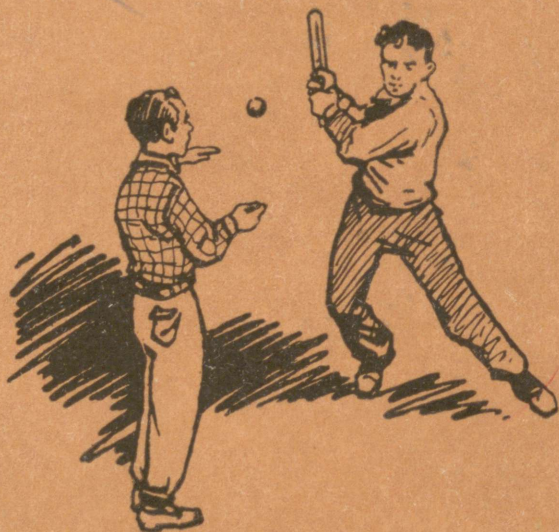


E. J. S O P

Lükumismängud



A-21898

ENDEL ISOP

LIKUMISMÄNGUD



RAAMATUKOGU
TARTU ÜIKOOLI



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1958

**TARTU ÜLIKOOLI
RAAMATUKOGU**

Изоп Эндель Вольдемарович

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

На эстонском языке

Оформление В. Варе

Эстонское Государственное Издательство

Таллин, Пярнуское шоссе, 10

*

Toimetaja E. Teemägi. Kunstiline toimetaja A. Koemets.

Tehniline toimetaja I. Vahtrre. Korrektor Ü. Rattur.

Ladumisele antud 7. V 1957. Trükkimisele antud 28. I 1958. Paber 54×84, 1/16.
Trükipoognaid 21,5. Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid 17,63. Arvutuspoog-
naid 17,58. Trükiarv 5000. MB-00836. Tellimise nr. 1161.

Trükikoda „Pioneer“, Tartu, Kastani tn. 38.

Hind rbl. 6.30

EESSÕNA

Käesolev teos on mõeldud käsiraamatuks kehalise kasvatusõpetajatele, kehakultuurikollektiividele ja vanempioneerijuhtidele. Ühtlasi võivad seda kasutada ka laste spordikoolide treenerid, puhkekodude kehakultuuri-instruktorid jt.

Käsiraamat koosneb seitsmest peatükist. Esimeses peatükis on antud lühike ülevaade liikumismängude teooria ja metoodika kohta. Järgnevasse peatükikesse on koondatud mängude kirjeldused vastavalt nende läbiviimise kohtadele. Igas peatükis on mängud veel omakorda liigitatud. Seejuures ei ole peetud kinni ühtsest kasutatavast süsteemist, vaid otstarbekohasusest. Alates teisest peatükist on iga peatüki alguses toodud juhiseid mängu läbiviimise koha ettevalmistamise, temperatuurinormide jne. kohta.

Kõigi mängude nimetuste järel (välja arvatud peatükk «Mängud vees») on sulgudes tähtede abil näidatud, millist vanuseastmest alates on soovitatav üht või teist mängu kasutada (AN — algkooli noorem aste, AV — algkooli vanem aste, S — seitsmeklassiline kool, K — keskkool).

Käsiraamatusse on koondatud ka kõik liikumismängud, mis on ette nähtud üldharidusliku kooli kehalise kasvatusõpetuse programmides. Selliste mängude puhul on mängu nimetuse järel olevatesse sulgudesse märgitud rooma numbrite abil vastav klass. Siinjuures tuleb silmas pidada, et mõningate mängude nimetused ei ühtu kehalise kasvatusõpetuse programmides antud nimetustega, kuna viimased on vene keelest mehaaniliselt tõlgitud ega vasta mängu sisule.

Paljusid mängu võib mängida nii ruumis kui ka väljakul, vees jne. Ruumi kokkuhoiu mõttes on taoliste mängude kirjeldused toodud ainult ühes peatükis.

Ühtlasi avaldan siinkohal tänu TRÜ kehakultuuri osakonna õppejõududele pedagoogiliste teaduste kandidaadile E. Mõtlikule, R. Nõvandile, S. Kureniidule, H. Tammperele, P. Parisele ja A. Rüngale sõbralike nõuannete eest käsiraamatu sisusse puutuvates küsimustes.

Arvamused käesoleva raamatu kohta palun saata aadressil: TRÜ kehakultuuri osakonna kehalise kasvatuse ja spordi teooria kateeder, V. Kingissepa 19, Tartu.

I peatükk

LÜHIKE ÜLEVAADE LIIKUMISMÄNGUDE TEORIAST JA METOODIKAST

Mängud tekkisid kauges minevikus — inimühiskonna kujunemise varasel ajajärgul. Nende tekkimise aluseks oli inimese töö. Tol perioodil olid laste mängud väga elementaarsed — põhiliseks sisuks oli neis täiskasvanute töö ja tegevuse matkimine.

Vastavalt ühiskonna materiaalsete elutingimuste muutmisele on muutunud pidevalt ka mängude sisu ja vormid.

XIX sajandil tekkis palju kodanlike mängude teooriaid, kuid kõik need on meie positsioonidelt vaadatuna väärad.

Meie mõistes on lapse mäng teadlik, inimesele spetsiifiline tegevus. Mängude tekkimise allikaks pole instinktid ja pärilikkus, nagu seda kinnitavad kodanlike mängude teooriate loojad (Spencer, Groos, Froebel, Hall jt.), vaid last ümbritsev ühiskondlik keskkond.

Suure panuse nõukogude mängude teoriasse on andnud kuulsad pedagoogid A. Makarenko ja N. Krupskaja. Nõukogude mängude teooria loomisel on kasutatud vene revolutsiooniliste demokraatide N. Tšernõševski ja M. Dobroľubovi, G. Plehhanovi, kuulsate vene pedagoogide K. Ušinski ja P. Lesgafti ning dr. Pokrovski vaateid ja töid mängude kohta.

Nõukogude kehalise kasvatuse teooria jaotab mängud kolme põhilisse rühma: 1) loominguilised ehk matkimismängud; 2) liikumis- ehk elementaarsportlikud mängud; 3) sportmängud.

Liikumismängude tähtsus ja liigitus

Liikumis- ehk elementaarsportlike mängude all mõistetakse neid mängu, mille peamiseks eesmärgiks on mängijate üldise kehalise ettevalmistuse parandamine ja organismi tugevdamine.

Liikumismäng kujutab endast mängijate teadlikku, initsiatiivirohket ja aktiivset tegevust nende ette püstitatud eesmärgi saavutamiseks, pidades seejuures kinni enne mängu algust omavahel kokkulepitud või mängujuhi poolt kindlaksmääratud reeglitest.

Kasvatuslikust seisukohast on niisugustel mängudel tohtu suur väärtus. Mängijad peavad mängus kinni pidama mängureeglitest, alluma vastu vaidlemata mängujuhile, võistkondlikes mängudes ka oma võistkonna kaptenile ning tegutsema ainult võistkonna huvides — allutama oma isiklikud huvid võistkonna (kollektiivi) huvidele. Vastasel korral süüdlased kahjustavad ennast või võistkonda püstitatud eesmärgi — võidu — saavutamisel. Kõik see kasvatab mängijais teadlikku distsiplineeritust, seltsimehelikkust, ausust ja kollektiivsustunnet.

Mängude abil on mängujuhil võimalik tundma õppida ka ühe või teise mängija isiksust.

Samuti on liikumismängude väärtus suur ka kehalise kasvatusse seisukohalt, kuna nende abil on võimalik arendada mängijaid huvitavas vormis inimesele vajalikke kehalisi võimeid — jõudu, kiirust, osavust ja vastupidavust, samuti oskusi ja vilumust ühe või teise spordiala harrastamiseks.

Hinnatav on ka nende mängude tervistav väärtus, eriti siis, kui neid mängitakse väljas.

Liikumismänge võib liigitada:

a) nende läbiviimise eesmärgi järgi — õppe-, ravi- ja meelelahutuse eesmärki taotlevad mängud (viimaseid nimetatakse sageli ka massimängudeks);

b) kehaliste võimete arendamise seisukohalt — osavust, jõudu, kiirust ja vastupidavust arendavad mängud;

c) liikumise intensiivsuse (kehalise koormuse) järgi — väikese (rahuliku), keskmise ja suure liikumisega mängud;

d) jõukohasuse järgi ühele või teisele vanuseastmele — eelkooliealiste, kooliea noorema, keskmise, vanema astme mängud jne.;

e) neis kasutatavate põhiliste kehaliste harjutuste järgi — jooksu-, heite-, heitlus-, hüppemängud jne.;

f) nende läbiviimise koha järgi — mängud ruumis, väljakul, lumel (suuskadel ja ilma), jääl (uiskudel ja ilma), vees ja maastikul.

Peaaegu kõiki ühte või teise liiki kuuluvaid liikumismänge võime jaotada omakorda veel kolme gruppi:

a) mittevõistkondlikud mängud;

b) üleminekumängud mittevõistkondlikelt mängudelt võistkondlikele mängudele;

c) võistkondlikud mängud.

Mittevõistkondlikes mängudes tegutseb iga mängija isiklikes huvides ning vastutab oma käitumise eest ise. Mittevõistkondlikes mängudes puudub terav võistluse moment. Mängureeglid on lihtsad ja neid on vähe. Mängijatele esitatavad nõuded on elementaarsed — tegutseda teisi segamata, mitte toorutseda, kinni pidada mängu reeglitest. Mittevõistkondlike mängude hulka kuuluvad kõik mängud, kus kasutatakse juhtmängijat. Sellisteks mängudeks on: «Me rõõmsad lapsed oleme», «Jänesed juurviljaaias» jne. Põhiliselt korraldatakse neid mängu eelkooliea ja kooliea noorema astme lastele.

Üleminekumängudes esineb juba kõikide mängijate püüd saavutada ühist eesmärki. Mängijad pole veel jaotatud võistkondadesse, pooled võistlevad omavahel ebavõrdsetes tingimustes. Näitena võiks tuua mängu «Valged karud». Nende mängude juures suureneb juhtmängijate arv nende poolt tabatud mängijate arvel pidevalt. Juhtmängijad tegutsevad siin ülejäänud mängijate («karupoegade») vastu ühiselt. Üleminekumängudes on juba märgata mängijate kollektiivse tegevuse elemente. Võistluse moment on neis mängudes tunduvalt teravam kui mittevõistkondlike mängude juures ja ka kehaline koormus on suurem. Üleminekumänge kasutatakse peamiselt algkoolis. Võistkondlikes mängudes jaotatakse mängijad võrdarvulistesse võistkondadesse. Viimased tegutsevad mängus kaptenite juhitud võrdsetes tingimustes. Nendes mängudes valitseb põhimõte — üks kõigi, kõik ühe eest. Mängu eesmärk on kõikidel võistkondadel ühine — saavutada võistkondlik (kollektiivne) võit. Võistkondlikke mängu hakatakse kasutama peasjalikult algkooli III klassist alates.

Liikumismängude koht koolis

Liikumismängudele omistatakse koolide kehalise kasvatusprogrammidest just nende suure kasvatusliku väärtuse tõttu tähtis koht.

Liikumismänge tuleb koolis organiseerida nii kehalise kasvatus tundides kui ka väljaspool õppetööd.

Algkooli nooremates klassides pühendatakse suurem osa kehalise kasvatus tundidele määratud ajast liikumismängudele. Alates algkooli vanematest klassidest nende osatähtsus teiste kehalise kasvatus vahendite kõrval veidi langeb. Nii seitsmeklassilistes koolides kui ka keskkoolides mängitagu igas kehalise kasvatus tunnis tunni emotsionaalsuse tõstmiseks ning ühtede või teiste kehaliste võimete ja oskuste arendamiseks vähemalt üht liikumismängu.

Samuti ei tohi liikumismäng puududa ka kooli kehakultuurikollektiivi sektsioonide ühestki treeningutunnist. Algkooli I—II klassi õpilastele, kuna nad ei kuulu kehakultuurikollektiivi liikmeskonda, organiseeritagu 1—2 korda nädalas klassivälise töö korras nn. mängude tunde.

Mängude tunnid pole õpilastele lisakoormuseks, vaid vastupidi — aktiivseks puhkuseks. Pealegi on samal ajal võimalik huvitavas ja kaasakiskavas vormis jätkata laste kasvatustööd. Mängude tundides võib kasutada kõiki I ja II kl. kehalise kasvatus programmis ja käesolevas raamatus sellele eale soovitatud liikumismänge. Igas taolises mängude tunnis mängitagu 3—6 mängu. Mängude arv oleb nende iseloomust ja mängijate koosseisust. Mängude tundi alustatagu kollektiivi organiseerivate väikese liikumisega mängudega. Seejärel mängitagu keskmise ja suure liikumisega mängu (1—2), millest võtaksid aktiivselt osa kõik õpilased. Tund lõpetatagu väikese liikumise ja tähelepanu koondava mänguga.

Õpilastele aktiivse puhkuse organiseerimise eesmärgil korraldatagu mängu suurtel vahetundidel nii ruumis kui ka kooliõuel või spordiväljakul. Siin peavad oma initsiatiivi näitama kehalise kasvatus õpetajad, vanem-pioneerijuhid ja kooli ühiskondlikud organisatsioonid.

Samuti kasutatagu liikumismänge kooli peoõhtutel.

Suur tähtsus on liikumismängudel kooli pioneerimaleva töös. Iga salga, rühma või maleva koondusel, vaatamata koonduse teemale, mängitagu vähemalt üks mäng (koon-

duse lõpul). Osa koondusi aga võib pühendada täielikult mängudele (mängud järjestatakse samadel printsiipidel nagu mängude tunnis). Eriti tähtis koht pioneerorganisatsiooni töös on maastikumängudel, seda eriti pioneerilaagris.

Soovitav on korraldada nii koolis kui ka pioneerilaagris võistlusi liikumismängudes, kasutades seejuures niisuguseid mängu, nagu «Põletamine», «Koputajad», «Odajooks», «Pesapall», «Pall püüdjale» jne.

Et liikumismängude mõju oleks veelgi tõhusam, püütagu neid korraldada mitte tolmuses ruumis, vaid väljas värskes õhus.

Kooli ja pioneerorganisatsiooni ülesandeks on propageerida liikumismänge laste hulgas nii, et nad mängiksid neid iseseisvalt ka õppetööst vabal ajal.

Mängude valik

Mängude valikul peab mängujuht silmas pidama, et mäng vastaks:

a) mängijate vanusele, arvule, soole, kehalisele ettevalmistusele, huvidele;

b) eesmärkidele, mida püütakse teatud mängu abil saavutada — meelelahutus, mängijate tähelepanu koondamine, kasvatuslike ülesannete lahendamine, ühtede või teiste kehaliste võimete ja oskuste arendamine jne.

c) kasvatustöö vormile — tund, treeningutund, pioneerikoondus, peoõhtu jne.;

d) mängukohale — väljak, suur või väike ruum, koridor, maastik;

e) mänguks määratud ajale;

f) õhu temperatuurile.

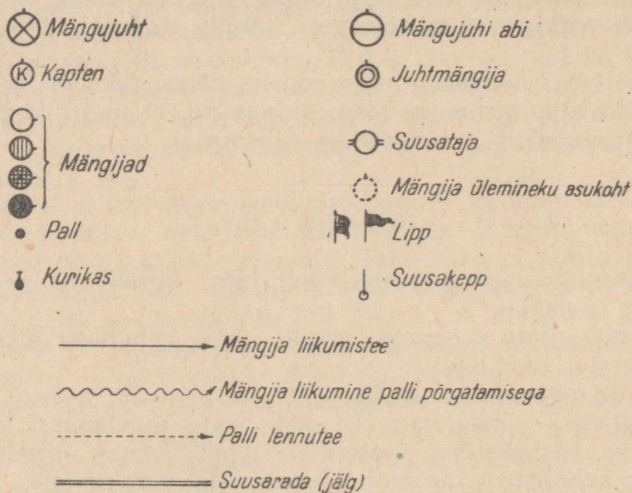
Kehalise kasvatuse tundide ja treeningutundide esimesse ossa valitakse tavaliselt väikese liikumisega või ka keskmise ja suure liikumisega mäng. Viimaseid (jooksumänge) kasutatakse organismi üldise soojendamise eesmärgil, esimesi õpilaste tähelepanu koondamiseks. Tunni põhiosa sobivad keskmise ja suure liikumisega mängud, viimasesse ossa — väikese liikumisega mängud.

Mängude valikut kergendab käesoleva raamatu lõpus toodud tabel.

Mängijate asetus ja mängujuhi koht mängu seletamisel (joonis 2)

Mängujuht on isik, kes organiseerib mängu läbiviimist ja tegutseb ka mängu kohtunikuna.

Mängu seletamiseks tuleb mängijad asetada selliselt, et nad näeksid hästi mängujuhti ja tema neid. Kõige parem on rivistada mängijad seletamise ajaks mängu lähteasendisse. Kui mängu lähteasend nõuab mängijate rivis-



Joonis 1. Raamatus kasutatud leppemärgid.

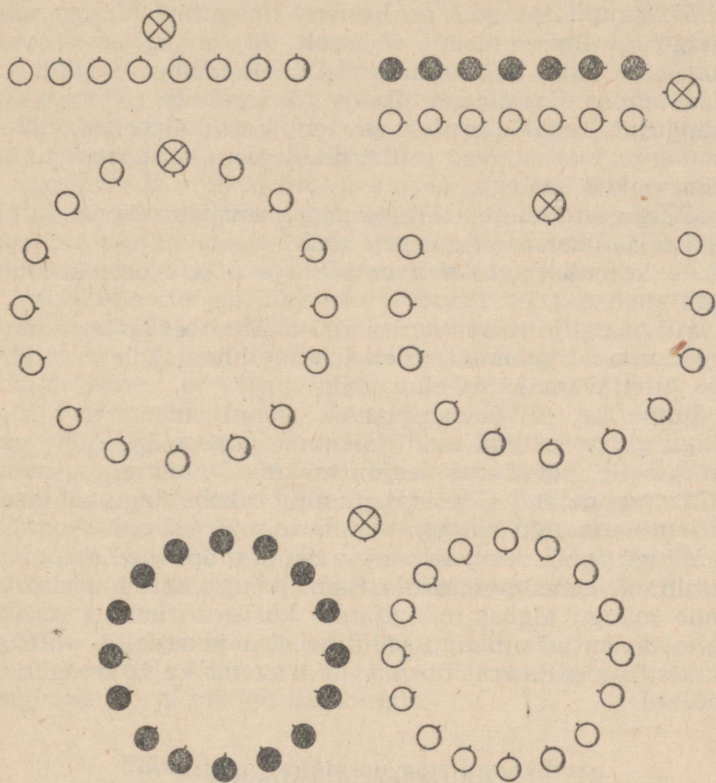
tamist ringikujuliselt, peab mängujuht asuma mängu seletuse ajaks ringjoonele, mitte aga ringi keskele. Vastasel korral üle poole mängijaist jääb tema selja taha, mille tagajärjeks on viimaste tähelepanu hajumine ja distsipliini langus.

Sellisel juhul, kui mängijad on jaotatud kahte võistkonda ja võistkonnad asuvad üksteisest kaugel, tuleb seletamise ajaks lasta mõlemal võistkonnal teineteisel läheneda, pärast seda aga viia nad tagasi mängu lähteasendisse. Siin asub mängujuht kahe viiru (kolonni) vahel ja pöördub seletuse ajal nii ühe kui ka teise võistkonna poole.

Teatejooksude läbiviimiseks rivistatakse võistkonnad

eraldi kolonnideks. Mängujuht asub mängu seletamise ajal kolonnide ees.

Selliste mängude seletamiseks, milliste lähteasendis on mängijad paisatud laiali üle kogu väljaku, tuleb nad seletuse kuulamiseks rivistada ühte viirgu.



Joonis 2.

Seletuse ajal ei tohi mängijad asuda väljas nägudega päikese või ruumis valgusallika suunas. Tuulise ilma korral asugu mängijad mängujuhi suhtes allatuult, kuna vastasel korral nad ei kuule seletust.

Mängu seletamine

Mängust ettekujutuse saamine oleneb täiel määral mängu seletusest. Asudes mängu seletama, peab mängujuhil olema täielik ettekujutus mängu käigust ja reeglitest.

Mängujuhi jutustus peab olema loogiline. Mängu seletatagu järgmise plaani kohaselt: 1) mängijate asetus, 2) mängu käik, 3) mängu eesmärk, 4) mängu reeglid.

Mängu seletus olgu lühike ja dünaamiline. Seletuse ajal mängujuhi hääl kord tugevneb, kord nõrgeneb. Neid momente, mis vajavad erilist tähelepanu, on parem jutustada vaikse häälega.

Mängujuhi seletusele kaasnegu demonstratsioon — kas žestide ja üksikute liigutuste abil või siis mängu üksikute kõige keerulisemate momentide ja võtete ettenäitamise teel.

Kui mängujuht seletamise ajal märkab, et õpilaste tähelepanu on nõrgenenud, tuleb seletust lühendada või muuta see huvitavamaks ja elavamaks.

Juhul kui pärast seletust on mõnel mängijal mängu käigu kohta esitada mõni küsimus, peab mängujuht vastama neile, pöördudes seejuures kõikide mängijate poole.

Mängu õpetamisel seletatagu ning rakendatagu põhilised, hiljem — mängu käigus — juba teisejärgulised reeglid.

