ridadest vähemalt 3 sammu kaugel seista.

Seadlused: 1) Mõlema rea esimesed postimehed peavad korraga wälja jooksuma.

2) Postisaadetust ei tohi edasi wisata, waid peab käest kätte antama.

3) Wastuwõtja ei tohi tulejale wastu jooksta ehk astuda.

4) Kes postisaadetuse maha kukkuda laseb, see peab selle ise üles tõstma.

5) Keegi ei tohi tühjalt ümber postijaama jooksta.

6) Postilised ei tohi jaamas üksteist takistada.

44. Ringpost.

Wõib mängida toas ehk õues. Mängijate arw mitte alla 10; peale selle on waja, et see arw „kahe kaswatus mõne liigarwuga“ oleks*), nii siis: (2.5=) 10; (2.7=) 14; (2.9=) 18; (2.11=) 22; 26, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 54, 58 j. n. e. Kõik mängijad asuwad ringi, näod sisse poole, üksteisest ühe sammu kaugusel. Siis loewad kõik ringis seisjad endid korra järele esimesteks ja teisteks numbriteks. Üks esimestest numbritest wõtab taskurätiku kätte (parem aga mõni suurem asi, mida kahe käega wastu wõtma ja edasi andma peab — minu pärast kas wõi wana „läki-läki“; kõige parem aga suur gummi pall).

*) Произведение двух на какое-нибудь нечетное число.

Teise niisamasuguse „telegrammi“ wõtab üks teise numbriline mängija ja nimelt see, kes justament esimese telegrammi saatja wastu seisab. Teise telegrammi läkitajat on kerge ära määrata: jagatagu mängijate arw pooleks, loetagu esimese telegrammi andjast hakates pool mänguliste arwust välja — järgmise kätte tulebki teine telegramm anda. Siis hüütakse: „üks — kaks — kolm!“ ja saadetakse mõlemad telegrammid korraga paremale poole minema: esimene annab oma telegrammi, ilma et ta ise kohalt liikuda tohiks, üle oma naabri järgmise „esimese“ kätte, see jälle järgmise „esimese“ kätte j. n. e., ja niisamati läheb ka teine telegramm kiiresti „teise“ numbriliste käest üle „esimese“ järgmise „teise“ kätte.

Et wahetegemine kergem oleks, siis peaksiwad „teised“ numbrid omal taskurätiku käewarre ümber siduma ja hea oleks, kui ka telegrammid oma wärwi ehk kuju poolest üksteisest lahku läheksiwad. Mängu eesmärk on: telegrammisid seni ringi käia lasta, kuni üks nendest teisele järele jõuab ehk teisest mööda läheb. Kelle telegramm järele jõudis, see pool on wõitnud ja plaksutab käsi. Wõidetud wastased ei tohi aga mitte plaksutada.

On mängijaid palju — üle 60, siis wõib mängu eesmärki natuke teisiti ära määrata. Et ühel

telegrammil teise kinnipüüdmiseks liig palju aega ära võib kuluda, siis tehtagu otsuseks: kelle telegramm rutemini kaks, kolm ehk neli ringi ära jõuab käia, see pool on võitnud. Sarnasel tingimisel on ükskõik kust kohalt kumbki telegramm minema saadetakse, ja mängijate arv võib lihtsalt paar-arw olla.

Seadlused: 1) Ei või telegrammi edasi wisata; seda peab ilma koha pealt liikumata käest kätte antama.

2) Kes telegrammi maha kukkuda laseb, see peab selle ise ülesse võtma ja edasi saatma.

3) Keegi ei tohi võõrast telegrammi wastu võtta: „esimesed“ võtavad ainult „esimeste“ käest, „teised“ ainult „teiste“ käest.

NB. Kui mängu uuesti alatakse, siis lastagu teine kord telegrammid teisipidi ringi käia. Saatjad olgu needsamad, kes esimeselgi korral.

45. Telegraf.

Nagu kaht eelmist postimängu, nii võib ka seda toas mängida, sest et ta just suurt ruumi ei nõua; parem muidugi väljas.

Mängulised asuwad kahes ühearwulises roodus; roodud üksteise kõrwal; rootude wahe — kuidas ruum lubab. Mängulised seisawad üksteise

selja taga ja üksteisest nii kaugel, et wälja sirutatud käed eelseisja õlale ulataksiwad. Kummagi roodu esimeste mängijate kätte antakse „läkiläkid“ *) ehk suured pallid (ehk m. m. asi, mida kahe käega anda saab).

Märgu järele annawad siis esimesed üle oma pea, ilma et nad oma koha pealt liikuda tohiksiwad, telegrammi teiste kätte, teised niisamati kolmandate kätte j. n. e. Kui telegrammid nõnda wiimaste kätte on jõudnud, siis jookseb wiimane esimese ette ja saadab telegrammi jälle sedasama teed minema; ise aga jääb ta esimese ette seisma. Niisamati peawad ka järgmised wiimased tegema, kuni endised esimesed wiimasteks saanud on. Kumb root oma telegrammi sedawiisi ennemini lõpule wiinud on, see on siis wõitnud ja plaksub käsi.

NB. Tahetakse, et mäng kauemini wältaks ja mõlemate rootude wäleduse wahe selgemini ilmsiks tuleks, siis lastagu telegrammisid kaks — kolm — neli ... käiku kordamööda ära teha.

46. Linnud.

Kõik mängulised seisawad seinä ääres ehk muidu määratud joonel reas. Igale mängijale antakse linna nimi. Kui mängijaid palju on, siis walitagu ainult 10 nime, nii et nr. 1, 11,

*) Kõrwadega talimütsid.

21, 31 j. n. e. üht ja sedasama nime kannawad; niisamati käiwad ühise nime all nr. 2, 12, 22, 32 j. n. e., samati 3, 13, 23 j. n. e.

Rea ees, 20 sammu ehk kaugemal, on eesmärk ära tähendatud, kuhu jookstakse. Üks mängijatest, kellel endal ka lihtlinnu nimi on, astub rea ette, selg lindude poole ja hüüab, olgu näit.: „Lõokesed, üks — kaks — kolm!“ Kui lõokesi on, siis peawad nemad kõik korraga eesmärgi poole jooksmas; „kull“ (s. o. rea ees seisja) püüab neid.

Keda kull puudutada saab, see hakkab uueks kulliks; endine kull aga astub oma endise nime all lihtlindude ritta. Püüda võib kull igat lindu, kes eesmärgile ehk tagasi jooksmas on. Ükski lind ei tohi enne koju põgeneda, kuni ta eesmärgi puudutanud ei ole. Uus kull võib ka selsamal jooksupöörde korral kedagi teist püüda ja sellele oma ametit edasi anda. Kes lindudest ilma puudutamata koju tagasi pääsesiwad, need asuwad jälle ritta. Kui kõik kodus, siis astub uus kull jälle rea ette ja kutsub niisamati uued linnud jooksmale. Kull ei tohi aga ialgi seda nime hüüda, mis temal enesel on.

Et väljahõikamise juures mitte asjata neid nimesid ei hüütaks, keda ei olegi, ja et kõik linnud võimalikult ühepalju kordasid jooksta saaksiwad, selleks on kõige parem, kui need kümme walitud nime paberile kirjutatakse ja selle

lehe järele kordamööda hõigataks. Et lindudel oma nimed mitte meelest ära ei ununeks, selle tarwis wõib nimed paberilappidele kirjutada ja need nimelapid nõopnõelaga rinda panna.

Nõnda wäلتab mǎng nii kaua, kui seda soowitakse.

NB. Linnu nimede asemel wõib ka lihtsalt numbrid anda; nii: nr. 1, 2, 3... kuni 10, siis jälle 1, 2, 3... kuni 10, 1, 2, 3... 10 j. n. e. Nõnda tuleb siis iga numbri alla mitu mǎngijat. Numbrite meeles pidamiseks wõib sedasama abinõuu tarwitada, mis eespool nimede jaoks soowitatud. Wälja hõigatakse, näit: „W i i e n d a d, ü k s — k a k s — k o l m!“

Seadlused: 1) Kõik hüütud linnud peawad korraga wälja jooksema ja ei tohi enne koju tagasi põgeneda, kuni nad eesmärgi puudutanud ei ole.

2) Kull peab wäljakutsumise ajal seljaga lindude poole seisma; ta wõib ka koju põgenejaid püüda.

3) Keda kull puudutanud on, see hakkab kohe uueks kulliks ja wõib selsamal pilgul püüdma hakata; endine kull aga astub oma endise nime all lihtlindude ritta.

4) Kull ei tohi oma nimelisi wälja hüüda.

47. Metsaliste mäng.

Mängijaid 8—10 (wõib ehk ka enam olla). Mänguruum — suur õue. Kahes mänguruumi otsas on joontega ehk kuidagi muidu kaks „kodu-kohta“ ära tähendatud, kumbki 2—3 sammu lai, nagu seda järgmine joonistus näitab.

