



c

1790

A-4068iv

~~388~~

Anna Raudkats

1790c

MÄNGUD

I

~~68.12~~
601.

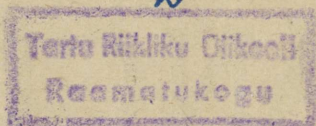
Mängu ajalugu, spetsiaalne teooria, meetoodika,
koht ja vahendid

68.12
5349



K./Ü. „LOODUS“, Tartus
1924

2



101651

15926278

K./Ü. „Looduse“ keeleline korrektor M. Bekker.

Eessõna.

Käesoleva teosega tahan pakkuda õpetajaile ja noorsoo sõpradele käsiraamatu, millesse, koondatud ligikaudu kõik tähtsamad pedagoogilised mängud, nii uuemad, kui vanemad.

Olles veendunud, et mängud meil ainult siis õitsele löövad, kui nende tähtsusest aru saadakse ja neid osatakse õpetada, pidasin tarvilikuks pakkuda esimeses osas ajaloolise ülevaate mängude arenemisest ja levimisest, tutvustada mängujuhatajaid mängude spetsiaalse teooriaga ning anda neile mõned meetodilised juhatused ühes näpunäidetega mänguplatside korraldamiseks ja mänguvahendite valmistamiseks. Teine osa sisaldaks jooksu- ja maadlusmängud, kolmas — palli- ja hüppemängud ja neljas — laulumängud. Lisana ilmuks kogu seltskondlikke mängu.

Loen oma kohuseks siinkohal tänuga meelde tuletada võimlemisinspektriissi Anni Collan'it, endist Helsingi ülikooli võimlemisinstituudi õpetajat, kelle asjatundlikul juhatusel ma tutvusin mängude praktikaga ja teooriaga.

Saagu mängud meie noorsoole tõeliseks rõõmu- ja värskuseallikaks ning tähtsaks kasvatuseliseks teguriks ta arenemiskäigul!

Anna Raudkats.

Tallinnas, 12. VI. 24.

Ajalooline ülevaade.

Mängud on sama vanad kui inimessugu. Igal ajal on kasvav põlv end nende abil elu vastu valmistanud, omandades ja arendades jõudu, kiirust, osavust ning julgust — omadusi, mis ülitähtsad võitluses olemasolu eest. Alati on mängud olnud nii noortele kui ka vanadele lõbu- ja mõnuallikaks, mis neid kõiksuguste kahjulikkude, eluviisist tingitud mõjude eest on kaitsnud ning neis kehalist ja vaimlist värskest alal hoidnud.

Võib oletada, et juba ürginimene oma madala kultuuriastme peale vaatamata lõbuta oma päevi ei veetnud, vaid end vabadel tundidel ning rõõmsate sündmuste puhul kõiksuguste tantsudega, pantomiimiliste ettekannetega, jõukatsetega ja mängudega lõbustas.

Tutvudes praeguse aja metsrahvaste kehaharjutustega reisijate kirjelduste järele, kes nendega esimestena kokku puutusid, võime endile kujutluse luua ka noorema kiviaja inimese mängudest, sest suurem jagu mainitud rahvastest seisis kuni kohtamiseni eurooplastega ja seisab osalt praegugi veel umbes samal kultuuriastmel, kui noorema kiviajajärgu inimesed.

Me näeme, et metsrahvad peale tantsude, mis enamasti pantomiimilist laadi on, üldiselt pallimänge harrastavad. Pall heidetakse kas paljaste kätega või lüüakse kõiksuguste riistadega. Huvitav on asjaolu, et mitmete praeguse aja populaarsemate pallimängude algupära metsrahvaste juurest tuleb otsida. Nii näiteks on poolo-nimeline pallimäng, mida ratsa hobusel mängitakse, inglaste poolt Põhja-Indiast sisse toodud. Floriida indiaanlastelt on laenatud korvpall. Jalgpalli ringis mängitakse Molukka saartel. Kanada indiaanla-

sed on üles leidnud larosse'i-nimelise mängu, mis inglise hockey'le sarnaneb. Nad tarvitavad sealjuures mingisugust racket'i-taolist löögiriista. Eskimod Gröönimaal tunnevad hulga mitmesuguseid pallimänge. Väga osavad pallimängijad on Sumatra, Siiami ja Birma elanikud. Nad harrastavad muu seas üht jalgpalli-taolist mängu, mis suurt osavust nõuab. Pall heidetakse ja võetakse vastu ühe või mitme mängija poolt käsivartega, õlgadega, kuklaga, peaga, säärttega ja jalgadega, ainult mitte kätega, kuid siiski kukub ta väga harva maha.

Vanadest Aasia kultuurrahvastest olid ja on iseäranis jaapanlased suured mängude harrastajad. Tõusva päikese riiki võib õigusega mängude tõotatud maaks nimetada, kus mitte ainult lapsed, vaid ka täiskasvanud tihti ja palju mängivad.

Hiina vanad ajaloo-raamatud teavad jutustada ühest keisrist, kes sunduslikud tantsu- ja kehaharjutused sisse seadis, sest ei olnud tähele panemata jäänud, et sõdurid ja elukutselised tantsijannad tervemad ja värskemad olid kui teised inimesed. Üldiselt ei näi aga hiinlastel suuremaid kalduvusi mängudeks ja kehaharjutusteks olevat.

Otsustades jooniste järele hauakambrite ja templite seintel eelistasid vanad egiptlased viskemänge. Sage-dasti leiame seal palli ja rõngaid heitvate tütarlaste kujutisi. Muumiate kirstudest on leitud suurel arvul kõiksuguseid palle. Ühed on täidetud aganatega või kõrkjatega ning üle tõmmatud kokkuõmmeldud nahatükkidega, teised on valmistatud sauest ja pealt vöödiliseks maalitud.

Ükski rahvas ei ole kehaharjutusi nii kõrgelt hinnanud ja neid nii palju ja mitmekülgselt harrastanud, kui vanad kreeklased. Mitmesugused mängud olid tarvitusel mitte ainult ajaviitena lastele ning vanadele, vaid moodustasid olulise osa noorsoo kehalises kasvatuses. Iseäranis silmapaistval kohal seisid pallimängud. Neist võtsid osa nii noored kui vanad. Gümnaasiumides olid nende jaoks eriplatsid ja õpetajad-spetsialistid, sphaeristikos'ed. Spartas nimetati noorimehi „sfaireis“, see on palliheitja, ning ateenlased

andsid kodaniku-õigused ja püstitasid mälestussamba ühele noormehele nimega Aristonikos, kes eriti osav pallimängija oli. Tuntud arst Galenus kirjutab raamatu pallimängude üle. Pall kuulus arstide atribuutide hulka, sest pallimänge peeti mõjuvaks arstimisvahendiks ning ordineeriti neid sagedasti kõiksuguste haiguste vastu.

Kreeklased ei tarvitanud pallimängudel nuiat ega racket'it. Pall heideti ja löödi tagasi kätega või mõne muu kehaosaga. Pallid olid mitmesugused: suured, väikesed, keskmised, õõnsad ja täidetud. Viimased tehti värvilistest naha- või riidetükkidest ning täideti mitmesuguste ainestega. Õõnsad pallid valmistati seapõiest.

Palli käsitamises olid kreeklased väga osavad. Pall hoiti kaua aega lennus teda kätega puutumata ja ainult säärttega, õlgadega ning kuklaga heites ja vastu võttes. Harjutati palli hüpatamist käega sellele peale lüües (aporaksis), kõrgeid õhuviseid (uraania) jne. Üks kreeka seinamaal kujutab kolme poissi ja nende õpetajat, kes kokku kuue palliga mängivad.

Mis puutub rühmamängudesse, siis leiame nende hulgast meie rajapalli (episküros) ja harpaston'i-nimelise mängu, mis meie jalgpallile sarnaneb, ainult selle vahega, et palli vastaste väravasse ei löödud, vaid katsuti seda maast üles võtta ja enda linna kanda, mis mõistagi kaunis vägivaldseks rüselamiseks kujunes. Muidu aga pandi Kreekas ka mängides suurt rõhku heale rühile ja ilusaile, pehmeile liigutustele.

Peale pallimängude harrastati veel mitmesuguseid maadlus- ja jooksumänge, millest meie päevini on säilinud vedamine paarikaupa, öö ja päev, pimesikk ja teised. Siis olid veel järeleaimamis-mängud tarvitusel.

Ka roomlaste juures olid eriti pallimängud väga lugupeetud. Neid harrastasid nii noored kui vanad mõlemast soost. Mitmest kuulsast mehest, nagu Cato, Caesar, Augustus ja teised, on teada, et nad head pallimängijad olid. Esimene neist mängis isegi sel päeval palli, mil ta konsuliks valimistel läbi kukkus. Plinius jutustab Spurinnast, et ta seda mängu kõrge vanaduseni kirglikult mängis (*vehementer et diu*).

Rikkad roomlased ehtasid harilikult endi villadesse eriruumi pallimängude jaoks (sfäristeerium). Tavalisem pallimängimisviis oli see, et pall käega ühe või mitme kaasmängija poole heideti, kes ta tagasi löid.

Ristiuse kirik eitas paganlikku kultuuri ja ühes sellega ka kehalist kasvatust. Kreeklased pidasid ilusat ja tervet keha hea ning haritud vaimu väliseks tunnismärgiks, kristlaste silmis aga oli ta vaimu vangla ja kõige kurja juur. Iga õige ristiinimese kohus oli teda piinata ja vaevata, et patuseid mõtteid kaotada ja hinge igavese elu jaoks päästa. Tertullianus († a. 240 p. Kr.) nõudis kategooriliselt kõikide paganlike kasvatuse abinõude kõrvaldamist kristlikust kasvatusest. Nende hulka kuulusid ka kehaharjutused ja mängud. Kirikuisa Augustinus († a. 430) jutustab, et ta poisikesena selle eest peksa sai, et ta hea meelega palli mängis. Kloostrikoolides ja hiljemini nende eeskujul asutatud niinimetatud kodanikkude-koolides (Bürgerschulen) kanti ainult mõistuse ja vaimu harimise eest hoolt, kuna mängude ja spordi kui patuse ajaviite peale põlastavalt vaadati ja nad tihti isegi ära keelati. See vaade valitses terve keskaja vältel ja ulatub jaolt uuemassegi aega.

Kuid võib oletada, et munkadel ja preestritel siiski korda ei läinud sootuks hävitada tungi kehaharjutuste ja mängude järele, mis nii sügavale inimhinge on juurdunud. Iseäranis silmapaistev oli mainitud tung germaani rahvastel. Tacitus teab jutustada, et muistsed germaanlased muu seas ka pallimänge harrastasid, kuid võib arvata, et ratsasõitu, jooksu, heitmist, laskmist ja mõõgavõitlust mängudest ning tantsudest tähtsamaks peeti. Kogu keskaja vältel olid saksa lihtrahva hulgas tarvitusel niinimetatud rahvuslikud harjutused (volkstümliche Uebungen), mille hulka kuulusid jooks, maadlus, kaugushüpe, odaviske ja kivitõuge. Lõbusail koosviibimistel viideti aega kõiksuguste ringtantsudega (Reigen) ja mängudega. Viimastest peab nimetama vaba jooksu (Barlauf), mida veel tänapäev üldiselt harrastatakse.

Ärkamise, õigemini uuestisünni- (renessansi-) aja järgul hakatakse jälle kehaharjutuste peale rõhku panema.

Vanade helleenide põhimõte keha ja vaimu harmoonilisest arendamisest leiab uuesti tunnustust, ning mängud ja sport omandavad taas auväärt koha rahva koosviibimistel ja pidustustel.

Mainitud ajajärgu tähtsam pedagoog, Vittorino da Feltre (1378—1446), laskis enda õpilasi iga päev, olgu ilm missugune tahes, vabas õhus sportida ja mängida. Sage-dasti pandi toime niinimetatud sõjamänge mingisuguse „kindlustuse“ või „leeri“ äravõtmisega. Õpilastel pidi mängides hea rüht olema, ja neid õpetati alati jälgima pea, käte ning jalgade liigutusi. Mainitud kasvataja võttis tihti ka ise õpilaste kehaharjutustest ja mängudest osa ning oli neile eeskujuks oma mõõduka ja karske eluviisiga. Oma vaateid mängude peale väljendab ta järgmiselt: „Säärane süütu ajaviide, nagu mängud, pakub peale kehalise karastuse ja arenemise palju tulu. Inimene muutub osavaks, painduvaks ja ilusaks. Laiskus ja õrnus, mis noort inimest kõlvatule elule avatlevad, kaovad mängides ja ta hakkab tõsisemalt ning mehelikumalt mõtlema ja õppima“.

Mitmed itaalia humanistid, nagu Paolo Vergerio, Mafeo Vegio ja Jacopo da Porcia, rõhutasid oma kirjatöis kehaharjutuste ja mängude tähtsust. Üks arst nimega Hieronymus Mercurialis andis välja aastal 1569 raamatu „gümnaстика kunstist“ (*de arte gymnastica*). Mainitud teosesse on mahutatud ka mitmed mängude kirjeldused. Nende hulgas leiame mõned võitlus- ehk maadlusmängud.

1400. ja 1500. aastail olid igasugused kehaharjutused, iseäranis aga pallimängud, üldiselt tarvitusel Itaalia linnades. Suuril mänguplatsel võis tol ajal näha mitte ainult kodanikke, vaid ka vürste ja aadlikuid. Aastal 1555 Veneetsias ilmunud raamatus pealkirjaga „Trattato della palla“ jagatakse pallimängud kuude liiki. Kahes neist, kuhu kuuluvad mängud nagu rusikapall ja nuiapall, tarvitati suurt ning õõnsat palli, ja ülejäänud neljas väikest topitud palli. Neid nelja esindavad heitepall, võrkpall, mida väljas mängiti, käsipall üle nõõri ja mäng, mis meie tennist meelde tuletab. Siis nimetatakse veel jalgpalli, haamerpalli (krokett või golf) ja rõngaste heitmist.

Mainitud mängud viidi üle Prantsusmaale ja olid seal üldiselt tarvitusel 1600. aastail. Nii leidus Pariisis aastal 1675 mitte vähem kui 144 platsi võrkpalli jaoks. Sealt rändasid mängud 1700. aastail Inglismaale, kust nad uuemal ajal üle kogu ilma on levinud.