Mängu tuleb seletada ainult siis, kui õpilased mängivad antud mängu esimest korda. Sama mängu kordamisel tuleb enne mängu algust mängijatele küsitluse korras meelde tuletada antud mängu põhiline sisu ja reeglid. Mängu raskendamise korral on tarvis seletada ka lisareeglid ja -võtted.

Juhtmängija valimine

Juhtmängija on mängija, kelle tegevusest sõltuvad kõigi ülejäänud mängijate tegevused mängus (näit. «kull» nn. kullimängudes).

Juhtmängijaid võib valida mitmel viisil.

1. Mängujuht määrab juhtmängija. Seda moodust kasutatakse peamiselt kehalise kasvatuse tundides, kuna see võtab vähe aega. Teiseks saab mängujuht määrata juhtmängijaks selle mängija, kes tema arvates on selleks

kõige sobivam, kuna juhtmängijast oleneb mängu füsioloogiline koormus. Aktiivsemad, kiiremad ja tugevamad mängijad tõstavad juhtmängijatena mängu üldist füsioloogilist koormust. Selle mooduse puuduseks on asjaolu, et mängijad ei võta juhtmängija valimistest osa aktiivselt.

2. Juhtmängija valitakse loosimise teel. Siin võib kasutada laste hulgas laialt levinud nn. lugemist (salmliisku). See võtab küll palju aega, kuid nooremad mängijad armastavad seda moodust, kuna see oma sisult on samuti mäng. Seda moodust võib kasutada kehalise kasvatuses tunnis, kui on tarvis koondada laste tähelepanu või lasta neid rahuneda eelmisest mängust.

Loosimiseks võib kasutada ka viset — kes viskab palli, kivi, kepi jne. kõige kaugemale, jääb juhtmängijaks. Seda loosimise moodust on kõige parem kasutada väljaspool õppeaega väljakul korraldatavate mängude juures.

Väljakupoolte jne. loosimisel võivad võistkondade kaptenid kasutada ebavõrdse pikkusega tikke või metallraha.

Loosimist võivad lapsed kasutada edukalt ka iseseisva mängu juures, et vältida riidu minekut.

3. Parim moodus — mängijad valivad juhtmängija. See moodus peegeldab mängijate kollektiivi tahet ja garanteerib teatud määral ka kõige sobivama valiku. Tavaliselt valitakse juhtmängija siis, kui lapsed juba mängu tunnevad ja teavad juhtmängija ülesandeid.

Hea on, kui mängujuht seab sisse juhtmängijate järjekorra, nii et iga mängija õpiks mängus kandma kindlaks määratud vastutust.

Kõiki ülaltoodud juhtmängija valimise mooduseid tuleb kasutada vastavalt kasvatustöö vormile, olukorrale, tingimustele ja mängu iseloomule.

Mängijate jaotamine võistkondadesse

Mängijate jaotamine võistkondadesse võib toimuda samuti mitmel viisil.

1. Mängijad võib jaotada võistkondadesse loetlemise teel. Sellisel juhul rivistatakse mängijad ühte viirgu ja lastakse «lugeda paariks» — number «ühed» moodustavad esimese võistkonna, number «kahed» teise. Samuti võib jaotada mängijad kolme-nelja võistkonda.

2. Mängijaid võib jaotada võistkondadesse kujundliikumise teel.

Mõlemad moodused jaotavad mängijad võistkondadesse juhuslikult ja sageli pole võistkonnad selliselt jaotatuna võimetelt võrdsed. Sellele vaatamata on need moodused kehalise kasvatuses kasutamiseks kõige sobivamad, kuna nad võtavad vähe aega. Selle puuduse kõrvaldamiseks võib mängujuht vahetada üksikuid mängijaid oma äranägemise järgi.

3. Väga hea on nn. «kokkuleppe» moodus. Mängijad valivad kaks kaptenit. Ülejäänud mängijad jaotatakse paarideks, nii et paarilised on jõu, osavuse või kiiruse poolest võrdsed. Paarilised lepivad omavahel kokku, milise nimetuse kumbki neist endale võtab (näit. «suvi» ja «talv»). Seejärel lähevad nad kaptenite juurde, kes siis kordamööda kahest kokkulepitud nimetusest valivad ühe endale. Sellise mängijate võistkondadesse jaotamise juures on mõlemad võistkonnad võimetelt enam-vähem võrdsed, kuid see nõuab aega ning seepärast on seda moodust parem kasutada mängu korraldamisel pärast õppetööd.

4. Üks parimatest moodustest on see, kus mängijad valivad või mängujuht määrab kaptenid ja need hakkavad järjekorras endile mängijaid valima. See moodus on küllaltki kiire ning võistkonnad kujunevad võrdseteks, kuid on solvav nõrkadele mängijatele, keda kaptenid valivad vastu tahtmist viimastena. Seda puudust võib kõrvaldada sel teel, et mängujuht ei lase kapteneil valida lõpuni — ülejäänud (umbes pooled) mängijad jaotatakse loetlemise teel.

Kõiki neid mängijate võistkondadesse jaotamise mooduseid tuleb kasutada vastavalt kasvatustöö vormile, mängu iseloomule ja mängijate koosseisule.

Mängujuhi osa mängus

Mängujuht peab mängu ajal jälgima nii mängu üldist käiku kui ka üksikute mängijate käitumist. Vajaduse korral seletab mängujuht mängu käigus täiendavalt ka üksikuid reegleid ja võtteid.

Mängujuht jälgib, et mängijad mängiks aktiivselt, rikumata seejuures mängu reegleid. Mängureeglitel on suur kasvatuslik tähtsus. Seepärast peab nõudma juba algkooli I kl. õpilastelt mängureeglite täpset täitmist ja ei tohi

jätta tähele panemata väiksemaidki mängureeglite rik-
kumisi.

Mängu käigus ei tohi mängujuht lubada mängijatel oma-
volitseda. Erilist tähelepanu peab ta pöörama mängijate
jämeda käitumise vältimisele, mida võib esineda võistlus-
tüüpi mängude juures. Sellised nähtused tuleb lämmatada
juba eos, karistades süüdlasi ajutise kõrvaldamisega män-
gust.

Mängude läbiviimisel peab mängujuht pöörama erilist
tähelepanu füsioloogilise koormuse doseerimisele. Siin
tuleb tavalise koormuse kõrval arvestada ka emotsionaal-
set koormust, kuna viimane tõstab tunduvalt üldist füsio-
loogilist koormust. Seda tuleb silmas pidada võistlustüüpi
mängude juures.

Hinnates üldist liigutuste (jooksu, hüppe jne.) koormust,
tuleb meeles pidada, et mida rohkem mängijaid on tege-
vuses üheaegselt ja intensiivselt, seda suurem on mängu
koormus. Nii on teatejooksud väiksema koormusega kui
mäng «Kogred ja haug» või mäng «Valged karud», kus
kõik mängijad jooksevad üheaegselt.

Mängu koormust mõjustavad ka väljaku mõõtmed. Mida
suurem on väljak, seda suurem on mängu koormus ja
mängu ajaline kestus. Mängu koormuse vähendamiseks
võib teha mängus väikseid vaheaegu, kasutades neid kõn-
niks, vigade aruteluks jne.

Mäng tuleb lõpetada siis, kui mängijad on saanud sel-
lest juba küllaldase rahulduse, kuid pole veel väsinud.
Pedagoogilisest seisukohast on eriti tähtis, et selgelt
määritletud lõpuga mängud (näit. «Jahimehed ja par-
did»), samuti võistlustüüpi mängud, mängitaks tingimata
lõpuni.

Mängu lõpul peab mängujuht tegema mängust kokku-
võtte ja teatama tulemuse, ükskõik milline see mäng ka
ei olnud (mittevõistkondlik, ülemineku, võistkondlik).
Esimesel ja teisel juhul peatub mängujuht üksikute män-
gijate vigade, samuti saavutuste juures (täpne palliga
märkitabamine, kiire jooksk jne.). Kolmandal juhul teatab
ta võistluse tulemuse ning analüüsib lühidalt võidu ja
kaotuse põhjusi.

Mängujuht peab alati meeles pidama, et mängude juu-
res on suur tähtsus mängu tagajärgede objektiivsel hinda-
misel. Mängujuhi väär või mittetähelepanelik hinne kut-
sub mängijais esile rahulolematuse ja meelepaha, mõni-

kord võib see viia isegi mängijate omavahelise riiu või söimlemiseni.

Juhul kui mäng oli suure koormusega, tuleb kohe pärast mängu lõppu lasta mängijail rahulikult kõndida.

Mängu paremaks juhtimiseks peab mängujuht olema varustatud vilega.

Mõtteid liikumismängude kasutamisest õppe- ja treeningtöös

Liikumismänge võib kasutada kahel eesmärgil: 1) oskuste ja liigutusvilumuste arendamiseks; 2) üldise kehalise ettevalmistuse taseme tõstmiseks.

Sportmängude tehnika ja taktika elementide õpetamist kergendavad vastavaks sportmänguks ettevalmistavad mängud.

Kiiruse ja viskevõime arendamise osas väärivad kasutamist niisugused mängud, nagu «Põletamine», «Koputajad», «Lapuu», «Pesapall» jne. Nende mängude abil on võimalik hakata arendama kiirjooksjatele ja odaviskajatele vajalikke võimeid juba algkooli nooremates klassides. Neid mänge võib mängida ka võimlas.

Maastikumängud («Kirjad», «Rebane ja kütid», «Hirvekütt» jt.) aga arendavad üldist vastupidavust ja seda just õpilasi huvitavas ning kaasakiskivas vormis.

Eksperimentaalsete uurimuste põhjal võib öelda, et need mängud aitavad kaasa õpilaste VTK-alasele ettevalmistusele. Nii näiteks 51 õpilast, kes arendasid üldist vastupidavust ainult taoliste maastikumängude abil, täitsid VTK I astme normid suusatamises 100-protsendiliselt. Seejuures 13 õpilast täitsid ka järgunormid.

Samal ajal aga teise, kontrollgruppi kuulunud 51 õpilasest, kes arendasid üldist vastupidavust tavaliste meetodite abil, täitis VTK I astme normid suusatamises 37 ja järgunormid 5 õpilast.

Mõlema grupiga viidi läbi võrdne arv treeninguid (14) võrdsetel distantsidel, samuti läbiti distantssi üksikud lõigud enam-vähem ühesuguse kiirusega.

Millest selline vahe?

Põhjus seisab siin selles, et õpilased ei tunne huvi tavaliste monotoonsete treeningutundide vastu. Seda näitab asjaolu, et kontrollgruppi kuulunud õpilased püüdsid igati

vältida osavõttu neist tundidest (põhjuseta puudumine, arsti juures käimine vabastustõendite saamiseks jne.). Samal ajal aga eksperimentaalgrupi treeningutundides tuli hoolikalt jälgida, et neist ei võtaks osa ka arsti poolt vabastatud õpilased.

Tuleb märkida veel seda, et suusatamise tehnikat õpetati mõlemale grupile ainult kehalise kasvatuse tundides.

Taoliste maastikumängude organiseerimisele ja läbiviimisele peavad pühendama suurt tähelepanu koolide, eriti just maakoolide pioneeriorganisatsioonid.

Töös noortega valitsegu põhimõte — kasutada rohkem liikumismänge, mis arendavad ühele või teisele spordialale vajalikke kehalisi võimeid ja parandavad üldist kehalist ettevalmistust.

II peatükk

MÄNGE RUUMIS

Liikumismängude läbiviimiseks ruumis on vaja küllaldaselt avarat tuba, koridori või võimlat.

Enne mängimist tuleb ruum tingimata tuulutada ning põrand niiskelt üle pühkida, et vältida tolmu sattumist mängijate hingamiselunditesse. Kui ruumi põrand määrab, ärgu kasutatagu selliseid mängu, milles mängijad peavad istuma või lamama põrandal.

Ruumis olevad esemed peab enne mängu algust asetama selliselt, et need mängijaid mängu käigus ei segaks.

Kui mängus kasutatakse palle, peavad aknad ja elektrilambid olema kaetud kaitsevõrkudega, et vältida nende purunemist.

Mänguväljaku piirid joonistatagu põrandale kriidiga. Võimlas kasutatagu aga korv- või võrkpalliväljaku piire.

Normaalne temperatuur mänguruumis on 14—16°.

Mängijate riietus vastaku mängu läbiviimise tingimustele ja füsioloogilisele koormusele. Jalatsitena kasutatagu kergeid kontsadeta jalanõusid.

JOOKSUMÄNGE

1. Me rõõmsad lapsed oleme (I)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Ruumi kummaski otsas tähistatakse kriidiga põrandale tõmmatud joonte abil kaks kodu. Mängujuht määrab juhtmängija, kes asub väljaku keskele kahe kodu vahele. Kõik ülejäänud mängijad asuvad ühes kodudest.

M ä n g. Kodus seisvad mängijad sõnavad kooris: «Me rõõmsad lapsed oleme ja armastame joosta. Kui üle välja tuleme, sa katsu meid siis püüda!» Pärast viimaseid sõnu jooksevad kõik mängijad üle väljaku vastasasuvasse kodusse. Juhtmängija aga püüab ülejooksjaid käega puudutada. Need, keda juhtmängijal õnnestus käega puudutada, jäävad juhtmängija abilisteks. Mäng kestab seni, kuni kõik mängijad on püütud.

Mängu võidavad viimastena püütud mängijad.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Juhtmängija võib ülejooksjaid püüda — käega puudutada — ainult kodude vahelisel maa-alal. 2. Juhtmängija abilistel on õigus ülejooksjaid kinni pidada niikaua, kui juhtmängija on kinnipeetuid käega puudutanud. Sellest momendist alates muutub püütu juhtmängija abiliseks. 3. Mängu õppimise staadiumis püütud ei jää juhtmängija abilisteks, vaid pöörduvad sellesse kodusse tagasi, kust nad alustasid jooksmist. Seega jääb neil üks ülejooks vahele.

2. Haned-luigid (I)

Osavõtjaid vähemalt 6.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Ruumi ühe otsaseina lähedal märgitakse kriidiga põrandale tõmmatud joone abil «hanede-luikede kodu». Teise otsaseina lähedale märgitakse sõõr — «hundi koobas», milles asetseb mängujuhi poolt määratud juhtmängija — «hunt». Ülejäänud mängijad on haned-luigid ja asuvad kodu tähistava joone taga.

M ä n g. Mängujuhi sõnade järel «Haned-luigid põllule!» jooksevad mängijad väljakule. Mängujuhi hüüde järel «Haned-luigid, hall hunt on künka all!» küsivad lapsed kooris: «Mida ta seal teeb?» Mängujuht vastab: «Hanesid-luikesid kitkub.» «Milliseid?» küsivad lapsed. «Halle ja valgeid. Jookske ruttu koju!»

Haned-luigid jooksevad seepeale oma koju. Hunt väljub aga oma koopast ja püüab kojujooksvaid hanesid-luikesid käega puudutada — püüda. Mängujuht loetleb püütud ja laseb nad siis tagasi teiste mängijate juurde. Peale kahe-kolmekordse hanede-luikede väljumise väljakule määrab mängujuht uue hundi. Mängu võidavad mängijad, kes kordagi ei sattunud hundi küüsi.

Mängu reeglid. 1. Hunt võib hanesid-luikesid püüda ainult kuni kodu tähistava jooneni. 2. Hunt võib koopast väljuda ja haned-luiged koju jooksmata hakata alles pärast mängujuhi poolt hüütud sõna — «koju!».

3. Karulaanes (I)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Ruumi ühes otsas märgitakse kriidi abil põrandale sõõr — «karu koobas», milles seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija — karu. Ruumi vastaspooles otsas on märgitud joone abil «kodu», kus «elavad lapsed».

Mäng. Mängujuhi märguande peale väljuvad lapsed kodust ja lähenevad karu koopale. Jõudnud karu koopa lähedale, lapsed peatuvad ja sõnavad kooris:

«Karu-Oti koopa kõrval
korjan seeni, marju.
Tuleb karu mõminal,
jooksen ruttu varju!»

Pärast viimast sõna väljub karu koopast ja hakkab lapsi taga ajama. Mängu võidavad lapsed, keda karul ei õnnestunud kordagi tabada.

Mängu reeglid. 1. Karu võib lapsi püüdma ja viimased koju jooksmata hakata pärast sõna «varju!». 2. Karu võib lapsi püüda ainult kodu tähistava jooneni. 3. Püütud lapsed viib karu oma koopasse ja nad jäävad ühe korra mängus vahele. 4. Kui karu on kinni püüdnud 4—5 last, määrab mängujuht uue juhtmängija.

4. Hiirelõks (I)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte rühma: üks rühm moodustab ringi — «hiirelõksu». Ülejäänud — «hiired» — asuvad ringi sisse.

M ä n g. Mängijad, kes moodustavad «hiirelõksu», võtavad üksteisel kätest kinni ning hakkavad ühes suunas edasi liikuma ja lugema järgmist salmikest:

«Küll on hiired ära tüüdan'd,
siin on kole palju neid.
Kõike närivad ja söövad,
sahvris pillerkaari löövad.
Aga oodake te, kelmid,
küll teid üles leiame!
Hiirelõksu üles seame,
ja kõik kinni püüame!»

Viimase lause ajal ring peatub ning mängijad tõstavad käed pihkseongus üles. Hiired aga hakkavad hiirelõksust välja jooksuma. Mängujuhi signaali — vile, käteplaksu jne. peale laskuvad ringisseisjad kükki ja lasevad käed alla — hiirelõks läks kinni.

Need mängijad, kes ei jõudnud ringist välja joosta, loetakse püütuiks ja liituvad hiirelõksu moodustava rühmaga.

Mäng lõpeb, kui on kinni püütud kõik hiired. Pärast seda vahetavad mängijad osad.

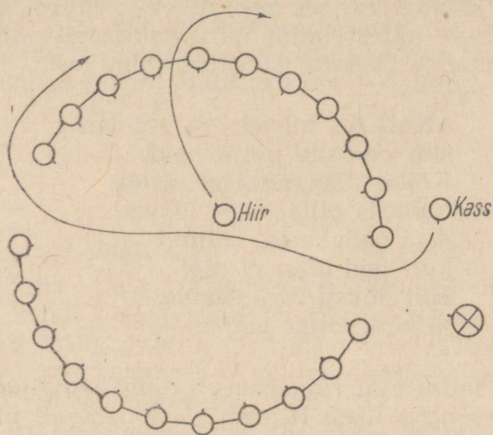
M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijad võivad käed alla lasta alles pärast signaali. 2. Pärast seda, kui lõks on kinni langenud, ei tohi hiired enam käte alt läbi pugeda ega lõksu lõhkuda.

5. Kass ja hiir (I)

Osavõtjaid vähemalt 10.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad moodustavad ringi ja ühendavad käed pihkseongus. Mängujuht määrab ühe mängijaist «kassiks», teise «hiireks». Ringi jäetakse mõned väravad kassi jaoks.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel hakkab kass, kes asus väljaspool ringi, taga ajama ringi sees asuvat hiirt (joonis 3). Ringisseisvad lapsed lasevad hiire vabalt käte alt läbi, kassi läbijooksmist aga püüavad igati takistada. Kui kass sai hiire kätte või kui ta ei suuda juba pikemat aega teda tabada, määrab mängujuht uue paari.



Joonis 3

Mängu reeglid. 1. Ringisseisvad mängijad ei tohi hiirt käte alt läbiminekul takistada ja kassi vabalt läbi lasta. 2. Samuti ei tohi mängijad takistada kassi väravate läbimisel.

6. Kes on esimene (I)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võistkonda. Mängujuht määrib põrandale stardijoone. Stardijoone taha asub mõlemast võistkonnast üks mängija.

Mäng. Mängujuhi käskluse peale «Võistlejad kohtadele! Valmis! Marss!» jooksevad stardijoone taga asunud võistlejad vastaspoolse otsaseinani, puudutavad seda käega ja pöörduvad tagasi. Mängija, kes ületas tagasi tulles stardijoone esimesena, toob oma võistkonnale ühe punkti. Nii laseb mängujuht järjekorras joosta kõigil (mõlema võistkonna) võistlejail. Võidab see võistkond, kes saavutas rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Võistlejad ei tohi ületada stardijoont enne käsklust «Marss!». Vastasel korral arvestatakse sellele võistkonnale üks kaotuspunkt. 2. Võistle-

jad peavad jooksma kuni otsaseinani ja seda käega puudutama. Vastasel korral arvestatakse sellele võistkonnale, kelle koosseisu süüdlane mängija kuulub, üks kaotuspunkt.

7. Kullimäng — anna käed (I)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab mängijate hulgast juhtmängija — «kulli». Kõik ülejäänud mängijad seisavad mänguväljakul vabas asetuses.

Mäng. Kull hüüab: «Üks, kaks, kolm!» ja hakkab mängijaid püüdma. Kulli eest põgeneja võib ennast päästa «kulliks löömisest» (käega puudutamine) sel teel, et jookseb ükskõik millise mängija juurde ja võtab viimasel käest kinni. Sellises asendis olevaid mängijaid pole kullil õigus kulliks lüüa. Kui kull puudutas mõnda üksikult jooksvat või seisvat mängijat käega, siis vahetavad nad osad, kusjuures uus kull peab hüüdma enne, kui ta hakkab teisi püüdma: «Mina olen kull!»

Mängu võidavad mängijad, kes pole mänguks määratud aja jooksul kordagi juhtmängijaks olnud.

Mängu reeglid. 1. Kull ei tohi kulliks lüüa neid mängijaid, kes hoiavad paarikaupa teineteisel kätest kinni. 2. Kui kull ei suuda juba pikemat aega ühtegi mängijat tabada, määrab mängujuht uue ja aktiivsema juhtmängija. 3. Kulliks löödu peab enne, kui ta hakkab mängijaid taga ajama, hüüdma: «Mina olen kull!», vastasel korral tabamine ei loe.