A.	Wali.	B.
----	-------	----

Ühe joone taga on metsaliste asupaik (B), teise taga ostja kodu (A). Üks mänguline wali-takse metsakuningaks, teine ostjaks. Kõik teised wõtawad endale igaüks ise metsalooma nime ja asuwad oma kodujoone taha. Metsakuningas astub elajate asupaiga ette — piirijoone keskkoha peale. Tema juure tuleb ostja ja küsib (näit):

„Kas teil a h w i on?“

„On!“ wastab kuningas, kui on.

„Palju ta maksab?“ küsib nüüd ostja.

Siin peab kuningas ühe hinna määrama, olgu näit. 10 rubla: see tähendab, et ostja kuningal 10 korda kätt plaksama peab. On ostja selle hinnaga nõuus, siis sirutab kuningas oma peopesa tema ette ja ostja hakkab hinda wälja maksma. Niipea kui esimene plaks antud, peab müüdaw

loom ruttu ostja kodusse ja sealt kiiresti oma kodu poole tagasi jooksmas. Kui metsaline õnnelikult koju tagasi pääseb, s. o. ilma et ostja teda teel puudutada saaks, siis saab ta ise ostjaks; endine ostja aga hakkab tema nimeliseks metsaliseks. Saab aga ostja pärast hinna ära maksmist müüdawa looma välja peal kätte, siis wiib ta selle oma koju ja läheb teist kauplema. Mäng wältab seni, kuni kõik metsalised ära müüdnud on.

Seadlused: 1) Kuningas ei tohi nii suurt hinda nõuda, et ostjal wõimata oleks metsalist kätte saada. Ei ole ostja küsitud hinnaga nõuus, siis wõib ta alla tingima hakata, kuni nad kuningaga kokku leppida wõiwad.

2) Ostja peab paraja kiirusega hinda maksma ja ise walju häälega maksetud rublad üles lugema.

3) Ostja wõib ainult siis müüdawat looma püüdma minna, kui wiimane rubla makstud on.

4) Ostetaw loom ei tohi enne esimest käe plaksamist välja jooksta; kui ta seda teeb, arwatakse ta kinni püütuks.

5) Ostetaw loom peab tingimata ostja kodus ära käima, muidu on ta igatahes „kinni püütud“.

6) Kui ostja metsalise koju tagasi laskis pääseda, siis peab ta wiimasega oma kohad ja ametid ära wahetama.

7) Kinnipüütud metsalised peawad ostja kodus rahulikult mängu lõppu ootama.

8) Lõpp — kui kõik metsalised ära ostetud on.

48. Numbrid.

Kõik mängijad istuwad murul (toas — toolidel ehk pinkidel) paaride kaupa ringis ehk kahes reas. Kõik mängijad on järgimööda ära nummerdatud. Üks mängija, kes üksik on, hõikab üht nummert, ja selle numbri kandja peab kohe wanalt kohalt lahkuma ja hõikaja juure istuma. Kes selle läbi üksikuks jäi, see peab omale niisamati numbri järele uue seltsilise hõikama j. n. e. Kes kolmekordset hõikamist tähele ei ole pannud ja niisama ka see, kes hõikamise ära unustanud, peab karistuseks korra ümber mänguliste ringi jooksuma. (Selle eest wõetakse harilikult pantisid, kuid pantide lunastamises tehtakse sagedasti labast ja wastikut nalja. Sellepärast ei taha ma pantide wõtmist soowitada).

Kuna üksikute isikute numbrid kergesti meele jääwad, siis wõib ette tulla, et mõnda nummert iseäranis sagedasti kutsuma hakatakse, mille juures teised enam-wähem kahe silma wahele jääwad. Selle wastu wõitlemiseks on numbrit e wahe-ta m i n e kõige parem abinõuu. Iga mängija wõib oma paarilisega igal ajal numbrid ära wahetada. Ehk, weel parem: iga mängija p e a b uue

kohale istudes oma paarilisega numbrid ära wahe-
tama. Et selle juures numbrid ära ei ununeks
ehk segi ei läheks, selleks on soovitatav, et mängu
algusel igale mängulisele kaanepaberist ehk
papist tehtud numברי kaart kätte antakse; nende
pealt võib siis alati järele waadata, missugune
nummer kellelgi on. Numbrite wahetamine seisab
siis lihtsalt kaartide wahetamises.

See rahulik muru-mäng on pärast wäsitawaid
jooksu- ja seisu-mängusid nagu puhkamiseks ja
sellepärast soovitatav teiste lõpuks mängida.

49. Kohanõudja.

Mängijad istuwad murul ringis, näod sisse-
poole. Väljaspool käib ümber ringi üks ilma
kohata mänguline, kelle taskurätikust tehtud wää-
nik (ehk käsipall) käes on. Selle laseb ta jooksul
kellegi istuja selja taha kukkuda — nii kaugele,
et istuja temasse käega puutuma ulataks. Ise
aga püüab ta istujate ümber ringi jookstes sellele
kohale jõuda, kelle selja taha ta wääniku pillas.
Kes oma selja tagant wääniku (ehk palli) leiab,
see peab silmapilk istmelt ülesse hüppama, wää-
niku wõtma ja sellega kohanõudjale järele jooksmas.
Kui ta põgenejat kohanõudjat lüües ehk wisates
wäänikuga puudutada saab, enne kui see tema
iste kohale tagasi jõuab, siis istub ta jälle oma
endisele asemele, ja kohanõudja peab kellegi

teisega uuesti õnne katsuma. Kui ta põgenejat puudutada ei saa, ehk temast mööda wiskab, siis peab ta oma aseme kohanõudjale andma ja endale niisamasugusel wiisil uut kohta muretsema.

Kohanõudja peab wäänikut jooksul pillama, muidu läheb mäng igawaks. Teised — wastastujad — ei tohi sellele kuidagi wiisi märku anda, kelle selja taha wäänik kukkus, kui nad seda märkasiwad; ei tohi ka keegi oma selja taha waadata. — Kui istuja oma selja taha lastud wäänikut õigel ajal üles ei wõta, siis tõstab kohanõudja, ümber ringi tagasi jõudes, wääniku ise üles ja annab sellega hooletule istujale paar lööki pihta; selle märgu peale peab istuja oma aseme kohanõudjale jätma ja ise kohanõudjaks hakkama. Ainult siis wõib istuja oma kohale jääda, kui wäänik nii kaugele on wisatud, et istuja temasse kätega puutuma ei ulata, ilma et waja oleks kohalt ära liikuda.

Seda mängu wõib palju elawamaks teha, kui wääniku ülestõstja selle asemel, et põgenejat kohanõudjat wisata, wääniku jooksu peal kellegi teise selja taha wiskab. Sellega on ta oma aseme wabatahtlikult esimesele kohanõudjale andnud ja ise uueks kohanõudjaks hakkanud. Kui esimene kohanõudja märkab, et wäänik juba edasi wisatud on, siis peab ta ruttu oma kohale asuma. Wääniku ülestõstja wõib ainult seda jooksikut wisata,

kes wääniku tema selja taha laskis, — ehk ka oma korda wäänikut kellegi kolmanda selja taha lasta j. n. e.

Peale selle wõib weel sellele, keda wäänikuga wisatud ja trehwatud on, tagasi wiskamise õigust anda: kui ta wääniku ruttu ülesse wõtta ja sellega oma wiskajale tagasi wisata saab, siis wõib ta kohale põgeneda. See luba sunnib niihästi kohanõudjat kui ka tema tagaajajat ruttu kohale jõuda püüdma, mis mängu märksa elavamaks teeb.

Seadlused: 1) Wäänik (ehk pall) peab nii kaugale wisatud olema, et temasse istudes kätega puutuda wõiks; peab just selja kohale wisatama, et mitte kahtlemist ei tuleks, kelle ta wisatud on.

2) Kohanõudja wõib ainult selle asemele istuda, kelle selja taha ta ise wääniku laskis.

3) Peab tingimata ümber ringi jooksuma, mitte läbi ringi.

4) Hooletu istuja selja tagant wõib ainult see wäänikut wõtta ja sellega hooletut karistada, kes ta ise sinna wiskas.

5) Istujad ei tohi oma selja taha waadata ega sellele märku anda, kellele wäänik wisati.