Ei ole huvitusest tutvuda tolle aja tähtsamate kehalise kasvatuse eestvõitlejate arvamisega mängudest. Need on: kasvatusteadlane Amos Comenius, inglise filosoof ja arst John Locke ning prantsuse kirjanikud-mõtteteadlased Michel de Montaigne ja Jean-Jacques Rousseau.

Comenius (1592—1671) oli esimene pedagoog, kes kehaharjutusi ja mängu, kui tähtsat ja tarvilikku osa kasvatuses, koolide õppekavadesse soovitas üles võtta, sest „vaimu hea käekäigu pärast on tarvis, et tema tööriist ja asupaik — keha — terve hoitaks.“ Ta nõudis, et koolide juurde asutataks platsid igapäevaste jooksuharjutuste ja mängude jaoks ning et noorsoole juhatust antaks, kuidas end harjutada tervisele kahju tegemata — nõuded, mis tänapäevgi veel maksvad.

Locke'i peapõhimõte on, et terve vaim võib ainult terves kehas asuda. Tants, mängud, ratsutamine, vehklemine — need on kehaharjutused, mida ta kõige rohkem soovitab, sest et nad mitte ainult lõbu ei sünnita, vaid ka kehale ja vaimule kasu toovad.

Montaigne pühendab oma kuulsas, aastal 1580 ilmunud raamatus „Essays“ ühe peatüki laste kasvatusele. Muu seas ütleb ta seal järgmist: „Sellest ei ole küllalt, et lapse vaimule kindlust katsutakse õpetada — peab ka terast tema lihastesse valama. Vaim ei suuda vastu panna jõupingutustele, kui keha teda ei toeta. Ka meie mängud ja kehaharjutused: jooks, maadlus, tants, ratsutamine ja vehklemine peavad me kasvatuse hulka kuuluma. Mina näeksin, et ilus rüht ning meeldiv olek ja liikumisviis arendatakse samavõrt kui vaimu-omadusedki, sest me ei kasvata üksnes vaimu ega keha, vaid kogu inimest.“

Kuid kõige valjumini kostis Jean-Jacques Rousseau (1712—1778) hääl. Tema kuulus, a. 1762

ilmunud teos „Emile“, mida Goethe „loomuliku kasvatuses evangeeliumiks“ nimetab, sünnitas pöörde tolleaegseis vaateis kasvatuses peale. Piirdun siinkohal ainult nende tema arvamiste esitamisega, mis mängude kohta käivad. Soovitades kehalise kasvatuses vahenditena niinimetatud loomulikke harjutusi (jooks, hüpped, maadlus ja teised), peab Rousseau just mängu tähtsamaks teguriks lapse kehalises ja vaimlises arenemiskäigus, sest neis esinevad mainitud harjutused mitmekesisel ja vahelduval kujul. Iseäranis rõhutab ta meelte arendamist, soovitudes silmanägemise teritamiseks eriti pallimängu ja kõiksuguseid viskeharjutusi.

Mainitud teadlaste poolt avaldatud põhimõtteid püüti teostada saksa pedagoogide Basedow'i ja Saltzmann'i poolt õppeasutuses, mida nimetati filantropiinideks ehk ligemisearmastuse-koolideks. Esimene neist avas oma kooli a. 1774 Dessaus, teine asutas kümme aastat hiljemini (a. 1784) kuulsa Schnepfentali filantropiini Goota linnakeses läheduses. Neis asutuses pandi suurt rõhku kehaharjutustele ja mängudele, pühendades neile iga päev mitu tundi (filantropiinid olid internaadid).

Schnepfentalis elas ja töötas „mängude isa“ Joh. Chr. Guts m u t h s († 1839). Tema sulest ilmus a. 1796 „Spiele für die Jugend“, — püsiva väärtusega ja põhjanev teos sel alal.

Mängude rahvuslikustegemisele on Saksas palju kaasa aidanud „Turnvater“ J a h n (1778—1852). Tema poolt a. 1811 avatud esimesel avalikul turniplatsil Hasenheides (Berliini lähedal) harjutati võimlemist ja mängu. Mängukirjanduses on Jahn rikastanud raamatuga „Die deutsche Turnkunst“, mille teine osa sisaldab mängude kirjeldusi. Sissejuhatuses ütleb ta muu seas: „Mängud on turnikunsti oluline osa. Ilma nendeta ei edene võimlemine hästi. Turniplats ilma mänguplatsita ei ole mõeldav.“

Jahn'i värske turnimine vabas õhus muutus aegade jooksul kunstlikuks tubaseks võimlemiseks, milles esimesel kohal riistaharjutused ning keerulised, mälu väsitavad korraja vabaharjutuste seeriad seisisid, kuna mängud ja spordihar-

jutused tagaplaanile jäid. 19. aastasaja lõpul tuli ses suhtes pööre: algas niinimetatud „Spielbewegung“ (liikumine mängude kasuks). Arstide ja pedagoogide poolt hakati rõhutama vabaõhu-mängude ja spordi tähtsust ning nõudma nende toimepanekut eriti koolides. Peab alla kriipsutama poolehoidu, mis seltskond mainitud liikumise vastu üles näitas, luues organisatsioon, mille ülesandeks oli mängu- ja spordiplatside asutamine, mängujuhtide ettevalmistamine ja sellekohase kirjanduse soetamine. Ka koolivalitsused oskasid mängude tähtsust vääriliselt hinnata. Koolides seati sisse niinimetatud sunduslikud mängu-õhtupoolikud (obligatorische Spielnachtsmittage). Teatud päevadel, harilikult üks kord nädalas, minnakse paariks tunniks mänguplatsile mängima ja sportima võimlemisõpetaja juhatusel, kes selle eest eritasu saab. Õpilased on neil päevil kõigist koduseist ülesandeist vabastatud. Osavõtt mängu-õhtupoolikuist on sunduslik kõigile, kellele arsti poolt kehaharjutused pole keelatud.

Üldiselt võib öelda, et mängud ja sport Saksas õige rahvapärased on. Kuid esimesel kohal seisab ses suhtes siiski Inglismaa, kus nad juba vanemast ajast saadik olulise osa rahvaelust moodustavad. Ükski maa ei ole ka oma ilmastiku ja maapinna poolest nii kohane vabaõhu-mängudeks ja spordiks, kui Briti saarestik. Suvi ei ole seal värskete meretuulte tõttu mitte liiga soe, talv toob harva enesega kaasa lund ja külma, nii et peaaegu aasta läbi väljas võib mängida ja sportida; soodus maapind ja tarvilikul määral niiskus toodavad võrdlemisi vähese hoolitsemisega alaliselt roheline murupinna, mis ideaalse mänguplatside-katte moodustab.

Inglaste mängud ja spordiharjutused on meheliku, jõurikka ja iseteadliku rahva põlvest põlveni ulatuvad ajaviite- ja lõbustusvahendid, mida suuremalt jaolt nende eneste pärast harrastatakse. Inglise kirjanikud on toonitanud, et nende rahvuslikkudes mängudes anglo-saksi tõu tähtsamad iseloomu-jooned selgesti peegelduvad. Neis esineb nimelt teatud individualism, mida ohjavad traditsioonid ja vanad kombad, kalduvus eelistada käegakatsutavat ja vastupanu-

võimelist teoreetilistele ning ideelistele kalkulatsioonidele, lugupidamine kestvaist ja tugevaist jõupingutustest ning lõpuks võitlushimu — kõik üldiselt tuntud jooned briti iseloomus.

Inglaste rahvuslikud mängud football (jalgpall), cricket (väravpall) ja lawn-tennis (murutõnis) on tuntud kogu haritud ilmas. Eriti populaarne neist on jalgpall, mille seadused umbes 19. aastasaja keskpaigu „Football Association'i“ poolt kindlaks määrati.

Spordiaasta jaguneb Inglismaal kolme ossa. Maikuu algusest kuni juuni lõpuni mängitakse peaasjalikult cricket'it ja lawn-tennist, septembrist jõuluni domineerib jalgpall ning jõulust lihavõtteni harrastatakse kõiksugust sporti, nagu jalgratta-sõitu, kiirkäiku, jooksu, hüppeid, viskeid, maadlust ja vehklemist.

Inglismaal võimeldakse võrdlemisi vähe, sest inglane eelistab sporti ja mängu vabas õhus kinniseis ruumes toimepandavaile vaba- ja riistaharjutustele. Inglise koolides on kuni viimase ajani vähe rõhku pandud võimlemisele, seda rohkem aga mängu harrastatud. Keegi inglise koolimees on öelnud, et nende kool enam mõeldav oleks klassitoata, kui mänguplatsita. Kuid uuemal ajal leiab siiski ka võimlemine, kui tarvilik osa kehalises kasvatuses ja kasulik täiendus mängudele, ikka rohkem ja rohkem tunnustust.

Vabaõhu-mänge ja sporti harrastatakse üldiselt ka Põhja-Ameerika Ühendatud riikides. Seal ei vaadata kulude peale, kui küsimuses noorsoo tervis ja hea käekäik. Ostetakse näiteks kokku terved majade rühmad ning lõhutakse nad maha, et nende asemele luua mänguplatse. Algkooli õppekavades on mängudel tähtis koht ning keskkoolides on võimlemine ja sport heal järjel. Suuremas osas ülikoolidest on kehaharjutused sunduslikud.

Heidame lõpuks pilgu ka meie oludesse. Rahvalauludest selgub, et tants ja mäng meie esivanemate juures pidulikkudel juhtumustel tähtsat osa etendasid. Tarvitseb ainult meelde tuletada Kalevi ja Linda pulmapeo kirjeldust „Kalevipojas“. Veel mõne aasta eest leidis Setumaal ja

Kolga rannas, kus nende ridade kirjutaja korjamis-teenikonnal viibis, vanemaid inimesi, kes muistseid mängu oskaid. Need olid lihtsa sündmustikuga pantomiimilist laadi laulumängud tihti kaunis proosaliste nimetustega, nagu hobuselaul, sealaul, linnumäng ja teised. Tunti mängu, mida ainult teatud aegadel ja juhtumustel mängiti, nagu jõulumängud, „ilomängud j. n. e. Ei puudunud ka naljamängud. Liikumismängudest näisid vanemal ajal üldiselt tuntud olevat „lestaspaar“ (viimane paar), sõgesikk (pimesikk), öömaja (kas kingsepp kodus) ja istun, istun kelle süles. Meessugu harrastas kurniviskamist, pulgalöömist ja kõiksuguseid jõukatseid, nagu vägipulga-vedamist, kivitõstmist, sülitimaadlemist ja teisi. Laupäeva-õhtutel kogunesid küla noored kiige juurde, ja kui kiikumisest himu täis sai, siis hakati tantsima ja mängima.

Need muistsed lõbustused on nüüd juba peaaegu täiesti kadunud ja kahjuks ei ole uuema aja mängud ja sport neid veel tarvilikul määral asendanud, ehk viimasel ajal ses suhtes küll edu on märgata. Hakkavad levima meilgi suuremad rahvusvahelised mängud nagu jalgpall, korvpall ja võrkpall, keskkoolide juures töötavad enamasti igal pool spordiringid, kus mainitud mängu harrastatakse, meil leidub juba meeskondi, kes julgesti Euroopa paremate mängijatega võivad võistelda, kuid üldiselt peab siiski konstateerima, et mängud endile rahva laiemasse kihtidesse veel ei ole teed leidnud. Ka koolides ei jagata neile seda tähelepanu, mida nad nii tervishoiulisest kui pedagoogilisest seisukohast vääriks. Jaolt on see küll tingitud kohaste mänguplatside ja abinõude puudusest, kuid tihti mängivad siin ka õpetajate ja koolijuhatajate ükskõiksus ning puudulik arusaamine asja tähtsusest suurt osa.

Et parandust tuua, peaks kõige pealt hoolitsetama korralikkude mänguplatside eest linnas kui maal. Koole peaks varustatama tarviliku määra mänguvahenditega ning õpetajate jaoks korraldatama mängukursused. Väga soovitatav oleks ka sunduslikkude mängu-õhtupoolikute sisseseadmine. Lastele, kes suveks linna jäävad, peaks võimalus antama vabas õhus mängida ja sportida asjatundlikul juhatusel.

Mängude tutvustamiseks rahva seas tuleksid ametisse panna eri-instruktorid, kelle ülesandeks mängukursuste korraldamine, loengute pidamine j. n. e. Seltskond ja koolitegelased peaksid ise käed külge panema ja mitte ainult ametiasutustelt juhtnööre ning toetust ootama. Siis võib loota, et mängud, millest inimessugu aastatuhandete jooksul tervist ning jõudu ammutanud, oma karastavat ja kasvatavat mõju ka meie rahva peale ei jäta avaldamata.

Mängude spetsiaalne teooria.

Mängujuhatajal on äärmiselt tähtis tunda mängu loomust ja ülesandeid, ta mõju lapse keha ja vaimu peale ning neid tegureid, mis takistavad mängude mõjulepääsu.

Järgnevate ridade ülesandeks on pakkuda ülevaadet tähtsamaist mänguteooriaist ja mängudes esinevaist elementidest, valgustada asjaolusid, mis mõjuvad soodsalt või ebasoodsalt mänguelu peale ning analüüsida mängude füüsilist ja psüühilist mõju.

Mänguteooriaist on kõige rohkem tuntud Spencer-Schiller'i, Groos'i, Froebel'i ning Hall'i omad.

Spencer-Schiller'i teooria järele on mäng üleliigse energia toode. Et elutingimuste kergemaksmuutumise tõttu inimene kõike oma jõudu eluülespidamise muretsemiseks ei tarvitse ära kulutada, kasutab ta üleliigse energia mänguks.

Groos'i teooria: Mäng on instinkt, mille eesmärgiks indiviidi kasvatus. Lapsed ja noored loomad ei mängi sellepärast, et nad noored on, vaid on noored selleks, et mängida, see tähendab, end mängides elu vastu valmistada.

Froebel'i teooria järele on lapsepõlve-mängud kogu edaspidise elu alus, ja

Hall seab üles teooria, mille järele mäng on me kauge esivanemate tööde ja toimetuste kordamine; huvi mängu vastu on suurem või vähem sedamööda, kui tugevad meis päritud instinktid, mis mängus esinevad.

Kui lähemalt vaatlme, missuguseid huviärata-
vaid elemente mängud sisaldavad, leiame, et need
peaasjalikult kolme laadi on, ja nimelt:

1. elemendid, mis esitavad neid toiminguid, mida ini-
mene oma eri-arenemisastmeil on harrastanud;
2. ühiskondlikud ja
3. hingelised elemendid.