8. Kullimäng lintidega (II)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab kaks mängijat juhtmängijateks — «kullideks». Ülejäänud mängijad asetavad selja taha krae vahele igaüks ühe lindi. Kullidel linnid puuduvad. Linnid valmistatakse riidest, paberist või nõörist. Lintide pikkus on 20—25 sm.

Mäng. Kullid hüüavad: «Üks, kaks, kolm!» Kõik mängijad jooksevad seejärel laiali ja kullid hakkavad neid taga ajama, püüdes viimastelt krae vahele asetatud linte

ära tõmmata. Kui see kullil õnnestub, asetab ta lindi endale selja taha krae vahele. See mängija aga, kellelt kull lindi ära tõmbab, muutub uueks kulliks ja hüüab: «Mina olen kull!» Alles pärast seda on tal õigus lintidega varustatud mängijaid taga ajada. Mängijad võivad ennast kullikslöömise (lindi äratõmbamise) eest päästa kükkimisega. Kullil pole õigust kükkasendis olevalt mängijalt linti ära tõmmata.

Mängu võidavad mängijad, kes mänguks määratud aja jooksul pole kordagi juhtmängijaks olnud.

Mängu reeglid. 1. Kullid ei tohi linti ära tõmmata kükkasendis olevatelt mängijatelt. 2. Kükkasendis ei tohi mängija viibida üle 5 sekundi. Vastasel korral on kullil õigus linti ära tõmmata. 3. Mängija, kellelt kull tõmbas lindi ära, peab peatuma, tõstma käe üles ja hüüdma: «Mina olen kull!» Alles pärast seda võib ta asuda mängijaid püüdma. Kui ta aga seda ei teinud, siis tema poolt tabatud mängija temaga osi ei vaheta.

9. Kullimäng — jalad maast (II)

Mäng toimub samuti nagu eelminegi, kuid juhtmängijaid on üks ja mängijad pole lintidega varustatud. Juhtmängija ei tohi kulliks lüüa neid mängijaid, kellel jalad ei puuduta põrandat (näit. istuvad ülestõstetud jalgadega, seisavad pingil, ripuvad varbseinal jne.).

Reeglid samad, mis eelmise mängu juureski.

10. Tühi koht (I)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Kõik mängijad, välja arvatud üks — juhtmängija —, moodustavad ringi. Juhtmängija asub väljaspool ringi.

Mäng. Juhtmängija jookseb väljaspool ringi, puudutab käega üht ringisseisvat mängijat ja jookseb edasi ükskõik kummale poole. Viimane väljub ringist ja jookseb juhtmängijale vastupidises suunas ümber ringi. Mõlemad püüavad võimalikult kiiremini jõuda tühjale kohale. Hilineja jääb uueks juhtmängijaks.

Mängijad peavad teel kohtudes seisma jääma ning teineteist tervitama või sooritama mingisuguse teise ülesande (teineteise ees kükkimine jne.). Mäng on kindla lõputa. Mängitakse 3—5 min.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Ringisseisvad mängijad ei tohi jooksjaid segada. 2. Teel kohtumisel peavad mängijad kokkulepitud ülesande tingimata täitma. Vastasel korral muutub süüdlane juhtmängijaks.

11. Karussell (II)

Osavõtjaid vähemalt 5.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad rivistatakse ringiks. Ringi keskel põrandal lamab otstest kokkoidetud nõor — «karussell».

M ä n g. Mängijad võtavad maast nõori ja hoiavad sellest kinni parema (vasaku) käega. Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad ringis ühes suunas liikuma, sõnades kooris:

«Pikkamööda, pikkamööda
hakkab sõitma karussell.
Hoogu juurde võtab ta,
lõpuks sõidab kiiruga.»

Algul mängijad kõnnivad. Pärast sõnu «sõidab kiiruga» hakkavad jooksma. Mängujuhi käskluse peale «Ümber — pöörd!» pöörduvad mängijad kiiresti ümber, haaravad teise käega nõorist ja jooksevad vastupidises suunas. Mängujuht lausub:

«Tasem, tasem! Pidurdage!
Karusselli pidurdage,
pidurdage, pidurdage!
Lõppeski meil sõiduke!»

Seejuures karusselli pöörlemine järjest aeglustub ja viimaste sõnade ajal peatub. Mängijad asetavad nõori põrandale ning jooksevad laiali. Mängujuhi signaali peale tulevad lapsed joostes karusselli juurde, haaravad kätega nõorist ja mäng algab uuesti. Karussellile võib «istuda» kuni kolmanda «kellani» (käteplaksuni).

Mängu reeglid. 1. Need, kes jõudsid karusselli juurde pärast kolmandat käteplaksu, jäävad «sõidust» maha.

12. Kõik oma lipukeste juurde! (II)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad moodustavad kaks ringi — võistkonda. Iga ringi keskel seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija erivärvi lipukelega.

Mäng. Mängijad võtavad kätest kinni ja liiguvad ringis ümber oma juhtmängija. Esimese signaali järel jooksevad kõik mängijad peale juhtmängija laiali. Teise signaali järel aga peatuvad ja sulevad silmad. Juhtmängijad lähevad samal ajal lipukestega uude kohta. Kolmanda signaali järel avavad mängijad silmad, jooksevad oma juhtmängija juurde ja moodustavad viimase ümber pihkseon-gus ringi.

Võidab võistkond, kes moodustab esimesena ringi ümber oma juhtmängija. Mängu kordamisel määrab mängujuht uued juhtmängijad.

Mängu reeglid. 1. Juhtmängijad peavad kolmanda signaali peale tõstma lipukesed üles.

13. Kaks külma (II)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Ruumi mõlema otsaseina lähedale märgitakse kriidiga põrandale teineteisele paralleelne kodujoon. Kodujoonte vaheline kaugus on 5—10 m. Mängujuht määrab kaks mängijat «külmapois-teks». Kõik ülejäänud mängijad — «lapsed» — seisavad ühe kodujoone taga. Külmapoisid seisavad kodujoonte vahel — «tänaval».

Mäng. Külmapoisid pöörduvad laste poole järgmiste sõnadega:

«Meie, vennad noorukesed,
uljad külmapoisikesed.»

Üks neist, näidates käega enda peale, räägib:

«Mina külm-punanina,»

teine:

«Mina külm-sininina.»

Mõlemad koos:

«Kes teist julgeb teele minna,
seda kiirelt otsustage.»

Kõik lapsed vastavad kooris:

«Ei me karda ähvardusi,
ei me karda külma!»

Pärast neid sõnu jooksevad lapsed üle mänguväljaku vastaspoolsesse kodusse. Külmapoisid aga püüavad — «külmutavad» — ülejooksjaid. Need, keda külmapoisid käega puudutas, jäävad liikumatult seisma seal, kus neid puudutati.

Seejärel pöörduvad külmapoisid uuesti laste poole samade sõnadega, viimased aga, vastanud nagu mängu alguseski, jooksevad üle väljaku vastaspoolsesse kodusse. Külmapoisid püüavad ülejooksjaid käega puudutada (külmutada) jne.

Külmutatuid võivad ülejooksjad päästa pärast külmapoiste uut kutset, puudutades külmutatuid käega. Seejärel võivad külmutatud ühineda teistega. Mängu mängitakse aja peale (5 min.). Seejärel mäng lõpetatakse või mängujuht määrab uued külmapoisid, misjärel alustatakse uuesti.

Võitjateks tunnistatakse need lapsed, keda külmapoistel ei õnnestunud mängu kestel kordagi külmutada.

Külmapoiste kõnelust võib hiljem mängu kordamisel lühendada, sellisel juhul ütlevad nad ainult:

«Kes teist julgeb teele minna,
seda kiirelt otsustage!»

14. Hunt, karjus ja lambad (AN)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Ruumi mõlemast otsaseinast 1—2 m kaugusele joonistatakse kriidiga põran-

dale kodujooned ning ühe külgešina äärde 2 m läbimõõduga sõõr — «hundi koobas».

Mängujuht määrab ühe mängijaist «hundiks», teise «karjuseks». Ülejäänud mängijad on «lambad». Hunt asub oma koopas, karjus ja lambad — ühe kodujoone taga.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel hakkab karjus koos lammastega liikuma vastaspoolse kodujoone suunas. Samal ajal väljub oma koopast hunt ning püüab tabada lambaid (käega puudutamine). Karjus aga samal ajal kaitseb lambaid, püüdes kõrvale tõstetud kätega jääda hundi ja lammaste vahele, et võimaldada viimastel tabamatult joosta vastaspoolse kodujoone taha. Hundi poolt tabatud lambad lähevad hundi koopasse ja jäävad sinna üheks ülejooksuks või seniks, kuni hunt on kõik lambad kinni püüdnud. Kui hundi poolt tabamatuks jäänud lambad ja karjus on jõudnud vastaspoolse kodujoone taha, läheb hunt koopasse tagasi ning mängujuht annab uue signaali esimestele üle väljaku vastaspoolse kodujoone taha minekuks jne. Mäng lõpeb siis, kui mänguks määratud aeg on läbi või kui kõik lambad on hundi poolt tabatud. Mängu võidavad hundi poolt tabamatuks jäänud või kõige viimastena tabatud lambad. Mängu kordamisel määratakse viimaste seast uus hunt ja karjus.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Hundi poolt käega puudutatud lammas peab ise minema hundi koopasse. 2. Kodujoone taha jõudnud lammaste tabamine ei loe. 3. Karjuse käega puudutamine hundi poolt ei loe nii kodujoonte taga kui ka kodujoonte vahelisel alal.

15. Koerakuut (AN)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse kaheks kontsentriliseks ringiks. Sisemises ringis seisvate mängijate arv on $\frac{1}{3}$ mängijate üldarvust. Viimased asetavad käed puusa ning võtavad sisse laia harkseisu — «koerakuudi ukseauk».

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel hakkavad välimises ringis seisvad mängijad — «koerad» — jooksma neljakäpuli ühes suunas ümber koerakuutide, imiteerides samal ajal koera haukumist. Mängujuhi vilesignaali peale püüa-

vad koerad minna ükskõik millise koerakuudi ukseavasse (harkseisus seisva mängija jalgade vahele). Koerad, kellel see õnnestus, vahetavad osad sisemises ringis seisnud mängijatega ning mäng kordub.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Igasse koerakuuti võib minna ainult üks koer. 2. Üksteise tõukamine ja löömine on keelatud.

16. Nõel, niit ja sõlmeke (AN)

Osavõtjaid vähemalt 10.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängujuht määrab kolm mängijat juhtmängijaiks — «nõelaks», «niidiks» ja «sõlmekeks». Ülejäänud mängijad rivistuvad ringiks, käed ühendatud pihkseongus, 1,5—2-meetristele vahedele. Juhtmängijad seisavad väljaspool ringi kolonnis ühekaupa 2-meetristel kaugustel. Kolonnis seisab esimesena nõel, teisena niit ja kolmandana sõlmeke.

M ä n g. Mängu alustamise signaali peale jookseb nõel ringisseisvate mängijate käte alt läbi ringi, sealt jälle välja jne. Niit ja sõlmeke peavad talle järgnema samas järjekorras, nagu nad algul kolonnis seisid. Kui niit ja sõlmeke ei järgne nõelale täpselt tema liikumisteed mööda või jooksmisel ei pidanud järjestusest kinni, siis mäng katkestatakse, määratakse uued juhtmängijad ja mäng kordub.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Ringisseisvad mängijad ei tohi juhtmängijaid käte alt läbijooksmisel takistada. 2. Juhtmängijaid võib vahetada ka siis, kui niit püüab nõela või sõlmeke niidi kinni.

17. Teine liigne (AN)

Osavõtjaid vähemalt 10.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängujuht määrab ühe mängija juhtmängijaks ning teise «põgenikuks». Ülejäänud mängijad rivistatakse ringiks, nägudega sissepoole, 2-meetristele vahedele. Juhtmängija ja põgenik seisavad väljaspool ringi.

M ä n g. Mängu alustamise signaali peale hakkab juhtmängija põgenikku taga ajama. Põgenik võib päästa ennast

juhtmängija käest sel teel, et jookseb ringi sisse ja jääb seisma ükskõik millise ringisseisva mängija ette. Tema selja taha jäänud mängija («teine liigne») muutub uueks põgenikuks jne. Kui juhtmängijal õnnestus põgenikku käega puudutada, vahetavad nad kohe osad.

Mängu võidavad mängijad, kes mänguks määratud aja jooksul pole kordagi juhtmängijaks olnud.

Mängu reeglid. 1. Juhtmängija ja põgenik ei tohi ringisseisvaid mängijaid käega puudutada. 2. Joosta võib ainult ümber ringisseisvate mängijate. Ringist eemaldunud põgenik loetakse juhtmängija poolt tabatuks. 3. Põgenik ei tohi joosta ümber ringi üle kahe korra. Vastasel korral loetakse süüdlane samuti juhtmängija poolt tabatuks.

18. Kolmas liigne (III)

Osavõtjaid paaris arv.

Eelmise mängu variant. Mängijad rivistatakse kaheks kontsentriliseks ringiks nägudega sissepoole selliselt, et sisemises ringis seisva mängija selja taga seisaks välimises ringis teine mängija. Kaugused — 1 m. Põgenikuks muutub välimises ringis seisev mängija. Pärast uue põgeniku lahkumist astuvad endine põgenik ja sisemises ringis seisnud mängija 1 m võrra tagasi.

Reeglid samad mis mängu «Teine liigne» juureski.

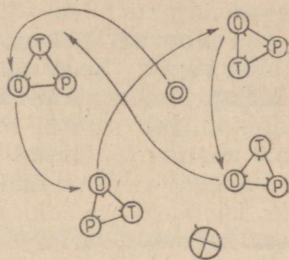
19. Oravad, tõrud, pähkliid (III)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht jaotab mängijad kolmikuteks. Iga kolmik moodustab pihkseongus ringi. Ringid seisavad mänguväljakul vabas asetusel. Igas ringis lepivad mängijad kokku, kes neist on «orav», kes «tõru», kes «pätkel». Ühe mängija määrab mängujuht juhtmängijaks. Juhtmängija seisab ringide vahel.

Mäng. Mängujuhi hüüde peale — «Oravad!» («Tõrud!»). «Pätkliid!») vahetavad kõik oravad igast ringist joostes omavahel kohad, asudes ükskõik millisesse ringi sealt lahkunud orava asemele. Samal ajal püüab aga juhtmän-

gija asuda vabanenud kohale ühes ringis (joonis 4). Kui see tal õnnestub, muutub ta antud juhul oravaks jne. Uueks juhtmängijaks jääb aga kohast ilmajäänud orav. Mängu võidavad need mängijad, kes mängu kestel polnud kordagi juhtmängijaks või olid juhtmängijaks vähem arv kordi.



Joonis 4

Mängu reeglid. 1. Juhtmängija ei tohi asuda ringi, kui mängijate kolmik on üksteisel kätest kinni võtnud. 2. Mängujuhi poolt hüütud mängijad peavad omavahel kohti vahetama.

20. Valged karud (III)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Ruumi ühe seinale lähedale joonistatakse kriidiga põrandale* nelinurk — «jääpank». Ülejäänud osa mänguväljakust on «meri». Mängujuht määrab kaks juhtmängijat — «valget karu», kes seisavad «jääpangal». Ülejäänud mängijad — «karupojad» — «ujuvad meres» (jooksevad).

Mäng. Mängu alustamise signaali peale võtavad valged karud teineteisel käest kinni ja lahkuvad jääpangalt vallatuid poegi püüdma, kes ei taha koju tulla. Vanad karud ajavad poegi taga ja püüavad ühendada vabad käed selliselt, et karupoeg jääks nende käte vahele. Taoliselt püütud karupoeg viiakse jääpangale jne. Kui on kinni püütud kaks karupoega, muutuvad viimased samuti valgeteks karudeks ja hakkavad karupoegi püüdma jne. Iga uus kinnipüütud karupoegade paar muutub vanadeks karudeks.

Mäng lõpeb, kui kõik karupojad on püütud.

Mängu võidab viimasena püütud karupoegade paar.

Mängu reeglid. 1. Vanad karud võivad poegi püüda ainult neid kätega sisse piirates. 2. Keelatud on püüdmise ajal mängijatest kinnihaaramine. Sellisel juhul püüdmine ei loe. 3. Mängijad, kes jooksevad väljapoole

mänguväljaku piire (väljas mängides), loetakse püütuiks ja nad lähevad «jääpangale».

V a r i a n t. Seda mängu võib mängida ka teisiti.

Mängujuht määrab ühe juhtmängija — «vana karu». Mäng kulgeb samuti nagu esimese variandi puhul. Kui vana karu on püüdnud kinni — puudutanud käega — kaht karupoega ja viinud nad jääpangale, muutuvad need valgeteks karudeks ja hakkavad püüdma ülejäänud mängijaid nagu esimeses variandiski. Erinevus seisab siin selles, et kuni vana karu pole püütud poegi käega puudutanud, on püütuil õigus püüdjate käte vahelt välja pugeda ja põgeneda. Seepärast peavad püüdjad, kui nad on mõne mängija kätega ümber piiranud, hüüdma: «Vana karu, tule appi!» Karu jookseb kohale ja puudutab käega püütud mängijat. Nüüd loetakse viimane lõplikult püütuks ja viiakse jääpangale. Viimasena püütud mängija loetakse võitjaks ning mängu kordamisel määrab mängujuht tema uueks juhtmängijaks.

21. Kogred ja haug (III)

Osavõtjaid vähemalt 15.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängitakse suures ruumis või väljakul. Mänguväljaku vastaspoolsetes otstes märgitakse joonte abil «kokrede kodud» — «lahed». Kodude vaheline kaugus 8—25 m. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «haugiks». Kõik ülejäänud mängijad — «kogred» — seisavad ühe kodujoone taga. Haug seisab väljaku keskel — «meres».

M ä n g. Haug loeb: «Üks, kaks, kolm!» Seejärel «ujuvad» (jooksevad) kõik kogred vastaspool asetsevasse lahte. Haug aga püüab tabada ülejooksvaid kokri. Mängijad, keda haugil õnnestus käega puudutada, jäävad seisma. Seejärel haug loeb jälle kolmeni ja kõik kogred jooksevad üle mänguväljaku vastaspoolsesse lahte jne.

Kui haug on kinni püüdnud 4—5 kokre, moodustavad viimased «võrgu» — rivistuvad väljaku keskel ühte viirgu ja võtavad üksteisel kätest kinni. Nüüd peavad kogred jooksmas läbi võrgu (käte alt). Haug seisab võrgu taga ja püüab võrgust läbijooksvaid kokri. Kinnipüütud kogred ühinevad võrguga. Kui võrk muutub pikaks (8 mängijat),

siis moodustatakse sellest ring — «korv». Kogred peavad jooksma nüüd läbi korvi, haug aga, seistes korvi taga, püüab korvi läbivaid kokri. Kui kokri on järele jäänud väga vähe, moodustavad kinnipüütud mängijad «mõrra», s. o. asuvad kahte rinnatiseisvasse viirgu, viirgude vaheline kaugus 1,5—3 m. Haug seisab mõrrast kahe sammu kaugusel ning püüab mõrda läbivaid kokri. Mäng lõpeb, kui kõik kogred on kinni püütud.

Võitjaks loetakse haugi poolt kõige viimasena püütud koger.

Mängu reeglid. 1. Enne kui haug pole lugenud kolmeni, ei tohi ükski koger lahest väljuda. Vastasel korral loetakse ta püütuks. 2. Kui kogred ülejooksuga viivitavad, loeb haug veel kord kolmeni. Seejärel peavad kogred tingimata jooksma vastaspoolsesse lahte. Vastasel korral loetakse süüdlased püütuks. 3. Võrk, korv ja mõrd ei tohi takistada kokri nende läbimisel. 4. Kõik kogred peavad läbima ülejooksul võrgu, korvi või mõrra. Vastasel korral loetakse süüdlased püütuks. 5. Mõrd võib püüda haugi. Kui mõrra äärmistel mängijatel õnnestub ühendada käed haugi selja taga teist kätt lahti laskmata, loetakse haug püütuks. Samuti võib haugi püüda ka korvi, kusjuures mängijad ei tohi selle tegevuse juures käsi lahti lasta. Kui haug sattus selliselt korvi või mõrda, siis kõik püütud kogred vabastatakse ning mängujuht määrab uue haugi, endine aga muutub kogreks.

22. Öö ja päev (III)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Seda mängu võib mängida väljakul kui ka ruumis. Mänguväljak jaotatakse kahe paralleelse keskjoonega kaheks võrdseks väljakupooleks. Keskjoonte vaheline kaugus on 1—2 m.

Viimastest 5—20 m kaugusele tõmmatakse kriidiga põrandale (mõlemale poole) neile paralleelsed «kodujooned». Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad asuvad üks ühele, teine teisele keskjoonele seljati (nägudega oma kodu suunas).

Ühte võistkonda nimetatakse «ööks», teist «päevaks».

Mäng. Mängujuht seisab keskjoonte ühes otsas ning

hüüab: «Öö!» Selle hüüde peale jooksevad päevad oma kodujoone taha, ööd aga ajavad neid taga. Kinnipüütud (käega puudutatud) päevad loetakse üle ja lastakse seejärel vabaks. Mängujuht märgib püütute arvu üles. Iga püütud vastasvõistkonna mängija eest saavutab võistkond 1 punkti. Seejärel rivistuvad võistkonnad uuesti üles keskjoonetele ja mäng kordub. Mängujuht hüüab jällegi oma äranägemise järgi «öö» või «päev», kuid kindlasti mitte vaheldumisi, kuna siis mängijad teavad, millal neil tuleb põgeneda ja millal vastasvõistkonna mängijaid taga ajada.