50. Peidupall.

Mängulised seisawad tihedas ringis — öla ölasse kinni. Ringi sees asub üks mängija; tema käes on harilik gummi pall (wõib ka tasku-

rätikust kokku keeratud wäänik olla, kui palli ei ole). See annab siis palli ühe ringis seisja kätte ja pöörab ise, kesk ringi seistes, selja sinna poole, kuhu ta palli andis. Selle juures peab ta ise pikkamisi ja kõwa häälega 1, 2, 3... kuni 12 lugema. Selle aja sees saadetakse pall selja taga käest kätte minema — ükskõik kummale poole. Kui 12 loetud, siis kääneb pallipüüdja end äkki ümber ja hakkab palli otsima. Selle tarwis puudutab ta rinnast üht ja teist ringilist, kelle käes ta parajasti palli arwab olevat (mitte aga kordamööda!), ja see, keda puudutakse, peab pallipüüdjale oma mõlemad käed korraga ja kohe, ilma vähemagi wiivitusest, ette näitama. Kui näitajal puudutamise pilgul pall parajasti käes oli, siis ei tohi ta seda enam edasi anda ehk meelega maha pillata, waid peab ta tingimata ühes kätega ette näitama. Kelle käest nõnda pall kätte saadakse, see hakkab uueks pallipüüdjaks ja endine astub tema asemele ringi.

Läheb pallipüüdja oma otsimisega koguni luhta, siis wõib see, kelle käes pall on, teda palliga seljast wisata; peab just selga wisatama ja — trehwatama. Kes wisates mitte ei trehwa ehk kes mitte selga ei wiska, see peab kohe oma aseme pallipüüdjale andma ja ise pallipüüdjaks hakkama. Trehwab aga pall püüdja selga, siis jookseb wiskaja ümber mängijate ringi ja püüab ruttu oma kohale tagasi saada. Ringi sees olija

wõtab aga ruttu wisatud palli maast üles ja püüab sellega põgenejale ringi seest külge wisata, enne kui ta oma kohale tagasi jõuab. Põgeneja ei tohi ringist mitte kaugemal kui umbes 7 sammu jooksta, ja et pallipüüdjale wiskamisel mitte takistuseks olla, selleks lasewad ennast kõik mängijad, niipea kui püüdja palli maast kätte saab, ühe põlwe pääle. Saab pallipüüdja jooksjale külge wisata, siis hakkab wiimane pallipüüdjaks ja tema seisukohale astub endine püüdja. Wiskab aga püüdja jooksjast mööda, siis jääb ta oma ametisse edasi.

NB. Murul võib seda mängu ka istudes mängida.

Seadlused: 1) Pall saadetakse igakord, kui uus püüdja ametisse astub, niisuguses korras minema, nagu eespool kirjeldatud.

2) Keda püüdja puudutab, see peab oma mõlemad käed silmapilk ette näitama, ja kui tal pall parajasti käes oli, siis peab ta ka palli ette näitama.

3) Püüdjat võib ainult seljast wisata.

4) Wisatud palli võib ainult püüdja maast ülesse võtta; kes selle nõudmise vastu eksib, see peab ise püüdjaks hakkama.

5) Peale selle peab mängija veel järgmistel kordadel pallipüüdjaks hakkama:

- a) kui tema käest pall kätte saadi;
- b) kui ta püüdjast mööda wiskas ehk teda mitte seljast ei trehwanud ja

d) kui püüdjä temale põgenemisel külge wisata sai.

6) Kui püüdjä jooksikut wisata tahab, siis peawad ringilised maha kükitama. (Wõib ka ilma selle nõudmiseta mängida).

51. Põgenew pall.

Mänguruumiks — klassituba ehk õue. Mängijate arw — mitte üle 40 (toas vähem). Mänguks on suurt palli (umbes 8—10 tolli läbi mõõta) tarwis. Kui niisugust palli ei ole, siis wõib selle aset mõni muu asi täita, mida k a h e k ä e g a edasi anda saab, — olgu müts ehk m. m. Kõik mängulised, peale ühe, seisawad ringis, näod sissepoole; ringi asudes jääwad mängulised üksteisest nii kaugele seisma, et igal ringilisel parema käe sõrmed naabri õlasse puutuksiwad. Ühe ringilise kätte antakse pall, ja just selle selja taha astub väljaspool ringi pallipüüdja. Ringis seisjad annawad palli kiiresti käest kätte (kahe käega), kuna püüdja oma eest põgenewat palli väljastpoolt ringi käega puudutada püüab. Saab ta pallisse puutuda, siis astub ta selle asemele, kelle käes ta palli puudutas; wiimane aga hakkab uueks pallipüüdjaks.

Seadlused: 1) Palli edasi andes ei tohi ringis seisjad mitte kohalt ära liikuda.

2) Ei wõi mitte palli üle ühe ehk mitme

mängija edasi wisata, waid seda peab ilusasti — kahe käega — naabri kätte antama.

3) Palli wõib mõlemile poole edasi anda, kuhu keegi parema leiab olewat.

4) Palli minema saatmise algul peab püüdja selle selja taga seisma, kelle käest pall minema läheb.

5) Püüdja ei tohi mitte ringi sisse tungida (ega edasiandjaid ja wastuwõtjaid meelega kätest tõugata, et pall maha kukuks).

6) Mängija, kes 1. ja 2. mängu seadluse wastu eksib, niisama ka see, kelle käes püüdja palli puudutada sai ja kes palli edasi andes maha kukkuda laskis, peab pallipüüdjaks hakkama.

52. Ringipall.

Selleks mänguks on harilikku gummi-palli vaja. Mänguruumiks olgu ruumikas tuba ehk õue. Kõik mängijad, peale ühe, seisawad ringis — üksteisest paari sammu kaugusel (toas wõiwad seisjate wahed kitsamad olla). Ringi sees on pallipüüdja ametis.

Ringilised wiskawad palli üle ringiruumi üksteise kätte, alati seda mängijat enne wiskamist nimepidi hüüdes, kellele wisata tahetakse, et püüdja teaks, kuhu poole pall lendab. Püüdja

ülesanne on palli lennust kinni wõtta. Kui ta palli kätte on saanud, siis astub ta selle asemele, kellele pall wisati; wiimane aga hakkab uueks pallipüüdjaks.

Kukub pall maha, siis wõiwad teda ainult püüdja ja see, kellele ta wisati, üksteise wõidu maast ülesse wõtta; kes neist ennemini palli kätte saab, see jääb lihtmängijana ringi, teine aga hakkab pallipüüdjaks.

Seadlused: 1) Wisatud palli wõiwad ainult püüdja ja see, kellele wisati, wastu wõtta ja maast ülesse tõsta.

2) Palli wiskaja peab alati enne seda nimetama, kellele ta wisata tahab.

3) Palli wastuwõtja wõib ka kohalt ära liikuda.

4) Püüdja ei tohi palli wastuwõtjale lähemale tulla, kui kaks sammu.

5) Palli peab nii wisatama, et teda wõimalik oleks kinni wõtta, ilma et waja oleks kohalt kaugele jooksta.

6) On pall halwasti wisatud, siis wõib see, kellele wisati ta, wastawõtmata jätta, — ja kui siis püüdja palli kätte saab, siis peab palli wiskaja ise püüdjaks hakkama.

7) Halwasti wisatud palli wõib ka wiskaja ise maast ülesse krapsata.

8) Püüdjaks hakkab a) see, kelle eest endine püüdja palli kinni wõttis, ehk b) hal-

wasti wiskaja ja d) iga mänguline, kes pallisse puutub, ilma et temal selleks luba oleks.

NB. Õues võib „ringipalli“ mängu järgmiselt täiendada:

Kui püüdja palli kätte saab, siis wiskab ta selle kolm korda järjestikku üles ja püüab ise kinni. Selle aja sees peawad ringilised kõik laiali jooksma. Pärast kolmandat üleswiskamist hüüab püüdja „Paigale!“. Selle peale peawad kõik sinna seisma jääma, kus nad hüüdmise pilgul oliwad, ja püüdja wiskab palliga üht seisjat. Wiskab ta külge, siis hakkab see püüdjaks, kellele ta külge wiskas. Möödawiskamise korral peab ta ise pallipüüdjana edasi teenima. Mängijad asuwad jälle ringi ja mäng algab uuesti.

Selles teisenduses ei ole waja nime järele hüüda.

53. Kõrwetaja.

Mänguruumiks — suur tuba ehk õue. Mängulised seisawad ringis, näod sisse poole, seisjate wahe — 1 ehk 2 sammu, nii kuidas ruum lubab. Ringi sees asub „kõrwetaja“. Ringilised wiskawad harilikku gummi palli üle ringiruumi üksteise kätte, ilma selle nimetamata, kellele wisatakse. Kõrwetaja ülesanne on seda mängijat puudutada, kes palli käes hoiab ehk kes pallisse selsamal pilgul puutub, kui kõrwetaja teda ennast puudutab. Sellepärast peawad ringilised palli tulise

kiirusega edasi wiskama. Kes „kõrwetada“ saab, see peab oma aseme endisele kõrwetajale andma ja ise kõrwetajaks hakkama. Wastu wõttes wõib palli ka lihtsalt peopesaga tagasi lüüa — teise mängija poole, kes oma korda ka niisama wõib teha; selle läbi läheb mäng palju elawamaks. Kukub pall maha, siis on igal mängijal õigus teda ülesse wõtta; kõrwetajal on aga õigus igaüht sel pilgul kõrwetada, kui ta pallisse puutub. Selle juures ei tohi kõrwetajale keegi takistusi teha. Keegi ei tohi ka palli jalaga edasi tõugata, waid seda wõib ainult käega wõtta ehk edasi lükata, et teised teda üles wõtta ja käima saata saaksiwad.