Peatume vähe pikemalt igal üksikul liigil.

Kõige tähtsam ja mitmekesisem neist on esimene,
kuhu kuuluvad esiavanemailt päritud tege-
vused ning toimetused.

A. Elajaliselt astmelt on pärit:

- 1) Järeleaimamine, mis väikelaste mängude iseloomuli-
kum tunnismärk;
- 2) kiikumine, ronimine, jalgade õõtsutamine, mis
meelde tuletab tuule käes hõljuvaid puuksi ja latvu.

B. Kütiastmelt on pärit suurim osa mängu huvi-
äratavaist elemendest. Neist võiks nimetada järgmisi:

1) Tagaajamine ja põgenemine. Tüübilisem mäng
ses suhtes on kullimäng või „kula“. Üldse on jooks väike-
laste suurim rõõm.

2) Peitumine ja leidmine. Lapsed otsivad hea mee-
lega kanamune, linnupesi jne.

3) Tagaajajate eest kõrvale põiklemine ja nende vii-
mine eksiteele; vastasest kinnihaaramine. Need elemendid
esinevad vähe hiljemini kui eespool mainitud.

4) Viske-abinõude heitmine, nende eest kõrvale hoidu-
mine ja nende kimpipüüdmine. Huvi tõuseb, kui märki hei-
detakse. Hästi ligitõmbav harjutus 5—20 aasta vanuses.

5) Kepiga löömine, enese kaitsmine ja löögi tagasi-
tõrjumine. Esineb pallimänges.

Küti-ajajärgust on pärit ka nähtus, et poisid armasta-
vad uurimis-teenkondi ette võtta, telkides elada, püüniseid
välja panna ja tuld teha. Mainitud ajajärgu naise tööd on
ainult vähe jälgi meie mängudesse jätnud. Nimetada võiks
korvitöid ja savinõude valmistamist ning mitmesuguseid pu-

numistöid, mis väikelaste tööde hulka kuuluvad. Joonistamine ja maalimine esindavad küti-ajajärgu kunsti.

C. Karjapidaja astmelt on pärit armastus loomade vastu, keda lapsed kui oma seltsilisi kohtlevad.

D. Põlluharija astmelt on pärit liivas kaevamine ning savist asjade voolimine, hilisemal ajajärgul lillede ja taimede istutamine.

E. Sugukonna elu esindavad võitlus- (maadlus-) ja rühmamängud.

Praeguse aja mängud ühendavad tuhandel erikujul mainitud algaineid. Mõned neist on muutumatult aastasadadest ja -tuhandeist läbi käinud.

Mängude ühiskondlikud elemendid on järgmised:

1) Võistlus, mis poistele omasem kui tütarlastele. Isiklikud võistlused on loomukohased 5—12 aastani.

2) Seltsimehelikkus ja ühistegevus. Kõik mängud püüavad edendada ühiskondlikke tundeid, ja see, kellele nad võõrad, jäetakse mängust välja. Ühistegevus on kõikide rühmamängude peamõte.

Mängude hingelistest elemendest võiks nimetada:

1) Nende läbi äratatud elurõõmu ning head tuju ja rahuldustunnet, mida eneseavaldamine tekitab. Juba väikesed lapsed tunnevad sellest mõnu, et nad võivad midagi teha, midagi korda saata. Seepärast ehitavad nad ja lõhuvad maha, teevad müra jne. Vanemas eas kestab see tundmus edasi tööd tehes.

2) Tingimusetähelepanu. See tähelepanu ei ole peale sunnitud, vaid tekib vabalt mängu veetluse ja tõmbejõu tõttu ning võimaldab kestmamat tegevust kui töö. Ta võib nii tugev olla, et mängija unustab ära kõik muud asjad ja sagedasti iseenesegi.

3) Vabadustunne, mis mängule omane. Viimane peab vaba olema välisest survest ning seesmisest sundusest.

Nüüd heidame pilgu tegureile, mis mõjuvad soodsalt või ebasoodsalt mänguinstinkti arenemisse. Siia kuuluvad

mitmesugused välised, isiklikud ning ühiskondlikud asjaolud.

Välistest, soodsalt mängutegevusse mõjuvaist tegureist peab kõige pealt nimetama mänguplatse, võimlemissaale, võimalusi ujumiseks ja uisutamiseks, puid ronimiseks, mänguvahendeid ja mänguasju.

Tihedalt majadega täidetud linnades ei ole sagedasti muid sobivaid kohti mängimiseks kui tänavad. Lapsed, iseäranis tütarlapsed, mängivad väga vähe niisugustes oludes. Ka tolmused, räpased, ilma mingisuguse sisseseadeta mänguplatsid ei veetle mängima. Kõrvalise, takistava asjaluna võiks nimetada ebakohaseid riideid ja jalanõusid.

Isiklikud omadused, mis mänguinstinkti arendavad, on tervis, energia, julgus, tung seltsida teiste omasugustega, ühised huvid ja kalduvused.

Ebasoodsalt mänguelu peale mõjuvad ühiskondlikud asjaolud on kõige pealt seltskonna ükskõiksus noorsoo kehalise kasvatuses vastu ja vanemate vale vaade mängude kui tühise ajaviite peale, mille tagajärjel lastel sagedasti ära keelatakse osavõtt mängudest.

Niisama tähtis tegur on sobivate mänguseltsiliste ja mängujuhataja puudus. Palju lapsi ja täiskasvanuid on tegevuseta just sellepärast, et neil puudub mängujuhataja; ise ei suuda ega oska nad sagedasti midagi ette võtta.

Lõpuks peatume veel küsimusel, missugust mõju avaldavad mängutegevuse peale osavõtjate vanus ning sugu.

Peab ütlema, et võimatu on määrata kindlad vanuseperioodid mängus nii üksikute osavõtjate, kui ka mängude suhtes. Siiski on olemas ajajärke, mil teatud mängu erilise huviga harrastatakse, ning mängujuhataja peab neid peajoonetes tundma, sest tähtis on, et erimänge õpetataks neile võimalikult soodsal perioodil.

Esimene ajajärk (lapsed alla 4 aasta).

Selle perioodi tähtsamad loomumadused on meelte arenemine, peaaegu kiire kasv, põhjapaneevate kehaliigutuste alistamine tahtejõule, suur järeleaimamis-tung.

Väikelaste esimesed mängud on: keha liigutamine ja asjade katsumine; meelte harjutamine, hääle (müra) tegemine paberiga, võtmega, lusikaga; roomamine, käik; toa, maja ja õue uurimine; liigutuste ja häälte järeleaimamine. Hiljemini esineb jooks, kiikumine, vedamine, lükkamine, tõmbamine, laulu ja mängu kuulamine ühes katsetega laulda.

Teine ajajärk (4—6-aastased lapsed).

Ajajärgu iseärasused: peaaegu kiire kasv jätkub samuti kui põhjapanevate liigutuste ja kõnelemiselundite alistamine tahtejõule; meeled arenevad ja nende vastuvõtmissuureneb; suur kehaline tegevustung, mis aga veel ei hooli saavutusist; täiskasvanute järeleaimamine ja elav ettekujutusvõim, mis end ilmutavad jutu- ja imitatsioonimängudes.

Selle perioodi mängud on rohkem isiklikku kui ühiskondlikku laadi. Vabades tegevusmängudes esinevad jooks, ronimine, liuglemine, tõukamine, tõmbamine, tõstmine, hüppamine, viskamine, veeretamine, löömine ja kinnivõtmine. Suurt osa mängib täiskasvanute tegevuse ja loomade imiteerimine. Sel ajajärgul armastavad lapsed rütmilisi liigutusi, liikumist laulu saatel, sõrmedemänge, nii et laulumängud siin väga kohased on.

Kolmas ajajärk (7—9-aastased lapsed).

See ajajärk on pöördepunktiks lapse elus. Keha areneb siis üldiselt aeglaselt, süda väsib kergesti. Hammaste vahetus toob enesega kaasa seedimisrikkeid, mis last nõrgendavad. Peaaegu kasv jääb aeglasemaks. Laps on hellatundeline ja vaimliselt vähem erk kui eelmisel perioodil. Siinamaani on keha üle valitsemine pakkunud huvi iseenesest, nüüd katsutakse oma ümbruse ja oma toimetuste üle võimule pääseda teatud eesmärgiga. Kehaliigutuste üle valitsemine ja lihasetunne arenevad. Mängud kannavad ikka veel rohkem isiklikku kui ühiskondlikku laadi, kuid neis esineb juba võistlus ja püüd saavutada teatud osavust. Sel perioodil ei tee laps hea meelega katseid, kui ta kindel ei ole kordaminekus, ja on õige hellatundeline ebaõnnestumise puhul.

Suurt poolehoidu leiavad sel ajajärgul vabad tegevusmängud. Mõnutundmine kehalisest tegevusest kestab edasi, ning lapse ümbrus peab temale pakkuma võimalust ronimiseks, jooksmiseks, hüppamiseks, tasakaalu-käiguks, kiikumiseks, liulaskmiseks, uisutamiseks ja vees sulistamiseks.

Ka näite- ja imitatsioonimängud etendavad sel perioodil suurt osa. Lapsed aimavad hea meelega järele peaaegu kõiki toimetusi ja tegevusi, mida nad tunnevad. Neil mängel on suur kasvatuseline tähtsus.

Teistest mängudest harrastatakse iseäranis tagaajamis-, maadlus- ja viskemänge, sest nad rahuldavad selle ajajärgu erilisi kehatarvidusi, arendades ühtlasi võistlusevõimet, osavust ning ühistoimimist lihaste ja juhtivate närvitsentrumite vahel ehk koordinatsiooni. Laulumänge tuleb eelistada, kui on küsimuses rütmitunde ja kuulmise arendamine ühes näitlemise- ja miimika-õpetusega.

Peab silmas pidama, et iseäranis sel vanuseastmel eri-aastajad mängude valikusse mõju avaldavad. Õpetaja peab alati tarvitama eri-aastaaegade ja -pühade läbi tekkinud juhust vahetada mängu, tantse, laule ja jutte, valides, näiteks, kevade tulekul kevademängud, jõulude eel — jõulumängud jne.

Neljas ajajärk (10—13-aastased lapsed).

Ajajärgu kehalised ja psüühilised iseärasused on järgmised. Kehakasv pikkuses on aeglasem, iseäranis poeglastel, kuid koed arenevad kiiresti. Haigustest on see ajajärk enam-vähem vaba. Elujõud on otsekui kõrguse tipul, tütarlastel ühe-, kaheteistkümne aasta vanuses, poistel kolme-, neljateistkümne aasta ümber. Meelte ning lihaste ja närvide ühistoimimise arenemine jätkub, ilmutades end kõiksuguste oskuste ja võimiste omandamises. See on meelepidamise ja harjutamise kuldne ajajärk. Kehaline tegevustung on elav; selle tõttu on jooksumängud iseäranis meelepärased. Ühistegevus mängudes areneb, kuid isiklikkus on siiski veel silmapaistev. Laps on enesearmastaja ja isemeelne; ta kiindub rohkem omasugustesse kui täiskasvanuisse. Poisid asutavad hea meelega kõiksuguseid ühinguid ja salaseltsi,

harrastavad sporti ja ekskursioone vabas looduses ning armastavad leerielu, jahti ja jahimänge. Sugudevahelised erinevused hakkavad end ilmutama.

Vabades tegevusmängudes esinevad ühes eelmise ajajärgu mängudega veel iseäranis hüpped, viskamine, püssi- ehk vibupüssi-laskmine, jalgratta-sõit jne. Ujumine peaks kõige hiljemini sel ajajärgul ära õpitama. Igasugust talvesporti võib soojalt soovitada.

Tagaajamis- ja kinnipüüdmismängud, jahti- ja viskemängud, märkiheitmisega või ilma, leiavad sel vanuseastmel suurt poolehoidu. Tuntakse erilist huvi kõiksuguste kehaliste võimiste ja oskuste vastu, nagu jõukatsed (vägipulgavedamine, sõrmetõmbamine jne.), hüpped, eriti pukihüpped, käte abil ülestõmbumine, tasakaalu-käik ja teised. Tütarlapsi veetlevad laulumängud, mille ettekanne teatud graatsiat ja rütmi nõuab.

Viies ajajärk (13-—15-aastased lapsed).

Keha areneb jõudsasti. Süda kasvab proportsionaalselt veresoontega, mille tagajärjel vererõhumine suureneb. Kopsud ja rinnakorv laienevad, käsi muutub tugevamaks ja lihaste üle valitsemine täielikumaks. Närvide ühendused täienevad. Suguelundid arenevad kiiresti. Mõlemad sood hoiduvad teineteisest enam-vähem eemale. Sugudevahelised erinevused mänguharrastusis paistavad selgesti silma.

Sel ajajärgul on närvikorratud tavalikud. Ollakse saamatu, vahetevahel laisk, iseteadlik; meeleolu on sagedasti ebatõsine, armastatakse veiderdada ja naljatoonil kõnelda. Võib märgata kalduvust unistamiseks ning õhulosside ehitamiseks. Järeleaimamis-tung annab end uuesti tunda, ja täiskasvanute eeskuju ning paleused avaldavad suurt mõju. Lastel selles vanuses on kalduvus ulakusele ja korrarikkumisele; võitlushimu ning jonnakus kasvavad. Organiseerimistung ilmutab end nüüd täiel määral; asutatakse kõiksuguseid rühme, ringe ja ühinguid. Poisid armastavad põnevaid ning kardetavaid seisukordi, kehalisi vägitükke, jahti ja leerielu.

Mängudest on võistlusmängud sellele ajajärgule omased, kuigi jaolt alal püsib huvi eelmise perioodi mängude vastu. Pikapeale kahaneb siiski harrastatavate mängude arv, ja jäävad järele ainult teatud lemmikmängud — võistlus- või rühmamängud, mis nõuavad tugevat lihastetegevust, harjutavad närvikava, äratavad ühistunnet ning arendavad julgust ja initsiatiivi.

Sellele ajajärgule sobivaist spordiharudest võiks nimetada ujumist, sõudmist, purjetamist, suusatamist, jalgrattasõitu jne. Ei pea ka unustatama osavus- ja painduvusharjutusi.

