



A.KALAMEES

**EESTI
RAHVA-
MÄNGE**

A-23170 IV 894, 545

ALEKSANDER KALAMEES

EESTI RAHVA- MÄNGE

24104

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS

TALLINN 1960

ALEKSANDER KALAMEES

2-N

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu
~~57757~~

180566

Каламеес Александр Маркович

ЭСТОНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

На эстонском языке

Эстонское Государственное Издательство

Таллин, Пярнуское шоссе, 10.

Toimetaja H. Taliste

Kunstiline toimetaja H. Keigo

Tehniline toimetaja A. Tõnisson

Korrektor P. Hiie

Ladumisele antud 21. X 1959. Trükkimisele antud 3. V 1960. Paber 54 × 84. 1/16.
Trükipoognaid 14,5. Formaadile 60 × 92 kohaldatud trükipoognaid 11,89. Arvutus-
poognaid 11,4. Trükiarv 10 000. MB-02171. Tellimise nr. 1910.
Trükikoda «Punane Täht», Tallinn, Pikk t. 54/58.

Hind rbl. 5.90.

E E S S Ö N A

Käesoleva kogumiku «Eesti rahvamänge» ülesandeks on tutvustada seda võrratult huvitavat ja rikkalikku rahva fantaasiavilja, mis on kogutud ja siiani talletatud Eesti NSV Teaduste Akadeemia Fr. R. Kreutzwaldi nimelise Kirjandusmuuseumi rahvaluule osakonna varasalvedes. Esitavad rahvamängud on valitud materjalide hulgast, mis on kogutud rohkem kui poole sajandi kestel.

Paljud rahvamängud on võrdse füsioloogilise toimeväärtusega igale teisele kehalisele harjutusele. Nende varal on võimalik noortes arendada kõiki kehalisi omadusi — osavust, kiirust, jõudu ja vastupidavust.

Mängudega saab noori tihti kõitvamalt kehalisse treeningusse rakendada, kui seda suudavad abstraktsed kehalised harjutused. Eriti sobivad selleks mängud peatükist «Liikumismängud» ja harjutused peatükist «Kehalised harjutused». Kuid kasvatuslike eesmärkide lahendamist ja sisukat vaba aja veetmist võimaldavad ka teised raamatus toodud mängud.

Peamiseks raamatu väljaandmise ajendiks aga on meie rahva rikkaliku kultuuripärandi populariseerimine ja meie rahvamängude taaselustamine.

Käesoleva kogumiku koostamisel osutatud abi eest olgu siinkohal öeldud südamlük tänu Kirjandusmuuseumi töötajatele, eesotsas rahvaluule osakonna juhataja H. Tamperega, aga samuti ka Tartu Riikliku Ülikooli Arstiteaduskonna kehakultuuriosakonna vanerõpetajale Endel Isopile ja Tartu V Keskkooli eesti keele õpetajale Marie Pallile.

A. K a l a m e e s.

Tartus, lehekuul 1958.



LIIKUMISMÄNGE



I. MÄNGE VÄLJAKUL JA MAASTIKUL

1. JOOKSUMÄNGE

1. Rongimäng (Rõngu)

Mängijad asuvad ühekaupa kolonni ja asetavad käed eelseisja õlgadele. «Rong» sõidab siira-viira loogeldes, «üle mägede» aga läheb «vedur» ähkides, puhkides ja vilistades. «Vedurivändad» (käed) töötavad energiliselt kaasa. Rong sõidab vaheldumisi kiiresti ja aeglaselt, ühest linnast teise, peatudes jaamade ees. Mängijad imiteerivad suuga rataste mürinat. Aeg-ajalt vedurit vahetatakse. Kui vedur hüüab «Ratas katki!», põgenevad kõik «vagonid» laiali. Vedur valib nüüd uue veduri ja mäng kordub.

2. Öövahimäng (Ridala)

Mängijad heidavad pikali ja teesklevad magamist. «Öövaht» jookseb lamajate vahel, torkab neid järjest kepiga ja hüüab: «Hakka sappal!» Torgatud tõusevad ja asuvad jooksul kolonni öövahi järele. Kui kõik on mängus, hüüab öövaht äkki «Öö!». Kõik mängijad peavad võimalikult kiiresti pikali laskuma. Öövaht jälgib, kes heitis pikali kõige viimasena.

Viimasena pikali heitnud mängija hakkab uueks öövahiks.

3. Linnumäng (Tuntud üle maa)

Mängust osavõtjaid on umbes 10. Üks mängijaist määratakse liisu läbi peremeheks, teine kulliks. Peremees seisab lindudega piirjoone taga, kull neist eemal. Peremees sosistab salaja igale osavõtjale linnu nime. Kull tuleb (lennates, hüppeldes) peremehe juurde ja alustab juttu:

«Tere, tink-tank meister!»

«Tere. Mis sa meile tulid?»

«Lindu saama.»

«Kas külakosti tõid?»

«Tõin nuusktubakat.»

Kull annab peremehele näputäie sammalt, rohtu või õlgi. Peremees nuusutab, aevastab ja kull küsib:

«Mis lindu sul on?»

«Otsi ise!»

Kull hüüab mõne linnu nime. Kui juhtub olema säärane lind, peab see piirjoone tagant välja jooksuma, kusjuures kullil on õigus teda püüda. Lind katsub kulli eest põgenedes koju joosta (kas sama või kaugemal oleva piirjoone taha). Õnnestub see, võib peremees anda talle uue nime ja kull jääb püüdjaks edasi. Tabas aga kull linnu, jääb see kulli omaks.

Mäng kestab niikaua, kuni kõik on püütud.

Teisend 1 (Muhu). Peremehe käsu peale «Otsi ise!» hakkavad kõik linnud häälitsema, mille järgi kull püüab lindusid määrata.

Teisend 2. Peremees võib linnu väljumisel talle vastu joosta. Suudavad nad käed ühendada enne kulli puudutust, on lind peremehe, vastasel korral kulli oma.

Teisend 3. Tabas kull linnu, hakkab tabatu kulliks, viimane aga linnuks ja peremees annab talle ühe linnu nime. Selle teisendi puhul ei saa loomulikult olla lindude jagunemist kulli ja peremehe rühmadeks.

Teisend 4. Tabab kull linnu, peab ta selle maha panema. Linnul on õigus lahti rabelda ja koju põgeneda. Sel juhul jääb ta peremehe omaks. Selles teisendis pole seega maksev ainult tabamine, vaid «mahamurdmine».

Olgu veel märgitud, et liiga suure mängijate arvu juures võib panna mängijad igas teisendis ühise nime all paari. Paarid peavad jooksuma käsikäes, ainult n. ö. viimase häda sunnil võivad nad käed vallandada, kuid ohu möödudes

peavad jälle ühinema ja koos koju siirduma. Kui neil aga polnud võimalust ühineda ja kull tabab ühe paarilistest, loetakse püütuks mõlemad.

4. Õunavaras (Vana-Kuuste)

10—12 mängijat ühendavad käed ja moodustavad ringi — «õunaaia tara». «Õunavaras» saadetakse eemale, et määrata tema teadmata õunaaia «peremees». Õunavaras tuleb, katsub kuskilt tara (kõrvutiseisvate paariliste käsi) lahti murda. Kui see õnnestub, lipsab ta «taraaugust» aeda. Keset õunaaeda asub maas «õun» (kas tõeline õun või mõni muu ese). Õunavaras haarab õuna ja katsub sama taraugu kaudu põgeneda. Õuna haaramise momendil aga astub tegevusse vargale seni tundmatu peremees, kes katsub varast tabada. Varas peab olema õuna haaramise momendil valvel, sest ta ei tea, kustpoolt peremees välja hüppab. Ta põikleb peremehe eest ja katsub augu kaudu põgeneda (taraauk jääb kogu aeg avatuks). Õnnestub vargal põgeneda, saab ta vargaametist vabaks ja endine peremees hakkab vargaks. Vastasel korral jääb endine varas oma ametisse edasi. Mängu korratakse.

Mängijad võivad leppida kokku, et ringisolijad kogu aeg liiguvad. Sel juhul on raskem taraauku leida.

5. Naerimäng (Sangaste)

Üks mängija istub ja hoiab puust kinni. Ülejäänud 6—7 mängijat (poiss ja tüdruk vaheldumisi) istuvad harkisjalu tema taga ja igaüks hoiab eesistuja ümbert kinni. Kõik mängijad on «naerid». Naeriperemees tuleb sügisel ja tahab naereid üles kittkuda. Astub kordamööda iga naeri juurde, võtab sellel lehtedest (kaenla alt) kinni (tõstab ja põntsub mängijat mitu korda istmikuga vastu maad), katsudes, kas naeri juured on sügaval ja tugevad. Seejärel proovib peremees viimast naerist eelmistest lahti rebida. Järsku tuleb metsast hunt. Naerid kargavad üles ja pistavad jooksu, jäädes kekslema peremehe selja taha. Peremees kaitseb naereid laialikäsi. Õnnestub hundil üks naeris kätte saada, muutub see hundiks ja mäng kordub mängijate kohdade vahetamisega.

Mängu on Lõuna-Eestis ka «Ridamemmeks» nimetatud.

6. Madu

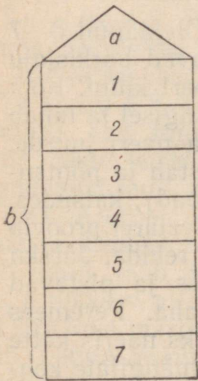
(Pöide)

Mängijad võtavad üksteisel kätest kinni, kusjuures üks mängija seisab ühte-, teine teistpidi. Esimene mängija on mao «pea», viimane mao «saba». Madu liigub siira-viira, kusjuures saba teeb suuri kaari. Mao pea ülesandeks on saba kinni püüda. Püüdmisel poeb mao pea läbi ka teiste käte alt. Läbipugemise ajal tuleb pöörelda osavalt ja mitte kätest lahti lasta. On saba püütud, hakkab ta peaks ja mäng kordub.

7. Kull ja kanad

(Vana-Kuuste)

Mängust osavõtjaid on 3—10. Väljakule joonistatakse joonisel 1 näidatud kujund laiusega 4—5 m. «Kanad» asuvad «kanalas» — kolmnurgas (*a*), «kull» aga oma «põllul» — ristkülikus (*b*). Kulli maa-ala on jagatud seitsmeks põlluks. Kanad on kulli põllud 1—3 juba «paljaks söönud», nüüd aga kipuvad tema põldudele 4—7. Kanad jooksevad ruutudes ja püüavad kullist mööda lipsata tagumistele põldudele. Vastavalt sellele, millise numbriga põllul kana ära käis (ja seejärel kanalasse tagasi hiilida jõudis), nii palju saab ta enda arvele ka punkte. Pärast seda katsub kana jälle hiilida võimalikult suurema numbriga põllule, sealt tagasi jõudes aga liidab uue numbriga endisega, jne.



Joonis 1

Kulli ülesandeks on mõnda kana puudutada. Puudutamise momendil hüüab ta «kull» ja mängijad vahetavad omavahel ülesanded — endine kull muutub kanaks ja peab kohe põgenema kanalasse, uus kull aga katsub omakorda mõnda kana tabada ja kulliametist vabaneda.

Kulliks löödud kana kaotab kõik kogutud punktid ja peab alustama nende kogumist uuesti. Punktid säilitab ainult mängija, keda kullil pole õnnestunud puudutada.

Mängitakse kas jooksukordade arvule või ajale. Kes kanadest kõige rohkem punkte suudab koguda, on võitja.

8. Suur-Tõll

(Muhu)

«Suur-Tõll» magab. Teised mängijad liiguvad ümber Tõllu ja laulavad: «Tõllu-Tõllu, tõuse üles, sõda juba Sõrve-maal!» Suur-Tõll tõuseb, haigutab, vaatab — sõda pole kuskil, heidab jälle magama. Sama kordub ka teisel korral. Kolmandal korral aga Suur-Tõll vihastab narritamise pärast, kargab järsku üles ja hakkab narritajaid jälitama, püüdes mõnda kepiga puudutada. Puudutatu hakkab Suur-Tõlluks ja mäng kordub.

9. Isa-isa nui

(Koeru)

Mängijad lähevad «marjule», korvid käes. Nad satuvad «saiast» majakese juurde, kus elab «nõiamoor» ja hakkavad saiast «maja sööma». Nõiamoor kuuleb kolinat ja sõnab: «Lähem vaatan, kes kolistab.» Ta hakkab majasööjaid «isa-isa nuiaga» taga ajama. Tabatu (puudutatu) hakkab uueks nõiamooriks ja mäng kordub.

10. Ümmargune lesk

(Kuusalu)

Mängijad liiguvad kätest kinni hoides ringi. Väljaspool ringi liikuv mängija puudutab üht ringisliikujat seljast. Sel hetkel ring peatub. Puudutaja jookseb ümber ringi ühes, puudutatud mängija teises suunas. Kohtumisel peavad nad samanimelised pihud plaksuga kokku lööma ja siis möödudes kohe edasi jooksmas. Kumb neist viimasena ringis oleva tühja kohani jõuab, jääb lööjaks. Seejärel alustavad ringis olijad jälle liikumist ja mäng kordub.

T e i s e n d (Simuna). **P i n g i m a t s**. Mängijad istuvad kahel pikal pingil seljad vastastikku. Ümber istujate liikuv mängija puudutab ühte istujaist. Seejärel jooksevad mõlemad vastassuunas ümber pinkide ja kumbki püüab enne teist vabaks jäänud kohale istuda. Kohast ilma jäänud mängija saab nüüd uueks puudutajaks.

11. Nuiamäng (Palamuse)

Mängijad seisavad (istuvad, lamavad kõhuli) kahes 10—30 m kaugusel asuvas viirus nägudega vastastikku. Mõlema viiru mängijad on nummerdatud. Viirgude vahele, kummaltki poolt võrdsele kaugusele on asetatud nui. Pärast mängujuhi hüüet sööstab kummastki viirust hüütud number jooksu ja püüab nui haarata esimesena. Õnnestub see, püüab ta nuiaga oma kohale tagasi joosta. Selle eest saab ta punkti. Vastanumber aga peab teda jälitama ja püüdma puudutada. Puudutamise korral saab punkti jälitaja. Põgeneja võib sooritada jooksul igasuguseid petteliigutusi ja põiklemisi, et vältida puudutamist.

Nuia üheaegse haaramise korral hakkavad jooksjad nuiapidi teineteist vedama. Kumb teise üle omapoolse piiri veab, saab punkti. Ka siis, kui üks mängijaist nui käest lahti laseb, saavutab teine punkti.

Võitjaks tunnistatakse mängu lõpuks rohkem punkte saavutanud viirg.

12. Kukkuv kepp (Türi)

Nummerdatud mängijad moodustavad ringi. Üks mängija seisab keskel ja hoiab keppi püsti. Üheaegselt mingi numbri hüüdmisega laseb ta kepi käest lahti. Hüütud numbrit kandev mängija peab haarama kepi enne kukkumist. Ebaõnnestumise korral vahetab ta ringi keskel oleva mängijaga osad.

Mängu kordamisel võib selle raskendamiseks ringi suurendada, nummerdatud mängijad võivad asuda ringjoonel mitmesuguses asendis — seista seljaga ringi keskpunkti poole, istuda, olla kõhulilamangus jne.

13. Võistlus keppidega (Vändra)

Kahe viiru mängijate iga paari vahel maas on kepp. Paarid jooksevad järjekorras (võivad joosta ka mitu paari või kõik paarid korraga) oma keppi haarama. Kumb viirg toob rohkem keppe ära, võidab.

Kui mõlemad jooksjad haaravad kepit üheaegselt, saab

selle mängija, kes suutis puudutada keppi varem. Kokkuleppe korral võib vaidlust kepi omandamise õiguse kohta lahendada ka kepi viskamisega jalalt- või õlaltviskeliisuga. Kaugemale viskaja saab kepi endale. Üheks mooduseks vaidlusküsimuse lahendamisel võib olla ka kepi vedamine. Kumb teise üle omapoolse piirjoone veab, saab kepi endale. Kepi lahtilaskmisel on see kaotatud.

14. Must ja valge (Maarja-Magdaleena)

Mängijad seisavad kahes 2—3 m kaugusel asuvas viirus nägudega vastastikku. Üks viirg mängijaid on mustad, teine — valged. Mängujuht viskab papist ketast, mille üks külg on must, teine valge. Kumb värv ketta kukkumisel peale jääb, hakkab teist püüdma. Põgenejad püüavad jõuda kindlaksmääratud piirjoone taha. Kumb pool võrdse arvu jooksude puhul rohkem püütuid saab, on võitja.

15. Kullimäng (Tuntud üle maa)

Mängu mängitakse piiratud maa-alal. Kullil võib olla tunnusenähtena käes lipuke. Kull katsub üht põgenevat mängijat puudutada (käega puudutamise puhul on mängu nimi «Käpakull»). Puudutatu saab uueks kulliks ja mäng kordub.

Võib kokku leppida, et kulliks ei tohi lüüa juhul, kui põgeneja jõuab astuda näiteks mättale, kännule, kivile või trepile, kas kükitab, puudutab seina või tara jne. Nendel juhtudel nimetatakse mängu kas «Mätta-», «Kännu-», «Tara-», «Kükakulliks» jne.

Võib ka kokku leppida, et põgeneja tohib astuda ainult ühest ainest (kas puust, kivist, rauast, liivast jne.) esemele. Samuti võib kokku leppida, et kulliks löömist loetakse ainult pärast kolmekordset (kas järjest või vahelduvat) puudutamist.

Teisend (Kanepi). Kullimaa sõtkumine. «Kull» asub oma maa-alal. «Linnud» lendavad kullimaad sõtkuma sõnades: «Tsurgi, tsurgi kullimaad.» Kull katsub mõnda lindu tabada. Tabatu aga hakkab uueks kulliks.

Mängu teises variatsioonis võivad püütud mängijad jääda ka kullile.

16. Kivinõid (Vana-Kuuste)

6—10 mängijat jooksevad piiritletud, kuid mitte väga laialdasel maa-alal. Liisu teel määratakse üks mängijaist «kivinõiaks». Ta hakkab jooksjaid jälitama. Puudutatu on «ära nõiutud» ja jääb «kivina» seisma. Teda võib veel vaba olev kaasmängija käega puudutades «nõidusest» vabastada. Nii käib võitlus nõia ja mängijate vahel. Mäng lõpeb tavaliselt siis, kui kõik mängijad on kivideks nõiutud.

17. Seis (Tartu)

Liisu teel määratakse jälitaja. See jälitab mõnda kaas­mängijat niikaua, kuni saab selle kolmekordse käelöögiga «seisma» lüüa. Kõik teised vabad mängijad aga katsuvad seisjat kolmekordse käepuudutusega seismisest vabastada. Jälitaja aga peab vabakslöömist takistama, püüdes samal ajal seisma lüüa ka liginejaid. Vabakslöödud seisja võib jälle joosta ja ennast kaitstes edasi mängida. Nii katsub jälitaja ka vabastajaid seisma lüüa. Õnnestub tal (kokkuleppe järgi) teatud arv mängijaid seisma lüüa, on ta võitja.

18. Näkk (Hageri)

«Näkk» asub kápuli lamedas augus. Mängijad kekslevad ümber augu ja katsuvad ka august läbi joosta. Näki üles­andeks on mõnda august läbijooksjat haarata ja auku tõm­mata. Aukutõmmatu hakkab uuesti näkiks.

Kesklejad-jooksjad võivad seejuures lausuda (Tori):

«Näkk ei kuule, näkk ei näe,
Näki pääl' ei paista päe'!»

19. Pulgamäng (Elva)

Mängu mängitakse liivaaugus. Liivale tõmmatakse ring ja mängujuht pistab teistele mängijatele nägemata liivasse

kõigile tuntud pulgakese, nii et sellest vaid lühike otsake välja jääb. Märguande järel hakkavad kõik mängijad pulka otsima. Leidja pistab pulgaga jooksu ja püüab seda mängu-juhi kätte viia. Õnnestub see, saab ta 10 punkti. Teised mängijad aga katsuvad jooksjat enne pulga äraandmist puudutada. Tabab mõni mängija jooksjat pulgaga käes, saab puudutaja 5 punkti, pulga leidja aga jääb punktidest ilma. Pulga leidja võib tabamisohu puhul pulga ka maha visata. Nüüd algab võitlus pulga kättesaamise pärast. Iga mängija võib pulka haarata, kellel see aga ei õnnestu, on õigus haarajat puudutada. Õnnestub haarajal pulk mängu-juhi kätte viia, saab ta 5 punkti; õnnestub kellelgi haarajat puudutada, kuuluvad need punktid temale. Tabamisohu puhul võib iga pulgavaldaja selle jälle maha visata ja võitlus pulga omandamise pärast algab uuesti.

Kes mängijaist saavutab esimesena kokkulepitud punktide arvu, on võitja.

20. Hundijooks

(Kuusalu)

Käed asetatakse maha, üks jalg tõstetakse «sabana» taha ja nii sooritatakse kolmekäpukil võidujooks kokkulepitud piirini.

Seda jooksu on nimetatud ka «Valgevasika kiiliks» (Jõhvi).

21. Võidujooks

(Halliste)

Mängijad rivistuvad ühte viirgu ja teatavasse kaugusse nendest asetatakse mõni ese. Võidujooksuga katsutakse see asi endale saada.

Minevikus olevat naiste jooksu kutsutud «nukujooksmiseks», meeste jooksu «võidujooksmiseks». Jooksnud nii vanad kui ka noored. Ka lastele olevat korraldatud võidujookse. Võidujooksmine toimunud neljapäeviti, laupäeviti ja pühapäeviti, vainul, talgutel ja õitsil.

Jooksuviiside kohta on veel teateid ka Kuusalust. Seal olevat joostud harilikul viisil, tagurpidi, käpuli edaspidi ja tagurpidi, käpuli «kolmel jalal», käpuli selg allapoole, kahekesi «kolmel jalal» jne.

22. Vähkide võidujooks

(Rõuge)

Võidujooksust osavõtjad peavad jooksma tagurpidi, selg kogu aeg liikumissuunas. Võidab see, kes ületab esimesena ettenähtud piirjoone.

23. Jooks käbidega

(Vana-Kuuste)

Jooksjad asetavad varvaste vahele käbid ja jooksevad siis võidu kokkulepitud piirjooneni. Kes käbi jooksul kaotab, peab selle tagasi asetama või langeb võistlustest välja.

24. Tagumine paar, välja!

(Tuntud üle maa)

Mängijad asuvad kahekaupa kolonni. Kolonni ees asub püüdja, kes hüüab: «Ass, ass, tagumine paar, välja!» Kaks viimast mängijat kolonnist jooksevad teine teiselt poolt kolonni ette ja püüavad seal ühineda. Õnnestub neil see, asuvad nad kolonni etteotsa. Püüdja ülesanne aga on üks jooksjatest endale paariliseks püüda. Sel puhul hakkab üksikuks jäänud mängija uueks püüdjaks ja mäng kordub.

25. Mooramaa kuningas

(Rapla)

Mängijaid on piiramata arv. Üks nendest on mooramaa kuningas, teised — mooramaa mehed. Kuningas asub ühe, mehed teise joone taha, mis on eelmisest 10—20 sammu kaugusel. Mooramaa mehed tulevad kuninga ette ja hüüavad kooris:

«Tere, mooramaa kuningas!»

«Tere! Mis mehed te olete?»

«Mooramaa mehed!»

«Mis tööd te oskate?»

«Mooramaa tööd.»

Seejuures matkivad mooramaa mehed mõnd omavahel varem kokkulepitud tööd, näiteks saagimist, kaevamist,

raiumist jne. Kui kuningas arvab töö ära, pistavad mooramaa mehed jooksuma, kuningas nendele järele. Püütu saab kuninga abiliseks ja mäng kordub ning kestab seni, kuni kõik mooramaa mehed on püütud.

26. Vissupulk

(Leisi)

Mängijaid on 3—6. Vastavalt mängijate arvule lõigatakse niimitmetahuline pulk, kuipalju on mängijaid. Iga mängija teeb oma tahule tunnusmärgi. Liisu järgi on iga mängija kord viskaja, teised aga sulgevad viskamise ajal silmad. Pulk visatakse mängijaile teadmatu suunas. Pärast viskamist avavad mängijad silmad ja hakkavad üksteise võidu «vissupulka» otsima. Leidja teeb oma tahule kriipsu. Seejärel sulgevad mängijad jälle silmad, pulka aga viskab järjekorras järgmine mängija. Algab taas otsimine. Kes mängijaist saab esimesena kokkulepitud arvu kriipse, on võitja.

Iga viskaja viskab pulga eri suunas, ligemale või kaugemale, rohkem või vähem peitu, nii et oleks huvitavam otsida.

«Vissupulka» nimetati vanasti teopäevade tegemise ajal ka «Päevapulgaks», «Vakupulgaks», «Teopulgaks» ja «Teopäeva tegemiseks».

27. Nõelamäng

(Laiuse)

«Nõelad» seisavad ühekaupa kolonnis. Igal nõelal on oma nimi: kotinõel, sukanõel, õmblusnõel, nõõpnõel, kasukanõel, rinnanõel jne. Nõeltekolonna eesotsas seisab nõelte peremees. Nõelaostja tuleb peremehe ette ja ütleb:

«Tere, niiber-naaber, müü mulle nõela.»

«Mis sa nõelaga teed?»

«Noh, õmblen. Mis nõel maksab?»

«Viis vana, kuus kõva, seitse selget raha.»

«Kust nõela saab?»

«Tagakambri takuvakast, sitsiniidi kera seest.»

«Kotinõel!» hüüab lõpuks ostja.

Kotinõel jookseb välja ja katsub kolonna etteotsa asuda. Ostja aga püüab teda. Tabamise korral jääb nõel ostjaks, ostja muutub aga kotinõelaks ja asub kolonna etteotsa. Vastasel korral jääb ostja edasi oma ametisse.

28. Trihvaa

(Tuntud üle maa)

Üks mängija on «trihvaameister». Valitakse trihvaa löömise koht, tavaliselt maja uks. Trihvaameister toetab käed uksele, peidab näo pihkudesse ja hakkab valju häälega 100-ni lugema. Selle aja sees peavad teised mängijad endid ära peitma. Trihvaameister alustab peidusolijate otsimist. Kui ta kedagi silmab, hüüab teda nimepidi, lööb uksele kõva plaksu ja hüüab: «Trihvaa!» Sellega on nimetatu mängust väljas ja võib peidust välja tulla. Iga peitunu ülesandeks on aga hiilida ligemale trihvaa löömise kohale, trihvaameistri kaugemal olles peidust välja joosta ja teda «kinni lüüa». Nii tekib trihvaameistri ja peidusolijate vahel võidujooks trihvaa löömise kohani.

Trihvaameister on seda auväärsem, mida rohkem ta peitunuid kinni löi. Uueks trihvaameistriks hakkab esimesena kinnilöödu.

29. Kaikaviskamine

(Setumaa)

Üks mängijaist viskab kaika üle mingi kõrvalhoone katuse. Trihvaameister peab kaika üles otsima, ära tooma ja määratud paika pingile või pakule asetama. Kaika otsimise ja toomise ajal püüavad kõik mängijad kiiresti peituda. Trihvaameister hakkab peidusolijaid otsima. Edasi sarnaneb mäng eeltoodud trihvaamängule. Iga peidusolija püüab märkamatuks kaika juurde hiilida ja sellega kolm korda pakule koputada. Siis on peidusolija end «lahti löönud». Trihvaameister aga peab peidusolijaid otsima, vältima nende juurdehiilimist ja püüdma omakorda neid kaika koputamisega «kinni lüüa». Äratundmise korral peab trihvaameister hüüdma peidusolijat nime järgi. Enda maskeerimiseks võivad mängijad vahetada omavahel ka riietusesemeid, näiteks mütse. Valesti arvatu ei tarvitse peidust välja tulla.

Mida rohkem peidusolijaid trihvaameister kinni lööb, seda tublim ta on. Uus trihvaameister määratakse liisu teel.

T e i s e n d. Kaika leidmisel pistab trihvaameister kaika püsti maa sisse (lumme). Peidusolijate ülesandeks on trihvaameistri eemaloleku ajal kaigas ära viia. Trihvaameister aga peab peitunuid kinni lööma, puudutades selleks käega püstilöödud kaika ülemist otsa.

30. Nõiakriips (Vana-Kuuste)

Mängukohaks valitakse maja või kuur, mille ümbruse maapind on mullane või liivane. Mängijaid on 5—6. Liisu teel jääb üks mängijatest «nõiaks». Teised peidavad end majja või kuuri, et nad nõia tegevust ei näeks. Nõid võtab kepi ja veab sellega, alates maja või kuuri ukse juurest, siiruviirulise joone, lõpetades selle maja nurga või mõne muu eseme taha. Sinna jääb peitu ka nõid ise. Nüüd ta vilistab või hõikab. Seepeale väljuvad teised mängijad peidust ja hakkavad nõida selle poolt veetud kriipsu mööda jälitama, joostes joone säilitamiseks selle kohal harkisjalu. Jõudes peidus oleva nõia ette, peavad jälitajad põgenema, joostes kas tagasi majja või kuuri kriipsu kohal harkisjalu. Nõid ajab neid samuti joont mööda harkisjalu taga, püüdes viimast tabada. Kui see õnnestub, jääb püütu uueks nõiaks.

Kõigile mängijatele põgenemisvõimaluste loomiseks peab nõid vedama ka põhijoonega ühinevaid harujooni, mida mööda jooksjad võivad kõrvale põigata.

2. JÕU-, OSAVUS- JA HUPPEMANGE

31. Võidunõstmine (Urvaste)

Jõukohaselt raske kivi võetakse sülle ja «nõstetakse» (kantakse) lähtepunktist võimalikult kaugemale. Kõige kaugemale kandja on võidumees.

Teisend. Kiviga tuleb läbida teatud distants võimalikult vähema arvu sammudega.

32. Vägikaikavedamine (Tuntud üle maa)

Vedajad istuvad sirgete jalgadega, tallad vastamisi, ja hoiavad mõlema käega kaikast, kusjuures ühe vedaja käed on kas teise omade vahel koos või on mõlemate käed vaheliti. Kaigas peab vedamise algul asetsema jalataldade kokku puutekohal. Kumb teise üles veab, on võitja.

Võib vedada ka mitu vedajat kolonnis (Kodavere).

33. Kõievedu (Tuntud üle maa)

Kõievedamiseks asuvad vastastikku kaks võistkonda. Võistkonnad haaravad teine teisest kõie otsast. Kumbki võistkond katsub teist üle keskjoone vedada.

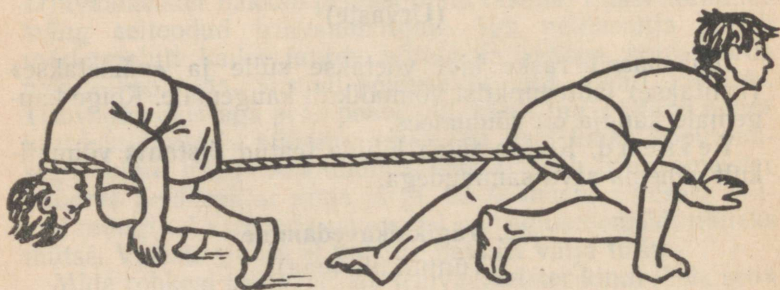
Kõievedu võib läbi viia ka ringse kõiega. Kõis on asetatud ringselt ümber maasse kaevatud augu. Kes vedajaist vedamisel auku satub, langeb võistlusest välja. Kaks viimast selgitavad võitja omavahel.

Vanasti asunud kõievedajad (kas kahekesi või rühmiti) teine teisel pool linaleotuse tiiki (oja või lompi) ja kumbki pool katsunud siis teist vette vedada (Puhja, Setumaa).

34. Luurivedamine (Tuntud üle maa)

Kaks mängijat astuvad selgadega vastastikku 2—3 sammu kaugusele. Nad laskuvad käpuli ja asetavad endale otstest kokkuseotud nõõri kaela taha, kusjuures nõõr läheb läbi kummagi luurivedaja kõhu alt ja jalgade vahelt (joonis 2).

Pärast märguannet alustavad mängijad vedamist, liikudes edasi käpuli. Kumb paariline oma vastase kindlaksmääratud kohani või võistlusväljaku piiridest välja veab (või kumb mängija kolmest vedamisest kaks võidab), on võitja.



Joonis 2

Teisend 1 (Ridala). Luurivedajad asuvad nägudega vastastikku, asetavad kokkuseotud nõõri kaela ja veavad. Võidu saavutamiseks kehtivad endised reeglid. Vastast võib ka uksest välja vedada (Martna).

Teisend 2 (Lääne-Nigula). Luurivedajad asuvad nägudega vastastikku, asetavad samanimelised (näit. paremad) käed vastase kaelale ja võistlevad eespooltoodud reeglite kohaselt.

Teisend 3 (Tarvastu). Luurivedajad asuvad selgadega vastastikku, kummarduvad, ühendavad käed konksseongus ja võistlevad eelpooltoodud reeglite kohaselt.

Luurivedamise iga viisi juures võivad vedajad asuda ka teine teisel pool künnist (lävepakku). Kumb teise üle künnise veab, on võidumees (Tori).

Luurivedamine on üle maa tuntud väga mitmesuguste nimede all. Nii on Kullamaal ja Kosel seda mängu nimetatud «Kassinoodaks», Rakveres — «Musta härja rammu katsumiseks», Kuusalus — «Kaelkoogu vedamiseks», Jõelähtmes — «Kassiluuri vedamiseks».

35. Ahelvedamine

(Setumaa)

Mängijad asuvad kolonnis, kusjuures igaüks hoiab eelmisel mängijal kätega ümber keha. Esimene kolonnis hoiab puust. Nüüd algab vedamine. Kes mängijaist käed lahti laseb, väljub ahelast. Lõpuks järele jäänud mängija on võitja.

36. Ratsasõda

(Rõuge)

«Ratsasõitjaid» on kaks paari. «Ratsanik» istub oma «hobuse» selga (või õlgadele). Hobune hoiab ratsanikku tugevasti kinnerdest (õlgadel istudes jalgadest). Ratsanikud katsuvad teineteist hobuse seljast maha vedada. Vedamiseks haarab kumbki ratsanik teisel kaelast. Pärast mahavedamist vahetavad hobused ja ratsanikud kohad. Võidab kõige rohkem mahavedamisi sooritanud paar.

Teisend (Kärkla). «Ratsanikul» on käes põlev küünal. Kumbki ratsanik katsub teise küünalt ära puhuda.

37. Tõrremäng

(Käina)

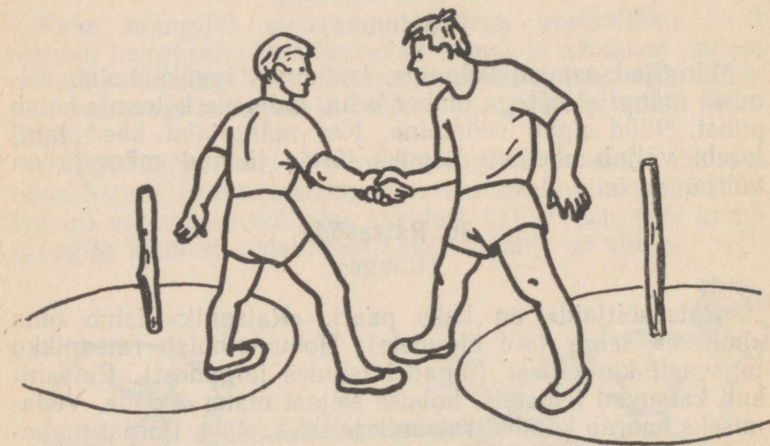
Mängijad moodustavad ringi, hoiavad üksteisel kätest ja alustavad liikumist. Üks väljaspool ringi olev mängija kat-

sub trügida liikuva «tõrre» sisse. Teda takistatakse. Kes «tõrrelaudadest» trügija endast paremalt sisse laseb, peab hakkama uueks trügijaks.

38. Nui maha (Palamuse)

Mängijad asuvad kahes võrdses rühmas. Mänguväljaku keskele joonistatakse ligistikku kaks ringi, mille keskele pannakse püsti nui. Kummastki rühmast asub numbrite järjekorras üks mängija oma ringi. Mängijad ühendavad samanimelised käed ja püüavad teineteist ringist välja tõmmata, lükata või suruda, nii et vastane ka ringis asetseva nuia ümber ajaks (joonis 3). Nii võistlevad läbi kõik paarid. Rohkem kordi nuia mahaajanud rühm on võitja.

Ruumis mängides võib mahaajamiseks püstitada mõne sobiva eseme, näiteks ämbri või tabureti.



Joonis 3

39. Keti purustamine (Pilistvere)

Mängijad asuvad vastastikku kahes viirus, kusjuures viirusolijate käed on ühendatud pihk- või küünarvars-seongus. Kummaski viirus esimene on kapteniks. Kapteni käsu peale püüab üks mängija teise viiru mängijate vahelt läbi murda, purustades kätest keti. Purustamise eest saab punkti. See-

järel katsub ketti purustada vastasviiru mängija. Kapteni määramisel ketipurustajad vahetuvad. Rohkem punkte saavutanud viirg on võitja.

40. Härjamäng

(Kullamaa)

Kaks «härگا» asuvad kápuli, peadega vastamisi. Kumb teise üle kindlaksmääratud piiri ajab, on võitja.

41. Tõrjumismäng

(Tõstamaa)

Üks mängija ronib mööda järsku nõlvakut üles, teine tõrjub ülesronijat tagasi. Ülesronimise õnnestumise puhul saab ülesronija tõrjujaks.

Tõrjuja võib olla ka all, kusjuures ta katsub ronijat jalgu-pidi alla kiskuda.

42. Soolakaalumine

(Rõuge)

Mängijad asuvad paaridena seljad vastamisi. Paarilised ühendavad käed küünarvars-seongus ja hakkavad teineteist «soolakaalumiseks» vaheldumisi enda seljale tõmbama. Tõmmatav peab seljaloleku ajaks kägardama jalad. Seljale tõmbamise arvus tuleb enne kokku leppida. Kes ei jõua kokkulepitud arv kordi «soolakotti kaaluda», läheb mängust välja. Võitjad mängivad omavahel edasi. Kes jääb viimaseks, on võitja.

43. Kas sina või mina

(Rakvere)

Kaks mängijat seisavad ühel jalal, haaravad teineteise käest ja püüavad vastast tasakaalust välja vedada või suruda. Mängija, kes haagitud jala maha asetab, on kaotaja.

44. Tasakaalumäng

(Rakvere)

Kaks mängijat seisavad nägudega teineteise suunas ja püüavad pihkusid kokku lüües vastast tasakaalust välja viia.

Võidab see, kes suudab jalgu paigal hoida. Võistelda võib kordade arvule.

45. Ussinahast pugemine (Saarde)

Mängijad on neljakäpukil kolonnis. Kõige tagumine hakkab eelmiste jalgade alt läbi pugema, jäädes esimese ette samuti käpukile. Siis poeb tagant järgmine jne., kuni on pugunud kõik mängijad.

Kahe kolonni vahel võib läbi viia ka võistlusi.

46. Ühel jalal hüplemine (Tallinn)

Võisteldakse ühel jalal hüplemises. Võidab see, kes suudab kõige kauem või kõige kaugemale hüpelda.

47. Ühejala-Märt

Mängijad asuvad ringis ja joonistavad igaüks enda ümber 0,5 m läbimõõduga ringi. Ühejala-Märt asub mängijate keskel ja piirab end samuti ringiga. Märguande järel vahetavad kõik ringisseisjad omavahel ühel jalal hüpeldes (kõrvalseisjast järgmisega) kohad. Ka Ühejala-Märt katsub ühel jalal hüpeldes ühe vaba ringi hõivata. Mängija, kes jääb ilma kohata, hakkab uueks Ühejala-Märdiks.

48. Vaat, mis narr teeb! (Halliste)

Maapinnale joonistatakse suur ring. Sellele tõmmatakse nii palju väikseid ringe, kui palju on mängijaid. Iga mängija teeb oma ringikesele tunnusmärgi. Märguande järel hakkavad kõik ühel jalal mööda suurt ringjoont hüplema, kuni jõuavad oma kohale tagasi. Seejärel peavad hüppajad tõsiste nägudega kooris lausuma «Vaat, mis narr teeb! Vaat, mis narr teeb!». Kes hüplemisel teise jala enne kohalejõudmist maha asetab, läheb mängust välja. Kes jääb viimasena hüplema, on võitja.

49. Hobuseraud

(Äksi)

Maapinnale joonistatakse hobuseraua-taoline kujund, mis jagatakse 8—10 kastiks. Seejärel hüpatakse ühel jalal järjekorras läbi kõik kastid, kusjuures igas kastis tuleb ühel jalal seistes põrgatada palli vastu maad ja haarata see ülespõrkumisel uuesti kätte. Veategija langeb mängust välja. Nii mängitakse mängu, kui tarvis, mitu korda. Viimasena mängujäänu on võitja.

50. Ruutudes hüplemine

(Järvesuu)

Kahte ritta joonistatakse kõrvuti 10—20 ruutu. Mängijad hakkavad ühel jalal ühest ruudust teise hüplema (tagasi piki teist ruutude rida). Kes ei jõua kõiki ruute läbi hüpelda, peab kandma trahviks seljas ümber ruutude ühte osavamat mängijat. Sama karistus tabab ka jooele astujat.

Teisendis võib leppida kokku, et pärast läbihüppamist tuleb kinnisilmi ruudust ruutu kõndida. Astub kõndija jooele, hüütakse «Joon!» ja tal tuleb mäng katkestada. Võidab see, kes läbib ruudud veatult.

51. Pöialöömine

(Rakvere)

Kaks mängijat seisavad vastastikku ühel jalal, haagivad tõstetud jala põiad ja katsuvad vastast tasakaalust välja vedada. Kaotajaks osutub see, kes asetab tõstetud jala maha esimesena.

52. Kukevõitlus

(Rõuge)

Kaks «kukke» asetavad käed vaheliti rinnale (või hoivad ühe käega tõstetud jala põiast), tõstavad ühe jala ja püüavad hüpeldes vastast õlgadega toksates tasakaalust välja viia. Mängija, kes tõstetud jala maha asetab, on kaotanud.

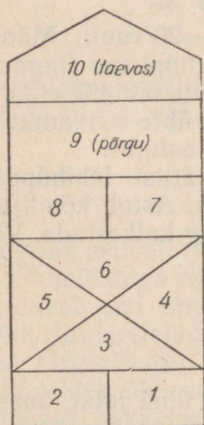
Kokkuleppe järgi võib ka üheaegselt jalgu vahetada.

Võitlus võib toimuda ka kahe viiru vahel. Võitjaks osutub enam üksikvõite saavutanud viirg.

53. Kekskast (Kuusalu)

Mängust võtab tavaliselt osa kuni kolm mängijat. Iga mängija otsib endale peopesasuuruse õhukese viskekivi või paksu klaasikillu. Mängijate järjekord tehakse kindlaks liisu abil.

Kekskast on peamiselt hüppemäng, mille puhul hüpatakse ühel ja kahel jalal. Ühel jalal hüppamise korral tuleb hüpata tagasi teisel jalal. Kui algul, näiteks kasti, milles asetseb kivi, hüpati paremal jalal, tuleb seal hüppega vahetada hüppejalaks vasak jalg ja tagasi hüpata vasakul jalal.



Joonis 4

Mänguks joonistatakse maapinnale joonisel 4 näidatud kujund, mille pikkus on umbes 4—4,5 ja laius 1,5—2 m. Mäng koosneb põhiliselt kivi viskamisest kasti ja selle äratoomisest hüppesammudega. Viskamist alustatakse esimesest kastist ja jätkatakse (kui vahepeal mänguõigust ei kaotata) järjekorras kuni 10. kastini. Mängimisel ei tohi kivi sattuda kasti piirjoontele ega ka kastist välja minna, samuti peab hüppaja sooritama sammud täpselt ega tohi astuda jalaga piirjoonele. Teeb mängija ühe niisuguse vea, kaotab ta selles voorus edasimängimise õiguse ja mängimist alustab

järgmine osavõtja. Kui viga juhtub kivi viskamisel, jäetakse kivi järgmise korrani sellesse kasti, kuhu taheti visata. Kui viga juhtub aga hüppamisel, pannakse kivi järgmisse kasti.

Mängu üksikasjaline käik on järgmine. Esimene mängija asub näoga mängukasti suunas ruutude 1 ja 2 ette ning viskab ettevaatlikult kivi kasti 1, nii et ta viskamisel ise ei satuks kasti piirjoontele ja kivi kukuks kasti selle piirjooni puudutamata. Nüüd hüppab mängija näiteks paremal jalal kasti 1, võtab kivi paremal jalal seistes üles, maandub siis ümberhüppega vasakule jalale ja hüppab vasakul jalal kastist tagasi lähtekohta kahele jalale.

Nüüd viskab mängija kivi kasti 2, hüppab siis ühele jalale kasti 1, sealt sama jalaga edasi kasti 2, tõstab kivi samal jalal seistes üles, hüppab ümberpöördega teisele jalale ja toob kivi tuldud teed mööda ühel (tagasitulekul alati teisel) jalal hüpates lähtekohta tagasi (igakordsel tagasitulekul tuleb maanduda lähtekohas kahele jalale).

Seejärel viskab mängija kivi kasti 3, hüppab siis kahele jalale korraga, nii et vasak satub kasti 2 ja parem kasti 1 ning sealt edasi ühele jalale kasti 3, nii et mõlemad jalad tõusevad kastidest 1 ja 2 korraga õhku. Kastist 3 võtab mängija sinnahüppe jalal seistes kivi maast, ümberhüppega vahetab jalad ning hüppab jälle kahele jalale kastidesse 1 ja 2 ning sealt kahelt jalalt tagasi lähtekohta (kahele jalale).

Nüüd visatakse kivi kasti 4, hüpatakse kahele jalale kastidesse 1 ja 2, sealt ühele jalale kasti 3 ja edasi samal jalal kasti 4. Seejärel võetakse samal jalal seistes kivi maast ja tullakse sama teed tagasi.

Edasi visatakse kivi kasti 5 ja sooritatakse hüpped: harkseisu kastidesse 1 ja 2, ühele jalale kasti 3, samuti kasti 4, ja edasi kasti 5, kust võetakse kivi ning tuuakse samal viisil hüpates tagasi. Kasti 6 hüpatakse nii: harkseisu kastidesse 1 ja 2, ühele jalale kasti 3, harkseisu kastidesse 4 ja 5, sealt ühele jalale kasti 6; tagasi samuti. Kasti 7 hüpatakse järgmiselt: harkseisu kastidesse 1 ja 2, ühele jalale kasti 3, harkseisu kastidesse 4 ja 5, ühele jalale kasti 6 ja sealt samuti kasti 7. Kasti 8 minnakse algul nagu eelmissegi, kastist 6 alates aga ühel jalal, samuti tullakse tagasi.

Kasti 9 nimetatakse «põrguks». Sinna hüpatakse: harkseisu kastidesse 1 ja 2, ühele jalale kasti 3, harkseisu kastidesse 4 ja 5, ühele jalale kasti 6, harkseisu kastidesse 7 ja 8, ühele jalale «põrgusse», ja sealt tagasi samal viisil.

Kast 10 on «taevas». Sinna minnakse nagu eelmisse. Taevasse aga hüpatakse kahele jalale. Mängijate omavahelise kokkuleppe järgi võib seal kas kõndida või hüpata ainult kahel jalal korraga. Kahe jala hüppeid peab sooritama täpselt, nii et jalad tõuseksid korraga õhku ja ka maanduksid korraga.

Kui taevast jõutakse veatult lähtekohta tagasi (s. o., kui kõik kastid on läbi mängitud ühe korraga viga tegemata), võib teha endale vabal valikul ühe kasti «majaks», joonistades sellesse erilise tunnusmärgi. Majaks ei tohi teha kohe taevast, mis peab jääma kõige viimaseks. Kui majaks tehakse kast, milles asub kellegi kivi, siis pannakse see kivi

sel juhul automaatselt järgmisse kasti. Maja kuulub täiesti tema omanikule, kuhu ei tohi teised mängijad kunagi hüpata. Ka kivi ei visata enam majja. Samuti ei või seda teha maja omanik. Tema aga võib hüpata majja kahele jalale. Seega on maja selle omanikule vajalikuks puhkekohaks. Kui majaks on üksikkastid 3, 6 või 9, siis hüppab majaomanik neisse igal juhul kahe jalaga. Kui majadeks on aga parempoolsed kastid 1, 4 või 7, siis nende kõrvalolevast paariskastist kivi tuues hüppab majaomanik oma majja ka kahele jalale. Kui aga neist majadest peab läbi hüppama kaugema sammu sooritamiseks, siis hüpatakse harkseisu ühe jalaga majja ja teise jalaga paariskasti. Kui majadeks on aga vasakpoolsed paariskastid 2, 5 või 8, siis hüpatakse neist läbi jällegi harkseisuga. Kui aga teine paariskast on mõne teise mängija majaks, siis hüpatakse loomulikult oma majast läbi kahe jalaga, kuna teise majja ei tohi ju astuda.

Nii teevad mängijad kõik kastid kordamööda majadeks, millesse ei tohi visata kivi ega tohi hüpata teine mängija. Esimeses järjekorras tehakse majadeks harilikult kastid 3, 4, 5 ja 6, kuhu on raskem kivi visata ja hüpata. Ühtlasi võib selle piirkonna kinnipanemine takistada tunduvalt teiste mängu. Ka tehakse kastid 7 ja 8 võrdlemisi ruttu majadeks, kuna neis on raskem mängida. Kastid 1 ja 2 jäävad võimalikult lõppu, samuti põrgu, kuhu on kergem visata. Kõige viimaseks peab jääma taevas.

Kui mõne mängija kivi on jõudnud taevasse ja ta hakkab seda ära tooma, mis aga siiski ebaõnnestub (s. t., kui mängija tagasitulekul teeb vea, siis saab ta ikkagi endale maja, kuid peab jätma kivi järgmise vooru alguseni enda kätte. See moodus kaitseb nõrgemaid mängijaid tugevamate vastu. Kui teine teeb teatava piirkonna endale maja(de)ks, siis võib juhtuda, et nõrgem mängija üldse ei suuda neist üle hüpata ja ta ei saaks nõnda kunagi endale maja. Nõnda jääb aga maja saamise võimalus kõigile alles.

Mängu võidab, kel rohkem maju.

Mängus võib ette tulla veel üksikasju, mille suhtes lepidavad mängijad kokku juba omavahel. Nii võib keelata kivi maast võtmisel teise käe maha asetamise jne., kuid need reeglid olenevad ikkagi mängijate east ja võimetest.

Kekskasti ruutusid 1 ja 2 on nimetatud ka «maailma eesruumiks», ruutusid 3 ja 6 — «maailma ristteeks» ning ruutusid 7 ja 8 — «põrgu eeskojaks».

Teisend (Rakvere). Kivikeks. Seda teisendit mängitakse joonise 5 järgi. Mängija viskab kivi kasti 1 ja, hüpeldes ühel jalal, katsub seda sama jalaga ühest kastist teise lüüa (numbrite järjekorras). Selleks võib ta kasutada korraga mängijate endi kokkuleppel kas ühte või mitut lööki. Kivi tuleb lüüa puhtalt üle kastide piirjoone. Jääb see aga peatuma piirjoonele, läheb mängu järjekord üle järgmisele mängijale. Õnnestus mängijal aga kivi kõigist kastidest läbi lüüa, paneb ta kivi ühe jala varvastele ja katsub nii kõik kastid järjekorras läbi kõndida. Kui kivi maha kukub, läheb mängujärjekord üle järgmisele mängijale. Õnnestub see kõndimine, peab sama mängija kõik kastid kinnisilmi läbi käima. Piirjoonele astumisel läheb mängujärjekord jällegi üle järgmisele mängijale. Kinnisilmi läbikõndimise korral aga on tal õigus ühte kasti maja teha. Millisesse, see selgitatakse nii, et mängija seisab seljaga kastide poole ja katsub kivi üle öla mõnda kasti visata. Oma kastis on mängijal järgmisel mängukorral õigus kahel jalal puhkamiseks. Teised mängijad ei tohi oma kivi võõrasse majja lüüa. On näiteks kastis 3 juba maja, lüüakse kastist 2 kivi kohe kasti 4. Üksikasjaliste reeglite kohta võivad mängijad kokku leppida ise.

3	4
2	5
1	6

Joonis 5

54. Harakahüppamine

(Kuusalu)

Mängijad hüppavad kükis haraka moodi (jalad veidi harki). Kes kauem või kaugema piirjooneni hüppab, on võitja.

55. Konnahüppamine

(Tallinn, Valjala)

Mängijad hüppavad neljakäpukil konna moodi, laksutavad suuga, krooksuvad ja teevad «konnakorinat».

Konnade hüppekiiruse proovimiseks võib korraldada ka võistlusi. Kaks viirgu konni asuvad nägudega vastastikku 10 m kaugusel. Üks viirg konni liigub hüpetega teise viiruni, kusjuures iga konn puudutab ühte vastasviiru konna, ja hüppab oma kohale tagasi. Esimesena kohalejõudnu on võitja. Seejärel hüppab teine viirg konni.

56. Heeringas

(Hanila)

Mänguväljakule tõmmatakse teineteisest 8—20 sammu kaugusele kaks piirjoont. Ühe piirjoone taga seisab üks mängijaist — «heeringas», kes on seljaga ülejäänute poole, kes asuvad teise joone taga. Heeringas loeb kolmeni. Selle aja jooksul püüavad teised mängijad, väljudes oma maa-alalt, kiiresti sammhüpetega heeringale võimalikult ligemale saada. Kuid lugemise lõpul vaatab heeringas tagasi ja sel momendil peavad kõik hüppajad seisma. Kes aga liigub, peab minema tagasi oma maa-alale. Nüüd loeb heeringas uuesti kolmeni, teised hüppavad jälle edasi, heeringas vaatab tagasi, jne. Kes mängijaist esimesena heeringa maa-alale jõuab, saab uueks heeringaks ja mäng kordub.

57. Jökke — kaldale!

(Saarde)

Maapinnale joonistatakse kaks paralleelset joont, mis tähistavad «jõge». Mängujuht annab järjest käsklusi: «Jökke! Kaldale!» Mängijad peavad hüplema täpselt käskluse järgi — joonte vahele ja välja. Valesti hüppaja läheb mängust välja. Mängu võidab viimaseks jäänud hüppaja.