Seadlused: 1) Pall kõrwetab ainult sel pilgul, kui kõrwetaja seda puudutab, kes palli käes hoiab ehk pallisse puutub.

2) Kes kõrwetada saab, see annab oma aseme kõrwetajale ja hakkab ise kõrwetajaks.

3) Palli wõib ainult käega wastu wõtta ehk edasi tõugata; kes palli jalaga edasi tõukab, see peab kõrwetajaks hakkama.

4) Ei soowi aga keegi palli maast ülesse tõsta, siis peab seda kõrwetaja tegema ja palli ühe ringilise kätte wiskama; selle juures ei wõi ta seda mitte kõrwetada, kellele ta ise palli wiskas.

54. Kuul.

Mänguplatsiks on ruumikas õue ehk lagedal väljal ära märgitud ruum. Mänguriistaks — harilik gummi pall. Üks osawam mänguline määratakse kütiks; kõik teised on hundid.

Mäng algab sellega, et kütt üht hunti kuuliga (s. o. palliga) wiskab. Hunt, kellele kütt külge „laskis“, saab küti abiliseks; ta wõib aga hundiks tagasi saada, kui ta kohe palli maast ülesse krapsab ja sellega kütile külge wisata saab. Wiskab aga lastud hunt kütist mööda, siis jääb ta küti abiliseks; niisama ka siis, kui kütt kuuli ennemini üles tõsta saab, kui tema. Siis wõiwad teised hundid oma lastud wennale abiks olla: igal hundil on õigus maasolewat kuuli küti eest jalaga eemale lüüa. Selle juures peab aga ette waatama, et kütile mitte käe peale ei löödaks. Ükski hunt — peale selle, kellele külge wisatud on — ei tohi käega kuulisse puutuda; kes seda teeb, see on enese ise „maha lasknud“ ja peab mängust lõpuni ära jääma. Küti abide kohus on palli huntide eest jala abil küti poole weeretada. Ainult siis on abidel luba palli maast wõtta, kui seda „äralastud“*) hunt wisanud on. Abiline, kes kuuli oma kätte saab, wõib sel korral üht hunti lasta. Kui küti abi kuuli

*) „Äralastuks“ nimetame seda, kellele külge wisatud on; see ei tähenda mitte seda, mis „mahalastud“.

wisanud ja hundile külge trehwanud on, siis on kuuli wõtmise õigus 1) äralastud hundil, 2) laskjal endal ja 3) kütil. Saab sarnasel korral lastud hunt kuuli oma kätte, siis wõib ta hundiks tagasi saada, kui ta ükskõik kummale — kas enda laskjale ehk kütile — külge wiskab. Saab aga kütt ehk tema abi kuuli oma kätte, siis peab äralastud hunt küti abiliseks hakkama.

Kui küti abi wisates hunti mitte ei trehwa, siis wõiwad ainult kütt ja wiskaja ise palli maast ülesse wõtta. Saab wiskaja ise palli oma kätte, siis wõib ta jälle üht hunti lasta.

Kui kütt ehk küti abi hundi asemel mõnele abilisele kogemata külge wisanud on, siis on trehwatud abiline „maha lastud“ ja jääb mängust wälja. Niisamati on hunt „maha lastud“, kui temale teine hunt küti pähe külge wisanud on.

(NB. Kui paremaks arwatakse, siis wõib sarnastel kordadel laskja t ennast „mahalastuks“ tunnistada).

Mäng lõpeb, 1) kui kõik hundid küti abilisteks saanud ehk maha lastud ja 2) kui kütt ise kogemata ära hukatud on.

Seadlused: 1) Kütil on alati õigus kuuli wõtta ja hunta lasta.

2) Abilised wõiwad ainult siis kuuli wõtta, kui seda äralastud hunt wisanud on; peale selle wõib weel abiline uuesti kuuli wõtta, kui ta seda ise wisanud on.

3) Abiline, kes kuuli oma kätte saab, wõib üht hunti lasta.

4) Huntide seast wõib ainult see kohe palli wõtta, kellele kütt ehk tema abiline külge wiskas; kui siis äralastud hunt kuuli kätte saab ja enda laskjale ehk kütile külge trehwab, siis wõib ta hundiks tagasi jääda, — muidu aga hakkab ta küti abiliseks.

5) Kes ilma lubata kuuli kätte wõtab (olgu hunt ehk küti abi), see on „maha lastud“.

6) Igalühel on õigus palli jalaga tõugata.

7) „Mahalaskmiseks“ loetakse ka need juhtumised, kui kütt kütile ehk hunt hundile külge wiskab.

8) Mängijad ei tohi üksteist kätega takistada.

9) Mäng lõpeb ja wõib uuesti alata, kui kõik hundid ära häwitatud ehk kui kütt maha lastud on.

55. Peidupall erakondadega.

Mänguruumiks suur saal, õue ehk väljal äramärgitud koht; mänguriistaks — wäike käsipall. Kõik mängijad jagunewad kahesse ühearwulisesse erakonda ja seisawad tihedas ringis, öla ölasse kinni, näod sissepoole. Selle juures on kohad nii wõetud, et iga esimese erakonna liikme järele

teise erakonna liige seisaks, siis jälle esimese partei mängija j. n. e. Et kergesti ära näha, missuguse erakonna päralt keegi on, selleks olgu ühe erakonna liikmetel käewarre ümber taskurätik seotud, teise erakonna osalised — ilma; ehk: I. erakonna liikmed on kõik peakattega, II. omad paljaste peadega, ehk kuidagi teisiti. Üks mängijatest, ükskõik kumma erakonna liige, astub ringi sisse, saadab palli minema, nagu liht „Peidupalli“ mängus kirjeldatud, ja hakkab seda siis otsima, mängijaid käsi ette näidata lastes (wd. nr. 50). Kelle käest ta palli kätte saab, see hakkab uueks palliotsijaks, endine aga tema asemel liht-mängijaks. Kui palliotsija seljaga selle mängija poole seisab, kelle käes pall on, siis võib wiimane teda palliga seljast wisata, aga ainult sel juhtumisel, kui wiskaja mitte sellesama erakonna päralt ei ole, mille päralt palli otsija. Trehwatud otsija võtab siis palli ruttu ülesse ja jookseb wiskajale järele, et temale tagasi külge wisata. Selsamal pilgul jagunewad kõik ringilised oma erakondadesse: palliotsija erakonna liikmed awitawad püüdjat põgenejale lähemale saada, wiimast igamoodi takistades; põgeneja erakonna osalised awitawad aga oma seltsimeest, püüdjale ja tema abilistele teed eest kinni pannes.

Selles wõitluses wõiwad ainult põgeneja ja püüdja oma takistajate wastu käsi tarwitada;

kõik teised aga peawad oma käed ristati selja ehk rinna peal hoidma ja wõiwad ainult rinna ja õladega teed sulguda. Keegi ei tohi aga jooksjale jalga ette panna. Wõitluses ei takistada mitte ainult põgenejat ja püüdjat, waid ühe erakonna liikmed wõiwad ka oma wastaseid takistada. Wõitlus wältab seni, kuni püüdja põgenejat palliga korra wisanud on: läks pall pihta, siis hakkab põgeneja pallipüüdjaks, ja mäng algab uuesti; märgist möödawiskamise korral peab aga endine püüdja uuesti teenima hakkama, kuni tal wiimaks korda läheb ametit mõnele teisele edasi anda.

Seadlused: 1) Mängijad ei tohi wõitlemise ajal oma wastase erakonna poole hoida; kes seda teeb, see jäetakse mängust järgmise korrani välja.

2) Ainult püüdja ja põgeneja wõiwad käsi tarwitada, teised mitte.

3) Pallipüüdjat wõiwad ringist ainult wastase erakonna liikmed wisata; teeb seda oma erakonna liige, siis peab wiimane mängust uue korrani välja jääma.

4) Püüdjat wõib ainult seljast wisata; kes teda mujalt trehwab ehk sugugi ei trehwa, see peab kohe püüdja asemele astuma.

5) Püüdjaks peab ka see hakkama, kelle käest püüdja palli kätte sai ehk kes ettenäitamise pilgul palli maha kukkuda

laskis ehk selle weel wiimasel pilgul edasi andis.

6) Püüdja wõib põgenejat üksainus kord wisata.

56. Üli- ja alamatsid.