Mängu korraldatakse 4—8 korda. Seejuures peavad mõlemad võistkonnad olema võrdne arv kordi põgenenud. Võitjaks loetakse võistkond, kes saavutas kokku rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi keskjoonelt lahkuda enne mängujuhi hüüdu. Süüdlased loetakse püütuiks. 2. Püüda (käega puudutada) võib mängijaid kuni vastasvõistkonna kodujooneni. 3. Püütud mängijad võtavad pärast ülelugemist mängust osa võrdsetel alustel teiste mängijatega.

Varesed ja varblased (AV)

V a r i a n t. Väljaku märkimine ja mängijate rivistus on sama. Üht võistkonda nimetatakse «varesteks», teist aga «varblasteks». Mängujuht hüüab «va-rrr-esed» või «varr-blased», pidades pärast «varr...» pausi. Millist võistkonda hüüti, sellel tuleb teist püüda. Edasi kulgeb mäng samuti nagu «Päev ja öö».

23. Labürint (IV)

Osavõtjaid vähemalt 18.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Kõik mängijad, välja arvatud kaks mängijat (juhtmängija ja põgenik), rivistuvad nelja- ja kuuekaupa kolonni (olenevalt mängijate arvust). Mängijad võtavad ridade kaupa üksteisel kätest kinni. Mängujuht lepib mängijatega kokku, et vilesignaali peale lasevad kõik käed lahti, pöörduvad vasakule (või paremale) ning võtavad kinni enda kõrval olevate mängi-

jate kätest. Mängijate vahelised kaugused ja vahed on 1,5—2 m.

Juhtmängija ja põgenik seisavad üks ühel, teine teisel pool kolonni.

M ä n g. Mängujuhi käskluse peale hakkab juhtmängija põgenikku taga ajama. Joosta võivad nad ainult mööda koridore. Käte alt läbijooksmine ja kätest läbimurdmine on keelatud. Kui juhtmängija saab põgeniku kätte, määratakse uus juhtmängija ja põgenik. Mängu ajal muudab mängujuht vilesignaalidega koridoride suunda.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kui põgeneja jooksis rivisseisvate mängijate käte alt läbi, loetakse ta püütuks. Kui aga juhtmängija seda tegi, pole selline püüdmine maksev. 2. Rivisseisjad ei tohi juhtmängijat ega põgenikku segada.

J u h i s e d m ä n g u k s. Rivisseisvaid mängijaid võib lasta muusika saatel paigal marssida.

24. Kodutu jänes (IV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängujuht määrab ühe mängija «hundiks», teise — «kodutuks jäneseks». Ülejäänud mängijad jaotatakse paarideks. Paarid asetsevad vabalt väljakul laiali, nägudega vastamisi ja hoiavad teineteisel kätest kinni — «urud».

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel jookseb kodutu jänes hundi eest ära, hunt aga püüab jänest tabada (käega puudutada). Kui see hundil õnnestub, vahetavad nad osad. Jänes võib end hundi eest päästa sel teel, et jookseb mängijate käte alt läbi ühte urgu ja jääb sinna seisma. See urgu moodustavatest paarilistest, kes jäi kodutu jänese selja taha, muutub uueks kodutuks jäneseks ja hunt hakkab teda nüüd taga ajama.

Mängu võidab mängija, kes mängu kestel pole kordagi hundiks olnud või oli selleks vähem arv kordi.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Hunt võib püüda jänest ainult kuni urgu minekuni. 2. Jänes ei tohi paariliste käte alt läbi uru joosta. 3. Paariliste käte vahele seismajäänud jänese selja taga olev mängija peab kohe hundi eest põgenema. 4. Uргу jooksnud mängija haarab kinni tema ees seisva mängija kätest.

25. Numbrite vahetus (AV)

Osavõtjaid vähemalt 15.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängijatest juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad istuvad (seisavad) tihedalt üksteise kõrval ringis, näod sissepoole. Juhtmängija seisab ringi keskel. Ringis istuvad (seisvad) mängijad nummerdatakse järjekorranumbritega.

Mäng. Mängujuht hüüab kaks või neli numbrit (näiteks: «3 ja 7» või «1, 6, 10 ja 12»). Hüütud numbreid kandvad mängijad peavad vahetama omavahel kiiresti kohad. Kui mängujuht hüüab «Kõik!», peavad omavahel kohti vahetama kõik mängijad. Samal ajal püüab juhtmängija neist kiiremini asuda ühele vabanenud kohale ringis. Kui see tal õnnestub, jääb uueks juhtmängijaks kohata jäänud mängija. Vastasel korral jääb endine juhtmängija edasi juhtmängijaks. Mäng kestab seni, kuni mänguks määratud aeg on läbi.

Mängu võidavad mängijad, kes mängu kestel pole olnud kordagi juhtmängijaks.

Mängu reeglid. 1. Hüütud numbreid kandvad mängijad peavad vahetama omavahel kohad kohe pärast seda, kui mängujuht nimetas pärast sõna «ja» viimase numbri või hüüdis «Kõik!». 2. Kui hüütud numbrit kandev mängija mõne teise hüütud numbrit kandva mängijaga kohta ei vahetanud, vahetab ta osad juhtmängijaga. 3. Pärast kohtade vahetust säilitavad kõik mängijad oma esialgsed numbrid. Endine juhtmängija saab kohata jäänud mängija numbri.

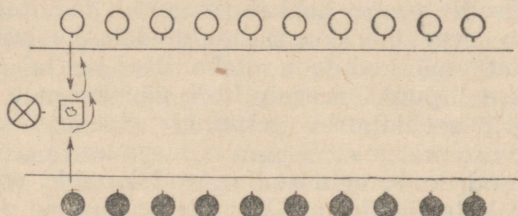
26. Räti järele (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse eraldi ühte viirgu, nägudega vastamisi, teineteisest 5—10 m kaugusele. Mõlema viiru ette tõmmatakse kriidiga põrandale stardijoon ja paremtiibmiste mängijate vahekohta asetatakse taburet või tool. Mängujuht seisab tabureti juures ning hoiab selle kohal ettesirutatud käes taskurätti.

Mäng. Üheaegselt vilesignaaliga laseb mängujuht räti käest lahti, nii et see kukuks taburetile (toolile). Samal

momendil stardivad mõlema võistkonna parema tiiva esimesed mängijad. Mõlemad jooksevad tabureti juurde, püüavad sellelt võtta rätti ning joosta tagasi oma võistkonna stardijoone taha. Mängija, kes jäi rätist ilma, ajab vastast taga ning püüab teda käega puudutada enne, kui viimane on jõudnud stardijoone taha (joonis 5). Kui see tal õnnestub, arvestatakse tema võistkonnale 1 punkt. Vastasel korral saavutab punkti rätiga õnnelikult stardijoone taha jõudnud mängija võistkond. Seejärel liiguvad mõlema võistkonna mängijad ühe koha võrra edasi parema tiiva suunas. Rätti pärast võistelnud mängijad lähevad



Joonis 5

kumbki oma võistkonna vasakule tiivale. Nüüd stardivad järgmised paremtiibmised mängijad jne., kuni kõik mängijad on startinud.

Mängu võib rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Enne vilesignaali ei tohi järjekordsed paremtiibmised mängijad stardijoone tagant väljuda. Vastasel korral arvestatakse punkt vastasvõistkonnale. 2. Kui rätt ei kukkunud taburetile, antakse uus start. 3. Kui mõlemad mängijad haarasid rätist korraga, ei tohi nad rätti teineteise käest ära kiskuda. Taolisel juhtumil arvestatakse mõlemale võistkonnale 1 punkt.

27. Peegelpilt (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Ettevalmistus mänguks sama mis mängus «Rätti järele». Ühte võistkonda nimetatakse «peegeldajateks», teist «peegelpiltideks». Tabureti asemel võib joonistada kriidiga põrandale 50 sm

läbimõõduga sõõri. Taburetile või sõõri asetatakse taskurätt, võimlemiskurikas, puuklots jne.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel lähevad mõlemast võistkonnast paremtiibmised mängijad tabureti või sõõri juurde. Üks seisab ühel, teine teisel pool taburetti (sõõri). Peegelpiltide võistkonna esindaja jälgib, et peegeldaja ei saaks taburetilt (sõõrist) rätti ära viia. Peegeldaja sooritab igasuguseid liigutusi, mida peegelpilt on kohustatud järele tegema. Seejuures püüab peegeldaja asetada peegelpilti säärasesse asendisse, et tal oleks võimalik eset taburetilt (sõõrist) ära võtta ning sellega joosta oma võistkonna kodujoone taha. Kohe, kui peegeldaja puudutas või võttis taburetilt eseme, hakkab peegelpilt teda taga ajama ning püüab peegeldajat käega puudutada enne, kui viimane on jõudnud oma kodujoone taha. Kui see tal õnnestub, arvestatakse 1 punkt peegelpiltide võistkonnale, vastasel korral aga peegeldajate võistkonnale. Seejärel sooritavad sama tegevuse mõlema võistkonna järgmised paremtiibmised mängijad, kuna eelmised asuvad kumbki oma võistkonna vasakule tiivale jne. Kui kõik mängijad on käinud tabureti (sõõri) juures, vahetavad võistkonnad osad ning mäng kordub.

Võidab võistkond, kes saavutas rohkem punkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Peegelpilt ei tohi puudutada peegeldajat või teda taga ajama hakata enne, kui viimane pole käega eset puudutanud. 2. Peegelpilt võib peegeldajat taga ajada kuni tema võistkonna kodujooneni. 3. Peegelpilt ei tohi taburetil (sõõril) olevat eset puudutada. Vastasel korral arvestatakse kohe punkt peegeldajate võistkonnale.

28. Kutse (AV)

Osavõtjaid vähemalt 6.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad jaotatakse kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks. Mõlemad võistkonnad rivistatakse ühte viirgu nägudega vastamisi, kumbki oma võistkonna kodujoone taha. Kodujoonte vaheline kaugus on 5—15 m.

M ä n g. Mängujuhi korralduse peale läheb ühe võistkonna paremtiibmine mängija — «kutsuja» — teise võistkonna mängijate juurde. Viimased hoiavad oma paremat

kätt ees, vasakut selja taga. Kutsuja kõnnib vastasvõistkonna mängijate rivi ees ja lööb käega kergelt vastu nende ettesirutatud käsi. Pärast kolmandat lööki jookseb kutsuja oma võistkonna kodujoone taha. Mängija aga, kelle kätt puudutas kutsuja kolmanda löögiga (kutsutav), hakkab teda taga ajama. Kui kutsutav ei suuda kutsujat käega puudutada enne tema kodujoone taha jõudmist, muutub ta kutsuja «vangiks» ning jääb seisma tema selja taha. Vastasel korral aga muutub kutsuja kutsutava vangiks ja tal tuleb minna vastasvõistkonna kodujoone taha. Seejärel läheb kutsuma teise võistkonna paremtiibmine mängija jne. Selliselt käivad mõlema võistkonna vabad mängijad vaheldumisi vastasvõistkonna mängijaid välja kutsumas. Juhul kui mängija, kelle selja taga seisab vang, kutsuti vastasvõistkonna mängija poolt välja ja vangistati, loetakse vang vabastatuks ning viimane läheb tagasi oma endisele kohale ja võtab jällegi mängust osa. Vastasel korral aga muutub kutsuja kutsutava teiseks vangiks. Viimane asub tema selja taga seisva vangil selja taha.

Võidab võistkond, kes suutis mänguks määratud aja jooksul vangistada kõik vastasvõistkonna mängijad või kellel on mängu lõpuvile momendil rohkem vange.

Mängu reeglid. 1. Kutsuja peab puudutama vastasvõistkonna mängijate käsi 3 korda (kas ühe mängija kätt 3 korda järjest või siis eri mängijate käsi). 2. Alles pärast kolmandat lööki võib kutsuja põgeneda oma võistkonna kodujoone taha. 3. Mängija, kelle kätt puudutas kutsuja kolmanda löögiga, peab teda taga ajama. Teistel on see keelatud. 4. Vangid ei tohi enda ees seisvat mängijat kinni hoida. Vastasel korral loetakse viimast välja kutsunud kutsuja vangistatuks.

29. Numbrit väljakutse (AV)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevõtlusmänguks. Mängijad jaotatakse 5—10-liikmelisteks võrdarvulisteks võistkondadeks ja rivistatakse ühekaupa paralleelselt seisvateks kolonnideks, ühise stardijoone taha, 3—4 m vahedele. Kaugus üksikute mängijate vahel on 1—3 m. Kõik võistkonnad joonduvad välja nii sügavuti kui ka rinnetpidi. Seejärel joonis-

tab iga mängija põrandale või maapinnale ümber oma jalgade sõõri. Iga kolonni ette, sellest 5—15 m kaugusele, asetatakse mingisugune tähis (hüppepost, puuklots, lipp, vai jne.). Võistkondade liikmed nummerdatakse järjekorranumbritega.

M ä n g. 1. Variant (IV). Mängujuht hüüab mõne numbriga. Hüütud numbrid kõikidest võistkondadest jooksevad ümber tähise (või puudutavad käega vastasseina) ja pöörduvad oma kohtadele tagasi. Esimesena kohale saabunud mängija võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Seejärel hüüab mängujuht mõne teise numbriga. Numbreid tuleb hüüda läbisegi — mitte järjekorras. Numbrite hüüdmise toimub seni, kuni kõik mängijad on jooksnud. Mängu võidab enam punkte saavutanud võistkond.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijad peavad jooksema ümber tähise paremalt poolt. 2. Oma kohale tagasijooksmisel ei tohi mängijad puudutada kolonnis seisvaid mängijaid. Vastasel korral loetakse süüdlane kaotajaks.

2. variant. Hüütud numbrit kandvad mängijad mööduvad esimesest nende ees seisvast mängijast paremalt, järgmisest vasakult, kolmandast paremalt poolt jne., jooksevad ümber tähise, lähevad oma võistkonna kolonni sappa ja möödudes eesseisvaist mängijaist «maokujuliselt», jõuavad oma kohtadele tagasi.

3. variant. Mängijad seisavad sõõrides laias harkseisus. Hüütud numbreid kandvad mängijad roomavad nende ees seisvate mängijate jalgade vahelt läbi, jooksevad ümber tähise igaüks oma kolonni sappa ja roomavad jällegi eesseisvate mängijate jalgade vahelt läbi, kuni jõuavad oma endistele kohtadele tagasi. Jalgade vahelt läbiroomamisel kaasmängijate jalgade puudutamist veaks ei loeta.

4. variant. Mängijad asuvad igaüks oma sõõris toengpõlvituses, nägudega ühes suunas, küljeti tähisele. Hüütud numbrit kandvad mängijad tõusevad püsti, ületavad järjekorras kõik tähise suunas toengpõlvituses asuvad oma võistkonna mängijad, jooksevad ümber tähise igaüks oma võistkonna kolonni sappa, ületavad eesasuvad mängijad, kuni jõuavad oma kohtadele tagasi ja võtavad sisse lähteasendi.

5. variant. Mängijad asuvad igaüks oma sõõris, parem (vasak) jalg ees, väljaaste-asendis, sirged käed toe-

tuvad eesoleva jala põlvele, pea langetatud. Hüütud numbrit kandvad mängijad ületavad järjekorras harkhüppega kõik eesseisvad mängijad, jooksevad ümber tähise kolonni sappa ja ületavad jällegi järjekorras harkhüppega eesseisvad mängijad, kuni jõuavad oma sõõridesse tagasi ning asuvad lähteasendisse.

6. variant. Tähist ei kasutata. Mängijad jooksevad vastupidi kellaosuti liikumise suunale igaüks ümber oma kolonni endistele kohtadele tagasi.

30. Tabamine marssimisel (IV—V)

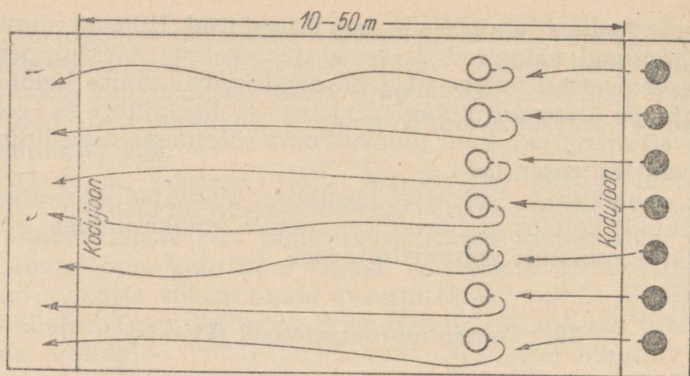
Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljak tähistatakse nii, nagu see on näidatud joonisel. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkond rivistatakse ühe, teine teise kodujoone taha, nägudega vastamisi. Kummagi võistkonna mängijad varustatakse erivärviliste paberist või riidest 30—50 sm pikkuste lintidega. Igal mängijal ripub lint vabalt selja taga. Lindi üks ots on pandud vöö või kaeluse vahele (IV klassis mängitakse lintideta).

Mäng. Mängujuhi vilesignaali peale marsib üks võistkondadest, säilitades seejuures joondumist, vastasvõistkonna suunas. Kui viirg on jõudnud vastasvõistkonnast 4—6 m kaugusele, annab mängujuht teise vilesignaali. Seejärel pöörduvad vastasvõistkonnale lähenenud mängijad ümber ning põgenevad oma kodujoone taha (joonis 6). Samal ajal väljuvad vastasvõistkonna mängijad oma kodujoone tagant ja ajavad põgenejaid taga kuni nende kodujooneni, püüdes neilt selja taga rippuvaid linte ära tõmmata. Igalt põgenejalt äratõmmatud lindi eest arvestatakse vastasvõistkonnale 1 punkt. Seejärel antakse äratõmmatud linnid mängijatele tagasi ja mõlemad võistkonnad rivistuvad uuesti igaüks oma kodujoone taha nagu mängu alguseski. Nüüd läheneb vastasvõistkonnale marsides teine võistkond. Kui kumbki võistkond on selliselt vastasvõistkonnale lähenenud 4—6 korda, mäng lõpetatakse.

Võidab kokku rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängureeglid. 1. Enne teist vilesignaali ei tohi vastasvõistkonna mängijad väljuda kodujoone tagant ning



Joonis 6.

marssiva võistkonna mängijad ümber pöörduda ja põgeneda või seisma jääda. Vastasel korral loetakse põgenenud tabatuks (vastasvõistkonnale arvestatakse 1 punkt), püüdjate poolt äratõmmatud lintide eest võistkonnale punkte ei arvestata. 2. Kui lint tõmmati põgenejalt ära kodujoone taga, siis selle eest tagaajavale võistkonnale punkti ei arvestata.

31. Püüdjad (V)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljaku ühte serva joonistatakse ruudukujuline «linn».

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda — «püüdjateks» ja «põgenikeks». Püüdjate võistkonna mängijad jagunevad paarideks. Paarilised, seistes kõrvuti väljaspool mänguväljaku piire, võtavad teineteisel käest kinni. Põgenike võistkonna mängijad liiguvad vabalt mänguväljakul. Mängujuht on varustatud vile ja aja-äitajaga.

Mäng. Mängujuhi vilesignaali peale lähevad püüdjad mänguväljakule ja asuvad paarikaupa põgenikke püüdma. Viimased päästavad endid põgenemisega. Põgenik loetakse tabatuks, kui püüdjate paaril õnnestus ühendada vabad käed ümber tema. Selliselt püütud põgenik viiakse püüd-

jate poolt linna, kust ta ei tohi lahkuda kuni mängu lõpuni. Püüdjate paar aga asub uut põgenikku püüdma. Kui püüdjad püüdsid kinni kõik põgenikud või kui mänguks ettenähtud ajast on pool möödunud, vahetavad võistkonnad osad ning mängu korratakse veel kord.

Võidab võistkond, kes suutis lühima aja jooksul kinni püüda kõik vastasvõistkonna mängijad või kes suutis võistkonna jaoks ettenähtud aja jooksul kinni püüda suurema arvu vastasvõistkonna mängijaid. Võidu kindlaksmääramise tingimuste suhtes lepitakse kokku enne mängu algust.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Püüdjad ei tohi minna mänguväljakule enne mängujuhi vilesignaali. 2. Pärast võistkonna jaoks ettenähtud mänguaja möödumist — teist vilesignaali — püüdjate poolt püütud põgenikke arvesse ei võeta. 3. Püüdjad võivad põgenikke püüda ainult paari-kaupa teineteisel käest kinni hoides. 4. Püüdjail on keelatud põgenikust kätega kinnihaaramine. Vastasel korral, olgugi et püüdjate paar ühendas vabad käed pärast seda ümber põgeniku, püüdmist ei loeta ning põgenik vabastatakse. 5. Üle mänguväljaku piiride läinud põgenikud loetakse püütuiks ja nad peavad minema linna. 6. Püüdjate poolt püütud põgenik peab laskma end tõrkumatult linna viia.