Viimasena kirjeldatud ajajärgu huvid ja harrastused kestavad väheste muutustega kuni 20. eluaastani. Täiskasvanute mängud on rohkem meelelahutuse laadi, mille peasihiks silmapilguks vabanemine igapäevase töö ikkest.

Nüüd vaatame, missugust mõju osavõtjate sugu mängutegevusse avaldab.

Väikesed poisid ja tüdrukud mängivad enam-vähem samu mängu peaaegu ühesuguse osavusega kuni suguküpsusliku ea alguseni. Selle järel on tütarlastel sagedasti nõrkuse- ja saamatuse-ajajärk. Nad ei ole siis liikumismängudest vaimustatud, ja neil puudub ka poistele omane vastupidavus. Sagedasti vähendavad tütarlaste riided, iseäranis arenemisperioodi järel tarvitavad, nende kärmust ja liikumisvõimet.

Tütarlastel näib poistega võrreldes juba loomu poolest vähem kalduvust olevat jooksuks, heitmiseks, tagaajamiseks ja kinnipüüdmiseks, võitlemiseks ja rüselemiseks. Mängides ei ole nad kunagi nii toored kui poisid, kuid neil on raske mängu seadustele alistuda, sest et nad nende tähtsusest aru ei saa. Ka ühistegevus on tütarlastele võõras. Seda tuleb sellega seletada, et naine kuni viimase ajani ei ole tarvitsenud teistega koos töötada ega oma töö juures end teatud seaduste alla painutada. Just sellepärast on rühmamängud tütarlastele äärmiselt tähtsad.

Nüüd peatume pikemalt mängude füüsilisel ja psüühilisel mõjul.

Mänge liikumisõpetuse vaatekohalt analüüsidest leiame, et neis peajasjalikult järgmised elemendid esinevad: jooks, visked, hüpped ja võitlusevõtted nagu tõmbamine, tõukamine, lükkamine, kinnihaaramine.

Jooksu suur tervisehoiuline tähtsus seisab selles, et ta kopsude ja südame arendamist ja tugevakstegemist suuremal määral edendab kui ükski teine harjutus.

Istudes on hingamis-ulatus väga väike. Laps kooliõpingis hingab ainult vähese osaga oma hingamispinnast. Iseäranis vähe võtavad kopsude ülemised otsad hingamisetööst osa, eriti kirjutamisel, ning on selle tõttu nõrgemad ja haigustele vastuvõtlikumad kui kopsu muud osad, nii et tiisikus sagedasti just kopsude otstes algab.

Kiire jooksu läbi ergutuvad kopsud maksimaalsele tööle. Kõik, mis kopsukoos hingamispinnana tarvitata, kasutatakse ära, ilma et ükski kopsurakukeste rühm puutumata jääks. Sellega saavad kõik kopsu osad võimsa ergutuse kasvamiseks, mis iseäranis tähtis on suguküpsuslikus eas ja aastail enne seda — ajal, mil kopsud jõudsamini kasvavad kui ükski teine elund peale südame.

Jooksul on suur tähtsus ka südamelihastiku arendamiseks. Seepeale vaatamata, et süda terve eluaeg vahet pidamata töötab ja järjekult kõige paremini treeneeritud lihas kogu kehas on, tarvitab ta siiski vahete-vahel võimsaid ergutusi, et täit tugevust ja töövõimet omandada. Iseäranis tähtis on see aga kasvavale südamele. Puuduliku liikumise tagajärjel nooruses jääb süda liiga väikeseks ja seetõttu ka vähem töövõimeliseks. Kaks isesaja on mõistagi normaalselt suur, terve süda ja sagedasti just liialdatud ning üle jõu käivate kehaharjutuste tõttu haiglaselt suurenenud süda.

Jooksu tervisehoiuliste mõjude hulka kuulub ka vereeringjooksu ja ainevahetuse elustus. Istumise läbi tingitud puudulik hingamistugevus ühes klassiruumide halva õhuga on peapõhjuseks, et lapsed kahvatud, et neil söögiisu puudub ja nende meeolu loid. Kuid vaadake neidsamu lapsi peale õues möödasaadetud mängutundi: paled punetavad, kõlab lõbus jutt ja naer, ning võileib maitseb paremini kui kunagi enne.

Terve laps jookseb ja hüppab alati, kui tal selleks võimalust. Peab otse imestama, kui palju lapsed kokkuarvatult päeva kestes jooksevad, ilma et nad ära väsiks. Seda tuleb sellega seletada, et kasvaval lapsel võrdlemisi laiade veresoonte tõttu madal vererõhumine on, nii et südame tegevus väga kergelt sünnib. Väsimusained lihastes ja liikumistsentrumites uhetakse kiirema vere-ringjooksu tõttu ruttu ära. Laps on seepärast lühikeseks, kiireks jooksuks alati valmis ning võib seda lühikeste vaheaegadega ikka jälle korrata. Mängus on tal selleks võimalus antud, sest seal vaheldub kiire liikumine silmapilgega, mis vähem tegevust nõuavad ja puhata lubavad. Mängiv laps jookseb kõigest jõust seni kui ta ära väsib; siis laseb ta end kinni püüda või võtab ajutiselt vähema agarusega mängust osa. Nii individualiseerib siis mäng paremini kui ükski teine harjutus, ja võib öelda, et õieti valitud ning vahetatud mängudes nii nooremad kui vanemad osavõtjad võimaluse leiavad jooksu oma jõu ja võimise kohaselt harrastada, liialduste läbi enesele kahju tegemata

Ka üksikud jooksutüübid on mängus esitatud. Mängust osavõtja jookseb nimelt kokkuarvatult sama palju, kui pikemaajalist vältejooksu harjutades, ja et mängu käik vahetevahel maksimaalset kiirust jooksus nõuab, siis on mängus ka kiirjooks esitatud, rääkimata mängudest nagu teate- ja võidujooks, mis täiesti kiirjooksu laadi on. Tähendama peab veel, et jooksu kogusummat, mida osavõtjad mängides kergesti suudavad pakkuda, ilma et nad endid liiga väsitaksid, on raske saavutada jooksuharjutuste kujul käsu peale. Seda tuleb seletada sellega, et mäng rõõmu- ja lõbutunnet äratav, mille tõttu liikumisprotsess närvides ja lihastes kergemaks ning vähem väsitavaks kujuneb.

Nii jõuame siis otsusele, et jooks vabal ja vahelduval kujul, nagu ta mängudes esineb, noorsoole nii füsioloogiliselt kui psüholoogiliselt kõige kohasem on. Mõistagi tuleb vahetevahel ka jooksuharjutusi puhtal kujul ette võtta, juba sellepärast, et nende abil võimalik on head stiili välja töötada, mis end siis ka vabas jooksus avaldab.

Heitmisel on tegevuses peaasjalikult lihased, mis käsi ja õlgu liigutavad, vähemal määral ka selja- ja säärelihased. Tegevus on kaunis tugev, kuid lühikese vältusega. Mängudes esinevate visete peatähtsus ei seisa aga mitte nende läbi tingitud lihastetegevuses, vaid selles, et nad head „närviharjutused“ on. Iseäranis võib seda märkiheitmise kohta öelda. Palli saatmine teatud sihile ning selle kinnipüüdmine nõuab nimelt täpsat ühistoimimist — koordinaatsiooni — väga mitmekesiste lihasterühmade vahel, mis omalt poolt peene närvitöö esile kutsub. Ka silmamõõdu arendamiseks ning selle läbi lihastetegevuse ulatuse ja tugevuse reguleerimiseks pakuvad pallimängud kõige parema võimaluse. Seirates vaatega palli, mis pea läheneb, pea kaugeneb, harjutatakse silma seadumus-(akkomodeerimis-)võimet ning teritatakse nägemist. Inglise koolides, näiteks, kus palju palli mängitakse, ei ole peaaegu sugugi lühikese nägemisega õpilasi (vähem kui 1%).

Hüppemängudes on peaasjalikult jala- ning säärelihased võimsas tegevuses, eeskätt sirutajad lihased. Et tegevusaeg väga lühike, on väsimusetunne hüppe järel ainult väike. Seetõttu võib mitu hüpet järgemööda teha, enne kui suurem lihasteväsimus end tunda annab. Kuid südame- ja hingamisteväsimusse mõjuvad hüpped tugevasti kiirendavalt, nii et liialduste eest peab hoiduma. Hüpped ühel jalal nõuavad veel tasakaalu-pidamist, mida ainult täpne ühistoimimine peaaegu kõikide lihaste vahel võimaldab. Hüppemängude kõrval harjutatagu mõistagi ka kõrgus- ja kaugushüppeid, rõhku pannes hea vormi peale.

Võitlusmängude lihastetegevus (tõukamine, lükkamine, tõmbamine, vastupanek) on väga mitmekesine. Võib öelda, et enam-vähem kõik lihased tublisti tööd leiavad, mille tõttu ka süda ja kopsud kiirele tegevusele ergutatakse.

Nagu näha, on mängudest tingitud lihastetegevus väga mitmekesine. Tähtsamate spordiharjutuste elemendid esinevad neis vabal ja teineteisega kombineeritud kujul. Tähelepanu väärib asjaolu, et mängudes jooks, hüpped, visked,

heitlemine jne. vahet pidamata ei esine, vaid puhkemomentidega või vähem intensiivse tegevusega vahelduvad, mis mängijaile võimaldab neist oma jõu ja vastupidavuse kohaselt osa võtta. Kuid iseäranis peab toonitama kaht asja, mis mängudele suure ülekaalu teiste kehaharjutuste üle annavad. Need on: 1) rõõmu- ja mõnutunne, mida mängud suuremal määral kui ükski teine kehaharjutus äratavad ja 2) nende mõju osavõtja iseloomu ning hingeelu peale.

Laste närvi- ja lihastetegevus sõltub suurel määral nii lõbu- kui vastumeelsuse-tundest, mis nende meeli valdavad. Paha tuju, igavus, valu jne. nõrgendavad südametegevust, vähendavad lihaste energiat ning mõjuvad rõhuvalt ja takistavalt närvikava ärritusvõimesse, mille tõttu ka lihastetegevus loid ja nõrk on. Lõbutunded aga, nagu rõõm, vaimustus, huvitus, võistlustunne jne., tõstavad südame tegevust, suurendavad närvide ja lihaste ärritusvõimet ning kergendavad seega suurel määral liikumistegevust, mis koosneb liigutuse tarviduse tabamisest, tahtmisest liigutust teha ja lõpuks selle täidesaatmises.

Huvitus ja võistlustunne, mida mängud esile kutsuvad, neis ettetulevad lõbusad vahejuhtumused, rahuldustunne oma võimisest, viibimine omasuguste seltsis — see kõik loob õhkonna, mis osavõtjate tegevustungi äratamiseks ja selle teostamiseks kõige soodsam on.

Nõutavaid tahtejõu-pingutusi katsume nooremate laste juures sellega kergendada, et neis lõbu- ja mõnutunnet äratame. Vanemate õpilaste juures peab aga tahtejõu karastus esimesel kohal seisma. Tahte-ajed (-impulsid) peavad tugevad küllalt olema, et mitte ainult kergendavate mõnutunneteta läbi saada, vaid et isegi vastumeelsuse-tunnet maha suruda. Viimane võib olla tingitud jaolt füüsilistest põhjustest, nagu valu, külmatunne jne., jaolt kõiksugustest takistavaist kujutlustest, nagu eneseusalduse puudus, hirm ebaõnnestumise ja hädaohu eest. Mäng toob enesega kaasa olukordi ja juhtumusi, kus osavõtja nii kehalisest valust ning vastumeelsuse-tundest võidu peab saama, kui ka häda-

ohule julgelt silma vaatama ja oma jõudu selle kõrvaldamiseks kasutama. Juba püüd seltsiliste silmis mitte kõhklejana ega pelgurina paista, mõjub selleks suurel määral kaasa.

Nii karastavad siis mängud iseloomu ja teritavad tahtejõudu. Ühes vilumusega kasvab ka jõud ning osavus, kaob saamatus, tõuseb julgus ja usk enesesse.

Mängides õpivad lapsed kiiresti otsustama ja iseseisvalt toimima. Mõtlemiseks ning teistelt nõu küsimiseks ei ole aega. Seisukorra hindamine, otsuse tegemine ja selle täitmine peavad välgukiirusega üksteisele järgnema. Igaüks toimib iseseisvalt, kuid siiski puutes (kontaktis) teistega. Tegevus ei sünni teise käsul, vaid enese vaba otsuse põhjal, vaheldusrikaste, ootamatult esinevate sündmuste ning seisukordade tagajärjel. Selge on pikema jututa, kui tähtis on elus kiire ja iseseisev hindamis- ning otsustamisvõime ühes harjumusega oma otsust viibimata teostada.

Mängud äratavad ka leidlikkust ja initsiatiivi, sest mängija peab täbarast seisukorrast väljapääsu-tee leidma, ta peab vastaste pealetungimisi likvideerima ning nende vastu sõjakavalust tarvitama.

Tähtis kasvatuseline tegur mängupraktikas on mänguseaduste vabatahtlik ja teadlik täitmine. See õpetab kõige pealt enese üle valitsema, oma toimetusi alaliselt kontrollima ning neid mingi kõrgema imperatiivi alla painutama. Ka kõige ägedamas võistlusetuhinas peab mängija vahet tegema lubatud ning lubamata võtete vahel ja viimaste tarvitamisest keelduma, juba sellepärast, et see rühmale kahjulik on, kui ta mänguseaduste vastu eksib. Viimastest lugu pidama õppides harjuvad lapsed ka ühiskonna seadusi austama.

Mängides selgub, kui suur tähtsus on ühistoimimisel. Osavõtjate vahel tekib ühistunne, solidariteet, hävivad sotsiaalsed vahed. Kuski ei teki nii kergesti seltsimehelikku vahekorda tihti väga mitmesugustel haridus- ja seltskonnaastmeil seisvate isikute vahel, kui mängu- ja spordi-

platsidel. Sealsamas leiavad lapsed suurema jao endi sõpradest.

Mängides ilmutab end lapse iseloom ta õigel kujul. Iga mäng on teatud määral vaimuomaduste katseriistaks, ses mõttes otse loomulikuks eksperimendiks. On soovitatav neid korraldada vahel nimelt vaatlemise sihiga. Nõnda võib kuulmise teravuse selgitamiseks tarvitada mängu, kus laulu või mängu kõla järele tarvis peidetud asi üles otsida; kujutluste rohkuse selgitamiseks — „Ma olen sinu peale pahane“; kompimismeele teravuse selgitamiseks — kinnis-silmadega asju ära tunda („Istun, istun kelle süles?“); fantaasia uurimiseks — „Mooramaa kuningas“; liigutuste tempo äramääramiseks — kõiksuguseid jooksumänge, nagu näiteks „Viimane paar välja“, „Kass ja hiir“ j. n. e.