Mängijate arw ei wõi mitte vähem kui 15 olla. Mänguplatsiks suur õue ehk wäli. On mängijaid 15—20, siis walitakse nende seast 2 ülimatsi ja 3 alamatsi. On neid aga rohkem, siis walitakse iga kümne *) mängulise kohta üks ülimats, alamatsid aga ikka enam kui ülimatsid ja nimelt nii, et:

2 ülimatsi kohta tuleks 3 alamatsi,

3 " " — 5 "

4 " " — 7 "

5 " " — 8 "

6 " " — 10 "

7 " " — 11 "

8 " " — 13 " j. n. e.

Et „matsid“ teiste seas kergesti ära tunda wõiks, selletarwis olgu ülimatsidel mütsid peas, alamatsidel aga taskurätikud käewarre ümber seotud (pealpool küünarnukka).

Mäng algab sellega, et kõik mängulised mööda mänguruumi laiali jooksewad; ühes sellega hakkawad ülimatsid alamatsid püüdma, neid käega

*) Poolikud kümned arwatakse täiskümneteks, näit. 28 = 30, 47 = 50, aga 52 = 50, 43 = 40.

puudutades. Teised mängulised peawad aga selle juures ülimatsisid takistama, neile rinna ja õlades teed eest kinni pannes. Ülimatsid wõiwad takistajaid käte abil kõrwale tõrjuda, wiimased peawad aga oma käed ristati selja ehk rinna peal hoidma.

Kui ülimats alamatsisse puutuda saab, siis hakkab wiimane kohe ka ülimatsiks (temale pandakse müts pähe) ja hakkab teisi alamatsisid püüdma, kuni wiimased nõnda kõik kinni püütakse. Siis algab ringwõitlus: kõik lihtmängulised sünnitawad üksteise kätest kinni hoides ringi, mille sisse kõik matsid piiratud on.

Matside ülesanne on ringi seest wälja tungida. Selle juures ei tohi nad mitte surudes ehk jooksuhooga ringiliste käsi lahti murda, waid wõiwad ainult käte alt (kas wõi jõuu abil) läbi tükida ja ka kätest üle hüpata, kui see wõimalik on. Siin peab aga hoolega ette waadatama, et keegi wiga ei saaks. Kuni ringis mitu matsu on, seni on mõnel neist kaunis kerge wälja pääseda, sest ringiliste tähelepanek on mitmele poole killustatud. Jääb aga ringi üksainus mats, siis on sellel õige raske ehk otse wõimata wälja saada.

Sarnasel juhtumisel lubatakse, et mängu mitte liig pikale wenitada, wälimisi matsisid oma selsilist kimbatusest päästa. Selletarwis tungiwad kõik wälimised matsid ringi sisse tagasi. Kui nad kõik tagasi saawad ehk kui wiimane mats

selle rüsina ajal wälja pääseb, siis on ta waba, ja siis algab wiimane mängujärk.

Niipea kui wiimane mats wabaks saab, jooksewad kõik ringilised laiali, ja matsid hakkawad neid püüdma: kellesse mats käega puutub, see on käes. Kinnipüütud mängulised wiiakse iseäralisesse kohta ja seatakse sinna ritta (kui mängu uuesti alata tahetakse). Selle juures ei tohi kinniwiidaw mitte wastu tõrkuda ega põgenemise katseid teha. Kui nõnda kõik põgenejad kinnipüütud on, siis saawad wiimastena kinnipüütud mängijad uuteks matsideks — kõige wiimased ülimatsideks, järgmised alamatsideks. Kes aga neist matsiks saada ei soowi, see peab endale järgmiste mänguliste seast asetäitja otsima — ja mäng võib uuesti alata.

Seadlused: 1) Alamats, kellesse ülimats puutunud, saab ülimatsiks ja hakkab kohe teisi alamatsisid püüdma.

2) Ülimatsid võiwad takistajate kõrwale tõrjumiseks käsi tarwitada, takistajad aga mitte.

3) Ringist wälja ehk ringisse tagasi tungides ei tohi matsid oma jõudu lubamata kombel tarwitada.

4) Wiimase matsi wabastamiseks võiwad teised matsid wäljast ringi sisse tungida.

5) Kinnipüütud mängulised peawad matsi saatel tõrkumata ritta minema ja mängu lõpuni sinna jääma.

6) Wiimastena kinnipüütud jooksikud saavad uuteks matsideks.

57. Metsalised — takistamisega.

Mängijate arv 8—40. Mänguruum — suur õue ehk wäli. Mänguplatsil on, nagu liht „Metsaliste“ mänguski, (w. nr. 47) metsaliste ja ostja asupaigad joontega ära tähendatud, ainult loomade kodu on kolmeks jagatud, nagu järgmine joonistus näitab.

Ostja kodu.	Wäli.	I.
		II.
		III.

Üks mänguline määratakse ehk walitakse metsakuningaks, kaks ehk kolm teist — ostjateks; kõik teised jagunewad kolmesse ühesuurusesse osasse — kolme liiki metsalisteks, näit. karudeks, huntideks ja rebasteks. Peale selle peawad kõik karud, hundid ja rebased iseäraldi endid korda mööda ära nummerdama.

Kui liikidesse jagunemisel üks ehk kaks mängulist üle jääb, siis võib neid ostjateks ehk abikuningateks määrata. Iga metsaliste liigi jaoks on ise asupaik. Kuningas asub metsaliste ees kodujoone keskpaigas; ostja oma kodus. Kui kõik oma kohal on, siis tuleb ostja metsakuninga

juure ja küsib (näit.): „Kas kolmas hunt on müüa?“

„On“, wastab kuningas.

„Mis ta maksab?“

Kuningas määrab hinna; kui see liig kõrge on, siis võib tingida. On kaup koos, siis hakkab ostja seda välja maksuma: kuningas sirutab oma peopesa ostja ette ja viimane peab seda oma käega niipalju kordasid plaksama, mitu rubla tal maksta on. Selle juures peab ta maksetud rublad kõigile kuuldawa healega üles lugema. Niipea kui esimene plaks löödud, peab müüdaw loom wiibimata ostja kodusse jooksuma, seal ühel ostja abilisel, kes kodu keskel seisdes temale käe ette sirutab, korra kätt plaksama ja siis ruttu kodu poole tagasi jooksuma. On ostjal viimane rubla ära makstud, siis jookseb ta väljale ostetud looma püüdma, kui see weel koju tagasi jõudnud ei ole. Selsamal pilgul jooksewad ka kõik selle liigi metsalised, kust ostetud loom pärit on, oma kodust välja ja püüawad ostjal teed koju põgenewa metsalise juure kinni panna. Selle juures võib ostja takistajaid käte abil eest kõrwale tõrjuda, kuna aga metsalised oma käed rinna ehk selja peal peawad hoidma ja nimelt õla ehk rinna abil wõidelda wõiwad.

Ostja abilised ei tohi sellest rüselemisest mitte osa wõtta, niisama ka kuningas ja kahe teise

liigi metsalised. — Saab müüdud metslaine koju, ilma et ostja teda puudutada oleks saanud, siis on ta waba ja wõib jälle müügile tulla; saab aga ostja temasse wälja peal puutuda, siis on ta wang ja peab tõrkumata ostja abide saadetusel ostjate koju wangi minema. Selle peale waatamata, kas ostja esimest metsalist kätte sai ehk ei, tuleb ta uuesti kuninga juure ja ostab niisamati ka üht teise ja siis üht kolmanda liigi metsalist. Kui ostja ühtki kolmest müüdud metsalisest kätte ei saanud, siis wahetab ta wiimasena kaubeldud metsalisega oma ametid ära: metsaline saab uueks ostjaks, endine ostja aga tema numbri ja nime all metsaliseks.

Pärast esimest läheb ostmise kord teise ostja kätte, kes niisamati igast liigist korra ostma peab. Niisama teewad ka kolmas ja järgmised ostjad, kui neid on. On kuningal abilisi, siis peab ta ka neile müügikordasid andma. — Wangi wiidud loomad peawad ostjate kodus — üks samm piiri joonest kaugel — seisma. Kuningas wõib neid wabastada. Kui ta seda teha soowib, siis peab ta ostjale, kui see kaubeldawa metsalise hinda küsib, „E i m ü ü!“ wastama ja ise kiiresti ostjate kodu poole jooksmata. Wangisolewad loomad sirutawad temale oma käed wastu ja kellel siis kuningas kätt plaksab, need wõiwad koju jooksta. Kodusolejad ostjad ei tohi selle juures kuningat ega wabastatawaid metsalisi mitte takistada.

Korralolew ostja ei tohi aga mitte kohale tukkuma jääda, waid peab kas kuningat ehk mõnda kojupõgenewat metsalist wälja peal puudutada püüdma. Saab ta üht neist puudutada, siis lähewad kõik wabastatud metsalised uuesti wangi.