32. Lippude valvurid (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

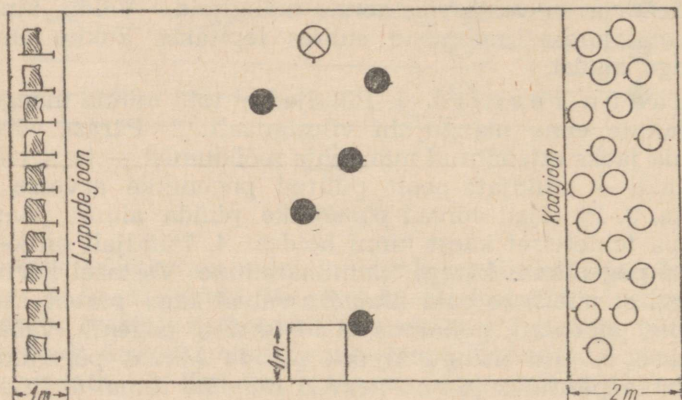
E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mänguväljaku tähistamine on näidatud joonisel 7. Mängujuht määrab 3—6 mängijat juhtmängijateks — «lippude valvuriteks». Viimased seisavad mänguväljaku keskel. Ülejäänud mängijad asuvad kodujoone taga.

Vastaspool asuva «lippude joone» taha asetatakse 10 lipukest (kurikat, kurni jne.).

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali peale ületavad mängijad kodujoone ja püüavad lippe lippude joone tagant kodujoone taha viia. Seda aga takistavad valvurid. Viimaste poolt käega puudutatud mängija peab jääma seisma sinna, kus teda valvur tabas. Tabatud mängijat võivad ülejäänud vabad mängijad käepuudutamisega vabastada.

Kui valvuri poolt tabatud mängijal on käes lipp, peab viimane ühtlasi ka lipu üle andma teda tabanud valvurile, kes viib selle väljakul tähistatud ruutu. Ruudus olevaid lippe kaitseb üks valvureist.

Mängu võidavad mängijad, kui neil õnnestus mänguks ettenähtud aja jooksul vähemalt pooled lippudest viia kodujoone taha. Vastasel korral võidavad valvurid.



Joonis 7

Mängu reeglid. 1. Mängijail on lubatud ära viia ka ruudus olevaid lipukesi. 2. Kodujoone tagant ei tohi valvurid lipukesi ära viia. 3. Ruudus olevaid lippe kaitsev valvur võib asuda ruudus kui ka väljaspool selle piire.

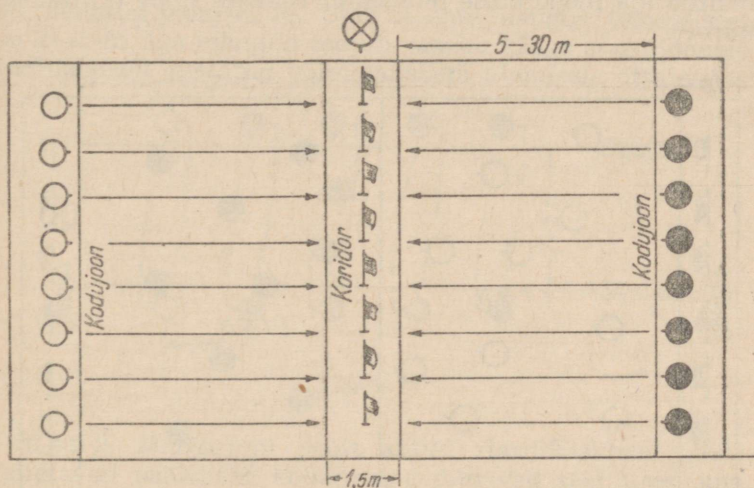
33. Jooks lippude järele (V)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljaku tähistamine on näidatud joonisel 8. «Koridori» keskele ühele sirgjoonele asetatakse püsti lipukesed (väljas) või puuklotsid (ruumis). Viimaste arv võrdub poolega mängijate üldarvust. Vahed lipukeste vahel on 0,5—2 m. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse ühte viirgu — üks ühele, teine teisele poole kodu-

joone taha, nägudega lipukeste suunas. Vahed üksikute mängijate vahel on 0,5—2 m.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali peale jooksevad mõlema võistkonna mängijad korruga koridori juurde ning kõik püüavad haarata sealt lipukest ja nendega kodujoone taha tagasi pöörduda. Iga koridorist äratoodud lipukest eest arvestatakse vastavale võistkonnale 1 punkt. Mängu korratakse 2—3 korda. Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 8

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijad ei tohi ületada kodujoont enne mängujuhi signaali. Süüdlased eemaldatakse sellest jooksust lippude järele. 2. Kui mängija astus lipu võtmisel üle koridori tähistava joone või puudutas käega koridori pinda, antakse lipp üle vastasvõistkonnale.

34. Võitlus lippude pärast (VI)

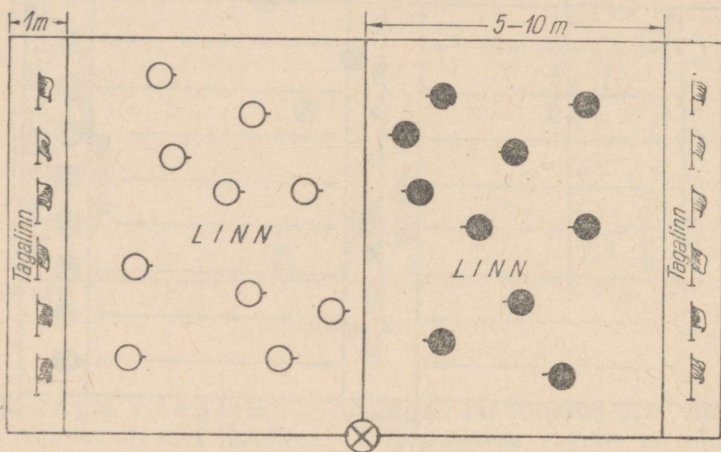
Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljak (mitte väiksem kui 6×12 m) tähistatakse nii, nagu see on näidatud joonisel 9.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkondadest asub ühele, teine teisele poole keskjoont oma võistkonna «linna». Mõlema võistkonna «tagalinna» asetatakse 5—10 lipukest, kurikat või kurni jne.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali peale püüavad mõlema võistkonna mängijad tuua vastasvõistkonna tagalinnast ära rohkem lippe ja viia need oma võistkonna tagalinna.

Võidab võistkond, kelle tagalinnas on mänguks ettenähtud aja möödumise momendil rohkem lippe (kurikaid, kurne).



Joonis 9

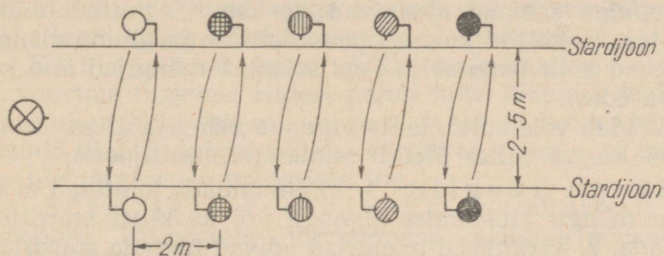
M ä n g u r e e g l i d. 1. Üle keskjoone läinud mängijat võivad vastasvõistkonna mängijad oma linnas käepuudutamiseга peatada. Selliselt peatatud mängija ei tohi kohalt lahkuda enne, kui mõni tema võistkonna vabade mängijatest pole teda käega puudutanud. 2. Mängijail on õigus vastasvõistkonna linnas lippe käest-kätte üksteisele edasi anda. Lippude viskamine on keelatud — lipp viiakse tagasi selle võistkonna tagalinna, kust see võeti. 3. Kui lippu viiv mängija peatati vastasvõistkonna linnas, viiakse tema käes olnud lipp tagalinna tagasi. Tabatud mängija peab aga jääma seisma, kuni ta vabastatakse. 4. Mängijail on keelatud väljuda mänguväljaku piirest — süüdlane eemal-

datakse mängust. 5. Üle keskjoone oma linna jõudnud mängija käest ei tohi vastasvõistkonna mängijad lippu ära võtta.

35. Kukkuv kepp (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse paarideks ning rivistatakse stardijoonte taha nii, nagu see on näidatud joonisel 10. Stardijoonte kaugus teineteisest on 2—5 m. Iga mängija toetub vasaku käega stardijoonele vertikaalselt asetatud võimlemiskepi ülemisele otsale.



Joonis 10

Mäng. Mängujuhi poolt antud stardikäskluse peale vahetavad paarilised kohad ning püüavad seejuures oma paarilise mahalangevat keppi enne kinni püüda, kui see jõuab maha kukkuda. Kui mõlemal paarilistest see õnnestus, arvestatakse paarile 1 punkt. Selliseid starte korratakse 5—10 korda. Võidab paar, kes saavutas rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi enne täitekäsklust väljuda stardijoone tagant ega keppi enesega kaasa võtta.

36. Teatejooksud (III—XI)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse võrdarvulisteks võistkondadeks ja rivistatakse ühise stardijoone taha eraldi üksteisega paralleelselt seisvateks

kolonnideks (ühekaupa). Kolonnide vaheline kaugus on 2—5 m. Iga kolonni ette 5—20 m kaugusele asetatakse mingisugune tähis (hüppepost, tool jne.). Tähiseks võib olla ka vastaspoolne sein. Iga kolonni esimene mängija on võistkonna kapten. Kui on võimalik, antakse iga võistkonna kaptenile teatepulk.

M ä n g. Mängujuhi käskluse või vilesignaali peale jooksevad kaptenid vastasasetseva seinani, puudutavad seda käega või jooksevad ümber tähise seda puudutamata, pöörduvad siis igaüks oma kolonni juurde tagasi ja annavad teatepulga üle oma võistkonna järgmisele mängijale või puudutavad käega tema ettesirutatud kätt ning asuvad ise oma kolonni lõppu. Pärast käe puutumist või teatepulga saamist alustavad jooksu järgmised mängijad jne. Kohe kui kolonni peast lahkub järgmine mängija, liiguvad kõik tema selja taga seisnud mängijad ühe koha võrra edasi.

Võidab võistkond, kelle viimane mängija ülesande täitmiselt tagasi tulles ületab esimesena stardijoone.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Võistkondade kaptenid ei tohi enne mängu alustamise signaali või käsklust stardijoont ületada. 2. Järgmised mängijad võivad ületada stardijoone siis, kui nende ees seisnud mängijad on ülesande täitmisel tagasi tulles neile edasi andnud teatepulga või puudutanud käega nende ettesirutatud kätt. 3. Igas võistkonnas peavad mängijad jooksma järjekorras, ühtki mängijat vahele jätmata. 4. Mängija ei tohi enne ülesande täitmist tagasi pöörduda.

Näitlikke variante

1. Jäneste teatejooks. Jooksu asemel liiguvad mängijad edasi kükkhüpetega, käed risti rinnal.

2. Askeetide teatejooks. Mängijad liiguvad edasi põlvituses, hoides kätega põidadest.

3. Vähkide teatejooks. A. Mängijad liiguvad edasi tagatoenglamangus, jalad ees. B. Sama 1—3 topispalli veeretamisega jalgade abil enda ees. C. Sama ühe topispalli kandmisega rinnal.

4. Pallide ajajad. Jooks 1—3 topispalli veeretamisega enda ees jalgade, käte, kepi või kurika abil. Pal-

lid võivad olla ühesuurused kui ka erineva suurusega. Sama kahe topispalli kandmisega kaenlas.

5. Kepi veeretajad. A. Mängijad veeretavad teise võimlemiskepi abil enda ees mööda põrandat võimlemiskeppi. B. Sama, kuid kepi asemel veeretatakse enda ees võimlemiskurikat.

6. Teatejooksud hüplemisega. A. Jooksu asemel hüplemine ühel jalal. B. Hüplemine koosjalul. C. Hüplemine koosjalul topispalliga jalgade vahel.

7. Hüljeste teatejooks. A. Mängijad liiguvad edasi eestoenglamangus ainult käte abil. B. Sama topispalli hoidmisega jalgade vahel.

8. Hüppavad harjad. Igal võistkonnal on riidehari. Mängijad löövad käega harjale, nii et see hüppaks edasi. Harja käega edasilükkamine on keelatud.

9. Kotisjooks. Igale võistkonnale antakse kartulikoti suurune tugevast riidest puhas kott. Mängija jookseb kotis ümber tähise või seinani ja sealt tagasi, hoides kätega kotisuud ülal. Stardijoone taga väljub ta kotist ning annab selle üle järgmisele mängijale jne.

10. Sõlmijate teatejooks. Iga võistkonna ette võrdsetele kaugustele tõmmatakse kriidiga põrandale 0,5—1 m läbimõõduga sõõr. Sõõri asetatakse 1 m pikkune ja väikese sõrme jämedune nõõr. Iga sõõri juures seisab vahekohtunik. Mängija, jooksnud sõõrini, võtab sealt nõõri ja teeb enne mängu algust kokkulepitud sõlme («seasõrg», «kalamehesõlm», «liuglev aas» jne.), näitab seda vahekohtunikule, sõlmib uuesti nõõri lahti ning asetab sõõri tagasi. Kui mängija tegi sõlme õigesti, siis ta jookseb tagasi. Vastasel korral läheb ta tagasi neljakäpuli («koerajooks»).

11. Signalistide teatejooks. Sama mis eelminegi, kuid igas sõõris on üks paar signaliseerimise lippe. Mängija, jooksnud sõõrini, võtab sealt lipud, pöörab näoga võistkonna suunas ja annab lippude abil morse tähestikus edasi enne mängu algust kokkulepitud tähe, numברי või sõna. Seejärel asetab ta lipud uuesti sõõri tagasi. Kui mängija andis nõutava tähe, numברי või sõna edasi õigesti, jookseb ta tagasi oma võistkonna juurde. Vastasel korral jookseb ta tagasi neljakäpuli.

12. Vurr. Iga kolonni ette stardijoonest 5—20 m kaugusele tõmmatakse kriidiga põrandale 2 m läbimõõduga sõõr. Igasse sõõri asetatakse võimlemiskepp. Mängu alusta-

mise signaali peale jooksevad võistkondade kaptenid igaüks oma sõõri, võtavad sealt kepi ja asetavad selle sõõri keskele püsti. Seejärel toetuvad teineteise peale asetatud kämmalde ja otsmikuga kepi ülemisele otsale ning jooksevad sellises asendis kolm korda ümber võimlemiskepi. Nüüd asetavad nad kepid uuesti sõõri maha ja jooksevad igaüks oma võistkonna juurde tagasi jne.

13. **L o m b a k a d j ä n e s e d.** Iga võistkond rivistub kolonni kahekaupa. Kolonnides kõrvutiseisvad mängijad seovad sisemised jalad hüppeliigese kohalt nõõri, räti või püksirihmaga kokku ja asetavad sisemised käed teineteise õlgadele. Distanti läbib iga paar joostes «kolmel jalal».

14. **K ä r u d e t e a t e j o o k s.** Iga võistkonna mängijad läbivad distantsi kahekaupa: üks paarilistest liigub edasi käte abil — «käru», teine — «käru lükkaja» — aga liigub, hoides kätega «käru aisadest» (jalgadest). Teisel pool tähist vahetavad paarilised kiiresti osad.

15. **P a l l i k ä r u d e t e a t e j o o k s.** Sama mis eelminegi, kuid «käru» toetub kätega «käru rattale» — korpallile või suuremale topispallile, ning ajab seda käte abil edasi käsi põrandale panemata.

16. **R a t s a n i k e t e a t e s õ i t.** Igas võistkonnas jaotatakse mängijad kolmikuteks. «Sõidu» juures on mängijad samas asendis nagu mängu «Ratsanike võitlus» variandi juureski. Võistlust korratakse 3 korda, nii et kõik mängijad igas kolmikus saaksid ühe korra olla «ratsanikeks».

17. **S õ j a v a n k r i t e v õ i d u s õ i t.** Mängijad jaotatakse viie-liikmelisteks võistkondadeks — «sõjavankriteks». Igas võistkonnas on kaks mängijat «hobud». Viimased seisavad teineteise kõrval — sisemised käed küünarvarsseongus, välimised — ülal. Järgmised kaks mängijat moodustavad vankri — asuvad hobude selja taha, kummarduvad ning kumbki neist haarab kätega enda ees seisva hobu keha ümbert vöökohalt kinni. Viies mängija — «vankri juht» — seisab vankril (üks jalg ühe, teine teise vankrit kujutava mängija turjal) ning hoiab ühe käega ühe, teise käega teise hobu ülestõstetud käest kinni. Iga võistkond «sõidab» selliselt viis korda tähiseni ja tagasi. Stardijoone taga vahetavad mängijad iga kord osad, nii et iga mängija saaks ühe sõidu teha vankri juhina. Võidab võistkond, kes ületas stardijoone viiendalt sõidult tagasi tulles esimesena. Vankri lagunemise korral tuleb see uuesti

korda seada ja alles seejärel võib võistkond jällegi võistlust jätkata.

18. **Sajajalgsete teatejooks.** Mängijad kõikides kolonnides on neljakäpuli ja hoiavad kätega kinni igaüks enda ees oleva mängija jälgadest hüppeliigete kohalt. Sellises asendis liiguvad kõik võistkonnad ümber tähise stardijoone taha ja jällegi uuesti tagasi. Võidab võistkond, kelle viimane mängija ületas tagasi tulles esimesena stardijoone. Eesliikuva mängija jälgadest lahtilaskmine on keelatud. Süüdlast võistkonda võitjaks ei loeta.

19. **Konnade teatejooks.** Sama mis eelminegi, kuid mängijad on kükkasendis. Kaptenil on käed asetatud puusa. Tema taga olevad mängijad asetavad sirged käed nende ees olevate mängijate õlgadele. Kolonnid liiguvad edasi kükis hüpeldes.

20. Teatejooksud esemete (raskuste) kandmisega

Näiteid

A. Iga võistkonna ette 5—15 m kaugusele joonistatakse kriidiga põrandale 1 m läbimõõduga sõõr. Esimesed mängijad viivad joostes 2—5 topispalli sõõridesse (kandmise viis on vaba). Järgmised mängijad toovad pallid jällegi sõõridest tagasi stardijoonele ja annavad need seal üle järgmistele mängijatele jne.

Sama, kuid ümber tähise jooksmisega — iga mängija toob alati pallid stardijoonele tagasi.

B. Teatejooks ühe topispalli kandmisega kahe kurika või võimlemiskepi peal.

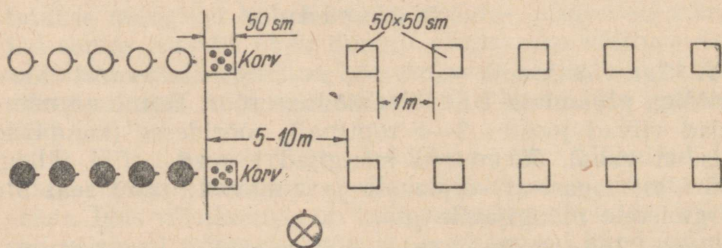
C. Teatejooksud kaaslase kandmisega üksi ja kahekesi varem kindlaksmääratud viisil. Näiteks kaks mängijat kannavad kahe võimlemiskepi abil kolmandat — kantav seisab ühe jalaga ühel, teisega teisel kepil ja toetub kätega eesmise mängija õlgadele.

D. Iga võistkonna ette 5—15 m kaugusele märgitakse kriidiga põrandale ühte ritta üksteisest 1 m kaugusele 3 väikest sõõri (läbimõõduga 10 sm). Võistkondade kapte-

nid asetavad pärast mängu alustamise signaali igasse sõõri ühe võimlemiskurika. Järgmine mängija toob kurikad sõõridest ära ja annab need üle kolmandale mängijale, kes viib kurikad sõõridesse jällegi tagasi jne. Kurikad tuleb asetada sõõridesse püsti. Kui mõni kurikas ümber kukub, peab mängija selle uuesti püsti asetama.

21. **Kartulipane** (IV). Sama mis eelminegi, kuid iga võistkonna ette on tõmmatud kriidiga põrandale 5 väikest sõõri. Kõikide võistkondade kaptenitei on käes kotike 5 kartuliga. Pärast mängu alustamise signaali jooksevad nad igäüks oma võistkonna «vao» (sõõrikeste) juurde, asetavad igasse sõõri ühe kartuli (puuklotsi) ja jooksevad tühjade kottidega tagasi oma võistkondade juurde. Seal annavad nad kotid üle järgmistele mängijatele, kes jooksevad sõõride juurde, korjavad oma võistkonna kartulid üles, panevad need kotti ja annavad edasi kolmandale mängijale jne. Selliselt ühed mängijad panevad kartulid maha, teised aga korjavad üles.

22. **Kartulijooks**. Sama mis eelminegi, kuid kotte ei kasutata. Mänguväljaku tähistamine on näidatud joonisel 11. Iga võistkonna ees olevas «korvis» on 5 ühesuurust



Joonis 11

kartulit (puuklotsi, kivi jne.). Mängu alustamise signaali peale võtab iga võistkonna kapten ühe kartuli korvist ja viib selle ühte ruutu, jookseb tagasi, võtab korvist uue kartuli ja viib selle järgmisse ruutu jne., kuni igas ruudus on üks kartul. Viinud viimase kartuli korvist ruutu, jookseb ta kolonni juurde, puudutab käega järgmise mängija ettesirutatud kätt, mille järel viimane toob kartulid ruududest ükshaaval korvi tagasi. Pannud viimase kartuli korvi,

puudutab ta käega kolmanda mängija ettesirutatud kätt, kes viib kartulid korvist ükshaaval jälle ruutudesse tagasi jne. Kui kartul väljus korvist või ruudu piirest, peab süüdlane tagasi minema, vea kõrvaldama ja alles seejärel võib ta ülesannet edasi täita.