58. Eseme puudutamine

(Tartu)

Mängijad püüavad ühel või kahel jalal hüpeldes puudutada ülesriputatud eset. Eset tõstetakse järjest kõrgemale. Seda kõige kõrgemal puudutanu on võitja. Hüppamise huvitavamaks muutmiseks võib riputada üles mingi maiustuse, mille võitja saab endale.

59. Jõumees

(Jüri)

Mängijad asuvad ringis ja võtavad üksteisel kätest kinni. Keset ringi on püsti puuhalg. Mängijad veavad ja suruvad üksteist kätest, püüdes mõnda mängijat puuhalu peale suruda. Kes mängijaist puuhalu pikali ajab, läheb mängust välja. Võisteldakse, kuni üks mängijaist «jõumeheks» (viimaseks) jääb. Puuhalge võib olla ka mitu.

60. Nahksilla ehitamine

(Tartu)

Mängijad asuvad kolonni ja haaravad üksteisel ümber keha. Kolonni esimene ja viimane mängija hakkavad kolonni enda suunas vedama: proovitakse «nahksilla» tugevust. Kes käed lahti laseb on «nõrk palk» ja ei kõlba sillaks. Ta läheb mängust välja. Veetakse, kuni jääb järele «põhitala».

61. Äkkemäng

(Martna)

Mängijad asuvad kolonni ja laskuvad kükki. Igaüks toetab käed oma eelmise puusadele. Esimese ette asub üks mängija «hobuseks». Hobune võtab esimesel kükitajal kätest ja veab teda järskude tõmmetega. Tagumised kükitajad peavad «äkkepulkadena» tõmmetele reageerima ja edasi hüppama. Kes ümber kukub või käed vallandab, muutub «katkiseks» äkkepulgaks ja läheb mängust välja. Viimaseks jäänud on kõige tugevam äkkepulk.

Mõnikord võib osav «hobune» järsu tagasilükkega kogu «äkkepulkade rodu» ümber lükata.

62. Lambamäng

(Ambla)

Mängijaid on piiramatu arv. Nad istuvad kobaras mänguväljaku keskel. Üks neist on peremees, kaks on hundid, kõik teised aga lambad. Hundid asuvad väljaspool mänguväljaku oma koopas. Peremees, kepp käes, kõnnib ümber lamaste, toksib kepiga vastu maad ja sõnab:

«Teen tara, teritan teivast,
Et ei susi sisse pääse,
Ega hunti üle hüppa,
Ega karu üle karga.»

Peremees läheb ise koju. Selle ajaga veavad hundid 1—3 vastupunnivat lammast oma koopasse. Siis tuleb peremees, leiab osa lambaid kadunud olevat, ohkab, teeb tara ja läheb jälle ära. Selle aja sees veavad hundid uuesti osa lambaid ära jne., kuni kõik lambad on veetud. Siis tuleb peremees hundi juurde oma kadunud lambaid küsima. See kostab:

«Lambad tulid minu kapsaaeda, ajasin väravast välja, viskasin kapsalehti ette.»

«Aga mis need on?»

«Kivid ja kännud, luud ja labidad, minu tööriistad.»

Peremees hüüab: «Ute! Ute!» Lambad mägivad kooris vastu. Nüüd on lammaste kuuluvus selge ja hunt pillub nad peremehe kätte, sõnades: «See on kivi, see — känd, see — luud, see — labidas...» Nüüd laseb peremees lammastel üle parajal kõrgusel hoitud kepi hüpata, katseks, kas lambad terved ja «omad». Kes üle ei saa, on «hundi oma» ja jääb hundile abiks.

Ülejäänud lambad istuvad uuesti mänguväljaku keskele, peremees teeb tara, hundid veavad jälle lambaid jne. Igal järjekordsel lammaste «katsumisel» tuleb tõsta keppi kõrgemale. Nii kordub mäng seni, kuni lambad on kõik muutunud huntideks.

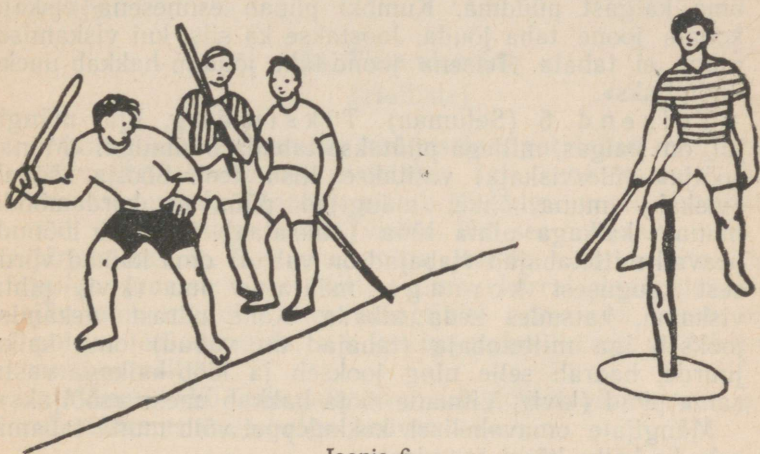
3. VISKE- JA LÖÖGIMANGE

63. Kaikamänge (Tuntud üle maa)

Teisend 1 (Tori). Mängijad viskavad kaigast võrdselt kauguselt selleks määratud ringi. Kelle kaigas ringi kukkudes pihus olnud otsaga viskaja poole jääb, on hästi visanud ja võidumees. Visatakse kordamööda.

Teisend 2. Mängijad asuvad joone taga viirus. Üks kaigas asetatakse mängijaist eemale kännu või mõne muu eseme najale püsti (võib ka otsapidi maa sees olla). Keegi mängijaist on oma kaikaga püstkaika juures kaitsjaks.

Teised mängijad püüavad oma kaigastega püstiolevat kaigast kordamööda maha visata. Pärast viset (olenevata tabamisest) jookseb viskaja oma kaika järele. Kaitsja katsub viskajat oma kaikaga puudutada, jälitades teda jooksul viskepiirini. Puudutamise korral jääb viskaja kaitsjaks. Kui püstiolev kaigas viskaja tabamusest ümber kukkus, peab kaitsja kõigepealt kaika püsti asetama, alles seejärel võib ta joosta viskajat puudutama ja jälitama.



Joonis 6

Teisend 3 (Tori). Mängijaid on 6—10. Igal mängijal on kaigas. Mängijaist 10—15 m kaugusel asuvasse ringi torgatakse kaigas maasse. Ringi ligidale asub oma kaikaga püstkaika kaitsja. Piiri tagant püütakse liisu järjekorras püstkaigas maha visata (joonis 6). Iga mittetabaja peab kohe jooksema oma kaika järele ja kaitsja katsub teda kaika haaramisel oma kaikaga puudutada. Jälitada võib kuni viskepiirini. Puudutamise korral hakkab kaika tooja kaitsjaks ja endine kaitsja läheb viskajaks. Ei õnnestu aga järjest kolmel viskajal püstkaigast tabada, kogunevad need kolm viskajat ümber ringi ja katsuvad püstkaigast maha lüüa. Kaitsja ülesandeks on ühte kolmest puudutada. Temal tekib võitlus kolme viskajaga. Õnnestub ühel kolmest püstkaigas maha lüüa, pistavad kõik kolm viskepiiri suunas jooksu, kaitsja asub neid puudutamiseks jälitama. Ei õnnestu tal ühtegi puudutada, jääb ta oma ametisse edasi.

Õnnestus mõnel viskajal mängu ajal püstkaigas maha lüüa, võib ta kaika vabalt ära tuua, ilma et kaitsjal oleks õigus teda puudutada.

Teisend 4 (Käina). Mängijad asuvad joone taga, kaikad käes. 8—10 m kaugusel mängijaist asub puumuna. «Hüüdja» seisab muna ligidal ja hüüab mõne mängija nime. Hüütu peab viskama oma kaika muna pihta, nii et see võimalikult kaugele veereks. Hüüdja jookseb muna, viskaja oma kaigast püüdma. Kumbki püüab esimesena viskaja kohale joone taha jõuda. Joostakse ka siis, kui viskamisel muna ei tabata. Teisena joone taha jõudnu hakkab uueks «hüüdjaks».

Teisend 5 (Setumaa). Tiksimgäng. Igal mängijal on kaigas, millega püütakse tabada puumuna. «Munasöötja» (ülesviskaja) valitakse liisu teel. Söötja söötab (viskab) muna õhku, mängijad püüavad kordamööda munale kaikaga pihta lüüa («tikсата»). On kõik löönud, peavad mittetabajad (tabajad on vabad) oma kaikad võrdsest kaugusest korraga määratud puu (kivi) pihta viskama, katsudes seda tabada. Kohe pärast viskamist jookseb iga mittetabajaja (tabajad on vabad) oma kaika juurde, haarab selle ning jookseb ja lööb kaikaga vastu sama puud (kivi). Viimane lööja hakkab uueks «söötjaks».

Mängijate omavahelisel kokkuleppel võib muna tabamiseks ka kaika käest ära visata.

Teisend 6 (Kuusalu). Igal mängijal on oma kivi, millel asub 3 väiksemat kivi. Kaikaviskamine toimub vastase kivide pihta. Ülesandeks on vastast kivide mahalöömisel ennetada. Viskamine peab toimuma võrdsest kaugusest. Lõpliku võidu saavutamiseks võib mängida 5—10 vooru.

Teisend 7 (Uue-Antsla). Üks mängija viskab kaika õhku, teised aga püüavad liisu järjekorras oma kaikaga õhkuvisatud kaigast tabada. Kes näiteks 5—10 vooruga rohkem tabamusi saab, on võitja.

Teisend 8 (Halliste). Mängijad asuvad joone taga ühes viirus, igaühel käes viskekaigas. Joonest 10—12 m kaugusel asub klots. Klotsivaht seisab klotsi lähedal. Mängijad püüavad kordamööda klotsi ümber visata. Kes tabab, võib kaika vabalt tagasi tuua. Klotsivaht aga asetab klotsi uuesti kohale. Mittetabamise korral jääb kaigas sinna, kuhu ta lendas. Nii viskavad kordamööda kõik mängijad. Lõpuks hüüab klotsivaht: «Jooks!» Ja kõik kaigaste omanikud jooksevad kaigaste järele. Klotsivaht haarab aga

klotsi ja jookseb kaikaviske joone taha. Viimasena kohalejõudnud mängija hakkab uueks klotsivahiks ja mäng kordub.

Teisend 9 (Tarvastu). Üks mängija virutab jõulise viskega oma teravaotsalise kaika maa sisse püsti. Teine peab oma kaikaga selle püsti oleva kaika maa seest välja lööma. Seejärel vahetatakse osad. Võib mängida ka kordade arvule. Kumb näiteks saavutab enne 10 väljalööki, on võitja.

64. Tabamismäng (Halliste)

Mängijaist 20 sammu kaugusele riputatakse mingi ese. Viimasest eemaldudes pistetakse iga kahe sammu järel maasse pulgake. Mängija püüab 10. pulga juures ülesriputatud eset kaikaga maha visata. Kui see õnnestub, asub ta järjekorras 8., 6., 4. jne. pulga juurde ning sooritab iga pulga juurest viske. Mittetabamise korral algab viskamist järgmine mängija. Kes mängijaist esimesena jõuab kõik pulgad läbi mängida, s. t. kes iga pulga juurest on tabanud eset, on võitja.

Mängu võib mängida ka vastupidises järjekorras, s. t. alustades esimese pulga juurest.

65. Sikumäng (Avinurme)

Mängijaid on piiramatu arv, igaühel on viskekaigas. Mänguks on vajalik veel ka puumuna — «sikk». Mängijate järjekord tehakse kindlaks sama puumuna kõksutamise kaikal: iga mängija püüab võimalikult rohkem kordi õhkuvisatud muna kaikaga puudutada (kõksutada). Kes kõksutab kõige vähem, jääb muna «söötjaks», teised asuvad viskejärjekorda vastavalt kõksutuste arvule.

Nüüd viskab söötja muna õhku ja esimene viskaja püüab kokkulepitud kaugusest muna kaikaga tabada. Tabamise korral saab ta õiguse edasiviskamiseks (kuni möödaviskeni). Iga tabamuse eest saab ühe punkti. Möödaviskamise järel hakkab viskaja söötjaks, kuna endine söötja jääb järjekorras viimaseks viskajaks. Seejärel viskab uus söötja muna õhku, järjekorras olev viskaja aga püüab omakorda kaikaga muna tabada, jne.

Nii on iga mängija kord söötja, kord pihtaviskaja ülesannetes. Võitjaks tunnistatakse kõige rohkem punkte saavutanud mängija.

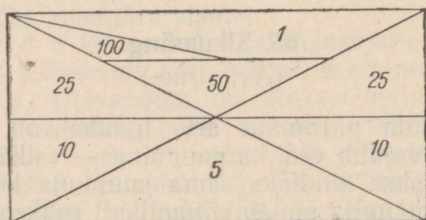
66. Popkamäng (Rõuge)

Neli pulka pistetakse õrnalt otsapidi maa sisse, ühele joonele, üksteisest umbes 10 sm kaugusele. Mitu pulka mängija viskejoone tagant kaikaga maha lööb, nii mitu punkti ta ka saab.

Mängijad viskavad liisu järjekorras. Kes kokkulepitud viskekordade arvuga kõige rohkem punkte saab, on võitja. Pulkade asemel võib kasutada ka kurne.

67. Kopi (Lääne-Nigula)

Ühe kivi taha joonistatakse joonisel 7 olev kujund ja kirjutatakse sellesse numbrid (lubjaga). Kivi otsa asetatakse kurn, mille pihta visatakse kaikaga kokkulepitud kauguselt. Kurni püütakse lüüa võimalikult suurema arvulisse ruutu, et saavutada enne teisi mängu algul kokkulepitud arv punkte (näiteks 500).



Kivi

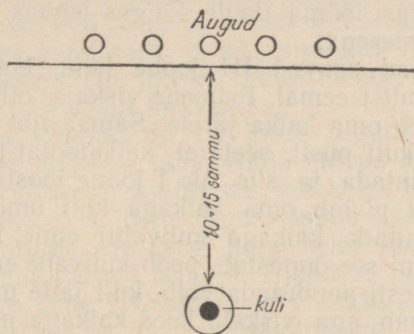
Joonis 7

68. Kuli (Viru-Jaagupi)

Ühele joonele uuristatakse maasse 5—6 auku, kuid tingimata üks vähem mängijate arvust. Nende ette, umbes 10—15 sammu kaugusele (olenevalt muidugi mängijate

vanusest ja viskevõimest) pannakse ringikesse püsti umbes 10 sm pikkune puuplokk — «kull» (võib kasutada ka kurni) (joonis 8).

Mängijatel on igaühel paras viskekaigas. Nad asuvad joone taha ja sooritavad jalaltviskeliisu. Kõige ligemale visanud mängija hakkab kuliseadjaks (mängija nr. 1). Kõik ülejäänud mängijad hakkavad oma augu tagant kuli pihta viskeid sooritama (liisuga määratud järjekorras). Mängijatel on selles järjekorras ka numbrid.



Joonis 8

Nr. 2 asub vasakpoolse augu taha, asetab vasaku jala kannale auku ja püüab kõikaga kuli maha (võimalikult kaugemale) lüüa. Õnnestub tal see, peab ta jooksma oma kaika järele, ruttama sellega tagasi oma augu juurde ja pistma kaika otsapidi auku. Kuliseadja püüab pärast lööki omakorda ruttu kuli haarata, selle oma kohale ringikesse püsti asetada ja joosta siis vallutama auku nr. 2, püüdes selle omanikku kepi aukupistmisega ennetada. Augu vallutaja jääb ka selle omanikuks. Jäi nr. 2 august ilma, siis saab ta uueks kuliseadjaks.

Nüüd püüab kõikaga kuli tabada mängija nr. 3. Kordub kaika toomine, kuli püstitamine ja augu vallutamine.

Nii jätkatakse mängu, kuni on visanud kõik mängijad.

Ei saa viskaja kulile pihta, vahetab ta kuliseadjaga ülesanded.

Mängu võib mängida soovitud arv kordi.

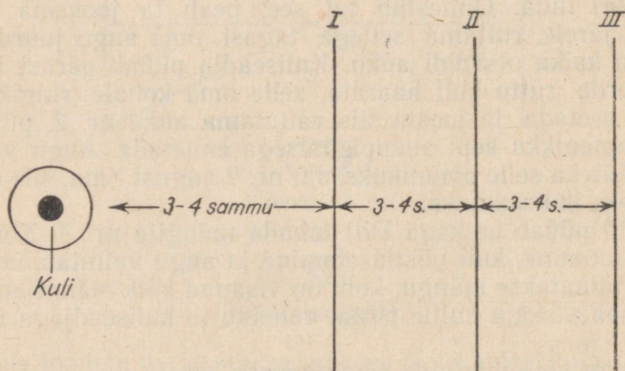
Mängu teisesendis võivad mängijad ka kokku leppida, et juhul, kui viskaja sai küll kulile pihta, kuid see ei veerenud

kaugele, võib mängija kaika toomata jätta, oodates mõne teise mängija head lööki. Jäävad aga paljudel mängijatel kaikad toomata, peab toomine toimuma viimase mängija viske juures. Kes siis augu vallutamisel august ilma jääb, hakkab uueks kuliseadjaks.

Teisend I (Vana-Kuuste). Kuliringikesest 3—4 sammu kaugusele tõmmatakse I joon, sellest sama kaugele II joon ja edasi III joon (joonis 9). Mängust osavõtjaid on samuti 5—6. Sooritatakse jalaltviskeliisk. Kõige lühema viske sooritanud mängija jääb kulivahiks, teised hakkavad liisu järjekorras lööma (kelle kaigas lendas kõige kaugeemale, lööb esimesena).

Kõik viskajad asuvad III joone taha, kulivaht seisab mõni samm kulist eemal. Esimene viskaja, olles kuli maha löönud, jookseb oma kaika järele. Samal ajal püüab kulivaht asetada kuli püsti, seejärel kaikatoojat-jooksjat oma kaikaga puudutada ja siis üle I joone joosta. Kaikatooja (viskaja) aga püüab oma kaikaga kuli omakorda maha lüüa ja puudutada kaikaga kulivahti enne, kui see jõuab üle I joone. Kui see õnnestub, peab kulivaht enne seda, kui ta viskajat uuesti puudutada võib, kuli jälle püsti asetama. Tavaliselt jõuab aga viskaja koos kaikaga juba üle joone ära põgeneda ja saab õiguse viskajaks jääda, kuna kulivaht jääb edasi endisse ametisse.

Nüüd püüab kuli tabada järgmine viskaja. Saab ta pihta, areneb nende vahel sama võitlus. Edasi lööb kolmas viskaja, jne.



Joonis 9

Ei taba aga mõni viskaja kuli, jääb selle kaigas toomata ja viskaja ootab III joone taga, kuni mõnel järgmisel viskajal õnnestub kuli tabada. Siis jooksevad ka kõik endised möödavisanud koos viimase viskajaga oma kaikaid tooma. Nüüd püüab kulivaht endisel kombel kuli kiiresti püsti asetada ja katsub siis mõnda kaikatoojat puudutada ning ise I joone taha joosta. Teised kaikatoojad, kel juba kaigas käes, aga aitavad kaasviskajail kaikatoomist (juhul, kui mõne kaigas liialt kaugele veeres) sellega, et katsuvad püstiasetatud kuli enne maha lüüa, kui kulivaht jõuab üle I joone. On aga osa kaikatoojaid veel kaikaid toomas, jookseb kulivaht tagasi, asetab kuli püsti ja katsub hilinevaid kaikatoojaid oma kaikaga puudutada, et siis enne kuli mahalöömist katsuda uuesti joone taha joosta. Õnnestub see, saab ta viskajaks ja puudutatu uueks kulivahiks.

Kes mängijaist kolm korda III joone tagant kuli maha lööb, võib minna II joone taha. Nüüd löövad kuli kõik III joonel olivad järjekorras. Ainult siis, kui keegi pihta ei saa, läheb löögijärjekord II joone taga seisjate kätte, eesotsas esimese sinnatulijaga. On keegi juba kolm korda kuli II joone tagant maha löönud, saab ta I joonele. Sel juhul löövad ikkagi kõige enne III, siis II ja viimaks I joone taga olivad. Mängijad, kes ka I joone tagant kuli kolm korda maha on löönud, siirduvad uuesti III joone taha, kuid nüüd juba teistele kaotuspunkte lööma. Lüüa saavad nad ikkagi vaid siis, kui kõik teised on seda juba teinud, ja iga nende kuli mahalöök loetakse teistele, kes pole veel jõudnud tagasi III joonele, kaotuspunktiks. Nii kestab mäng, kuni kõik jõuavad tagasi III joonele.

Kui mängu uuesti alustatakse, hakkab kulivahiks kõige rohkem kaotuspunkte saanud mängija.

Vastavalt kokkuleppele võib alustada löömist ka I joonelt. s. t. vastupidises järjekorras.

Vana-Kuustes asetati kuli asemel püsti kolmejalgne hark. Sellest tingituna oli seal ka mängu nimeks «Hargilöömine» või «Pobi».

69. Kurnimäng (Tuntud üle maa)

2—10 mängijat jagunevad kaheks võrdseks rühmaks. Tasasele maale märgitakse (kas lubjaga või kepikesega vaokesi tõmmates) 7—10 m kaugusele teineteisest kaks 1—

1,5-meetrist ruutu. Mänguvahendiks on 10 kurni (ümmargust puuplokki), mille pikkus on 16—18 sm ja läbimõõt 4—5 sm (kurnid olgu otstest lõigatud täpselt täisnurga all), ja 5—10 ümmargust viskekaigast. Kaikad olgu mängijate jõu ja võimete kohaselt 80—100 sm pikad ja nende läbimõõt 4—5 sm, kusjuures käepide võib olla peenem. Mängu alustamiseks heidavad kummagi rühma vanemad liisku: võitja valib väljakupoole, teisele rühmale jääb aga avaviske õigus. Viskerühm jagab kaikad oma mängijate vahel võrdselt (näiteks 4—5-mehelise rühma puhul saab iga mängija 2, 3-mehelise puhul — 3, 1- ja 2-mehelise puhul — 5 kaigast; liigsed kaikad jäävad mängust välja).

Kumbki rühm seab üles kurnid (5 tükki) enda ees olevas ruudus, esimese mustri järgi (mängumustrite seletus lõpus).

Viskajate rühma üks mängijaist asub ruudu taha ja katsub kaikaga visates tabada oma ruudus olevaid kurve, nii et neid võimalikult rohkem ruudust välja lendaks. Seejuures võib viskaja järjest ära visata kas kõik oma kaikad või mõnda kaigast üle jättes anda viskejärjekorra järgmisele viskajale, hoides ülejäänud kaikad pärastiseks viskeks. Kui selle rühma mängijad on kõik oma kaikad ära visanud, hakkavad samasuguses vabas järjekorras oma ruudust kurve välja lööma vastasmängijad.

Iga uue (samuti ka esimese) mustri puhul, seni kui ühtegi kurni ruudust välja pole löödud, sooritatakse visked ruudu tagant. Kui aga on välja löödud vähemalt üks kurn, võib visata ruudu esijoonelt. Tuleb jälgida, et ei muudetaks jalgadega ruudus või selle ligiduses olevate kurnide asendit.

Kui üks muster on välja löödud, seatakse üles järgmine muster ja kui eelmisest mustrist on viskekaikaid üle jäänud, visatakse need nüüd uue mustri pihta.

Niiviisi võib üks rühm õnnestunud visete puhul teisest ette jõuda mitme mustri võrra.

Külg- või tagapiirile sattunud kurn asetatakse piirile püsti (kuulub ikka veel väljalöömisele), esijoonel ja ruudu sees jääb kurn aga nii, nagu see on kukkunud.

Väljalöödud kurnid jäävad kogu mustri väljalöömise vältel sinna lebama. Kogemata ruutu tagasilöödud kurnid tuleb ruudust uuesti välja lüüa. Löömisel ei loeta väljalööduks üle ruudu esijoonel veerenud kurni, vaid lööja peab, seistes seljaga ruudu suunas selle esijoonel, kukutama oma kurni pea pealt (kätega tõukamata) selja taha ruutu. Kui selja taha kukutatud kurn veereb ruudust välja, loetakse see väljas-

olevaks; satub see aga joonele, pannakse samuti joonele püsti.

Mängu lõpetab väljakupoole valinud rühm. Juhul, kui mängu alustanud rühm lõi oma 10 mustrit välja enne vastasrühma, on vastasrühmal õigus mängu lõpetamiseks kasutada kõiki oma poolele visatud kaikaid. Kui aga väljakupoole valinud rühm lõi oma 10 mustrit välja esimesena, siis avajal rühmal enam viskeõigust ei ole.

Kaotajaks jääb rühm, kes ei jõudnud mängu lõpuks kõiki mustreid välja lüüa. Kaotuspunkte arvestatakse järgmiselt: iga mahajäänud terve muster — 10 punkti, lamav kurn — 2 punkti, püsti kurn — 1 punkt.

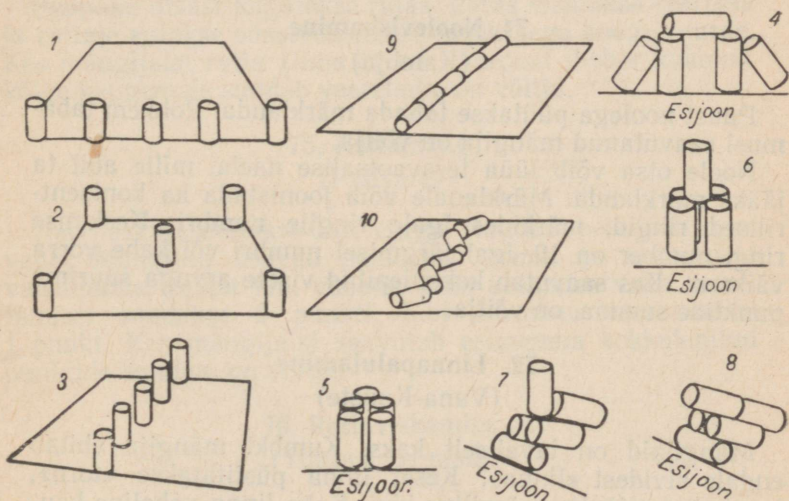
M ä n g u m u s t r i d

1. **V i i r g.** Piki esijoont on asetatud võrdsele kaugusele püsti 5 kurni.

2. **K i r i.** Ruudu igasse nurka ja keskele asetatakse püsti üks kurn.

3. **Telefon.** Kurnid asetatakse ruutu püsti esijoone keskpäigast tagajoone keskpäigani võrdsete vahedega.

4. **V ä r a v.** Esijoone keskel on püsti 2 kurni (veidi väiksema kui kurnipikkuse vahemaaga), üks kurn on risti nende otste peal, kaks kurni aga toetuvad kaldu olles külgmistele.



Joonis 10

5. S a g a r. Esijoone keskel on kõrvuti püsti 2 kurni, vahetult nende taga 2 ja edasi 1 kurn.

6. T o r n. Esijoone keskel on sagaras püsti 4 kurni, viies on nende otsas keskel püsti.

7. V e d u r. Esijoone keskel on sellega paralleelselt pikali 1 kurn, sellele toetuvad otstega 2 kurni (risti, teised otsad ruudu sees), nende vahelkohal toetub neile veidi tagapool neljas kurn, mille otsa ees teiste peal on püsti viies.

8. K a h u r. Esijoone keskel asuvad 4 alumist kurni nagu veduril, viies on neljandal otsiti ees (kahuri toruks).

9. R o ņ g. Kurnid asetatakse esijoone keskelt ruudu tagajoone suunas otsiti (pikali, otstega vastamisi).

10. S i u g. Kurnid asetatakse ruudu esijoone keskelt ruudu tagajoone suunas siksakikujuliselt.

Setumaal Rõsna külas räägitakse, et seal mängiti kurni pühapäeviti kahe küla vahel.

70. Puuhalu mäng

(Pärnu-Jaagupi)

Puuhalg visatakse õhku nii, et ta kukuks kokkulepitud asendisse (kas kõhuli, selili või otsale). Kes mängijaist kümne korraga kõige rohkem õieti viskab, on võitja.

71. Nooleviskamine

(Kambja)

Puust noolega püütakse tabada märklauda. Rohkem tabamusi saavutanud mängija on võitja.

Noole otsa võib lüüa teravaotsalise naela, mille abil ta jääks märklauda. Märklauale võib joonistada ka kontsentrilised ringid, märkides igale ringile numbri. Keskmise ringi number on 10, igal järgmisel numbri või kahe võrra väiksem. Kes saavutab kokkulepitud visete arvuga suurima punktide summa, on võitja.

72. Linnapalutamine

(Vana-Kuuste)

Mängijaid on tavaliselt kaks. Kumbki mängija ehitab endale kividest «linna». Keset linna püstitatakse «torn», torni otsa «lipuks» värviline kivi. Kahe linna vaheline kaugus on 20—30 sammu (vastavalt mängijate võimetele). On

linnad valmis, korjab kumbki mängija endale «pommitamiseks» parajaid viskekive. Viskekivid asetatakse oma linna taha, kust toimub ka vastase linna pommitamine. Liisu teel määratakse esimene viskaja. Pommitatakse vaheldumisi, kumbki viskab ühe «pommi» korruga. Tabada tuleb lippu (värvilist kivi). Langeb lipp maha, on teise linn «põletatud».

Pärast uue linna ehitamist võib võitlus alata uuesti. Kumb rohkem teise linna maha «palutas», on lõplik võitja.

Mäng oli 1900. a. paiku Vana-Kuustes ja Kambjas väga levinud.

73. Käbisõda

(Kambja)

Mängu mängitakse okaspuumetsas. Kumbki rühm püüab vastasmängijaid kuivanud käbidega «surnuks» visata. Tabatu langeb mängust välja. Endakaitseks võib peituda puu taha, varjata end kraavis jne. Kaotab see rühm, kelle võistlejad on viimaseni langenud.

74. Rattaveeretamine

(Rakvere)

Puupaku otsast lõigatakse ratas. Ratas visatakse veerema ja rattale antakse edasiveeremisel kepikesega hoogu juurde. Kes mängijaist ratta (ilma et see vahepeal ümber kukuks) kõige kaugemale suudab veeretada, on võitja.

75. Rattamäng

(Palivere)

Neli pakku asetatakse ühte viirgu. Nende vahele jääb kolm vahet. Mängijad asuvad pakkudest eemal ja veeretavad vaheldumisi ratast läbi vahede. Läbi keskmise vahe veeretamisel saadakse 2 punkti, läbi äärmiste veeretamisel 1 punkt. Kes mängijaist saavutab esimesena kokkulepitud punktide summa, on võitja.

76. Rattaviskamine

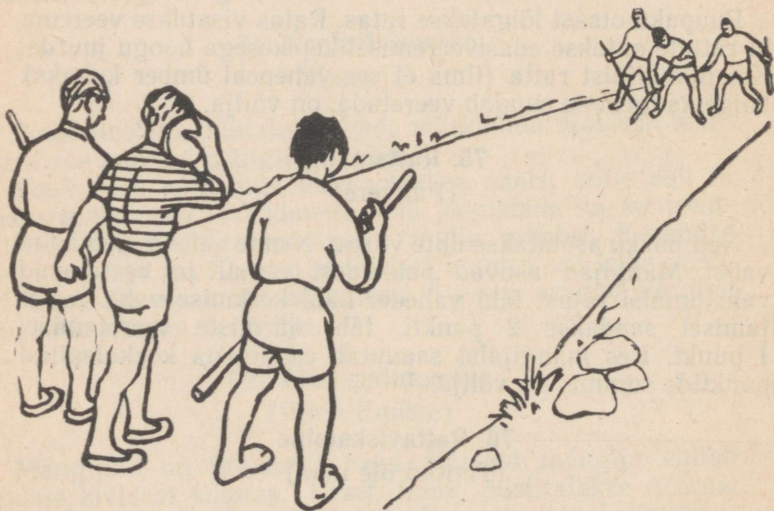
(Tuntud üle maa)

2—4 (või ka rohkem) poissi moodustavad rühma. Mängust võtab osa kaks rühma, kusjuures kummagi rühma män-

gijad on järjekorras nummerdatud. Iga mängija on varustatud peatamiskaika või -lauaga. Viskamiseks saetakse umbes 10—12 sm jämeduse kasepaku otsast 2—2,5 sm paksune ratas. Ratas võib olla ka ovaalne (Väike-Maarja).

Ratast visatakse maanteel või siledal ja lagedal väljal. Viskamiseks võetakse ratas kas pealtvõttega, s. t. pöidla ja nimetissõrme vahele, või altvõttega, s. o. sõrmede ja pöidlamõhna vahele (Märjamaal). Kaks vastastikku mängivat rühma asuvad teineteisest umbes 20—40 sammu kaugusel (joonis 11). See vahemaa jäägu mängu kestel alati samaks. Mängijad ei asu ühes viirus, vaid mõni neist seisab taga-pool, et läbilipsanud ratast mitte kaugele lasta veereda.

Liisk otsustab viskaja rühma. Mängija nr. 1 viskab ratta vastasrühma suunas veerema. Vastasrühm püüab panna ratast kaikalöökidega tagasi veerema, s. t. teda kõikaga vastasrühma suunas koksida või maha («surnuks») lüüa. Sealjuures ei tohi kaitserühm üle piiri rattale vastu joosta (piiriks on mõeldud 20—40 sammu kaugune vahemaa), ega veeretada küljelilangenud ratast. Pääses ratas esimestest kaitsjatest mööda, katsuvad seda kõikaga tagasi veeretada või surnuks lüüa tagumised mängijad.



Joonis 11

Kuhu ratas seisma jäi või teel mängides teelt kõrvale veeres, sealt viskab nüüd ratta vastassuunas veerema teise rühma (endise kaitserühma) mängija nr. 1, kusjuures endine rünnakrühm, muutunud kaitserühmaks, peab asuma viskajast ettenähtud (alati 20—40 sammu) kaugusele (s. t. olevalt ratta peatuskohast minema kas ette- või tahapoole). Uus kaitserühm püüab samuti ratast kaikaga kas tagasi veerema panna või surnuks lüüa.

Nii viskavad rühmade kõik numbrid järjekorras. Kui kõik on läbi visanud, algab viskekord peale taas nr. 1-st.

Kumb rühm teise kuni määratud piirini taganema sunnib, on võitnud.

Saardes, Pärnus, Karusel, Paadremaal, Väändras jm. on rattamängu mängitud ka puumunaga. Karjas ja Paistus aga on mängitud ka raudvitsast rattaga.

Rattaid on peale kasepaku valmistatud ka pahast (pahk — mügarik puutüvel), millele aeti raudvits peale (Rõuge). Ka Räpinas olevat «tsöörile» raudvits ümber aetud.

Rattaviskajateks on olnud enamasti noormehed ja poisikesed, paarisarv poisse kahes võrdses rühmas (Setumaa, Märjamaa, Martna, Kullamaa, Karja, Saarde, Kilingi-Nõmme). Kuid ka mehed on mänginud rattaviskamist innukalt (Põlva — vanemad mehed, Setumaa, Märjamaa, Martna, Kihelkonna, Muhu, Oudova, Põlva). On mängitud ka kahekesi (Maarja-Magdaleena, Saarde). Mõnikord on mängitud ka kahe küla vahel (Tallinn, Haljala, Väandra).

Mängukohaks on olnud maantee (Martna, Antsla), külatänav (Jüri), kõrtsiesine (Martna, Muhu), jalgrada (Antsla) jne.

Mänguviisideks oli: 1) mäng punktide peale, milles punkte saavutati ratta teatud kohani ajamisega; seejärel alustati viskamist jälle keskpunktist; 2) kauguse peale, milles vastast aeti verstade viisi külast välja.

77. Kutsikulöömine

(Tuntud üle maa)

2—4-liikmelisel rühmal on kaks umbes 2—3 sm jämedust ja 65—80 sm pikkust löögikeppi ning 1,5—2 sm jämedune ja 15—20 sm pikkune teravate otstega puupulk — «kutsik». Löögikepi üks ots on lõigatud ühelt poolt laperguseks.

Mänguväljaku ühte otsa tehakse ruut, mille iga külg võr-

dub kepi 1,5—2-kordse pikkusega; ruudu keskele tehakse väike auk ja ruudu tagumise piirjoone keskele, et ruut oleks kaugemale nähtav, pistetakse kepike.

Rühma alglooja ja algtagasiviskaja tehakse kindlaks keppliisu teel. Kõige ülemine saab lööjaks, kõige alumine tagasiviskajaks. Järgmisteks tagasiviskajateks (lööja vahetuse puhul) hakkavad mängijad vastavalt sellele, millises järjekorras keegi alt üles kinni hoidis.

Mängu alustamiseks paneb ruudu juures seisev lööja kutsiku mängu esimese löögiviisiga (vt. lk. 47) ja püüab seda käes hoitava kepiga võimalikult kaugele lüüa. Väljalöömine peab toimuma ruudu kohal. Tagasiviskaja peab püüdma kaugemale löödud kutsiku selle seisumajäämise kohalt ruutu visata. Ka mööda maad veerevat kutsikut on tal õigus kepiga seisma panna.

Lööja peab püüdma kepiga takistada tagasivisatavat kutsikut ruutu sattumast. Ruutu tagasi visatavale kutsikule õhust külgelöömise eest saab lööja ühe punkti. Kui tagasivisatud kutsik ei sattunud ruutu, jääb lööja edasi lööma ja tagasiviskaja oma ametisse. Sattus aga kutsik ruutu, hoolimata sellest, kas lööja takistamisel sellele pihta sai (mille puhul lööja saab ikkagi punkti) või mitte, tuleb tagasiviskaja lööjaks ja järjekordne tagasiviskaja (kelle käsi liisukepi hoidmisel oli alt järgmine) asub oma kohuste täitmisele. Lööja võib takistada ka mööda maad veerevat tagasivisatud kutsikut ruutu sattumast, kusjuures ta aga punkti ei saa, vaid säilitab ainult löögiõiguse.

Nii vahetuvad lööja ja tagasiviskajad järjekorras. Kui viimane tagasiviskaja saab lööjaks esimesel ringil (vt. lk. 47), läheb esimene lööja tagasiviskajaks.

Iga lööja püüab võimalikult kaua lööjaks olla, et rohkem punkte saada. Lööja, kes mängu lõpus (s. o. kõigi 7 löögiviisi järel) on saavutanud suurima arvu punkte, on võitja. Kõik järgmised on kaotajad ja peavad korraga kolonnis «kenkama» (hüppama ühel jalal) igaüks niimitu «kilomeetrit», kuimitu punkti keegi võitjast maha jäi, s. o. niimitu korda ümber ruudu hüppama. Iga kolme «kilomeetri» tagant on kõigil õigus jalga vahetada.

Löömiseks õhku visatud kutsikut võib lööja enne äralöömist võimaluse korral ka kepiga «kõksutada» (õrnalt üles lüüa), kusjuures iga kõksutuse eest saadakse üks punkt. Kuna see toiming on küllalt suurt osavust nõudev ja nii võib kaotada ka löögivõimaluse (kui kutsik seejuures ruutu maha

kukub, jäävad peale löögiõiguse kaotamise saamata ka kõksutuspunktid), siis võib seda soovitada ainult tubli osavuse ja mänguvilumuse puhul.

Punkte saavutatakse: 1) iga õhust äralöögi eest (ainult siis, kui kutsik läks väljapoole ruutu), 2) iga kõksutuslöögi eest (ainult siis, kui kutsik läks väljapoole ruutu) ja 3) iga õhust vastulöögi eest, vaatamata sellele, kas kutsik pärast puudutamist kukub ruutu või mitte.

Kutsiku löömisviisid

Kutsikumängu mitmekesistamiseks rakendatakse 7 löögiviisi. Iga löögiviisi kasutatakse niikaua, kuni kõik mängijad on olnud lööjaks. Ühte löögiviisi nimetatakse mängu üheks ringiks. Järelikult koosneb mäng 7 ringist. Aja puudusel või soovi järgi võib mängida ka vähem ringe, kusjuures mängu võib alata ka mõnest järgmisest (mitte esimesest) löögiviisist.

1. ring. Lööja viskab kutsiku vaba käega õhku ja lööb teises käes oleva kepiga.

2. ring. Kutsik on löögivalmis kepiga ühes käes, visatakse sama käega õhku ja lüüakse.

3. ring. Kutsik asetatakse vaba käega kepi lamedale otsale, visatakse õhku ja lüüakse.

4. ring. Kutsik asetatakse ühe otsaga augu peale, pörgatakse siis järsu kepilöögiga selle otsale kutsik õhku ja lüüakse.

5. ring. Kutsik asetatakse üle augu, kepp pistetakse lameda otsaga kutsiku alla auku, visatakse kutsik õhku ja lüüakse.

6. ring. Kutsik asetatakse üle augu, tõmmatakse kepiga selle lamedale otsale, visatakse õhku ja lüüakse.

7. ring. Kutsik pistetakse terava otsaga kaldu maa sisse ja kokkulepitud (umbes 8—12 sammu) kauguselt visatakse kepiga kutsiku pihta, nii et see lendab eemale.

Mängu reeglid

1. Kui kutsik löömisel kukub ruutu ilma õhus kepiga puudutamata, võib lööja lüüa järgemööda kokku kolm korda. Pärast kolmandat ebaõnnestunud lööki (kusjuures lööja punkti ei saa) tuleb lööjaks tagasiviskaja ja endine lööja jääb ootama oma tagasiviskajaks saamise järjekorda.

2. Kui kutsik kukub löömisel väljapoole ruutu ilma seda

õhus kepiga puudutamata, kaotab lööja edasilöömise õiguse ilma punkti saamata; tagasiviskaja aga peab löögiõiguse saamiseks kutsiku ruutu viskama, kusjuures lööja ei tohi seda takistada.

Juhtub aga tagasivise ruutu ebaõnnestuma, jääb säärane saamatu viskaja löögiõigusest samuti ilma kuni järgmise viskekorrani. Lööjaks tuleb aga tagasivisekorda ootav mängija, kuna tagasiviskajaks hakkab tollest järgmine.

3. Kui lööja lüües kutsikut kõksutas ja kutsik kukkus seejuures ruutu, kaotab lööja löögiõiguse ja punkti ei saa.

4. Kui kutsik tagasivisatult ei satu ruutu, jätkab lööja löömist ruudust sama löögiviisiga.

5. Kutsik loetakse ruutukukkunuks, kui ta jääb peatuma ruutu või selle piirile.

6. Lööja võib takistada tagasiviset löögikepiga vaid ruudu kõrval, mitte selle ees seistes.

7. Võitjaks tuleb mängija, kes mängu lõpus (s. o. kõigi löögiviiside järel) on saavutanud suurima arvu punkte. Juhtub aga mitu mängijat saavutama suurima arvu punkte võrdselt, otsustab võidu kutsiku kaugemalelöömise võistlus 7. löögiviisi järgi.

Mängu tuntakse üle maa mitmesuguste nimede all: katskii (laialt tuntud), sirgats (Jägala-Joa), silgats (Jüri), kropsats (Kuusalu), penipulgamäng (Rõuge) jne.

78. Kitse lautaajamine

(Tuntud üle maa)

Mängijad jagunevad seitsmekauparühmadeks (vajaduse korral võivad rühmad ka suuremad või väiksemad olla). Igal mängijal on 1,5 m pikkune löögikaigas.

Maa sisse uuristatakse üks veidi suurem ja selle ümber kuus (vajaduse korral vähem või rohkem) tsentrist 4—7 m kaugusel asuvat auku (vt. joonis 12). Keskmist suuremat auku nimetatakse «laudaks». Mänguks on veel vaja puumuna — «kitse».

Õlalt- või jalaltviskeliisuga kepi kõige ligemale visanud mängija hakkab kitse lautaajajaks.

Mäng algab kitsel «hundipassi» andmisega: kits asetatakse lauda juurde ja üks mängijaist lööb ta kaikaga eemale.

Kuus kaitsjat seisavad igaüks ühe augu juures, kaikaots augus. Nüüd alustab ajaja kaikaga kitse lautaajamist. Jõudes puumuna veeretamisega kaitsjate piirkonda, katsuvad



Joonis 12

kaitsjad teda takistada ja kaikahoopidega kitse kaugele lüüa. Hetkel, kui kaitsja oma kaika august välja tõstab, püüab ajaja oma kaigast tema auku pista. Õnnestub see, hakkab augu kaotanud kaitsja ajajaks. Löögi ajal võivad ka naaberkaitsjad lööki sooritava kaitsja auku hõivata, loobudes oma august ja pistes kaika tolle auku.

Augu kaotanud kaitsja peab otsima endale ruttu uue augu. Kui ka ajaja jõuab hõivata ühe augu, jääb üks kaitsjaist auguta ning peab hakkama uueks ajajaks. Ta alustab kitse ajamist viimase peatuskohast.

Jõudis ajaja aga kitsega läbi kaitsjate ringi murda ning ajada kitse lõpuks lauta, on kohustatud auke vahetama kõik mängijad (ainult mitte oma naabriga), kusjuures ajaja võimalused augu hõivamiseks on suuremad.

Mängu jätkamisel antakse kitsele taas «hundipass» ja ajama hakkab auguta jäänud mängija.

Satub kits ajamisel mõne kaitsja tühja auku, hüüab ajaja: «Supipada!» Ajaja saab selle augu endale, annab kitsele hundipassi ning endine auguomanik hakkab ajajaks.

Satub aga kits augusoleva kaika juurde auku, kulgeb mäng edasi tavalisel viisil. Tahab auguomanik kitse august välja visata ning see kukub auku tagasi hetkel, mil kepp on väljas, hüüab ajaja «supipada» ja saab auguomanikuks.

Hõivatakse auk mitme poolt üheaegselt, lahendatakse vaidlus jalaltviskeliisuga asjaosaliste vahel. Ligemaleviskaja jätkab ajamist.

Mäng lõpeb kokkulepitud aja möödudes.

Puumuna asemel võib kasutada mänguks ka käbi (Kuu-salu).

T e i s e n d (Jõelähtme). Mängijad asuvad ringis, kepiotsad augus. Keskmine mängija püüab kitse ajada mõnda auku. Auguomanik kaitseb oma auku ja peab katsuma kitse mõne teise augu suunas veerema lüüa. Satub aga kits siiski auku või suudab ajaja kitse eemalelöömise momendil hõivata oma kepigaga mõne augu, hakkab endine auguomanik kitseajajaks.

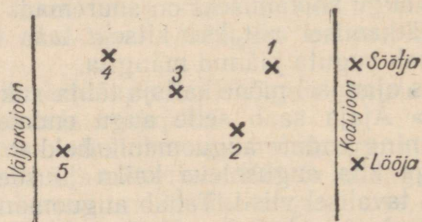
Mängus kehtib reegel, et kitse lüüakse alati kaasmängijate aukude suunas, mitte aga kaugele väljapoole.

79. Potskamäng (Rapla)

Mängijaid on 7—8. Nende järjekord tehakse kindlaks keppliisuga. Kõige peale tulnud mängija hakkab lööjaks, temast allpool olija — söötjaks, kolmas — esimeseks püüdjaks, neljas — teiseks püüdjaks, jne. Keppliisu juures alumiseks jäänud mängija hakkab viimaseks püüdjaks ja asub «kodust» kõige kaugemal.

Mänguks tõmmatakse maapinnale joon, mille tagune maa-ala on «kodu». Söötja ja lööja asuvad kodus. Püüdjad asuvad liisutamise järjekorras väljaku- ja kodujoonega piiratud alal siksakjoonel (joonis 13).

Mänguvahenditeks on kummipall (tennispall või ka oma-tehtud pall) ja löögikaigas.



Joonis 13

Mäng toimub järgmiselt. Söötja söötab (viskab) palli üles, lööja püüab kaikaga palli püüdjate suunas võimalikult kaugele lüüa. Tabamise korral püüab lööja joosta väljakujoone taha ja ka tagasi enne palli tagasijõudmisi söötja kätte. Õnnestumise korral saab ta punkti ja säilitab ka löögiõiguse. Püüdjad katsuvad palli õhust kinni püüda. Õnnestus see mõnel, tuleb püüdja lööjaks ja endine söötja läheb püüdjaks. Ei saanud lööja aga pallile pihta, läheb ta kõige viimaseks püüdjaks, endine söötja saab lööjaks ja esimene püüdja söötjaks.

Sai lööja pallile küll pihta, kuid püüdjad ei saanud palli õhust kätte ja see kukkus maha, tuleb pall «telefoniga» (käest kätte visates) söötja kätte toimetada. Seejuures ei tohi püüdjad (edasiandjad) lasta palli kukkuda. Juhtub see siiski, läheb süüdlane viimaseks püüdjaks ja viimane püüdja tuleb tema asemele ning palli püütakse uuesti söötjani toimetada. Saab söötja palli õhust kätte, hakkab ta lööjaks, endine lööja läheb viimaseks püüdjaks ja söötjaks hakkab esimene püüdja. Ei püüa söötja aga palli õhust kinni ja pall kukub maha, hüüab lööja: «Potska». Ja ta katsub palli kaikaga puudutada. Õnnestub see, saab ta järjest kolm lööki. Lööb ta aga pallist mööda, siirdub ta kõige viimaseks püüdjaks, söötja aga hakkab lööjaks ja esimene püüdja uueks söötjaks.

4. PALLIMÄNGE

80. Seinakümnendik

(Kose)

Mängijaid on kaks. Mänguvahendiks on kummi- või võrkpall. Mängu alustaja määratakse liisuga. Mängu iga variatsiooni mängitakse nii palju kordi, kui on näidatud alljärgnevas seletuses.

10 korda: pall visatakse vastu seina ja püütakse õhust kinni.

9 korda: pall visatakse vastu seina, lastakse kukkuda maha ja püütakse siis esimesest ülespõrkest kinni.

8 korda: pall põrgatatakse vastu maad sellise nurga all, et ta vastu seina põrkab. Pärast seda püütakse pall jällegi õhust.

7 korda: pall visatakse vastu seina, lastakse kukkuda

maha, lüüakse õhust uuesti vastu sein, lastakse kukkuda maha jne. 7 korda järjest.

6 korda: üks käsi toetatakse seinale, pall visatakse teise käega üle pea vastu sein ja püütakse õhust kinni.

5 korda: pall visatakse vastu sein, lastakse maha kukkuda ja põrgatatakse 25 korda vastu maad.

4 korda: seistakse seinast 5—6 sammu kaugusel seljaga sein poole, visatakse pall üle pea vastu sein, pööratakse ringi ja püütakse pall õhust kinni.

3 korda: ülesviskest enda ees põrgatatakse palli järjest 3 korda vastu sein, ilma et see vahepeal maha kukuks.

2 korda: pall visatakse vastu sein, keerutatakse end kord ringi, lastakse pallil korraks maha kukkuda ja püütakse siis kinni.

1 kord: pall visatakse vastu sein, keerutatakse end kord ringi ja püütakse õhust.

Teeb esimene mängija vea, s. t. ei täida kõiki neid nõudeid, alustab või jätkab mängu teine. Esimene kord mängitakse läbi kahe käega, siis paremaga, siis vasakuga, viimaks risti olevate kätega. Kumb mängija lõpetab esimesena, on võitnud.

81. Nelinurk

(Püha)

Mängitakse kummi- või võrkpalliga. Maapinnale joonistatakse umbes 10—12-meetrise küljepikkusega ruut, mille igasse nurka asub piirjoonega piiratud alale üks mängija. Teised mängijad asuvad ruudus ja on nende vastased. Nurgamängijad võivad liikuda vaid oma kolmnurksel maalal, kuna seesolijad jooksevad ruudus vabalt. Nurgalseisja nr. 1 söödab palli nr. 2 kätte. See peab püüdma palli õhust ja söötma omakorda nr. 3-le jne. Kui pall on teinud ringi kordagi maha kukkumata, võib sellega visata ükskõik misugust seesjooksvat kaasmängijat. Kui esimesel ringil tehti aga edasiandmisel viga (pall kukkus maha), alustatakse ringi arvestamist uuesti.

Tabatud väljakumängija peab mängust lahkuma. Kui aga nurgalolija püüab seesolijaid tabada, kuid viskab mööda, lahkub mängust tema ja ta koht jääb tühjaks. (Teisend: nurgamängija võib sooritada 3 möödaviset; seesolija aga peab lahkuma esimese tabamuse juures).

Rühm, kelle kõik mängijad on lõplikult välja langenud, on kaotanud.

Kui nurgamängijaist on juba kolm välja langenud, saab viimane õiguse joosta ka teistesse nurkadesse, et sealt seesolijaid paremini tabada.

Mäng nõuab tublisti osavust, eriti nurgamängijailt, kes peavad olema head püüdjad ja viskajad.

T e i s e n d (Kihelkonna). Mängust osavõtjaid on 6. Mänguväljak on kolmnurkne, iga nurga kohta (väljaspool nurka) asub üks mängija, kolmnurga sees aga on samuti 3 mängijat. Nurgamängijad söödavad omavahel palli ja katsuvad soodsa võimaluse korral tabada seesolijaid. On mõni nurgapealne mängija kolm korda mööda visanud või seesolija kolm korda palliga pihta saanud, läheb ta mängust välja. Mängu võidab rühm, kelle mängija jääb mängu viimasena.

82. Muna

(Laiuse)

Mängijaid on 5—6. Nad asuvad ringis. Üks mängijaist, kes asub ringi keskel, viskab võrkpalli õhku ja hüüab mõne kaaslase nime. Viimane peab palli õhust kinni püüdma. Õnnestub see, hakkab palli viskama ja kaaslasi hüüdma tema. Laseb aga hüütud mängija palli maha kukkuda, jooksevad kõik kaasmängijad laiali. Püüdja püüab palli võimalikult ruttu haarata ja hüüda: «Surr!» Sellepeale peavad jooksjad kohe seisma jääma. Nüüd püüab palliomanik kõige ligemal seisvat kaasmängijat palliga tabada. Õnnestub see, jooksevad kaasmängijad uuesti laiali. Tabatu aga peab haarama kiiresti palli, hüüdma «surr!» ja püüdma omakorda mõnele ligemal olevale kaaslasele pihta visata, jne. Kui aga mõni viskaja teeb vea, s. t. ei taba palliga kaaslast, loetakse talle üks «muna» (viga). Seejärel alustatakse mängu jälle otsast.