Selsamal pilgul, kui kuningas wabastama jookseb, jooksewad ka selle liigi metsalised wälja, kust kuningas „ei m ü ü n u d“; nende kohus on ostjat takistada, et ta wäljal kedagi kojupõgenewat puudutada ei saaks.

Pärast wabastamise korda peab järgmisest liigist müüdama.

Mäng lõpeb siis, kui kõik ühe liigi metsalised, ükskõik kas karud, hundid ehk rebased, wiimase ni wangi wiidud on.

Seadlused: 1) Ostetaw metsaline ei tohi enne esimest, ostja ja takistajad metsalised aga mitte enne wiimast käeplaksu wäljale jooksta. Kui müüdaw metsaline enne lubatud aega wälja jookseb, siis läheb ta ilma püüdmata wangi; eksib aga ostja, siis kaotab ta õiguse ostetud looma püüda, kes siis takistamata koju wõib tulla. Wangi läheb ka iga takistaja metsaline, kes enne õiget aega wäljale jookseb.

2) Takistada wõiwad ainult selle liigi metsalised, kust osteti ehk kaubeldi. Kes selle nõudmise wastu eksib, see läheb wangi.

3) Müüdaw metsaline peab ostja kodus

ära käima ja seal teisel ostjal kätt plaksama, muidu läheb ta ilma püüdmata wangi.

4) Iga ostja peab järgimööda 3 korda ostma ja igakord ise liigist.

5) Kodusolejad ostjad ei wõta mängust mingit osa.

6) Ostja wõib wõideldes käsi tarwitada, takistajad mitte.

7) Kuningas wõib korraga mitu wangi wabastada: igalühel neist peab ta kätt plaksama. Wangisolejad loomad ei tohi wabastajale mitte üle piiri wastu jooksta, waid peawad, ostjate kodujoonest ühe sammu kaugusel seistes, temale ainult käe wastu sirutama.

8) Kõik wabastatud loomad lähewad uuesti wangi, kui ostja kuningat ehk üht neist koduteel puudutada saab.

9) Ostja, kes oma ostukorral ühtki müüdud metsalist kätte ei saanud, annab oma ameti wiimaselt kaubeldud metsalisele ja astub ise selle asemele.

10) Mäng lõpeb, kui kõik ühe liigi metsalised wangis on.

NB. Wõib ka nii teha, et ostja wabastamise jooksul kuningat mitte puudutada ei tohi, waid ainult wabastatud metsalisi püüda wõib.

58. Metsalised — piiriwõitlusega.

Mängijate arw 15—50. Mänguruumiks suur õue ehk wäljal äramärgitud koht.

Mänguliste seast walitakse ehk määratakse metsakuningas ja kaks ehk kolm ostjat. Kõik teised jagunewad neljasse ühesuurusesse osasse — küttideks ja kolme liiki metsalisteks. Kui selle juures mõni mängija üle arwu jääb, siis määratagu nad kas ostjateks ehk abikuningateks. Metsalistel on kõigil nimed ja numbrid, nagu eelmises mängus. Mänguruumis, mida keskjoon kaheks ühesuuruseks pooleks jagab, on ühes otsas kolm metsaliste asupaika (a, b, c), teises otsas aga küttide kodu (d) ja wangimaja (e) ära märgitud, nagu seda järgnew joonistus näitab.

e	K	M	a
			b
d			c

Ühel pool keskjoont on metsaliste wäli (M), teisel pool — küttide wäli (K). Mängu algusel lähewad kõik mängulised oma asupaikadele, ja ostmine algab nagu eelmises mängus: küsimine, hind, tingimine ja maksmine. Esimese käeplaksu järel jookseb müüdaw loom ostjate koju, plaksab seal ühel ostja abilisel, kes kodujoone keskpaiagal seisab, kätt ja tõttab siis tagasi. Wiimase rubla

äramaksmise järel jooksewad wäljale — 1) ostja, 2) takistajad metsalised (nagu eelmises mängus) ja 3) kütid.

Ostja püüab koju põgenewat metsalist puudutada — ükskõik, kas küttide ehk metsaliste wäljal.

Metsalised (sellest liigist, kust müüdi) takistawad ostjat oma l wäljal; kütid aga takistawad niisamati müüdud metsalist — oma l wäljal. Metsaline, kes üle keskjoone küttide wäljale tungib, wiiakse tõrkumata wangi — wangimajasse. Wangi wõetakse ka kütid, kes üle piiri metsaliste wäljale tungiwad; wangiwõetud kütid wiiakse metsaliste selja taha, kuhu nad mängu lõpuni jääma peawad. See seadus ei käi mitte üksi nende kohta, kes ise meelega ehk kogemata üle keskjoone jooksewad, waid kütid wõiwad metsalisi ja metsalised küttisid meelega kätt pidi üle keskjoone tõmmata, et neid siis wangi wiia. Nii algab keskjoonel elaw piiriwõitlus, mis aga kohe lõppema peab, kui ostja müüdud looma kätte sai ehk kui wiimane ilma puudutamata koju pääsis.

Esimesel korral läheb metsaline ostja ehk küttide saatel wangimajasse, teisel — saab wabaks ja wõib järgmisel ostukorral uuesti müügile tulla. Ühes sellega peawad kõik mängijad oma kohtadele asuma, ja seesama ostja ostab niisamati üht teise ja siis üht kolmanda liigi metsalist. Kui ostja neist ühtki kätte ei saanud, siis peab ta oma

ameti wiimaselt kaubeldud metsalisele andma ja ise tema asemel metsaliseks hakkama. Pärast seda läheb ostmise kord teise ja niisamati järgmiste ostjate kätte, kes igast liigist korra ostma peawad. Takistajatega wõideldes wõiwad ainult ostja ja müüdu metsaline käsa tarwitada; takistajad aga, niihästi kütid kui ka metsalised, wõiwad ainult rinna ja õlade abil teed sulguda. Ainult keskjoone peal wõiwad kütid ja metsalised üksteisi kätt pidi üle piiri tõmmata; selle juures wõiwad nad oma tõmmatawale seltsilisele kätega abiks olla — neid kinni pidada ehk tagasi kiskuda. Ostjad, kes mitte korral ei ole, peawad oma kodujoone peal seisma ja ei wõi mängust mingit osa wõtta. —

Metsakuningas ehk tema abi, kes müümise korral on, wõib wangis olewaid metsalisi wabastada. Selleks peab ta kaubeldawa looma hinna küsimise peale „Ei müü!“ wastama ja siis wangimaja juurde jooksmata, et sääls wangidel, kes teda välja sirutatud kätega ootawad, kätt plaksata ja siis koju tagasi jooksta. Kellel kuningas kätt plaksanud on, need wõiwad kodu poole põgeneda.

Kuningaga ühel ajal jooksewad välja ka 1) ostja, 2) kütid ja 3) selle liigi metsalised kust „ei müüdu“. Kütid takistawad oma väljal kuningat, et ta wangide juure ei pääseks, ja wabastatud wangisid põgenemise teel; metsalised aga takistawad oma väljal ostjat, et ta

põgenejate juure ei saaks. Kuna muist küttisid ja metsalisi takistamisega kibedasti töös on, algavad teised keskjoonel piiriwõitlust, oma wastaseid üle joone tõmmata püüdes. Kui ostja üht wabastatud looma kas küttide ehk metsaliste wäljal puudutada saab, siis peawad kõik seekord wabastatud metsalised tagasi wangi minema; wastasel korral saawad nad kõik wabaks ja wõiwad jälle müügile tulla. Kuningasse ei tohi ostja puutuda.

Lõpp — 1) kui kõik ühe liigi metsalised ehk 2) kui kõik kütid wangi on wõetud.

Esimesel korral on kütid, teisel — metsalised wõitnud.

Kütid peawad väga ettewaatlikud olema, sest kui nad kord wangi sattunud on, siis ei wabasta neid sealt enam ükski wägi, enne kui mäng lõppenud on.

Seadlused — needsamad, mis eelmises mängus. Nende juure tulewad weel järgmised:

1) Kütid ja takistajad metsalised ei tohi enne wiimast hinna plaksu wälja jooksta. Kes seda teeb, läheb wangi.

2) Kütid ja metsalised ei tohi üle keskjoone astuda. Kes seda teeb, läheb wangi.

3) Ostja ja ostetud loom wõiwad käte abil takistajaid kõrwale tõrjuda, takistajad aga ei tohi nende wastu käsi tarwitada.

4) Kütid ja metsalised wõiwad oma wastaseid käte abil üle piirijoone tõmmata. Kes üle tõmmatud, läheb wangi.

5) Kuningas ja ostja wõiwad mõlemil pool piirijoont liikuda.

6) Wabastamise korral ei tohi ostja kuningasse mitte puutuda, küll aga wabastatud metsalistesse.

7) Mäng lõpeb, kui kõik ühe liigi metsalised, ehk kõik kütid wangi on wõetud.