23. H ü p p a v a d k o n n a d. Igas võistkonnas jagunevad mängijad paarideks. Enne mängu alustamise signaali asub iga võistkonna esimene paar lähteasendisse — kapten asub harkeestoenglamangusse, paariline aga läheb tema jalgade vahele, haarab kätega ümber vöökoha ja tõstab tema puusad enda vöö kõrgusele. Seejärel haarab kätega põrandale toetuv kapten jalgadega ümber paarilise keha. Mängu alustamise signaali peale liiguvad iga võistkonna esimesed paarid kriidiga põrandale tõmmatud joone suunas — kätega põrandale toetuvad kaptenid tõukavad kätega end põrandalt üles, viies käed kõrvale ja painutades samal ajal taha. Seda aitavad sooritada ka jooksvad paarilised, tõstes neid samal ajal kätega puusadest ning kallutades end veidi taha. Seejärel asetavad kaptenid käed jällegi põrandale, tõukavad end sealt uuesti üles jne. Jõudnud eesoleva joone taha, vahetavad paarilised osad. Kui võistkonna esimene paar on ületanud uuesti stardijoone, väljub järgmine paar jne.

HÜPPEMÄNGE

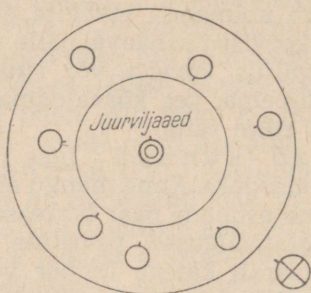
37. Jänesed juurviljaaias (I)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Põrandale tõmmatakse kriidiga kaks kontsentrist sõõri. Sõõride kaugus teineteisest on 3—4 m. Sisemine sõõr kujutab «juurviljaaeda». Selles seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija — «valvur». Kõik ülejäänud mängijad («jänesed») asuvad kahe sõõri vahel (joonis 12).

M ä n g. Mängujuhi märguande (vile, käteplaksu jne.) peale hakkavad «jänesed» hüplema koosjalu kord juurviljaaeda, kord sealt välja jne. Mängujuhi teise märguande peale hakkab valvur sõõrides olevaid jäneseid püüdma.

Mängu võidavad mängijad, kes jäid mängu kestel tabamatuks.



Joonis 12

Mängu reeglid. 1. Valvur võib jäneseid taga ajada ja püüda (käega puudutada) kuni välimise sõrini. 2. Jäneseid võivad ennast päästa hüppamisega väljapoole välimist sõõri. 3. Kui valvur on kinni püüdnud 3—4 jänest, määrab mängujuht uue valvuri.

38. Keksijad-varblased (I)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Põrandale tõmmatakse kriidiga 5—8 m läbimõõduga sõõr, milles seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija — «vares». Kõik ülejäänud mängijad seisavad väljaspool sõõri. Need on «varblased».

Mäng. Mängujuhi signaali peale hakkavad varblased kükis hüpeldes sõõri ja sealt välja hüplema. Vares jookseb sõõris ja püüab käega puudutada sõõris olevaid varblasi. Viimased päästavad endid sõõrist välja hüplemisega. Kui vares puudutas käega sõõris olevat varblast, vahetavad nad osad ja mäng jätkub.

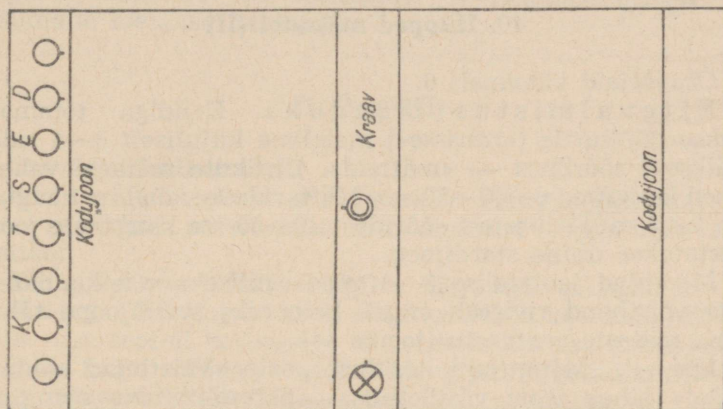
Mängu võidavad mängijad, kes mängu kestel polnud kordagi juhtmängijaks või olid selleks vähem arv kordi.

Mängu reeglid. 1. Vares võib püüda ainult sõõris asuvaid varblasi. 2. Varblased võivad hüpleda ainult ühel jalal, koosjalu või kükis — vastavalt kokkuleppele.

39. Hunt kraavis (II)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Ruum jaotatakse kriidiga põrandale tõmmatud kahe paralleelse keskjoone abil kaheks võrdseks väljakupooleks. Keskjoonte vaheline kaugus — «kraavi laius» — 1,5—2 m. Keskjoontest kummalegi poole 5—10 m kaugusele märgitakse kodujoon.



Joonis 13

Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «hundiks». Viimane seisab kraavis. Ülejäänud mängijad — «kitsed» — seisavad ühe kodujoone taga, nägudega kraavi suunas (joonis 13).

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali peale jooksevad kitsed üle kraavi hüpates vastaspool asetseva kodujoone taha. Hunt aga püüab kraavist väljumata tabada (käega puudutada) sellest üle hüppavaid kitsi. Tabatud kitsed peavad jääma kohe seisma. Mängujuht märgib üles tabatud kitsede nimed ja laseb nad vabaks. Seejärel annab ta uue signaali järgmiseks ülejooksuks. Iga kolme ülejooksu järel määrab mängujuht uue juhtmängija.

Juhtmängijatest võib mängu see, kes suutis tabada rohkem kitsi, ning kitsedest need, kes kogu mängu kestel jäid tabamatuks või keda tabati vähem arv kordi.

Kui mängijaid on palju (samuti ka mängu õppimise

staadiumis), jaotatakse kitsed mitmeks rühmaks ja viimased ületavad kraavi eraldi.

Mängu raskendamiseks võib kodujoonte ja kraavi vahele asetada mitmesuguseid takistusi, millest mängijad peavad üle hüppama või alt läbi ronima.

Mängu reeglid. 1. Hunt ei tohi kraavist väljuda. 2. Üle kraavi mittehüpanud mängija loetakse hundi poolt tabatuks.

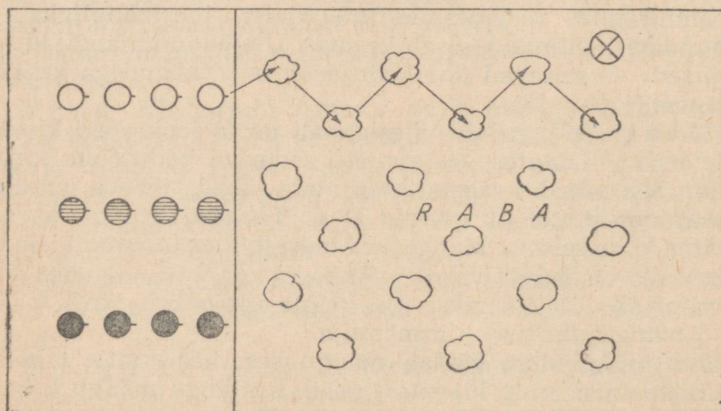
40. Hüpped mätastel (II)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Kriidiga tõmmatakse põrandale («rabasse») malelaua kujuliselt 3—4 rida väikseid sõõrikesi — «mätteid». Üksikute mätaste vahelised kaugused on 40—50 sm. Mättaridade vaheline kaugus on 2—3 m. Esimestest sõõridest 40—50 sm kaugusele joonistatakse ühine stardijoon.

Mängijad jaotatakse 3—4 võrdarvuliseks võistkonnaks. Iga võistkond rivistub eraldi kolonniks stardijoone taha oma mätaste rea vastu (joonis 14).

Mäng. Mängujuhi käskluse peale «Võistlejad kohtadele!» läheb igast võistkonnast paremtiibmine mängija oma võistkonna mättarea kohale stardijoone taha. Käskluste «Valmis! Marss!» järel ületavad igast võistkonnast esimesed mängijad raba, hüppates mättalt mättale. Mängija,



Joonis 14

kes ületab raba kõige kiiremini ja ei astu seejuures kordagi mätast tähistavale joonele või rappa, tunnistatakse võitjaks ning tema võistkonnale arvatakse 1 punkt. Raba ületanud mängijad asuvad igaüks oma kolonni sappa. Seejärel ületavad raba järgmised mängijad jne.

Mängu võidab võistkond, kelle mängijad saavutavad punkte kõige rohkem.

Mängu reeglid. 1. Raba ületatakse sammhüpetega. 2. Keelatud on vahehüppe sooritamine mättal — süüdlane loetakse kaotajaks.

41. Õng (III)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängus kasutatakse 3—4 m pikkust nõöri, mille otsa on seotud liivaga täidetud kotike.

Mängijad rivistatakse ringiks, nägudega sissepoole.

Mäng. Mängujuht asub ringi keskel ja keerutab nõöri selle otsa seotud kotikesega nii, et kott libiseks mängijate jalgade kohal mööda põrandat. Mängijad jälgivad kotikest ning hüppavad selle lähenemisel üles, et kotike või nõör ei puudutaks jalgu ega jääks nende taha kinni. Vastasel korral arvestatakse süüdlasele 1 karistuspunkt.

Võidab mängija, kellel ei ole ühtegi karistuspunkti või kellel on neid kõige vähem.

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi ringist lahkuda. Süüdlast karistatakse 1 karistuspunktiga.

Variandid

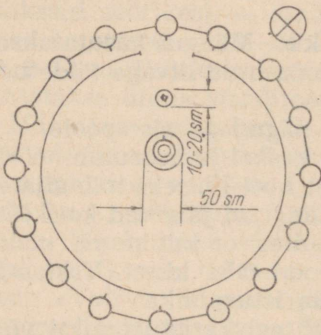
1. Ringi keskel seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija. Mängija, kelle jalgu tabas nõör või kotike, vahetab juhtmängija välja. Võidab see, kes pole kordagi juhtmängijaks olnud või oli selleks vähim arv kordi.

2. Ringis seisvad mängijad jaotatakse paariks lugemise teel kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks. Nõöri keerutab mängujuht. Võistkonnale, kelle koosseisu kuuluva mängija jalgu nõör puudutas, arvestatakse 1 karistuspunkt. Võidab võistkond, kellel on karistuspunkte kõige vähem.

42. Läbi värava (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad rivistuvad ringiks, nägudega sissepoole, ja ühendavad käed pihkseongus. Mängijate jalgade ette tõmmatakse kriidiga põrandale sõõr. Sõõr jäetakse ühest kohast avatuks. Ava nimetatakse «väravaks». Värava laius on 1,5—2 m. Väravast 2 m kaugusele sõõri keskkoha suunas joonistatakse põrandale 0,5 m läbimõõduga sõõr, milles seisab juhtmängija. Väikese sõõri ja värava vahekohta joonistatakse veel üks sõõr (läbimõõt 10—20 sm), kuhu pannakse mingi ese — taskurätt, kurn, puuklots jne. (joonis 15).



Joonis 15

Mäng. Mängu alustamise signaali peale hakkavad mängijad ümber suure sõõri üksteisel kätest kinni hoides ühes suunas galoppsammul liikuma. Järgmise signaali peale peab mängija, kes sel momendil asus värava kohal, oma naabrite kätest lahti laskma, taskurätti sõõrist ära võtma ja kiiresti väravast väljuma. Kõik ülejäänud ümber sõõri liikuvad mängijad peavad jääma seisma. Juhtmängija aga püüab rätti võtnud mängijat käega puudu-

tada enne, kui viimane on jõudnud väravast väljuda. Kui see juhtmängijal õnnestub, vahetab ta tabatuga kohad ning pärast järgmist signaali hakkavad mängijad uuesti liikuma ümber sõõri, kuid vastupidises suunas jne. Kui aga juhtmängija ei tabanud rätti võtnud mängijat, jääb ta juhtmängijaks edasi.

Mängu võidavad need, kes mänguks määratud aja jooksul pole kordagi juhtmängijaks olnud.

Mängu reeglid. 1. Mängujuht peab andma signaale selliselt, et kõik mängijad käiksid 1—2 korda sõõrist rätti toomas. 2. Juhtmängija ei tohi enne teist signaali oma sõõrist lahkuda. Vastasel korral mängija tabamist ei arvestata. 3. Rätiga väravast väljunud mängija tabamine ei loe.

43. Tühi sõõr (AV)

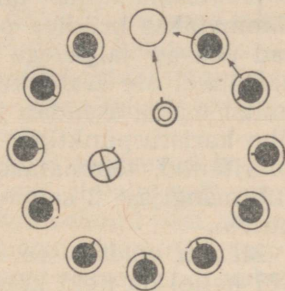
Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse ringiks 0,5 m vahedega, nägudega sissepoole. Iga mängija tõmbab kriidiga ümber oma jalgade põrandale 30—40 sm läbimõõduga sõõri. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Viimane seisab ringi keskel.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel püüab juhtmängija asuda tühja sõõri. Iga mängija, kellest paremal (vasakul) pool on tühi sõõr, hüppab sellesse (joonis 16). Kui juhtmängija asub sõõri enne, kui sinna jõuab hüpata tühjast sõõrist vasakul (paremal) olevas sõõris seisev mängija, vahetab ta viimasega osad ning mäng jätkub.

Mängu võidavad mängijad, kes mänguks ettenähtud aja jooksul pole kordagi juhtmängijaks olnud.

Mängu reeglid. 1. Sõõrides seisvad mängijad võivad hüpata paremal (vasakul) pool asuvasse tühja sõõri ainult koosjaluga, parem (vasak) külg ees. Vastasel korral vahetab süüdlane juhtmängijaga osad. 2. Iga kord pärast juhtmängijate vahetust hüppavad mängijad kõrvalolevasse tühja sõõri vastupidises suunas. 3. Kui juhtmängijal õnnestub kas või ühe jalaga astuda tühja sõõri enne, kui sinna maandub sellest vasakul (paremal) pool seisnud mängija, vahetavad nad osad. 4. Juhtmängija ei tohi tühja sõõri «jahil» sõõrides seisvaid ja tühja sõõri hüppavaid mängijaid tõugata. Vastasel korral jääb ta juhtmängijaks edasi.



Joonis 16

44. Sikuhüppemäng (tšehhardaa) (VI)

Osavõtjaid vähemalt 3.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse kolonni ühekaupa. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Juhtmängija väljub rivist, läheb kolonni ette 10—25 m kaugusele, asub väljaaste asendisse — parem jalg ees, toetub sirgete kätega eesoleva jala

põlvele ja langetab pea. Juhtmängija turjale asetatakse müts, tema ette põrandale aga võimlemismatt. Kui mängijaid on üle 20, jaotab mänguüht mängijad kahte rühma ja määrab igale rühmale juhtmängija.

M ä n g. Mängijad sooritavad järjekorras hoojooksult harkhüppe üle juhtmängija. See, kes ajas mütsi juhtmängija turjalt maha, vahetab temaga osad.

Võidab mängija, kes pole kordagi juhtmängijaks olnud või oli selleks vähem arv kordi.

V a r i a n d i d

1. Juhtmängijast ühe sammu kaugusele kolonni suunas tõmmatakse kriidiga põrandale joon, mille tagant mängijad peavad jalgadega ära tõukama. Mängija, kes astub äratõukel üle äratõukejoone või ajab juhtmängija turjalt mütsi maha, asendab juhtmängijat ning teda karistatakse ühe karistuspunktiga. Kui kõik mängijad on harkhüppe sooritanud, tõmmatakse põrandale uus äratõukejoon — juhtmängijast 2 sammu kaugusele, hiljem 3 sammu kaugusele.

Mängu võidab see, kellel ei ole ühtegi karistuspunkti või kellel on neid kõige vähem.

2. Mängijad jaotatakse võrdarvulisteks 6—10-liikmelisteks võistkondadeks ja need rivistatakse kõrvutiseisvateks kolonnideks ühekaupa, nägudega ühes suunas. Igas kolonnis esimesena seisev mängija on võistkonna kapten. Kolonnide vaheline vahe on 3—4 m, mängijate vaheline kaugus kolonnides 4—8 m. Kõik mängijad joonduvad välja nii kuklasse kui ka endast paremal ja vasakul pool seisvate naabervõistkondade mängijate järgi. Seejärel tõmbab iga mängija ümber oma jalgade kriidiga põrandale sõõri ja võtab sisse, välja arvatud igas kolonnis viimasena seisev mängija, samasuguse asendi nagu eelmistes variantides juhtmängija, kusjuures eesolev jalg peab asuma sõõris.

Mängujuhi vilesignaali peale ületab igas kolonnis viimasena seisev mängija järjekorras harkhüppega kõik tema ees seisvad oma võistkonna mängijad. Kui ta ületas tema ees esimesena seisnud mängija, tõuseb viimane püsti ja läheb harkhüppet sooritava mängija sõõri ning jääb sinna seisma. Samuti toimivad ka ülejäänud mängijad, minnes ühe koha võrra kolonnis tahapoole ning võttes sisse jällegi endise asendi. Kui harkhüppet sooritanud mängija ületas kolonni peas seisva võistkonna kapteni, asetab ta parema jala vii-

mase sõori, tõstab parema käe üles ja hüüab: «Valmis!» Seejärel asub ta väljaasteasendisse, nagu teisedki mängijad. Pärast hüüet «Valmis!» asub sama ülesannet täitma järgmine mängija kolonni sabast jne.

Võidab võistkond, kelle kapten jõuab järjekorras tagasi kolonni peas asuvasse sõori esimesena.

45. Teatejooks hübitsaga (VI)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse kaheks kõrvutiseisvaks kolonniks ühekaupa ühise stardijoone taha. Kolonnide vahe on 5—6 m. Kaugused kolonnides — 1 samm. Mõlema kolonni peas seisvad kaptenid varustatakse hübitsaga. Iga kolonni ette 5—20 m kaugusele asetatakse hüppepost või mingi muu ese.

Mäng. Mängujuhi vilesignaali järel jooksevad kaptenid ümber kolonni ees seisva hüppeposti, ilma et seda puudutaksid, ja annavad hübitsa teise otsa kolonni peas seisva järgmise mängija kätte. Seejärel mõlemad mängijad, joostes üks ühel, teine teisel pool kolonni, veavad endi vahel oleva hübitsa mööda põrandat läbi kõigi mängijate jalgade alt. Viimased hüppavad hübitsa lähenemisel üles sellise arvestusega, et hübits läheks hüppe ajal jalgade alt läbi. Kui viimasena kolonnis seisev mängija on hüpanud üle hübitsa, jääb kapten kolonni sappa. Temaga koos hübitsat vedanud mängija aga jookseb ümber hüppeposti ja annab hübitsa teiselt otsa järgmisele (kolmandale) kolonni peas esimesena seisvale mängijale jne.

Hübitsa asemel võib kasutada ka võimlemiskeppi.

Võidab võistkond, kes lõpetab võistluse esimesena.

Mängu reeglid. 1. Kui hübits jääb vedamisel mõne mängija jalgade taha kinni, peavad seda vedavad mängijad hübitsat veidi tagasi tõmbama ning seejärel hüppab mängija uuesti. 2. Pärast hübitsast ülehüppamist astuvad mängijad sammu võrra edasi.

46. Teatejooksud takistuste ületamisega (III—XI)

Teatejooksud takistuste ületamisega organiseeritakse täpselt samuti nagu tavalised teatejooksud. Stardijoone ja pöördetähise vahele asetatakse mitmesuguseid takistusi —

võimlemispingid, kõrgushüppepostide vahele tõmmatud nöör, tavalised pingid, toolid, võimlemisriistad, kriidiga põrandale tõmmatud «kraavid» (kaks paralleelset joont) jne. Takistuste arv — 1—4 (oleneb stardijoone ja tähise vahelisest kaugusest). Iga mängija peab ületama kõik takistused järjekorras, vastavalt kokkuleppele enne mängu algust — üle hüppama, alt läbi ronima, üle ronima, ületama toenghüppe abil jne. Tähise juurest tagasi tulles ületab mängija veel kord kõik takistused (võib ka mitte ületada — oleneb kokkulepeest). Kui mängija ei ületanud takistust selliselt, nagu see on ette nähtud, peab ta tagasi minema ja ületama takistuse õigesti.

N ä i d e

Iga võistkonna ette on asetatud üks võimlemismatt, hari-lik pink (risti jooksusuunale) ja võimlemispink (piki jooksuuunda). Mängijad ületavad mati kägartireliga, roomavad läbi pingi alt, nii et pingile püstiasetatud kurikas ümber ei kukuks; jõudnud võimlemispingini, heidab mängija sellele kõhulilamangusse ja tõmbab end käte abil, haarates kätega servadest, üle pingi, jookseb siis ümber tähise ning ületab takistused vastupidises järjekorras.

HEITLUSMÄNGE

(Põhiliselt poeglastele)

47. Heitlusmängud sõõrides

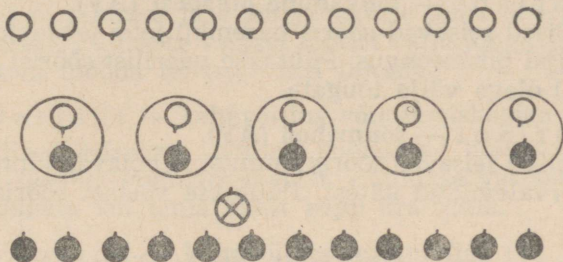
Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks ning rivistatakse teineteise vastu 3—5 m kaugusel seisvateks viirgudeks. Viirgude vahele tõmmatakse kriidiga põrandale 4—8 sõõri. Sõõride läbimõõt on 3—5 m. Mõlema võistkonna paremalt tiivalt läheb igasse sõõri üks mängija (joonis 17). Mängijad peavad jõu poolest olema igas sõõris enam-vähem võrdsed.