Kes pärast «surri» veel liigub, selle suunas on palliomanikul õigus kolm sammu ligemale hüpata. Kuid sel juhul peab ta viskama palliga ainult teda.

Harilikult mängitakse 5 või 10 «muna» peale. Kellel «munade», s. t. vigade arv esimesena täis saab, on kaotaja ja muutub «mädamunaks».

T e i s e n d (Rapla). Üks mängijaist viskab palli katusele ja hüüab kellegi kaasmängijaist püüdma. Saab see palli

õhust kätte, viskab ta selle omakorda katusele, hüüab teise kaasmängija püüdma, jne. Laseb aga üks püüdjaist palli kukkuda, jooksevad teised mängijad laiali. Püüdja katsub võimalikult ruttu haarata palli ja hüüda «surr!», mispeale jooksjad peavad kohe seisma jääma (maksev on ka eespool kirjeldatud ligemale hüppamise reegel). Nüüd püüab palli-omanik tabada palliga kõige ligemal seisvat kaaslast. Õnnestub see, algab mäng otsast ja tabatu viskab palli katusele. Viskab aga püüdja palliga mööda, on tal «muna». Sellest momendist alates on kõigil kaasmängijatel õigus jooksma pista. Viskaja aga haarab uuesti palli ja hüüab: «Surr!» Jooksjad seisatavad ja tabamiskatse kordub. Saab viskaja pihta, algab mäng uuesti. Viskab ta aga jälle mööda, on tal uuesti «muna» ning teised pistavad jooksu. Kordub «surr!» ja tabamiskatse. Viskab ta ka nüüd mööda, siis on tal kolm «muna» ja algab «sinikate» andmine. Seda tehakse nii, et kolme «muna» omanikule pannakse pall kanna taha ja ta püüab palli tagurpidi võimalikult kaugele lüüa. Kuhu pall seisma jääb, sealt katsub iga mängija korra palliga «munade» omanikule pihta visata. On kõik «sinikad» antud, algab mäng uuesti.

83. Pallisõda

(Mihkli)

Mängijad jagunevad kaheks rühmaks. «Pommideks» on 4 või 6 riidelappidest valmistatud palli, mõlemal rühmal võrdselt. Ühe rühma mängijad on eraldatud teise rühma mängijatest tunnuslintidega. Kummagi rühma mängijad püüavad vastasrühma mängijaid palliga tabada — «surnuks» visata. Kumb pool näiteks 5—10 minuti kestel suudab vastaseid rohkem surnuks visata, on võitnud.

Kokkuleppe põhjal võib tabamusi lugeda näiteks ainult jalgadele (allapoole põlvi) jne. Endakaitseks võib hüpata üles, kummarduda, viskuda pikali jne.

Mänguväljaku maa-ala peab olema piiratud.

84. Kujupall

(Vändra)

Mängijad moodustavad ringi, üks on keskel. Keskmine söötab palli kordamööda igale ringisolijale. Kui mõnel ringisseisjal ei õnnestu palli püüda, jääb ta asendisse,

millises oli püüdmise momendil. On kõik mängijad sel viisil «kujudeks» muutunud, määrab keskelolija enda asemel «kõige huvitavama kaju».

5. KIVIMÄNGE

85. Kivinaabrimäng

(Emmaste)

Kõik mängijad asuvad, peale ühe, igaüks oma kivil. Kivita mängija läheb ühe kivilolija ette ja ütleb: «Tere, kivinaaber, laena istet!» Talle vastatakse: «Mine teise peressel!» Ta lähebki teise mängija ette. Sel ajal püüavad mängijad omavahel kohti vahetada. Jooksu ajal püüab ka kivita mängija vaba kivi leida. Kes kivist ilma jääb, hakkab uueks küsitlejaks.

Kivivaeses ümbruses võib kasutada harilikke telliskive.

86. Vangimäng

(Emmaste)

Mängijaid on 5—10. Mängukohaks on kivirikas koht. Kivid seatakse ringis üksteisest hüppekaugusele. Kiviringi keskel asub valvur. Mängijad jooksevad vastupäeva kivil kivil. Valvur valvab jooksjaid. Kes kivil maha astub, saab noomituse. Kolmanda noomituse korral viiakse eksija vangivalvuri poolt selleks määratud kohta — vanglasse — ja ta on seal uue vangi saabumiseni, misjärel vabaneb ja võib mängust uuesti osa võtta.

87. Kivitäps

(Häädemeeste)

Mängijad seisavad ringis kivil, keskmisel kivil olija on «kivitäps». Plaksutab kivitäps käsi, peavad kõik kohti vahe-
tama. Kivitäps püüab mõnd kohavahetajat puudutada. Puudutatu hakkab uueks kivitäpsiks.

88. Hundipesa

(Püha)

Kividest laotakse maapinnale 4—5 m pikkuste külgedega ruut. Ruudu igasse külge jäetakse 1 m laiune avaus. «Hunt»

asub «pesas» — ruudus. «Lambad» peavad ruudust läbi jooksmas. Keda hunt puudutab või kes mängijaist üle kivide hüppab, saab uueks hundiks.

89. Kivimutt

(Pöide)

Mängijaid on palju. Üks mängija on «kivimutt». Kivimutt jälitab teisi mängijaid ja püüab kedagi puudutada. Mängijad võivad põgenemisel kivi otsa astuda. Sel juhul ei tohi kivimutt põgenejat puudutada. Õnnestub see aga, saab puudutatu kivimutiks. Võidab mängija, kes oli kivimutiks kõige väiksem arv kordi.

90. Uss

(Kihelkonna)

Üks mängija — «uss» — asub suure kivi otsas. Teised mängijad püüavad üle kivi joosta (vähemalt ühe jalaga kivile astudes). Uss püüab mõnd jooksjat puudutada. Puudutatu saab uueks ussiks.

91. Põrgupapamäng

(Tartu)

«Põrgupapa» istub väikese kivi otsas. Neli mängijat asetavad igaüks samanimelise käe põrgupapa pea peale ja ringlevad siis ümber põrgupapa. Üks ja teine küsib põrgupapalt, kas võib tuld sauna ahju panna. Põrgupapa räägib vastu igasugust nalja. Vastab põrgupapa aga jaatavalt, peab ta ise samal momendil üles hüppama ja kivi kaitsma hakkama, kuna teised katsuvad kivi käega (või kokkuleppel ka jalaga) puudutada. Põrgupapa aga püüab ühte ründajaist käega (jalaga) puudutada. Õnnestub see, jääb puudutatu põrgupapaks ja mäng kordub.

92. Toonekuremäng

(Halliste)

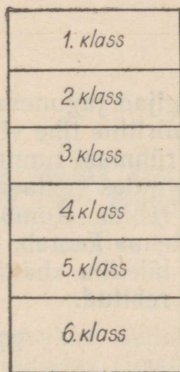
Mängijad seisavad viirus. Teatavasse kaugusse asetatakse ritta kivid, ühe võrra vähem kui mängijaid. Märanguande peale hakkavad kõik ühel jalal hüppama ja püüavad igaüks üht kivi haarata. Viimane jääb kivita ja peab seisma samal

kohal seni, kuni alustatakse uut hüppekorda. Seejärel lan-
geb ta mängust välja. Iga korra ajal võetakse üks kivi vähe-
maks. Kes mängijaist asetab hüppamisel mõlemad jalad
maha, langeb mängust välja. Iga väljalangenuga koos kõr-
valdatakse ka üks kivi. Võitjaks osutub viimasena hüppama
jäänud mängija.

93. Koolimäng

(Puka)

Maapinnale joonistatakse joonisel 14 näidatud kujund.
Üks mängijaist — «õpetaja» — võtab kivikesse kätte ja pei-
dab seda oma selja taga pihust pihku. Seejärel tõstab õpe-
taja rusikas käed ette ja esimene mängija peab ütleva, kum-
mas pihus kivike on. Õieti-
ütlemise korral saab ta õiguse
visata kivi 1. klassi ruutu nii,
et kivi sinna peatuma jääks.
Õnnestub see, on tal õigus
koheseks mängu jätkamiseks.
Õietiütlemise korral viskab ta
nüüd 2. klassi ruutu, jne. Ei
arva ta aga õieti või hüppab
kivi viskamisel ruudust välja,
tuleb mängujärjekord loovu-
tada järgmisele mängijale.
«Lõpetatud» klasside arv jääb
igal mängijal kehtima. Kui
mängujärjekord jälle tema
kätte jõuab, võib ta kivi järg-
mise klassi visata.



Joonis 14

Kes mängijaist «lõpetab» kõik klassid esimesena, on
«kõige targem õpilane» ja võitja.

94. Teopäevategemine

(Hanila)

Mängijate nimed kirjutatakse paberile üksteise alla.
Mängujuht võtab kotikese 100—200 kivikesega (kastaniga)
ja viskab need mööda ruumi või väljakut laiali. Seejärel
püüab iga mängija korjata endale võimalikult rohkem kive.
Iga leitud kivike tähendab ühte «teopäeva». Kes esimesena
kokkulepitud arvu teopäevi «tasa teeb», on võitja.

6. MAASTIKUMÄNGE

95. Luuremäng (Vändra)

Mängujuht asub lagedal kohal võsa ääres, teised mängijad-«hiilijad» on umbes 500 m temast eemal võsas. Hiilijad püüavad mängujuhile märkamatuult ligineda. Mängujuht teeb mitmesuguseid vigureid, mida hiilijad peavad tähele panema ja sellest juhi juurde jõudes teatama. Õige märkamise eest saab mängija plusspunkti. Mängu ajal peab juht märkama omakorda hiilijaid, mille eest hiilija saab miinuspunkti. Mängu lõpuks kõige rohkem plusspunkte saavutanud mängija on võitja.

96. Võsamäng (Saarde)

Mängijad jagunevad kahte rühma. Mängualaks valitakse kindlapiiriline tihe võsa. Ühe rühma mängijad on eraldatud teisest rühmast tunnuslintidega. Kumbki rühm püüab varitsedes-hiilides vastasrühma mängijaid «surmata», s. o. linte puruks rebida. Kumb pool kokkulepitud aja jooksul rohkem «surnutena» kaotab, on kaotaja. Mängida võib ka kuni ühe rühma täieliku «hävitamiseni», s. o., kuni kõigil on linnid puruks rebitud.

97. Jänesed ja koerad (Pöide)

Mängu mängitakse tihedas põõsastikus. On soovitatav, et mängijaid oleks palju, neist 2—3 on jahimehed, 2—3 — koerad, ülejäänud — jänesed. Jänesed peituvad võsas, koerad otsivad neid, hauguvad nende peale ja ajavad jäneseid jahimeeste ette. Jahimehed püüavad jäneseid tabada kastanite, kuusekübide või lumepallidega (talvel). Rohkem tabamusi saavutanud jahimees on võitja. Mängu kordamisel ülesanded vahetuvad.

98. Rebasejaht (Vigala)

Mängukohaks sobib hästi tihedasti põõsastega kaetud maastik või mets. Kaks mängijat hakkavad koerteks, üks

jahimeheks, kelle relvaks on pall; kõik ülejäänud mängijad on rebased.

Jahimees hüüab: «Üks, kaks, kolm!» Sellepeale pistavad rebased jooksma ja peidavad end põosastesse. Jahimees ja koerad hakkavad rebaseid jälitama. Leiab koer rebase, hoiab ta seda võitluse abil kinni, kuni tuleb jahimees ja palliga rebasele pihta viskab. Mõistagi katsub rebane koera käest lahti rabelda ja põgeneda. Ka püüab jahimees tabada rebaseid koerte abita. Püütud rebane saab koeraks. Mäng lõpeb, kui on püütud kõik rebased. Esimesena püütud mängija hakkab uueks jahimeheks. Valitakse ka uued koerad ja mäng kordub.

II. VEEMÄNGE*

99. Latiliuglemine (Kolga rand)

Ühepikkused latid tõugatakse ots ees mööda vett liuglema. Võidab mängija, kelle latt liugleb kõige kaugemale.

100. Soolavedamine (Kolga rand)

Vees olev künegas või kivi on «soolalaevaks». Sellelt laevalt kannab üks tugevam mängija «soolakotte» (teisi mängijaid) seljas kaldale. Üks mängijaist — «soolavalvur» — seisab teisel künkal või kivil ja püüab soolakotte märjast liivast pätsitud pallidega tabada. Tabatu langeb saagiks.

101. Veesõda (Rakvere)

Vees olles loobitakse kätega üksteisele vett, kuni vastane enam vastu ei pea ja minema põgeneb. Kes teistest kauem vastu peab, on võitja.

Kokkuleppel võib loopida vett kas ainult ühe käega, jalgadega või kätega jalgade vahelt.

Võistlus võib olla ka rühmadevaheline.

* Veemängude mängimisel tuleb eriti rangelt silmas pidada kõiki ohutusreegleid.

102. Künla kastmine (Kolga rand)

Kõhuni vees olles hüpatakse veest välja. Tagasi laskudes kastetakse end kaelani vette. Võisteldakse selle peale, kes rohkem kordi «künalt kastab» või kes sügavamast veest põlvedeni välja suudab hüpata.

103. Võidujooks vees (Kolga rand)

Jooksjad on kõhuni vees ja jooksevad üksteise võidu määratud punktini.

104. Vee peal kõndimine (Kuusalu)

Võistlejad asuvad paadis. Märguande peale hüppavad kõik jalad ees vette. Kes vee peal kõige rohkem samme suudab «astuda», on võitja.

105. Upakil vette (Kadrina)

Üks mängija (liisu järgi) sulgeb kätega silmad ja asub uppseisus järsule jõe- või järvekaldale. Esimene mängija annab upakilseisjale plaksu vastu istmikku ja jätab oma käe tema istmikule. Seejärel asetab iga järgmine mängija kõva plaksuga oma käe allolevale käele, kusjuures kõik käed jäävad üksteise peale. Seda plaksulöömist sooritatakse järgmise salmi taktis: «Jer kaar, esser kaar, arva, kelle käsi peal?» Sõna «peal» juures lõpetatakse plaksude löömine ja upakilseisja peab arvama, kelle käsi on kõige peal. Arvas ta õigesti, saab «uppametist» lahti. Arvas ta aga valesti, tõugatakse järsu liigutusega üle pea vette.

Liisutamise teel valitakse uus upakilseisja ja mäng korraldub.

106. Veekula (Võru linn)

Üks ujajaist on «kula» ja püüab teisi tabada. Puudutatu saab uueks kulaks. Mängijad võivad ronida ka ujumissillale või kivile ja hüppavad sealt puudutamissohu vältimiseks jälle vette.

107. Harkis jalgade vahelt ujumine (Võru linn, Kolga rand)

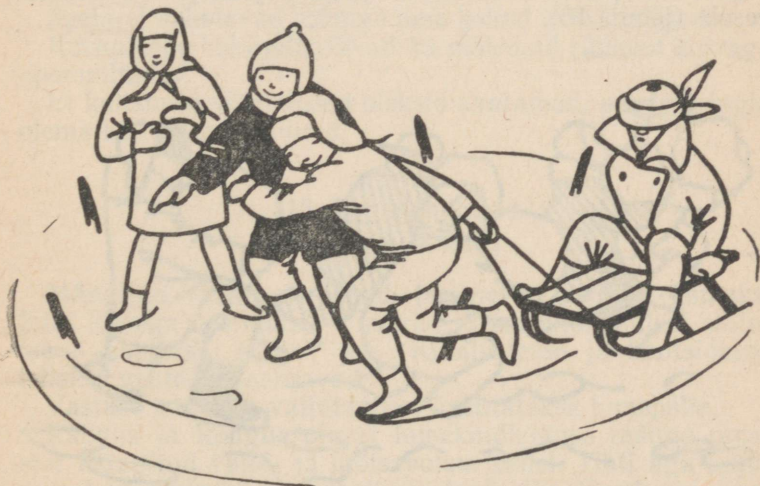
Mängijad seisavad harkisjalu rinnasügavuses vees ühes kolonnis. Kolonni viimane ujub vee all kõikide jalgade vahelt läbi ja asub kolonni etteotsa. Sama sooritavad kordamööda kõik kolonnis olevad mängijad.

Võib moodustada kaks kolonni ja korraldada kolonnide vahel võistlusi.

III. LUMEMÄNGE

108. Kelle saun? (Setumaa)

Mängijaid õn 3—4. Ühel neist seotakse silmad, asetatakse kelgule ja veetakse võimalikult suure kiirusega paar korda ümber «küla», mille moodustavad ringjoonele lummetorgatud pulgad — «saunad» (joonis 15).



Joonis 15

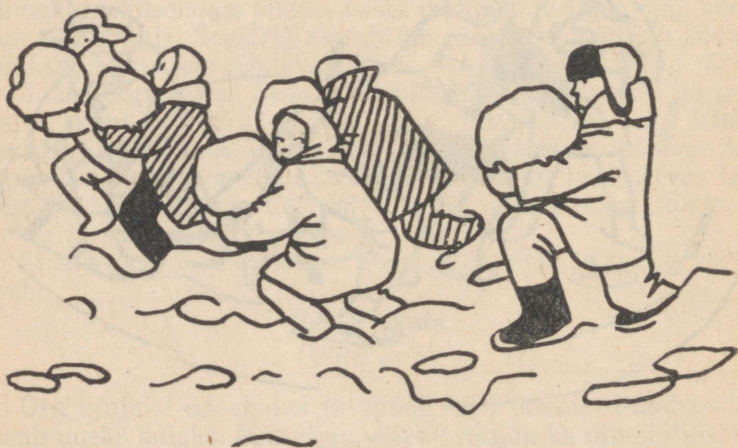
Sauna juures, kus peatatakse, peab veetav ära arvama selle sauna omaniku, kelleks on üks mängijaist. Õigesti arvamise korral saab ta võidupunkti või uue sõidu.

109. Lumekull (Tori)

Lumme tallatakse looklevalt ristlevaid või ka ummikradasid. Üks mängija hakkab kulliks, kes jälitab radasid mööda jooksvaid kaasmängijaid. Joosta võib vaid radadel. Puudutatu hakkab uueks kulliks.

110. Lume-eesel (Hageri)

Igal mängijal on suur (jõukohane) lumepall. Lumepallid asetatakse ühele joonele. Mängijad rivistuvad pallidest 40—50 sammu kaugusele ühte viirgu rööbiti lumepallidega. Märguande peale jooksevad kõik mängijad läbi sügava lume oma palli juurde, haaravad selle sülle ja ruttavad sellega tagasi lähtepunkti. Viimaseks jäänud jooksja on «lume-eesel» (joonis 16).



Joonis 16

111. Karumäng (Setumaa)

Mängu mängitakse sügavas lumes. Karud põgenevad «metsa». Jahimehed aga liiguvad nende kannul ja püüavad karusid kepiga puudutada. Kui see õnnestub, on karu püütud. Saab karu ennem puudutamist «oma suure käpaga» jahimeest puudutada, on jahimees «surnud» ja langeb mägust välja. Mängitakse, kuni kõik karud on püütud. Rohkem karusid püüdnud jahimees on võitja.

112. Põiklemismäng (Vana-Kuuste)

Mängijad jagunevad kaheks võrdseks rühmaks. Lumele tõmmatakse kaks kontsentrilist ringi. Üks rühm asub siseringi, teine kahe ringjoone vahele. Sisemised valmistavad endile lumekuule ja «pommitavad» välimisi. Tabatu läheb appi sisemistele. Välimistel on õigus end kaitsta (üles hüpates, kükitades, põigeldes jne.). Viimane välimisse ringi jäänud mängija on mängu võitja — «põiklemeister».

Seejärel vahetavad rühmad oma kohad ja mäng kordub.

Kokkuleppe kohaselt võivad ka mõlemad rühmad korraga «pommitada».

Et kaitsmise võimalused oleksid avaramad, peavad ringid olema küllaldaselt suured.

113. Lumekindlused (Halliste, Koeru)

Mängijad, tavaliselt poisid, jagunevad kaheks rühmaks. Sula lumega veeretatakse suured lumepallid, millest ehitatakse kindlusi, kantse jne. Kindlustesse ja kantsidesse tehakse vaate- ja laskeavad.

Vastase kantside vallutamisel kasutatakse lumepalle.

Rannus ja Rõngus olevat lumekindlustuse mängu omal ajal mängitud valla- ja mõisapoiste vahel. Tihti aga kujunenud see tõsiseks omavaheliseks tapluseks. Kumb pool vastase tema kindlusest välja surus, oli võitja.

IV. JÄÄMÄNGE

114. Sadamamäng (Halliste)

Libedale jääle märgitakse «sadam». Iga mängija raiub endale jäätüki ja ajab selle kepiga, mille otsa on löödud nael, sadamasse. Võiduajamine algab märguande peale ühise joone tagant. Võitjaks tunnistatakse esimeseks tulnud ajaja (joonis 17).



Joonis 17

115. Jääkull (Tori)

Piiramata arv mängijaid asub uiskudel. Üks mängijaist on «peremees», teine «kull», ülejäänud «linnud». Lindudel on nimed. Kull tuleb linde ostma. Soovitud lind uisutab välja, püüdes peremehe juurde jõuda. Kull aga püüab lindu tabada. Õnnestub see, on lind «laisk» ja peab hakkama uueks püüdjaks, et saada «virgaks».

V. LIISUTAMINE

Alljärgnevate liisutamistega võib jagada mänguameteid ja kindlaks määrata juhtmängijaid.

Salmliisus näitab mängujuht näpuga kordamööda salmi lugemistaktis igale mängijale. Millisele mängijale viimane takt (sõna või sõnaosa) sattus, see kas hakkab vastavaks ametimeheks või vabaneb korduslugemisest. Korduslugemise puhul loetakse salmi seni, kuni kõik mängijad peale ühe on vabanenud. Viimane peabki hakkama vastavaks ametimeheks.

Salmiiske

1. Ussa pussa, ussa maru,
Sina oled mängus karu.
2. Adina, sudina, sitka, satka,
Saamer, vesser, kuppen, koi;
Tiits, taats, tibe traats,
Sina oled mängu poi!
3. Üksi, kaksi, püksi traksi,
Vereva vesti, kuke kannus,
Odra okas linnu nokas,
Kade kops ja mängu mops!
4. Üksin tuksin, toome tilka,
Viksin väksin, vääna konku.
Sulle olgu tille tipu,
Nalla näpu, kolaku leib.
5. Ankut trankut trilla troo,
Sester vaaber viiber koo,
Am tam vites tam,
Eedi peedi Jaani kamm.
6. Iksi tiksi, toome tiksi,
Viksi vaksi vaame koor,
Silla ääres kullerkupud,
Kuku metsa, kuni tukud.
7. Iisik, siisik, sikker, maasik,
Meelik, seelik, kipe käis.
Kilde, kalde, vabarna valde,
Ille, tille, tipe poiss.
8. Üki, kaki, konimi, nenni,
Viide, kuude, kalamees

- Vahtis üle järvepinna,
Mis tal oli silme ees.
9. Edeli, kedeli, keiu, veiu,
Redeli, tedeli, tillu rips.
Mirili, pirili, oone, aane,
Tirili, virili, väike tips.
 10. Titram, tatram, tigerigu, nigerigu,
Pipran, papran, sügeligu, mügeligu,
Jeki, meki, libe moka.
 11. Ekit, kekit, saarelakid,
Katlas keesid keerumakid,
Jüri võttis nürja noa,
Lõikas mulle makki koa.
 12. Pikk mees pinu taga,
Lai mees laua taga,
Kutsub lapsi lugema,
Ise ennast paluma. (Kihnu)
 13. Päiva läiva, tule meile käiva,
Sulle tapan tallekese,
Ise rüübin leemekese,
Sulle annan lihakese. (Rakvere)
 14. Rätsep, rätsep, kakaduu,
Ömbles mulle palituu;
Eest oli kitsas, takka lai,
Keskelt nagu timbusai. (Kärla)
 15. Trips, traps, trull,
Sina oled kull! (Tartu)
 16. Säh, Sass, söö see soe sea saba
Selle sooja sousti sees! (Haljala)
 17. Paar punase peaga poissi palusid:
«Pai papa, pane paadile punased purjed pääle!»
Papa pani paadile punased purjed pääle,
Paat purjetas põhja poole.

Kehalised harjutused liisutamisiisidena

18. Kepiliisk. Kahe liisutaja puhul viskab üks neist kepi teisele. Viimane püüab selle õhust paremasse pihku, haarates kepi altpoolt keskkoha. Nüüd asetab viskaja oma parema käe vahetult kepihoidja parema käe peale ja haarab sõrmedega ümber kepi. Seejärel haarab vasaku käega selle pealt esimene liisutaja, edasi teine oma vasakuga jne. Nii

asetatakse käsi järjest alt üles kuni kepi ülemise otsani. Kumma käsi tuli kõige peale, võib valida soodsama mängu-võimaluse.

Samasugust liisutamist võib kasutada ka suurema arvu osavõtjate puhul, kusjuures igaüks tarvitab vaid üht kätt. Kelle käsi jääb alumiseks, saab ebasoodsaima ülesande (näit. «Kutsikumängu» juures on tagasiviskajaks, «Kitse lautaajamise» juures lautaajaks jne.).

19. **Õ l a l t v i s k e l i i s k.** Mängijad võtavad kepest otsa-pidi kinni ja tõstavad selle rõhtsalt õlale. Tõmmates kepi-otsa järsult allapoole ja andes õlaga hoogu, püüab igaüks visata keppi võimalikult kaugemale. Kes kõige lähemale viskas, hakkab täitma ebasoodsaimat ülesannet (näit. «Kutsikumängu» juures saab ta kutsiku tagasiviskajaks, kõige kaugemale visanu aga kutsiku lööjaks, vahepealsed saavad löögiõiguse viskekauguste järjekorras).

20. **J a l a l t v i s k e l i i s k.** Mängijad asetavad kepi, hoides seda ülemisest otsast, parema jala varvastele. Võttes parema jalaga hoogu, püüab igaüks visata keppi võimalikult kaugemale. Kes kõige lähemale viskas, hakkab täitma mängu ebasoodsaimat ülesannet.

21. **K õ k s u t u s l i i s k.** Iga mängija püüab «kõksutada» ülesvisatud puust mängumuna ühtejärke võimalikult rohkem kordi. Kes kõksutas kõige vähem, saab kõige ebasoodsama mänguülesande.

22. **L u t s u l i i s k.** Mängijad viskavad lutsu. Kelle kivi löi lutse kõige rohkem, hakkab täitma meeldivaimat ülesannet.

23. **J o o k s u l i i s k** (sobib eeskätt «Kitse lautaajamise» juures). Kitseajaja määramiseks mängu alguses asetavad kõik mängijad oma kaikad keskmise augu ümber, ühe otsaga augu servale. Siis läheb igaüks oma augu juurde ja asetab kontsa auku. Ilma auguta ja kaikata mängija asub ükskõik kelle kõrvale. Märguande peale jooksevad mängijad kaika järele, ka ilma auguta ja kaikata mängija. Iga mängija püüab haarata ühe kaika. Kaikast ilmajäänu hakkab kitseajajaks. Vastavalt mängijate omavahelisele kokkuleppele võib olla kaikaid ümber augu ka igale mängijale. Sel juhul saab kaika igaüks, jookseb tagasi auguni ja püüab kontsa auku asetada. Kitseajajaks hakkab auguta jäänud mängija.

24. **K i v i l i i s k** (sobib eeskätt kivimängude juures). Võetakse pihku viis väikest kivi, visatakse need üles ja püütakse siis, nii palju kui saab, käeseljale. Käeseljalt üles visa-

tes püütakse need pihku. Kes kõige rohkem püüab, hakkab täitma meeldivaimat mänguülesannet või alustab mängu esimesena.

Muid liisutamisi

25. Kull või kiri. Enne liisutamist küsitakse ühelt mänguosaliselt, kumma ta valib, kas kulli või kirja. Vastus saadud, visatakse raha õhku. Kui küsitud valis maha kukkudes pealmiseks osutunud külje, võib ta valida löögi- või serviõiguse või väljakupoole. Valis ta aga alumiseks osutunud külje, jääb valikuõigus vastasmängijale.

26. Tikuliisk. Üks pikem ja teine lühem tikk asetatakse sõrmede vahele, nii et mõlemad tikud ulatuvad välja ühepikkuselt. Pikema tiku tõmbajal on õigus valida soodsam mängutegevus.

27. K u m m a s k ä e s? Liisutaja võtab mõne väikese eseme, peidab seda selja taga pihust pihku, sirutab siis mõlemad käed ette ja laseb ühel mängijal arvata, kummas käes ese on. Õigesti vastates võib ta valida soodsaima mängutegevuse. Vastasel korral kuulub see õigus vastasmängijale.



**SELTSKONDLIKKE
MÄNGE**



VI. MÄNGE PANTIDE LUNASTAMISETA

1. PIMESIKUMÄNGE

116. Pimesikk (Tuntud üle maa)

Teisend 1 (Võnnu). Mängijad asuvad suures tühjas ruumis. Liisutamise teel määratakse «pimesikk», kellel seotakse silmad rätikuga kinni. Pimesikku talutatakse kättpidi veidi maad, kuni pimesikk küsib:

«Kuhu sa mind viid?»

«Sealauta putru sööma.»

«Kas võid silmas on?»

«On.»

«Kus lusik?»

«Otsi ise.»

Pärast seda alustab pimesikk käsikaudu teiste püüdmist. Püütavad teatavad oma ligidalolekust jalgade müdinaga. Satub pimesikk mõne ohtliku eseme (mööbli) ligidale, hüüavad teised: «Tuli!» Püütu saab uueks pimesikuks.

Teisend 2 (Muhu). Mängijad moodustavad ringi ja ühendavad omavahel käed. Kaks mängijat on ringi sees. Üks neist (seotud silmadega) on pimesikk, kes püüab teist ringis olijat. Püütav teatab oma asukohast kellukese kõlitsamisega või käristi vuristamisega. Kokkuleppe korral võivad ka püütaval silmad seotud olla.

Teisend 3 (Hanila). Karavinkel. «Karavinkli» seotakse silmad. Ta asub keset mänguväljakut. Üks kaasmängija läheb tema juurde, koputab ta pea peale ja ütleb:

«Karavinkel». Karavinkel vastab: «Kasi nurka!» — «Mitu sammu?» küsib kaasmängija. Seejärel nimetab karavinkel teatava hulga samme ja küsija eemaldub temast mistahes suunas nimetatud arvu samme. Nii toimivad ka kõik järgmised mängijad. Lõpuks hakkab karavinkel eemaldunuid otsima. Esimesena leitud mängija saab uueks karavinkliks. Enne uue mängu algust aga peab endine karavinkel otsima üles kõik kaasmängijad.

Võib leppida kokku, et karavinklil tuleb öelda ka leitu nimi. Ütles ta valesti, võib seisja veel samapalju samme edasi astuda.

Leitu kindlaksmääramine võib toimuda ka kompamise järgi (Pärnu).

117. Pime tedrelaskja

(Haljala)

«Tedrelaskjal» on silmad seotud. Ta viskab mõne pehme esemega enda ümber keerlevaid ja «kudrutavaid tetri». Tabatud teder kukub pikali ja hakkab mängu kordamisel uueks tedrelaskjaks. Tedrelaskjal on viskamiseks kolm eset ja ta võib visata kolm korda. Mittetabamise korral jääb ta tedrelaskja ametisse edasi, kuni saavutab mõne tabamuse.

118. Pime kellamees

(Kanepi)

Kõigil mängijail on silmad seotud. Ühel mängijaist — «pimedal kellamehel» — on kelluke kaelas. Mängijad katuvad kellameest tabada. Tabamiseks loetakse vaid tugevat ümberhaaramist, nii et tabatu ei suuda enam põgeneda. Kui piisaks puudutamisest, tekiks vahetus liiga sagedasti.

119. Maias pimesikk

(Saarde)

Riputatakse üles kotike maiustusi. Pimesikule antakse kepp ja keerutatakse teda kolm korda ringi. Seejärel peab pimesikk minema arvatava maiustustekoti juurde ja kepiga seda tabama. Tabamise korral saab maiustusi.

120. Pimesiku nimi

(Tartu)

Kõigil mängijatel peale vahekohtuniku on silmad seotud. Pimesikud liiguvad läbisegi. Kui kellegagi kokku satutakse, püütakse arvata tema nime. Äratundmiseks võib teda ka kätega kompida. Õigesti arvamise üle otsustab vahekohtunik. Õigesti arvanul avatakse silmad ja ta vabaneb mängust. Viimaseks jäänud pimesikk on mängu kaotaja.

121. Terav kuulaja

(Tartu)

Pimesikul on silmad seotud ja ta seisab paigal. Teised mängijad katsuvad vaikselt astudes pimesikule läheneda. Kuuldes häält või krõbinat, näitab pimesikk näpuga hääle suunas. Näitas ta õigesti, peab ligineja seisatama. Laseb pimesikk käe alla, võib ligineja jälle kuuldamatult edasi liikuda. Ülesandeks on püüda esimesena pimesikku puudutada.

122. Kiigesikk

(Iisaku)

Kaks mängijat võtavad pimesiku kätele, kiigutavad teda laulu saatel, asetavad siis maha ja peidavad endid. Pimesikk otsib neid. Mitteleidmise korral tulevad peidusolijad välja ning õrritavad-puudutavad pimesikku. Pimesikk peab neid püüdma. Püütu saab uueks pimesikuks.

123. Pimehobuste võidusõit

(Põltsamaa)

Kaks paari «pimehobuseid» asuvad stardijoonele. Kummalgi paaril hobustel on sisemised käed ühendatud, välimistes ohjad ja ohjadest juhib neid kutsar. Märguande peale sõostavad hobuste paarid paigalt, jooksevad ümber pöördepunkti ja püüavad esimesena lähtekohta tagasi jõuda. Esimesena tagasijõudnud paar on võitja.

Jooks võib toimuda üksnes siledal väljakul, kus pole karta kukkumise ega vigastamise ohtu.

124. Pimekiri

(Laura)

Pooleldi täiskirjutatud paberileheke asetatakse põrandale, kus tantsivad pimesikud. Kirjale astuja peab sellele paar naljalauset juurde kirjutama. Hiljem loetakse naljalaused üle ja vaadatakse, kuidas pimesikud «pimekirjaga» toime tulid.

125. Pime arvab

(Setumaa)

Pimesikk istub. Üks kaasmängijaist kõnnib temast mööda. Pimesikk peab arvama kõnniviisi järgi, kes temast möödub. Igakordse ebaõnnestumise korral peab ta laulma, luuletama salmi, sooritama mõne viguri või nalja. Õnnestub pimesikul kõndija ära tunda, saab ta pimesiku ametist lahti ja pimesikuks hakkab äraarvatud kõndija.

126. Pime kurnimängija

(Mihkli)

Üheksa kurni (kivi või puuhalgu) seatakse püsti selliste vahemaadega, et puumuna (või ümmargune kivi) nende vahelt vabalt läbi võiks veereda. «Pime kurnimängija» asetatakse näoga kurnide poole, pööratakse teda kolm korda ringi ja lastakse siis puumuna kurnide suunas veeretada. Tabab ta mõnda kurni, saab ta kurnimängija ametist lahti. Vastasel korral jääb ta puumuna pilduma seni, kuni tabab ühte kurni.

127. Pimekull

(Pühalepa)

«Pimekulle» valitakse mitu. Igal pimekullil on kolm «lindu». Pimekullid peavad püüdma oma linde «laulu» (kokkulepitud häälotsuse) järgi. Mängu võidab kull, kes esimesena on tabanud kõik oma linnud.

Linnud võivad liikuda vaid kindlalt piiratud maa-alal.

128. Tarksikk

(Türi)

Pimesikule pistetakse pihku järjest uusi asju ja ta peab need ära arvama.

129. Jakob, kus sa oled?

(Rapla)

Mängijate ringis liiguvad kaks seotud silmadega «Jakobit». Jakobid on varustatud käterättidega. Hüüdnud teineteist, püüavad nad teineteisele läheneda ja rätiga tabada. Esimesena tabatu on kaotaja.

130. Kelle süles sa istud?

(Paide)

Mängijad istuvad ringis. Pimesikk, sattudes mõne istuja ette, puudutab teda, istub siis talle sülele ja ütleb seejärel tema nime. Kui ta arvab õieti, hakkab äraarvatu uueks pimesikuks. Vastasel korral jääb endine pimesikk ametisse edasi. Iga sülleistumise järel vahetavad istujad omavahel kohti.

Võib leppida kokku, et pimesikk peab istuja ära arvama tema lauluhääle järgi (Muhu). Laulda võib kas ainult asjasaline või ka kõik istujad korraga (Kuusalu).

131. Ringisikk

(Räpina)

Mängijad võtavad üksteisel kätest kinni ja liiguvad ringi. Kui ring peatub, kombib keskel asuv pimesikk ühte ringis olijat ja ütleb siis tema nime. Ütleb ta õieti, hakkab äraarvatu uueks pimesikuks.

132. Asja arvamine

(Tartu)

Pimesikk istub. Kaasmängijad tulevad tema juurde ja puudutavad mitmesuguste asjadega pimesiku nina. Pimesikk peab arvama asja tema lõhna, raskuse jt. tunnuste järgi. Pimesikuks-arvajaks on järgemööda kõik mängijad. Vastuste eest saadakse plusse või miinuseid. Suurema arvu plusse saanud mängija on võitja.

133. Arvamine kehaosa järgi (Jõelähtme)

Pimesikk istub. Üks mängijaist kummardub tema ees, pimesikk kompab ta pead ja peab ütlema tema nime.

Samuti peab pimesikk kaasmängija ära tundma pihku pistetud käe järgi (Setumaa).

134. Raske teekond (Simuna)

Põrandale asetatakse sirgesse ritta ühesammuliste vahe- dega rida kausse või taldrikuid. Pimesikule näidatakse ära ta tee. Seejärel seotakse silmad ja kästakse ettevaatlikult üle asjade sammuda. Pimesikk hakkabki koomiliselt üle asjade astuma. Et kõik veel naljakam oleks, võetakse asjad pimesikule märkamatuks eest ära.

Mängu varianti, kus pimesikk peab üle istujate ettesiru- tatud jalgade kõndima, nimetatakse «Taevaredeliks» (Türi). Ka sel puhul näeb pimesikk ettesirutatud jalgu, pärast sil- made sulgemist aga tõmmatakse jalad eest ära.

135. Kuldasi (Jüri)

Mängijaile pannakse nimed, mis algavad sõnaga «kuld», näiteks «kuldvasikas», «kuldnokk» jne. Pimesikk põlvitab ja hüüab ühe «kuldasja» enda juurde. Kuldasi surub oma käega pimesiku pea peale. Pimesikk peab arvama kuldasja nime. Õige arvamise korral saab ta pimesikuametist lahti.

136. Linnavahetamine (Narva)

Mängijad istuvad ringis ja saavad igaüks ühe «linna» nime. Pimesikk asub keset ringi. Ta hüüab kahe mängus kasutatava linna nime, mille peale need linnad peavad vahe- tama oma kohad. Pimesikk katsub üht linna tabada. Tabat- tud linn hakkab uueks pimesikuks.

Mängijail võivad linnade nimede asemel olla ka numbrid (Lüganuse).

137. Küünla kustutamine (Maarja-Magdaleena)

Laua nurgal asub põlev küünal. Pimesikk seisab lauast 4—5 sammu kaugusel, keerab end kolm korda ringi, läheb siis küünla juurde ja püüab seda ära puhuda.

138. Palav käsi (Saarde)

Mängijad asuvad tihedas ringis. Üks mängija seisab keset ringi, rätik ettetõstetud pihkudel. Pimesikk läheb keskelolija ette, kummardub, asetab käed seljale ja surub näo rätikusse. Ümberolijad annavad pimesiku kätele laksakuid. Pimesikk tõstab järsku pea ja katsub laksuandjat näha. Tabab ta laksuandja, vahetatakse ka mänguülesanded.

Võib nõuda ka, et pimesikk ja rätikuhoidja aeglaselt ringleksid.

139. Pime rätsep (Rapla)

Üle toa riputatakse nöör, mille külge seotakse niitidel ripuvaid maiustusi. «Pimedat rätsepat» keeratakse kolm korda ringi. Seejärel peab ta minema maiustuste suunas ja püüdma neid kääridega niidi otsast maha lõigata. Tal on õigus lõigata järjest kolm korda. Kätega kobada ei ole lubatud. Mahalõigatud maiustused saab ta endale.

Teisendis võib siduda maiustuse ainult ühe rippuva niidi külge. Sel puhul on lõikamine raskem (Maarja-Magdaleena).

140. Potilöömine (Kambja)

Maha asetatakse kõlbmatu savipott (ämber, mätas). Pimesikku keerutatakse kolm korda ringi. Seejärel ta peab minema arvatava poti suunas ja kaikaga (ainult kolme löögiga) poti puruks lööma (või eset tabama).

2. MITMESUGUSEID MANGE

141. Küla telefon

(Pühalepa)

Mängijad istuvad ringis, üks ringi keskel. Seesolija ütleb tasakesi ühele istujale sõna või lause, see ütleb edasi järgmisele jne., kuni on jõutud ringi viimaseeni. Seesolija küsib viimaselt, mis ta kuulis. Ei ühti sõna tema sõnaga, võetakse valesti kuulnult panti. Nii küsib seesolija vastupidises järjekorras läbi kõik mängijad. Iga valesti kuulnu annab panti. Viimaks jõutakse välja õieti kuulnu juurde.

Mängu reeglits on nõue, et juhul, kui sõnumisaaja ei saanud ütlusest aru, ütleja seda enam korrata ei tohi ja teade antakse edasi nagu kuulnud.

142. Kuumaalimine

(Väike-Maarja)

Mängijad istuvad ringis. Ühe mängija paremas käes on kepik, millega ta joonistab maapinnale «kuu», s. o. ringikese, sinna sisse aga ühe silma, teise silma, nina ja suu. Kuumaalija lausub vastavalt tegevusele: «Maalin kuu, silma, silma, nina ja suu.» Siis võtab ta kepikese vasakusse kätte ja annab selle endast vasakul olevale istujale. Võtab see kepikese vastu vasaku käega, on ta eksinud (peab võtma paremaga), kuid mängujuht ei ütle talle seda kohe, vaid laseb ka sel mängijal kuud maalida. Saanud sellega valmis, peab maalija omakorda andma kepikese endast vasakul olevale mängijale. Andis ta aga paremaga, ütleb mängujuht, et on maalitud valesti (s. t. mängija ei ole märganud, et kepikest võib vastu võtta ainult parema ja edasi anda ainult vasaku käega). Samasuguselt kohtleb mängujuht ka kõiki teisi valemängijaid.

Ei saa mängijad ikka aru, milles see õietimaalimine seisab, kordab mängujuht kuumaalimist mitu korda, kuni üksikud tähelepanelikumad taipavad ning hakkavad kepikest õieti vastu võtma ja edasi andma. Seda ei tohi aga seletada teistele, vaid lastagu igaühel ise taibata.

Maalimise ajal võib kaaluda üles tooli tagumised jalad, teha grimasse, panna jalad risti jne. See raskendab veelgi «maalimisoskuse» omandamist.

143. Kuldtoosi kinkimine (Märjamaa)

Mängijad istuvad ringis. Mängujuht ütleb ühele neiule:
«Kingin sulle kuldtoosi.»

«Mis seal sees on?»

«Kolm noormeest.»

Järgnevas kahekõnes selgub, mis on noormeestel seljas, milline on nende iseloom, mis tööd nad teevad jne. Nüüd peab neiu otsustama, missuguse noormehe ta endale valib, mis ta temaga teeb, millist iseloomu talle soovib, mis tööd tegema paneb, millal nad jalutama lähevad jne. Seejärel teatab mängujuht neiule valitud noormehe nime. Tavaliselt aga teatab ta neiule vastuvõetamatu isiku, mis tekitab üldist elevust ja naeru.

Teisend (Jõhvi). Mängujuht kingib kuldtoosi noormehele; selles on kolm neidu — sinise, valge ja musta kleidiga. Areneb analoogiline kahekõne.

144. Kolmnurkne müts (Tallinn, Saarde)

Mängijad istuvad ringis ja laulavad järgmist salmi:

Mu mütsil on kolm nurka,
Kolmnurkne on mu müts.
Kui poleks tal kolm nurka,
Siis poleks ta mu müts.

Algul lauldakse salm täielikult. Hiljem aga tuleb sõna «mu» juures vaikida ja näidata sõrmega endale. Salmi järgmisel kordamisel vaikitakse ka sõna «mütsil» juures ja näidatakse sõrmega enda pealaele. Sõna «on» lauldakse iga kord täie häälega. Sõna «kolm» juures aga näidatakse kolme sõrme ilma lauluta, sõna «nurka» juures tulevad esimesed sõrmed asetada nurga all kokku jne. Salmi igal kordamisel tuleb sooritada täiendavalt üks tegevus ilma lauluta. Seega kujuneb laulmine kätega žestikuleerimiseks. See on kiire tempo juures küllaltki keerukas tegevus, mis tekitab segadust, nalja ja naeru. Eksijailt võib võtta ka pante.

145. Tumm (Suure-Jaani)

Üks mängijatest jutustab naljakat lugu. Teine mängija pannakse loo sisu käte-, keha- ja näoliigutustega matkima, nii et jutu sisu oleks mõistetav ka sõnadeta.

Teisend 1 (Pilistvere). Mängijad istuvad ringis. Mängujuht liigub ühe istuja juurest teise juurde ja esitab küsimusi, millele tuleb vastata kiiresti ainult suuliigutustega või vastava tegevusega, nii et vastusest aru saab.

Teisend 2 (Harju-Jaani). «Tumm» kõneleb huultega ja sooritab igasuguseid vigureid. Teised mängijad jäljendavad teda ega tohi naerda. Kes siiski naerab, sooritab liigutusi kaasa ühel jalal seistes, teistkordsel naermisel äga langeb mängust välja.

146. Advokaat (Tapa)

Mängijad istuvad ringis. Keskelolija esitab istujatele küsimusi. Küsitav äga ei tohi vastata, seda teeb tema vasakpoolne naaber — advokaat.

147. Vanasõna arvamine (Kursi)

Mängijad istuvad ringis. Üks nendest läheb kõrvalruumi. Ülejäänud mängijad valivad tuntud vanasõna, mis jagatakse sõnahaaval mängijate vahel ära. Seejärel valitakse tuntud lauluviis. Kui arvaja tuppa tagasi tuleb, hakkab iga mängija laulma temale määratud sõna valitud viisil. Arvaja püüab üksikuid sõnu kuuldes vanasõna ära arvata.

148. Ametimääramine (Mihkli)

Mängijad istuvad «kirjus reas» ja igaüks küsib oma parempoolselt naabrilt: «Mis minust saab?» Küsitav sosistab vastuse. Seejärel küsib igaüks oma vasakpoolselt naabrilt: «Mispärast?» Ja jälle öeldakse sosinal vastus. Keskelolev mängujuht küsib nüüd kordamööda kõigilt istujatelt neile antud vastuseid. Naljakad ametid ja mängujuhi humoorikad kommentaarid tekitavad mängijais lõbusat meeleolu.

149. Postiljon

(Torma)

Neiud istuvad toas ja on noormeestele teadmatult nummerdatud. Noormehed asuvad kõrvalruumis. Noormehesest mängujuht teatab, et teatavale numbrile — neiule — on tulnud nii ja nii mitme margiga kiri. «Postiljon» ootab ukse taga ja kiri tuleb välja lunastada. Vastav number väljub ja postiljon kas kaelustab, suudleb või näpistab kirjasaajat vastavalt markide arvule.

Siis hakkavad postiljonideks neiud.

150. Arvamismäng

(Kuusalu)

Üks mängija läheb ukse taha. Sel ajal mõtlevad teised mängijad valmis ühe kahetähendusliku sõna (rohi, kapp, tee jne.).

Võtame näiteks sõna «kapp». Seda kasutatakse saunas, köögis, toas jne. Arvaja tuleb sisse ja küsib mängijailt selle asja tunnusmärke. Üks ütleb: «Leib sees.» Teine: «Vesi sees.» Kolmas: «Nelja jalaga.» Neljas: «Nelja nurgaga.» Viies: «Saunas.» Kuues: «Kriiksub.» Jne. Arvaja katsub seda eset ära arvata. Kelle käest küsides ta tabas õige asja, läheb uueks arvajaks. Valitakse uus sõna ja mäng kordub.

Arvatavaks sõnaks võib olla ka mõni tegevus või abstraktne mõiste.

151. Lausetundmine

(Jõhvi)

Kaks mängijat tunnevad mängu ja lepivad omavahel kokku. Üks neist jääb tuppa, teine läheb õue. Kellelgi kolmandal isikul kästakse õues olijale öelda üks lause, mille toas olev mängija peab hiljem ära arvama. Õues olija tuleb tuppa ja ütleb teesklevalt rea ebaõigeid lauseid. Lausele aga, milles räägitakse näiteks neljajalgsest loomast, järgneb õige lause.

152. Kes on luuletaja?

(Vändra)

Mängijad seisavad või istuvad ringis. Keskelolija ütleb kaks sõna, millele iga järgmine peab lisama ühe sõna, nii

et lõpuks kujuneb neljarealine riimitud värss. Viimaste riimsõnade ütlejad saavad «luuletaja» aunimetuse.

153. Kassi jalgade arvamine

(Lelle)

Antakse lahendada:

Ühel mehel seitse kotti,
Igal kotil seitse soppi,
Igas sopis seitse kassi,
Igal kassil seitse poega,
Mitu kassijalga kokku?

154. Naerumäng

(Tori)

Mängijad asuvad kahes rühmas. Kummastki rühmast eraldub üks mängija. Mõlemad seisavad tõsiselt teineteise ette, sooritavad igasuguseid vigureid, ütlevad naljakaid lauseid ja püüavad teist naerma ajada. Naerja on kaotaja. Võidab rühm, kummas on rohkem tõsiseid mängijaid.

155. Jaan on haige

(Saarde)

Noormees ja neiu seisavad teineteisest eemal. Liginedes teineteisele vajutab kumbki oma sõrme mängukaaslase ninale, öeldes: «Jaan (Mari) on haige.» Mõlemad eemalduvad. Teistkordselt liginedes panevad sõrme uuesti teineteise ninale, öeldes: «Jaan (Mari) on raskesti haige.» Kolmandat korda liginedes ütlevad: «Jaan (Mari) on surnud.» Mängijad ise peavad kogu aeg olema tõsised. Naerma hakanud mängija on kaotanud.

On soovitav alati öelda vastasmängija nimi.

156. Vaene kiisu!

(Häädemeeste)

Mängijad istuvad ringis. «Kiisu» asub keskel. Iga istuja läheb kiisu ette, teeb kassi vigureid ja näub. Uhtlasi peab ta kolm korda kiisut silitama ja tõsise näoga ütleva: «Vaene kiisul!» Naermise korral peab ta asendama «vaest kiisut» ja mäng kordub.

Teisend. Mängida võib ka vastupidi. Keskel asuv «kiisu» läheb iga istuja ette, teeb kassi vigureid ja häält, silitab istujat (kõditab lõua alt) ja ütleb: «Vaene kiisu!» Istujad peavad olema tõsised. Naerja hakkab uueks «vae-seks kiisuks».

157. Vanaisa püksid

(Risti)

Mängijad istuvad ringis. Mängujuht — «naljahammas» — asub keskel ja esitab istujatele mitmesuguseid vigurjutte ja küsimusi seoses «vanaisa pükstega». Iga küsitav peab alati vastama: «Vanaisa püksid.» Kes naerma hakkab, asub keskele uueks «naljahambaks».

158. Lõputu jutt

Jutt koerast (Kaarma). Ükskord elas mees, mehel oli Muri. Muri suri ära. Risti peale kirjutati nõnda: Ükskord elas mees...

Teisend (Kaarma).

Ühel mehel oli peni,
Väike, valge kutsikas.
Urises ja haukus seni,
Kuni viimaks hammustas.
Mees lõi väikse peni maha
Suure aiateibaga,
Mattis aia äärde maha.
Risti peale kirjutas:
Ühel mehel oli peni...

Jutt härjast (Kaarma).

Suur, suur, valge härg,
Suured laiad sarved peas.
Kas oled kuulnud seda juttu?

Vastab küsitav eitavalt, siis algab jälle:

Suur, suur, valge härg,
Suured laiad sarved peas...

Küsimine kestab seni, kuni küsitav taipab, et see on lõputu naljajutt.

Too vett (Käina).

Too vett. Millega? Potiga.

Potil auk põhjas. Tee terveks. Millega? Ölekõrrega.

Kõrs pikk. Lõika parajaks. Millega? Kääridega.
Käärid nürid. Tee teravaks. Millega? Tahuga.
Tahk kuiv. Too vett. Millega? Potiga. Jne.

159. Tõtt vahtima

(Juuru)

Kaks mängijat seisavad vastamisi ja vaatavad teineteisele tõsiselt silma. Kumb naerma hakkab, on kaotaja.

Võib leppida veel kokku, et silmi pilgutada ega kõrvale vaadata ei tohi (Halliste).

160. Meeleolumäng

(Rõuge)

Igale mängijale määratakse «meeleolu», mida ta peab väljendama miimika abil. Pöördub meeleolude mõistataja meeleolutsejate poole, väljendab küsitav oma meeleolu. Mõistataja püüab meeleolu ära arvata ning seda naljakalt ja teravmeelselt kommenteerida.

161. Varjumäng

(Simuna)

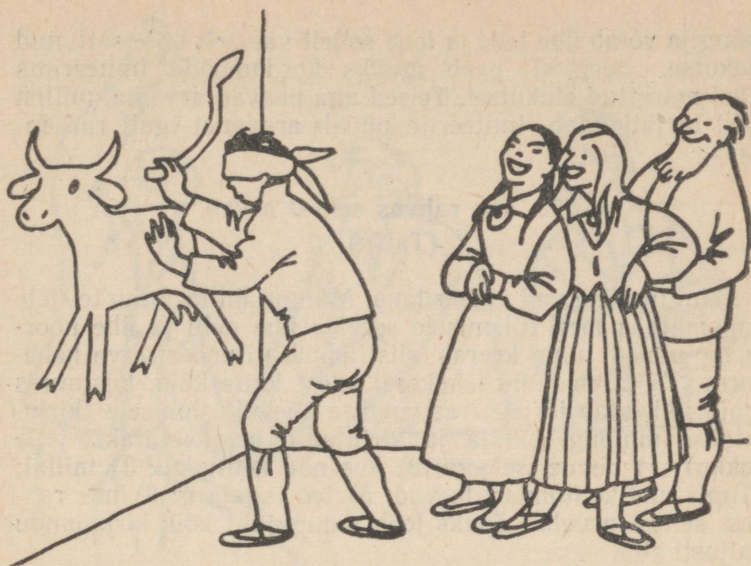
«Varju arvaja» asub näoga seina poole ning ei tohi taha vaadata. Tema selja taha asetatakse lamp. Varju arvaja ja lambi vahele astub keegi mängijaist ja arvaja püüab mõistatada, kelle vari see on.