59. Sõda.

Mängijate arv mitte alla 26. Mänguplatsiks ruumikas õue (wõib ehk ka suures saalis mängida). Mänguplatsist on kummalgi küljel 3 joont pikuti üle tõmmatud; joonte wahe — 2 sammu. Kolmanda — äärepealse — joone aset wõiwad toa ehk õue seinad täita.

Linn.
Kindlus.
Wäli.
Kindlus.
Linn.

Mängu algusel walitakse ehk määratakse kaks juhatajat. Need jaotawad siis kõik mängulised arwu ja jõuu poolest järgmisel wiisil kaheks ühe-

suuruseks osaks: esimene juhataja walib endale mängijate seast ühe wälja — oma arwates muidugi kõige parema; siis walib niisamati teine juhataja, pärast teda jälle esimene, siis jälle teine j. n. e. kuni kõik mängulised kaheks leeriks on jagatud. Kui selle juures üks mängija arwust üle jääb, siis wõib teda kordnikuks ehk tagawarawäeliseks määrata. Selle järele jagawad juhatajad oma wäed kolmeks ühesuuruseks osaks: kaks osa ühinewad kindluse kaitsjateks, kolmas osa aga jääb waenlase kallale tungijateks. Teisiti üteldes: kummaski leeris peab iga kallaletungija kohta kaks kaitsewäelist olema. Kui selle juures üks soldat arwust üle jääb, siis wõib teda kallaletungijate sekka arwata; jääb aga kummaski leeris kaks mängijat üle arwu, siis pandagu üks neist kaitsejaks, teine aga kallaletungijaks.

Kaitsewäelised asuwad kindlustesse, kallaletungijad oma linnadesse. Kui kõik mängijad oma kohal on, siis otsustawad juhatajad liisu abil, kumb leer mängu algab. On kõik walmis, siis jooksewad selle leeri kallaletungijad oma juhataja märgu-andmise peale korruga läbi waenlase kindluse tema linna. Kes kindlusest läbi saab tungida, see wõib waenlase leerist — ükskõik, kas kaitsjate ehk kallaletungijate seast — endale ühe wangi walida (muidugi kõige tugewama), ja see peab siis tõrkumata wõitja leeris teenima hakkama.

Kes aga kindlusest läbi ei pääsenud, see jääb sinna ise wangi ja peab waenlase leeris teenima hakkama. Wangi wõtmiseks on kaitsewäelistel ainult waja läbitungiwal waenlasel kindluse piirides mõlemate kätega ümbert kinni hakata. Kes nõnda kindluse piirides kahe käega ümbert kinni wõetud on, see ei tohi ennast enam jõuu waral lahti kiskuda ja peab waenlase leeri astuma.

Pärast kallaletungimist jaotawad mõlemad wäejuhatajad oma wäed uuesti nii ära, et iga kallaletungija kohta kaks kaitsjat oleks. Siis on teise leeri kord kallale tungida; siis jälle esimese kord j.n.e. Iga kallaletungimise järele korraldatakse uuesti wägesid.

Mäng wätab seni, kui ühes leeris enam ühtki soldatit üle ei jää.

Kui ühes leeris sõdijaid liig wähe järele on jäänud, siis wõib wäepealik kõiki oma soldatid kas kaitsemiseks ehk kallaletungimiseks üheks korraks ühendada.

Pärast seda peab aga wägi uuesti kaitsjateks ja kallaletungijateks jaotatama. Kumbki leer ei tohi aga seda õigust ühe mängu jooksul enam kui üks kord tarwitada.

S e a d l u s e d. 1) Kallaletungijad ei tohi mitte oma kindluse ja linna kaitsemisest osa wõtta, waid peawad waenlase pealetungimise ajal rahulikult oma linna tagaseina ehk joone ääres seisma.

2) Kaitsewäelised ei tohi oma kindluse piiridest mitte wälja — waenlastele wastu ehk järele tungida.

3) Kaitselised wõiwad waenlasi ainult kahe käega ümbert kinni hakates kinni pidada, ja waenlane, kes nõnda kinni wõetud on, ei tohi ennast jõuu abil lahti kiskuda.

4) Kes nende kolme seadlusepunkti wastu eksib, see läheb wangi ja hakkab waenlase leeris teenima.

5) Läbitunginud waenlasi ei tohi tagasitulekul enam kinni wõtta.

6) Linna tunginud waenlane wõib wastase leerist ühe soldati wangi wiia.

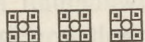
7) Iga kallaletungimise järele peawad wäepealikud oma leerisid korraldama, nii et iga kallaletungija kohta 2 kaitselist tuleks.

8) Kaitsejate ja kallaletungijate ühendust wõib kumbki leer ainult üks kord ühe mängu jooksul tarwitada.

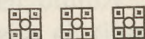
9) Mäng lõpeb, kui üks leer täiesti otsa saanud on.

NB. Seda ägedat mängu wõiwad ainult poisslapsed mängida, ehk — tütarlapsed eraldi.

.....



LISA



I. Lumelõbud.

Eelkirjeldatud mängud on nõnda ütelda sügise- ehk kewademängud — mängud wabas õhus. Paljud neist kõlbaksiwad küll ka toas mängimiseks, kuid meie koolimajad on harilikult nii kitsad, et seal mänguruumi üle mõteldagi ei maksa. Nii on meie koolilastel suurem osa õpeaastat wõimata oma meeleolu ja terwist mängudes elustada ja wärskendada. Kuid ka talwel on wõimalik wabas õhus mõnesugusid lõbustusi toime panna.

Sula ilmaga lööme

a) lumelahingut.

See mäng on kõigile nii tuttav, et teda siin kirjeldada enam kui asjata oleks. Tahan siiski tähendada, et ka kooliõpetaja lume sõjast osa wõtma peaks. Kuulid tehtagu pehmed ja ärgu näkku wisatagu.

Kui kooliõpetajat ennast juures ei ole, siis wõib see süüta lõbu tõsiseks lahinguks muutuda, milles mõnelgi osalisel walusad märgid külge jääda wõiwad.

Lõbusam ja hädaohutam on

b) bombardeerimine üle maja katuse.

Siin jagunewad kõik sõdijad kahte ühearwulisesse leeri. Üks leer asub ühelpool, teine teiselpool maja.

Kuulid tehtakse walmis (igaühel vähemalt 10 kuuli) ja siis hakatakse mõlemilt poolt korraga pommitama. — Kuulide rahe pakub, iseäranis katuse harja kohal, üli toredat ja lõbusat pilti, kuna aga sõdijate wigastusi peaaega ette ei tulegi, sest igal mängijal on mahti langewa kuuli eest kõrwale põigata. — On kuulid otsas, siis walitseb rahu, kuni uue lahingu jaoks sõjamooni jälle walmis muretsetud on.

Ehk proowitakse ka järgmist

d) **lumemängu:**

Kaks ühearwulist mängijate leeri seisawad rind rinna wastu ridades, read üksteisest nii kaugel, et wastastele kerge oleks lumekuuliga külge wisata. Wisatakse kordamööda. Liisuga otsustatakse, kumb leer esimesena wiskab. Igal wiskamise korral wõib iga leeriline ainult ühe kuuli lendu läkitada; terwe leer wiskab märguandmise peale — korraga. Kellele kuul pihta läheb, see peab oma leerist lahkuma ja sinna ritta asuma, kust teda wisati.

Pärast wiskawad niisamati teise rinna mehed; siis jälle esimesed j. n. e. Ühest leerist teisesse minejaid ei tohi keegi takistada. — Mängida wõib kas täielise, ehk ajutise wõiduni.

Lõpulik wõit on siis, kui üks leer kõik mängijad kaotanud on.

Mängu wõib aga ka enne täielist lõppu igal pilgul lõpetada: kummas leeris siis rohkem mängijaid on, see pool on ajutiselt wõitnud.

e) Märki wiskamine

wõib ka õige lõbusaks ajawiiteks ja tulusaks käe harjutuseks olla, kui ta hästi korraldatud on.

Wana müts ehk korw pandakse teiba otsa ja komando järele wisatakse temasse lumekuulidega märki. Kõik mängulised peawad eesmärgist võimalikult ühekaugel seisma ja korraga wiskama. — Siiski, märksa elavamaks läheb wõidu pildumine, kui igaüks igal ajal wisata wõib.

Enam lõbu teeb aga pildujatele, kui märgiasja ülesse wisatakse ja teda lennust pommitatakse. Selleks kõlbab väga hästi wana korw, müts, plekktoop, suur gummipall ehk m. m.

Trehwamise osawuse ja ühtlasi ka wiskejõuu proovimiseks wõib tubli puuhalu pikali löömine olla (muidugi lumepalliga).