Lõpuks peab veel tähelepanu juhtima mängude ärahoidva (profülaktilise) moraalse mõju peale. Poiss, kel võimalus puudub pallimänguks, võtab kivi ja heidab selle koera või tänavale äraeksinud kana pihta. Heitmisinstinkt on sama vana kui inimesse. Juba „enne Aadamat“ on poisid kividega linde visanud, ja sest ajast peale on see tung kõigile poistele omane. Kas peame seda loomusundi püüdma hävitada? Ei, see oleks asjata ja ka otstarbeta, sest heitmine iseenesest on peenike kunst. Me peame selle ainult õigesse rööpasse juhtima. Kanade loopimine kividega on juhtimata, „laptu“ aga juhitud viskemäng.

Väikest Toomast süüdistati mitmekordses õunavarguses. Kui talt küsiti, kas ta nii nalga kannatab, et ta nendeta läbi ei saa, vastas poiss: „Mina ei varasta õunu mitte selleks, et neid süüa, vaid on nii huvitav, kui vana aednik mind taga ajab.“ Tuhandete põlvede poisse on taga aetud tõeliste või oletatud süütegude pärast, ja hea oleks olnud, kui väikese Toomagi himu taga aetud saada oleks olnud õieti juhitud, teiste sõnadega — kui temale võimalus oleks antud mängida „Vargaid ja politseinikke“, „Salakaubavedajaid ja piirivalvureid“ ning teisi sellelaadilisi mängu.

Nii siis, juhtige noorsoo tegevusetungi, muidu satub see valetele. Oigusega ütleb keegi kasvatusteadlane, et

täna avatud mänguplats teeb liigseks homme avatava haige- ja vangimaja.

Kõiki ülalesitatud andmeid silmas pidades tohiksime küll otsusele jõuda, et mängudel määratu suur tähtsus on me noorsoo kehalise, vaimlise ja kõlblise arenemise käigus.

Mängu metoodika.

Mängude õpetamine ja juhtimine näib küll lihtne olevat, kuid tegelikult peab mängujuhatajal siiski omajagu oskust ja vilumust olema, et mainitud ülesandega hästi toime saada. Sagedasti oleneb kordaminek just väikesist asjust ja lihtsast võttest, mis kergesti kahe silma vahele jäävad. Tahan järgnevate, enese mängupraktikast väljakasvanud metoodiliste näpunäidetega kergendada algava mängujuhataja tööd.

Peatume kõige pealt mängude valikul. Siin võib esineda kahesugune tarvidus:

a) valida mängud kogu tunni jaoks, teiste sõnadega, kokku seada mängutunni kava, ja

b) valida üks või kaks võimlemistunnis harjutuste vahel toimepandavat mängu.

Esimesel juhtumusel on me sihiks pakkuda mängude abil võimalikult mitmekülgset kehaharjutust. Selleks otstarbeks peame kavasse võtma vähemalt kaks jooksumängu, millest üks kiirjooksu laadi oleks, näiteks teatejooks, teine aga rohkem vältejooksu iseloomu kannaks. Viimaseks on kohane mõni elav, jooksuga ühendatud pallimäng, nii et siis ka viskeharjutused on esitatud. Kavast ei tohiks puududa maadlusmäng, mis keha- ja kätelihastele tublisti tööd annab, samuti hüppemäng. Nooremale astmele väga kohased on muu seas naljamängud; keskmisel astmel võib nende aset täita mõni lõbus osavuse-harjutus.

Vanemal astmel tarvitavad nõndanimetatud „suured mängud“ sisaldavad nii mitmekesisist tegevust, et üks või kaks mängu terve eeskava täidavad.

Sellest, mäherdust mõju õpilaste sugu ja vanus mängude valikusse avaldavad, on eespool pikemalt juttu olnud.

Mängud, mis võimlemistunni kavas aset leiavad, peavad seda mitmekesisstama ja täiendama. On kavas suuremat jõupingutust nõudvad liigutused ja hüpped, valitakse rahulik mäng. Koha peal sooritatavate kepi- ja nuiaharjutuste järel on sobiv elav jooksu- või pallimäng. Hüppemäng võimaldab ajapuudusel hüpete väljajätmist kavast, samuti kui teatejooks või mõni teine jooksumäng jooksuharjutuse ärajäämist; sammude aset võib täita laulumäng.

Mis mängude järjekorrasse puutub, siis tuleb järgmisi nõudeid silmas pidada:

1) Mängutund peab algama ja lõppema mängudega, mis vähem lihastetegevust nõuavad; väsitavamad mängud leiavad aset tunni keskel. Jaheda ilmaga väljas mängides on siiski soovitatav kohe alguses mõni elav, kergesti korraldatav mäng või harjutus toime panna ning siis alles pikemaajaliste mängude ettevalmistustega tegemist teha.

2) Mängude järjekorras peab valitsema teatud vaheldus, see tähendab samalaadiline lihastetegevus ei tohi kauemat aega järgemööda kesta. Metoodiliselt vale oleks, näiteks, kaks elavat jooksu- või hüppemängu lasta teineteisele järgneda.

3) Väsitavamate mängude vahele, samuti tunni lõppu paigutatakse mängud, mis vähem liikumist sisaldavad ja seetõttu puhkust võimaldavad, valmistades ühtlasi lastele lõbu ja nalja või kütkestades kuidagi viisi nende tähelepanu. Sääraste vahepalade aset täidavad alamal astmel kõiksugused naljamängud, keskmisel — osavusharjutused, rahulikud viskemängud ja muud. Soovitatav on paigutada mängude vahele ka mõned hingamisharjutused ja rahustavad marssimised.

Nii tarvilik, kui ongi mängutunni kava kokkuseadmine, ei tohi siiski ses suhtes liiga pedantne olla, katsudes ette näha ja ära määrata viimast kui väikest asja. Mitmesugused asjaolud, nagu laste meeleolu, kehaline enesetunne, välised mõjud, tingivad sagedasti muutusi esialgses kavas. Ka peab lastele vahetevahel võimalust andma valida mängu oma maitse ja tahtmise järele ning tarbeks aega oma lemmikmängude harrastamiseks.

Mänge ei tarvitse mitte liiga sagedasti vahetada. Lapsed on oma maitse poolest alalhoidlikud, iseäranis nooremad, ja mängivad kord armsaks saanud mängu alati hea meelega. Sedasama võib öelda ka vanema astme kohta, kus tihti isegi vastu peab töötama teatud lemmikmängude liiga ühekülgsel harrastamisele. Õiget lõbu ja mõnu pakub mäng ainult siis, kui ta osavõtjatele peenusteni tuntud ning kui nad tas nõutava tehnilise oskuse omandanud. Nii siis: parem vähe mängu hästi ära õppida, kui palju ja halvasti.

Uute mängude õpetamisel peetagu kõige pealt silmas, et lapsed õpetajat hästi näeksid ja kuuleksid. Selleks lastagu neid vabalt enese ees seista. Väheosaosavõtjate arvu puhul võib lapsi mängu seletuse ajaks ringikujuliselt üles seada või nad kahte ritta asetada ja ise ringiliste vahel või paarrea ees seista. Ebapraktiline oleks asetada lapsed näiteks kahele poole saali või platsi ja neile siis mängu seletama hakata. Lapsed ei kuuleks hästi ja küsimuste ettepanemine oleks raskendatud, rääkimata sellest, et õpetaja oma häält asjata peaks väsitama kauge maa pealt kõneldes.

Keerulisemaid rühmamänge on kõige parem klassis seletada, joonistades tahvlile mänguala plaani. Väga soovitav on mänguseadused etteütluse järele lasta üles kirjutada.

Mis seletusse puutub, siis nimetatagu kõige pealt õpetatava mängu nimi. Selle järele katsutagu mõne tabava sõnaga ta vastu huvi äratada ning ta mõtte ära tähendada. Siis pakutagu lühike, asjalik ja selge ülevaade mängust, alates ülesseade seletusega, skitseerides mängu käiku ja lõpetades tähtsamate seaduste nimetamisega.

Ei ole soovitav loendada korruga liiga palju mänguseadusi; lapsed ei jõua ometi neid kõiki meeles pidada. Praktilisem on osavõtjaid nendega tutvustada mängu jooksul, selle järele kuidas sündmuste käik areneb, nimetades seletuses ainult olulisemaid, mis mängu tegevuse avamiseks tingimata tarvilikud.

Õpetajal enesel peab õpetatav mäng selge olema, peenusteni läbi mõeldud ja kui vähegi võimalik ka läbi män-

gitud. Ainult siis suudab ta eraldada tähtsamat vähem tähtsast ja pakkuda mängust selge, ülevaatlik pilt. Tal on ka kergem leida tabavaid sõnu meeoleu loomiseks, kui ta ise tegelikult tutvunud mängu iseloomuga.

Seletuse keel olgu nooremate õpilaste puhul võimalikult piltlik, konkreetne. Soovitav on kasutada pilti, mille esile kutsub mängu nimi, näiteks „nõialossid“, „piiratud kindlus“ j. n. e.

Kui seletusega lõpule jõutud, antakse õpilastele võimalus ette panna küsimusi või katsutakse ise paari küsimuse abil selgusele jõuda, kas kõik seletusest aru saanud. Selle järele tehakse tarvilikud ettevalmistused. Siia kuuluvad: mänguala piiride tähistamine joonte abil ja nõutavate joonestuste valmistamine; õpilaste asetamine mänguks, tarbekorral ka nende kohtade äramärgimine, ning mänguvahendite väljajagamine; teatud mängudes proovijooksude ja -visete sooritamine. Peatume vähe pikemalt igal üksikul ettevalmistaval toimingul.

Mänguala ära märkides peetagu silmas mängu kirjelduses nimetatud mõõteid (pikkus, laius, vahed j. n. e.). Ruumipuudusel peab neid mõistagi vähendama, kuid see sündigu proportsionaalselt.

Mõõtüksuseks on harilikult samm. See vastab umbes 75 sm-le. Mängudes, mis rohkem täpsust nõuavad, mõõdetakse mänguplatsi pikkus, lai s, joonte vahe j. n. e. meetermõõduga.

Kui õues mängitakse, tõmmatakse mängupaiga äramärgimiseks neli joont, kaks ots- ja kaks küljoont, mis ümbritsevad pikerguse nelinurga-kujulise mänguala. Saalides on enamasti küllalt kahest otsjoonest, mis 2—3 sammu kummastki lühikesest seinast eemal.

Sagedasti on tarvis äramärgitud mänguala kaheks jagada. Seda toimetatakse järgmiselt. Kui piirjooned tõmmatud, mõõdetakse üks küljoon ära, jagatakse saadud pikkus pooleks, mõõdetakse otsast alates küljoone keskkohast välja ning tõmmatakse sealt põigiti üle mänguala joon.

Ringid, nelinurgad ja muud tarvilikud joonestused tehakse nõutavas suuruses ning võimalikult korralikult,

mõistagi püüdmata saavutada geomeetrilist täpsust. Saalis tehakse jooned ja joonestused kriidiga põrandale, õues tõmmatakse nad kepiga maa peale. Liivasel pinnal on soovitatav piirjooned tähistada kastmiskannust vee kallamise abil. Silmapaistvam kui harilik joon on lainekujuline, niinimetatud siki-sakiline joon (~~~~). Joonte tõmbamisel liigutakse harkis jalgadega võimalikult otsesihis tagurpidi. Väikesed ringid tehakse nii, et kord ruttu enese telje ümber pöördatakse. Suuremate ringide joonestamisel peab enne nende diameetrid tõmbama.

Alguses toimetab õpetaja ise mõõtmist, tõmbab piirjooned ning teeb tarvilikud joonestused, juhtides õpilaste tähelepanu joonestuse tehnika ja mõõdete peale. Võimalikult pea tulevad aga ametisse panna õpilased, keda sellega kasvatatakse isetegevusele. Isegi nooremad õpilased võivad tõmmata jooni ja valmistada lihtsamaid joonestusi õpetaja juhatusel ning kaasabil.

Piirjoonte tõmbamisele ja joonestuste tegemisele järgneb õpilaste asetamine mänguks. Nooremate lastega sünnib see suuremalt jaolt üsna lihtsalt. Musta Peetrit mängides öeldakse näiteks ainult: „N. on Must Peeter. Jookse selle joone peale. Kõik teised lapsed teise joone peale ühte ritta!“ Või „Kalapüügi“ puhul: „Sina oled kalamees. Jookse ahju juurde. Kõik teised on kalad ja hakkavad ujuma!“ Kuid enamasti sünnib õpilaste asetamine mänguks rohkem korraldatud kujul, kusjuures esinevad peasjalikult kaks põhivormi: ülesseadmine ringi ja kahte ritta.

Ring moodustatakse vabalt või nii, et õpilased enne pikkuse järele rindritta käsutatakse ning siis kätest kinni võtta ja ring teha lastakse, kusjuures rea otsad ühinevad ja keskkohataganeb. Et ringi moodustamist kiirendada, antakse selleks määratud aeg, näiteks peab ring enne valmis olema, kui õpetaja kümneni jõuab lugeda. Sama abinõu võib tarvitada ka rea moodustamisel.

Algusest peale peab rõhku panema ringi kuju peale ja nõudma, et see ilus ümmargune oleks. Ringi suurendatakse ja vähendatakse sammega taha- ja ettepoole.

Kaks kontsentrilist ringi võib moodustada ühest suuremast ringist või kahest vastamisi seisvast rindreast. Esimesel juhtumusel loevad ringilised kaheks, mispeale esimesed (teised) numbrid määratud arvu samme ette- või tahapoole astuvad. Teisel juhtumusel määratakse enne ära, määrane rida seemise ringi moodustab ja mäherdune välimise ning tehakse siis mõlemad ringid korruga nii, nagu eespool kirjeldatud. Kahest vastamisi seisvast rindreast on kerge moodustada ringi. Selleks ühinevad ridade otsad, kuna keskkohad taganevad.