T e i s e n d (Narva). Keset tuba riputatakse nõõrile lina. Arvaja istub ühel, mängijad teisel pool lina. Mängijate poolel asub ka lamp. Mängijad astuvad järjekorras lambi ja lina vahele, nii et nende vari langeks linale. Arvaja peab varju järgi määrama isiku. Ühtlasi võib arvaja enne mõistatamist anda «varjule» käske mitmesuguste naljakate asendite võtmiseks.

162. Saba pistmine

(Tartu)

Toaseinale (uksele) on kinnitatud mõne looma joonis, selle looma saba kujutus aga on paigutatud veidi eemale. Ühel mängijaist seotakse silmad. Ta peab joonisest kolm sammu eemalduma, kolm korda ringi pöörama, siis joonise



Joonis 18

juurde minema ja looma saba õigesse kohta kinnitama (joonis 18). Kordamööda käivad saba kinnitamas kõik mängijad. Kes mängijaist saba õigesse kohta kinnitab, saab endale vastava looma saba «aunime».

Sama mängu võib mängida ka tahvliit ja kriiti kasutades.

163. Mürglitegemine (Valjala)

Igal mängijal on viis paberilehekest, kuhu ta märgib mingisuguse tegevuse, laulu jne. nimetuse. Siis segatakse kõikide lehekesed mütsis segamini ja igaüks võtab endale viis lehekest. Nüüd peab iga mängija sooritama tema poolt võetud lehekestel märgitud tegevused. Kes nendega kõige kiiremini toime tuleb, on võitja.

164. Imiteerimine (Tartu)

Iga mängija kirjutab paberilehekesele teatava elukutse ja keerab lehe kokku. Seejärel segatakse lehed segamini. Iga

mängija võtab ühe lehe ja loeb sellelt vaikselt talle sattunud elukutse. Seejärel peab igaüks kordamööda imiteerima lehel märgitud elukutset. Teised aga peavad arvama, millist tööd ta jäljendab. Imiteerija püüab arvamist igati raskendada.

165. Mis rahvas sellest arvab

(Tartu)

Mängijad istuvad ümber laua. Mängujuht kirjutab teistele nägemata paberi ülemisele servale ühe neiu ja ühe noormehe nimed ning keerab siis nimedega paberiserva kahekorra. Ta laseb nüüd lehekesel käest kätte käia, kusjuures igaüks kirjutab järjekorras vastuse ühele küsimusele (kirjutatakse muidugi salaja ja kirjutatud osa keeratakse jälle kokku): 1) nende iseloom; 2) kus nad kohtuvad; 3) millal; 4) mis nad kohtumisel teevad; 5) teo tagajärg; 6) mis rahvas sellest arvab. Lõpuks loeb mängujuht kõik kirjapandu valjusti ette.

Teisend (Tallinn). Iga mängija kirjutab oma sedelile noormehe ja neiu nime, keerab täiskirjutatud osa kokku ja annab sedeli kirjutamiseks järgmisele mängijale. Vastused kirjutatakse ülaltoodud punktide järjekorras. Pärast loetakse ette kõik sedelid.

166. Kiisamäng

(Rõuge)

Mängijad istuvad ringi ümber laua ja asetavad käed lauale. Üks mängija keerutab sõrmega laual käteringi sees ja sõnab: «Püüan kiisku ööd ja päevad, ei saa kiisapojakest!» Ning püüab äkki kellelegi laksu käele lüüa. Tabamise korral vahetab ta tabatuga osad.

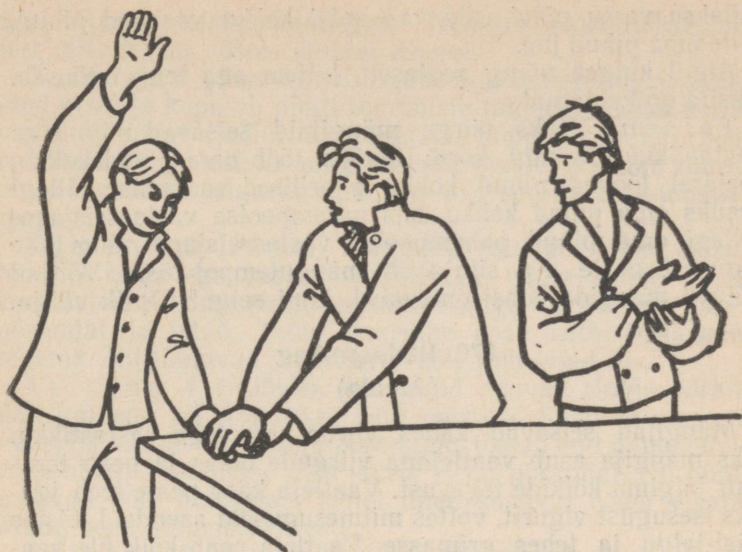
167. Anna Laks ja Jüri Laks

(Haljala)

Kellegi poole pöördutakse järgmise jutuga:

«Elasid kord Anna Laks ja Jüri Laks. Jüri Laks suri ära, kumb Laks jäi järele?»

Vastab küsitav «Anna Laks», saab ta laksu vastu kätt. Ütleb ta aga «Tädi Laks», jäetakse laks andmata.



Joonis 19

168. Käelappimine (Karja)

Esimene mängija asetab käe lauale, teine oma käe esimese käe peale, kolmas teise käe peale jne. (joonis 19). Siis pannakse kordamööda nende peale teised käed. Edasi hakatakse kordamööda peale tooma kõige alumist kätt, kiirendades seejuures pidevalt tõstmise tempot. Proovitakse, kui kiireks «kätelappimise» tempot saab tõsta, ilma et mängijad segamini läheks. Käsi tuleb asetada kuuldava laksakuga. Kes segamini läheb, lahkub mängust. Viimasena vastupidanud mängija on «parim käelappija».

169. Plaksumäng (Maarja-Magdaleena)

Kaks mängijat istuvad rätsepaistes nägudega vastastikku, põlved vastamisi. Mängu käik on järgmine: kumbki mängija lööb oma pihud kokku, seejärel vastu põlvi, siis jälle kokku; järgnevalt löövad mõlemad mängijad kokku oma paremad pihud, seejärel lööb kumbki oma pihud, edasi

lüüakse vastu põlvi, siis vastamisi kokku vasakud pihud, jälle oma pihud jne.

Algul kulgeb mäng aeglaselt, hiljem aga tempo tõuseb. Eksija on kaotanud.

Teisend. Kaks viirgu mängijaid seisavad nägudega vastastikku. Mängu kord: igaüks lööb oma pihud kokku, seejärel löövad pihud kokku paarilised vastamisi, jällegi igaüks oma pihud kokku, siis parempoolse vastasseisjaga, jällegi oma pihud, pahempoolse vastasseisjaga ning jälle algusest peale. Ka siin võib mängutempot tõsta. Võitjad võivad mängida edasi omavahel, kuni selgub lõplik võitja.

170. Iludusemäng

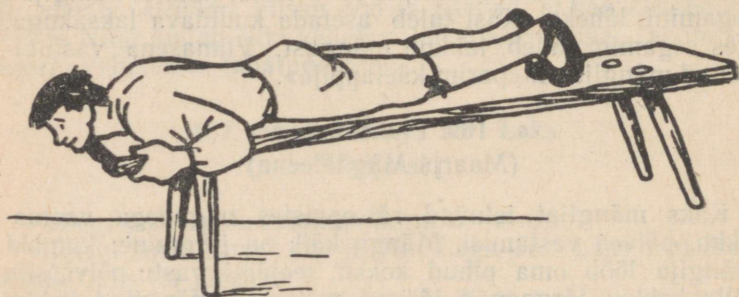
(Ambla)

Mängijad seisavad kahes viirus nägudega vastastikku. Üks mängija asub vaatlejana viirgude otsas ja peab teravalt jälgima kõikide tegevust. Vaatleja käsu peale teeb igaüks isesugust vigurit, võttes mitmesuguseid asendeid, tõstes käsi-jalgu ja tehes grimasse. Vaatleja peab kõik üle vaatama ja teatama siis «kõige ilusama poosi». Viguri tegemise ajal ei tohi keegi naerda. Kes kolm korda järjest kõige huvitavama viguri teeb, tuleb võitjaks.

171. Kangakudumine

(Rõuge)

Teisend 1 (Vastse-Kuuste). «Kangakuduja» seisab harkisjalu pingi kohal ja hoiab kätega pingi servadest. Ta koputab pingi jalgadega kaks korda vastu põrandat, pöördues siis hüppega ringi harkseisu pingi kohale ja koputab



Joonis 20

uesti (pingi teiste jalgadega). Harjutust sooritatakse järjest mitu korda, tõstes ühtlasi tempot.

Teisend 2 (Saarde). Kangakuduja lamab kõhuli pingi ühel otsal ja koputab pingi tagumiste jalgadega kaks korda vastu põrandat (joonis 20). Seejärel hüppab ta püsti, pöörab ümber ja laskub pingi teisele otsale, koputab uuesti pingi tagumiste jalgadega jne. Ka seda sooritatakse tõusvas tempos.

Teisend 3 (Pärnu). Mängijad istuvad kahes viirus toolidel selgadega vastamisi. Äärmine istuja tõuseb püsti, keerutab end korra ringi, koputab tooliga kaks korda vastu põrandat ja istub. Tema paariline peab ruttu sedasama tegema. Nii toimivad järjekorras kõik mängijad.

Teisend 4 (Mihkli). Mängijad istuvad ringis põrandal. Põlvede alt visatakse läbi «süstik». Süstikut visanud mängija asetab näpuotsad põrandale, tõstab end näpuotstele ja põntsutab istmikku kaks korda vastu põrandat. Nii põntsutavad kõik mängijad, kellel tuleb süstikut edasi visata. Mäng peab kulgema kiiresti.

Teisend 5 (Mihkli). Osa mängijaid istub ringis põrandal. Iga istuja ees seisab üks ja ta taga teine mängija. Ees seisja tõstab istuja jalad ja viskab ta jalgade alt läbi süstiku. Selja taga seisev mängija aga põntsutab istujat kaenla alt tõstes kaks korda vastu põrandat. Nii toimub «kudumine» iga istuja juures. Mäng peab kulgema kiiresti.

172. Kõvad saapad

(Laura)

Mängijad istuvad sirgjoonel, silmad suletud, jalad sirutatud ette. Mängujuht teeb igale istujale kriidiga talla alla risti või kriipsu. Rist tähendab kõva saabast, kriips — katkist saabast. Kõik tõusevad suletud silmadega püsti ja avavad seejärel silmad. Mängujuht küsib järjekorras igaühelt: «Kas saapad kõvad?» Mängijad katsuvad arvata ja vastata õigesti. Valesti ütleva peab «kenkama» (hüppama ühel jalal) ümber mängijate oma kohale tagasi.

173. Lõhkised ja terved potid

(Varbla)

Mängijad seisavad ringkolonnis. Igaüks võtab kätega eesolija vöökohast ning istub enda taga oleva mängija põl-

vedele. Siis hakkavad kõik end põlvedel «ööritama». Kes maha kukub, on lõhki läinud ja peab mängust lahkuma. Ring tõmbub koomale ja mäng algab uuesti. «Ööritamine» kestab niikaua, kuni on «leitud» (s. o. järele jäänud) kaks kuni kolm tervet potti.

174. Prohvetlik pudel

(Urvaste)

Mängijad istuvad ringis. Mängujuht paneb ringi keskel põrandale keerlema pudeli, esitades mängijaile mingi küsimuse või ülesande. See, kelle poole on suunatud peatumisel pudeli kael, peab sellele vastama või sooritama mängujuhi poolt esitatud ülesande.

Mängujuhi poolt esitatavad küsimused ja ülesanded peavad olema humoorikad ja teravmeelsed.

175. Pajamäng

(Saarde)

Mängijate hulgast valitakse liisu teel «pajaema» ja «pajaotsija». Kõik ülejäänud mängijad on «pajad», kusjuures salaja on antud veel erinevad, nagu pudru-, piimasupi-, hernesupi-, moosipada jne. Pajad istuvad maas üksteise taga, pajaema kõige taga. Pajad podisevad igaüks oma-moodi keeda.

Pajaotsija tuleb padade juurde ja sõnab:

«Tere, tere, pajaemake!
Ma tulin pada paluma,
Kulda katelt kuulama.
Onud tulid Harjumaalta,
Vanad tädid Tartuesta,
Neil' on kiisad keetemata,

Herned, läätsed lämmistamata.»

Pajaema küsib:

«Kuhu panid selle paja,
Mis ma sulle eile andsin,
Eile andsin, toona kinkisin?»

Pajaotsija vastab:

«Keetsin paksu putru,
Panin pajaga riidele jahtuma.
Saks sõitis saaniga,
Maamees maaniga,

Kilter kirju korviga;
Oli rohke roosavars,
Puutus minu paasse,
Pada katki kill-koll.»

Pajaema: «Millist pada soovid?»

Pajaotsija: «Moosipada».

Pajaema: «Püüa isel!»

Moosipada hüppab püsti ja hakkab «veerema» (jooksma). Pajaotsija püüab ta kinni, mõlemad asuvad pihkseongusse ja pajaotsija keerutab (viristab) pada ringi ning laseb ta siis järsku kätest lahti, misjärel pada «nurka lendab» ja ümberkukkumise korral lõhkiseks tunnistatakse.

Kõik lõhkised pajad jäävad mängust välja. Mäng algab uuesti ja kestab, kuni kõik pajad on tunnistatud lõhkisteks.

176. Tädi tuli Tallinnast

(Haljala)

Mängijad istuvad ringis toolidel. Mängujuht ütleb oma parempoolsele naabrile: «Tädi tuli Tallinnast.» See küsib: «Millega?» — «Lehvikuga,» vastab mängujuht ning hakkab käega lehvitama. Sedasama teeb kõnetatu. Nüüd kõnetab ta ka oma parempoolset naabrit ja areneb endine kahekõne, mille tulemusena ka kolmas mängija hakkab kätt lehvitama. Nii küsitakse ring läbi, kuni kõik mängijad lehvitavad kätt. Siis algab mängujuht jutuga uuesti, öeldes, et seekord tulevat tädi Tartust (järgmistel kordadel mõnest teisest linnast) ja toovat kaasa teise lehviku. Nii küsitakse-vastatakse jällegi terve ring läbi, kuni mängijad lehvitavad ka teise käega. Järgmistel kordadel toob tädi kaasa tamba (tambitakse jalgadega vastu põrandat). Edasi toob tädi noogutaja (peanoogutamine) ja lõpuks pressi (toolilt tõusmine ja jälle istumine). Nii on iga mängija haaratud korraga viiest tegevusest. Kes ajab tegevuse segi, sellelt võib võtta pante.

177. Loomaaed

(Vändra)

Mängijad istuvad ringis toolidel ja igaühel on mõne looma või linnu nimi. «Loomavalvur» liigub väljaspool ringi ning jutustab lugu, milles esinevad loomade ja lin-

dude nimed. Iga nimetatud loom või lind järgneb liikuvale valvurile, asetab käed eelmise õlgadele ja teeb «oma häält». On kõik liikumas, käsib valvur järsku igal loomal või linnul sooritada «oma liigutust». Karu käib kápuli, ööbik laksutab suletud silmi, varblane keksleb ja sirtsuab, kurg kõnnib «kuresammudega» jne. Tüki aja pärast hüüab valvur: «Loomad, puuri!» Igaüks katsub istuda toolile, samuti ka valvur. Toolita jäänud mängija hakkab uueks valvuriks ja mäng kordub.

178. Meri lainetab

(Kose)

Mängijad istuvad ringis toolidel. «Kapten» paneb igale mängijale laevas olevate asjade nimed. Seejärel liigub ta väljaspool istujate ringi, räägib laevasõidujuttu ja nimetab jutu sees laevasõiduks vajalike asjade nimesid. Iga nimetatud «asi» järgneb kaptenile ja liigub temaga kaasa. Kui kõik liiguvad, sõnab kapten: «Meri lainetab!» Ja kõik mängijad hakkavad liikudes imiteerima mere lainetamist. Hüüab aga kapten «Meri vait!», püüavad mängijad ja ka kapten toolidele istuda. Toolita jäänud mängija hakkab kapteniks ja mäng kordub.

179. Pealik käskis

(Tartu)

Mängijad asuvad viirgu, «pealik» nende ette. Pealik annab järgmisi käsklusi: «Pealik käskis: «parem pool!» Pealik käskis: «Kükki!», «Püsti!», «Joonda!», «Samm ette!»» jne. «Rivimehed» peavad täitma käsku vaid siis, kui pealik ütleb käskluse eel «pealik käskis». Kes eksib, lahkub rivist. Pealik peab andma käsklusi kiiresti, üks käsklus teise järel, mis viib täitjaid segadusse. Viimane rivisse jäänud mängija saab uueks pealikuks.

180. Jooks ajalehtedel

(Põltsamaa)

Igal jooksjal on kummaski käes kokkumurtud ajaleht. «Joostes» tohib astuda ainult ajalehele, milleks tuleb ette tõsta kord ühte, kord teist ajalehte.

181. Silmategemine

(Võnnu)

Neiud istuvad ringis toolidel, iga neiutooli taga seisab noormees, käed kõrval. Üks noormees seisab aga tühja tooli taga. Ta püüab üht neiut «silmategemisega» enda toolile meelitada. Neiu taga seisev noormees peab aga püüdma neiu ärajooksmist takistada.

Mõne aja järel vahetavad noormehed ja neiud osad.

182. Kohavahetusmäng

(Väike-Maarja)

Mängijad istuvad ringis toolidel, mängujuht keskel. Mängujuhil on käes suur korv. Ta räägib: «Oli korvitäis ilusaid õunu. Siis tuli suur koer ja ajas korvi küllakile. Korv kukub, kukub, läheb ümber, läsksi ümber!» Kui ta hüüab «Läsksi ümber!», vahetavad kõik istujad kohad, ainult mitte oma naabriga. Mängujuht jätab korvi maha ja püüab ühele vabale toolile istuda. Toolita jäänud mängija hakkab uueks mängujuhiks.

183. Jooks munaga

(Rakvere)

Igal jooksjal on käes lusikas munaga. Korraldatakse võidujooks määratud punktini, kusjuures muna peab püsima lusikas.

184. Jooks kohvriga

(Tartu)

Igal jooksjal on vihmavari ja kohver, milles asuvad müts, palitu, kindad ja kalossid. Märguande peale joostakse pöördekohani. Seal avatakse kohver, riietutakse selles olevatesse riietesse, suletakse kohver, avatakse vihmavari ja püütakse koos kohvriga enne teisi tagasi lähtekohta jõuda.

185. Künlamäng

(Tartu)

Mängijaid on paarisarv ja nad asuvad kahes kõrvuti olevas kolonnis, kolonnide vahemaa 2 m. Kummagi kolonni ette asetatakse tool seljatoega kolonni poole ja nendest too-

limest eemale, kummagi kolonni vastu teine tool. Vahetult kolonni ees asuvatele toolidele asetatakse küünlajalas põlev küünal. Märguande peale võtab kummagi kolonni esimene mängija küünla, jookseb sellega ümber kaugemal oleva tooli, tuleb tagasi ja asetab küünla kolonni ees olevale toolile. Seejärel «lööb lahti» oma kolonni järgmine osavõtja. Nii jooksevad kordamööda kõik mängijad. Võidab jooksu esimesena lõpetanud kolonn.

Jooksu ajal võib püüda vastaste küünalt ära puhuda ja vältida oma küünla kustutamist küünlal pihku ees hoides.

Kustub aga küünal teel, peab võistleja minema tagasi oma kolonni juurde (tagasiteel olles kolonnist eemal oleva tooli juurde), kus küünal uuesti süüdatakse. Seejärel peab sama jooksja jätkama jooksu ja täitma oma ülesande.

186. Kotisjooks

(Tori)

Võidujooksjad ronivad kotti, köidavad koti puusakõrgusel kokku ja alustavad siis märguande peale lähtejoonelt jooksu. Esimesena lõppjoonele jõudnu on võitja.

Kokkuleppe korral võib jooksmise asemel ka koosjalu hüpelda.

187. Kivi peitmine

(Tartu)

Mängijad istuvad ringjoonel, igaüks oma ringikeses, silmad suletud. Igal mängijal on kindla tunnusega kivike. Mängujuht korjab kõikide kivikesed enda kätte ja peidab need lähedal märgitud ruutu liiva sisse, iga kivikese eri paika. Märguande peale tõusevad kõik püsti, lähevad ruudu juurde ja otsivad liiva seest oma tunnusmärgiga kivikest. Võõras kivike tuleb ruttu jälle samasse kohta liiva sisse tagasi peita. Leidmise korral siirdub leidja oma ringi ja istub. Viimane leidjatest on kaotaja.

188. Porgandite peitmine

(Tallinn)

Üks mängija peidab porgandid (kaalid, õunad) varem kokkulepitud maa-alale. Märguande peale hakkavad kõik neid otsima. Leidjal on õigus porgand (kaal, õun) ära süüa.

189. Vahetamismäng (Räpina)

Mängijad seisavad ringis. Üks mängija saadetakse eemale (toast välja). Tema äraoleku ajal vahetatakse kohad, kuna üks ringisistujaist peitub. Äraolija tuleb ja peab arvama, kes on end peitnud. Seda tuleb teha enne, kui on loetud kümneni.

3. MÄNGE ASJADEGA

190. Peegel ja peegelpilt (Laiuse)

Ühes viirus seisavad «peeglid» ja teises «peegelpildid». Vastastikku asuvad peeglid ja peegelpildid on nummerdatud samade numbritega. Keskel taburetil on üks ese. Peegel ja peegelpilt liginevad taburetile. Liigutusi, mida sooritab peegel, peab matkima ka peegelpilt. «Vigurdades» ümber tabureti, püüab emb-kumb haarata järsku taburetilt eset ja põgeneda oma viirgu. Kui jälitajal ei õnnestu põgenejat jooksul puudutada, läheb jälitaja põgeneja selja taha vangi. Vastasel korral ümberpöörduvalt. Kummal viirul on mängu lõppedes rohkem vange, on võitja.

191. Nuustikumäng (Rae)

Mängijad istuvad ringis, pihkudega ülespoole keeratud käed põlvedel. Keskelolija püüab õlgedest nuustikuga mõnele istujale kätele lüüa. Mängijad kaitsevad end käte selja taha peitmisega. Tabatu läheb keskele.

192. Nööri mäng (Rõuge)

Mängijad seisavad ringis ja haaravad mõlema käega otstest kokkuseotud nööri. Seejärel alustavad ringiliikumist, liigutades samaaegselt ka käsi nööri. Keskelolija püüab lüüa mõnele nöörihoidjale käe peale. Hoidja võib ennast kaitsta ainult käte liigutamise, kuid nööri lahti laskmata. Tabatu läheb keskele.

Teisend 1 (Tori). Nöörihoidjate käed seisavad. Ennast tuleb (vastavalt kokkuleppele) kaitsta kas üht või mõlemat kätt selja taha peites.

Teisend 2 (Vändra). Nöörist hoitakse ainult ühe käega. Ennast kaitsta saab käe vahetamisega.

193. Ninatelefon

(Vändra)

Mängijad seisavad nägudega vastastikku kahes võrdarvulises «kirjus» viirus. Iga viiru esimese mängija nina otsas on tikutoosi kest. See tuleb käte abita anda edasi oma viiru järgmise mängija nina otsa ja öelda seejuures üks naljakas lause. Kukub kest ninaga andmisel maha, võib vastuvõtja võtta selle maast üles ainult ninaga. Mängu võidab võistluse varem lõpetanud viirg.

194. Tuvide söötmine

(Varbla)

Mängijad (neiud ja noormehed) seisavad «kirjus» viirus, üks ühte-, teine teistpidi. Viiru esimesel on suus pooleksmuratud tikk. Tikk tuleb suust suhu edasi anda.

195. Aga mina küll!

(Lüganuse)

Mängijad istuvad ringis. Üks viskab teisele kokkurullitud kinda ja lausub tegevuse, mida ta ei tee, nagu näiteks: «Mina käega pannilt silku ei söö.» Teine peab vastama: «Aga mina küll!» Lause ütleja peab nuputama välja naljaka ja teravmeelse lause, mis tekitaks üldist naeru ja heakskiitu.

196. Kübarate müük

(Vastseliina)

Koosviibijate kübarad pannakse kotti, puistatakse seejärel kõigi silmade all kotist välja ja asetatakse siis «riiulile» ritta. Algab «kübarate müük enampakkumise» teel. Kübara omanik peab lõpuks kõige rohkem pakkuma ja et oma kübarat kätte saada, peabki ta maksma viimati pakutud summa. Lõpuks ostetakse kogutud rahaga maiustusi. Hindu pole loomulikult mõtet kõrgeks tõsta.

Omal ajal oli see pulmamäng. Kogutud raha sai noorpaarile.

Pulmades olevat öösel magamise ajal kogutud ka magajate riidesemeid. Iga pulmaline pidanud oma eseme raha eest välja ostma. Raha kuulunud jällegi noorpaarile.

197. Kübaramäng

(Sangaste)

Mängijad seisavad (istuvad) kahes viirus nägudega vastastikku umbes 10 m vahemaaga. Mõlema viiru mängijad on nummerdatud. Võrdse maa peal asub viirgude vahel kübar. Juhi hüüde peale alustab kummastki viirust sama number jooksu, püüab kübarat endale haarata ja seda pähe pistes oma kohale joosta. Õnnestunud jooksu eest saab punkti. Kübarast ilmajäänu aga peab kübara omanikku jooksul jälitama ja püüdma tal kübarat peast ära haarata. Kübara peast haaramise korral peab endine kübara omanik omakorda jälitama uut kübara omanikku, katsuma haarata ta peast kübarat ning põgeneda uuesti oma mängijate selja taha. Nii käib jooksuvõistlus kübara omandamise pärast seni, kuni ühel jooksjal õnnestub oma mängijate selja (piirjoone) taha põgeneda ja oma võistkonnale punkt tuua.

Seejärel jooksevad uued numbrid jne. Kumb viirg mängu lõpuks rohkem punkte saab, on võitja. Mäng lõpeb, kui kõik paarid on jooksnud.

198. Tipimäng

(Viru-Jaagupi)

Mängijad istuvad tihedas ringis maas või toolidel, keskel liisu järgi määratud tippija. Tippija liigub istujate ees ja torgib käega igale istujale pihkudesse, nagu tahaks ta väikest pihushoitavat eset jätta igale istujale. Ise ta sõnab seejuures: «Turik, lurik, pudru mända.» Teistele märkamatult jätab ta eseme ühe mängija pihku.

Nüüd hakkavad kõik arvama, kelle käes ese on, hüüdes istujaid nimepidi. Viimaks üks tabab. Tippija ja eseme omanik lähevad teistest natuke eemale, sosistavad omavahel, valides arvajale «sobiva» neiu või peiu ja tulevad viimaks arvaja ette. See küsib: «Kust tulate?» — «Käisime kosjas, sulle pruuti (peigu) otsimas. Kaasa tõime ilusa ja kena neiu

(peiu) Juula (Jaak) Solmani.» Ja valijad talutavad pruudi või peiu temale määratu kõrvale istuma.

Harilikult valitakse arvajale mittemeeldiv või mittesobiv isik, mis tekitab naeru ja nalja.

Uueks tippijaks hakkab eseme omanik.

T e i s e n d (Hanila). Peale tippija valitakse liisutamise teel veel arvaja. Tema peab arvama, kelle käes ese on. Arvas ta õieti, läheb eseme omanik tema leeri, vastasel korral jääb ta tippija leeri. Nii mängitakse, kuni kõik mängijad on sattunud emba-kumba leeri. Nüüd veavad tippija ja arvaja kahekesi vägikaigast (või võistlevad mustlasemaadluses). Võitjaks osutub vägikaikaveos või mustlasemaadluses võidu saavutanud mängija leer.

Võidu otsustamiseks võib korraldada ka leeridevahelise võistluse. Mängijad kummaski leeris asuvad oma juhi taha kolonni ja haaravad eesseisjal ümber keha. Juhid ühendavad käed randmeseongusse ja leerid veavad kumbki enda suunas. Kustkohast kolonn rebeneb, sealtsaadik peavad kõik juhi taga asuvad mängijad siirduma vastasjuhi kolonni sappa, muutudes sel viisil vastasleeri liikmeks. Kummal kolonnil osalised enne lõpevad, see on võidetud (Oudova teisend).

199. Kimi

(Tartu)

5—6 mängijal on igaühel paber ja pliiats. Nad saadetakse toast välja. Üks toasolija aga seab lauale 24 asja: pliiatsi, sule, võtme, noa, nõöbi, vihiku, küünla, pulgakese jne. Seejärel katab ta asjad rätiga. Väljasolijad kutsutakse tuppa. Asjadelt tõstetakse rätik ja mängijatel lastakse neid asju mõni sekund vaadelda. Seejärel kaetakse asjad jälle rätiga. Nüüd peab iga mängija ühe minuti kestel kirjutama paberile võimalikult rohkem nähtud asjade nimesid. Kes suudab kirjutada neid kõige rohkem, on võitnud.

Võib lasta määrata ka asjade värvi.

T e i s e n d 1 (Tartu). Mängijad istuvad ühes viirus seina ääres toolidel, nägudega seina poole. Mängujuht, asudes nende selja taga keset tuba, laseb kordamööda kukkuda põrandale mitmesuguseid asju, nagu käärid, noa, vihiku, pliiatsi jne. Iga asja kukkumise järel küsib ta järjest igalt istujalt, mis asi see oli. Vastas küsitletu õigesti, märgib

mängujuht paberilehele ta nime taha ristikesse. Võidab see, kes mängu lõpuks kõige rohkem ristikesi saab.

T e i s e n d 2 (Paistu). K i r j u k a n d i k. Mängijad istuvad viirus. Mängujuht läheb aeglaselt viiru eest läbi, käes kandik mitmesuguste asjadega. Iga mängija peab mälu järgi koostama sellel kandikul leidunud asjade nimestiku. Kõige rohkem asju üles kirjutanud mängija on võitja.

T e i s e n d 3 (Türi). Mängijad saadetakse 2—3 minutiks kõrvaltuppa. Tagasi tulnud, peavad nad märkima paberile kõik nähtud esemed. Võidab see, kel pikem nimestik.

200. Esemee määramine (Tartu)

Üks mängija läheb ukse taha. Selle aja sees määratakse toas kindlaks üks ese, mida teavad ka kõik teised mängijad. Väljast tulnud mängija hakkab toasolijaid usutlema, küsides kord ühte, kord teist, eesmärgiga avastada kokkulepitud ese.

«On see asi elus või elutu?»

«Elutu».

«Kas ta asub siin toas?»

«Asub.»

«On ta puust?»

«Puust».

«On ta tööriist?»

«On.»

Nüüd uurib arvaja tuba vaadeldes, milline puust tööriist võiks toas leiduda.

«On ta pliiats?»

«On.»

Sellega on arvaja asja leidnud ja uueks arvajaks hakkab viimase vastuse andja.

Arvamiseks võib esitada ka mõne tegevuse või abstraktse mõiste.

201. Taevaredel (Jõhvi)

Iga mängija teeb endale «hobuse» — konksulise lepapulga ja riputab selle konksupidi hästi oksliku ja ulatuskõrguse lepa (või ka kuuse) alumisele oksale («taevaredeli» alumisele «pulgale»). Üks sile lepapulk lõhestatakse keskelt poo-

leks. Liisu teel määratud mängujärjekorras hõõrub esimene mängija poolitatud pulki «segamiseks» pihkude vahel ja laseb need siis maha kukkuda. On pulgakeste ülemised pooled ühesugused, võib mängija oma hobuse oksa võrra ülespoole tõsta. Mängu võib ta jätkata niikaua, kui pulgakesed kukuvad ühesuguste külgedega ülespoole. Kukkus kumbki pulk ülespidi aga erineva küljega, läheb mängukord järgmisele mängijale jne.

«Taevasse» jõuab esimesena see, kes oma hobuse kõige enne lepa latva või ka alla tagasi saab.

«Taevaredeliks» võib kasutada ka maasse pistetud okslike keppe (hernekeppe).

Oksad ristitakse tihti ka «jaamadeks», kus peatutakse ja puhatakse. Sel juhul nimetatakse mängu «Linnamänguks» (Emmaste).

Jaamast jaama reisimiseks võib maa sisse visata ka teravaotsalisi keppe. Kepi püstijäämise korral saab mängija õiguse ühe jaama võrra edasi reisimiseks.

T e i s e n d. Mitmetahulise pulga igale tahule kirjutatakse ühe mängija nimi. Kelle nimi pulka visates pealepoole jääb, see tõstab oma hobuse oksa võrra kõrgemale. Võitjaks osutub jällegi esimesena latva (või ka alla tagasi) jõudnud mängija.

202. Rõngamäng (Paistu)

Puu tüvesse löödud nael painutatakse haagina ülespoole. Puu tüvest kaugemal oleva oksa külge kinnitatakse nõör, selle külge haagi kõrgusele rõngas. Mängija hoiab rõngast kinni, eemaldub puust ja laseb siis rõnga lahti. Rõngas õõtsub nõõri otsas haagini ja peab selle otsa peatuma jääma. Võidab mängija, kes suudab esimesena rõnga teatud arv kordi haagi otsa õõtsutada.

T e i s e n d (Pühalepa). Mängija peab teatud kaugusest nõõri otsas rippuva rõnga naela otsa viskama.

203. Nassvärgimäng (Vana-Kuuste)

Seina äärde joonistatakse 50—100 sm läbimõõduga ruut. Mängijad, 2—4 isikut, kellel igal on palju mitmesuguseid esemeid (kamm, tikk, tikutoos, sulg jne.) alustavad mängi-

mist liisutamise järjekorras. Esimene mängija viskab ühe oma eseme vastu seina, nii et see tagasipõrkamisel kukuks ruutu. Teine mängija püüab mõnda oma eset visata vastu seina nii, et see kukuks seinast põrgates võimalikult esimese mängija eseme lähedusse. Nüüd kontrollib sama mängija, kas ta suudab ühe käe sõrmedega üheaegselt puudutada mõlemat eset. Õnnestub see, saab ta mõlemad esemed endale. Vastasel korral jääb ka tema ese ruutu. Kahe mängija puhul viskab nüüd esimene mängija uuesti mingi eseme vastu seina, nii et see kukuks tagasi põrgates ruudus olevatele esemetele võimalikult lähedale. Esemest sõrmede ulatuskaugusel olevad asjad saab ta endale.

On mängijaid rohkem, viskavad nad järjekorras.

Kukkus ese seinalt põrgates väljapoole ruutu, pannakse see väiksesse ringikesse, mis asetseb ruudu keskel, ja viskord läheb järgmisele mängijale.

Võitja on see, kes kogus kõige rohkem esemeid. Pärast mängu lõpetamist tagastatakse esemed nende õigetele omnikele.

204. Härgade pusklemine

(Kihelkonna)

Haralise sõnajala harud lõigatakse sõrmepikkusteks «härja sarvedeks». «Härjad» pannakse «sarvipidi» kokku. Kumma härja «sarved» vedamisel terveks jäävad, see on tugevam härg.

Neid härjasarvi võib olla ka rohkem, kuid kummalgi mängijal võrdne arv. Kummal mängijaist vedamisel rohkem härjasarvi terveks jääb, on võitja.

205. Kingseпамäng

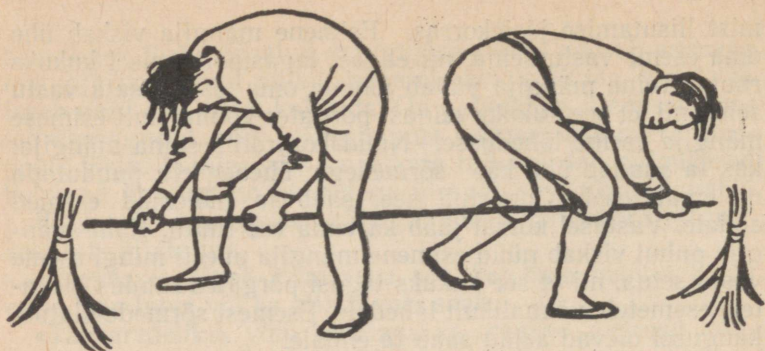
(Tuntud üle maa)

Õlgedest keeratakse kolm nuustikut, mis seotakse ühest otsast kokku. See kolmiknuustik (kingsepp) asetatakse seisima «kolmele jalale». Kingsepa ligidal seisab üks mängijaist. Teine tuleb teiba («pimehobuse») seljas kaksiti ratsutades kingsepa juurde, ratsutab kolm korda ümber seisja ja kingsepa ning alustab juttu:

«Tere, teistre pere! Kas kingsepp kodu?»

«Jah on.»

«Mis ta teeb?»



Joonis 21

«Naabritele kingi.»

«Kas mulle ka teeb?»

«Ei tee.»

«Siis pistan tal silma peast.»

«Pista, kui saad, aga kulg varjab.»

Seepeale võtab ka kaitsja teiba teise otsa jalgade vahele, nii et mängijad on selgadega vastastikku ja kummargil. Küsitav asetab teiba otsa kingsepa ligidale. Nüüd üritab küsija kingseppa teiba otsaga ümber torgata, kaitsja aga püüab teda teiba otsa kõrvalejuhtimisega takistada (joonis 21).

Teisend 1. Mõlemad mängijad asuvad torkimiseks nägudega kingsepa poole.

Teisend 2 (Vaivara). Mõlema mängija ette asetatakse kingsepp ja kumbki mängija püüab oma kingseppa kaitstes teise kingseppa ümber torgata.

Teisend 3 (Kadrina). Kummagi mängija ette riputatakse nõori otsa õlgedest punutud kingsepp ja lüüakse torkimissuunaga risti kõikumale. Mõlemad mängijad kummarduvad ette, jälgivad harkis jalgade vahelt vastase kingsepa pendeldumist ja üritavad vastase kingsepale teiba otsaga pihta torgata. Samaaegselt püüavad mõlemad mängijad vastast takistada, juhtides teiba otsa oma kingseppast kõrvale.

«Kingsepamängul» on üle maa olnud väga erinevaid nimesid. Nii on Emmastes nimetatud seda «Kiisumänguks», Tarvastus — «Nugisemänguks», Lüganusel — «Suudari-mänguks», Mustjalas — «Kinga-Jaani mänguks», Noarootsis — «Jöllbukkeniks», Tsoorus — «Jäneselaskmiseks», Võnnus — «Rätsepamänguks», jne.

206. Peidetud asja otsimine

(Tuntud üle maa)

Üks mängijatest läheb ukse taha. Toasolijad valivad ühe asja, mida teavad kõik. Otsija tuleb tuppa ja alustab otsimist, olles juhitud teiste laulust (või vilest), mis kõveneb, kui otsija ligineb asjale, ja alaneb, kui otsija asjast kaugeneb. Asja juures olles peavad lauljad laulma tugevasti, et soodustada asja leidmist, eriti siis, kui on valitud otsimiseks mõni raskelt peidetud ese.

Võib kokku leppida, et asja asemel valitakse mõni tegevus, mille otsija peab sooritama.

Otsimist võib juhtida ka pillimänguga.

T e i s e n d 1 (Väike-Maarja). Asja otsijat juhitakse sõnades «soe» (kui ligineb), «külm» (kui kaugeneb) ja «kõrvetab» (kui on juures). Otsijat võib juhtida ka plaksutamisega (Mihkli).

T e i s e n d 2 (Tapa). Otsija orienteerub kaasmängijatele esitatud küsimuste kaudu, püüdes otsitavat asja arvata ja leida tema materjali, lõhna, otstarbe, suuruse jne. järgi.

207. Munade veeretamine

(Tuntud üle maa)

Mahalaotatud teki üks äär volditakse paksemaks. Keset tekki asetatakse muna. Nüüd hakatakse mune teki kõrgemalt servalt alla veeretama, püüdes veereva munaga riivata tekil olevat muna (mune). Õnnestub riivamine, saab veeretaja riivatud muna (munad) endale. Vastasel korral jääb ka veeretaja muna tekile ja seda on õigus samuti riivata.

Munade veeretamist võib mängida ka väljas lamedal künkal (joonis 22).

Veeretamiseks võib kasutada samuti keskelt nõgusalt lauda (Tartu, Rapla).

Veeretamisel võib ka tingimuseks seada, et riivaja võib kohe pärast riivamist uuesti veeretada (Tartu).

Kelle muna kõige kaugemale veereb, saab teiste munad endale (Raadi).

Veeretamisel lausutakse salmi:

Veere, veere, munakene,

kas saad kokku, kenakene! (Viru-Nigula.)



Joonis 22

208. Munapuhumine (Kärkla)

4—5 mängijat istuvad laua ümber. Iga mängija ette lauale on tõmmatud poolring. Üks mängija puhub laual tühja munakoore liikuma. Teised püüavad vastupuhumisega takistada munakoore sattumist oma poolringi. Kelle poolringi munakoore siiski satub, peab andma viimasele puhujale muna.

209. Noamäng (Tuntud üle maa)

Noamängu (hariliku taskunoaga) saab mängida pehmel puupinnasel. Taskunoa tera tõmmatakse täisnurga või nürinurga all välja. Nüüd võetakse kinni noa pea otsast, nii et tera on ülespoole. Randmeliigutusega visatakse nuga õhus kord ringi, nii et tera kukuks otsaga puu sisse. Satub noa pea vastu lauda, ei saa mängija ühtegi punkti. Jäi aga noa pea puust kõrgemale, siis katsutakse, mitu sõrme selle otsa alla mahub (joonis 23). Sõrmede arvu järgi antakse punkte. Ei saa viskaja nuga üldse otsapidi puusse, läheb mängu järgjekord järgmise mängija kätte.



Joonis 23

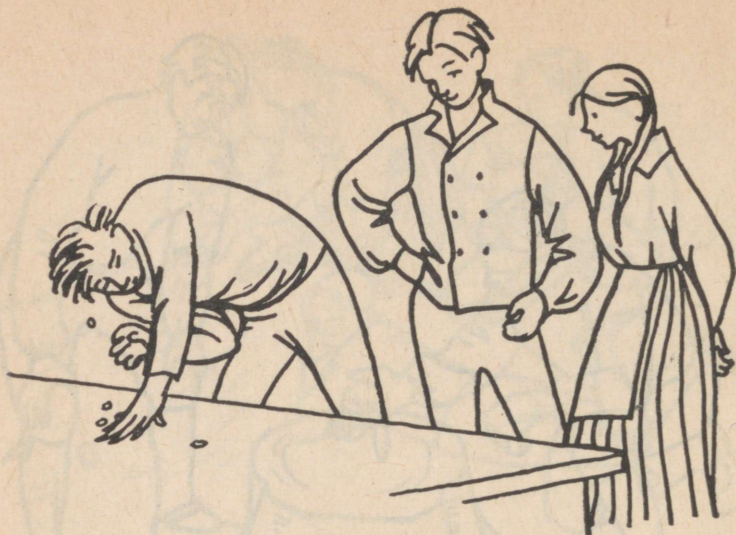
Tavaliselt mängitakse teatava arvu punktide, näiteks 100 punkti peale. Kes mängijaist selle punktide arvu kõige enne täis saab, on võitja.

Nuga tuleb katsuda visata nii, et sinna võimalikult rohkem sõrmi alla mahuks.

a) Kivimänge

210. Koopamäng (Valjala)

Mängitakse viie väikese kiviga. Kiviviskeliisuga määratakse mängijate järjekord. Esimene mängija asetab vasaku käe sõrmeotsad maha, moodustades põidla ja esimese sõrme vahele «koopasuu». Paremast pihust viskab mängija kõik 5 kivi koopasuu ette. Siis näitab järgmine mängija, millist kivi mängija ei tohi lüüa enne, kui teised kõik koopas on. Nüüd võtab esimene mängija kõige ebasoodsamas asendis oleva



Joonis 24

kivi (peale keelu all oleva kivi) paremasse pihku, viskab selle õhku ja peab kivi õhus oleku ajal ühe lubatud kividest koopasse lööma (joonis 24). Ülesvisatud kivi tuleb õhust kinni püüda. Nüüd viskab ta kivi jälle õhku ja lööb järgmised kivid ühekaupa koopasse, keelatud kivi kõige viimasena. Õhkuvisatav kivi tuleb lüüa koopasse kõige viimasena, kuid ainult õhust, enne mahakukkumist. Selleks tuleb see õhku visata koopasuu ligidal.

On kivid aga koopasuust kaugel, võib neid vahelöökidega koopasuule ligemale lüüa.

Kukub aga kivi õhust haaramisel maha, läheb mängukord järgmisele mängijale.

Kes mängijaist oma kivid kõige enne koopasse saab, on võitja.

211. Kivipätakas

(Valjala)

Igal mängijal on 5 kivi, mida tuleb tunda. Mängitakse kiviviskeliisu järjekorras. Esimene mängija viskab kivid pihust käeseljale, siis uuesti pihku ja loeb need üle. Seejärel

mängib teine, kolmas jne. Igaüks loeb pihku jäänud kivid üle. Nii mängitakse järjekorras mitu vooru, liites iga kord pihku haaratud kivide arvu eelmistel kordadel püütud kivide arvuga. Kes mängijaist kõige enne kokkulepitud arvu (näiteks 50) täis saab, võtab kõikide kivid enda kätte, viskab need üles ja katsub võimalikult rohkem kive kahele kõrvuti asetatud käeseljale püüda. Nüüd püüab ta kivid käeselgadelt võimalikult laiali maha puistata, nii et iga kivi asuks eraldi. Seejärel võtab ta kõige ebasoodsamalt paikneva kivi, viskab selle õhku ja katsub kivi õhusoleku ajal sama käega ühe kivi maast pihku haarata. Seejärel tuleb haarata pihku ka kukkuv kivi. Maast võetud kivi asetab ta kõrvale. Nii katsub ta kõik kivid üles korjata ja kõrvale asetada. Õnnestub see, võib ta ühe oma kivi «koju viia». Nii mängib ta edasi, kuni teeb vea. Vea puhul läheb mängukord järgmisele mängijale.

Ülesandeks on enne teisi oma kivid «koju viia». Viimaseks jäänud mängija on «kivipätakas».

212. Nipsumäng

(Tuntud üle maa)

Mängijaid on 3—4. Nad istuvad ringis põrandal mitmekordselt laotatud teki ümber (et oleks kivikeste võtmiseks pehme alus). Mänguvahenditeks on viis väikest kivikest. Mängijate järjekord tehakse kindlaks kiviviskeliisuga. Istutakse mängimise järjekorras.

Nüüd lepitakse kokku, et mängitakse näiteks 25 punkti peale. Esimene mängija võtab kivid pihku ja püüab need teki mööda laiali visata, nii et kivid üksteist ei puuduta. Mängija võtab ühe ligistikku sattunud kividest, viskab õhku ja püüab selle õhusolemise ajal maast ühe kivi pihku haarata. Seejärel peab ta haarama samasse pihku ka kukkuvat kivi. Nüüd võib ta teise kivi pihust ära panna, viskab pihkujäänud kivi jälle õhku, haarab maast ühe järjekordse kivi, seejärel õhust kukkuvat kivi jne., kuni kõik neli kivi on maast üles võetud. Nüüd võtab ta kõik viis kivi pihku, viskab need õhku ja püüab võimalikult rohkem neist käeseljale püüda. Püüdis ta näiteks neli kivi, arvatakse tal 25-st maha neli punkti, seega jääb mängida 21 punkti. Edasi viskab ta kõik viis kivi uuesti tekile, püüdes neid visata paariti. Kõige halvemini asetseva viienda kivi võtab mängija ära, viskab selle

õhku ja püüab selle aja sees haarata tekilt pihku kaks kivi korraga ning püüda kinni ka õhust kukkuvat kivi. Siis paneb ta kaks kivi maha ja peab teised kaks samuti korraga pihku haarama, samuti õhust kukkuvat kivi. Nüüd viskab ta kõik viis kivi jälle õhku ja püüab võimalikult rohkem kive käeseljale püüda. Need arvatakse ta punktidesummast maha. Edasi mängides peab mängija haarama tekilt korraga pihku kolm ja seejärel ühe kivi (ta pidi püüdma kivid tekile visata rühmiti — kolm ja üks). Tulnud toime ka selle ülesandega, viskab ta kivid jälle käeseljale ja järelejäädud punktide üldsummast arvatakse maha käeseljale jäänud kivide arv. Lõpuks peab mängija haarama tekilt neli kivi korraga (selleks püüab ta visata need tekile võimalikult kokku) ja haarama ka õhust kukkuvat kivi. Kordub kivide püüdmise käeseljale ja jälle arvatakse punktidesummast maha käeseljale jäänud kivide arv.

Nii jätkab esimene mängija mängu, kuni ta teeb vea. Veaks loetakse seda, kui mängija ei saanud haarata maast soovitud arvu kive või kui ta ei suutnud õhust kukkuvat kivi pihku haarata (veaks võib lugeda kokkuleppe kohaselt ka haaramisel teise kivi puudutamist tekil; igatahes on see mängureegel raske ja vilumata mängijad ei suuda seda täita, kuna ei osata kive tekile laiali visata soovitatavalt rühmiti; osav laialiviskamine kergendab aga nende pihku haaramist).

Nüüd algab mängu järjekordne mängust osavõtja. Ta püüab mängida samuti osavalt, et saada võimalikult rohkem punkte ja lõpetada mäng esimesena.

Nii jätkatakse mängimist järjekorras. Kes mängijatest kõige enne 0 punkti jõuab, on võitja.

Juhtub mõnel mängijal olema mängida näiteks üks punkt, aga viimase käeseljale viskega jäi sinna neli kivi, siis ootab mängija enda mängukorda uuesti, püüdes käeseljale visata ainult ühe kivi, mis annab talle täpse punktide arvu. Ei õnnestunud tal ka see katse, jääb ta ootama järgmist mängukorda. Nii võib üheaegselt olla jännis mitu mängijat.

Teisendid

Alljärgnevat viit teisendit tuleb mängida igaüht omaette.

Teisend 1. Pärast kivi (kivide) maast üleshaaramist ja ka õhust kukkuvat kivi püüdmist viskab mängija ühe kivi uuesti õhku, selle õhusoleku ajal paneb teise pihust maha

ning haarab õhust kukkuvat kivi uuesti pihku. Nii mängib ta ka kahe, kolme ja nelja kiviga.

T e i s e n d 2. Haaranud kivi (kivid) maast, peab mängija püüdma õhust kukkuvat kivi pealthaardega, s. t. sooritades käega haarava liigutuse ülalt alla. Mitme kivi pihusoleku puhul on risk mõnda kivi kaotada.

T e i s e n d 3. Haaranud pihku tekilt ja ka õhust kukkuvat kivi, viskab mängija ühe neist uuesti õhku, selle õhusoleku ajal paneb pihusoleva kivi maha, haarab tekilt pihku teise ja siis ka õhust kukkuvat kivi. Samuti mängib ta kivirühmadega 2 + 2, 3 + 1 ja 4 kivi. Neljarühmalise puhul tuleb seega haarata kivid pihku ja panna maha korraga.

T e i s e n d 4. Kivide laialiviskamist tekile võib toimetada ka selliselt, et kivid tuleb visata kõik haralisõrmi käeseljale, kust need veerevad maha. Käeseljale jäänud kive võib suunata sõrmede vahelt kukkumisele võimalikult soodsamasse rühmitusse.

T e i s e n d 5. Enne kivi õhkuviskamist tuleb see visata käeseljale, sealt õhku, siis haarata tekilt kivi jne.

T e i s e n d 6. See teisend ei kuulu eelmise mängu juurde, vaid kujutab endast omaette mängu. Siin mängu 25 punktist nullini pole, vaid tuleb läbi mängida kõik alljärgnevad moodused. Kes kõige enne lõpule jõuab, on võitja.

1. Üksik. Üks kividest visatakse õhku, selle õhusoleku ajal haaratakse maast teine ja siis ka õhust kukkuvat kivi. Teine kivi pannakse pihust maha. Pihku jäänud kivi visatakse uuesti õhku, haaratakse maast jälle üks, püütakse kinni õhust kukkuvat, pannakse teine kivi maha jne. Nii haaratakse maast ühekaupa kõik neli kivi.

2. Kaksik. Ühe õhkuvisatud kivi kukkumise ajal haaratakse maast kaks kivi, püütakse kinni õhust kukkuvat ja pannakse siis maha kaks kivi jne.

3. Kolmik. Ühe õhkuvisatud kivi kukkumise ajal haaratakse maast kolm kivi ja samuti õhust kukkv. Seejärel haaratakse üksik ja õhust kukkuvat kivi.

4. Loopimine. Kivid visatakse ükshaaval üles ja püütakse kinni teise käega.

5. Pihku panemine. Pihus on viis kivi. Üks kivi visatakse õhku. Sel ajal pannakse pihust üks kivi teise pihku ning püütakse siis kinni ka õhust tulev kivi. Samuti toimitakse kõigi teiste kividega.

6. a) Klõpsuta. Üks kivi visatakse õhku, haaratakse maast teine ja püütakse kinni ka õhust tulev, kuid klõpsuta,

s. t. nii, et see vastu pihus olevat kivi ei klõpsataks. Nii tuleb toimida kõigi nelja kiviga.

b) Klõpsuga. Sama mis eelmine, ainult et kivid peavad klõpsuma.

7. Vahetus. Üks kivi visatakse õhku, haaratakse maast teine ja püütakse kinni ka õhust kukkuv; nüüd visatakse üks pihus olev kivi õhku ja selle õhus oleku ajal pannakse teine kivi maha. Samasuguselt toimitakse kõigi nelja kiviga.

8. Tiks. Üks kivi visatakse õhku, haaratakse maast teine, püütakse kinni õhust kukkuv, visatakse õhku mõlemad, haaratakse maast üks ja püütakse kinni õhust kukkuvad kivid, visatakse õhku kolm, haaratakse maast üks, püütakse kukkuvad kivid, visatakse õhku neli, haaratakse maast viimane ja püütakse pihku ka õhust kukkuvad neli kivi.