*

*

*

Lumelõbudele on wähe tähelepanemist osaks saanud: nende kirjeldusi ei ole ma kustki leidnud. Kuid peale tuntud lumekantside ja memmede ehitamise ning lumesõja on weel palju uusi lumelõbusid. Kellel selleks wõimist ja tahtmist on, need teeksiwad hästi, kui nad sellele lisale omalt poolt jätku looksiwad. — Sellessamas mõttes tahaksin mängusõprade tähelepanekut ka

II. jää- ehk liugmängude

peale juhtida, mis niisamati harilikult kahe silma wahele jäetakse. — Kus maapind wähegi lubab,

seal tehtagu koolimaja juure tingimata liuuplats ehk uisutee. Selleks peab juba sügisel koht walmis waadatama, ära tasandatama ja wäikeste wallidega ümber piiratama, et wesi ära taganeda ei saaks. Talwel ei oleks siis muud, kui liuuplatsil lumi kinni tallata ja weega üle walada. Nii saame kerge waewaga kaunis paksu jääkorra, mis järgmiste walamiste läbi siledaks tehtakse. — On küll wõimata nõuda, et kõik koolilapsed omale uisud ehk jäärauad muretseksiwad, kuid kihutama peab neid siiski, iseäranis aga tütarlapsi, kes maal uisutamise peale häbeliku wõõrastusega waatawad. Sellest wõõrastusest wõib aga jagu saada, kui tahetakse.

Awaral liuuwäljal wõiwad uisutajad endid ka mitmesuguste mängudega lõbustada, mida mul aga siin, kahjuks, kuigi palju pakkuda ei ole.

Liugmängude peatingimine on: kõik osalised peawad liikumas olema, sest külm ei luba kedagi seistes pealt waadata.

1. Jänes.

Jänesele kinnitatakse taskurätik selja poolt otsa pidi krae ehk wöö wahele, nii et sellest suurem osa lipendama jääb. Kui liuuwälki kitsas on, siis wõib ainult üht hurta jänest püüda lasta, niisama ka sarnasel korral, kui jänes wilumata uisutaja on*). Hurt peab jänesele jooksu peal

*) Wõib ka lihtsalt paaride kaupa mängida: üks on hurt, teine — jänes.

rätiku ära tõmbama; selle juures wõib jänest ennast ka käte abil kaitseda. On aga jääplats awar ja jänest osaw, siis wõiwad kõik ühtainust jänest püüda (wõib ka mitu jänest korraga lahti lasta).

Kes jänesel saba ära tõmbab, see hakkab tema asemel uueks jäneseks, ja mäng läheb edasi.

2. Kull.

Kull püüab; kõik teised põgenewad tema eest. Kellesse kull puutuda saab, see hakkab uueks kulliks, endine aga liht mängijaks.

Ei wõi lubada endist kulli uuesti kinni püüda; küll aga wõib neid kullisid püüda, kes juba ühekorra jooksuwabad on olnud. Ei tohi ka seda puudutada, kes maha kukkunud on.

(See mäng ei ole tõepoolest muud midagi, kui liht „Matsi“ mäng (w. nr. 10). Niisamati kõlbawad jää peal ka „Kullid“ (nr. 7), „Selg-Mats“ (nr. 12) ja „Türgi-Mats“ (nr. 13) mängida).

3. Kotkas.

Liuplatsi otsadel on kaks kodu ära tähendatud; nende wahel on püügiwäli, kust kodulised kotka käsu peale korraga läbi jooksmas peawad. Kotka pesa on liuplatsi keskkoha kõrwal ja umbes niisama kaugel ehk natuke lähemal kui mõlemad kodud. Mängu algusel asuwad kõik jooksikud ühesse kodusse, kotkas aga oma paigale. Niipea kui kotkas „1 — 2 — 3!“ hüüdnud

on, peawad kõik kodulised — ja korraga — läbi püügivälja teise kodusse jooksmas. Selsamal pilgul jookseb neile kotkas wastu ja kellesse ta püügiväljal puutuda saab, see jääb temale abiliseks ja saab kõik kotka õigused ja kohused — peale väljahõikamise õiguse.

Niisamati jookstakse teisest kodust esimesesse tagasi j. n. e., kuni kotkas ühes oma abilistega nad wiimaseni kinni püüdnud on. Wiimasena kinniwõetud koduline hakkab uueks kotkaks, ja mäng algab uuesti.

Seadlused: 1) Ükski mängija (ka kotkas oma abilistega mitte) ei tohi enne välja jooksta, kui „kolm!“ hüütud on.

2) Keegi ei tohi püüdjate eest sinna kodusse tagasi põgeneda, kust ta välja jooksis; teeb ta seda, siis on ta „kinnipüütud“.

3) Kui kotkas ehk tema abiline üle kodupiiri põgenejatele järele tungib, siis jäetakse ta mängust uuesti algamiseni välja.

* *

Peale selle kõlbawad jääl mängimiseks: „Päewa öö“ (nr. 38), „Kõik välja“ (nr. 37) ja „Kalapüük“ (nr. 41).

Nooresoo kirjawara:

Nr. 1. **Eesti ennemuistsed jutud.** Piltidega. Kogunud ja trükki toimetanud M. J. Eisen. K. Sööt'i kirjastus Tartus 1911. Hind 75 kop.

Nr. 2. **Greeka muinaskangelased.** Eestistanud Anna Haawa. Piltidega. K. A. Raag'i kirjastus Tartus 1909. Hind 1 rbl. lihtkõites, 1 rbl. 15 kop. kalingorikõites.

Nr. 3. **Wee-alune riik.** W. Lunkewitschi järele Wene keelest. M. Hermann'i kirjastus Tartus 1910. Hind 25 kop.

Nr. 4. **Ojamõlder ja tema minija.** Lydia Jannseni jutustus. H. Laakmann'i kirjastus Tartus 1910. Hind 30 kop.

Nr. 5. **Elu sügawusest.** Kirjutanud Juhan Liw. K. Sööt'i kirjastus Tartus 1910. Hind 40 kop.

Nr. 6. **Kõu ja Pikker.** Rahwasuust saadud ainete järele salminud M. J. Eisen. „Postimehe“ kirjastus Tartus 1910. H. 25 k.

Nr. 7. **Laane-hunt.** Seton-Thomsoni järele eestistanud A. Põllusaar. Piltidega. Georg Zirk'i kirjastus Tartus 1910. Hind 40 kop.

Nr. 8. **Ennosaare Ain.** Jutustus Eesti minewikust. Kirjutanud E. Aspe. M. Hermann'i kirjastus Tartus 1910. Hind 50 kop.

Nr. 9. **Rooma muinaskangelased.** Piltidega. Eestistanud Anna Haawa. „Postimehe“ kirjastus Tartus 1910. Hind 1 rbl.

Nr. 10-a. **Kalewala.** Eestistanud M. J. Eisen. I. jagu. Jlmub „Postimehe“ kirjastusel.

Nr. 11. **Lookesed loodusest.** Wabalt Hermann Wagneri järele tõlkinud Eesti tütarlaste gümnaasiumi IV. klassi õpilased 1909. a. Trükki toimetanud M. Kampmann. Piltidega. Georg Zirk'i kirjastus Tartus 1911. Hind 45 kop.

Nr. 12. **Kuidas inimesed wanast elasid.** Piltidega. F. Gansbergi järele Anna Haawa. „Postimehe“ kirjastus Tartus 1911. Hind 40 kop.

Nr. 13. **Oma tuba, oma luba.** Kirjutanud J. Pärn. Teine trükk. K. A. Raag'i kirjastus Tartus 1911. Hind 20 kop.

Nr. 14. **Bob Ellerhein.** Jutustus Eesti minewikust. Kirjutanud M. Põdder.

Nr. 15. Kooli näitelawa I. **Wali õeke.** Laste naljamäng kahes waatuses. Wene keelest O. Truu. H. Leokese kirjastus Wiljandis 1911. Hind 30 kop.

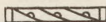
Nr. 16. **Luige Laos. Suwe-Jaani sõpradele.** L. W. Laakmann'i kirjastus Pärnus 1911.

Nr. 17. **Kasu-mets.** Koolilaste wabad mõttemõlgutused. Korraldanud ja trükki toimetanud M. Kampmann. A. Buschi kirjastus Tallinnas 1911.

Nr. 18. **Tuhat-üks ööd.** Hommikumaa muinasjutud. Tõlkinud H. Oraw. J. ja A. Paalmann'i kirjastus Tallinnas 1911.

Nr. 19. **Ühismängud nooresoole.** Kogunud kooliõp. A. Rull. K. Sööt'i kirjastus Tartus 1911. Hind 40 kop.

Nr. 20. Fr. R. Kreutzwaldi **Kalewipoeg.** Eesti nooresoole toimetanud P. Org. Teine trükk. G. Pihlaka kirjastus Tallinnas 1911. Hind 80 kop.



Hind 40 kop