Kui ei mängita võistlus- või rühmamänge, ei tarvitse mõlemad ringid üheväärilised olla osavõtjate arvu ja tugevuse poolest. Seesugusel juhtumusel on kõige lihtsam rida poolitada ja kumbagi poolt lasta oma ette ring moodustada.

Sagedasti on tarvis moodustada kahekordne ehk paaring, iseäranis laulumängude korral. See tehakse kõige lihtsamini kahekordsest reast nii, et kõik esimese paari järel ringi käima hakkavad, peatudes siis, kui paarring valmis. Viimased ja keskmised paarid peavad seejuures vähe lähemad sammud võtma kui harilikult, esimesed aga vähe pikemad, et „otsa otsaga ühte“ saada.

Teine põhivorm on asetumine kahte ritta, kusjuures read sama suured ja sama tugevad peavad olema, see tähendab, et kummaski reas 1) arvu poolest sama palju ja 2) sama palju suurema ning vähema kasvuga osavõtjaid peab olema. Rea lihtpoolitamise kaudu võib küll moodustada kaks rida, mis reasolijate arvu poolest teineteisele vastaksid, kuid üheväärilised ei oleks osavõtjate tugevuse ning jõu suhtes, sest ühte neist oleksid koondatud kõik suuremad ja tugevamad mängijad, teise aga vähemad ning nõrgemad. Võistlusmängude puhul on loomulikult alati maksev nõue, et mõlemad pooled sama suured ja sama tugevad oleksid.

Mainitud nõudele vastavat osavõtjate jaotust võib teostada mitut viisi. Üks lihtsamaist on tuntud ülesmarssimine paarideks. Seistes rongreas keset saali marsitakse edasi. Saali lähemas otsas pöördub esimene reasolija vasakule, teine paremale poole, kolmas jälle vasakule j. n. e., jätkates

marssimist ning ühinedes paariks vastutuleva seltsilisega saali teises otsas. Tarbekorral minnakse ka paarikaupa lahku ja moodustatakse nelikud vastutuleva paariga. Nelikuid harvendades saame neli rühma, nagu seda nõuavad mitmed mängud.

Paarida võib moodustada ka tagaasendi kaudu, mis järgmiselt sünnib. Kui rindreas kaheks loetud, astuvad „teised“ vasaku jalaga sammu tahapoole, siis parema jalaga sammu kõrvale ning asetavad lõpuks vasaku jala teise kõrvale. Tagaasendisse võivad minna ka „ühed“, jalga vastavalt muutes.

Lihtsam ja nooremale astmele sobivam on paarrea moodustamine kõrvalasendi kaudu. Rongreas loetakse kaheks, mispeale „kahed“ asetuvad ühe sammuga eesseisva „ühe“ vasakule (paremale) poole. Samm suunatakse poolviltu kõrvale ja ettepoole ning tehakse vasaku jalaga, kui minnakse kõrvalasendisse vasakule, teisel juhtumusel paremaga. Mainitud asetamisviisi abil võib moodustada ka nelikud. Loetakse neljaks, „kahed“ ja „neljad“ astuvad kõrvalasendisse vasakule, mispeale „kolmed“ ja „neljad“ eesseisva paari vasakule poole asetuvad.

Hoopis teist laadi on rühmade moodustamine suuremais mängudes, nagu laptu, võrkpall j. n. e. Enamasti nõuab mäng, et igal rühmal oma juhataja oleks. Viimased valitakse ühiselt kõikide osavõtjate poolt. Juhatajad toimetavad siis rühmadesse jagamist järgmiselt. Üks neist, *A*, heidab raha ülespoole nii, et see keerleb serviti õhus. Enne kui raha maha kukub, peab teine juhataja, *B*, hüüdma kas „kull“ või „kiri“. Kui *B* hüüab, näiteks, „kiri“ ja kui rahal pärast mahalangemist see pool peal on, võib ta enesele valida osavõtjate hulgast kõige parema mängija esimeseks abiks (palli serveerijaks j. n. e.). Alles siis valib *A* enesele abilise. Ümberpöörduvalt tehakse, kui *B* õieti ei ole arvanud. Samuti valitakse ka teised rühma liikmed. Kui keegi juhatajaist õieti on arvanud, hüüdes „kull“ või „kiri“, on tal õigus järgmisel korral raha üles heita. Vastasel korral teeb seda teise rühma juhataja.

Kui osavõtjate arv suur, valib kumbki juhataja aja kokkukordamise mõttes enesele eespoolkirjeldatud viisil ainult 3—4 abilist. Ülejäänud seltsilised asetuvad pikkuse järele ritta, loevad kaheks ning moodustavad siis kaks rida, millest kumbki üht rühma kujutab.

Teine, suuremais mängudes tarvitusel olev rühmade moodustamise viis seisab selles, et juhatajad korda mööda valivad enesele osavõtjate hulgast abilisi ja rühmaseltsilisi, neid nimepidi hüüdes. Väljahüütud seltsiline asetub oma juhataja selja taha või tema kõrvale.

Sagedasti on tarvis tähistada osavõtjate kohad, näiteks mängudes, kus kohavahetusi ette tuleb või kus osavõtjail on kalduvus vähendada ringi või lühendada ridu. Kohad tähistatakse väikeste ringidega või ristidega, mis tehakse kriidiga põrandale ning puupulga või kannaga õues liiva sisse. Et sellega mitte kaua aega viita, jagatakse välja 4—5 kriiditükki või pulka, mis käivad käest kätte.

Asetamisele ja kohtade äramärgimisele järgneb mänguvahendite, nagu rühmapaelte ehk -märkide, pallide jne. välja jagamine. Harilikult toimetavad seda selleks määratud õpilased.

Ettevalmistused mänguks ei tohi iialgi palju aega viita. Kõik tehtagu täpsalt, võimalikult kiiresti ja pikema jututa. Midagi ei ole nii ebakohane mänguplatsil, kui aeglane liikumine ja saamatu olek.

Teatud mängudes on vigade ärahoidmise otstarbel soovitatav toime panna enne „päris“-mängu niinimetatud katsejooks või -heitmine. Säärased mängud on eeskätt võidu- ja teatejooksud ning ajupalli-tüübilised mängud. On õpilased üles seatud, näiteks, „võidujooksuks rea kaupa“, jookseb üks neist nõutavat rada, et teisi sellega näitlikult tutvustada. Teatejooksus c teevad seda kaks õpilast korraga, kummastki reast üks. Katseheitmise sooritab kumbki rühm eraldi, kusjuures õpetaja juhatusi annab ja vigu parandab. Mainitud jooksud ja visked pannakse toime mõisagi ainult uute mängude harjutamisel.

Üldse on soovitatav esitada näitlikult kõik keerulisemad mängu nõuded ja ülesanded, samuti mängus ettetulevad

võtted, visked, palli serveerimised jne. Et mäng ainult siis suudab täit huvi äratada osavõtjais, kui neil nõutav tehniline oskus enam-vähem omandatud, peab suuremate mängude õppimisel hoolsalt harjutama tarvilikke lööke, viskeid, ümberpaigutusi jne., enne kui tegemist tehakse mängu enesega.

Kui kõik ettevalmistused tehtud, algab mäng õpetaja märguandel. See sünnib vile, käteplaksutuse, käksõnade, nagu marss! nüüd! üks, kaks, kolm! või mõne muu märgi abil. Soovitav on enne nimetada, missugust märguandmisviisi mõeldakse tarvitada. Enne seda ei tohi mingil tingimusel mängu alata.

Mängujuhataja valvab hoolega mängu käigu järele, iseäranis kui see uus. Tarbekorral peatab ta osavõtjad vile, käteplaksutuse või mõne hüüdsõna abil. See sünnib siis, kui mängu käik täiendavat seletust vajab või kui seaduste vastu eksitakse. Peale seletuse andmist või vahejuhtumuse lahendamist jätkub mäng õpetaja uuel märguandel. Teatud korral on siiski parem mitte katkestada mängu tegevust, vaid alles selle lõpul vead ja puudused harutusele võtta ning siis mängu korrata.

Mängujuhataja tähtsamad ülesanded on: 1) valvamine mänguseaduste ja tehniliste nõuete täitmise järele, 2) hea korra ja distsipliini alalhoidmine ning 3) osavõtjate tervise eest hoolitsemine.

Nõudes täpsat mänguseaduste täitmist õpetame lapsi lugu pidama seadustest üldse. Asja peab juhtima nii, et seadustele alistumine ei sünniks välise surve tõttu või karistuse hirmul, vaid et see oleks vabatahtlik ja tingitud paremast arusaamisest. Õpilastele tehakse selgeks, et mäng ainult siis võib pakkuda täit lõbu ja mõnu, kui seadused ja määrused, mis kõikide kohta ühteviisi maksivad, kõikide poolt korralikult täidetakse, ning et ainult õiglaselt saavutatud tagajärjed midagi väärt on. Lühidalt: lastes katsutagu alati äratada ja elus hoida au- ning õiglusetunnet.

Mängujuhataja valvaku selle järele, et mängu tehniline külg korrapärane oleks, see tähendab, et kõik ettetulevad

võtted, visked, löögid, palli serveerimised jne. mängu nõuetele ning määrustele vastaksid. Peab ka vaatama, et mõlemaid käsi ja jalgu ühevõrra harjutataks. Pahemat kätt, mida harilikus elus vähem tarvitatakse, võib isegi rohkem harjutada kui paremat. Suuremais võistlusmängudes, kus võit võimalikult kindlast ning tugevast löögist või viskest oleneb, ei ole mainitud nõue mõistagi teostatav.

Tähtis on, et õpetaja oskab ja suudab alal hoida head distsipliini mänguplatsil. Tuleb silmas pidada, et mängutunni distsipliin teist laadi on, kui näiteks ilukirja-tunnis maksev kord, see tähendab, ta ei ole samane (identne) absoluutse rahu ja vaikusega. Oleks vale takistada lapse-like rõõmuavaldusi, mida esile kutsub mäng, ära keelata igat valju häält ja kamandada ning juhtida viimast kui sammu. Lapsel peab mängides olema vabadusetunne ja võimalus end avaldada. Rõõm ja lõbus meeleolu kuuluvad mängu tähtsamate ja väärtuslikumate omaduste hulka, samuti kui vaba algatus, mille ta esile kutsub.

Mõistagi ei tohi teisegei äärmusse sattuda, sallides kõrvulukustavat kisa ja müra. Ei, lapsed peavad õppima ka oma rõõmuavaldusi teatud määral taltsutama. See ei vähenda sugugi lõbutunnet ja rõõmu.

Õiget mängutunni distsipliini ei tule siis surnud rahu ega surve läbi ülalhoitud „heas korras“ otsida, vaid selles, et kõik rõõmsalt asja juures on, et mänguseadusi vabatahtlikult ja teadlikult täidetakse ja et mängijate keskel sõbralik vahekord valitseb ning et juhataja märguandel liikumisele otsekohe rahu ja vaikus järgneb.

Mis puutub õpilaste omavahelisse ülespidamisse, siis peab õpetaja selle järele valvama, et nende hulgas seltsimeheline vaim ja ühistunne valitseks ning viisiks oleks vastastikune aitamine. Tüli ja riid on lubamatud mänguplatsil. Kõik kahtlased juhtumused ning arvamiste lahkuminekid lahendatakse sõbralikul teel kas õpetaja või vahekohtuniku poolt. Nende otsustele peavad kõik vastu vaidlemata alistuma.

Tuleb kindlalt piir panna igasugusele hoolimatusele

nõrgemate vastu, toorusele ning ulakusele. On hukkamõistetavad kahjurõõmus naer ja pilge vastase ebaõnnestumise puhul, kui ka kärarikas võidurõõmu-avaldus ning eneseülisus võidu saavutamise korral. Peaks viisiks saama, et kaotaja pool hüüab võitjale „elagu“! nagu seda tehakse Ameerikas ja mujal.

Karistused, mis mänguseadustest üleastumise puhul määratakse, seisku peaasjalikult selles, et ebaõiglaselt saavutatud tagajärjed maksvusetuks tunnistatakse või et vastaspoolele mõni väike eesõigus antakse.

Mitmekordse sihiliku seaduste tähelepanemata-jätmise eest tagandatakse süüalune mängust.

Õpetaja juhtimine ja vaheleastumine ei tohi liiga pealetikkuv ega kõikevaldav olla. See hävitaks osavõtjais vabadusetunde ning halvaks nende isetegevuse ja initsiatiivi. Peetagu silmas, et mitte vahelesegamine iga vähema juhtumise puhul ja nõuanded, mida kui käisest puistatakse, õpetajale õiget prestiiži ei loo, vaid see, et ta kõike teades ja kõike nähes õige sõna õigel ajal ütleb ning parajal silmapilgul mõjuvalt vahele astub.

Õpetaja osavõtt laste mängudest on kõigiti soovitav. Ei tarvitse karta, et lapsed siis temast vähem lugu peavad või tema sõna ei kuule. Otse ümberpöörduvalt: ta võidab sellega laste armastuse ning usalduse. Kui õpetaja mängust osa võtab, peab ta täpsalt mänguseadusi täitma ning selle käiku katsuma nil juhtida, et tema pool alati ei võidaks. On ta mängu tehnikas õpilastest kaugel ees, ärgu ta oma täit oskust tarvitagu, et vahe tema ja teiste osavõtjate vahel liiga suur ei oleks.

Õpilaste omavalitsuse printsiipi peab mänguplatsil katsuma võimalust mööda teostada, iseäranis vanemate õpilaste keskel. Võistlusmängude toimepanekul valitakse kõikide osavõtjate poolt kaks rühmaülemat, kes siis ühel või teisel viisil rühmad moodustavad. Nad määravad liisu abil, misugune rühm koha valib ning mängu algab. Rühmaülemad juhivad mänguala mõõtmist ja selle piiride tähistamist ning asetavad oma rühmaseltsilised mänguks.

Peale „kuningate“ valitakse harilikult ka vahekohtunik, kes valvab mänguseaduste täitmise järele, määrab karistuse löögid ja -visked ning tähendab üles punktid.

Õpilasi võib valida lasta ka mõned seltsilised, kelle hooleks jääb mänguvahendite väljajagamine, ärakoristamine ja korrashoidmine.

Väikeste laste mängudes määrab alguses õpetaja kõik tegelased, nagu koerad, kassid, jänessed j. n. e. Kui mäng lõppenud, valivad nad enese asemele uued, mispeale mängu korratakse. Juhtub tihti, et head sõbrad „kokku räägivad“ ning mängu tegevuse eneste kätte kisuvad, jättes teised tegevusetu. Et seda ära hoida, kästakse neid, kes juba kord tegevad olnud, käed puusa või selja taha panna ja määratakse, et neid enne uuesti ei tohi valida, kui kõik kord tegevuses on olnud.