9. Pöidla poolt. Kõik viis kivi on pihus. Üks visatakse õhku, seejärel pannakse üks pihust pöidla poolt maha ja haaratakse pihku õhust kukkuv kivi. Nii toimitakse iga kiviga.

10. Väikse sõrme poolt. Sama mis eelmine, ainult kivid pannakse maha väikese sõrme poolt.

11. Lõhkumine. Üks kivi visatakse õhku, haaratakse üks maast ja püütakse kinni ka õhust. Nüüd visatakse õhku mõlemad ja püütakse kinni kahe pihuga, nii et kummassegi pihku satub üks kivi. Siis visatakse üks jälle õhku, haaratakse üks maast ja püütakse pihku õhust kukkuv kivi. Järgnevalt visatakse õhku kõik kolm kivi ja püütakse kinni mõlema pihuga, nii et ühte satuks kaks, teise üks kivi.

Edasi toimitakse samuti ja kummassegi pihku peab satuma kaks kivi. Viimasel mängukorral olgu ühes pihus kolm ja teises kaks kivi.

12. Lautajamine. Vasaku käe sõrmeotsad toetatakse lauale, põial sõrmedest eemal. Kivid pannakse käest paremale, sõrmede ja pöidla poolt moodustatud avause juurde. Üks kivi visatakse õhku, seejärel lüüakse teine kivi vasaku käe alt läbi (lauta) ja püütakse pihku õhust tulev. Nii toimitakse ükshaaval kõikide kividega. Tingimuseks võib olla ka, et teisi kive ei tohi puudutada.

213. Kivitara

(Leisi)

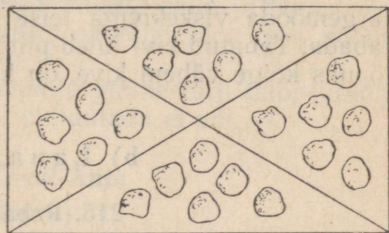
Mängijaid on kaks. Kumbki moodustab endale kividest ringikujulise kivitara. Mängijad peavad oma kive tundma.

Üks mängija suleb silmad, teine võtab sel ajal vastase tarast ühe kivi ja asetab oma tara kivide hulka. Avades seejärel silmad, peab teine mängija oma kivi ära tundma ja tagasi võtma. Vastasel korral jääb kivi võitjale. Nüüd sulgeb teine mängija silmad, esimene võtab omakorda teise kivide hulgast ühe kivi ja asetab oma kivide hulka. Siis arvab teine oma kivi jne. Mängija, kelle kivid varem otsa lõpevad, tunnistatakse kaotajaks.

214. Piirikaed (Pöide)

Mängijaid on neli. Kõigil mängijail on võrdne arv kive, näiteks kuus, mis asetsevad joonisel 25 kujutatud kolmnurkades. Iga mängija peab silmitsema hästi oma kive, et ta neid kuju, värvuse või mõne muu tunnuse järgi ära tunneks. Mängija nr. 1 suleb silmad. Sel ajal võtab mängija nr. 2 mängija nr. 1 kivi ja asetab oma «lauta». Seejärel peab nr. 1 arvama, milline kivi nr. 2 kivide hulgast on tema oma. Onnestub tal see, saab ta kivi tagasi, vastasel korral jääb kivi nr. 2-le.

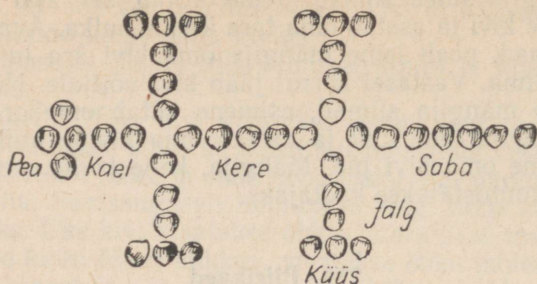
Nüüd suleb mängija nr. 2 silmad ja mängija nr. 3 võtab ühe mängija nr. 2 kivi. Mängija nr. 2 püüab arvata oma kivi. Nii kulgeb mäng järjekorras edasi. Kelle kivid kõige enne otsa lõpevad, on kaotanud. Kõige suurema hulga kivide omanik on aga mängu võitja.



Joonis 25

Teisend 1 (Muhu).

Mängijad moodustavad ringi ja iga mängija seab enda ümber väikestest kivikestest ringikujulise «tara». Mängijate ringi keskele asetatakse üks suurem kivike — «päts». Mängu alustamisel suleb üks osavõtja silmad. Selle aja sees võtab iga mängija silmade sulgeja kivide hulgast ühe kivi ja asetab selle oma kivi asemele. Oma kivi aga peidab ta pihku. Silmade sulgeja hakkab oma kive otsima. Iga mängija kivide hulgast võib ta arvata oma kivi kolm korda. Ei näidanud ta siiski õigesti,



Joonis 26

asetatakse tema kivi keskmise juurde «teiseks pätsiks». Leiab ta aga oma kivi, võib ta selle oma tarasse tagasi viia. Igal mängijal peab olema kive varuks, et oma ringtara jälle «terveks parandada».

Siis suleb silmad järgmine mängija jne. Kes mängijatest kõige rohkem «pätse» enda nimele korjab, on võitja.

Teisend 2 (Mihkli). Iga mängija laob kivikestest oma «piiri». Igas piiris on ühepalju kive. Mängijad katsuvad järgemööda viskekiviga teise mängija piiril asuvaid kive tabada. Tabatud kivi tuleb piirilt kõrvaldada. Kelle piiril on lõpuks kõige vähem kive, on kaotaja.

b) Lauamänge

215. Rebasemäng

(Leisi)

Pähklitest tehakse joonisel 26 toodud «rebase» kuju. Pähklite puudumisel võib kasutada ka ube. Pähklid asetatakse järgmiselt: pea — 3, kael — 3, jalg — 3, küüs — 3, kere — 5, saba — 7 pähklit. Üks mängija pöörab selja, teine asetab sõrme «rebase» pead moodustavale pähklile ja küsib: «Mis see on?» Teine vastab: «Pea.» Seejärel asetab küsija sõrme pea järgmisele pähklile, siis kolmandale, edasi kaela esimesele pähklile jne., küsides niiviisi järjekorras esiteks läbi pea, siis kaela, esimesed jalad, kere, tagumised jalad ja lõpuks saba. Vaataja peab ütlema, millise kehaosa juurde

pähkel kuulub! See on võimalik selletõttu, et on teada iga kehaosa pähklike arv. Valesti ütlemise korral võib vastajalt nõuda endale pähklit (või ka võtta panti).

216. Kopang

(Türi)

Mängu mängitakse kabelaual. Kummalgi mängijal on 12 nuppu. Mängijad asetavad nuppe vaheldumisi ja ükshaaval kabelauale, kusjuures kumbki mängija püüab oma nuppe asetada ruutudele nii, et need moodustaksid rea, milles seisab viis nuppu. Kumb mängija enne viis nuppu ritta saab, on võitja.

217. Kirbumäng

(Kuusalu)

Kaks mängijat istuvad teine teisel pool lauda. Kumbki võtab enesele 10 nööpi. Keset lauda asetatakse alustass. Iga mängija seab 10 nööpi lauale enda ette ritta alustassist 10—20 sm kaugusele. Võttes ühe suurema nööbi, vajutavad mängijad vaheldumisi suurema nööbiga oma väiksemate nööpide servale. Nööp tõuseb vajutamisest õhku ja langeb kas lauale või alustassi. Ülesandeks on esimesena oma nööbid alustassi «klõpsutada».

Kukub nööp lauale, tuleb seda järgmine kord «klõpsutada» samast kohast. Käega nööpe puudutada ei või.

218. Kaval-Ants

(Narva)

Tühja karbi kaanele joonistatakse Kaval-Antsu nägu. Karbi kaane sisse aga lõigatakse avaus — Kaval-Antsu suu, kuhu mängijad püüavad visata tühje niidirulle (joonis 27). Võitjaks osutub mängija, kes kõige rohkem niidirulle Kaval-Antsu suhu on visanud.

219. Kuningamäng

(Saarde)

Mänguvahenditeks on neli umbes 10 sm pikkust pulka, millede kumerad pooled on mustad, tasased pooled valged



Joonis 27

(lõigatud valgeks). Mängijad istuvad ümber laua ja lasevad pulgad kordamööda pihust lauale kukkuda. Kui peale jäävad 4 valget külge, saab mängija kuningaks; 3 valget ja 1 must tähendavad nuiameest; 2 valget ja 2 musta — soldatit, 3 musta ja 1 valge — varest; 4 musta — mustlast.

220. Korgimäng (Saarde)

Mänguks võetakse 6 korki, kepike ja tükike niiti. Niit seotakse otsapidi kepikese külge; niidi teise otsa aga kinnitatakse kork. Ülejäänud 5 korki asetatakse lauale üksteise otsa riita. Mängija võtab kepi ja püüab nõõril rippuva korgiga riida otsast ülemise korgi maha lüüa, nii et alumised korgid jääksid püsti. Õnnestub see, püüab ta ükshaaval järgmise kõrge maha lüüa. Ebaõnnestumisel läheb mängukord järgmisele mängijale.

Kes vähima löökide arvuga kõik 5 korki ükshaaval maha lööb, on võitnud.

c) Paberimänge

221. Kompvekipaberimäng

(Lääne-Nigula)

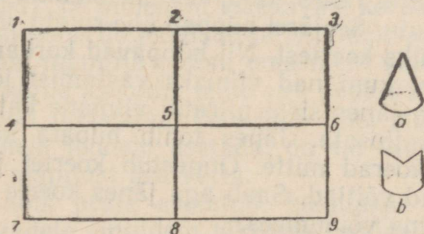
Kompvekipaberid keeratakse kokku. Üks mängija asetab paberi peopessa ja lööb sõrmedega vastu lauaserva, nii et paber lauale lendab. Teine mängija püüab lüüa oma paberi eelmise paberi peale jne. Satub üks paber teise peale, võib paberiomanik püüda oma paberit selle alt välja tõmmata, nii et pealne paber ei liigu. Kui see õnnestub, saab ta paberi tagasi, vastasel korral aga saab lööja paberi endale.

Selle mängu harrastajad omavad tavaliselt terveid kompvekipaberi kollektsioone.

222. Tiburimäng

(Pärnu-Jaagupi)

Mängust võtavad osa kaks mängijat. Üks teeb endale puust kolm «kuhja» (joonis 28, a), teine kolm «pullikest» (b). Paberile joonistatakse joonisel näidatud ruudud. Kuhjad ja pullikesed pannakse segamini numbritega märgitud joonete lõikumiskohtadele. Nüüd püüab kumbki mängija oma esemeid tõstmise abil ühte ritta seada. Tõstetakse ükshaaval ja vaheldumisi. On ühes reas juba kaks ühe mängija eset, tõstab teine mängija oma eseme kolmandale kohale sirgjoone peale ette. Kumb mängija oma esemed enne ritta saab, on võitnud. Ridade kombinatsioone saab olla 8 (vertikaalselt, horisontaalselt, diagonaalselt).



Joonis 28

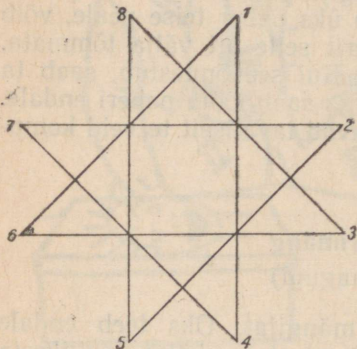
223. Kaheksanurgamäng

(Kärla)

Paberile joonistatakse joonisel 29 näidatud «kaheksanurk». Mängija võtab seitse uba (nuppu) ja peab need ajama seitsmele nurgale, nii et kaheksas nurk jääb tühjaks.

Ajamiseks asetatakse uba ühele nurgale ja lükatakse ta siis joont mööda soovitavale vastasolevale nurgale. Järgmiste ubade ajamist tuleb alati alustada vabast nurgast. Liikuda võib alati ainult neid jooni mööda, millistel mõlemad nurgad on vabad; kunagi aga ei tohi alustada sealt nurgast, kus juba uba ees on.

Mängus saab kergesti täis neli nurka, ka viis-kuus nurka, kuid seitsmendasse on raske ajada. Ka see on võimalik.



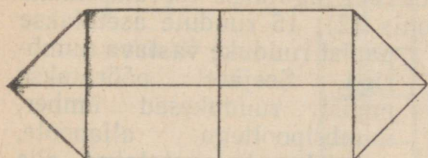
Joonis 29

224. Jänes ja koerad

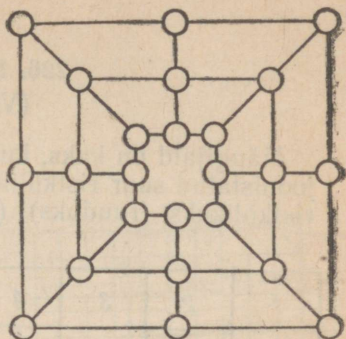
(Vändra)

Mängu mängitakse malelaual. Osavõtjaid on kaks. Üks neist asetab oma «jänese» malelaua ühte äärde valgesse ruutu, teine oma neli «koera» malelaua vastasäärde nelja valgesse ruutu. Jänes «hüppab» ühe sammu edasi järgmisse valgesse ruutu. Seejärel hüppab ühe ruudu võrra edasi jänesele vastu üks koertest. Nii hüppavad kordamööda jänes ja üks koertest kuni nad viimaks vastamisi jõuavad. Koerte ülesanne on jänes sisse piirata; viimane katsub aga koerte vahelt läbi lipsata. Jänes tohib hüppata ka ruudu võrra tagurpidi, koerad mitte. Õnnestub koertel jänes sisse piirata, on nad võitjad. Saab aga jänes koerte vahelt läbi lipsata, on tema võidumees.

Teisend 1 (Kärla). J ä n e s s o p p i. Paberile joonistatakse joonisel 30 näidatud kujund. Puupulga otsast lõigatakse neli väikest nupukest. Kolmel nupul on otsad teravad



Joonis 30



Joonis 31

— need on «teravahambulised koerad», neljandale on lõigatud sälk — see on «lõhkise mokaga jänese».

Ühele mängijale kuuluvad koerad, teisele — jänese. Jänese ja koerad liiguvad jooni mööda joonte ristumistele. Koerte ülesandeks on jänese «soppi» ajada, kust ta enam välja ei pääse. Jänese ja koerte algpaigutus on suvaline.

Teisend 2 (Kärla). Joonisel 30 liiguvad kolm jänest ja kolm koera. Kumbki mängija tahab oma pulgakesi ritta seada, sealjuures teineteist takistades.

225. Veskimäng (Valjala)

Mängijaid on kaks. Kumbki mängija võtab endale üheksa «meest» (nuppu) ja mõlemad hakkavad kordamööda oma mehi ükshaaval paberile joonistatud ringidele asetama (joonis 31). Kumbki mängija püüab oma mehi ühel joonel olevale kolmele ringile asetada, teine aga peab oma mehe ettepanemisega seda takistama. Õnnestub ühel mängijal siiski kolm meest ühele joonele asetada, on tal õigus üks teise mängija mees mängust ära võtta.

On mehed kõik peale asetatud, hakatakse vaheldumisi oma mehi tühjadele ringidele lükkama, püüdes neid samal ajal kolmekaup ritta saada. Igakordsel kolme mehe ritta saamisel on õigus üks vastase mees mängust ära võtta. Mängitakse, kuni ühel mängijal mehed lõpevad.

226. Kannatusemäng (Vana-Kuuste)

Mängijaid on kaks, kuid mängida saab ka üksi. Paberile joonistatud suur ristikülik või ruut jagatakse 16 väiksemaks ristikülikuks (ruuduks) (joonis 32). 15 ruudule asetatakse

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

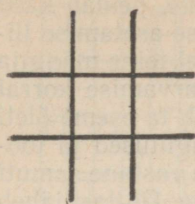
Joonis 32

papist ruuduke vastava numbriga. Seejärel pööratakse papist ruudukesed ümber, numbripooltega allapoole, segatakse ja asetatakse siis uuesti ruutudele numbritega ülespidi, alates tagasiladumist ruudust 1. Nii ei satu papist ruudukesed enam õigetele numbritele. Seejärel tuleb neid ainult risti (mitte diagonaalselt) mööda ruute lükates õigetele numbritele asetada.

Kui mängivad kaks mängijat, võidab mängu see, kes oma ruudud enne õigetele numbritele saab. Kummalgi on sellisel juhul oma mängulaud ja nupud.

227. Kastimäng (Rakvere)

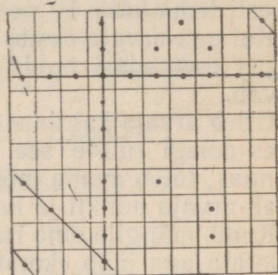
Mängijaid on kaks. Kummalgi on pliiats. Ruudulisel paberil piiratakse mängualana 10×10 ruudukest. Üks mängija märgib ära ükskõik millise väikese ruudukese ühe küljejoone, teine märgib selle teises kohas. Nii tõmbavad nad vaheldumisi joonekesi, võimalikult teineteisest kaugemal. Viimaks hakkab leht täituma. Kui mõnel ruudukesel on kolm külge tähistatud, püüab mängija, kelle käes on mängukord, tähistada ruudukese neljanda külje. Selle ruudu saab ta endale, märkides sinna tunnuseks sisse oma nimetähe. Vastane, saades ka mõne ruudu, tähistab selle oma nimetähedega. Nii püüab kumbki mängija hankida endale võimalikult rohkem ruute. Lõpuks loetakse ruudud üle. Võidab see, kellel on ruute rohkem.



Joonis 33

A	K
○	x
○	x
	x

Joonis 34



Joonis 35

228. Trips, traps, trull (Viru-Jaagupi)

Mängijaid on kaks. Kummalgi on pliiats. Paberile joonistatakse joonisel 33 toodud kujund. Ühe mängija tingmärgiks on «O», teisel «+». Mäng seisneb selles, et mängijad märgivad vaheldumisi kujundi ruutudesse oma märgi, püüdes saada kas diagonaalselt, horisontaalselt või vertikaalselt kolm oma märki kõrvuti. Kui see õnnestub, tõmbab mängija neist joone läbi ja saab võidupunkti.

Nii võib neid kujundeid täita kokkulepitud arv kordi. Kummal mängijal läheb korda saada rohkem punkte, on võitja.

229. Korstnapühkijamäng (Rakvere)

Kõige lihtsam on mängida kahekesi. Ruudulisel paberil valib kumbki mängija endale ülalt alla ühe ruutude rea, märkides selle kohale oma nimetähe (joonis 34).

Üks mängijatest võtab pihku väikese eseme, peidab käed selja taha ja teeb seal eseme ühest käest teise asetamise liigutusi. Siis toob ta rusikas käed ette, misjärel teine mängija peab arvama, kummas käes ese on. Õieti arvamise korral võib ta ühe oma ruudu ära märkida. Ka saab ta eseme õieti arvamisel enda kätte. Sooritanud peitmiseliigutused ja toonud käed ette, laseb ta arvata vastasel. Arvas vastane samuti õieti, võib ka tema oma ruutudesse märgi teha. Ühtlasi läheb uuesti tema kätte ka peite-ese.

Kui aga arvaja eksib, saab punkti eseme omanik ja tal on õigus eset edasi hoida enda valduses, kuni vastane õieti arvab.

Ütleb arvaja kahtluse puhul, et eseme omanikul eset üldse käes polegi (mille see võib salaja ka selja taga lauale panna), tuleb avada mõlemad käed. Ei ole eset tõesti pihus, saab arvaja punkti ja ka eseme peitmise õiguse.

Kumb mängija oma ruudu enne märke täis saab, on võitja. Kaotaja aga jääb «korstnapühkijaks».

230. Üks puudub (Viru-Nigula)

Mängijaid on 2—5. Mängulauaks võetakse ruuduline paber, millel piiratakse mängualana 10×10 ruutu (joonis 35). Mängijad märgivad järjekorras ükskõik millisesse ruutu punkti. Kellel õnnestub märkida mõnda püst-, rist- või põikritta viimane puuduolev punkt, tõmbab tervest reast kriipsu läbi ning saab reasoleva arvu punkte endale. Kokkuvõttes kõige rohkem punkte saanud mängija on võitja.

231. Laevade pommitamine (Kunda)

Mängijaid on kaks. Kumbki neist joonistab ruudulisele paberile kaks suuremat ruutu (10×10) ning tähistab nende küljed numbrite ja tähtedega, nagu näidatud joonisel 36.

Vasakpoolsesse (10×10) ruutu joonistavad mängijad 10 «laeva»: neli ühemastilist (-ruudulist), kolm kahemastilist, kaks kolmemastilist ja ühe neljamastilise. Mängijad ei tohi oma laevade asukohta teisele näidata. Joonisel 36 antud laevade paigutus on vaid näide. Kumbki mängija joonistab laevad oma ruutudesse teisele teadmata kohta ja nii, et iga

1	21	41	61	81
3	23	43	63	83
5	25	45	65	85
7	27	47	67	87
9	29	49	69	89
11	31	51	71	91
13	33	53	73	93
15	35	55	75	95
17	37	57	77	97
19	39	59	79	99

2	22	42	62	82
3	23	43	63	83
6	26	46	66	86
7	27	47	67	87
10	30	50	70	90
11	31	51	71	91
14	34	54	74	94
15	35	55	75	95
18	38	58	78	98
19	39	59	79	99

4	22	44	62	84
5	23	45	63	85
6	28	46	68	86
7	29	47	69	87
12	30	52	70	92
13	31	53	71	93
14	36	54	76	94
15	37	55	77	95
20	38	60	78	
21	39	61	79	

8	26	44	62	88
9	27	45	63	89
10	28	46	72	90
11	29	47	73	91
12	30	56	74	92
13	31	57	75	93
14	40	58	76	94
15	41	59	77	95
24	42	60	78	
25	43	61	79	

16	26	52	62	88
17	27	53	63	89
18	28	54	80	90
19	29	55	81	91
20	30	56	82	92
21	31	57	83	93
22	48	58	84	94
23	49	59	85	95
24	50	60	86	
25	51	61	87	

32	42	52	62	
33	43	53	63	
34	44	54	96	
35	45	55	97	
36	46	56	98	
37	47	57	99	
38	48	58		
39	49	59		
40	50	60		
41	51	61		

64	74	84	94	
65	75	85	95	
66	76	86	96	
67	77	87	97	
68	78	88	98	
69	79	89	99	
70	80	90		
71	81	91		
72	82	92		
73	83	93		

232. Vanadusmäng

Vanadusmängu vahenditeks on seitse «vanadustahvlit», millede ruudukesed on täidetud numbritega (joonis 37). Tahetakse kellegi vanust teada saada, siis näidatakse talle kõiki seitset tahvlit ja lastakse öelda, milliste peal on toodud tema «vanadus» või arv, millele ta on mõelnud. Üks mängija on näit. oma vanuseks võtnud «99» aastat. Ta vaatab hoolega tahvleid ja teatab, et tema «vanus» asub tahvlitel 1, 2, 6 ja 7. Nüüd liidetakse nimetatud tahvlite vasakpoolsete ülemiste nurkade numbrid: $1 + 2 + 32 + 64 = 99$. Nii saab teada igaühe vanuse.

233. Salanumbrimäng (Valjala)

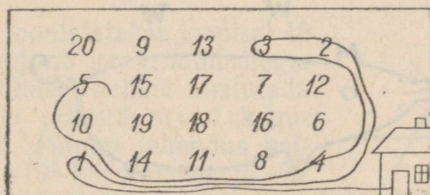
Kaks mängijat kirjutavad kumbki oma paberile numbrid ühest kuni kümneni. Nüüd kirjutab üks teise eest varjatult ühe numbriga sama numbriga alla. Teine katsub arvata, mis number see on. Ütleb ta õigesti, võib ta kirjutada selle numbriga ka oma sama numbriga alla ja hakkab ise varjatult numbreid kirjutama, vastane aga peab arvama. Eksis aga teine mängija, kirjutab esimene numbreid edasi, kuni teine õigesti arvab.

Eesmärgiks on esimesena kõikide oma numbrite alla samad numbrid kirjutada.

234. Kojuminek (Võnnu)

Mängijaid on kaks. Vihikusuurusele lehele kirjutatakse nelja ritta läbisegi numbrid 1—20, igas reas 5 numbrit (joonis 38).

Üks mängijaist hakkab oma lehel kodunt, mida kujutab



Joonis 38

majake joonise nurgal, kriipsu vedades läbima järjekorras kõiki numbreid, kusjuures kriips ei tohi kokku langeda ega ristuda ning peab lõpuks minema tagasi koju. Mängukaaslane jälgib mängureeglitest kinnipidamist. Seejärel üritab teine mängija sama oma lehel. Kumb mängija kriipsu vedamisel kinni jääb (ummikusse jookseb), on kaotaja.

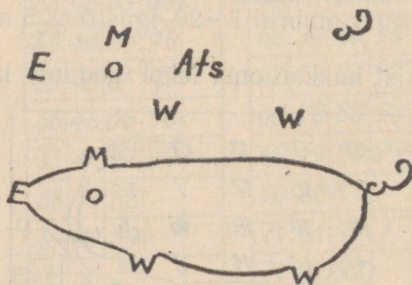
235. Siga (Rakvere)

Mängijaid on kaks. Nad on varustatud kirjutuspaberi ja pliiatsiga. Üks mängija on kirjutaja, teine ütleva. Kirjutaja joonistab paberile seataolise ovaalse kuju. Samuti mõtleb ta ühe nimisõna, kirjutab selle esimese tähe paberile, järgmistele tähtedele asemele aga märgib kriipsud. Lõputähe kirjutab samuti välja. On ta näiteks mõelnud «P e t s e r i», siis kirjutab ta selle sõna järgmiselt: P — — — — i.

Ütleja püüab nüüd öelda õigeid tähti. Õiged tähed märgib kirjutaja kriipsude peale. Valesti öeldud tähed aga märgitakse kõrvale, et ütleva neid ei kordaks. Iga valesti öeldud tähe puhul joonistab märkija karistuseks sea külge ühe puuduva kehaliikme. On valesti öeldud tähti palju, saab siga «valmis» ning võitjaks osutub kirjutaja. Arvas aga ütleva kõik tähed õieti ja nimisõna sai valmis enne kui siga, on võitja ütleva.

Seejärel vahetatakse osad ja mäng kordub.

Teisend 1 (Iisaku). Üks mängija seletab teisele: «Vaata, teen siia tähti. Teen E, O, kaks W-d, M-i ja veel kirjutalava E (joonis 39). Kes oskab siia tähtede vahele



Joonis 39

kirjutada oma nime?» Mängija, kes mängu ei tunne, kirjutabki oma nime. «Nüüd ühendan tähed ja saan sea sinu nimega. See vist sina ise oledki.»

236. Hanemäng

(Kuusalu)

Joonistada pliiatsit tõstmata hani. Mängu võidab ülesande paremini täitnud osavõtja.

237. Nõiapeegel

(Türi)

Mängijad peavad joonistama paberile ruudu ja sellest diagonaalid läbi tõmbama nii, et paberit ja pliiatsit nähakse ainult peeglist. Mängu võidab see, kes ülesande täidab kõige paremini.

238. Saa ükskord viisakaks

(Häädemeeste)

Üks mängija kirjutab paberile «Saa $1 \times 5a2$ » ja laseb teistel seda lugeda. Alles mitmekordse lugemise järel taibatakse lause sisu.

239. Kolm nimisõna

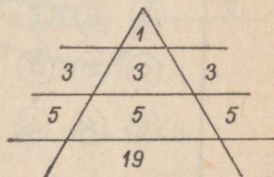
(Türi)

Mängujuht nimetab kolm nimisõna. Teised mängijad peavad kirjutama paberile jutustuse või luuletuse, milles esinevad antud nimisõnad. Pärast otsustatakse, kelle jutustus või luuletus on kõige huvitavam. Võitja saab auhinna.

240. Kustutamismäng

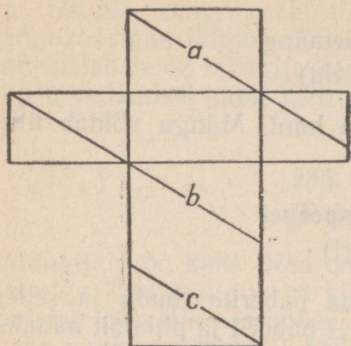
(Märjamaa)

Paberile joonistatakse joonisel 40 näidatud kujund koos numbritega. On vaja kolmest kohast kustutada nii, et järele jääksid arvud kogusummas 25. Mängu lahendus peitub numbriga «19» kirjutamises ja «9» saba kustutamises.



Joonis 40

241. Paberilõikude mäng (Kärla)

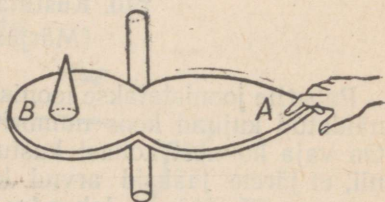
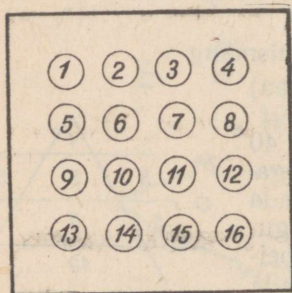


Joonis 41

Paberist lõigatakse joonisel 41 näidatud kujund. See kujund lõigatakse joonte a, b ja c kaudu kuueks tükiks. Nüüd on kujundist saanud 4 kolmnurka, 1 rööpkülik ja 1 haraliste otstega kujund. Need tükid tuleb segada ja nendest siis uuesti endine kujund kokku seada.

242. Kahur (Türi)

«Kahurit» mängitakse kahekesi. Mänguks valmistatakse joonisel 42 näidatud ruut, millel on 16 nummerdatud ringikest. «Kahur» asetatakse keskkohaga klotsile. Vajutades sõrmega kahuri A-otsale, paisatakse koonusetaoline «mürsk» kahuri B-otsast kaarlennuga ruudule. Seejuures püütakse suunata mürsk võimalikult suuremale numbrile. Iga tabamus annab ringi märgitud arvu punkte. Kumbki mängija sooritab näiteks 20 «lasku». Mittetabamused lähevad samuti arvesse laskudena. Kumb mängija saab 20 lasuga suurema punktidesumma, tuleb «pommitamiseistriks».



Joonis 42

Kui mürsu teravikku raskendada tinakuulikesega ja lüüa mürsu otsa veel terav nõõpnõel, siis kaldub mürsk maandumisel tina raskuse tõttu teravikuga allapoole, nõõpnõelaga mängulaua sisse. Sel teel saab tabamust määrata päris täpselt.

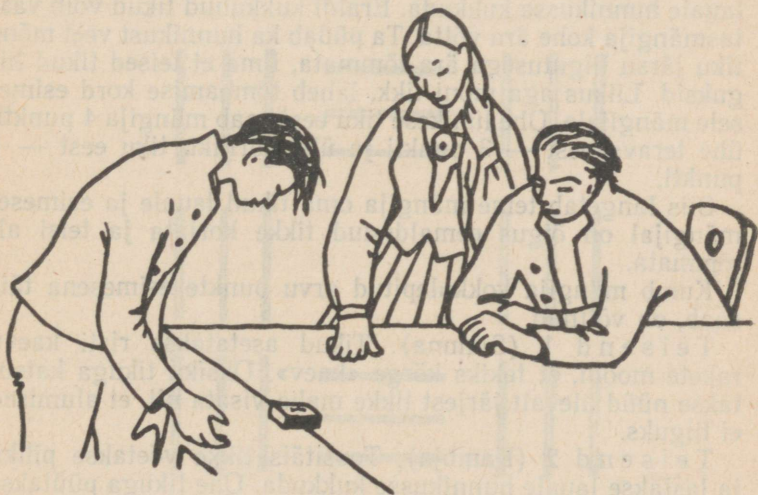
d) Tikumänge

243. Tikulöömine (Vändra)

Tikk asetatakse lauaservale. Osa tikust ulatub üle lauaserva. Kui sõrmega alt tikuotsale lüüa, hüppab tikk lauale. Järgmine mängija asetab oma tiku samuti lauaservale ja püüab seda laual olevale tikule peale lüüa. Õnnestub see, võib ta mõlemad tikud endale võtta. Nii löövad kaks mängijat tikke vaheldumisi ja katsuvad oma tikku kaasmängija tikule peale lüüa. Mittetabamise korral jäävad tikud lauale, ainult tabamise puhul võib ristamisi olevad tikud ära võtta.

Võidab see, kellel on mängu lõpus tikke rohkem.

Teisend (Kambja). Tikk asetatakse peopessa ja lüües sama käe sõrmeotsi järsu löögiga vastu lauaserva, paisa-



Joonis 43

takse tikk lauale. Iga järgmine lööja püüab oma tikku laual olevale tikule peale lüüa, et saada sellega õigust mõlema (või ka rohkema) tiku endale võtmiseks.

244. Tikutoosimäng

(Risti)

Tikutoos asetatakse poolenisti lauaservale ja lüüakse sõrme altlöögiga lauale (joonis 43). Kükub toos sildiga ülespoole, on lööjal 1 punkt, sildita pool annab 0 punkti, püstiasend — 10 punkti, serviti — 5 punkti. On kellelgi kolm korda järjest 0 punkti, võetakse punktidesummast 3 punkti maha.

Mängitakse kokkulepitud punktidesummani. Kes kõige enne selle täis saab, on võitja.

245. Tikutõmbamine

(Risti)

Mängijaid on kaks. Kumbki võtab võrdse arvu tikke ja murrab 4 tikku pooleks, saades 8 lühikest tikku. 3 pikal tikul tehakse otsad teravaks.

Esimene mängija võtab kõik tikud pihku ja laseb need lauale hunnikusse kukkuda. Eraldi kukkunud tikud võib vastasmängija kohe ära võtta. Ta püüab ka hunnikust veel mõne tiku järsu liigutusega ära tõmmata, ilma et teised tikud liiguksid. Liikus aga mõni tikk, läheb tõmbamise kord esimesele mängijale. Ühe lühikese tiku eest saab mängija 4 punkti, ühe terava eest — 3 punkti ja ühe hariliku tiku eest — 1 punkti.

Siis langetab teine mängija oma tikud lauale ja esimesel mängijal on õigus eemaldunud tikke korjata ja teisi alt tõmmata.

Kumb mängija kokkulepitud arvu punkte esimesena täis saab, on võitnud.

Teisend 1 (Simuna). Tikud asetatakse risti kaevu rakete moodi, et tekiks kõrge «kaev». Üksiku tikuga katsutakse nüüd ülevalt järjest tikke maha visata nii, et alumised ei liiguks.

Teisend 2 (Kambja). Toositäis tikke võetakse pihku ja lastakse lauale hunnikusse kukkuda. Ühe tikuga püütakse nüüd ülevalt järjest tikke hunnikust laiali pilduda, ilma et

alumised liiguks. Vastasel korral läheb mängukord teise mängija kätte. Kumb mängija rohkem tikke ära pillub, on võitja.

246. Tikutõstmine (Kärla)

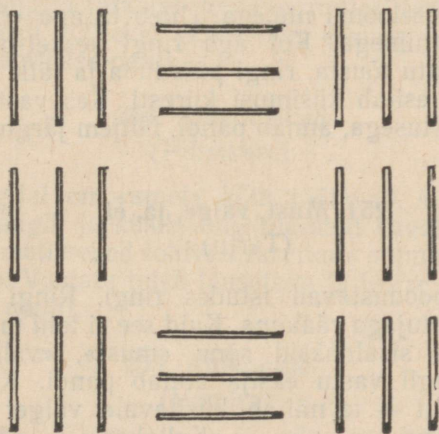
Lauale asetatakse ritta 10 tikku. Seejärel hakatakse tikke ümber paigutama, nii et kõik tikud oleksid paaris. Kuid tõsta tohib ainult üle kahe tiku.

247. Tikkude ladumine (Kihelkonna)

Tikud asetatakse lauale selliselt, nagu näidatud joonisel 44. Tikud tuleb paigutada ümber, nii et igas reas oleks 9 tikku.

248. Ruudumäng (Simuna)

Tikkudest moodustatakse neli üksteisega ühenduses olevat ruutu. Tuleb ära võtta kolm tikku, nii et järele jääks kaks tervet ruutu.



Joonis 44

249. Laeva täitmine

(Tuntud üle maa)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Lepitakse kokku, et võib öelda vaid näiteks tähega «l» algavaid sõnu. Seejärel visatakse üksteisele kokkukeeratud taskurätti ja viskaja hüüab: «Täidan laeva!», mispeale taskurätti saaja küsib: «Millega?» ja viskaja vastab näiteks: «Laudadega.» Nüüd viskab saaja taskurätti mõnele järgmisele ja nende vahel areneb sama kahekõne. Kes mängijaist ütleb varem öeldud või mõne teise algustähega sõna ehk mõtleb liiga kaua, annab pandi. Hiljem järgneb pantide lunastamine.

Võib mängida ka nii, et ringis seisab mängujuht-pandi-lunastaja, kes saamatute sõnaotsijate juures loeb kuni kümneni. Kes selle aja sees sõna ei leia, annab pandi.

250. Tuli, vesi, õhk, maa

(Tartu)

Mängijaid on 8—10. Nad moodustavad istudes ringi. Üks mängija läheb ringi keskele. Kui ta ütleb «maa» ja näitab näpuga mõnele istujale, peab see vastama mõne maismaal elava looma nimega (näit. hobune). Ütleb ta «vesi», tuleb vastata mõne veelooma nimega. Ütleb ta aga «õhk», tuleb vastata linnu nimega. Kui aga ringi keskel olija hüüab «tuli», tuleb ruttu tõusta, ringi pöörduda ja jälle istuda.

Ringis olija esitab küsimusi kiiresti. Kes vastab valesti või viivitab vastusega, annab pandi. Hiljem järgneb pantide lunastamine.

251. Must, valge, ja, ei

(Tartu)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Ringi sees olija hakkab mõne istujaga rääkima. Kuid see ei tohi talle vastata lausetega, mis sisaldaksid sõnu «must», «valge», «ja», «ei». Selle reegli vastu eksija annab pandi. Küsija võib alata järgmiselt — ta näitab küsitavale valget paberit ja küsib: «Mis värvi see on?» — «Kollakas.» — «Aga kas ta valge pole?» — «On.» — «Miks sa ei ütelnud, et ta valge

on?» Teine vastab kogemata: «Ma ei tahtnud.» Küsitav ongi teinud vea, öeldes «ei». Ta annab pandi. Nüüd küsitletakse järgmist mängijat: «Millest koosneb lilla värv?» — «Sinisest ja punasest.» Küsitav on öelnud mõtlematult «ja» ja annab pandi.

252. Kolm kuldset tähte

(Halliste)

Mängijad istuvad viirus, mängujuht nende vastas. Mängujuht ütleb: «Kingin teile kolm kuldset tähte.» Esimene viirus istuja küsib: «Millised need tähed on?» Mängujuht vastab: «Täht «k».» Nüüd peavad mängijad järjekorras ütleva kiiresti kolmesõnalise lause, või kolm omavahel mõttelist seost omavat sõna tähega «k», näiteks: «Kolm karvast koera.» Eksija annab pandi. Hiljem järgneb pantide lunastamine.

253. Täishäälikud

(Vana-Kuuste)

Iga mängija peab peast koostama jutukese, mille kõik nimisõnad algavad tähega «a», näiteks: «Anna Anule aabits, las loeb aabitsast aovalgeni!...» Jutuke peab koosnema teatud arvust lausetest. Eksimise korral tuleb anda pant. Järgmine mängija jutustab lookese, milles nimisõnad algavad «e» tähega, näiteks: «Eedi läks eesliga jalutama!...» Lõpuks lunastatakse pante.

254. Ametimehed

(Pilistvere)

Igal mängijal on «amet», kõik töötavad. Mängujuht — meister — räägib ja küsib ametimeestelt kavaldades tehtavast tööst. Ametimehed tohivad tarvitada sõnu seoses ainult oma ametiga. Vastata tuleb lausetega ja tõsise näoga. Eksijad annavad pandi.

255. Kinkimine

(Vändra)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Igaüks ütleb oma parempoolsele naabrile sosistades mõne asja nime, mida ta

tahab talle kinkida. Seejärel ütleb igaüks oma vasakpoolsele naabrile sosistades mõne koha, kus seda asja tuleb hoida ja põhjuse, miks seda tuleb seal hoida. Seejärel teatab iga mängija ilma naermata ning «ei» ja «ja» ütlemata «saadud» kingituse, selle hoiukoha ja miks seda tuleb seal hoida. Teatamise tingimuste vastu eksijalt võetakse pant.

Keskel asuv mängujuht peab iga kingituse saajat humoorikalt kõnetama ning püüdma teda eksitada, et siis panti võtta.

Teisendis võib vasakpoolsele naabrile öelda, mis kingitud asjaga teha tuleb (Torma).

256. Riimimäng

(Lüganuse)

Mängijad istuvad ringis paarikaupa. Iga vasakpoolne paariline peab valima endale mõttes nime, mida oma parempoolsele kaaslasele muidugi ei ütle. Mängu alustades ütleb üks vasakpoolne näiteks: «Ma olen Mihkel Meremees,» mispeale tema paarimees peab püüdma võimalikult ruttu riimis vastata, umbes nii: «Ja ujun ainult selges vees.» Seejärel ütleb oma nime järgmise paari vasakpoolne mängija, millele tema paarimees peab ruttu riimis vastama. Näide:

Vasakpoolne: «Ma olen Liisa Õunapuu.»

Parempoolne: «Ja kasvan nagu lehepuu.»

Kes mõtleb liiga kaua, annab pandi. Hiljem järgneb pantide lunastamine.

257. Lõuendimäng

(Kose)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Mängujuht, tükk riidet ja «küünapuu» käes, tuleb ühe istuja ette ning pakub «lõuendit» müüa. Seejärel sosistab talle: «Kui tulen raha järele, siis vasta: «Jaan krõbistab vana kasukat.»» Nii käib ta iga istuja ees ja sosistab igaühele kummaliselt naljaka lause. Kui kõikidele on laused öeldud, käib ta igaühe juurest raha otsimas, räägib nendega naljajuttu ja püüab vastajaid naerma ajada. Istujad võivad vastata ainult antud lausega ja peavad säilitama tõsise näo. Keegi ei tohi ka teise lause puhul naerda. Naerjalt võetakse pant.

Igale istujale on soovitav anda teravmeelne lause, mis puudutab mängust osavõtjaid. Võib leppida ka kokku, et iga istuja võib endale lause ise valida.

258. Olen su peale vihane

(Keila)

Mängijad istuvad kahes viirus nägudega vastastikku või moodustavad istudes ringi. Mängujuht (pandivõtja) asub keskel. Mängijad viskavad üksteisele lõngakera, kokkuseotud räti või muud sarnast. Viskaja ja saaja vahel areneb kahekõne. Viskaja ütleb viskamisel: «Olen su peale vihane.» «Miks?» — «Et sul nösunina on.» — «Olgu sul ka.» Järgmised viskajad ei tohi enam sama põhjust öelda. Võib leppida kokku, et viha põhjust näitav sõna peab algama alati näiteks «k» tähega. Samuti võib leppida kokku, et lõngakera saaja ei tohi vastata sõnu «ei», «ja», «must», «valge». Kera peab käima kiiresti käest kätte.

Pante võetakse kera mahapillamise, öeldu kordamise, vale algustähe ja keelatud sõnade tarvitamise eest.

259. Jütsi müts

(Kuusalu)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Keskel asub mängujuht. Mängujuht viskab kellelegi mütsi, öeldes: «Jütsi müts, kahe kõrvaga Jütsi müts.» Saaja kordab lauset ja viskab mütsi mõnele teisele istujale. Jätab aga viskaja mõne sõna ütlemata, annab ta pandi. Müts peab käima ruttu käest kätte.

Aeg-ajalt aga nõuab mängujuht mütsi endale, viskab ühele istujale tagasi ja ütleb: «Jütsi müts, kahe lontis kõrvaga Jütsi müts.» Nii lisab mängujuht aeg-ajalt sõnu, mis raskendab kiirel viskamisel lause meelespidamist ja kergendab pandivõtmist.

Mängu huvitavus tõuseb, kui tingimuseks seatakse mütsi viskamise ajal naermise nõue.

260. Vaikimismäng

(Vigala)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Ringi keskel asub mängujuht. Ta ütleb: «Muiste oli üks mees — see oli jutu sees, ja muiste oli üks härg — see oli jutu järg. Härg tegi

üks mäts ja sellest sai mehe müts. Kes nüüd kõige enne räägib, see sööb mütsi ära, ja kes naerab, see noolib mütsi puhtaks.»

Mängujuht valvab, et kõik oleksid vait ega naeraks. Viimaks mõni ei pea ikkagi vastu, hakates rääkima või turtsatades naerma. Sellelt võetakse pant. Nüüd kordub mäng soovitud arv kordi. Lõpuks järgneb pantide lunastamine.

Teisend (Räpina). Mängujuht loeb:

Vanast oll' vaar,
Vaaril oll' muur,
Mooril oll poig,
Pojal verevä püksi',
Jalan sinitse suka'.
Läts üle tara kargama,
Lahkse püksi ärr.
Kes naeratas,
Tuu nuusutas.

Mängujuht valvab mängijate järele. Naerja langeb mängust välja või annab pandi.

261. Nimemäng

(Kose)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Mängujuht sosistab igaühele kõrva mõne naljaka nime, nagu: kördilusikas, lemmasaba, nipitiri, eeslikõrvad jne. Seejärel käib ta ringi, räägib naljajuttu ja küsib nimesid. Küsitu peab oma nime tõsise näoga kolm korda kordama. Keegi ei tohi naerda ega muid sõnu öelda. Eksijalt võetakse pant.

Võib leppida kokku, et iga mängija ise valib endale nime.

262. Naermaajamine

(Võru)

Mängijad seisavad viirus, üks nende ees. Mängijad tulevad kordamööda viiru ees seisja ette, sooritades mõne viguri, nii et üksik naerma hakkaks. Turtsatabki viiru ees seisev mängija, annab ta pandi. Ei suuda aga vigurdaja üksikut naerma ajada, annab vigurdaja ise pandi. Vigurdamise ajal ei tohi ka teised viirus seisjad naerda, vastasel korral annab iga naerja pandi.

263. Gorilla

(Emmaste)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Keskel on «gorilla». Gorilla teeb igasuguseid grimasse ja vigureid. Kes naerab, asub gorilla selja taha ja peab matkima kõiki tema vigureid. Hulganisti on kergem teisi naerma ajada. Soovi korral võetakse ka pante ja lunastatakse neid.

264. Naerulause

(Raasiku)

Iga mängija mõtleb endale mingi sõna või lause. Mängujuht küsitseb järjest kõiki, kordab iga sõna või lauset teravmeelselt moonutades ning püüab lause ütlejat naerma ajada. Järjekordsel küsitlusel peab igal mängijal uus lause või sõna olema. Küsitleja peab olema jutukas ja humoorikas. Soovi korral võetakse pante ja lunastatakse neid.

265. Naerev rätik

(Kambja)

Mängijad moodustavad ringi. Ringi keskel olev mängija viskab kokkuseotud rätiku õhku. Teised peavad rätiku õhku-tõusmise momendist kuni rätiku mahalangemiseni naerma. Eksijalt võetakse pant. Keskel olev viskaja peab olema hea jutuvestja ja naljahammas, et ringis seisjaid ka pärast rätiku mahalangemist naerma ahvatleda.

266. Sõit Koluvere laadale

(Väike-Maarja)

Mängijad moodustavad istudes ringi. «Laadalesõitja» seisab ringi keskel. Ta paneb igale mängijale nime, nagu näiteks: hobune, vanker, ratas, look, piits, leivakott jne., kasutades Koluverre sõiduks tarvisminevate asjade nimesid. Sõitja peab olema osav ja leidlik jutuvestja ning põimima oma Koluverre sõidu jutu sekka kiiresti rääkides järgemööda kõiki neid asjade nimesid. Iga nimetatud «asi» peab sel puhul püsti tõusma, keerutama kontsal korra ringi ja sooritama asjapärase tegevuse. Vahetevahel hüüab sõitja: «Laat lõpeb!», mispeale kõik mängijad peavad tõusma ja

vahetama kohad. Kes oma nime ja laada lõppkäsu juures ei tõuse kiiresti püsti, olles sellega tähelepanematu, annab pandi. Lõpuks järgneb pantide lunastamine.

267. Köögiriistad

(Lüganuse)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Mängujuht sosistab salaja igale mängijale kõrva mõne «köögiriista» nime. Iga köögiriist võib teha ainult temale spetsiifilist häält ja sooritada vastavalt tegevust. Mängujuht alustab juttu, liikudes ise ringi sees: «Ilm oli ilus, läksin õue, lõhkusin kirvega («kirves» tõstab käe ja võtab hoogu) puid («puu» häälitseb lõhkemistaoliselt ja «lähebki lõhki»), tegin tule («tuli» puhkleb ja «lõõmab») pliidi alla, asetasin paja («pada» teeb «kol-kol» ja «podiseb») tulele, panin vee («vesi» soriseb) ja tangud patta» jne. Kõik köögiriistad ja muud vahendid peavad tõsiste nägudega matkima oma häält ja tegevust. Hüüab mängujuht: «Köögiriistad tantsivad!», tantsivadki kõik ja teevad oma häält. Hüüab aga mängujuht: «Õõvaikus!», püüavad kõik istuda toolidele, sealhulgas ka mängujuht. Toolita jäänud mängija hakkab uueks mängujuhiks.

Naermise ja vale tegevuse eest võetakse pante.

268. Pulmamäng

(Karksi)

Mängijad seisavad ringis. Nad on kõik pulma kutsutavad. Ringi keskel aga asub «pruutpaar» (poiss ja tüdruk, kes hoiavad teineteisel käest kinni). «Peigmees» ja «pruut» lähevad ühe ringis olija ette, teretavad (poiss kummardusega, tüdruk niksuga), kutsuvad teda pulma ja pärivad, kuidas ta kavatseb pulma tulla. Kutsutav tänab kutse eest, avaldab nõusolekut ja näitab oma tulekuviisi, näiteks käteliigutustega eest üles ja ülalt alla. Seejärel pöörduvad kõik mängijad ringkolonni, pruutpaar asub kolonni ette ning kolonn liigub terve ringi vastupäeva, kusjuures kõik mängijad sooritavad käteliigutusi eest üles ja ülalt alla.

Oma kohale tagasi jõudes pöörduvad kõik näoga ringi keskme poole. Nüüd kutsub pruutpaar pulma järgmise ringis seisja. Too lubab tulla näiteks kápuli. Nüüd liigub kogu kolonn terve ringi kápuli.

Nii küsitleb pruutpaar kordamööda läbi kõik mängijad! Kõikide minekuviisid tuleb mängijatel kaasa teha.

Lõpuks mängitakse veel ühiselt «pulmarongi» sõitu, kusjuures iga kutsutu liigub pulmarongis «omal viisil» (joonis 45). Pulmarong sõidab üle mägede (pinkide), läbi orgude (pinkide vahelt), läbi tunnelite (pinkide alt) jne.

269. Mütsiloomimine

(Torma)

Mängujuht viskab mütsi õhku, hüüab üht mängijat nimepidi ja seejärel kohe mingi juhuslikult meeldetulnud tähe (näiteks «s»). Hüütu peab jooksuma mütsi haarama, kuid enne püüdmist tuleb tal öelda mängujuhi poolt antud tähega algav sõna (näiteks «saabas»). Ei suuda püüdja õigeaegselt öelda nõutud tähega sõna, annab ta pandi.

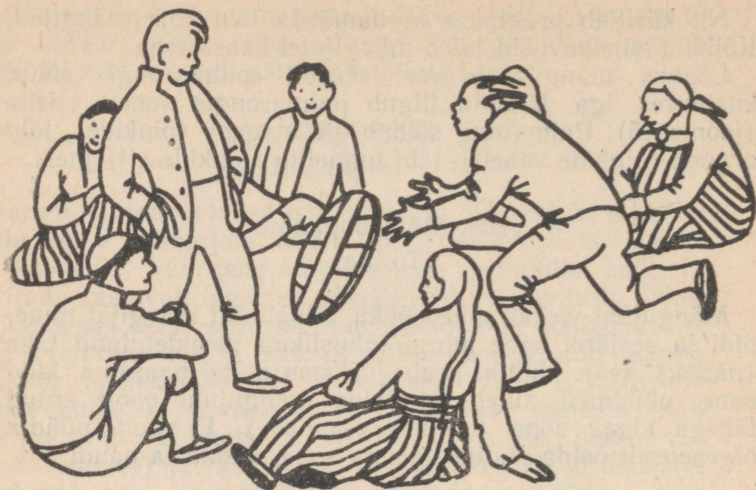
270. Kaaneveeretamine

(Suure-Jaani)

Mängijad moodustavad kas toolidel või maas istudes ringi. Kõik mängijad on nummerdatud. Keskelolija paneb



Joonis 45



Joonis 46

tünni- või pajakaane serviti keerlema ja hüüab ühe numbri. Vastav number peab kaane enne selle kukkumist kinni haarama (joonis 46). Laseb hüütud mängija aga kaanel siiski kukkuda, annab ta pandi.

Teisend (Simuna). Kaane asemel võib kasutada ka keppi, mida hoitakse ringi keskel püsti, hüüdmise momendil aga lastakse kukkuda.

271. Lind lendab

(Vigala)

Mängijad moodustavad istudes ringi, üks mängijaist asub ringi keskele. Ta hüüab: «Vares lendab!» ja tõstab käed. Ka teised mängijad peavad kohe tõstma käed. Kes aga tõstab käed näiteks hüüde peale «siga lendab», annab pandi. Nii püüab keskelolija kaasmängijaid mittelendavate loomade, lindude ja putukate nimetamisega sisse vedada, sest käsi võib tõsta vaid lendavate lindude ja putukate nimetamisel. Keskel olev mängija tõstab käed mängijate eksitamiseks alati. Lõpuks toimub pantide lunastamine.