Mäng. Heitlus kõikides sõõrides algab mängu juhi käskluse või vilesignaali peale. Paarilised püüavad teineteist sõõrist välja tõugata. Kui esimesed 4—8 paari on heit-

luse lõpetanud või kui heitlemiseks määratud aeg on läbi, asuvad sõõridesse uued mängijad mõlemast võistkonnast ja mäng kordub. Heitluse võitnud paarilise võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Heitlus kestab 1—2 min. Kui selle aja jooksul kumbki paarilistest võitu ei saavutanud, loetakse tagajärg viigiliseks ja mõlemale võistkonnale arvestatakse 1/2 punkti (või ei arvestata üldse punkte). Heitlus lõpetatakse mängujuhi käskluse või vilesignaali järel.

Võidab võistkond, kelle mängijad saavutasid rohkem punkte.



Joonis 17

1. variant — kukevõitlus (III).

Paarilised asetavad käed risti rinnale ja tõstavad ühe jala maast üles. Selliselt ühel jalal hüpeldes püüavad nad teineteist sõõrist välja tõugata või sundida oma vastast ülestõstetud jalga maha panema. Kellel neist see õnnestub, tunnistatakse võitjaks.

2. variant — ühe jalaga kukk (AV).

Sama mis eelminegi, kuid mängijad hoiavad vasaku käega maast ülestõstetud vasaku jala hüppeliigesest, pihkseongus ühendatud paremate käte abil aga püüavad sundida vastast ühel jalal hüpeldes ülestõstetud jalga maha panema või sõõrist väljuma.

3. variant — sikuvõitlus (S).

Iga paariline seob oma jalad hüppeliigese kohalt nõoriga kokku ja asetab käed seljale. Hüpeldes koosjalu, püüavad paarilised teineteist sõõrist välja tõugata või tasakaalust välja viia, nii et vastane oleks sunnitud käsi seljalt ära võtma.

4. variant — **pardivõitlus (S).**

Sama mis 1. variantki, kuid mängijad hüplevad kükis koosjalu, hoides kätega säärtest kinni. Juhul kui üks paarilistest kukub külili, võib ta uuesti kükkasendisse tagasi minna, kuid seejuures ei tohi ta käsi säärtest lahti lasta.

5. variant — **küürakad kuked (S).**

Sama mis eelminegi, kuid mõlemad mängijad hoiavad kindrais võimlemiskeppi. Kepi otste alt hoiavad nad kätega kinni säärtest.

6. variant — **tõukamine õlgadest (AV).**

Paarilised seisavad sõõris paremküljetsi (vasakküljetsi), käed seljal pihkseongus. Püütakse paarilist sõõrist parema (vasaku) õlaga välja tõugata.

7. variant — **jõumehed (AV).**

Paarilised seisavad sõõris rinnutsi ja hoiavad kinni teineteise kõrvaleviidud kätest. Püütakse vastast sõõrist välja tõugata.

8. variant — **tõukamine sirgete kätega (AV).**

Paarilised seisavad sõõris rinnati ja asetavad sirged käed teineteise õlgadele. Püütakse vastast sõõrist välja tõugata.

9. variant — **tõukamine kõverdatud kätega (S).**

Paarilised seisavad sõõris rinnati ja ühendavad kõverdatud käed enda ees pihk- või sõrmseongus. Püütakse vastast sõõrist välja tõugata.

10. variant — **tugev käsi (S).**

Paarilised seisavad sõõris paremküljeti (vasakküljeti) ja ühendavad paremad (vasakud) käed pihkseongus. Püütakse sundida vastast sõõrist lahkuma. Vasak käsi on selja taga.

11. variant — **vöövõitlus (S).**

Paarilised seisavad sõõris rinnutsi ja hoiavad kätega teineteisel ümber vöö kinnitatud rihmast. Püütakse vastast sõõrist välja tõsta või tõugata. Käte lahtilaskmine vastase vööst on keelatud.

12. variant — **maadlejad (S).**

Paarilised seisavad sõõris rinnutsi ja hoiavad teineteise ümbert kätega kinni (üks käsi vastase käe alt, teine ülalt). Püütakse vastast sõõrist välja viia, nii et selle jalad puudutaksid põrandat väljaspool sõõri.

13. variant — **pressimine istudes (AV).**

Paarilised istuvad sõõris selitsi, käed ühendatud küünarvarsseongus. Püütakse istes olles vastast jalgade abil sõõrist välja tõugata.

14. variant — **pressimine püsti (AV).**

Sama mis eelminegi, kuid mängijad seisavad sõõris selitsi, käed ühendatud küünarvarsseongus.

15. variant — **tõukajad (AV).**

Paarilised seisavad sõõris rinnati. Üks paarilistest hoiab kätega 2 m pikkuse ja 6 sm jämeduse teiba ühest otsast, teine teisest. Püütakse vastast sõõrist välja tõugata. Kämblad ei tohi mööda teivast edasi liikuda.

16. variant — **kahevõitlus võimlemiskepiga (S).**

Paarilised seisavad rinnati sõõris ja hoiavad kätega rõhtsalt olevast võimlemiskepist. Püütakse vastast sõõrist välja tõugata või tema käest kepp ära võtta.

17. variant — **kahevõitlus topispalliga (V).**

Paarilised hoiavad kätega topispallist. Mõlemad püüavad palli teineteise käest sõõrist väljumata ära rebida ja visata seda oma võistkonna viirus seisvatele mängijatele. Heidelda võib ainult kätega pallist kinni hoides.

18. variant — **kolmikute (nelikute) heitlus.**

Mängijad jaotatakse 3—4 võrdarvuliseks võistkonnaks. Kõik võistkonnad saadavad igasse sõõri ühe oma mängijaist. Heitlus toimub samuti nagu variantides 1, 2, 3, 4, 5, 6, 12.

Heitlus kestab seni, kuni igasse sõõri jääb üks mängija — võitja. Võitjale võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Seejärel lähevad sõõridesse igast võistkonnast järgmised mängijad. Võidab kõige rohkem punkte saanud võistkond.

Heitlus algab tingimata mängujuhi vilesignaali peale.

48. Heitlusmängud viirgudes

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse eraldi ühte viirgu.

M ä n g.

1. variant — võitlus joonel (VI).

Viirud seisavad rinnati teineteisest 2 m kaugusel. Üksikute mängijate vahelised vahed viirgudes 1 m. Viirgude vahele tõmmatakse kriidiga põrandale keskjoon. Mängu alustamise signaali peale lähenevad viirud teineteisele ja mängijad püüavad keskjoonest üle astumata haarata vastasvõistkonna mängijate kätest ning tõmmata neid üle keskjoone oma väljaku poolele. Iga vastasmängija eest, kes astub kas või ainult ühe jalaga üle keskjoone, arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Mängijail on õigus oma võistkonna mängijaid vastase üle keskjoone vedamisel abistada. Üle keskjoone veetu lahkub mängust.

Võidab võistkond, kes mänguks määratud aja jooksul saavutab rohkem punkte.

2. variant — kõrvaletõmbamine (AV).

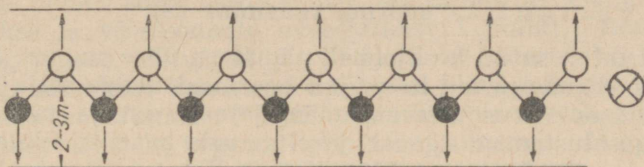
Vahed viirgudes 1,5—2 m. Mõlema viiru mängijad asetavad parema (vasaku) jala ette, nii et põia välimine serv asuks keskjoonel ja oleks vastamisi vastasvõistkonna mängija põiaga. Mängijad seisavad seejuures paremküljeti (vasakküljeti). Seejärel ühendatakse paremad (vasakud) käed pihkseongus. Mängu alustamise signaali järel püüavad paarilised parema (vasaku) käe abil (vasak käsi seljal) teineteist vedades ja surudes sundida nihutama paigalt tagaolevat jalga. Kellel see õnnestub, saavutab oma võistkonnale 1 punkti. Võidab võistkond, kes saavutab rohkem punkte.

3. variant (S).

Sama mis eelminegi, kuid kaotajaks loetakse mängija, kes liigutab kohalt parema (vasaku) jala. Tagaolevat vasakut (paremat) jalga võib paigalt liigutada.

4. variant — vedamine viirgudes (S).

Viirud seisavad keskjoonel rinnati (malekorras). Mängijad hoiavad parema käega endast paremal seisva vastasvõistkonna mängija paremast käest, vasaku käega aga vasakul seisva vastasvõistkonna mängija vasakust käest. Mõlema viiru taha on tõmmatud põrandale kriidiga kodujoon. Need on keskjoonega paralleelsed ja asuvad sellest 2—3 m kaugusel. Mängu alustamise signaali järel püüa-



Joonis 18.

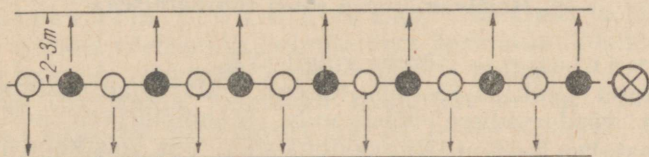
vad mõlemad võistkonnad vedada vastasvõistkonda üle oma selja taga oleva kodujoone (joonis 18). Võidab võistkond, kellel see õnnestub.

5. variant — vea üle joone! (S).

Sama mis eelminegi, kuid võistkonnad seisavad keskjoonel malekorras, nägudega oma võistkonna kodujoone suunas — vastasvõistkonna vedamine üle oma võistkonna kodujoone.

6. variant — võitlus ahelikus (S).

Võistkonnad seisavad keskjoonel küünarvarsseongus, nagu see on näidatud joonisel 19. Mõlemad võistkonnad püüavad tõugata vastasvõistkonda enda ees oleva kodujoone taha.



Joonis 19.

7. variant — vedamise võistlus (S).

Viirud seisavad keskjoonel paremküljeti (vasakküljeti). Paarilised (üks ühest, teine teisest võistkonnast) ühendavad paremad (vasakud) käed pihkseongus. Mängu alustamise signaali järel püüavad paarilised teineteist vedada üle oma võistkonna kodujoone, mis asub keskjoonest 3—5 m kaugusel. Mängijad, kellel see 30 sek. kuni 1 min. jooksul õnnestub, toovad oma võistkonnale 1 punkti. Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

8. variant — koorma vedamine (S).

Viirud seisavad keskjoonel, nägudega ühes suunas. Eesmises viirus seisvad mängijad haaravad nende selja taga tagumises viirus seisvate mängijate kätest ja püüavad mängu alustamise signaali järel vedada paarilisi üle enda ees oleva kodujoone. Mängijad, kellel see 30 sek. kuni 1 min. jooksul õnnestub, toovad oma võistkonnale 1 punkti. Seejärel vahetavad paarilised osad ja mäng kordub. Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

9. variant — koorma vedamine tagurpidi (S).

Viirud seisavad keskjoonel rinnati. Paarilised ühendavad käed pihkseongus. Üks viirgudest püüab mängu alustamise signaali järel vedada oma vastaseid üle enda selja taga oleva kodujoone. Edasi toimitakse samuti nagu 8. variandi puhul.

10. variant — koorma lükkamine (S).

Viirud seisavad keskjoonel, nägudega ühes suunas. Mängu alustamise signaali järel püüavad tagumises viirus seisvad mängijad oma paarilisi eesseisvast viirust lükata üle nende ees oleva kodujoone, toetudes seejuures kätega nende seljale. Muu osa on sama mis 8. variandi juureski.

49. Heitlusmängud sõõri tõmbamisega

1. variant — tõmba ringi! (VI).

Mängu «Võitlus joonel» teisend. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mänguväljaku keskele tõmmatakse 5—6 m läbimõõduga sõõr. Üks võistkonnadest rivistub ringiks ümber sõõri, teine on sõõris. Võistkonnad seisavad rinnati. Mängu käik ja reeglid on samad, mis mängu «Võitlus joonel» juureski. Keelatud on ainult üht mängijat vedada kahekesi sõõri kui ka sõõrist välja.

2. variant — metslaste tants (S).

Mängijad jaotatakse 8-, 10- või 12-liikmelisteks rühmadeks. Rühmad rivistatakse omaette ringideks, käed ühendatakse pihkseongus. Paarikslugemise teel jaotatakse iga rühma mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda. Ringis seisvate mängijate jalgade ette, 0,5—1 m kaugusele, tõmmatakse kriidiga põrandale sõõr. Iga mängija püüab enda kõrval seisvaid vastasvõistkonna mängijaid sundida kätest

kinni hoides sõori astuma. Kui see õnnestub, mäng peatatakse ja võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Seejärel mäng jätkub. Mängijad ei tohi üksteisel kätest lahti lasta. Ringi katkemise kohast paremal pool oleva mängija võistkonnale arvestatakse 1 karistuspunkt, mis võetakse maha võistkonna poolt kogutud punktide summast. Mängijad võivad kätest lahti laskmata ümber sõori liikuda.

3. variant — india tants (ära aja kurikat maha) (VIII).

Sõori ei joonistata. Ringi sisse asetatakse püsti 10—12 võimlemiskurikat või kurni. Mängijad püüavad enda kõrval asuvaid vastasvõistkonna mängijaid vedada kurikate otsa, nii et nad neid ümber ajaksid. Iga ümberaetud kurni või kurika eest arvestatakse vastasvõistkonnale 1 punkt. Kurikas seatakse uuesti püsti ja mäng jätkub. Mängu kestus 5—6 min.

Seda mängu võib korraldada ja mängida ka teisiti. Mängijaid võistkondadesse ei jaotata. Iga mängija, kes ajas kurika või kurni ümber, lahkub mängust. Mängu võidavad kaks viimastena ringi jäänud mängijat.

50. Võta granaat (haug, luik ja vähk)! (VIII)

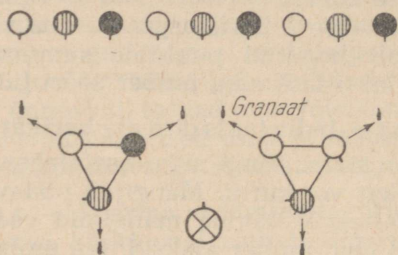
Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse jõu poolest võrdseteks kolmikuteks. Igas kolmikus kuulub üks mängija esimesse, teine — teise ja kolmas — kolmandasse võistkonda. Olenevalt mängijate arvust valmistatakse jämedast ja tugevast nõörist 1—3 «võru» (1—1,5 m pikkuse nõöritüki otsad seotakse «kalamehe sõlme» abil kokku).

Igast sellisest võrust hoiab kolmik kinni parema või vasaku käega (vastavalt kokkuleppele) ja mängijad, eemaldudes nõörist, tõmbavad selle pingule, nii et võrust tekiks võrdkülgne kolmnurk. Mängijad seisavad küljega nõöri suunas. Igast mängijast 1—2 m kaugusele asetatakse põrandale püsti granaat (joonis 20).

Mäng. Mängujuhi käskluse või vilesignaali peale püüavad kõik kolm mängijat nõörist lahti laskmata teisi endale järele vedades enese ees seisvat granaati maast kätte saada. Võidab mängija, kellel see esimesena õnnestus, ja tema võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Seejärel

asub sama sooritama järgmine kolmik jne. Üheaegselt võib vedada 3 kolmikut. Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

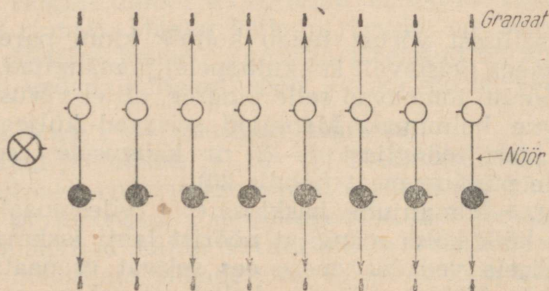


Joonis 20.

Mängu reeglid. 1. Vedada ei tohi järskude tõm-
metega. Samuti ei tohi ükski mängija nõorist enne veda-
mise lõpetamist lahti lasta. Süüdlase võistkonnale arves-
tatakse iga eksimuse eest 2 karistuspunkti. Karistuspunk-
tid arvestatakse maha võistkonna poolt saavutatud punk-
tide summast. 2. Teistkordsel vedamisel hoiavad mängi-
jad nõorist kinni teise käega. 3. Kui kolmikust ükski
mängija ei saanud 0,5—1 min. jooksul (vastavalt kokku-
lepele) granaati kätte, siis lõpeb vedamine viigiliselt.

1. variant. Sama mis eelminegi, kuid vedamine toi-
mub paarides. Üks paarilistest igas paaris kuulub esi-
messe, teine teise võistkonda (joonis 21).

2. variant. Sama mis eelminegi. Nööri üks ots on
seotud esimese, teine teise paarilise parema (vasaku) jala
hüppeliigese ümber.

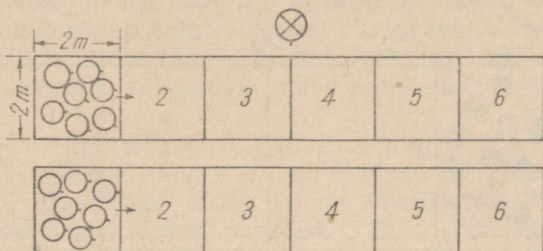


Joonis 21.

51. Kõige tugevam (IX)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 6—10-liikmelisteks võrdseteks rühmadeks. Iga rühm mängib eraldi ning igaühe jaoks joonistatakse põrandale mänguväljak, nii nagu see on näidatud joonisel 22. Iga rühm seisab oma mänguväljaku esimeses ruudus.



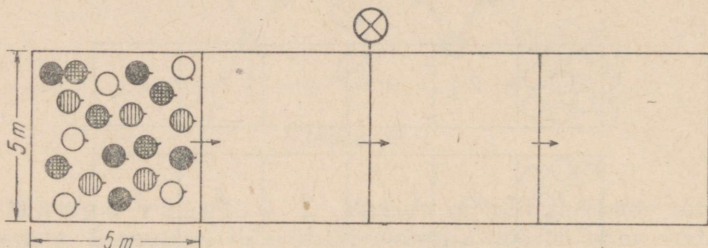
Joonis 22.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali või käskluse peale hakkavad kõik esimeses ruudus seisvad mängijad üksteist tõukama järgmisse ruutu. Teise ruutu sattunud mängijad hakkavad kohe jällegi üksteist tõukama edasi kolmandasse ruutu jne. Mäng kestab seni, kuni igasse ruutu on jäänud ainult üks mängija. Kuna mängus kasutatakse kuut ruutu, siis määratakse kindlaks igas rühmas kuue tugevama mängija paremusjärjestus. Esikohale tulnuks (kõige tugevamaks) loetakse igast rühmast see mängija, kes jäi esimesse ruutu, teisele kohale tulnuks — teises ruudus seisev mängija jne.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijad ei tohi üksteist tõukama hakata enne mängu alustamise signaali või käsklust. 2. Mängijad võivad üksteist tõugata õlaga, seljaga, rinnaga. Käed on neil seejuures risti rinnal või selja taga pihkseongus. 3. Mängija loetakse järgmisse ruutu tõugatuks, kui ta mõlema jalaga ületas ruutude vahejoone. Kolmest esimesest reeglist mittekinnipidamise korral eemaldatakse süüdlane mängust. 4. Üle ruudu külgsuonte väljatõugatud mängijad tulevad samasse ruutu tagasi ja jätkavad võitlust.

Variant — võitlus ruutudes (K).

Ruutude suurus on 5×5 m ja nende arv 4—6. Mängijad jaotatakse 3—4 võrdsesse võistkonda. Võistkonnad kannavad erinevaid eraldusmärke — ühe võistkonna mängijad on spordisärkideta, teise võistkonna mängijad on spordisärkides, kolmandad kannavad sidemeid ümber pea jne. Kõikide võistkondade mängijad seisavad mängu algul esimeses ruudus (joonis 23). Pärast mängu alustamise signaali



Joonis 23.

püüavad kõik mängijad võõrastesse võistkondadesse kuuluvaid mängijaid esimesest ruudust järgmisse tõugata. Teise ruutu sattunud mängijad püüavad jällegi võõraid tõugata edasi kolmandasse ruutu jne. Mäng lõpeb, kui igas ruudus seisavad ühe ja sama võistkonna mängijad. Võistkonnale arvestatakse iga esimeses ruudus seisva mängija eest 5 punkti, teises ruudus seisva mängija eest 4 punkti, kolmandas — 3 punkti jne.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

52. Kõievedu (VII)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Põrandale tõmmatakse kriidiga 3 paralleelset joont üksteisest 2 m kaugusele. Ümber mängus kasutatava kõie keskkoha seotakse punane riideriba, sellest mõlemale poole 1 m kaugusele aga valged riiderivad. Kõis asetatakse sirgelt risti üle põrandale tõmmatud joonte, nii et punane riideriba jääks keskmise joone kohale.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda.

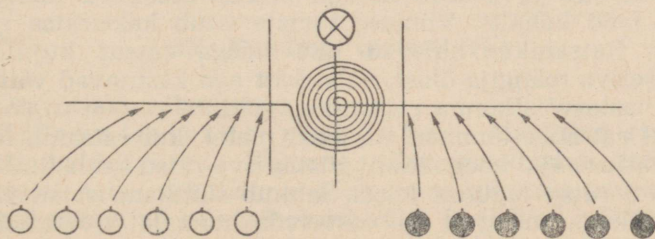
Mängujuht asetab jala kõie keskkoha tähistava punase riideriba peale. Üks võistkonnadest haarab malekorras kõiest üks ühelt, teine teiselt poolt. Seejuures haaravad esimesed mängijad kõiest valge lindi juurest.