Lõpuks puutun mõne sõnaga võistluse küsimust, mis elus suurt osa mängib ning punase niidina ka suuremast jaost mängudest läbi käib. Kahtlemata avaldavad mängud, milles võistluselement esineb, iseäralist tõmbejõudu noorsoo peale, sest midagi veetlevamat ja kaasakiskuvat ei või olla, kui ausas võitluses oma jõudu vastasega mõõta. Võistlus on loomulik ja iseenesest mitte halb nähtus. Peab aga katsuma asja nii juhtida, et maad ei võtaks isikliku auah-nuse tagaajamine, tüli ning riid, vaid et mängijad õpiksid kasutama oma oskust ja võimist ühiste sihtide saavutamiseks unustades oma väikese „mina“ ja aru saades, et peasi ei ole võit, vaid rõõm, mida mäng iseenesest pakub.

Eespool nimetasin, et mängujuhataja kohuste hulka kuulub muu seas ka teatud ettevaatus-abinõude tarvituselevõtmine õpilaste tervise suhtes. Selleks siin mõned näpunäited.

Kui jaheda ilmaga väljas mängitakse või spordiharjutusi tehakse, peab vaatama, et osa õpilasi ei seisaks tegevusetu, vaid et kõigil oleks tööd. On lapsed end soojaks mänginud ja jooksnud ning järgneb sellele puhkus või rahulik tegevus, peab nõudma, et nad kuued ja üliriided selga tõmbaksid. Keelatud on kohe peale harjutusi ja mängu

juua külma vett. Samuti on keelatud nugade ja teiste teravate või kõvade asjade kandmine taskus.

Õpetaja peab selle järele valvama, et lapsed endid liiga ära ei väsitaks ning et mängud ja spordiharjutused neile üle jõu ei käiks. Juba enne kestvaid jooksumänge ja pikemaajalisi jooksuharjutusi peab õpilastele kinnitama, et nad kohe tegevusest loobuksid, kui pisteid või valju südapeksmist tunnevad ning rahulikult kuskil eemal kõnniksid, kuni enestel jälle hea tunnevad olevat. Üldse ei tohiks peale ägedamaid jooksumänge ja harjutusi ühele kohale seisma jääda ega istuda, vaid peaks rahustavaid marsiharjutusi ning hingamisliigutusi tegema.

Lõpetades eelolevat lühikest meetodilist ülevaadet, rõhutan eriti, et mäng oma täit terviselist ja kasvatuselist mõju ainult asjatundlikul ning hoolikal juhatusel avaldab.

Mängu koht.

Mängude korraldamiseks koolis on kõige kohasem ruumikas kooliõu või kooli lähemas ümbruses olev avar plats. Kui mänguplats koolist liiga kaugel, ei tarvitata teda küllalt sagedasti.

Mänguala suurus oleneb tarvitusele võetud mängudest ja osavõtjate arvust. Üldse võib aga nii kooliõue kui ka mänguplatsi kohta öelda, et mida suurem, seda parem.

Kahjuks on meie kooliõued enamasti väikesed ja kitsad. Nende isegi juba minimaalset pinda vähendatakse veel puuriitade ülesladumisega ebasobivasse kohta või muidu hästi mõeldud ilupõõsaste istutamiseega. Sagedasti takistavad ka veeloigud sügisel ning kevadel ja lumehanged talvel nende kasutamist mängudeks ja spordiks — puudused, mis hea tahtmisega on kõrvaldatavad.

Maal ja vähemais linnades ei tohiks mänguplatsi nõutamine ülesamata raskusi sünnitada. Kui kooliõu küllalt ruumikas ei peaks olema, leidub ometi koolimaja läheduses mõni tühi väli või nurm, kus võib mängida. Suuremais linnades on olud ses suhtes juba ebasoodsamad. Kuid ka

siin peaks katsuma avada vähemalt igas linnajaos oma avar mängu- ja spordiplats, kuhu lapsed kitsaist kooliõuedest mängima ja sportima võiksid minna.

Hea mänguplats peab vähemalt 120 m pikk ja 100 m lai olema. Ta ei tohi asuda ei õhku rikkuvate asutuste, nagu vabrikute, ega tolmu- ja kärarikaste liikumistsentrumite läheduses. Maapind peab võimalikult ühetasane olema, et sajuse ilmaga nii kergesti loike ei tekiks. Ideaalne oleks lühikese muruga kaetud mänguplats, kuid meie oludes näib selle saavutamine peaaegu võimatu olevat. Väga otstarbekohane on alt kivisöe-puruga või jämeda kruusaga täidetud ja pealt peenikese liivaga kaetud plats.

Mänguplatsi ümbritsemiseks on kõige kohasem okas- traadist või lattidest aed, mis möödaminejaid ei takistaks pilku heitmast platsil valitseva rõõmsa tegevuse peale ning sellega neis ärataks osavõttu ja poolehoidu. Puude istutamine varjuks mängijaile ja pealtvaatajaile on väga soovitatav, kuid ainult platsi äärtele, mitte platsile enesele, kus nad ainult tüliks oleksid. Ebapraktiline on ka suurt mänguplatsi jagada mitmeks vähemaks puisteede läbi. Sellega raske- niks ülevaade ja järelevalve ning takistatakse suuremate pi- dude korraldamist.

Väga soovitatav on määrata eri-maaalad spordi-harju- tuste jaoks. Jooksuteedeks on kohased platsi pikad küljed, kuna mitmesuguste viskeharjutuste ning hüpete jaoks sobib jätta vähe eemal olev plats.

Hästikorraldatud mänguplatsil ei tohiks puududa järg- mised hooned ja sisseseaded:

1. kaetud, küllalt suur ulualune (rõdu), kus ka vih- mase ilmaga võiks mängida;
2. riietumisruumid;
3. dušid, või vähemalt pesemis-sisseseaded;
4. kindel panipaik mänguvahendite jaoks;
5. kast sidumismaterjaliga ja väike apteek;
6. veekraanid või nõud puhta joogiveega;
7. väljakäigu-kohad;
8. sisseseade platsi kastmiseks.

Kui mänguplatsil einelaud avatakse, ei tohi seal mingil tingimusel alkoholilisi jooke müüa.

Kinnistes ruumes mängides peab selle järele valvama, et õhk võimalikult puhas ja tolmuvaba oleks. Tolmune, rikutud õhk on alati tervisele kahjulik, seda enam aga mängu ajal, mil elava lihastetegevuse tõttu õhutarvidus suurem ning hingamine sügavam on kui harilikult. Otse andeks andmata on lapsi seesuguses õhus lasta viibida ja liiatigi mängida.

Enne tundi peab võimlemisruumi hästi tuulutama, avades aknad ja ukсед, nii et tõmbetuul sünniks. Kui ilm väga külm ei ole, peetagu ka tunni vältel aknad lahti, kui mitte kõik, siis vähemalt mõnedki. Mängides ja liikudes ei ole lastel kunagi külm. Harilikult tunneb külma ainult õpetaja, kes enam-vähem tegevuseta. Ta riietugu kas soemalt või võtku mängust osa. Kui lapsed puhkavad või mõnd rahulikku mängu mängivad, peab külma ilmaga aknad kinni panema.

Tolmus pesitsevad kõiksugused tervisele kahjulikud batsillused ja haiguseidud. Seepärast peab tolmu vastu otse sõda pidama, liiatigi koolis. Tolmu kõrvaldamiseks tuleb võimlemisruum kord päevas märja kaltsuga või niiske saepuruga põhjalikult puhastada. Kuivalt pühkimisest peaks täiesti loobutama. See tõstab ainult tolmu ja baktereid õhku, kust nad jälle põrandale laskuvad või otseteed õhust mängijate sõõrmetesse ja kopsudesse satuvad. Peale selle peab päeva jooksul iga teise tunni järele põrandat märja kaltsuga üle pühkima. See ei olegi nii tülikas ja läbiviimata, kui alguses näib. Tutvustan asjast huvitatuid väga praktilise sisseseadega, mis Soomes üldiselt tarvitusel. See koosneb veenõust (plekkkastist) ja riidetükist, mille ühte äärde kepp on kinnitatud.

Riie kastetakse veenõus märjaks ning veetakse nõoriga järel (1. ja 2. joon.).

Kast tehakse galvaniseeritud plekist 1 meeter pikk, 24 sm lai ja 33 sm kõrge. Kummaski otsas on käepide tõstmiseks.

Riie on 2—3 m pikk ja umbes 90 sm lai. See võib olla harilik kotiriie, kuid parem on paks, puuvillaflanelli-taoline riie. Ühest otsast lüüakse umbes 8 sm tagasi, õmmeldakse see riba kinni ja pistetakse nii saadud tupest 95 sm pikk ja paras jäme kepp läbi. Kepi kumbagi otsa kruvitakse rõngas ning seotakse nende külge umbes 3 meetri pikkune nõör. Kast täidetakse igal hommikul poolest saadik veega, mis päevase tarvitamise järele ära kallatakse. Riidet ei tehta rohkem märjaks, kui pool või kolmveerand ta pikkusest. Puu ja nõör ei tohi kunagi märjaks saada. Ööseks riputatakse riie kasti kohale parajale kõrgusele kinnitatud konksu otsa kuivama.



1. joon.



2. joon.

Eespoolkirjeldatud põrandapühkimis-abinõu on väga praktiline. Mõne minuti jooksul on saali põrand üle tõmmatud, käsi ja riideid märjaks tegemata. Lapsed võivad seda ise korda mööda toimetada.

Hea abinõu tolmu vastu on ka põranda õlitamine erilise, tolmu siduva õliga, kuid seda ei peaks mitte ainult kaks korda aastas tehtama, nagu meil harilikult viisiks, vaid rohkem tarvitatavais saales vähemalt kord kuus. Muidu on tagajärg minimaalne. Põranda õlitamisel on tähtis, et õli kuumaks tehtaks ja hoolikalt põrandasse hõõrutaks.

Meie koolides ei ole kahjuks enamasti eri-võimlemissaali. Selle aset täidab üldine koolisaal, kus lapsed ka vaheaegadel viibivad. Tuulutamine ja põranda ülepühkimine peaks seesugusel korral toimuma peale vaheaega, kui lapsed saalist lahkunud. Need õpilased, kel võimlemistund peaks olema, ootavad seni klassis. Nad kaotavad küll mõne minuti tunit, kuid ennem olgu tund veidi lühem, kui et lapsed halba, tolmust õhku sisse hingavad.

Et saalis takistamata ka pallimänge võiks harjutada, peavad aknad võrk-rullkardinatega varustatud olema, mis tarbekorral alla lastakse. Mainitud kaitsevõrkude alumise ääre külge kinnitatakse umbes kolme sõrme jämedune kepp. Kui võrk maha lastud, pannakse kepp kahe konksu alla, mis kahel pool aknalauda kinnitatud. Sellega tõmmatakse võrk pingule, ning pall, mis sinna satub, põrkub tagasi. Ka lambid peavad pallide eest kaitstud olema ja nimelt traatvõrkudega.

Üldiselt peab aga ütleva, et olgu võimlemissaal kui puhas ja ruumikas tahes, mängu õige koht siiski on õu või mänguplats. Seda pidagu õpetaja silmas ning kasutagu iga võimalust lapsi vabas õhus lasta mängida.

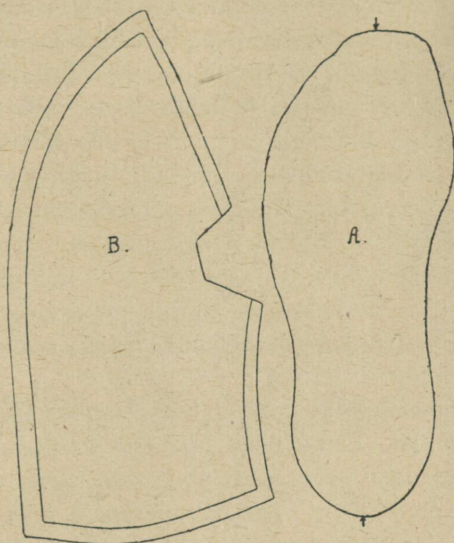
Ülikonnad ja jalanõud.

Mängijate riided olgu kerged ja vabad. Rasked riided takistavad liigutusi ning sünnitavad üleliigset soojust, millele kergesti külmetus võib järgneda. Jahedamail aastaegadel on väga kohased villased ühest tükist kampsonid, niinimeetatud sweater'id.

Kahjulikud on vere-ringjooksu takistavad kitsad kraed ja varrukad ning pingutatud vööd. Sellepärast: vööd vöölt, kraenööbid ja varrukasuud lahti!

Täiesti kõlbmatud mängudeks on rasked saapad ja kõrgete kontsadega jalanõud. Iseäranis viimased on tervisele kahjulikud ja sagedasti otse hädaohtlikud. Mängijate jalanõud olgu kerged, tõntside ninadega ning kontsadeta või üsna madalate, laiade kontsadega. Suvel mängitakse palja

jalu, kui mänguplatsi pind selleks kohane. Kallite poekingade aset täidavad väga hästi omatehtud „pätid“, mille valmistamine juurdelisatud lõike järele raskusi ei tohiks sünnitada. Materjalina tarvitatakse villaseid riidetükke.



3. joon.

Mänguvahendid.

Et mänguõpetus oleks täielik ja mitmekesine, peavad õpetajal käepärast olema tarvilikud mänguvahendid. Tähtis on ka, et igast liigist võimalikult mitu eksemplari oleks tarvitada, sest mida suurem mänguvahendite arv, seda produktiivsem on töö. Selle asemel näiteks, et mängida ajupalli kahe palliga kahes rühmas, milles kummaski kakskümmend õpilast, võib siis, kui pallide tagavara suurem, õpilased nelja kümmeliikmelisse rühma jagada ja neli palli käima panna. Viimasel juhtumusel jõutakse sama aja, näiteks 10 minuti kestel kaks korda niipalju mängida, kui esimesel, või sama mängumäär poole lühema aja, siis 5 minuti jooksul sooritada.