272. Koolimäng

(Haljala)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Üks mängijatest on õpetaja, teised õpilased. Õpetaja ilmub klassi, õpilased tõusevad püsti. Vastava käskluse järel istutakse. Õpetaja laseb õpilasi lugeda, laulda, võimelda, arvutada jne. Selleks annab ta igale õpilasele järgemööda ülesandeid, mis neil tuleb kiiresti ja osavasti täita. See sünnitab kaasmängijate hulgas nalja ja naeru. Ei tule õpilased õpetaja arvates oma ülesannetega küllaldaselt hästi toime, antakse pant. Lõpuks toimub pantide lunastamine.

273. Numbrimäng

(Simuna)

Mängijaid on paarisarv. Nad moodustavad «kirjus» reas istudes ringi. Neidudel on paaris, noormeestel paaritud numbrid. Numbrid pannakse järjekorras: 1—2, 3—4, 5—6 jne. Üks tool on vaba. Vaba tooli kõrval olev mängija hüüab ühe vastassoo numbriga enda juurde istuma. Hetkel, kui hüütu üles hüppab, püüab tema kõrval istuv paariline teda kinni haarata. Igaüks peab valvama oma paarilist. Hooletu valvaja annab pandi.

Teisend 1 (Põlva). Mängijad on nummerdatud. Mängujuht viskab ringi keskele ühe asja ja hüüab kahte numbrit. Vastavad mängijad jooksevad ringi keskele, püüdes asja enne teist endale haarata. Ilmajääja annab pandi.

Teisend 2 (Paide). Mängijad on nummerdatud. Mängujuht hüüab kahte numbrit. Need peavad vahetama kohad. Mängujuht püüab kohavahetuse ajal üht vabanevad kohta endale saada. Kohata jäänud mängija annab pandi.

Teisend 3 (Tartu). Mängijad istuvad kahes viirus. Kõik on nummerdatud, paarisnumbrid ühel, paaritud teisel pool. Üks mängija asub viirgude vahel, silmad seotud. Ta hüüab kahte numbrit — kummastki viirust ühe numbriga. Hüütud mängijad peavad omavahel kohad vahetama. Seotud silmadega mängija püüab ühte neist tabada. Tabatu jääb uueks «pimesikuks».

274. Tibu! Tibu! (Vigala)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Üks mängija asub ringi keskele, võtab metallraha ja hakkab seda nagu mängijatele pihku tippima. Teistele märkamatuks jätabki ta raha kellegi pihku. Viimaks hüüab ta: «Tibu! Tibu!» Raha saanud mängija — tibu — hüppab ringi keskele. Iga mängija peab valvama hoolikalt oma parempoolset kaaslast, et üleshüppamise korral teda kinnihaaramisega takistada. Kes laskis tibul üles hüpata, annab pandi. Samuti annab pandi see, kes asjata naabrit kinni hoiab. Endine keskelolija istub tibu asemele, tibu aga alustab raha tippimist istujate pihkudesse. Nii kordub mäng, kuni pante on küllalt. Seejärel toimub nende lunastamine.

275. Seitsekümmend seitse (Tori)

Mängijad moodustavad istudes ringi. Ühe mängija juurest hakatakse ütleva numbreid kuni seitsmekümne seitsmeni. Mängija, kellele satub number, mis on jagatav seitsmega, peab kohe ütleva «pr». Eksija annab pandi. Seejärel alustab numbrite ütlemist esimesest vasakpoolne. Nüüd satub igale mängijale uus number ja ta peab õigeaegselt mõtlema, kas temale sattuv number on jagatav seitsmega. Hiljem lunastatakse pante.

276. Sõrmkübara peitmine (Valga-Laatre)

Kõik mängijad peale ühe siirduvad kõrvaltuppa. Üksi jäänud mängija asetab sõrmkübara kuhugi nähtavasse kohta, kuid nii, et selle nägemine oleks siiski raskendatud. Seejärel tulevad mängijad tuppa ja püüavad sõrmkübarat üles leida. Leidjad, et teiste otsimist mitte kergendada, teesklevad sõrmkübara otsimist peidukohast kaugemal, kõnivad tuba mööda ja teatavad siis sõrmkübara peitjale tasa selle asukoha. Seejärel istuvad. Viimane leidja annab pandi, esimene aga hakkab mängu kordamisel peitjaks. Lõpuks toimub pantide lunastamine.

VIII. PANTIDE LUNASTAMISVIISE

Pantide lunastamine on seltskondlike mängude küllaltki sisukas osa. Pantide lunastamisega saab rakendada seltskonda tegevusse ja luua rõõmsat tuju. Pantide lunastamise juhiks on tavaliselt mängujuht, kes peab olema humoorikas ja leidlik.

Alljärgnevalt on toodud rida rahvapäraseid lunastamisviise, milles pandilunastajal tuleb näidata leidlikkust ja head taipu nõutava ülesande sooritamisel.

1. Tuua õuest kolmesüllane palk. Pandilunastaja peab tooma õuest kolmejätkulise õlekõrre.

2. Rüütlikslöömine. Eksamineerijal ja «rüütlikandidaadil» on veega täidetud alustassid käes, kandidaadi tassi põhi on aga tahmane. Eksamineerija kastab näpu oma tassi, hõõrub tassi põhja alt sõrmega ja teeb endale risti laubale. Sama kordab kandidaat, saades musta märgi laubale.

3. Kändudest üleminek. Mängijad istuvad vastastikku toolidel kahes viirus ja tõstavad igaüks ühe jala ette. Pandilunastajal seotakse silmad ja ta peab nüüd kõrge põlvetõstega kõndima kändude vahel (astuma üle jalgade). Kõnni alustamisel tõmbavad istujad jalad vaikselt ära, pandilunastaja aga kõnnib nii, nagu oleksid jalad ees.

4. Tulla tuppa kuue jalaga. Pandilunastaja peab tulema tuppa näiteks tooliga.

5. Üle silla minek. Mängijad seisavad nägudega vastastikku kahes viirus, käed ühendatud randmeseongus. Pandilunastaja hüppab viirgude ühes otsas kõhuli kätele (käed ülal) ning teda pillutakse käteõtsutustega kõrgele õhku ja viirgude vahel edasi selle teise otsa.

6. Tuha toomine ninaga. Pandilunastaja võib tuua tuhka näit. saapaninaga.

7. Tähtede uurimine. Pandilunastajale pannakse kuub varruka avausega näo kohale. Tal tuleb läbi pikksilma (varruka) tähti uurida. Tähtede uurijale esitatakse mitmesuguseid küsimusi taeva laotuse kohta. Lõpuks valatakse läbi varruka piisk vett, nii et see langeks tähtede uurijale pähe.

8. Neli jalga taeva poole. Võib tõsta ülespidi näiteks tooljalad.

9. Pea peal tantsimine. Pandilunastaja peab keerlema saapakontsaga naelapea kohal.

10. Leivavarre toomine. Võib tuua leivalabida või rukkikõrre.

11. Seinä suudlemine. End taha painutades antakse seinale suud.

12. Kokapapa. Pandilunastaja peab kiiresti 20 korda ütlema «kokapapa».

13. Tuua aastapikkune kasv. Väljast tuuakse puu aastapikkune kasv.

14. Uued saapad. Pandilunastaja peab ütlema, mis käib kaasas uue saapaga (teine uus saabas). Mitteteadmise korral panti kätte ei anta.

15. Reerasva toomine (talvel). Tuleb väljast tuua lund.

16. Tuua kana ninarätik. Tuleb tuua õuest natuke mulda.

17. Linna ümber käe panemine. Pandilunastaja peab nimetama Võru linna.

18. Hea nõu andmine. Pandilunastaja peab igale kaasmängijale ta iseloomu parandamiseks andma humoorikalt head nõu.

19. Vilistamine. Pandilunastaja peab iga mängija ees vilistama. Teised püüavad teda naermaajamisega takistada.

20. Kõrva asetamine vastu lage. Pandilunastaja asetab näiteks ühe jooginõu kõrva vastu lage.

21. Viis nina. Tuleb öelda viis nina (näiteks laeva-, saapa-, saha-, kinga- ja pastlanina).

22. Vee peal istumine. Toolile tuleb kirjutada täht «V» ja siis peale istuda.

23. Viiulimäng. Pandilunastajale antakse kätte luud. Luuavarre ots tuleb panna lõua alla, vasaku käega hoida luuda viiuli asendis, paremaga aga imiteerida poogna tõmbamist. Sealjuures peab «viiuldaja» ise ümisema mängitavat viit (iga osavõtja ees erinevat.)

24. Põrisev «r». Öelda lause, mille igas sõnas esineb täht «r». Näiteks: Põrinal ruttasid raudteerongid.

25. Asja nähtamatus. Asi tuleb panna kohale, kus kõik teda näevad, aga ise ei näe (enda pealaele).

26. Elujuhtumid. Pandilunastaja peab jutustama kolm tähtsamat elujuhtumit.

27. I g a t s e t a v a s i. Pandilunastaja peab jutustama veenvalt enda poolt igatsetavast asjast või sündmusest.

28. M ä n g u p a a r i l i s e d. Pandilunastaja peab huumoorikalt seletama, millised mängupaarilised kõige paremini paari «sobivad» ja mispärast.

29. N a a b r i o t s u s. Pandilunastaja astub järjest istujate ette ja palub nende kritiseerivat otsust enda kohta.

30. N a a b r i a r v u s t a m i n e. Pandilunastaja peab arvustama kõiki mängust osavõtjaid.

31. A h j u s t k ö r g e m a l e h ü p p a m i n e. Pandilunastaja läheb ahju juurde ja hüppab. Kuna ahi ei hüppa, ongi ta ahjust kõrgemale hüpanud.

32. T a g u r p i d i t u p p a t u l e m i n e. Pandilunastaja tuleb tuppa, olles kuue või palitu tagurpidi selga pannud (esipoolega taha).

33. K i n g a t o o m i n e s e i n a ä ä r e s t. King asub seinä ääres. Kinga külge seotud nõõri teine ots on pandilunastaja kaela ümber. Pandilunastaja peab end seni ringi keerutama, kuni king tema kaela ümber mähitud nõõri abil temani jõuab.

34. «H a r g i p i d a m i n e». Sooritada tiritamm (tiriseis-pea peal).

35. Ü m b e r m a j a j o o k s m i n e. Pandilunastaja peab minema õue ja jooksmä kolm korda ümber maja ning iga ringi ajal koputama aknale.

36. K ä t e l s e i s m i n e. Pandilunastaja peab laskuma kätelseisu (kaaslase abil).

37. E s e m e v ö t m i n e s u u g a. Asudes käte ja jalgadega toolil, tuleb ese suuga (näit. tikutoos) toolilt üles võtta.

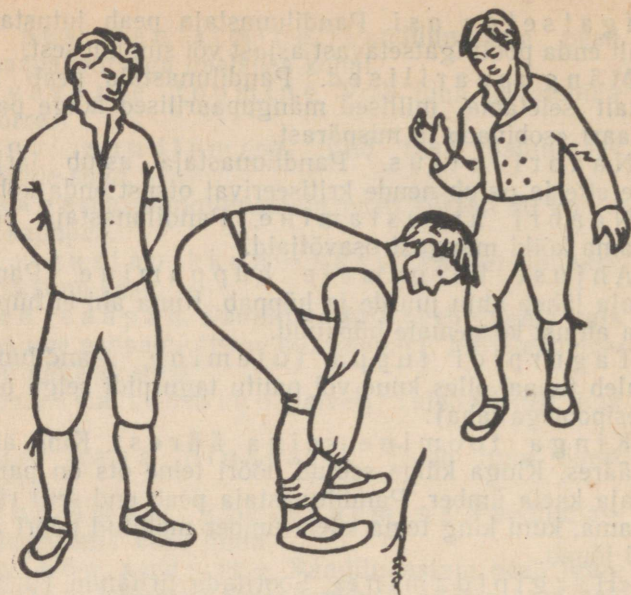
Teisend 1. Lamades selili, tuleb ese suuga üle pea pörandalt üles võtta.

Teisend 2. Istudes maas tuleb harkis jalgade vahel olev ese suuga üles võtta.

38. Ö l e k ö r r e ü l e s v ö t m i n e. Kolme vaksa pikkune ölekõrs asetatakse pörandale ühe otsaga vastu seinä. Pandilunastaja seisab ölekõrre seinast kaugemal oleva otsa juures ja peab ölekõrre, jalgu sirgena hoides, maast üles võtma.

39. Ü l e ö l e k ö r r e h ü p p a m i n e. Pandilunastaja võtab kinni oma suurtest varvastest ja püüab hüpata üle jalgade ees lamava ölekõrre (joonis 47).

40. T a n t s i m i n e. Pandilunastaja (mees) peab tantsuma «sõjatantsu», pandilunastaja (naine) — «surevat luke» või ka vastupidi.



Joonis 47

41. **Vastukaja.** Pandilunastaja saadetakse ukse taha. Tema tagasitulekul teevad kõik toasolijad järele pandilunastaja liigutusi ja juttu. See kestab seni, kuni ta taipab öelda: «Vastukaja.»

Teisend. Pandilunastaja sissetulekul kõik naeravad. Ka pandilunastaja sõnu korratakse naeru saatel. Kui pandilunastaja lõpuks küsib: «Mis te naerate?», saab ta pandi kätte.

42. **Kolmasja.** Pandilunastaja peab jutustama, kuidas ta kasutaks kolme talle nimetatavat asja või kohalolevat isikut.

43. **Laksulöömine.** Pandilunastaja peab seotud silmadega imiteerima laksulöömist, klaverimängu või sepatööd. Kolmanda löögi ajal pistetakse talle ette kauss veega ja laks läheb vee pihta.

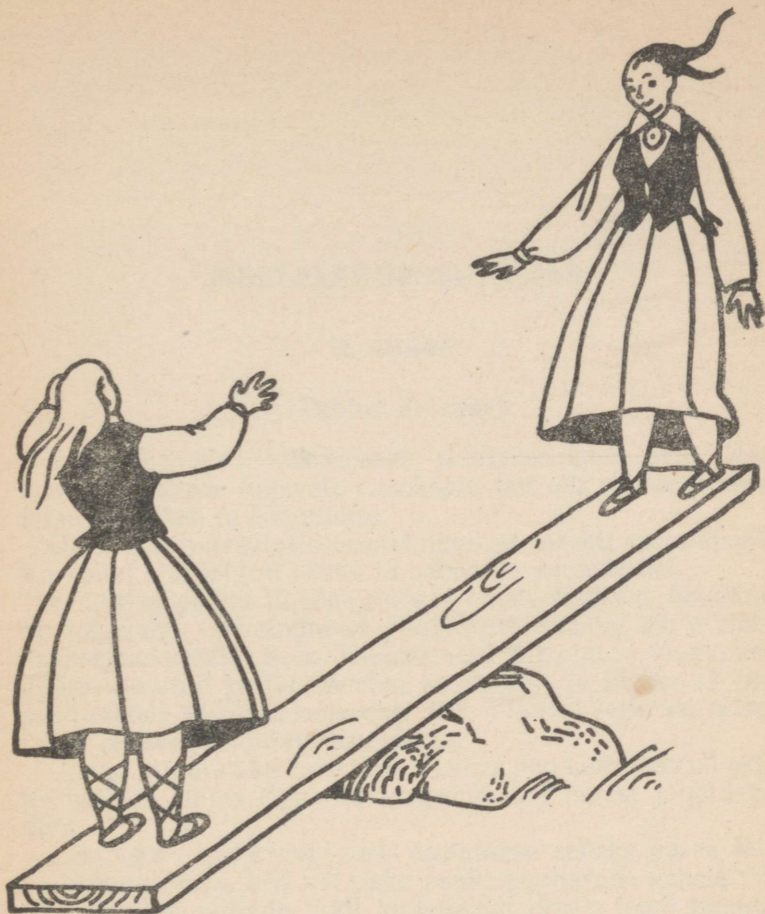
44. **Lenduri eksam.** Seotud silmadega pandilunastaja — «lendur» — seisab lauatiikil, tema kõrval seisv mängija hoiab teda kätest. Kaks mängijat aga tõstavad

«lendurit» üles-alla ja õõtsutavad teda samal ajal, kätest hoidja kükitab ja lenduril tekib mulje, nagu tõuseks ta üha kõrgemale. Hakkab ta kartma, hüüab abistaja: «Hüppa lennukist välja!» Lendur hüppabki, kuid väga koomiliselt. Loomulikult ei tohi lendur enne «lenduri eksamit» selle üksikasjadest midagi teada.

45. **Lõvi söõtmine.** Pandilunastaja — «lõvi» — kükitab näoga tooliselja taha. Teiselt poolt tooliselga õõtsutatakse läbi tooliselja nööri otsa seotud maiustust. Lõvi peab «sööda» suuga kinni haarama ja urisema.

46. **Nutt, naer, laul, tants.** Pandilunastaja peab toa (tooli) ühe nurga juures nutma, teise juures naerma, kolmanda juures laulma ja neljanda juures tantsima (võib tantsida paarilisega). Pandilunastaja võib nõuda, et tema vigureid matkiksid ka teised mängijad.

47. **Pimeda söõtmine.** Kaks seotud silmadega pandilunastajat istuvad toolidel teineteisest käeulatuse kaugusel ja peavad teineteisele lusikaga vett suhu pistma.



MEELELAHUTUSI

MEELELAHUTUSI VÄLJAS

1. KIIGED

(Tuntud üle maa)

Oksa kiigel kiikumiseks ronitakse kase, paju, lepa latva või mõnele tugevale puuoksale, kus siis rippudes üles-alla kiigutakse ja õõtsutakse.

Omaval ajal harrastasid oksal kiikumist eeskätt karjalapsed. Ka vabal ajal kiiguti okstel ja sobivatel puulatvadel.

Kuusalus olevat tihedas metsas puude latvades õõtsutud nii tugevasti, et paindunud puuladvalt saanud üle hüpata naaberpuuladvale. Seda kiikumisviisi nimetatud «ladvalinuks». Ronitud ka laiaoksalise kuuse otsa ja libistatud end sealt mööda tihedaid kuuseoksi alla. Viimast tegevust nimetatud «oravaga võidujooksmiseks».

Olevat kiigutud ka kahe lähedaloleva puu kokkuseotud okstel, millede küljes rippudes tõugatud end maast jalgadega üles.

Latiga kiikumisel asetatakse selleks paras latt keskkohaga tara, kivi või paku peale, puuharude vahele või rõugukärbise pulgale. Lati kummalegi otsale istub kiikuja ja maast jalgadega tõugates kiigutakse üles-alla. Julgemad kiikujad võivad latil kiikuda ka püsti seistes. Kiikumiseks võib asetada üks või ka mitu pikka latti kraavi kohale, kus siis keset latti seistes õõtsutakse üles-alla.

Niisugust latil kiikumist nimetati Tarvastus ja Karjas «Kaalukiigeks», Rõuges — «Sõtsukaalumiseks», Vastseliinas — «Põnks-põnks», Puhjas — «Sõtslauks».

Setumaal harrastati omaval ajal latil kiikumist lihavõttepühade ajal ja seda nimetati «Ürbepäeva iloks».

Lauahüppamisel asetatakse paraja pikkusega planklaud keskkohaga ümmargusele pakule või kivile. Kum-

malegi laua otsale asub üks hüppaja. Ajal, mil üks hüppaja oma lauaotsa alla vajutab, hüppab teine üles. Nii peavad vaheldumisi mõlemad hüppajad üles-alla hüppama ja taas lauaotsale tagasi langema.

Jõelähtmes sooritati hüppamist veelgi keerulisemalt: hüppamise ajal maandus hüppaja kummagi jalaga vaheldumisi hüppelaua aluspaku kõrvale maha. Sellist hüppamist nimetati «kangakudumiseks». «Kanga käärimisel» pidi hüppaja hüppe ajal õhus ringi pöörama ja uuesti lauale maanduma. Mõlemad hüppeviisid nõuavad hüppajalt suurt hüppemeisterlikkust.

Lauahüppamist harrastati tavaliselt väljas murul, kuid seda harjutati ka toas.

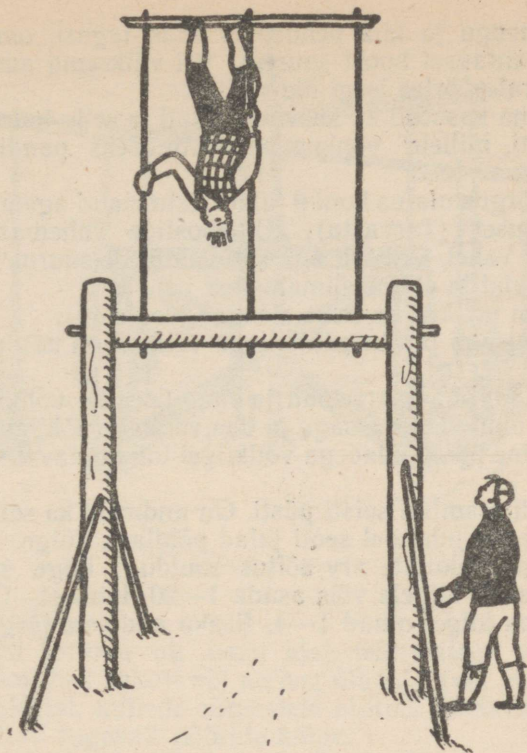
Kuna lihavõttepühi on omal ajal noorte poolt nimetatud ka «lauahüppamise pühadeks», siis näitab see lauahüppamise populaarsust. Lauahüppamine oli omal ajal levinud üle maa, kuid eriti Põhja-Eestis.

Võllkiiged

Võllkiiged olid omal ajal tuntud ja väga populaarsed kogu maal. Kirjandusmuuseumi andmetel tunti ühe ja



Joonis 48



Joonis 49

kahe poolega võllkiikesid. Samuti on palju andmeid kolme, nelja, kuue ja isegi kaheksa aisaga kiikedest, millel olid kas üks, kaks või neli põhilauda.

Võllkiikesid kasutati vanasti külakiikedena ja nad ehitati tervenisti puust. Kiigevõll oli kinnitatud kahe jämeda posti või kahe kasvava puu vahele. Selleks painutati kasvavad puud tugevasti nende vahele taotud teiba abil kahele poole nii kaugemale, et võlli otsad mahtusid puudesse õõnestatud või puuritud aukudesse. Siis eemaldati vahepuu, kasvavad puud paindusid endisse asendisse ja surusid võlli tugevasti enda vahele (Otepää).

Võlli külge olid rippuvalt kinnitatud aisad, mille alumistes otstes asusid põhilauad. Põhilaudadel istudes või seis-

tes anti hoogu ja kiik pendeldas edasi-tagasi, omandades sõltuvalt antavast hoost suurema või väiksema amplituudi, soovi korral pöörles isegi üle võlli.

Postidena kasutati ka kasvavat puud ja selle juurde püstitatud posti, millele võnkumise vältimiseks pandi kolmelt poolt tugevad toed.

Kiige kõrgus ulatus kuni 9 jalani, istmelaud aga asus 2—3 jala kõrgusel (Tarvastu). Kiigepostide vahemaa kõikus 7—12 jala vahel. Üldiselt aga sõltus kiikede suurus kiigehitajate soovist ja ehitusvõimalustest.

Lihtsaim võllkiik on kahe aisaga (joonis 48).

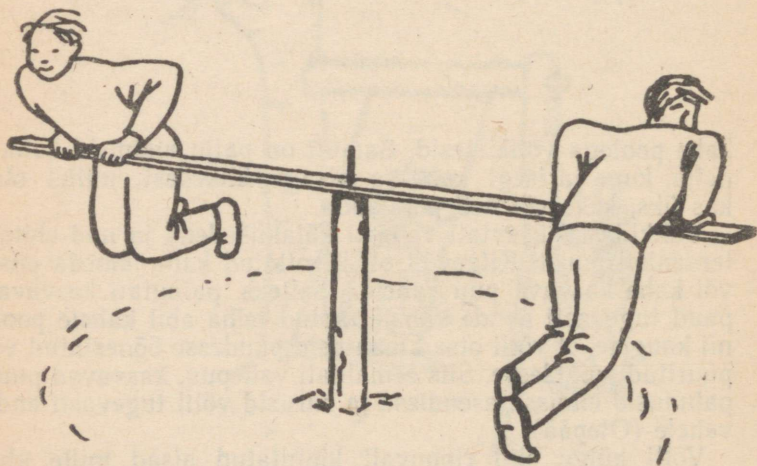
Kolme aisaga ja ühe põhilauaga võllkiik on näidatud joonisel 49.

Suuremad, populaarsemad ja tüüpilisemad võllkiiged on tavaliselt olnud kuue aisaga ja ühe või kahe põhilauaga.

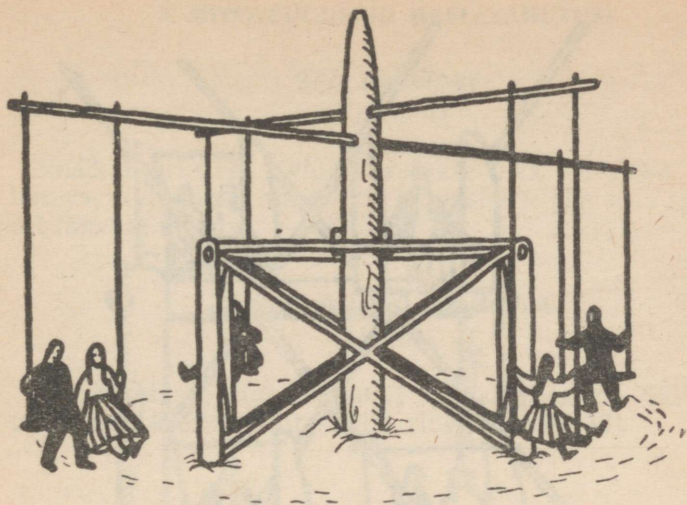
Kiikumine põhilaudadega võllkiigel toimus tavaliselt püsti seistes.

Üle võlli ajamisel seisti püsti. On andmeid ka selle kohta, et mõningatel juhtudel seoti jalad põhilaua külge.

Võllkiigel kiikujate arv sõltus muidugi kiige suurusest ja tugevusest: kiigele võis asuda 1—20 inimest. Üle võlli ajamisel on kiigel olnud 1—4, Iisaku andmete järgi isegi 6 inimest.



Joonis 50



Joonis 51

Võrdlemisi levinud oli omal ajal nõöraistega võllkiik. See kiik valmistati kahest või neljast üle tala (või puuksa) rippuvast nõorist, millede silmustele asetati istelaud. Istelaudad kinnitati tugevalt nõoride külge.

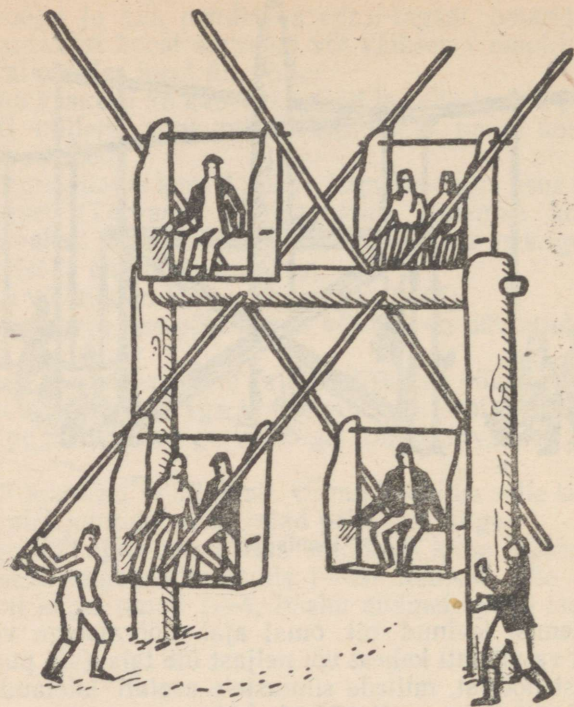
Sellisel nõorkiigel võib kiikuda 2—6 inimest. Setumaal on istelaua asemel kasutatud korvi.

Niisuguseid nõorkiikesid tehti tavaliselt koduse pere, eriti laste jaoks.

Pöörkiigid

Tulppöörkiik. Lihtsamaks pöörkiigeks on tulppöörkiik. Umbes 1 m kõrguse tugevasti maa sisse kinnitatud posti otsa lüüakse raudpulk. Raudpulga otsa pistetakse aukupidi 2—3 m pikkune latt või planklaud. Ajades latti ringi, hüpatakse sellele kõhuli ja ringeldakse siis mitu ringi suure hooga. Kiike võivad ringi ajada ka abilised, kuna kiikujad on kiigel kõhuli või harkistes (joonis 50).

Kerilauapöörkiik. Sellise kiige ehitamiseks püstitatakse jäme, umbes 5 m kõrgune palk. Palgi aukudest aetakse rist-suunas läbi kaks pikka ristpuud, millede otste



Joonis 52

Külge riputatakse nõõrid või lattid. Nende nõõride või lattide alumistele otstetele asetatakse istelauad (joonis 51). Sellist kerilauapöörkiike aetakse ringi ja tavaliselt ringlevad 4 kiikujat suure kaarega õhus ringi. Ulatuvad aga kiikuja jalad maha, võib kiikuja vahepeal joostes ise hoogu anda.

Selline kerilauapöörkiik oli omal ajal laialt levinud. Tõstamaal nimetati seda kiike «karusselliks».

Veskipöörkiik (joonis 52). Selliseid kiikesid oli Eestis omal ajal Muhus, Häädemeestel, Saardes, Laiusel. Kiike ajasid ringi tugevad mehed.

2. MITMESUGUSEID MEELELAHUTUSI

277. Kivitänav

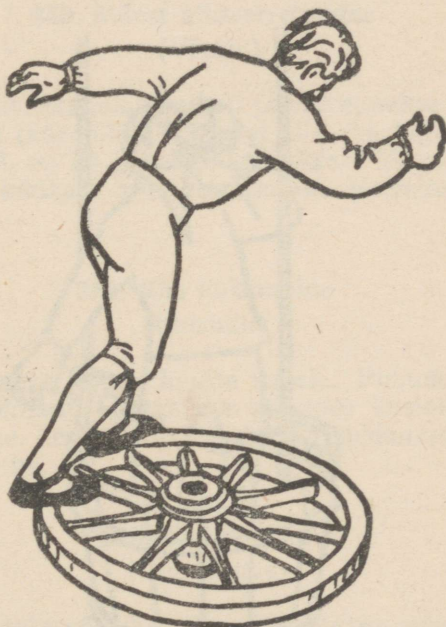
(Kuusalu)

Rusikasuurustest kividest laotakse pikk spiraalne «kivitänav», võimalikult siira-viira ja joostakse siis seda spiraalset tänavat mööda.

278. Rattapöial kõndimine

(Helme)

Vankriratas asetatakse rummu otsale maha. Säilitades tasakaalu, käiakse ratta pöial ringi (joonis 53).



Joonis 53

279. Vedrulatil käimine

(Martna)

Pikk ja painduv latt kinnitatakse ühte otsa pidi rõhtsasse asendisse. Sellel painduval latil sooritatakse tasakaalkõndi.

280. Toobris joomine

(Haljala)

Toobri kõrvadest pistetakse läbi toobripuu ja toober ise tõstetakse ümmargusele kivile. Mängija peab astuma toobrisse, üks jalg asetatud ühele, teine jalg teisele poole toobripuud, tõusma püsti ja jooma kruusist vett.

T e i s e n d (Äksi). Toober riputatakse toobripuu abil köitele. Seistes toobris püsti, tuleb juua kruusist vett (joonis 54).



Joonis 54

281. Kivikunstnik (Rõuge)

Mängija võtab kaks rusikasuurust kivi, viskab ühe õhku, kivi kukkumise ajal viskab õhku teise, haarab pihku esimese, viskab siis õhku esimese, haarab kinni teise jne. Eesmärgiks on hoida kive võimalikult kaua mängus (õhus). Võib «žongleerida» ka kolme kiviga.

282. Viristamine (Märjamaa)

Kaks mängijat võtavad kätest, asetavad põiad vastamisi ja «viristavad», s. o. keerutavad endid kiiresti ringi. Kumb tasakaalu kaotuse tõttu maha kukub, on kaotaja ja saab «mädamuna» nime.

283. Mäest allaveeretamine (Võnnu)

Heidetakse mäekallakule pikali ja veeretatakse end täiesti väljasirutatult (käed ülal) künkast alla (ka tagasi üles).

Harrastatud on ka kahekesi-kolmekesi üksteise ümbert kinni hoides künkast alla veeretamist. Veeretamises võib ka võistelda.

284. Käo kukkumine (Kuusalu)

Keel asetatakse toruna huulte vahele. Puhudes kuulduv mahe vile. Lühikeste tõugetega puhudes kostab vile nagu käo kukkumine. Osava vilistaja ja käo kukkumise vahel on raske vahet teha.

285. Tulihambad (Uue Antsla)

Hõõguv pilpake võetakse söepoolse otsaga suhu ja lõõtsutatakse. Pimedas paistavad hambad hõõguvatena.



Joonis 55

286. Üle tule hüppamine
(Kuusalu)

Suure leegiga põlevast lõkkest hüpatakse üle. Võisteldakse selles, kes julgeb suuremast leegist üle hüpata (joonis 55).

287. Piimamölli
(Kuusalu)

Lõkkele laotatakse samblaid, toore kadaka ja kuuse oksid, nii et tekiks valge ja tihe suitsupilv. Mängija, kes suudab selles «piimamöllis» kauem viibida, on võitja.

a) Meelelahutusi liivaga

288. Lühemaks kasvamine
(Kuusalu)

Vees seistes tambitakse jalgadega liivas seni, kuni jalad vajuvad sügavale liiva sisse. Mõnel juhul, eriliselt sõreda liivakihi puhul võib kuni kõhuni «lühemaks kasvada». Eriti on see võimalik mereäärsetes liivakihtides.

289. Mudakook

(Simuna)

Porilombis sõtkutakse pori jalgadega ühtlaseks sitkeks pudruks, nii et saab vormida «mudakooke».

Neid mudakooke võib ka tulisele kivile kuivama pätsida. Sitkema savise pudru puhul võib kookidele mitmesuguste esemete ja loomade kuju anda.

b) Meelelahutusi vees*

290. «Näki» ärritamine

(Kolga rand)

Lausrannikul joostakse taganevale murdlainele võimalikult kaugele järele, kuid kaldale rulluva laine eest põgeneatakse tagasi nii kiiresti, et jalad märjaks ei saaks. Kui laine eest ei jõuta siiski põgeneda, on «näkk» hammustanud.

291. Sumamine paadiga

(Kuusalu)

Istudes paadi serval sumatakse jalgadega vees nii, et paat liiguks edasi. Kui paate on mitu, võib võistelda. Esimesena kokkulepitud tähiseni jõudja on võitja.

292. Hüljes

(Kolga rand)

Madalas vees kõhuli olles surutakse sirutatud käed tugevasti vastu külgi, kusjuures pea hoitakse kuklas. Selles asendis õõtsutatakse keha ning püütakse edasi liikuda. Edasi jõudmise kiiruses võib ka võistelda.

293. Vee peal lamamine

(Kolga rand)

Rinnuniulatavas vees katsutakse selili olles liikumatult veepinnal lamada. Tasakaalu säilitamiseks on soovitav käed üle pea veepinnale tõsta. Võisteldakse ajale.

* Tuleb veel kord juhtida tähelepanu sellele, et mängude puhul vees tuleb rangelt järgida ohutuse eeskirju.

294. Veetiritamm

(Kolga rand)

Madalas vees istutakse tiritammi. Selleks pistetakse pea ja käed põhja, jalad aga tõstetakse püstloodis üles. Kaemini tiritammitaja on võitja.

295. Kaarsild

(Võru linn)

Visatakse vees kätelseisu ja lastakse end tahapoole vette «kaarsilda».

296. Veekarussell

(Võru linn)

Ujuja seisab rinnuni vees, hüppab võimalikult kõrgele üles, kägardab põlved rinnale ja «kukerpallitab» end vees ringi nii kiiresti kui suudab.

297. Härja silmad

(Kolga rand)

Suplejad seisavad nägudega vastastikku, sukelduvad ja «põrnitsevad» vee all lähedalt teineteisele silma. Vee all näivad kaaslase silmad olevat suured nagu härjal.



Joonis 56

298. Paunadel ujumine

(Urvaste)

Lugadest või kõrkjatest punutakse paunad. Paunad seotakse nõõridega kokku. Siis heidetakse kõhuli nõõridele, nii et paunad jäävad kahele poole keha veepinnale ja püütakse edasi ujuda (joonis 56). Paunad kannavad ujujat ja nii võib kartmatult ujumist õppida ka sügavatel kohtadel. Võisteldakse edasijõudmises.

299. Hanerida vees

(Võru)

«Hanerida» ujub vees. Esimene ujuja on «emahani». Pojad järgnevad emale samuti ujudes. Hanerida püüab ujudes veepinnale mitmesuguseid kujundeid moodustada. Üks mängija seisab kaldal ja mõistatab kujundeid.

c) Meelelahutusi lumel

300. Püünis

(Karja)

Ühed mängijatest kaevavad ülejäänute teadmata sügavasse lumme augud ning katavad need okste ja lumega. Mängujuht hüüab teisi, need jooksevadki hüüdjä suunas. Teel aga võidakse sattuda lumeauku. Kes viimasena suudab vältida aukukukkumist, on võitja.

301. Lumepallide veeretamine

(Tuntud üle maa)

Sula lumega veeretatakse lumepalle; kes suudab veeretada suurima palli, on võitja.

Suuri lumepalle võib ka lasta mäest alla veereda. Siingi võib võistelda veeremise kauguses ja palli suuruses.

302. Lumememm

(Tuntud üle maa)

Sula lume ajal veeretatakse neli lumepalli ja nendest ehitatakse lumememm. Silmadeks, nõõpideks ja suuks piste-

takse söed, ninaks — porgand, käteks — lumega üleveeretatud kaikad, kaenla alla luud või vitsakimp, pähe vana ämber, kaabulott, katkine savikauss või pada, suhu piip, rinda kingakreemi karbist auraha — ja lumememm ongi valmis. Soovi korral võib memmele hoolika voolimise abil ka päris inimese kuju anda.

Kui lumememme ehtimisest tüdinetakse, siis nimetatakse lumememm «tondiks» ja hakatakse tema pihta lumepallidega märki pilduma. Loobitakse kuni tont ümber kukub või laguneb (Kambja).

Vanasti ehitati lumememmi majavalvuriks või aeda rebaste hirmutamiseks.

Ka on lumememmi valmistatud pilkeks. Lumememm vooliti õhtul valmis. Hommikul aga mõistatati, kes oli memme-meistriks ja keda on tahetud pilgata (Räpina, Valga).

303. Lumelühter

(Saarde)

Lumepallid asetatakse ringselt, ja tornikujuliselt ülespoole ehitades saadakse «lumelühter». Selle sügava õnaruse põhja asetatakse põlev küünal. Õhtul pimedas heidab küünlavalgus lühtrist toredat kuma, mida on huvitav jälgida.

304. Kelgutamine

(Tuntud üle maa)

Tavaliselt toimub kelgutamine väiksematel või suurematel nõlvakutel.

Kelgutada võib võisteldes kas kaugusele või täpsusele. Kelgutamise viise on mitmeid. Kelgul võib kas istuda või kõhuli lamada, kusjuures juhitakse kelku jalgadega.

Kelgutada võib ka püsti või istudes, tõugates kelku kahe teravaotsalise kepiga.

Kelgutada võib ka nii, et kelku kätega hoides joostakse ja hüpatakse siis hoo pealt kelgule, või ka nii, et laskutakse ühe põlvega kelgule, hoitakse kätega kelgu servast ja tõugatakse teise jalaga kelku edasi.

Kõrgest ja pikast mäest allasõitu harrastati ka reel (Urvaste) või pärakelgul (Noarootsi). Seda talvelõbu harrastati omal ajal eriti Rõuge künklikul maastikul.

Et saada eriti libedat sõidurada, on kasulik kelgurööpaid veega üle valada.

Liulaskmisel vastlapäeval püüti sooritada hästi pikk kelgusõit. Siis pidid suvel hästi pikad linad kasvama (Koeru). Selle kohta ütles salmgi järgmist:

Linad liu laskjale,
Tutrad toas istujale,
Takud taga tõukajale,
Varesekaerad vahtijale.

305. Mütsinapsamine (Rõuge)

Müts asetatakse mäenõlvakule. Kelgul nõlvakult laskudes peab sõitja mütsi maast pihku haarama ja sõidu peal pähe panema.

d) Meelelahutusi jääl

306. Liuglemine jäätükil (Urvaste)

Istudes jäätükil tõugatakse viimast teravaotsaliste keppega edasi. Võib korraldada ka kiirusvõistlusi.

307. Tõukekelk (Torma)

Istudes, põlvitades või seistes kelgul, tõugatakse kelku kahe teravaotsalise kepiga.

Kelgu pikemate jalaste puhul võib seista ka jalaste tagumistel otstel. Kelgu tuleb teravaotsalise kepiga jalgade vahelt edasi lükata. Sõitjate vahel võib korraldada võistlusi kindlaksmääratud distantsil.

308. Purikelk (Setumaa)

Kelgu külge kinnitatakse püstteivas, selle külge purjeks lina või tekk. Suure tuulega võib libedal jääl sellise «purikelguga» teha tublit sõitu. Purjesid võib olla ka kaks. Purjedeks võib kasutada ka palituhõlmu.

Andmete kohaselt olevat Piirisaarel ja Kuusalus 40—50 aasta eest tarvitatud kalastamiseks suurt purikelku. Puri-

kelk valmistati kolme sülla pikkustest kolmnurkselt kinnitatud palkidest, terav nurk ees. Taga oli teravast rauast tüür, mis löikas jäässe ja keeras purjekat soovitud suunas. Purjeka iga nurga all oli pikk kelgujalas, mis aukudest ja jääpragudest üle libises. Pärituult lendas selline purjekas hea tuulega kuni 200 km tunnis. Vastutuult tüüriti purjekat risteldes edasi-tagasi.

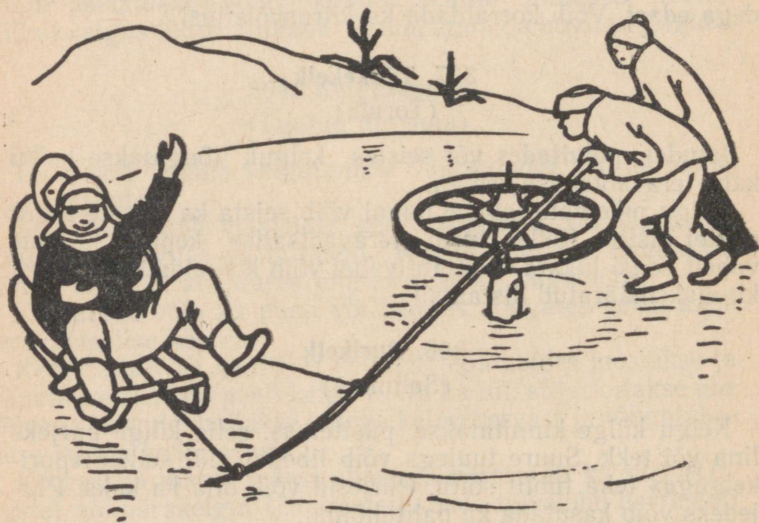
Purikelguks kõlbab kasutada ka rege.

309. Karussell (Tuntud üle maa)

Jäässe raiutakse auk, pistetakse sinna jäme teivas ja lastakse jääl uuesti külmuda. Teibasse aetud tugirauale asetatakse vana vankriratas, selle külge seotakse pikk latt ja lati otsa kinnitatakse kelk (joonis 57). Üks osa mängijaist istub kelgule, kuna teised kihutavad kelku suure kiirusega ringiratas.

Karusselli võib mängida ka võistlustel. Auhinna saab kõige kiiremini ringiajaja (Vändra).

Ratta külge võib siduda esimese lati vastassuunas ka teise lati koos kelguga (Halliste).



Joonis 57

Ratta puudumisel võib posti väljaulatuvasse otsa lüüa ka raudpulga. Sel juhul puuritakse lati sisse auk ja latt pistetakse aukupidi raudpulga otsa (Ambla).

Karusselli tuntakse ka veel teiste nimetuste all, nagu: ratasliug, jääpööris, pööriik, rataskelk, viristis jne.

MEELELAHUTUSI RUUMIS

1. MITMESUGUSEID MEELELAHUTUSI

310. Tedrelaskmine

(Tuntud üle maa)

Ülesriputatud kõie otste külge umbes meetri kõrgusele maast seotakse sirge ristpuu või look. Sellele puule või loogale istub «tedrelaskja». Seejuures ei tohi «tedrelaskja» jalad maha ulatuda, samuti ei või ta kätega nõöridest hoida. Nii istudes püüab ta käes oleva kepiga eemal oleva kepi (või



jala) otsast mütsi (tetre) maha torgata (maha lasta) (joo-
nis 58).

Teisend 1 (Urvaste). Rippuva nõõri silmusesse asetatakse teiba üks ots, teine asub põrandal. Sama teiba ülemisse otsa riputatakse müts. «Tedrelaskja» püüab teibal seistes või istudes mütsi kepiga maha torgata.

Teisend 2 (Varbla). «Tedrelaskja» istub «kaksiraksi» nõõridel rippuvale rõhtsale teibale. Teiba otsa on asetatud müts. See tuleb läbi nõõri silmuse kepiga maha tõugata.

«Tedre» pihta võib ka vibupüssist lasta (Äksi).

311. Hobuserautamine

(Abruka)

Kaks tooli asetatakse teineteisest umbes 2—3 m kaugusele, seljatugedega väljapoole. Toolide seljatugede igale nurgale asetatakse müts. Toolide vahele, otstega istmetele, asetatakse teivas. «Hoburautaja», kepp käes, istub teibale, jalad samuti teibal või õhus, ning püüab käes hoitava kepiga mütse maha torgata. Õnnestub tal see, on hobune rautatud.

312. Lõhepüük

(Kunda)

«Lõhepüüdja» istub seinast seinast tõmmatud kõikuvale nõõrile, jalad õhus. Ühes käes on tal pudel, põleva küünlaga, teises käes pudel mittepõleva küünlaga. Kõikuval nõõril tasakaalu hoides peab lõhepüüdja süütama ka teise küünla.

Teisend (Tarvastu). Umbes 1 m kõrgusele kinnitatakse rööbiti kaks pingul köit. «Lõhepüüdja» hakkab kápuli nõõride ühest otsast ronima; jõudes keset nõõre, peab ta ronima ühele nõõrile, sellel nõõril end ümber pöörama, siis ronima teisele nõõrile, sellel samuti ümber pöörduma, uuesti ronima kahele nõõrile ja piki nõõre teise otsa liikuma.

313. Hobuseostmine

(Põltsamaa)

Rippuva nõõri alumisse otsa, umbes meetri kõrgusele maast, sõlmitakse aas. Aasa asetatakse otsapidi koormapuu. «Hobuseostja» istub koormapuule risti (kui pikuti, siis ka jalad puul), jalad õhus, ja peab teibaga niimitu korda lakke toksima, kuimitu rubla ostetav hobune maksab. Kui hobuseostja kaotab tasakaalu, jääb ta ka hobusest ilma.

Teisend (Helme). Hobuseostja istub ühtepidi või ka «kaksiraksi» loogale, mis on nõõridega otsipidi lakke riputatud ja kordab juba selgitatud toiminguid.

314. Rätsepaeksam

(Tuntud üle maa)

«Rätsepaeksami» sooritaja istub maaslamavale pudelile või ümmargusele puuhalule, tõstab ühe jala kanna teise jala varvastele ja katsub selles asendis tasakaalu hoides niiti nõelasilmast läbi ajada. Õnnestumise korral saab eksami sooritaja «kuulsaks rätsepaks».

Teisend 1 (Räpina). Eelpooltoodud istesendis tuleb villane lõng käsi selja taga hoides sukanõelasilmast läbi ajada.

Teisend 2 (Vaivara). Rätsepaeksami sooritaja istub nõõrisilmusele asetatud kaldpuul ja peab niidi nõelasilmast läbi ajama.

Teisend 3 (Torma). Rätsepaeksami sooritaja istub nõõridel rippuval rõhtpuul ja peab niidi nõelasilmast läbi ajama.

Teisend 4 (Karula). Rätsepaeksami sooritaja istub nõõriga otsipidi ülesriputatud loogale ja peab samuti niidi nõelasilmast läbi ajama.

Kui sellise kuulsa rätsepaeksami sooritaja on neiu, siis saavat ta mehele.

Kuusalus nimetati seda mängu «Tossilappimiseks».

315. Kapsapea mahalöömine

(Räpina)

Teivas asetatakse rõhtsalt kahe rippuva nõõri silmustusse. Kaks mängijat istuvad «kaksiraksi» sellele teibale, jalad maast lahti, üks käsi kõrva juures. Lüüakse vastäsele käe pihta, püüdes teda tasakaalust välja viia. Rõhtteiba all peab olema matt või pehme pinnas.

316. Tiivavõtmine

(Martna)

Teivas asetatakse otsipidi kahele toolile. Mängija istub teibal jalad õhus ja püüab tasakaalu kaotamata kuube seljast ära võtta (või selga ajada).

317. Kõiel kõndimine

(Jõelähtme)

Püütakse pinguli tõmmatud kõiel kõndida.

318. Kõiel joomine

(Muhu)

Pinguli tõmmatud kõiel selili lamades püütakse kruusist vett juua.

319. Reha sõrmel hoidmine

(Rõuge)

Mängija asetab reha otsapidi sõrmele ja püüab seda õhus tasakaalus hoida. Reha asemel võib kasutada ka lihtsat kaid, tooli jne. Neid võib tasakaalustada ka laubal, lõual, varbail jne.

Võistelda võib nii harjutuste kestuses kui ka liikumisel sooritatud harjutuste keerukuses.

320. Tuulik

(Halliste)

Neli mängijat istuvad vastastikku ristikujuuliselt maha ja haaravad keppidest paarikaupa kinni nagu vägikaika vedamisel. Jalakandu kõvasti maha ja taldu teineteise vastu surudes tõmmatakse end keppidest vedades veidi õhku (maast lahti). Keha ette painutades ja jalgadega aidates hakkab «tuulik» ringlema.

Teisend. 8—10 mängijat. 4—5 nendest lamavad ringelt selili, jalad keskel koos. Lamajate vahel asub püsti sama arv mängijaid. Püstiseisjad võtavad lamajate kätest kinni, tõstavad nad maast lahti ning hakkavad koos lamajatega ringlema.

321. Pulgapistmine

(Karja)

Mängijal on pulk käes. Ta keerutab end kiiresti 3—5 korda ringi ja püüab siis pulka määratud auku pista.

322. Ahju väljatalumine (Laatre)

Jäme puupakk asetatakse keset tuba. «Ahju väljataluja» asub paku ette, kummardub, asetab käe pakule ja sügavalt kummargil olles (võib nõuda koguni lauba käel hoidmist) ringleb 20 korda ümber paku. Siis püüab ta pakku (ahju) sülle võtta ja toauksest välja viia. Kellel see kõige paremini õnnestub, on võitja.

323. Lenduriekksam (Tartu)

«Lendurikandidaat» asetab vasaku käe üle parema, võttes seejuures parema käe sõrmedega kinni oma ninast. Nüüd laskub ta kummargile, paneb vasaku käe põrandale või mõnele madalale esemele ja tiirleb 10 ringi. Pärast seda ajab «lendurikandidaat» end sirgeks ja püüab minna määratud kohani või uksest välja.

T e i s e n d (Saarde). S õ e l a m ä n g. Põrandale asetatakse sõel, selle ümber maha tikud. Mängija paneb sõrme sõela keskele ja võtab ümber sõela liikudes iga ringi ajal ühe tiku üles. On tikud korjatud, võtab ta sõela sülle ja püüab sellega uksest välja minna.

324. Hüppamine üle põrandaprao (Kihelkonna)

Hüppaja hoiab varvastest kinni ja katsub siis üle põrandaprao hüpata.

325. Magus pala (Simuna)

Rippuva nõöri külge seotakse maiustus. Mängijal köidetakse jalg kõverasse ja ta peab ühel jalal «kengates» (hüpatet) maiustust suuga kinni haarama. Õnnestumise korral võib ta maiustuse ära süüa.

326. Mündi haaramine õhust (Otepää)

Metallraha asetatakse küünarnukile. Järsu liigutusega tuleb küünarnukk ära tõmmata ja münt õhust sama käega pihku haarata.

327. Kaheksa kirjutamine

(Hanila)

Mängija peab tahvlile (seinale) kirjutama kriidiga suurelt number 8, sooritades samal ajal ühe jalaga õhus ringseid liigutusi.

328. Õlekõrre võtmine suuga

(Kärila)

Kummulikeeratud tooli seljatoele asetatakse õlekõrs. Õlekõrs tuleb sealt suuga ära võtta. Selleks asetub võtja jalgadega tooli esimestele jalgadele, võtab kätega tooli tagumistest jalgadest ja laskub tooli istelaua tagaservale põlvitusse. Nüüd kummardub võtja ettepoole ja katsub seljatoe eesserval asuvat õlekõrt suuga ära võtta.

329. Sõrmuse püüdmine

(Häädemeeste)

Taldrikule valatakse hunnik jahu (soola). Sõrmus asetatakse serviti jahusse. Iga mängija püüab nootsaga võtta natuke jahu, nii et sõrmus ümber ei kuku. Vajub aga sõrmus mõne võtja puhul siiski ümber, tuleb «süüdlasel» sõrmus huultega taldrikult jahu (soola) seest ära võtta.

Sõrmuse asemel võib kasutada ka muna.

330. Tikutoosi purustamine

(Vändra)

Tikutoosi väliskest asetatakse üht väävlipoolset külge pidi lauale, teisele ülemisele väävlipoolsele küljele pannakse püsti sisemine kest. Mängijad püüavad toose rusikahoobiga purustada.

331. Kaelkirjak

(Setumaa)

Üks mängija hoiab säarikut kepi otsas kõrgel enda ees, saapaninaga ettepoole. Teine mängija toetub esimese mängija taha ja asetab oma käed selle vöökohale, olles ise kummargil. Tekk laotatakse üle mängijate. «Kaelkirjak» liigub edasi.

332. Seebimullid.

(Pöide)

Mängija meisterdab kartulist kausikese. Sinna sisse valmistatakse seebivahtu. Õlekõrre üks ots kastetakse vahu sisse ja kõrre teisest otsast puhutakse ettevaatlikult. Tekivad suured ja mitmevärvilised mullid.