Meil võetakse iga aasta koolide eelarveisse teatud

summad õppevahendite muretsemiseks. Kahjuks jäetakse sealjuures aga spordi- ja mängu-abinõud kas hoopis ära või määratakse nende hankimiseks minimaalne summa. Võimlemisõpetaja peaks iga aasta koolijuhataja ees tungiva nõudega esinema, et kooli eelarvesse võetaks tarvilik summa spordi- ja mänguvahendite tagavara täiendamiseks ja uuendamiseks. Loomulik oleks ka, et vähemalt osa spordipidude sissetulekust mainitud otstarbeks määrataks.

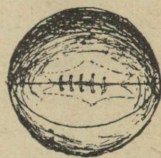
Kui korraga suuremat summat ei ole tarvitada, hangitakse alguses hädatarvilikud abinõud, nagu pallid, rühmämärgid, löögiriistad, hüppenöörid, ning katsutakse siis kogu täiendada sel määral, kuidas aeline seisukord lubab. Muist asju võivad lapsed väga hästi ise käsitöö-tundides valmistada, nii tütarlapsed — hernekotikesed, rühmämärgid, pallid, pallivõrgud j. n. e., poeglapsed — löögiriistad, nuiad, korvpallijalad, hüppepostid ja muud.

Et mänguvahendid kauemini vastu peaksid, tuleb neid hoolikalt kohelda. Lapsi peab õpetama kooli mänguriistade kui ühise omanduse peale vaatama ja neid rikete eest hoidma. Hädatarvilik on kindel, lukutatav panipaik mängu-abinõude jaoks. Peale tarvitamist ei jäeta mänguriistad kuhugi nurka vedelema, vaid paigutatakse nad mainitud panipaika. On soovitatav määrata teatud ajaks 2—3 õpilast, kelle ülesandeks mänguvahendite väljajagamine, ärakorjamine ja korraspidamine.

Kõige tarvilikumad mänguabinõud, mis esimeses järjekorras tuleb muretseda, on pallid. Koolil peaks olema vähemalt kaks suurt palli ja tosin väikesi, niinimetatud käsipalle. On soovitatav osta nahaga ületõmmatud, õhuga täidetud kummipallid, mille übermõõt umbes 70 sm. Mainitud pallid on küll kallimad kui harilikud kummipallid, kuid oma suure vastupidavuse tõttu tulevad nad pikapeale siiski odavamad kui viimased. Ostes maksetagu parem paarsada marka rohkem ja valitagu ainult esimese järgu kaup. Mis väikestesse pallidesse puutub, siis võivad need harilikud kummipallid olla, kuid paremad on vildiga ületõmmatud murutõnise-pallid. Väikesed pallid hoitakse alal võrkudes, igaühes 4—6 palli.

Kui õhuga täidetud palli mõni aeg tarvitatud, muutub ta pehmeks, sest et õhk jaolt välja läheb. Siis avatakse ta ettevaatlikult, hoolega tähele pannes, kuidas kõik on korraldatud, tehakse õhutoru nõor lahti ning täidetakse kummist kest õhuga eriti selleks otstarbeks määratud pumba abil. Selle järel käänatakse õhutoru kahekorra; seotakse riidega ületõmmatud kohast (mitte palja kummi pealt) nõoriga kinni ja nõoritakse siis nahkkest sellekohase nõõrimisnõelaga kinni (4. joon.).

Et nõõrimisel kummist kesta ei vigastataks, asetatakse juba siis, kui palli pumbatakse, kaitselapp, see on auguga varustatud lahtine nahatükk, millest õhutoru läbi pistetakse, nahkkesta avause alla. Ei ole soovitatav palli liiga kõvasti täis pumbata, sest tugeva rõhumise tõttu võib mõni nahariba välja venida ja pall oma kuju muuta.



4. joon.

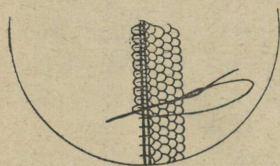
Harilikult kulub pall kõige pealt õmblustest läbi. Seda peab kohe parandama, et kummist kest vigastada ei saaks. Kui viimasesse auk tekib, pannakse sellele paik peale isäralise, apteegist saadava vedeliku, niinimetatud kummilahuse (Gummilösung) abil. Paigad lõigatakse mõnest vanast kestast välja. Nahkkestale õmmeldakse tarbekorral nahast paik peale.

Kui pall märjaks või niiskeks on saanud, lastakse ta pikkamisi mitte soojas kohas kuivada. Nahkkesta on soovitatav vahetevahel niinimetatud jalgpalli-rasvaga määrada, kuid peab vaatama, et see kummist kesta peale ei satu, sest mainitud määre mõjub kummissse hävitavalt.

Nagu juba eespool tähendatud, võib palle tarbekorral ka ise valmistada. Omatehtud pallid ei põrku küll nii hästi, kui poest ostetud kummipallid, kuid on neist palju vastupidavamad ja odavamad.

Väike pall valmistatakse kõige paremini järgmiselt. Kolm harilikku korki lõigatakse pikuti pooleks. Neli poolt

reastatakse ühe terve korgi ümber (lõikepinnaga vastu korki) ja seotakse kõvasti sidumisnööriga ühte. Ülejäänud kaks poolt pannakse kumbki vastu kokkuseotud korkide üht otsa ning seotakse nende külge kinni. Ümber selle „südame“ keritakse sidumisnööri südamele lähemale hästi kõvasti, järgmised kihid vähe lahtisemalt. Kõige viimaks keritakse niipalju puuvilla-lõnga, et sidumisnöör oleks kaetud. Palli ümbermõõt peab nüüd umbes 1 sm vähem olema kui see, mis lõplikult tahetakse saavutada. Siis mähitakse kaks ringi pärlõnga ümber palli, nii et see kaheks ühesuuruseks osaks jaguneb. Pärlõng kinnitatakse oma kohale nõopnõeltega. Mööda seda „ekvaatorit“ õmmeldakse nüüd jämeda kanevanõelaga harva langetti (4—5 pistet 1 sm peale). Kui üks kord ümber palli on õmmeldud, tehakse teine ring teisele poole „ekvaatorit“ nii, et pisted esimese ringi pistete vahele satuvad. Siis jätkatakse õmblemist ringi ringi järele, ikka üks piste eelmise ringi piste sisse. Kui pisted palli pooluste poole juba liiga tihedaks lähevad, hüpatakse vahetevahel mõnest üle. Seda ülehüppamist võib ka neljal määratud kohal teha. Üldse peab õmblema lahtiselt, sest et pall siis



5. joon.

ilusama ja ühtlasema väljanägemise omandab, kuid alati nii, et alus hästi pärlõngaga oleks kaetud. Tähtis on, et kunagi alusesse ei pisteta, vaid alati pärlõngasse, nii et see lahtise kesta ümber valmis palli moodustab.

(5. joon.)

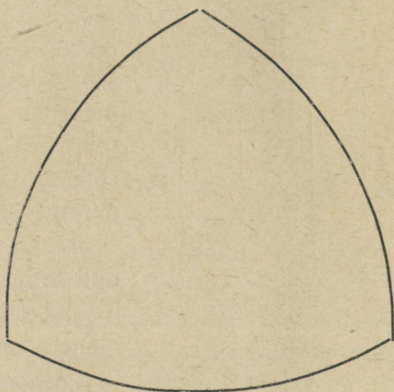
Valmis palli ümbermõõt peab 20—22 sm olema.

Ained: 4 harilikku korki, sidumisnöör, puuvillane lõng, pärlõng. Võib kasutada kõiksuguseid nõöri- ja lõngaotsi. Korkide ümber võib nõöri asemel ka kitsaid villase või puuvillase riide ribu mässida ning nende peale villast või puuvillast lõnga kerida.

Tabamismängudes tarvitav pall peab pehmem olema. Ta valmistatakse ainult villasest lõngast, mis lahtisemalt ümber „südame“ keritakse.

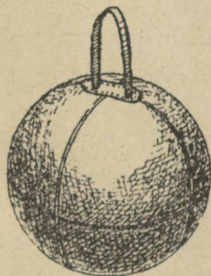
Kui vöödilist palli tahetakse, õmmeldakse vaheldamis näiteks 3–5 ringi punase ja sama palju kollase pärlõngaga.

Suured pallid valmistatakse järgmiselt Tugevast linasest riidest või puldanist lõigatakse kõrvaloleva lõike järele välja kaheksa tükki ning õmmeldakse need üleääre-pistetega kokku, jättes lahti ühe õmbluse. Pall täidetakse karvadega, takkudega või hõõvli-laastudega, mispeale avaus kinni õmmeldakse. Et rühmad oma pallid kergesti ära tunneksid, tehakse need erivärvilisest riidest. Palli ümbermõõt olgu umbes 70 sm.



6. joon.

Lingupall valmistatakse sama lõike järele tugevast riidest või pehmest nahast ning varustatakse silmusega, mis pallist läbi käib. Läbimineku-kohtadele õmmeldakse riide- või nahatükid kindlustuseks. Lingu-palli ümbermõõt on 50–65 sm, silmuse pikkus 20 sm (7. joon.).

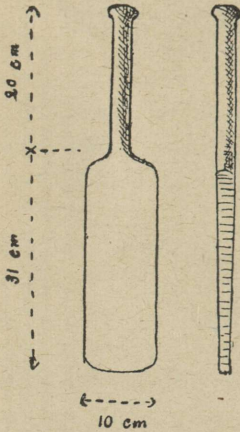


7. joon.

Paljudes mängudes võib pallide asemel hernekotikesi tarvitada. Need valmistatakse tugevast puuvillasest riidest mitmes värvis, umbes 15 sm² suured, ning täidetakse poolest saadik herneltega või saepuruga. Õmblused tehakse kahekordsed, jättes ühele küljele augu, mis peale kotitäitmist üle ääre kinni õmmeldakse.

Pallinuiad on kahesugused. Kui palli ühe käega lüüakse, tarvitatakse labidakujulist nuiat, mille ümmargune

vars läbimõõdus 3 sm suur on ja labidaga lõpeb, mis varre lähedalt 2 sm, otsast $1\frac{1}{2}$ sm paks on ning mille laius on 10 sm. Nuiatäispikkus on 50 sm, sellest labidas 30 sm ja vars 20 sm (8. joon.).



8. joon.

Kui palli mõlema käega lüüakse, võetakse tarvitusele ümargune, 90 sm pikk nui, mille läbimõõt paksemast otsast 5 sm, peenemast 3 sm (9. joon.).

Laste nuiade mõõdud võivad 15% vähemad olla. Ka muidu on olnud nuiatäispikkus ja raskus mängijate jõust ning vilumusest.

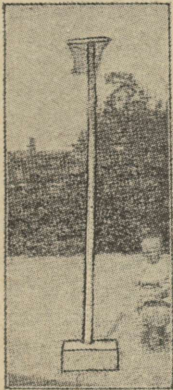
Mõnedes mängudes tarvitatakse harilikke võimlemisnuiaid. Nende mõõdud on järgmised: pikkus 45 sm, kõige paksema koha ümbermõõt 20 sm, laperguse põhja läbimõõt $3\frac{1}{2}$ sm. Mainitud abinõude puudusel täidavad nende aset omatehtud „nuiaid“. Võetakse paras pikk ning jäme puutükk, tehakse alumine ots taseks ja antakse pealmisele poolele enam-vähem nuiatähe (pudeli) kuju.

Korvpalli jalg on umbes 3,40 m kõrge. Ta koosneb latist ja selle külge kinnitatud raudrõngast. Latt on varustatud toeka ristküulise alusega või terava metallotsaga, mida maa sisse võib pista. Raudrõngas, mille diameeter 45 sm, lüüakse kas kõvasti lati külge kinni või kinnitatakse ta sinna kahe raudkrambi ja kruvide abil, nii et teda soovi järele madalamale ja kõrgemale võib asetada. Rõnga küljes on võrkkott, millest pall läbi läheb (10. joon.). Mõnes mängus peab pall kotti jääma. Niisugusel juhtumisel seo-

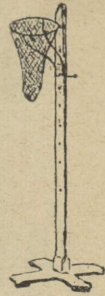


9. joon.

takse ta alt kinni. Raudrõngast võrguga võib kinnitada ka kõrgema hüppeposti külge. Kõige lihtsamini tehakse korvpalli jalg latist, mis tühja naelakasti sisse pistetakse (kasti pealmise laua sisse saetakse paras auk) (11. joon.). Raudrõnga ja võrgu aset võib täita pajuviitsast valmistatud rõngas, mille külge ümberringi on kinnitatud vabalt allapoole ripuvad peenikesed pajuviitsad.



11. joon.



10. joon.

Märgilaud valmistatakse järgmiselt. Paksust papist lõigatakse välja sõõr, mille diameeter 30 sm, ja kleebitakse ta ühelt poolt üle kollase läike- (klants-) paberiga, teiselt poolt punasega. Sõõr varustatakse väikese aasaga, et teda seina külge võiks riputada või „knopka’ga“ sinna kinnitada.

Rühmamärgid on kahte laadi: 45 sm pikad ja $2\frac{1}{2}$ — 3 sm laiad paelad, mis hariliku vestipandlaga käsivarre külge kinnitatakse, ja väikese metallnäpitsa abil õla külge kinnitavad, kahekordsest riidest valmistatud märgid, mille pikkus 15 sm ja laius 9 sm. Kõige lihtsamad rühmamärgid on värvilised ärapalistatud riideribad, mis käsivarre ümber seotakse. Rühmamärgid tehakse kahes värvis, näiteks punased ja kollased.

Mänguvahendite nimistu, mis igas koolis peaksid olema :

4 suurt palli,	1 volley-ball'i võrk,
12—20 väikest palli,	25 punast ja 25 kollast rühma-
1 lingupall,	märki,
40 hernekotikest,	4 hüppeposti,
10 märgilauda,	2 nõõri liivakotikestega,
1 õhupump,	4—6 umbes sõrmepaksust ja paari
1 nõõrimisnõel,	sülla pikkust nõõrilõiget,
2 pikka pallinua,	6—8 kõisrõngast,
2 labidakujulist pallinua,	1 jäme kõis vedamiseks ja
2 korvpalli-jalga,	12—16 harilikku võimlemisnua.

Sisu.

I.

	lhk.
Eessõna	3
Ajalooline ülevaade	4
Mängude spetsiaalne teooria	14
Mängu meetodika	28
Mängu koht	40
Ülikonnad ja jalanõud	44
Mänguvahendid	45

A
4068_{IV}
I
2/101651

TÜ RAAMATUKOGU

1 0300 00845991 1