333. Tee kakku!

(Märjamaa)

Selle mängu puhul patsitakse kokku väikese lapse käsi, sõnutakse allpoolesitatud sõnu ja tehakse lapse kätega vastavaid liigutusi:

Patsi, patsi kakku,
Veere, veere kakku,
Sili sealihaga,
Kasta kanamunaga,
Viska kops! ahju,
Võta välja kähku,
Söö ää — nämm! nämm!

Sõna «söö» juures tõmmatakse lapse enda kätega tal üle näo ja suu.

2. MUNAMÄNGE

334. Muna koksimine

(Tuntud üle maa)

Keedetud mune koksitakse teravate otstega. Kelle muna katki läheb, annab selle võitjale.

335. Muna puruks pigistamine

Sõrmed seostatakse vaheliti, keedetud muna võetakse otsipidi peopesade vahele ja püütakse muna puruks pigistada.

336. Vankrirattaga muna ei purusta (Torma)

Niisuguse väite esitaja veab mitteuskujatega kihla ühe muna peale igalt mängijalt. Tuuakse vankriratas. Muna asetatakse nurka ja teda on võimatu rattaga purustada.

3. SÖRMEMANGE

337. Sõrmepoisid (Uue-Antsla)

Alates pöidlalt antakse sõrmedele järgmised nimed: Täitapja, Kotinõel, Pikk-Peeter, Nimeta-Mats, Väike-Ats.

338. Jänes (Uue-Antsla)

Mängija asetab oma käeseljad vastamisi, haagib «Väiksed-Atsid» ja ka «Kotinõelad» omavahel konksu. Nüüd kujutavad kaks allpoolasuvat sõrme jänese esimesi jalgu, all-



Joonis 59

pool asuv põial aga — tagumisi jalgu; ülemine põial litsutakse peopessa, kuna ülemised kaks sõrme on jänese kõrvadeks. Mängija asetab käed nii, et käte vari langeb seinale (joonis 59). Sõrmi liigutades «jänese» jookseb, liigutab kõrvu ja tal liigub isegi «ninaots».

339. Lõngakerimine

(Märjamaa)

Mängija asetab oma parema «Väikse-Atsi» vastu vasakut «Täitapjat», siis parema «Täitapja» vastu vasakut «Väikest-Atsi»; edasi parema «Nimeta-Matsi» vastu vasakut «Täitapjat», siis parema «Täitapja» vastu vasakut «Nimeta-Matsi», jne., kuni kõik sõrmed läbi on keritud. Siis algab kerimine otsast. Kerimist tuleb sooritada kiirusele.

Võib kerida vastamisi ka kas ainult «Kotinõelu» «Täitapjatega», «Väikseid-Atse» «Täitapjatega» või kõiki sõrmi järjekorras.

4. NALJAD

340. Õlekõrrega tõstmine

(Laiuse)

Osavõtja, kes mängu ei tunne heidab põrandale õllekõrre peale ja suleb silmad. Nüüd valatakse lamajale veidi külma vett kaela. Katsealune hüppab kiiresti püsti, kuna tõstja aga teeskleb hüppamise ajal, nagu tõstaks ta õlekõrrega lamajat.

341. Metselaja näitamine

(Märjamaa)

Uhel mängijal on tekk üle pea ja peegel teki all. «Metselajat» näha soovija poeb teki alla ja näeb peeglis oma nägu.

342. «Vanakuradi» nägemine

(Vändra)

Mängujuht määrib parema pihu tahmaga. Sellele, kes soovib peeglist «vanakuradit» näha, asetab mängujuht kuue

üle pea ning hõõrub tal tahmase pihuga nägu, jutustades sealjuures humoorikalt näo hõõrumise vajalikkust selgitavat juttu. Protseduuri lõpetades tõmbab mängujuht kuuekäise sirgu, asetab käise suu ette peegli, nii et peeglile langeks tugev valgus. Nüüd peab soovija vaatama läbi kuuekäise «vanakuradit». Kuue eemaldamisel selgitab mängujuht, et «vanakurat» olevat uudishimutseja näo peeglisse vaatamisel tahmaseks määrinud.

Näo määrimist teadku esialgu vaid mängujuht.

343. Kuidas?

(Saarde)

Mängu mittetundvale isikule tehakse ülesandeks teiste mängijate iga lause järele küsida: kuidas? Lõpuks räägib üks mängijaist küsijale nagu muuseas kahest linnateel kaklema hakanud poisist. Kui kuulaja ka nüüd küsib: kuidas?, võib talle kerge vopsu anda.

344. Mina ka

(Saarde)

Mängu mittetundvalt isikult nõutakse, et ta iga teiste poolt jutustatud lause järel lausuks: Mina ka. Üks mängijaist jutustab, kuidas ta läks metsa, raius maha puu, meisterdas molli jne. Iga lause järel ütleb kordaja: Mina ka. Kui aga jutustaja ütleb: «Sead söövad», peab kordaja kinnitama: Mina ka.

345. Haagrehi kohus

(Viru-Nigula)

See mäng kujutab endast vanaaegset pulmanalja. «Haagrehi kohtu» ette viidi tüdrukud, kes leiti pulmas poisiga magamas. «Kohtumõistmine» toimus järgmiselt. Vankriratta rummust pisteti läbi teivas, kodarate külge seoti vitsad (Muhus kadakad). Kaks mängijat hoidsid ratast teibaotest õhus, kolmas aga ajas ratast ringi. Ratta ringitamist võib teostada ka rummule keritud nõõri abil. «Karistatav» asetati ratta juurde uppseisu. Ratta pööramisel löid vitsad «süüdlasele» vastu istmikku (joonis 60).

Karistatavaks võis ka poiss olla.

Seoses «Haagrehi kohtuga» aimati pulmaliste poolt osavasti järele kohaliku «haagrehi kohtuhärra» või «armulise mõisahärra» tegevusi, kõnekäände ja häält (Tarvastu).

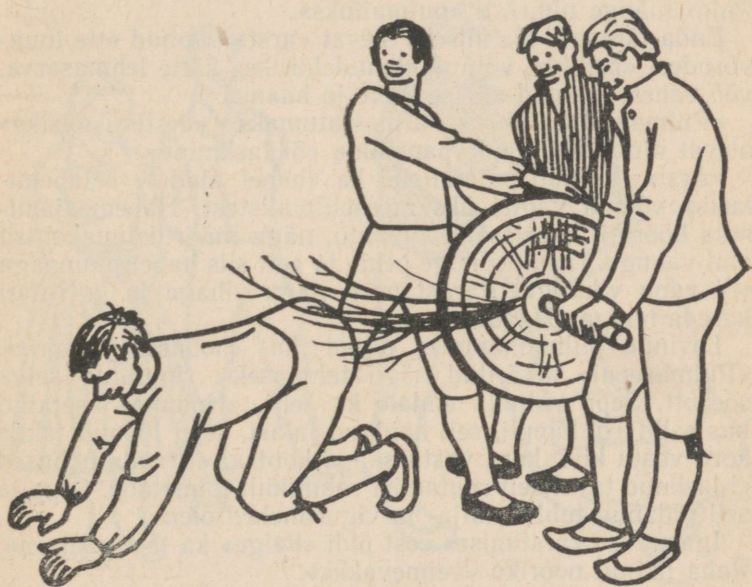
Muhus nimetati mängu «Rataspeksuks».

346. Arsti juures

(Varbla)

«Arsti» juurde tuuakse kaks «haiget», linad üle pea. Haiged paigutatakse keset tuba kõrvuti asetatud toolidele istuma. Arst käib ümber haigete, koputab, kompab ja teeb nendega igasugu vigureid, ajab juttu, küsib, annab nõu. Ta asetab «elulõotsa» (saapasääre) lina ääre alla ja hakkab «elujõudu pumpama». Arstimisel muutub tüse haige kõhnaks, kõhn tüsedaks, sest varem kokkuräägitult avavad või sulevad haiged lina all oleva vihmavarju.

Teisend 1 (Laura). Mänguosalised: arst, apteeker,



mitmesugused rohud, haige. «Arst» seletab apteekrile, mis-sugust rohtu tuleb haigele valmistada, nimetab rohtusid. Rohu nimetamisel tõuseb vastav «rohi» püsti, pöörduv ringi, teeb sõltuvalt rohu maitsest kas kibeda, mõru, magusa, hapu jne. grimassi ning istub siis jälle. Arst askeldab haigega, «haige» omakorda peab iga rohu puhul vastavalt reageerima, tehes grimasse, haarates kõhust, jalast, ohtes jne. Arst peab arstimise protseduuri kiiresti ja osavasti juhtima. Kui arst nimetab kõiki rohtusid korruga, peavad kõik mängijad (rohud ja haiged) väljaspool ringi ühel jalal kord ümber ringi «kenkama» (hüplema). Kogu mäng peab toimuma tõsiste nägudega. Naerjalt ja nendelt, kes ülesandeid täpselt ei täida, võib võtta pante.

Teisend 2. (Pärnu). Istujad sosistavad igaüks oma parempoolsele naabrile «haiguse», vasakpoolsele aga «rohu» ja arstimisviisi. Lõpuks avaldab iga mängija oma haiguse, rohu ja arstimisviisi.

Andmeid «arstimiskommetest». Vanasti harrastati «arstimiskombeid» tavaliselt pulmade ajal. Tuli ju pulma kokku palju rahvast, pulmi peeti mitu päeva ja seetõttu mängiti seal ka mitmesuguseid rahvapäraseid mänge. Pulmamänge nimetati «pulmailuks».

Enda tähtsuse tõstmiseks olevat «arst» pannud ette luuavõrudest «prillid», võtnud «kuuldetoruks» kätte lehmasarve, vöö vahele pistnud väikse kirve ja haamri.

«Pulmaarsti» üheks armastatumaks «arstimisviisiks» olevat olnud «kuppude panemine või laskmine».

«Arst» lasknud pulmalistel ka «habet ajada». «Habemikuks» võetud vägisi üks meespulmalistest. Habemeajamiseks hõõrutati ämbrisse seebivahtu, nagu määrati luuakontsu abil vahuga, raputati nõge peale ja aeti siis habet puunoaga või vana vikatiga. Pärast pesti nagu vihaga ja kuivatati kareda lapiga (Häädemeeste).

Levinud pulmamänguks olnud ka «hobuserautamine». «Pulmasepal» määratud nagu tahmaseks, riputatud selga söekott. Sepp valinud endale ka selli. «Hobune» asetatud kas selili või käpuli, sell hoidnud jalast, sepp löönud taktis kord vastu kivi, kord vastu saapa kontsa. «Perud» hobused ei lasknud tavaliselt rautamist rahulikult toimetada. Sepp ja sell pidanud tublid nalja- ja vigurimehed olema.

Igasuguse «arstimise» eest pidi «haige» ka tasu maksma. Raha läinud nooriku «veimevakka».

5. TRIKID

347. Juustest tõstmine

(Tartu)

«Jõumees» haarab ühel kaasmängijal juustest. See aga võtab oma kätega jõumehe juustest hoidvast käest tugevasti kinni. Jõumees «tõstab», matkides oma kehaga «raskeid» tõsteliigutusi, juustesthoitava üles ja paneb ta teise kohta maha. Kogu tegevus saab toimuda muidugi üksnes kaasmängija osaval ja maskeeritud kaasahüppamisel (joonis 61).

348. Läbi ukse torkamine

(Kärla)

«Torkaja» kinnitab kaaslasele, et torkab teda õlekõrrega läbi ukse nii valusasti, et viimane karjuma hakkavat. Kui



Joonis 61

mängijad on teine teisel pool ust, küsib torkaja: «Kus kohas sa täpselt oled?» Kaaslane hüüab valjusti. Torkaja avab ukse ja ütleb: «Noh, juba sa karjusidki minu kõrre torkest.»

349. Võimatu iste (Kullamaa)

Üks mängijaist seletab teisele, et viimane ei suutvat istuda igale poole sinna, kuhu jutustaja on istunud. Veetakse kihla. Jutustaja istub algul mitmesugustele kohtadele, lõpuks toolile. Kui uskumatu kaaslane on istunud toolile, istub jutustaja talle sülle. Iseendale sülle on aga tõepoolest võimatu istuda.

350. Ühe- ja kahesilmaline (Karksi)

Üks mängijaist seletab teisele, et ta näeb ühe silmagagi temast rohkem. Teine ei usu. Veetakse kihla. Nüüd suleb vaidluse algataja käega ühe silma ja ta näeb oma ühe silmaga teise kaht silma, kuna kaaslane oma kahe silmaga näeb ainult üht silma.

351. Salakiri (Kärla)

Valgele paberile kirjutatakse küünlaga mõni konkreetset mängijat puudutav naljasõna. Sedasama mängijat palutakse lüüa tahmase rätiga paberile, kuhu ilmubki must «salakiri» varemkirjutatud naljasõna näol. Salakirja kunsti peab tundma ainult mängujuht, sest vastasel korral kaotab mäng oma huvitavuse.

352. Tuleraiumine (Keila)

Üks mängijatest pigistab käe rusikasse ja küsib teiselt: «Tead, kuidas vanasti tuld raiuti?» — «Ei tea.» Siis lööb küsija sõrmenukkidega lauaservast ligilähedalt mööda. Nimetissõrmega aga puudutab märkamatult lauda, nii et küsitav kuuleb löömise klõpsu. Tekib mulje, et sõrmenukkidega on vastu lauda löödud. Küsitav proovib ka, kuid ei tea vigurit ja lööb sõrmenukid valusasti ära.

353. Kriidi läbi laua löömine

(Reigi)

Üks mängijaist tõmbab lauale kriidiga märgi ning salaja ka küünele. Siis pistab mängija märgitud küünega käe laua alla ja lööb teise käe rusikaga lauale tehtud kriidi märgile; samal ajal aga pigistab kriidise küünega ka laua all olevale pihule kriidimärgi. Teistele osavalt kriidist pihku näidates ei märka keegi märgitud küünt.

Kriidi asemel võib tarvitada ka sütt.

354. Ühel ajalehel seismine

(Karksi)

Üks mängijaist kinnitab mängu mittetundvale mängijale, et kui nad seisaksid kahekesi ühel ajalehel, siis teine teda puudutada ei saa. Viimane muidugi ei usu ja veab kihla. Tõestamiseks pistetakse avatud ajaleht ukse alt läbi ja kumbki mängija asub teine teisele poole ust ajalehe erinevatele servadele.

355. Raha põlenud nõöri otsas

(Kärlla)

Soolases vees leotatud nõör kuivatatakse ja seotakse otsa metallraha. Siis süüdatakse nõör põlema. Kui nõör on põlenud, jääb raha ikkagi nõöri otsa rippuma.

356. Raha võtmine veest

(Urvaste)

Alustassile valatakse vett. Tassi kaarja koha peale asetatakse metallraha, nii et ta on veega kaetud. Raha tuleb võtta alustassilt sõrmi märjaks tegemata. Selleks süüdatakse kohvitassis paber ja asetatakse tass koos põleva paberiga kummuli alustassile, nii et raha jääks väljapoole kohvitassi. Vesi surutakse välisõhu poolt kohvitassi hõrenevasse õhku ning raha võibki alustassilt võtta sõrmi märjaks tegemata.

Paberi asemel võib kohvitassis süüdata ka takud.

357. Õllejoomine

(Vändra)

Laual on õlleklaas. Klaasi kõrval on püsti tikutoos, millest ulatub välja ühe tiku väävliosa. Sellele tikuitsale ja klaasiservale toetub teine tikk, väävliga kaetud otsad teineteise peal. Ühel mängijaist lubatakse õlu klaasist ära juua tingimusel, et ta tikku maha ei ajaks. Selleks süüdatakse tikud, väävli põlemisel tikud kleepuvad teineteise külge ja tingimus ongi täidetav.

Teisend 1 (Vändra). Üks mängijaist suurustab ja veab kihla, et ta joob klaasi õlut ära ukse tagant ja seda koguni tingimusel, et õlleklaas asub uksest eemalseisval laual. Suurustaja läheb ukse taha, tõstab ukse hingedelt maha, kannab ukse lauani, ulatab ukse taga seistes käe õlleklaasini, joob õlle ära, asetab klaasi lauale, taandub koos uksega tagasi, tõstab ukse tagasi hingedele ja teatab siis ukse tagant, et ta on kihlveo võitnud.

358. Tooli tagant

(Kärla)

Lauast kolme sammu kaugusele asetatakse tool. Tooli seljatoe taga kükitab mängija. Laua nurgale asetatakse kompvek. Kükitaja lubab tooli tagant kompveki ära võtta. Keegi ei usu seda. Kükitaja aga tõstab tooli sülle, ligineb sellega lauale ja tooli seljatoe taga seistes pistabki kompveki suhu.

359. Hanguga akna purustamine

(Audru)

Üks mängijaist ütleb teisele: «Sina ei purusta hanguga akent!» Kuulaja ei usu ja loodab seda siiski teha. Ta käsib tuua hangu. Ütleja läheb, toob õlekõrre, lõhestab selle otsa hangu harude taoliselt kolmeks ja käsib sellega aknaruutu purustada.

360. Surnukslöömine

(Audru)

Üks mängijaist ütleb teisele: «Sina ei löö sääske peasuuruse kiviga surnuks!» Kuulaja ei usu ja arvab, et suudab seda siiski teha. Ta käsib peasuuruse kivi tuua. Ütleja läheb ja toob liivatera, mis on sääse pea suurune.

361. Kuue seljast võtmine (Vändra)

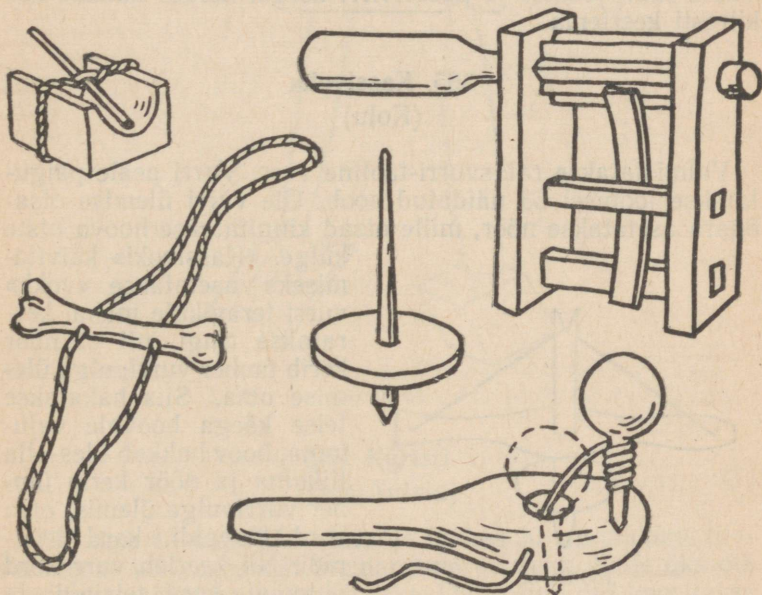
Üks mängijaist vaidleb teisega, et see üksinda kuube seljast ära ei võta. Veetakse kihla. Mitteuskuja hakkabki kuube seljast võtma, kuid kaasmängija teeb sedasama.

MÄNGUASJAD

1. MITMESUGUSEID MÄNGUASJU

362. Ritsik (Uue-Antsla)

Ritsiku valmistamiseks lõigutakse haavapuust otsadeta mollike, umbes 8 sm pikk, 4 sm lai ja 4 sm kõrge. Mollikese



Joonis 62

keskkoha ümber seotakse 3—4-kordselt sidumisnöör. Nöör-
ride vahelt pistetakse läbi ühest otsast lapergune kase- või
kadakapuust lipitsake. Lipitsa abil keeratakse nöörid keerdu
(nagu raamsael). Nüüd on ritsik valmis (joonis 62). Libis-
tades sõrmeotstega üle lipitsa ülemise otsa, plagiseb lipitsa
teine ots vastu molli põhja.

363. Paberinool

(Võnnu)

Paberist volditakse teravaotsaline «nool» ja visatakse see
lendama.

364. Paberivirr

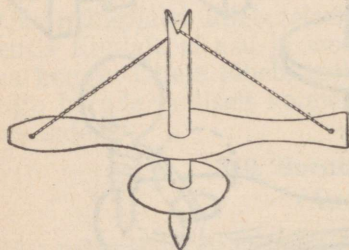
(Otepää)

Ruudukujulise paberilehe nurgad keeratakse keskele, nur-
kadest pistetakse läbi nööpnöel ja torgatakse kepikese külge.
Vastu tuult joostes ja paberivirri kõrgel hoides hakkab see
kiiresti keerlema.

365. Kassivokk

(Kolu)

Valmistatakse ratasvurri-taoline vurr. Vurri peale paigu-
tatakse joonisel 63 näidatud hoob. Üle vurri ülemise otsa-
õnara asetatakse nöör, mille otsad kinnitatakse hoova otste



Joonis 63

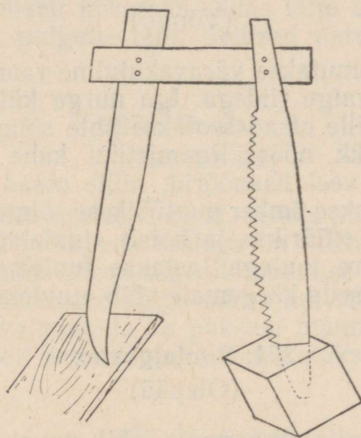
külge. «Kassivoki» käivitami-
miseks asetatakse «vokk»
vurri teravikule maha, kee-
ratakse ringi, nii et nöör
kerib ümber vurripulga üle-
mise otsa. Siis hakatakse
teise käega hoovale vaju-
tama, hoov hakkab üles-alla
liikuma ja nöör kerib üm-
ber vurripulga ülemist otsa
kord ühtepidi, kord teisi-
pidi. Nii keerleb vurr kord
ühtepidi, kord teisipidi ja
«kassivokk» ketrabki.

366. Viril (Otepää)

Niidirulli ühe otsa sisse lüüakse kaks pisikest peata naela. Plekist valmistatud «propeller» asetatakse kahe augukese kaudu naelte otsa. Niidirull pistetakse pulga otsa, rullile mähitakse nõör. Hoides ühe käega pulgast, tõmmatakse teisega järsku nõörist. Propeller paiskub «virisedes» (keerledes) õhku.

367. Igavene saagija (Pühatu)

Meisterdatakse puulippidest joonisel 64 näidatud «igavene saagija», mis oma teravikuga lauanurgale toetudes «saeb igavesti» allarippuva raskuse pendeldamise tõttu. Väljas tuule käes võib «Igavene saagija» päevad otsa «saagida».



Joonis 64

368. Käristi (Uue-Antsla)

Võetakse 4—5 sm jämedune ja umbes 20 sm pikkune toorest lepa- või kasepuust ümmargune puutükk. Selle üks ots lõigatakse käepideme jämeduseks. Ülejäänud osa kooritakse ja lõigatakse sisse pikuti sooned. Nüüd tehakse joonisel 62

näidatud raamistik, mis kinnitatakse soonelise võlli külge. Raamistiku tugipulkadest pistetakse läbi kuivanud kase- või kadakapuust lipits. Viimane peab ulatuma kuni sooneni. Kui käepidemest hoides raamistikku ringselt keerutada, teeb lipitsa ots üle võlli soonte libisedes kärisevat häält.

369. Kargud

(Uue-Antsla)

Võetakse kaks umbes 2 m pikkust teivast, mille külge umbes 0,5 m kõrgusele maast lüüakse puuklotsid. Karkudel kõndida soovija astub mõnele klotside-kõrgusele esemele, võtab pihkudega ümber teivaste ja asetab karkude ülemised otsad õlavarte taha. Nüüd astub ta klotsidele ja püüab tasakaalu säilitades karkudel kõndida.

370. Tuulelaev

(Võnnu)

Peergudest punutakse väravakujuline raamistik. See kaetakse õhukese valge riidega. Iga nurga külge kinnitatakse tükike nõõri, mille otsad seotakse ühte sõlme. Sõlme külge kinnitatakse pikk nõõr. Raamistiku kahe kõrvuti nurga külge seotakse veel lisanõõrid, mille otsad ühes värvilise riidelapiga seotakse ümber puutükikese sõlme. See puutükike koos lapiga on «tüüriks» ja hoiab «tuulelaeva» lennu ajal püstloodis. Suure tuulega lastakse tuulelaev lendu. Mida pikem on nõõr, seda kõrgemale võib «tuulelaev» tõusta.

371. Puujalgratas

(Otepää)

Kepi otsa kinnitatakse naela abil puust ratas ja seda «rataskäru» aetakse mööda maad enda ees.

372. Puutelgedega vanker

(Uue-Antsla)

Valmistatakse kaks puust telge, teljed ühendatakse nende peale löödud lauaga, telgede otsa pannakse neli puust ratast. Sellise «puutelgedega vankriga» saab vedada asju ja sõita ka «võidusõitu».

373. Putkeprits (Risti)

Hilissuvel valitakse paraja jämedusega putk, mille üks ots lõigatakse lahti, teine jäetakse kinni. Kinnise otsa sisse torgatakse nõelaga auk. Lahtisest otsast pistetakse putke sisse puust voolitud varrega punn, mis on takkude või riidest lapiga tihendatud. Sellise «putkepritsi» kinnise auguga ots pistetakse vette, punni tagasitõmbamisel täitub prits veega ja punni tagasi lükates surutakse vesi läbi nõelaaugu peenikesse joana välja.

374. Lugapart (Uue-Antsla)

Harilik luga keeratakse rattataoliselt rulli. Keskelt jäetakse loale sõrmepikkune ots vabaks. Vaba tipp murtakse pardi noka taoliselt kõveraks. Noka kuju säilitamiseks pistetakse nokast pulgake läbi. Sellised pardid ujuvad hästi veepinnal.

375. Puulaev (Uue-Antsla)

Puulaastule kinnitatakse mast, sellele puulehtedest või ka riidetükist puri ja tugeva tuulega on sellist «laeva» lombil huvitav purjetada. Laeva tagasitõmbamise ja juhtimise hõlbustamiseks võib laeva külge pika niidi siduda.

Laeva võib valmistada ka paksust männikoorest, milleks see laevataoliselt seest tühjaks õõnestatakse.

376. Vesiratas (Võnnu)

Toores pajuoks lõhestatakse keskelt üht- ja teistpidi (pulga otsad jäetakse kinni). Nendest lõhedest pistetakse ristamisi läbi kaks lipitsat ja «vesiratas» ongi valmis. Vesiratas asetatakse kahele hargile kiirelt voolava veega kraavi ja veevool hakkab vesiratast ringi ajama. Vesiratta kiiremaks käivitamiseks võib vett kraavis paisutada.

Sellist vesiratast võib valmistada ka kasetohust (Jõhvi).

377. Tuulejānes (Viljandi)

Lõigatakse õhemast papist või paksemast paberist kaks 15—20 sm läbimõõduga ringi, lõhestatakse mõlemad peaaegu pooleni ja asetatakse siis lõhede abil teineteise sisse. Seejärel lõigatakse samast papist või paberist veel natuke suurem ring, lõigatakse ristuvaid diameetreid mööda neljaks võrdseks osaks ja iga osa kleebitakse murtud sirgäärte abil varem valmistatud vaheliti asetatud ringide vahele toeks. Saadud kujund moodustab peaaegu kera, tal puudub vaid üleni ulatuv kate. Saadud kujundi iga osa värvitakse erinevate värvidega ja «tuulejānes» ongi valmis.

Küllaldase tuule juures lastakse tuulejānes tasasel ja ühtlasel lumel pärituult veerema. Võib korraldada ka «jānesejahte». Sel juhul püütakse «tuulejānestele» suuskadel järele jõuda. Kui tuulejānesed siiski silmapiirilt kaovad, siis öeldakse, et jānesed jooksid «Lapimaale».

Tuulejānest võib valmistada ka järgmiselt. Lõigatakse umbes 15—20 sm suurune paberist ring, mille äär lõigatakse kääridega ümberringi 1 sm laiusteks osadeks. Edasi murtakse tekkinud ribad vaheldumisi (üks ühele, teine teisele poole) 90° nurga alla. Tuulejānes veereb rattana neil murtud ribadel.

378. Lumetrits (Antsla)

Lumetrits valmistatakse lauast, mille alla lüüakse plekkvits. Trits köidetakse ühe jala alla ja teise jalaga lükates lastakse lumetritsuga reejälgedes liugu.

2. VURRID

379. Luuvurr (Tuntud üle maa)

Luuurre valmistatakse vastlapäeval. Sea sääreluu keskele uuristatakse kaks kõrvutiasetsevat auku. Aukudest pisetatakse läbi nõör, mille otsad seotakse kokku. Nõöripidi tõmmatakse vurr keerlema (joonis 62).

380. Puumunavurr

Selle valmistamist selgitab joonis 62. Käepidemega lauakesest puuritakse läbi auk, mille sisse käib puumunast vurr. Seejärel pistetakse nõör lauakese mulgu juurde puuritud peenikesest augukesest läbi, mässitakse alt ülespoole vurripulga ümber. Seejärel pistetakse vurripulk lauakese auku. Nüüd võetakse lauakene käepidetpidi vasakusse kätte, vasak põial toetatakse vastu vurri muna ja nõöri lahtine ots mähitakse ümber parema käe. Järsu tõmbega tõmmatakse nõör vurri pulga ümbert lahti nii, et vurr hakkab keerlema ning kargab käepidemelt põrandale, kus ta jätkab keerlemist. Tõmbamine peab toimuma põranda ligidal.

381. Tuulevurr (Uue-Antsla)

Võetakse kaks 2—3 sm jämedust haavapuust liistu. Liistud lõigatakse propellerikujuliseks, lüüakse väikeste naeltega kokku ja puuritakse keskele raudnaelajämedune auk. August pistetakse läbi nael ja tuulevurr lüüakse naelaga teiba külge. Tuule käes hakkab neljatiivaline tuulevurr pöörlema.

Tuulevurrile võib kinnitada ka saba, mis omakorda kinnitatakse naelaga teiba otsa. Selline tuulevurr pöörleb ise vastu tuult.

Kui tuulevurrile meisterdada külge veel «krapats», mis plagiseb tiibade ringlemisel, siis saadakse nn. «mutiveski», mida kasutatakse muttide eemale peletamiseks juurvilja-aedadest.

Tuulevurri võib valmistada ka kahetiivalisena, s. o. ühest liistust.

382. Nööpvurr (Uue-Antsla)

Võetakse suur palitunööp, mille vastasaukudest pistetakse läbi niidid ja seotakse otstest. Niite kummastki otsast hoides ja nõobile kerde peale tõmmates hakkab nööpvurr keerlema.

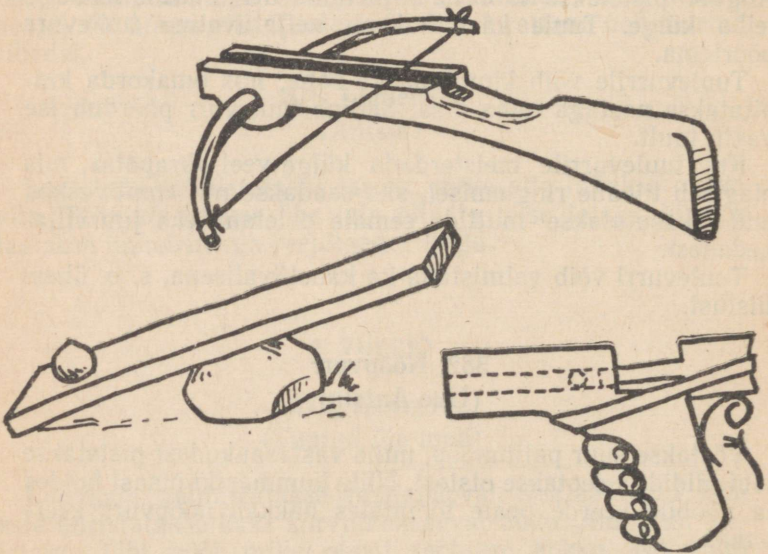
383. Ratasvurr (Märjamaa)

Puupaku otsast saetakse ratas, mille keskele puuritakse auk. Auku kinnitatakse ümmargune pulk, pulga alumine ots ümardatakse (joonis 62). Pulga ülemist otsa pihkude vahel veeretades pannakse vurr alumisel ümardatud otsal põrandale või lauale keerlema.

3. PÜSSID JA VIBUD

(Tuntud üle maa)
384. Hernepüss

Lauajupist meisterdatakse joonisel 65 näidatud «püss», kusjuures «torust» põletatakse auk läbi. «Päästik» kinnitatakse torusse kummiribaga. Päästik tõmmatakse kummiriba



Joonis 65

abil vinna, hernes asetatakse torru ja päästikut vabastades paiskub hernes päästiku pulga löögist lendu.

T e i s e n d 1 (Otepää). Hernepüss valmistatakse niidirullist. Kummiriba kinnitatakse rulli külge ja tõmmatakse ümber tõukepulga otsa. Rulli avausse pistetakse hernes, kumm tõmmatakse vinna. Kui kumm järsku vabastada, paiskub hernereta niidirulli avast lendu.

T e i s e n d 2. Painduv pilbas võetakse ühte kätte, teisega hoitakse hernes pilpa vaba otsa eespoolsel küljel. Pilbas painutatakse vibutaoliselt looka ja järsult pilpa otsa koos hernega vabastades paisatakse hernes lendu.

Hernest võib asendada kivike, «püssitoru» — pilliroog jne.

385. Kartulipüss

Hanesulest eraldatakse sulevarre õõnes osa. Voolitakse ka hanesulejämedune käepidemega pulgake. Kartulist lõigatakse paras lest, millest hanesule mõlema otsaga võetakse «tropis». Seejärel hakatakse hanesule jämedamas otsas olevat tropist voolitud pulgakesega suleõõnsusse suruma. Tropise sule keskkoha jõudmisel paiskub teine tropis sule eesotsast paukudes välja.

386. Kivipüss

(Kihelkonna)

Kivile asetatakse kaldu lauajupp, laua madalamale otsale kivike, laua ülemise otsa pihta aga lüüakse kaikaga. Kivi lendab kõrgele õhku (joonis 65).

Kivipüssi võistluse korraldamisel võib kivilennu nähtavaks muutmiseks kivile «saba» (nöör) ümber siduda ja nööri otsa värvilise lapikese panna.

387. Kadapüss (ragulka)

(Otepää)

Kaheharalisest puuksast lõigatakse hark. Harkide otsad lõhestatakse, nende lõhede vahele pistetakse kummiriba otsad ning köidetakse peenikese nööriga tugevasti kinni. Kadapüss võetakse hoidevartpidi vasakusse kätte, kummiriba keskele asetatakse väike kivike. Võttes parema käe

pöidla ja nimetissõrmega kummiriba sees oleva kivikese ümbert kinni, venitatakse kumm pikaks ja vabastatakse siis äkki koos kiviga. Kummi kokkutõmbumisest paiskub kivi järsu lennuga minema. Kadapüssiga saab lasta kõrgele ja täpselt. See annab häid võimalusi võistlemiseks.

Kivi asetuskoha võib kinnitada kummiriba vahele ka naharibakese, mis hõlbustab kivikese paigutamist ja hoidmist.

388. Söepüss

(Võnnu)

Suure kivi peale sülitatakse, sülje sisse asetatakse tuline puusüsi; kiviga söele lüües tekib pauk.

389. Vibu

Lõigatakse umbes sõrmejamedune ja 0,5—1 m pikkune kuuseoks. Oks lõigatakse omakorda otste suunas libamisi õhemaks. Nüüd hoitakse seda kuuseoksa tulises tuhas ja kumerdatakse põlve najal võrdselt vibutaoliselt painduvaks. Edasi pingutatakse vibu tema otstesse seotud nõoriga loogataoliselt ja paraspainduvalt pingule. Vibu ongi valmis. Nüüd lõigatakse paras nool, asetatakse see sabasälguga vibunõörile, vibu tõmmatakse vinna ja lennutatakse nool soovitud suunas.

390. Vibupüss

Haavapuust, voodrilauast, sindlist jne. meisterdatakse joonisel 65 näidatud püss, mille eesotsa lõigatakse auk. Siis valmistatakse vibu, pistetakse august läbi ja pingutatakse vibule peale nõör. Vibupüss ongi valmis. Vibunõör tõmmatakse päästiku kohal asuvasse sätku. Siis asetatakse «püssirauda» nool, surutakse päästikule ja vibunõör paiskabki noole püssirauast lendu. Hästivalmistatud vibupüssiga võib lasta kaugele ja täpselt.

Vibupüssi «rauale» võib peale meisterdada ka «lae», kusjuures nõör liigub piki selleks jäetud pilu. Lagi suunab noole lendu ja ei lase tal enneaegselt «rauast» välja hüpata.

4. LINGUD

(Tuntud üle maa)

391. Nööri-ling

Hangitakse sidumishööri-linged ja maast kahekordselt puusadeni ulatuv nöör, asetatakse see keskelt umbes 10 sm pikkuselt kolmekordselt kokku ja seotakse siis kolmiku otstesse sõlmed. Seejuures peab üks nööri haru pikemaks jääma, kuna lühemasse otsa tehakse sõlm. Nüüd mähitakse lünga pikem nööriharu ümber parema käe nimetissõrme, lühema haru otsas olev sõlm võetakse pöidla ja nimetissõrme vahele. Lünga nööril moodustatud kolmikharule asetatakse viskamiseks paras kivi. Lünga keerutatakse koos kiviga õhus ringi ja lõpuks paisatakse kivi suure hooga lendu, kusjuures äraviskemomendil lastakse sõlmega nööri-ots lahti.

392. Pulk-ling

Umbes käepikkune paras pulk lõhestatakse otsast, kuhu vahele asetatakse paras kivike. Võttes käega hoogu, lennatakse kivi pulga lõhe vahelt minema.

393. Piits-ling

Valmistatakse piitsataoline viskevahend. Nööri otsas on sõlm, millest viskeks valmistudes hoitakse pöidla ja nimetissõrmega. Samasse kätte võetakse ka lünguvars. Paras kivi asetatakse piitslangu ülemisse otsa — varre ja nööri vahele. Võttes käega hoogu, lennatakse kivi õhku, kusjuures äraviskemomendil lastakse nööri ots lahti.

5. PILLID JA VILED

394. Pajupill

(Uue-Antsla)

Kevadel, puude mähi ajal, lõigatakse sile pajuok. Oksa üks ots lõigatakse puhkpillide suuosa kujuliseks ja peale lõigatakse õhuauk. Nüüd klopitakse pillipulga koort ette-

vaatlikult, mille tagajärjel koorealune mähikate lõdvestub. Seejärel keeratakse koor pulga küljest lahti, tõmmatakse pulgalt maha ja pajupilli «kere» on valmis. Sama pulga otsast lõigatakse ka keeleosa ja pilli tagumise ava sulgemiseks punn. «Pajupill» ongi valmis.

Soovi korral võib tagumisele punnile jätta külge peenemaks voolitud vars, millega punni saab koore sees edasi-tagasi liigutada. Koore õõnsuse vähenedes või suurenedes saab pajupilliga puhuda mitmesuguse kõrgusega helisid ja viise.

Pajupillile võib peale lõigata ka sõrmised.

T e i s e n d. Küljelt puhutav pajupill tehakse samuti paju-koorest. Koore mõlematesse otstesse pistetakse punnid ja ühe punni ligidale lõigatakse auk suuga puhtumiseks. Pillile lõigatakse peale ka sõrmised. Näppe sõrmistel liigutades võib sellisel «flöödil» mängida.

395. Rusikpill

(Uue-Antsla)

Parema käe sõrmed asetatakse üle vasaku käe sõrmede (välja arvatud põidlad). Kõik kaheksa sõrme ja ka randmed surutakse kõvasti kokku, nii et põialde vahele jääb pilu. Rusikate vahele tekib õõnsus. Suuga põialdevahelisse pilusse puhudes tekibki rusikpilli tume hääl.

Õõnsust avardades ja vähendades saab tekitada mitmesuguse kõrgusega helisid.

Sõrmed võib üksteise peale asetamise asemel ka vaheliti ristata.

396. Niidipill

(Võnnu)

Õmblusniidile seotakse ühte otsa sõlm, teise otsa silmus. Sõlmega ots võetakse hammaste vahele, silmusega ots pistetakse sõrme otsa. Pinguliolevat niiti näpuga tõmmates, teda pingutades ja lõdvendades tekitab niit erineva kõrgusega helisid.

397. Ühe keelega viiul

(Võnnu)

Õhukese kuusepuust lauakese otstesse lõigatakse lõhed. Lõhede kaudu pingutatakse lauakesele otsasõlmede abil

õmblusniit. Niidile paigutatakse alla roop, nagu viiulilgi. Vibuja looga külge kinnitatakse jõhv, sellest saab «poogen». Poognaga niidil edasi-tagasi tõmmates saabki mängida ühe keelega viiulit.

Teise käe näppu niidil edasi-tagasi liigutades saab tekitada mitmesuguse kõrgusega helisid ja mängida isegi viisi.

398. Hanesulepill

(Karksi)

Hanesule varreotsad lõigatakse lahti. Sule ühe otsa pealt lõigatakse keelena lahti tükike sulge. Seda otsa suhu pistes puhutaksegi «hanesulepilli».

399. Orasheinapill

(Karksi)

Orasheinaleht surutakse pikuti kahe pöidla vahele ja suuga põialdepilule puhudes teeb orasheinaleht põrisevat häält. Sama orasheinalehte võib asetada ka kahe kandilise puhuga veidi õõnsate kantide vahele.

400. Kõrrepill

(Uue-Antsla)

Rukkikõrre otsa üks külg lõigatakse kiletaoliselt õhukeks (või pigistatakse ots lõhki) ja samast otsast puhudes tulebki heli.

Samasugust kõrrepilli saab kõrreotsa lõhkipigistamise või kõrre sisse keele lõikamise abil valmistada ka pilliroost, sibula- ja võilillevarrest.

401. Putkpill

(Keila)

Putkest toru üks ots jäetakse umbseks, teine avatuks. Toru lahtise otsa ligidalt eemaldatakse õhuke kord putke pinda ja allajäänud kihi sisse lõigatakse pikilõhe. Nüüd pistetakse putketoru lahtine ots suhu ja puhutakse. Putkpill teeb madalat põrisevat häält, sõltuvalt lõheseinte paksusest ja lõhe pikkusest.

402. Karjapasun

(Kose)

Kevadise puude mähi ajal lõigatakse kasvava sileda lepa koorele noaga spiraalikujuline keerdjoon ülevalt alla. Nüüd kooritakse lepa koor ettevaatlikult maha ja saadud keerdkoorest valmistatakse karjapasun. Pasunat peenemast otsast puhudes teeb karjapasun soovitud kõrgusega helisid.

Pasuna kuivamise vältimiseks tuleb ta ööseks likku panna.

Karjapasunat saab valmistada ka kahest õnestatud ja torukujuliselt kokku pandud haavapuu liistust.

Vanasti nimetati sellist karjapasunat «piibariks» (Ur-vaste).

403. Kammipill

(Uue-Antsla)

Kammi peale asetatakse kas õhuke pabeririba, haavaleht, orasheinaleht või kasetohu pealmise kihi õhuke libleke ja kammipealisele huultega puhudes saab mängida viisi.

404. Kasetohupill

(Rõngu)

Kasetohu pealmise kihi õhuke libleke võetakse huulte vahele ja siis puhudes on võimalik mängida.

Osavalt puhudes võib laksutada koguni «öobiku trilleid».

Sama «suupilli» saab mängida ka õhukese puulehe või orasheinalehega.

405. Paberivile

(Narva)

Pabeririba keeratakse pikaks rulliks, nii et üks ots jääs peenemaks. Peenem ots vajutatakse laperguseks, puhutakse ja «paberivile» teebki häält.

406. Puuvile

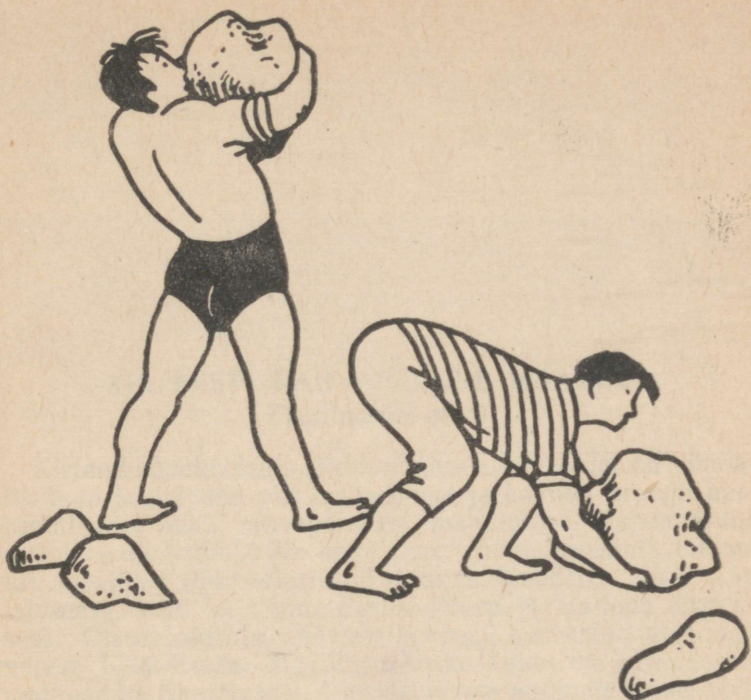
(Simuna)

Sõrmejämmedusele männipulgale lõigatakse kuni südameni ringne sälk. Nüüd hakatakse pulga üht otsa keerama, kuni

pulga süda seest lahti keerdub ja välja tuleb. Sellest männitorust tehaksegi «puuvile» (edasine valmistamine analoogiline pajuville valmistamisega).

407. Niidirullivile (Järvesuu)

Niidirulli ühe otsa ümmargune äär lõigatakse umbes poolevõrra madalamaks nii, et see parajasti mahuks huulte vahele. Sama madalama ratta juurde puuritakse õhuava ja samasse otsa pistetakse ka pealt veidi lamedaks lõigatud punn «keeleks». Madalamat otsa suhu võttes ja sõrme tagumise ava ees hoides puhutakse niidirulli sisse ja «niidirullivile» annab kõrge vilistava heli.



**KEHALISI
HARIUTUSI**



XII. EESTI RAHVAPÄRANE MAADLUS (Tuntud üle maa)

Kirjandusmuuseumis leiduvate andmete põhjal on võimalik luua küllaldane pilt omaaegsest ja ka veel praegu harrastatavast eesti rahvapärasest maadlusest. Rahvapärane maadlus oli levinud üle kogu maa. Intensiivsemalt harrastati maadlust Põhja-Eestis (Tallinnas, Kuusalus, Jüris, Jõe-lähtmes), kuid ka Lõuna-Eestis (Võru ja Halliste ümbruses). Olemasolevate andmete kohaselt harrastati maadlust vähem Kesk-Eestis. Maadluse leviku kohta on küllaldaselt andmeid ka Saaremaalt. Olemasolevate andmete alusel võib oletada, et maadlus oli Eestis tuntud juba sajandeid tagasi — aegadel, mil meie aladel valitses pime orjaaeg.

Maadlusviisid ja -võtted

Eesti rahvapärasel maadluses tunti kolme põhilist võtet: 1) süliitsi-, 2) rinnutsi- ja 3) püksivärvlimaadlust.

1) Süliitsi maadluse puhul võtavad vastased teineteisel ühe käega üle õlavarre, teise käega vastase käe alt, haaravad sõrmed selja taga seongusse, suruvad kämblad vastasele tugevasti vastu selga ja püüavad vastast kahele poole murdes, üles tõstes ning (vastava leppe korral) jalga ette või taha pannes maha heita.

Seejuures puuduvad arhiivimaterjalides andmed pea asendi kohta süliitsimaadluse korral. Järelikult ei omistatud pea asendile tähelepanu ja maadlejate pead võisid sattuda kokku otse või vaheliti.

2) Rinnutsimaadluses haaravad maadlejad teineteisest tavaliselt kuuekrae nurkade kohalt, püüavad vastast väänates, keerutades, üles tõstes (vastava leppealusel), jalga ette või taha pannes, ootamatult enda poole tõmmates, ennast alla kukutades ja vastast kaasa tõmmates selili panna.

Rinnutsimaadlusel võeti vastasel (nähtavasti kuue või vesti puudumisel) ka õlgadest kinni.

3) Püksivärvlimaadluses võetakse vastavalt maadlejate omavahelisele kokkuleppele üksteisel püksivärvlist kinni: 1) kas mõlema käega eest või tagant, 2) kas ühe käega eest ja teisega tagant. Haardes olles püüavad maadlejad teineteist väänates ja vastasele «tuult alla tehes» teda maha viia, selili panna.

Mitmesuguseid muid maadlusvõtteid

Peale eeltoodud kolme põhilise maadlusvõtte kasutati veel järgmisi võtteid:

Püksipidi-maadlus (Kuressaare). Hoitakse parema käega vastase vasakust püksipõlvest, vasaku käega aga vastase ümbert ja püütakse vastast üles tõstes selili heita. Ka jalga võis ette asetada.

Altkäemaadlus (Äksi). Üks hoiab teisel kätega ümbert, teine aga tal seljatagant püksivärvlist.

Käsitsimaadlusel (Puhja, Setumaa, Kuusalu, Rõuge) võetakse vastasel kinni õlavartest (ka kuuekäistest) ja püütakse teist igasuguste tõmmete, väänamiste, keerutamiste abil maha viia.

Üle puusa löömisel asetati vastasele järsu liigutusega puus alla ja keerati vastane jõulise liigutusega maha.

Üle põlve löömist kasutati juhul, kui vastane oli hästi ligidal ja oli võimalus oma põlve vastase jala kõrvale viia. Vastane keerati siis üle põlve maha.

Üle rinna või üle pea viskamine toimus mitmesuguste võtete juures. Eriti sobis see võtte rinnutsi- ja püksivärvlimaadlusel. Üle pea viskamisel laskus viskaja istesse, surus oma põlved vastu vastase kõhtu või rinda ja heitis vastase üle pea ning hüppas ise talle peale.

Kintsu- ja küljemaadlust on mainitud Halliste materjalides, kuid seni pole õnnestunud selgitada, milles need maadlusvõtted seisid.

Mitmesuguseid andmeid maadluse kohta

Vastase mahapaneku viiside kohta on kindlaks tehtud kaks viisi: 1) vastase mahaviimine, 2) maaslamavale vastasele pealeminek. Võidu saavutamiseks, tähendab, tuli vastane kas 1) püstiasendist lihtsalt maha viia või 2) tuli maaslamavale vastasele veel pealeminna ja oma põlvedega tema käsivartele asetuda. Heitja ise võis laskuda selili, võis olla abaluudel, võis igati rulluda üle selja ja abaluude, sest vanas rahvapärases maadluses abaluudele langemist kaotuseks ei loetud. Tollal, nagu näeme, piisas võiduks vastase kas püstiasendist mahaviimisest või maaslamavale vastasele pealeminekust.

Maadlejateks olid tavaliselt küla noormehed, kuid sageli võtsid maadlusest osa ka vanemad mehed (Kodavere, Torma, Avinurme). Rakverest on andmeid, et isegi tütarlapsed olevat maadelnud.

Pärnu-Jaagupis olevat olnud kombeks püksivärvlimaadlus peremehe ja sulase vahel. Pani sulane peremehe selili, sai ta peretütre endale naiseks.

Kohtunikeks olid maadluses maadlejad ise, eraldi kohtunikke ei olnud.

Maadluskohtaks oli muru või heinamaa (Äksi, Laiuse, Jüri, Tori), tare põrand (Laiuse), kõrts (Kullamaa, Kodavere, Mihkli, Tori, Kaagjärve). Maadeldi ka mõisa viinavooris olles, talgutel, killavooris, karjas olles, laadal, jaanitulel, kiige all.

Maadlusmatti ei kasutatud.

Sportlikku ülesannet maadlusele sel ajal veel anda ei osatud, seepärast polnud maadluse läbiviimiseks ka spetsiaalseid vahendeid.

Suhtumine maadlusse oli kogu rahva hulgas igati jaatav. Seda tõendab asjaolu, et maadlus oli levinud üle maa ja maadlust harrastati küllaltki tihti. Tugevate ja osavate meeste vastu oli üldine lugupidamine. Seega, maadlus ja üldse kehalised harjutused olid vanade eestlaste juures üheks teguriks, mis aitasid rahval elada tervena ja tugevana läbi raske orjaöö kaasajani.

Rahvapärase maadluse võtted on kergesti õpitavad ja rakendatavad mitmesuguse vanusastme juures. Rahvapärase maadluse mõju terve ja tugeva inimese kujunemisele on sama suur, kui igal teiselgi spordialal. Seepärast on

rahvapärase maadluse teiste spordialadega võrdsustamine ja uuesti ausse tõstmine igati õigustatud ja ajakohane üritus.

XIII. JÕU- JA OSAVUSHARJUTUSI

1. MITMESUGUSEID JÕUKATSUMISI

(Tuntud üle maa)

Tõstmine. Mitmesuguse raskusega (0,5, 1, 1,5, 2 ja 3 puudaseid) kaalupomme (sangpomme) tõstetakse kas korraga maast üles või surutakse õlalt ühe käega pea kohale üles (Rakvere, Saarde).

Omal ajal olid jõukatsumisena ja võistlusena väga moes ning laialt levinud ka alljärgnevad tõsteviisid.

Kaalupomme tõsteti veski või poe juures kokkuleppe kohaselt ühe või kahe käega (Jõelähtme, Torma). Tõsteviisideks olid «pressimine» ja «viskamine». Pressimise puhul pomm tõsteti rinnale, seal pressiti (suruti) üles. Viskamise puhul tõsteti pomm rinnalt järsu hooga üles. On teada veel



Joonis 66

üks eriline tõsteviis. Kummassegi kätte võeti pomm. Siis pidi tõstja pommid maast lahti tõstma, pomme õhus hoides selili laskuma, püsti tõusma, natuke maad käima, uuesti selili laskuma, jälle tõusma — pommid kogu aeg õhus — ja siis lõpuks pommid maha asetama (Halliste).

Pommi tõsteti maast kahe käega ka selja tagant (Võnnu).

Pommi tõsteti ka ainult keskmise sõrmega (Maarja-Magdaleena).

Kivitõstmine. Sõltuvalt kivi suurusest tõsteti kivile kas «tuul alla», põlve, rinna kõrgusele või üles sirgetele kätele (Rakvere, Jõelähtme) (joonis 66).

Äksis olevat kivitõstmise astmed olnud järgmised: liigutamine, «tuule alla tegemine», tõstmine rinnuni, tõstmine üle pea.

Viljakotte tõsteti harilikult mõisa rehes viljapeksu ajal või küla veskis jahvatamise ajal. Viljakotile tuli «tuul alla», põlvini või rinnuni tõsta (Rakvere, Karja).

Kotte tõsteti ka hammastega.

Vasaraheitmine (Vändra). Jõukatsumisena keerutati rasket sepavasarat ümber pea ja lasti vasar siis äkki lahti. Kelle heitest vasar kaugemale lendas, oli võitja.

Vankrit tõsteti kas korraga keskelt kahe käega õhku, ainult eest või tagant, raskelt koormatult aga ainult ühest rattast (Simuna, Võnnu).

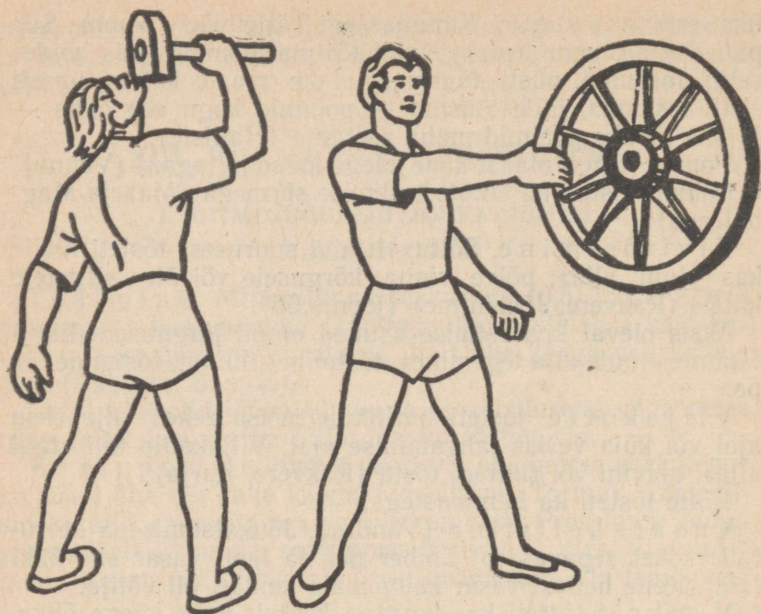
Vankrirattaid tõsteti hoidega põiast ühe (kahe) sirge käega õhku õlgade kõrgusele või täiesti üles (Viru-Nigula, Vändra, Otepää) (joonis 67). Vankriratast on ka veerema visatud. Viskamiseks tõsteti ratas õlani ja siis visati veerema. Rattaviskamist harrastatud pühapäeviti, suviste teisel pühal ja ka lihavõttepühal (Helme).

Alasit tõsteti pakult üles, pakult maha ja tagasi, viidi sepikojast välja (Halliste, Räpina), ning isegi hammastega rihmapidi üles (Rõuge).

Tooli tõsteti sirge käega esimesest või tagumisest jalast, ühe või kahe sirge käega seljatoest (Simuna).

Tool asetati maha jalad ülespidi, võeti käega jalast kinni ja tõsteti sirge käega pea kohale ning lasti siis aeglaselt alla (Risti).

Mehi tõsteti mitmet moodi: 1) võttes mehel ühe käega püksivärvlist ja teisega kuuekraest, tuli ta üles sirgetele kätele tõsta; 2) jalgadega tõstmine: a) tõstetav lamab selili; tõstja haarab lamaja jalad enda (ühe või kahe) kaenla alla, võtab kätega ümber lamaja põlvede ja püüab end jäi-



Joonis 67

gana hoidvat lamajat üles tõsta (Martna); b) tõstetav lamab selili: tõstja istub lamaja jalgadele, haarab tal kätega ümber reite, toetab küünarnukid oma põlvedele ja püüab selles asendis olles lamajat maast lahti ja võimalikult kõrgele tõsta (Kambja); 3) tõstja asub tõstetava selja taga, võtab tal kahe käega kas a) kaenalde alt või b) küünarnukkidest ning püüab meest üles tõsta (Saarde); 4) lamavale mehele seotakse rihm ümber ja tõstetakse ühe käega rihmapidi nii kõrgele kui suudetakse (Martna); 5) tõstja kummardub tõstetava taha, pistab oma pea tõstetava jalgade vahelt läbi ja püüab teda võimalikult palju kordi üles tõsta, sirutudes seejuures iga kord täiesti püsti (Martna); 6) tõstetav lamab selili, tõstja asetab ühe käe lamaja kukla alla ja peab mehe püsti tõstma, kusjuures tõstetav peab hoidma keha kangena (kokkuleppel ka võimalikult palju kordi — Martna).

K a h e h o b u s e a t r a tõsteti ühe käega (Rõuge).

R a s k e t s e p a v a s a r a t (kirvest) tõsteti varre otsast

hoides sirge käega aegamööda ja võimalikult palju kordi (Rapla, Martna).

«Haamri põhjale anti suud» nii, et rasket sepavasarat varrest hoides tõsteti vasar tagantkätt üles, üleval kallutati vasar suu ligidale, kuni ulatuti «haamri põhjale suud andma» (joonis 67). Mida suurem vasar suudeti niimoodi üles ajada ja seda «suudelda», seda kangem oli ka mees (Nuia alev).

Veskikivi olevat tõstetud kõrtsi juures. Läbi vertikaalselt seisva kivi augu pistetud teivas. Üks tõstja hoidnud teiba ühest otsast kahe käega, teine mees püüdnud tõsta teibaga kivi maast lahti. Kumb mees suutis kivi üles tõsta, oli võidumees (Martna).

Hobust tõsteti üles esijalgu pidi (Kambja) või kõhu alla pugedes tõsteti hobune kõigi nelja jalaga õhku (Saarde, Karja).

Ka laevaankrut tõsteti jõuharrastusena (Piirisaare).

Hammastega tõstmine. Kuuepuudast viljakotti tõsteti hammastega koti suudpidi. Hariliku laua tõstmisel võeti laua nurgast hammastega kinni, lauaajalg toetati vastu kõhtu, tõsteti laud õhku ja viidi teise tupp (Martna, Tallinn). Ka õllevaate tõsteti hammastega (Ürvaste). Hammastega tõsteti ka harilikku lauda, millel asus korv õlut (Tallinn). Kaks meest seoti rihmaga kokku ja ka neid tõsteti hammastega.

Hobusega jõukatsumine. Jõukatsumiseks olevat hobusele pandud rangid kaela ja kõied seotud roomade külge. Mees oli toas ja hoidis köitest. Hobune pidi mehe toast õue vedama (Viru-Nigula). Tavaliselt veetud sellele jõutrikile kihla kõrtsis. Suurustaja istunud sissepoole läve, toetanud jalad vastu lävepakku, asetanud köie ümber selja ja hobune pidi mehe siis kõrtsist välja vedama (Äksi).

2. MITMESUGUSEID HARJUTUSI

408. Sõrmkooguedamine (Tuntud üle maa)

Vedajad haagivad kõverdatud sõrmed ja püüavad vastase sõrme lahti (sirgeks) vedada. Jala põiad asetatakse toeks teineteise vastu. Kõkkuleppe kohaselt võib vabade kätega

mõnest esemest kinni hoida, teine teisel pool lauda seista, istuda jne.

Vedamissõrme võib kokkuleppel toetada põidlagaga või vedamiskätt abistada randmest teise käega.

409. Käesurumine

(Põlva)

Kaks mängijat istuvad teine teisel pool lauda, asetavad käed pihutsi põialseongusse, toetavad sama käe küünarnukiid lauale ja püüavad vastase kätt lauale suruda.

410. Käepigistamine

(Kuusalu)

Mängijad pigistavad järjekorras üksteise kätt. Kaotab see, kes pigistamist välja ei kannata.

411. Rusikaavamine

(Kuusalu)

Üks mängija püüab avada teise rusikasse pigistatud kätt.

412. Käe sirgeksvedamine

(Kuusalu)

Küünarnukist kõverdatud käsi tuleb sirgeks vedada. Seda võib teha kas vastamisi püsti seistes või küünarnukki lauale toetades.

413. Lõug oksale

(Kuusalu)

Haarates kätega puuoksast kõverdatakse käsi niipalju, et võiks lõua üle oksa asetada. Võistlusel võidab see, kes rohkem kordi suudab lõua oksale tõmmata. Jalad ei tohi seejuures maha ulatuda.

414. Ronimine

(Tuntud üle maa)

Pikk redel asetatakse seina najale kaldu ja ronitakse ainult kästel rippudes redeli alumist külge mööda üles, min-

nakse üle redeli teisele küljele ja tullakse sealt mitmesugusel viisil (kas pea või jalad ees) alla.

Eriline ronimisviis olnud omal ajal külas see, kui redel alumise otsaga tara najale püsti asetati ja siis redelit tasakaalus hoides seda mööda üles roniti.

415. Telliskivi kandmine

(Kullamaa)

Telliskivi võetakse sõrmede vahele, tõstetakse käsi koos telliskiviga ette horisontaalasendisse ja kantakse kivi nii kaua kui keegi suudab. Kõige kauem kandja on võitja.

416. Konn

(Urvaste)

«Konnamängija» kükitab, põlved laiali, asetab käed seestpoolt jalgu pihkudega maha ja katsub end kätele surudes (jalgu maast lahti tõstes) tasakaalus püsida. «Osav konn» suudab kätel «käiagi».

417. Puusaagimine

(Martna)

«Puusaagija» on kõhuli, käed õlgade juures toengus. Teine mängija asub selili tema peale ja võtab kätega ümber lamaja keha kinni. Puusaagija algab nüüd käte sirutamist ja puusade tõstmist. Hiljem vahetatakse osad. Rohkem kordi «saagija» on võitja («meistersaagija»).

418. Kass

(Ridala)

Mängust võtab korruga osa vaid üks isik. Ta võtab kätte kaks pulka, laskub eestoenglamangusse, asetab pulkade otsad maha ja peab nendel «kõndides» jõudma temast eemale maha asetatud «kassini» (õlenuustikuni), võtma selle suuga üles, «kõndima» pulkadel tagurpidi tagasi endisele kohale ja viima lõpuks kassi uuesti omale kohale. Kui pealtvaatajad tegevuse ajal mängijalt küsivad: «Kas vana pea on kõva?», vastab ta jaatavalt ning koputab seejuures vaheldumisi kummagi pulgaga vastu pead, toetudes koputamise ajal ainult ühele pulgale.

419. Seasitikas

(Hanila)

Mängija asub tagatoenglamangus ja peab selles asendis tagurpidi (pea suunas) edasi liikuma.

420. Kiisapüüdmine

(Tuntud üle maa)

Lakke konksule, puuksale või redelile riputatakse nõör, mille kummagi allarippuva otsa külge poole meetri kõrgusele maast sõlmitakse silmused. Nööri rippekohale või isegi natuke tahapoole (või ka küljepoole) asetatakse maha «kiisk» — mõni ese: kokkukeeratud taskurätt, õletuustik, paberipundar jne. «Kiisapüüdja» laskub käpuli, asetab jalad silmustesse ja, liikudes kätel tagurpidi, võtab suuga «kiisa» üles. Ülesande raskendamiseks võib harjutajal lasta pärast eseme ülesvõtmist kätel liikuda ettepoole tagasi, kuni jalad on nõöride rippepunkti all, ja siis uuesti tagurpidi — et kiiska suuga endisele kohale tagasi panna (joonis 68).

T e i s e n d 1. «Kiisapüüdja» laskub eestoenglamangusse. Tema kõhu alla maha asetatakse «kiisk». Kõndides kätel tagurpidi, jalad paigal ning sirged (kiisapüüdja tõuseb appasendisse), peab ta «kiisa» suuga üles võtma ja kätel liikudes minema tagasi lähteasendisse.

T e i s e n d 2. Kiisapüüdja võtab kätte kaks 15—20 sm pikkust pulka, toetab nende otstega põrandale ja ajab jalad seinale võimalikult kõrgemale. Siis peab ta käsi kõverdades põrandale suu kohale asetatud «kiisa» suuga üles võtma ja jälle tagasi maha asetama.

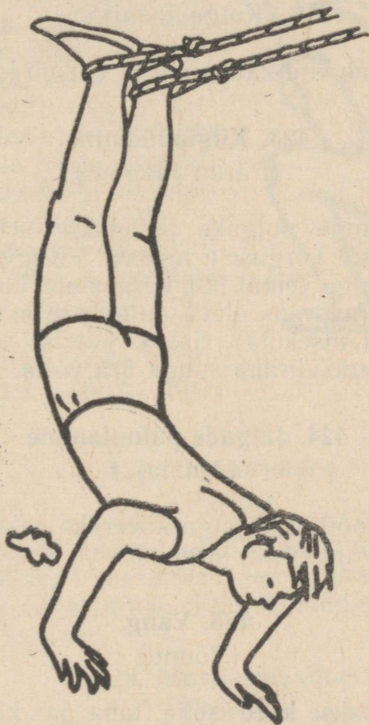
T e i s e n d 3 (Leisi). Kiisapüüdja võtab kätte kaks vaksapikkust pulka ja temast tükk maad eemale asetatakse maha riidehari — harjastega ülespoole. Nüüd laskub kiisapüüdja eestoenglamangusse ja pulkadele toetudes ning edasi liikudes peab «kiisa», s. t. riideharja harjaseidpidi suuga üles võtma. Kui kiisapüüdjalt mineku põhjust päritakse, peab ta tõstma ühe pulga, sellega kõrva ääres vastu pead koputama ja vastama: «Kiiska, kiiska püüdma!»

T e i s e n d 4 (Paide). Kahekordse köie mõlemad otsad köidetakse rippuma nii, et köie kumbki rippuv kaar oleks teineteisest natuke eemal. Kiisapüüdja laskub nüüd rinnuli ühele köiele ja, hoides teisest köiest kinni, katsub minna teisele köiele.

Teisend 5 (Simuna). Kaks köit tõmmatakse pingsalt ligi põrandat umbes 75 sm kaugusele teineteisest. Kiisapüüdja asub pikuti köitele, peab end köitel ringi pöörama ja maast suuga «kiisa» üles võtma.

Teisend 6 (Käina). Pukipüüdmine. Pikk köis riputatakse mõlemat otsa pidi üles nii, et köie keskkohal jääb loogataoliselt rippuma. Köie keskkoha ligidale (sõltuvalt köie kõrgusest) asetatakse püsti kolmejalgne õlgedest valmistatud «pukk». Mängija laskub kõhuli köiele ja peab suuga puki üles võtma. Võib kokku leppida, et puki püüdmiseks võib köiest ka kätega hoida.

Teisend 7 (Äksi). Ulatuskõrgusele riputatakse kaks nööri, millede küljes on rõhtkaigas. Umbes 1 m kõrgusel kaikast riputatakse «kiisk». Kiisapüüdja võtab kaikast kätte



Joonis 68

altvõttega kinni, rullib käte jõuga nöörid järjest ümber kaika, tõuseb seega ka ise rippes olles järjest kõrgemale, kuni tabab suuga «kiisa». Siis peab ta nööre pikkamööda lahti rullides koos kiisaga alla laskuma.

421. Hundiratta viskamine (Rõuge, Karja)

Mängija viskab end külgsuunas ühelt käelt teisele nii, et jalad teevad õhus kaare ja «hundiratta viskaja» maandub uuesti jalgadele püstseisu. Viskamise ajal peavad puusad ja jalad olema võimalikult sirged.

422. Kätelkõndimine (Kolga-Jaani)

Mängija heidab end kätelseisu ja katsub kätel «kõndida».

423. Kilgipüüdmine (Pärnu-Jaagupi)

2—3 sm pikkune pulgake pistetakse seinaprao vahele umbes 10—20 sm kõrgusele maast. «Kilgipüüdja» laskub käpuli, tõstab jalgu seinal üha kõrgemale, kuni (olles kätelseisus) saab seinapraos oleva pulgakese ära võtta.

Teisend (Anseküla). Samas kätelseisu asendis tuleb alustassil asuv metallraha suuga ära võtta.

424. Jalgade painutamine (Ambla)

Selililamajal püütakse jalgu kõveraks painutada. Lamaja aga hoiab jalgu tugevasti sirgeina.

425. Vang (Võnnu)

«Vangil» seotakse käed selja taha ja kästakse istuda. Nüüd pistetakse selja tagant käte kõveruse vahelt läbi kaigas ja kästakse vangi püsti tõusta.

426. Raske tõusmine

(Reigi)

Mängija heidab pikali, tal seotakse käed selja taha, käte alt pistetakse läbi teivas ja kästakse püsti tõusta.

427. Aastase leivakoti tõstmine

(Kärla)

Mänguvahendiks on umbes 2 m pikkune nõor, mille otsad seotakse kokku. Mängija laskub parempölvseisu (vasak jääb tallale), asetab nõori parema jala põia alla, võtab nõori üle õla, tõmbab nõori abil parema põia kannaga vastu istmikku, nii et parem põlv maast lahti tuleb ja katsub nüüd selles asendis tõusta püsti vasakule jalale. Seejuures ei tohi kasutada toetamiseks vaba kätt (joonis 69).



Joonis 69

Ülesanne muutub tunduvalt raskemaks, kui harjutaja algul laskub mõlemale põlvele.

Türil nimetati seda harjutust «Eluaegse koorma tõstmiseks».

428. Jalasurumine

(Pärnu)

Kaks mängijat asuvad selili ühes suunas, küljed vastamisi. Nad võtavad sisemised käed küünarseongusse ja tõstavad seesmised jalad üles. Kumbki mängija katsub kaaslase jalga maha suruda.

429. Mustlasmaadlus

(Põlva)

Kaks «mustlasmaadlejat» asuvad selili, küljed vastamisi, peadega vastassuunas. Nad asetavad sisemised käed küü-

narseongusse ja tõstavad sisemised jalad üles. Haakides äkki jalaga vastasmaadleja jala, püüab kumbki oma vastast üle pea lüüa.

Üle pea lüüa võib ka välimiste jalgadega (Tarvastu, Viljandi).

Mängu on Harglas nimetatud ka «Jalakoogu löömiseks», Häädemeestel — «Kintsuviskamiseks», Väändras — «Pöialöömiseks».

430. Jalg kaela taha

(Pöide)

Mängija istub ja katsub käte abil ühe või kõguni mõlemad jalad kaela taha viia. Ülesanne raskeneb, kui ühte jalga katsetakse kaela taha tõsta teisel jalal seistes.

Vanasti olevat jala kaela taha viimist nimetatud «vorsti painutamiseks». Kui veeretamisel jalg kaela tagant üle tulnud, siis olnud vorst «vedel».

431. Parditaarumine

(Kuusalu)

Mängijad kükitavad, asetavad käed põlvedele ja kõnnivad taaruvalt pardi moodi. Kes rutem või kaugemale kõnnib, on võitja.

432. Jänesehüppamine

(Kuusalu)

Mängijad hüppavad neljakäpukil jänese moodi (enne käed, siis jalad).

Hüppamist võib sooritada võistlusena.

433. Üle pöia hüppamine

(Tartu)

«Üle pöia hüppaja» seisab püsti, võtab parema käega vasaku jala varvastest kinni ja püüab parema jalaga üle vasaku pöia ja tagasi hüpata (kogu aeg vasaku jala varvastest hoides).

434. Hülgeroomamine (Kihelkonna)

«Hüljes» laskub eestoenglamangusse ja peab ainult kätel edasi roomama, jalgu järel lohistades. Mängijad võivad ka omavahel võistelda.

435. Hülgenülgimine (Kuusalu)

«Hülgenülgija» heidab kõhuli (õlgedele), asetab käed seljale (kuklale) ja katsub käte abita, kuid jalgade abil edasi roomata. Seejuures võib end veeretada ja nihutada küljelt-küljele.

436. Tiritamm (Tuntud üle maa)

Tiritammitaja asetab käed maha ja kätest natuke ettepoole maha ka pea. Nüüd ajab ta jalad üles ja katsub seista käte abil pea peal tasakaalus sirge kehaga.

437. Jõuproov (Tartu)

Mängija lamab, kukal ühel, jalakannad teisel toolil, s. o. rõhtsalt kahe tooli vahel õhus. Võib võistelda, kes on jõulisem mängija. Selleks asetatakse kõhule üha raskemaid esemeid, isegi üks mängijaist võib istuda lamajale.

T e i s e n d (Martna). Sellises kahe tooli vahelises lamamisasendis püüab mängija ühe külje pool maas asuvat rasket eset üle enda tõsta ja teisele poole maha asetada (vastavalt kokkuleppele ka mitu korda järjest).

438. Raha võtmine suuga (Põlva)

Mängija laskub selili. Tema pea taha maha asetatakse metallraha. Lamaja surub end silda ja püüab raha maast suuga ära võtta.

Teisend (Halliste). Raha asetatakse pingile. Mängija tõuseb mõlema jalaga pingile, asetab käed eestpoolt jalgade vahelt kandade taha pingile, tõstab kätele toetudes end õhku (jalad pingilt lahti) ja laseb jalad kahelt poolt pinki natuke allapoole. Nii end kätel tasakaalus hoides püüab ta raha pingilt suuga ära võtta, jalad tagasi pingile tõsta ja siis pingile uuesti püsti tõusta.

439. Seinasuudlemine

(Tartu)

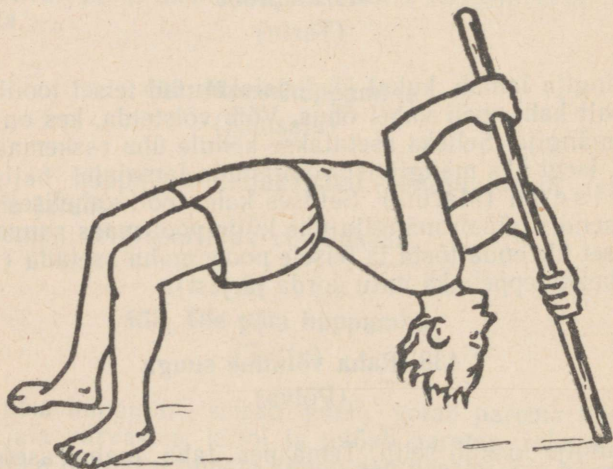
Selililamangust surutakse end silda, nii et ulatutakse suuga seinale «suudlema».

Teisend. Seistes seljaga vastu seinale tuleb end painutada niipalju taha, et saaks samuti suuga seinale «suudelda».

440. Kupjakepiproov

(Tarvastu, Rapla)

1—1,5 m pikkune kepp toetatakse otsapidi maha, libisemise vältimiseks seinale ehk mõne muu kindla toe äärde. Kepil võetakse ühe käega ülalt, teisega veidi altpoolt kinni ja katsetakse ennast kepi (enda alumise käe) alt läbi keerata (joonis 70).



Joonis 70

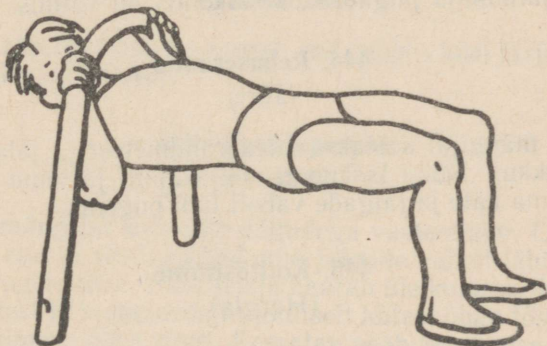
T e i s e n d (Kaarma). Kui alumise käega võetakse kepist kinni üsna maa ligidalt, siis nimetatakse seda «vaksa alt keeramiseks».

441. Teomehe-eksam

(Tarvastu)

Enda poolt maas püstihoitava looga alt tuleb läbi ronida ilma istekohaga maad puudutamata ja looka maha laskmata. Harjutust saab täita kõige hõlpsamalt, kui käed toetatakse kas alt- või pealtvõttega loogale ja ronitakse jalad ees (joonis 71).

T e i s e n d (Rakvere). Look asetatakse otstele püsti, ronitakse looga alt läbi eespool toodud viisil, jäädakse teisele poole looka, nihutatakse enda tasakaalustamiseks jalad järjest loogale ligemale ja tõustakse siis püsti.



Joonis 71

442. Karumaasika toomine

(Kullamaa)

Üks mängija laskub neljakäpukile uppasendisse, jalad harkis. Ta võtab suhu pilpa. Teine mängija heidab kõhuli tema peale peaga jalgade suunas. Nüüd peab peallamaja end allolija jalgade vahelt läbi vinnama viimase kõhu alla, pilpa oma suuga allolija suust ära võtma ja sama teed ronima allolija seljale tagasi. Pealmine ronija ei tohi ülesande täitmise ajal kordagi maad puudutada.

443. Sookonn

(Märjamaa)

Kaks mängijat seisavad seljad vastamisi ja laskuvad siis käpuli. Üks mängijaist pistab oma jalad teise jalgade vahelt läbi ja klammerdub oma jalgadega tal ümber kere ning asetab käed kaaslase kandadele. «Sookonn» on liikumiseks valmis.

Teisend 1 (Paide). «Sookonna» võib moodustada ka raskema võttega. Selleks asetavad kaks mängijat rinnad vastamisi, üks hüppab teisele puusadele harkistesse. Seejärel laskub puusadelolija tagurpidi kätelseisu ja poeb kätel liikudes seisja jalgade vahelt läbi. Ka seisja laskub nüüd käpuli ja «sookonn» on valmis.

Teisend 2 (Simuna). Üks mängija on käpuli, teine istub vastassuunas kaksiti tema kaelale, laskub käpuliolija seljale kõhuli ja haarab tal reitest. Alumine lamaja aga haarab seljallamaja jalgadest. «Sookonn» on valmis.

444. Rebaseraud

(Jüri)

Ühel mängijal seotakse käed randmetest ja jalad põidadest kokku. Nüüd laskub ta neljakäpuli ja teine mängija peab tema käte ja jalgade vahelt läbi pugema.

445. Kotitõstmine

(Hargla)

Kaks mängijat seisavad nägudega vastastikku, käed pihkseongus, kolmas asub käte kõrval, seljaga nende poole. Paarilised tõstavad seisjast kaugemalasuvad käed tal üle pea rinnale ja keeravad seisja kätetõstega õhus ringi.

446. Leiva ahjuviskamine

Üks poiss heidab selili, kõverdab käed pea juurde vastu maad pihkudega ülespoole ja tõstab ka jalad üles. Teine poiss asub oma jalgadega lamaja pihkudele ja toetub käte abil rinnulilamaja taldadele. Nüüd viskab lamaja pealmise kaasmängija käte-jalgade abil ettepoole kukerpalli. Visatav püüab maanduda jalgadele.

447. Juurekaku veeretamine

(Urvaste)

«Juurekaku veeretaja» asetab käed maha ja viskab end üle turja kukerpallitades ettesuunas uuesti jalgadele püsti. Harjutus raskeneb, kui püstitõusmisel üks jalg sirutatakse ette, kui jalad ristatakse, kui haaratakse kinni ümber põlvede, hoitakse kinni varvastest, kandadest jne.

Juurekaku veeretamisel võib võistelda kiirusele kindlaks määratud distantsil.

Häädemeestel on juurekakku ka tagurpidi veeretatud.

Võnnus on juurekakku päri- ja vastuküngast veeretatud.

Harjutust võib sooritada ka viskumisega otse turjale, käsi maha asetamata.

448. Keeramine rippes

(Märjamaa)

Pikal rõhtlatil rippuja keerab end, rippes käsi järjest vahe- tades, piki latti edasi.

449. Keerduperball

(Kambja)

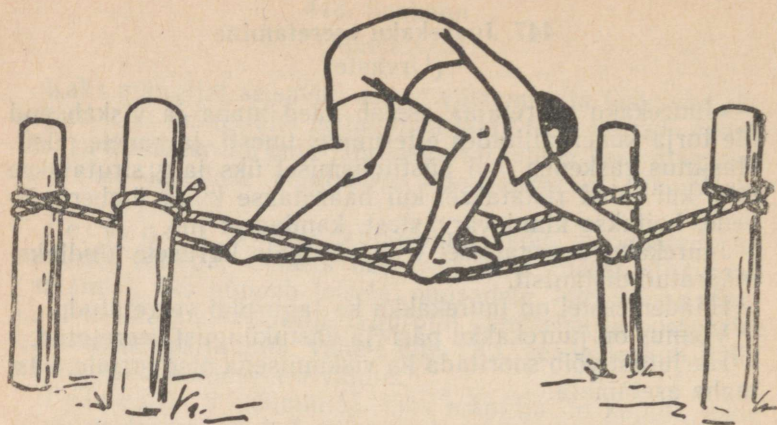
Kaks mängijat seisavad nägudega vastastikku. Üks kummardub ette ja sirutab käed oma jalgade vahelt läbi, võimalikult kaugele taha. Püstiseisja haarab üle kummarduja selja tema kätest ja kummardajat jõuliselt kätest õhku tõstes, pöörab ta viimase õhus ringi. Keeratav peab keeramise momendil jalad võimalikult sirgelt harki viima ja maanduma jalgadele.

450. Laevapööramine

(Kuusalu)

Kaks köit tõmmatakse rõhtsalt (ka kaldselt) soovitava kõrgusele umbes poolemeetrisel vahel rööbiti postide vahele. «Laevapööraja» asub köitele kápuli — parem jalg ja parem käsi ühel, vasak jalg ja vasak käsi teisel köiel. Edasi peab laevapööraja köitel ringi pöörama (joon. 72).

Teisend 1 (Tori). Köitel ronivad ja liginevad kaks laevapöörajat. Nad peavad püüdma teineteisest mööduda.



Joonis 72

Teisend 2 (Helme). Look riputatakse kõitega üles. «Laevapööraja» istub kõikuvale loogale ja püüab end loogal ringi pöörata.

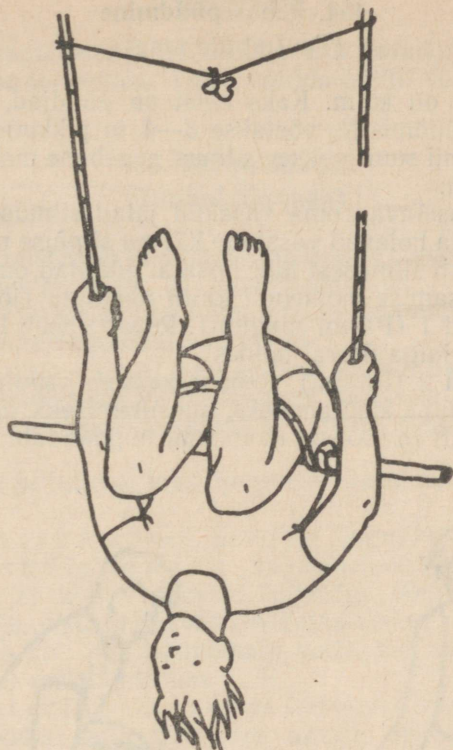
Teisend 3 (Tori). «Laevapööraja» heidab risti kõisi kõhuli ja püüab ringi pöörata.

451. Meelakkumine (Tuntud üle maa)

Kõis kinnitatakse mõlemate otstega üles nii, et keskoht jääb maast umbes 0,5 m kõrgusele. «Meelakkuja» istub kõiele, asetab kaika kõie ja oma kõhu vahele ning hakkab ettepoole kukerpalle pildudes end kõiel üles kerima (kõied keerduvad ümber kaika). Jõudes üles riputatud või kõie külge seotud esemeni, puudutab ta seda ninaga (rahvapäraselt limpsati seda keelega). Nii on mesi lakutud ja lakkuja laskub tagurpidi kukerpallitades jälle alla tagasi. Allakeerutamisel oldagu ettevaatlik, et vältida liiga kiiret allarullumist ja kukkumise ohtu (joon. 73).

Võib ka vorsti üles riputada, see tuleb suuga ära võtta (Saarde).

Mängu on Pöides nimetatud «Lihalõikamiseks», Äksis — «Vorstitoomiseks», Kihelkonnas — «Lihatoomiseks».



Joonis 73

452. Jalgade läbi käte tõstmine
(Kuusalu)

Rippuja tõstab jalad ja keerab nad läbi käte tagarippesse ja sealt tagasi. Võidab see, kes suudab harjutust rohkem kordi sooritada.

453. Hõõritamine
(Saarde)

Mängija ripub mõlema käega tagaküünarseongus puust «kangil», hoiab kätega püksivärvlit ja katsub end ringselt «hõõritada», s. o. võllitaoliselt ringi visata.

454. Rebasepüüdmine

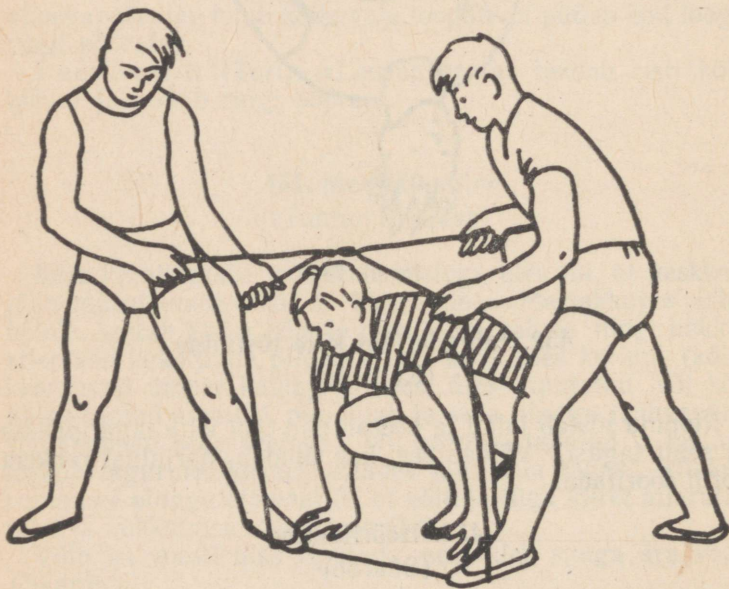
(Tuntud üle maa)

Mängijaid on kolm. Kaks neist on püüdjad, kolmas — «rebane». Püüdmiseks võetakse 3—4 m pikkune nöör; sellest tehakse nii suur jooksev silmus, et rebane mahuks vabalt (käpuli) läbi.

Püüdjad asetavad oma vasakud jalad silmuse alumisele nööriharule ja hoiavad vasakute kätega silmuse nelinurkselt. Rebane püüab silmusest läbi lipsata, püüdjad omakorda silmust läbilipsamise momendil kinni tõmmata (joonis 74).

T e i s e n d 1 (Pärnu-Jaagupi). Rebane peab läbi silmuse lipsama üht jalga üleval hoides.

T e i s e n d 2 (Rõngu). Rebane keksleb käpuli ümber silmuse, küsib luba kükitamiseks, nuusutamiseks, maitsmiseks, vigurdab igati ja soodsal momendil hüppab läbi silmuse.



Joonis 74

455. Leivavaalimine

(Kuusalu)

Istudes kägaristes tuleb hakata end istmikul keerutama, kätega maha toetamata. Tuleb vältida külili- või selilikukku- mist.

456. Kivipildumine

(Tuntud üle maa)

Kivipildumist võib jagada kolme liiki: 1) märkiviskamine, 2) kaugusseviskamine, 3) kunstviskamine.

M ä r k i v i s k a m i n e toimub mõne liikumatu või liikuva eseme pihta kokkulepitud kaugusest.

K a u g u s s e v i s a t a k s e ühelt joonelt üksteise järele. Kõige paremini saab visete kaugust määrata järvel. Kauguse üle otsustatakse ka silma või mõne eseme järgi maapinnal.

Kõrgusse pillutakse kive üle puude, katuste, ka üle kiriku torni.

K u n s t v i s k a m i s e l tuntakse järgmisi vorme:

a) L u t s u v i s k a m i n e veepinnal toimub laperguse kiviga nii, et kivi veepinnal hüpeldes võimalikult palju «lutse» teeks; viskaja saavat siis kalastamisel niimitu lutsukala. Kukub kivi aga hüppamata vette, siis saavat viskaja kalastamisel «surnud tursa».

b) «K o t t i v i s k a m i s e k s» loetakse kiviviskamist, kui kivi püstloodis vette kukkudes ainult ühe mulksu teeb (Kambja);

c) P i h t a v i s k a m i n e toimub nii, et üks kivi visatakse õhku ja teistega katsutakse talle õhusoleku ajal (või teisedina ka mahakukkumise momendil) pihta visata (Uue-Antsla);

d) U n d a m a v i s k a m i n e toimub nii, et valitakse kandiline (nurgeline) kivi ja visatakse «vindiga» mööda maanteed või kõva sööti veerema, nii et kivi hakkaks vastavalt suurusele kas jämedamalt või peenemalt undama.

KASUTATUD KIRJANDUS

1. Eesti NSV Teaduste Akadeemia Kirjandusmuuseumi rahvaluule osakonna arhiivimaterjalid.
2. Eisen, M. J., Eesti uuem mütoloogia. Tallinn, 1930.
3. Eisen, M. J., Kevadised pühad, Acta et Commentationes Universitatis Tartuensis (Dorpatensis) B 27. Tartu, 1932.
4. Eisen, M. J., Vanu ülestõusmise-pühade kombeid. Kevadepühade album 1920.
5. Hupel, A. W., Nordische Miscellaneen III, Riga, 1781.
6. Hupel, A. W., Topographische Nachrichten II, Riga, 1777.
7. Langinen, J., Kiik ja kiikumine. Diplomitöö. Tartu, 1956. (Töö asub TRÜ Eesti kirjanduse ja rahvaluule kateedris.)
8. Neus, A. H., Ehstnische Volkslieder I—III. Reval, 1850/52.
9. Viidalepp, R., Endisaegsest kiigekultuurist. ENSV TA Riikliku Kirjandusmuuseumi toimik nr. 6 — VI 1947.
10. Viidalepp, R., Kiik ja kiikumine. Äratrükk «Rahvapärimeste selgitajast». Tartu, 1936, nr. 1 (küsimuskava).
11. Kalamees, A., Eesti rahvamänge. Tallinn, 1945.

S I S U K O R D

LIIKUMISMÄNGE

I. MÄNGE VÄLJAKUL JA MAASTIKUL	7
1. Jooksumänge	7
1. Rongimäng	7
2. Öövahimäng	7
3. Linnumäng	8
4. Öunavaras	9
5. Naerimäng	9
6. Madu	10
7. Kull ja kanad	10
8. Suur-Töll	11
9. Isa-isa nui	11
10. Ümmargune lesk	11
11. Nuiamäng	12
12. Kukkuv kepp	12
13. Võitlus keppidega	12
14. Must ja valge	13
15. Kullimäng	13
16. Kivinõid	14
17. Seis	14
18. Näkk	14
19. Pulgamäng	14
20. Hundijooks	15
21. Võidujooks	15
22. Vähkide võidujooks	16
23. Jooks käbidega	16
24. Tagumine paar, välja!	16
25. Mooramaa kuningas	16
26. Vissupulk	17
27. Nõelamäng	17
28. Trihvaa	18
29. Kaikaviskamine	18
30. Nõiakriips	19
2. Jõu-, osavus- ja hüppemänge	19
31. Võidunõstmine	19
32. Vägikaikavedamine	19
33. Kõievedu	20
34. Luurivedamine	20
35. Ahelvedamine	21
36. Ratsasõda	21
37. Tõrremäng	21
38. Nui maha	22
39. Keti purustamine	22
40. Härjamäng	23
41. Tõrjumismäng	23
42. Soolakaalumine	23
43. Kas sina või mina	23
44. Tasakaalumäng	23

45. Ussinahast pugemine	24
46. Uhel jalal hüplemine	24
47. Uhejala-Märt	24
48. Vaat, mis narr teeb!	24
49. Hobuseraud	25
50. Ruutudes hüplemine	25
51. Pöialöömine	25
52. Kukevõitlus	25
53. Kekskast	26
54. Harakahüppamine	29
55. Konnahüppamine	29
56. Heeringas	30
57. Jökke — kaldale!	30
58. Esemepuudutamine	30
59. Jõumees	31
60. Nahksilla ehitamine	31
61. Äkkemäng	31
62. Lambamäng	31
3. Viske- ja löögimänge	32
63. Kaikamänge	32
64. Tabamismäng	35
65. Sikumäng	35
66. Popkamäng	36
67. Kopi	36
68. Kuli	36
69. Kurnimäng	39
70. Puuhalu mäng	42
71. Nooleviskamine	42
72. Linnapalutamine	42
73. Käbisõda	43
74. Rattaveeretamine	43
75. Rattamäng	43
76. Rattaviskamine	43
77. Kutsikulöömine	45
78. Kitse lautaajamine	48
79. Potskamäng	50
4. Pallimänge	51
80. Seinakümnendik	51
81. Nelinurk	52
82. Muna	53
83. Pallisõda	54
84. Kujupall	54
5. Kivimänge	55
85. Kivinaabrimäng	55
86. Vangimäng	55
87. Kivitäps	55
88. Hundipesa	55
89. Kivimutt	56
90. Uss	56
91. Põrgupapamäng	56
92. Toonekuremäng	56

93. Koolimäng	57
94. Teopäevategemine	57
6. Maastikumänge	58
95. Luuremäng	58
96. Vösamäng	58
97. Jänesed ja koerad	58
98. Rebasejaht	58
II. VEEMÄNGE	59
99. Latiliuglemine	59
100. Soolavedamine	59
101. Veesõda	59
102. Künla kastmine	60
103. Võidujooks vees	60
104. Vee peal kõndimine	60
105. Upakil vette	60
106. Veekula	60
107. Harkis jalgade vahelt ujumine	61
III. LUMEMÄNGE	61
108. Kelle saun?	61
109. Lumekull	62
110. Lume-eesel	62
111. Karumäng	63
112. Põiklemismäng	63
113. Lumekindlused	63
IV. JÄÄMÄNGE	64
114. Sadamamäng	64
115. Jääkull	64
V. LIISUTAMINE	65
SELTSKONDLIKKE MÄNGE	
VI. MÄNGE PANTIDE LUNASTAMISETA	71
1. Pimesikumänge	71
116. Pimesikk	71
117. Pime tedrelaskja	72
118. Pime kellamees	72
119. Maias pimesikk	72
120. Pimesiku nimi	73
121. Terav kuulaja	73
122. Kiigesikk	73
123. Pimehobuste võidusõit	73
124. Pimekiri	74
125. Pime arvab	74
126. Pime kurnimängija	74
127. Pimekull	74
128. Tarksikk	75
129. Jakob, kus sa oled?	75
130. Kelle süles sa istud?	75
131. Ringisikk	75
132. Asja arvamine	75
133. Arvamine kehaosa järgi	76

134. Raske teekond	76
135. Kuldasi	76
136. Linnavahetamine	76
137. Künla kustutamine	77
138. Palav käsi	77
139. Pime rätsep	77
140. Potilöömine	77
2. Mitmesuguseid mänge	78
141. Küla telefon	78
142. Kuumaalimine	78
143. Kuldtoosi kinkimine	79
144. Kolmnurkne müts	79
145. Tumm	80
146. Advokaat	80
147. Vanasõna arvamine	80
148. Ametimääramine	80
149. Postiljon	81
150. Arvamismäng	81
151. Lausetundmine	81
152. Kes on luuletaja?	81
153. Kassi jalgade arvamine	82
154. Naerumäng	82
155. Jaan on haige	82
156. Vaene kiisu!	82
157. Vanaisa püksid	83
158. Lõputu jutt	83
159. Tõtt vahtima	84
160. Meeleolumäng	84
161. Varjumäng	84
162. Saba pistmine	84
163. Mürglitegemine	85
164. Imiteerimine	85
165. Mis rahvas sellest arvab	86
166. Kiisamäng	86
167. Anna Laks ja Jüri Laks	86
168. Käelappimine	87
169. Plaksumäng	87
170. Iludusemäng	88
171. Kangakudumine	88
172. Kõvad saapad	89
173. Lõhkised ja terved potid	89
174. Prohvetlik pudel	90
175. Pajamäng	90
176. Tädi tuli Tallinnast	91
177. Loomaaed	91
178. Meri lainetab	92
179. Pealik käskis	92
180. Jooks ajalehtedel	92
181. Silmategemine	93
182. Kohavahetusmäng	93
183. Jooks munaga	93
184. Jooks kohvriga	93

185. Künlamäng	93
186. Kotisjooks	94
187. Kivi peitmine	94
188. Porgandite peitmine	94
189. Vahetamismäng	95
3. Mänge asjadega	95
190. Peegel ja peegelpilt	95
191. Nuustikumäng	95
192. Nöörimäng	95
193. Ninatelefon	96
194. Tuvide söötmine	96
195. Aga mina küll!	96
196. Kübarate müük	96
197. Kübaramäng	97
198. Tipimäng	97
199. Kimi	98
200. Eseme määramine	99
201. Taevaredel	99
202. Rõngamäng	100
203. Nassvärgimäng	100
204. Härgade pusklemine	101
205. Kingsepamäng	101
206. Peidetud asja otsimine	103
207. Munade veeretamine	103
208. Munapuhumine	104
209. Noamäng	104
a) K i v i m ä n g e	105
210. Koopamäng	105
211. Kivipätkas	106
212. Nipsumäng	107
213. Kivitara	110
214. Piirikaed	111
b) L a u a m ä n g e	112
215. Rebasemäng	112
216. Kopang	113
217. Kirbumäng	113
218. Kaval-Ants	113
219. Kuningamäng	113
220. Korgimäng	114
c) P a b e r i m ä n g e	115
221. Kompvekipaberimäng	115
222. Tiburimäng	115
223. Kaheksanurgamäng	116
224. Jänes ja koerad	116
225. Veskimäng	117
226. Kannatusemäng	118
227. Kastimäng	118
228. Trips, traps, trull	119
229. Korstnapühkijamäng	119
230. Üks puudub	120
231. Laevade pommitamine	120
232. Vanadusmäng	123

233. Salanumbrimäng	123
234. Kojuminek	123
235. Siga	124
236. Hanemäng	125
237. Nõiapeegel	125
238. Saa ükskord viisakaks	125
239. Kolm nimisõna	125
240. Kustutamismäng	125
241. Paberilõikude mäng	126
242. Kahur	126
d) Tikumänge	127
243. Tikulöömine	127
244. Tikutoosimäng	128
245. Tikutõmbamine	128
246. Tikutõstmine	129
247. Tikkude ladumine	129
248. Ruudumäng	129
VII. MÄNGE PANTIDE LUNASTAMISEGA	130
249. Laeva täitmine	130
250. Tuli, vesi, õhk, maa	130
251. Must, valge, ja, ei	130
252. Kolm kuldset tähte	131
253. Täishäälikud	131
254. Ametimehed	131
255. Kinkimine	131
256. Riimimäng	132
257. Lõuendimäng	132
258. Olen su peale vihane	133
259. Jütsi müts	133
260. Vaikimismäng	133
261. Nimemäng	134
262. Naermaajamine	134
263. Gorilla	135
264. Naerulause	135
265. Naerev rätik	135
266. Sõit Koluvere laadale	135
267. Kõogiriistad	136
268. Pulmamäng	136
269. Mütsiloopimine	137
270. Kaaneveeretamine	137
271. Lind lendab	138
272. Koolimäng	139
273. Numbrimäng	139
274. Tibu! Tibu!	140
275. Seitsekümmend seitse	140
276. Sõrmkübara peitmine	140
VIII. PANTIDE LUNASTAMISVIISE	141

MEELELAHUTUSI

IX. MEELELAHUTUSI VÄLJAS	149
1. Kiiged	149

2. Mitmesuguseid meelelahutusi	155
277. Kivitānav	155
278. Rattapõial kõndimine	155
279. Vedrulatil käimine	156
280. Toobris joomine	156
281. Kivikunstnik	157
282. Viristamine	157
283. Mäest allaveeretamine	157
284. Kāo kukkumine	157
285. Tulihambad	157
286. Ole tule hüppamine	158
287. Piimamõll	158
a) Meelelahutusi liivaga	158
288. Lühemaks kasvamine	158
289. Mudakook	159
b) Meelelahutusi vees	159
290. «Nāki» ärritamine	159
291. Sumamine paadiga	159
292. Hüljes	159
293. Vee peal lamamine	159
294. Veetiritamm	160
295. Kaarsild	160
296. Veekarussell	160
297. Härjasilm	160
298. Paunadel ujumine	161
299. Hanerida vees	161
c) Meelelahutusi lumel	161
300. Püünis	161
301. Lumepallide veeretamine	161
302. Lumememm	161
303. Lumelühter	162
304. Kelgutamine	162
305. Mütsinapsamine	163
d) Meelelahutusi jääl	163
306. Liuglemine jäätükil	163
307. Tõukekelk	163
308. Purikelk	163
309. Karussell	164
X. MEELELAHUTUSI RUUMIS	165
1. Mitmesuguseid meelelahutusi	165
310. Tedrelaskmine	165
311. Hobuserautamine	166
312. Lõhepüük	166
313. Hobuseostmine	166
314. Rätsepaeksam	167
315. Kapsapea mahalõõmine	167
316. Tiivavõtmine	167
317. Kõiel kõndimine	168
318. Kõiel joomine	168
319. Raha sõrmel hoidmine	168
320. Tuulik	168
321. Pulgapistmine	168

322. Ahju väljatalutamine	169
323. Lendurieksam	169
324. Hüppamine üle põrandaprao	169
325. Magus pala	169
326. Mündi haaramine õhust	169
327. Kaheksa kirjutamine	170
328. Ölekõrre võtmine suuga	170
329. Sõrmuse püüdmine	170
330. Tikutoosi purustamine	170
331. Kaelkirjak	170
332. Seebimullid	171
333. Tee kakku!	171
2. Munamänge	171
334. Munakoksimine	171
335. Muna puruks pigistamine	171
336. Vankrirattaga muna ei purusta	172
3. Sõrmemänge	172
337. Sõrme poisid	172
338. Jänes	172
339. Lõngakerimine	173
4. Naljad	173
340. Ölekõrrega tõstmine	173
341. Metselaja näitamine	173
342. «Vanakuradi» nägemine	173
343. Kuidas?	174
344. Mina ka	174
345. Haagrehi kohus	174
346. Arsti juures	175
5. Trikid	177
347. Juustest tõstmine	177
348. Läbi ukse torkamine	177
349. Võimatu iste	178
350. Ühe- ja kahesilmaline	178
351. Salakiri	178
352. Tuleraiumine	178
353. Kriidi läbi laua löömine	179
354. Ühel ajalehel seismine	179
355. Raha põlenud nõõri otsas	179
356. Raha võtmine veest	179
357. Ollejoomine	180
358. Tooli tagant	180
359. Hanguga akna purustamine	180
360. Surnuks löömine	180
361. Kuue seljast võtmine	181
XI. MÄNGUASJAD	181
1. Mitmesuguseid mänguasju	181
362. Ritsik	181
363. Paberinool	182
364. Paberivirr	182
365. Kassivokk	182
366. Viril	183

367. Igavene saagija	183
368. Kärsti	183
369. Kargud	184
370. Tuulelaev	184
371. Puujalgratas	184
372. Puufelgedega vanker	184
373. Putkeprits	185
374. Lugapart	185
375. Puulaev	185
376. Vesiratas	185
377. Tuulejānes	186
378. Lumetrits	186
2. Vurrid	186
379. Luuvurr	186
380. Puumunavurr	187
381. Tuulevurr	187
382. Nöövurr	187
383. Ratasvurr	188
3. Püssid ja vibud	188
384. Hernepüss	188
385. Kartulipüss	189
386. Kivipüss	189
387. Kadapüss (ragulka)	189
388. Söepüss	190
389. Vibu	190
390. Vibupüss	190
4. Lingud	191
391. Nöörling	191
392. Pulkling	191
393. Piitsling	191
5. Pillid ja viled	191
394. Pajupill	191
395. Rusikpill	192
396. Niidipill	192
397. Ühe keelega viiul	192
398. Hanesule pill	193
399. Orasheinpill	193
400. Kõrrepill	193
401. Putkpill	193
402. Karjapasun	194
403. Kammipill	194
404. Kasetohupill	194
405. Paberivile	194
406. Puuvile	194
407. Niidirullivile	195

KEHALISI HARJUTUSI

XII. EESTI RAHVAPÄRANE MAADLUS	199
XIII. JÕU JA OSAVUSHARJUTUSI	202
1. Mitmesuguseid jõukatsumisi	202
2. Mitmesuguseid harjutusi	205

408. Sõrmkooguedamine	205
409. Käesurumine	206
410. Käepigistamine	206
411. Rusikaavamine	206
412. Käe sirgeksvedamine	206
413. Lõug oksale	206
414. Ronimine	206
415. Telliskivi kandmine	207
416. Konn	207
417. Puusaagimine	207
418. Kass	207
419. Seasitikas	208
420. Kiisapüüdmine	208
421. Hundiratta viskamine	210
422. Kätelkõndimine	210
423. Kilgipüüdmine	210
424. Jalgade painutamine	210
425. Vang	210
426. Raske tõusmine	211
427. Aastase leivakoti tõstmine	211
428. Jalasurumine	211
429. Mustlasmaadlus	211
430. Jalg kaela taha	212
431. Parditaarumine	212
432. Jänesehüppamine	212
433. Üle põia hüppamine	212
434. Hülgeroomamine	213
435. Hülgenülgimine	213
436. Tiritamm	213
437. Jõuproov	213
438. Raha võtmine suuga	213
439. Seinasuudlemine	214
440. Kupjakepiproov	21
441. Teomehe-eksam	21
442. Karumaasika toomine	21
443. Sookonn	21
444. Rebaserauad	21
445. Kotitõstmine	21
446. Leiva ahjuviskamine	21
447. Juurekaku veeretamine	21
448. Keeramine rippes	21
449. Keerduperpall	21
450. Laevapööramine	21
451. Meelakkumine	21
452. Jalgade läbi käte tõstmine	21
453. Hõõritamine	21
454. Rebasepüüdmine	22
455. Leivavaalimine	22
456. Kivipildumine	22

TRÜKIVIGU

Lk.	Rida	On trükitud	Peab olema
87	1 alt	seejärel lööb kumbki oma pihud	seejärel lööb kumbki kokku oma pihud,
163	7 ülalt	Varesekaerad vahtijale.	Vareskaerad vahtijale.

Rbl. 5.90

A

23170

18056C

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00367235 1