M ä n g. Üheaegselt mängu alustamise käsklusega või vilesignaali võtab mängujuht kiiresti jala kõielt ja mõlemad võistkonnad püüavad tõmmata kõit enda poole, nii et selle keskkoha (punane lint) tuleks üle oma võistkonna poolse joone. Kui see õnnestub, võidab võistkond veo. Mäng koosneb kolmest veost. Pärast igat vedu antakse mängijaile 1—1,5 min. puhkust (alates IX kl. 30 sek.). Võidu saavutab võistkond, kes kolmest veost võidab kaks.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Juhul kui veo algusest on möödunud 30—40 sek. (alates IX kl. 1 min.) ja tulemust pole selgunud, lõpetatakse vedu ja tulemuseks loetakse viik. 2. Kui üks vedu lõppes viigiliselt ja järgmisest kahest veost võitis üks võistkonnadest ühe, teine teise, siis korraldatakse võitja selgitamiseks veel üks vedu. 3. Vedamise ajal on mängijail keelatud toetuda käte või põlvedega põrandale, istuda ja lamada, hoides samal ajal kinni kõiest. Süüdlase võistkond kaotab veo. 4. Väljas kõit vedades ei tohi mängijad teha maapinda tugiaugukesi ega kanda jalatseid, mille taldade külge on kinnitatud naelad või nupud.

1. v a r i a n t. Võistkonnad rivistatakse eraldi ühte viirgu, kõiest 8—10 m kaugusele. Pärast mängu alustamise signaali jooksevad nad kõie juurde, haaravad sellest ja püüavad seda vedada enda poole.

2. v a r i a n t. Sama mis eelminegi, kuid kõis asub keskojel selliselt, nagu see on näidatud joonisel 24.



Joonis 24.

53. Ratsanike võitlus (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlema võistkonna mängijad jaotatakse paarikslugemise teel veel kaheks võrdarvuliseks rühmaks — «ratsudeks» ja «ratsanikeks». Ruumi mõlemast otsaseinast 1—2 m kaugusele märgitakse kriidiga pörandale kodujoon. Üks võistkonnadest asub ühe, teine teise kodujoone taha. Mängujuhi käskluse peale istuvad ratsanikud oma ratsudele kaksiratsa õlgadele ning ratsud haaravad kätega ratsanike jalgadest.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel väljuvad mõlema võistkonna ratsud koos ratsanikega kodujoonte tagant. Ratsanikud püüavad vastasvõistkonna ratsanikke kätest haarates «sadulast» maha tõmmata. Iga sadulast mahatõmmatud vastasvõistkonna ratsaniku eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt ning viimased koos oma ratsudega lahkuvad mängust — lähevad oma võistkonna kodujoone taha tagasi. Mäng kestab seni, kuni ühe võistkonna ratsanikud on kõik sadulast maha tõmmatud või kui mänguks määratud aeg on läbi. Seejärel vahetavad paarilised võistkonnades osad ja mäng kordub.

Võidab võistkond, kes saavutas rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Ratsudel on keelatud haarata kätega vastasvõistkonna mängijaist, ratsule jalga ette panna jne. Vastasel korral lahkuib süüdlane koos oma ratsanikuga mängust ning vastasvõistkonnale arvestatakse 1 punkt.

Variant — ratsavägi (S).

Sama mis eelminegi, kuid ratsu moodustavad kaks mängijat — üks neist seisab püsti, teine asub tema selja taha, kummardub ja haarab kätega ümber eesseisva mängija keha (vöö kohalt). Viimase turjale istub kaksiratsa ratsanik. Ratsanikud hoiavad ühe käega ratsut kujutava püstiseisva mängija õlast, vaba kätt aga kasutavad võitluseks vastasvõistkonna ratsanike vastu.

Kui ratsanik tõmmati sadulast maha, kui ratsanik hoidis võitluse ajal käega kinni püstiseisva ratsu kaela ümbert või kui ratsu lagunes koost, lahkuib süüdlane ratsu koos ratsanikuga mängust ja vastasvõistkonnale arvestatakse 1 punkt. Sama tehakse ka siis, kui ratsu võtab võitlusest osa kätega.

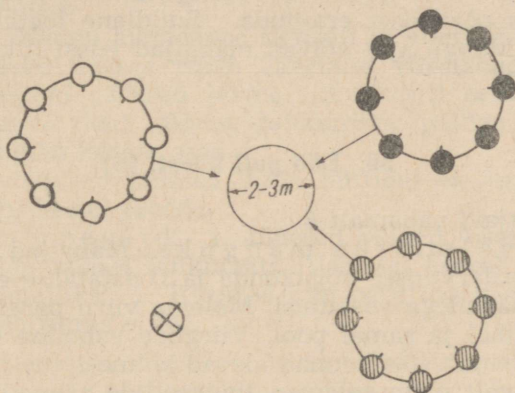
54. Tugevaim ring (K)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2—4 võrdarvuliseks võistkonnaks. Põrandale joonistatakse 2—3 m läbimõõduga sõõr. Kõik võistkonnad rivistuvad pihkseongus eraldi ringiks (nägudega sissepoole) sõõrist võrdsetele kaugustele (joonis 25).

M ä n g. Mängu alustamise signaali peale püüavad võistkonnad võimalikult kiiremini üksteise kätest lahti laskmata minna terves koosseisus sõõri, surudes seejuures vastasvõistkondade mängijaid sealt välja.

Võidab võistkond, kellel see õnnestub.



Joonis 25.

Mängu reeglid 1. Võistkond, kelle ring katkes, lahkub mängust.

55. Puuduta vastast! (V)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse kahte viirgu. Esimene viirg moodustab esimese, teine — teise võistkonna. Mõlema võistkonna paremtiibmised mängijad tulevad rivist välja ja jäävad seisma rinnati, teineteisest 1,5—2 m kaugusele, parem jalg väljastest ees. Mõlemal mängijal on paremas käes võimlemis-

kepp, mida hoitakse kinni ülemisest otsast, alumine ots aga toetub põrandale.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali järel püüavad mõlemad mängijad puudutada kepi alumise otsaga vastasmängija eesoleva parema jala põida, kaitstes samal ajal enda oma. Mängija, kellel see õnnestub, saavutab oma võistkonnale 1 punkti. Seejärel asub mängima järgmine paar jne. Mängu võidab võistkond, kes saavutas rohkem punkte.

Mängu võib korraldada ka selliselt, et 2—3 paari või kõik paarid võistlevad üheaegselt. Sel teel saame tõsta mängu koormust, kuid teisest küljest muutub mängu juhtimine raskemaks.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängu ajal ei tohi kepi alumine ots põrandast eralduda. Süüdlane loetakse kaotajaks. 2. Mängu ajal võivad mängijad edasi liikuda, taganeda jne.

56. Löö pall käest! (S)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse eraldi ühte viirgu, nägudega vastamisi. Mõlema viiru paremad tiivad asuvad ühel ja samal pool. Viirgude vaheline kaugus on 5 m. Mõlemad võistkonnad loevad kolmeks (neljaks, viieks — olenevalt olemasolevate topispallide arvust). Viirgude vahele põrandale tõmmatakse kriidiga keskjoon. Võistkondade kaptenid määravad loosimise teel kindlaks mängu alustamise õiguse. Mängu alustava võistkonna number ühed lähevad keskjoonele. Igaüks neist hoiab ettesirutatud käte vahel topispalli.

M ä n g. Mängujuhi käskluse peale väljuvad rivist vastasvõistkonna number ühed ja püüavad oma vastase käte vahelt topispalli tugevama käega välja lüüa. Kui vastasvõistkonna mängijal see õnnestub esimese löögiga, arvestatakse tema võistkonnale 3 punkti, teisega — 2 punkti ja kolmandaga — 1 punkt. Neljandat lööki pole lubatud sooritada. Samuti võistlevad omavahel mõlema võistkonna teised, kolmandad jne. numbrid. Seejärel vahetavad võistkonnad osad. Mängu võidab rohkem punkte kogunud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Vastu käsi löömine on keelatud. Süüdlast võistkonda karistatakse 5 karistuspunktiga. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktidest.

PALLIMÄNGE

57. Kütid (AN)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Põrandale («mets») joonistatakse kriidiga vabas asetuses kolm 1 m läbimõõduga sõõri. Igas sõõris seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija — «kütt» tennisepalliga. Ülejäänud mängijad on «jänessed».

Mäng. Mängu alustamise signaali (2 vile) järel jooksevad jänessed metsas ringi. Järgmise vilesignaali peale (1 vile) peavad jänessed jääma liikumatult seisma ning kütid püüavad neid sõõrist lahkumata palliga tabada. Tabatu vahetab kütiga osad.

Mängu võidavad jänessed, keda küttildel ei õnnestunud kogu mängu kestel tabada.

Mängu reeglid. 1. Jänessed võivad visatud palli eest põigelda kohalt lahkumata. Vastasel korral loetakse süüdlane tabatuks. 2. Kütid ei tohi palli tugevasti visata — taoline tabamus ei loe.

58. Taba palli! (III)

Osavõtjaid vähemalt 4.

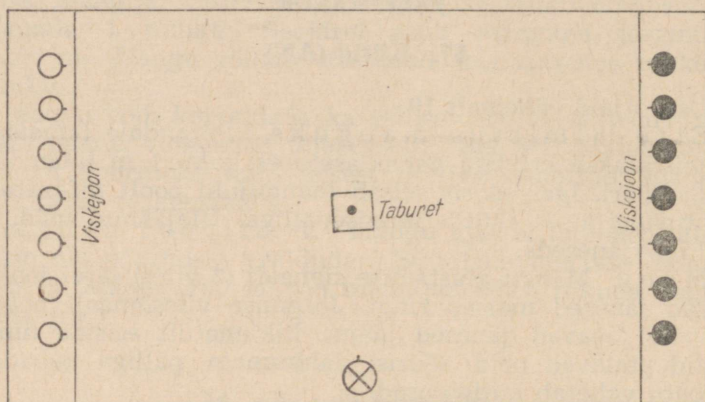
Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistuvad eraldi ühte viirgu viskejoonte taha (joonis 26). Igal mängijal on käes väike pall (liivakott). Mänguväljaku keskele on asetatud taburet või pink, millele asetatakse võrkpall. Taburet asetseb viskejoontest 5—7 m kaugusel.

Mäng. Pärast mängu alustamise signaali püüavad mõlema võistkonna mängijad tabada väikeste pallidega taburetil olevat võrkpalli, nii et see kukuks maha vastasvõistkonna poole. Võistkonnale, kellel see õnnestub, arvestatakse 1 punkt.

Pall asetatakse uuesti taburetile ja mäng jätkub nii kaua, kuni kõik mängijad on oma pallid ära visanud.

Pärast uut signaali korjavad nad põrandale visatud pallid üles ja lähevad oma kohtadele tagasi. Mängujuhi signaali järel mäng jätkub.

Võidak võistkond, kes mänguks ettenähtud aja jooksul saavutas punkte kõige rohkem.



Joonis 26.

Mängu reeglid. 1. Enne kokkulepitud signaali ei tohi mängijad palle visata ega visatud palle põrandalt üles võtta. 2. Viskamisel ei tohi mängijad astuda üle viskejoone. Mõlemast reeglist mittekinnipidamisel karistatakse süüdlast võistkonda iga taolise juhtumi eest 1 karistus-punktiga, mis arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktidest.

59. Snaiperid (V)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljakul tähistatakse viskejoon. Viskejoonest 10—15 m kaugusele asetatakse püsti toenghüpete juures kasutatav hoolaud või mõni muu varje, mille taga istub mängujuhi poolt määratud juhtmängija. Juhtmängija on varustatud kahe 20×20 sm suuruse varre külge kinnitatud erivärvilise vineeritükiga — «märklauaga».

Mängijad rivistatakse viskejoone taha ühte viirgu, nägudega juhtmängija suunas, ja jaotatakse paarikslugemise

teel kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks. Vahed mängijate vahel — 1 m. Iga mängija on varustatud tennisepalliga (hernekotikesega). Kui mängijaid on üle 12, rivistatakse nad üles kahte, kolme, nelja jne. paarisarvulisse viirgu. Igas viirus kuuluvad number ühed esimesse, number kahed — teise võistkonda. Kui palle on vähe, siis on sellise mängijate rivistuse juures varustatud pallidega ainult esimese viiru mängijad. Enne mängu algust lepib kokku, missugust värvi märklauda peavad tabama esimese, missugust — teise võistkonna mängijad.

M ä n g. Varje taga istuv juhtmängija tõstab ühe märklaudadest üle varje ja näitab seda 3—4 sek. Mängijad, kelle võistkonna märklaud kerkis varje tagant, püüavad seda pallidega tabada. Märklaua tabamise korral saavutab võistkond 1 punkti. Seejärel tõstab juhtmängija üles teise võistkonna märklaua, mida püüavad tabada teise võistkonna mängijad. Nüüd toovad mängijad visatud pallid joostes ära ja rivistuvad uuesti endises järjestuses viskejoone taha ning mäng kordub. Kui mängijad on aga rivistatud kahte või rohkemasse viirgu, siis esimese viiru mängijad, toonud visatud pallid tagasi, annavad need üle viskejoone taha asunud teise viiru mängijatele jne. Ise aga rivistuvad viimase viiru selja taha — ühte viirgu.

Mängu võidab võistkond, kellel mängu lõpuks on kõige rohkem punkte.

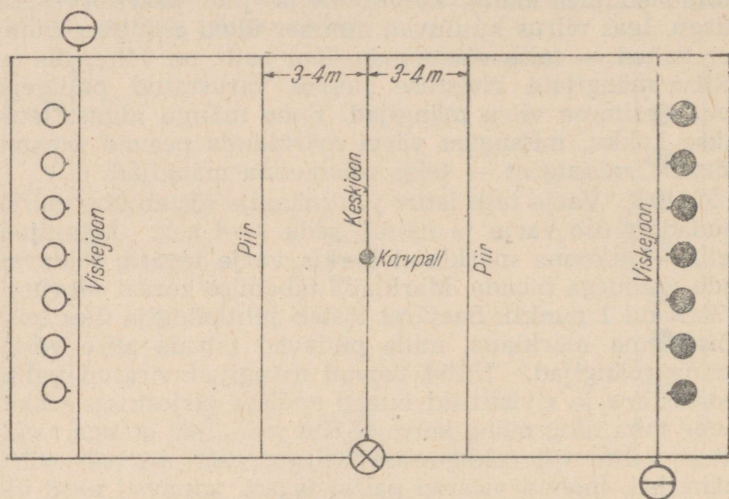
M ä n g u r e e g l i d. 1. Viskamisel ei tohi mängijad astuda üle viskejoone. Süüdlast võistkonda karistatakse 1 karistuspunktiga. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt saavutatud punktide summast. 2. Juhtmängija peab märklaudu näitama mõlemale võistkonnale mitte kindlas järjekorras.

60. Veerev märklaud (VI)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mänguväljaku märkimine on näidatud joonisel 27. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkond rivistub ühe, teine teise viskejoone taha ühte viirgu, nägudega vastamisi. Vahed viirgudes üksikute mängijate vahel on 1 m. Kõik mängijad on varustatud ühe tennisepalliga (väikese kummipalliga). Keskjoone keskkoha asetatakse korv-, võrk-

või jalgpall. Kummagi võistkonna juurde määrab mängu-juht endale abilise, kes jälgib, et mängijad ei astuks palli viskamisel üle viskejoone.



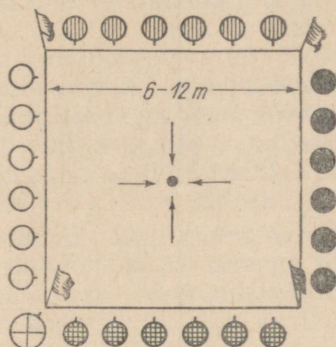
Joonis 27.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel püüavad mõlema võistkonna mängijad tabada tennisepallidega keskejoone keskel asetsevat korvpalli, nii et see veereks üle vastasvõistkonna poolse «piiri». Kui see võistkonnal õnnestub, arvestatakse talle 1 punkt ning mängu korratakse. Võidab võistkond, kes mänguks ettenähtud aja jooksul saavutab rohkem punkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Väikeste pallide viskamine korvpalli pihta on lubatud ainult viskejoone tagant. Viskamisel ei tohi mängijad astuda üle viskejoone. Vastasel korral karistatakse süüdlast võistkonda iga taolise eksimuse eest 1 karistuspunktiga. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktide summast. 2. Mängijail on lubatud korjata visatud palle (viskejoone ja piiri vahelt) ja visata neid uuesti viskejoone tagant korvpalli pihta.

V a r i a n t. Väljas mängides võib seda mängu mängida ka teisiti. Väljakule joonistatakse 6—12-meetrise küljepikkusega ruut. Võrkpall asetatakse ruudu keskkoha.

Mängijad jaotatakse neljaks võrdarvuliseks võistkonnaks. Iga võistkond rivistub ruudu ühe küljjoone taha ühte viirgu (joonis 28). Võidab võistkond, kes suudab ajada võrkpalli väikeste pallidega üle ruudu vastaspoolse küljjoone.



Joonis 28.

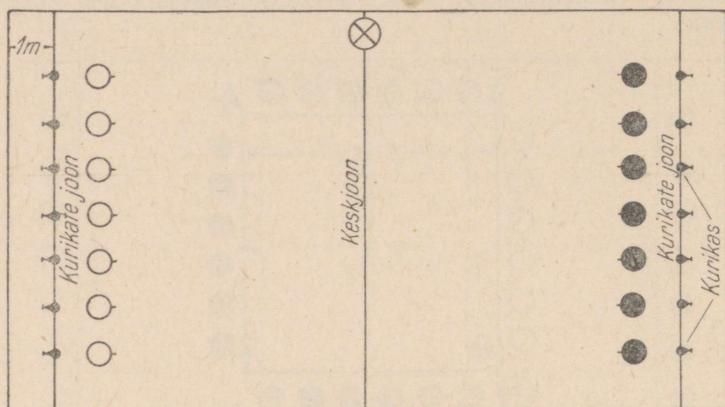
61. Kaitse ja ründa! (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Ruum jaotatakse keskjoonega kaheks võrdseks väljakupooleks. Mõlemast otsaseinast 1 m kaugusele tõmmatakse põrandale kriidiga keskjoonele paralleelne kurikajoon. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse ühte viirgu — üks ühele, teine teisele väljakupoolele kurikajoontest 0,5—1 m kaugusele, nägudega keskjoone suunas. Iga mängija selja taha asetatakse kurikajoonele püsti üks võimlemiskurikas (kurn, granaat jne.) (joonis 29). Igale mängijale antakse üks väike pall. Kui aga palle pole nii palju, antakse vähem, kuid kummalegi võistkonnale võrdne arv palle. Mängus võib kasutada ka võrk- ja korvpalle.

Mäng. Mängujuhi vilesignaali järel püüavad mõlema võistkonna mängijad vastasvõistkonna kurikaid pallidega tabada, nii et viimased ümber kukuksid, ning samal ajal kaitsta oma võistkonna kurikaid vastaste poolt visatud pallide eest.

Võidab võistkond, kes suudab tabada kõiki vastasvõistkonna kurikaid esimesena või kes mänguks ettenähtud aja jooksul on tabanud neid rohkem.



Joonis 29

Mängu reeglid. 1. Kõigil mängijail on lubatud vabalt liikuda oma võistkonna väljakupoolel, kuid visatud pallide pörandalt korjamisel ja pallide viskamisel ei tohi neist ükski astuda üle keskjoone. Iga eksimuse eest asetatakse vastasvõistkonnal üks mahavisatud kurikas uuesti püsti. 2. Kui kaitsja ajas ise oma võistkonna kurika maha, siis seda uuesti püsti ei asetata, vaid loetakse vastasvõistkonna poolt tabatuks. 3. Kui pall ajas kurika ümber seinast tagasipõrkumisel, loetakse kurikas samuti tabatuks. 4. Kui kurikaid (kurne, granaate) pole nii palju kui osavõtjaid, tuleb silmas pidada, et mõlema võistkonna kurikajoonele asetatakse neid võrdsel hulgal.

62. Kurnide koppel (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Väljak tähistatakse nagu eelmise mängu puhul. Kurikajooni nimetame viskejonteks. Keskjoonele asetatakse püsti 5—10 võimlemiskurikat.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistuvad ühte viirgu — üks ühe, teine teise viskejoone taha. Kõik mängijad on varustatud väikese palliga.

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel: «Kogupauguga — tuld!» viskavad ühe võistkonna mängijad pallid korraga kurikate pihta. Tabatud kurikad asetatakse uuesti püsti 1 m kaugusele keskjoonest vastasvõistkonna suunas. Seejärel viskab palle vastasvõistkond. Kui esimese võistkonna poolt tabatud kurikat tabas teine võistkond, siis asetatakse see uuesti püsti endises kohas, s. o. keskjoonel jne. Mängijad korjavad visatud pallid põrandalt üles ja asuvad oma kohtadele tagasi ning mäng jätkub.

Võidab võistkond, kes saavutas enne mängu algust kokkulepitud «kogupaukude» arvuga rohkem punkte.

Punkte arvestatakse võistkondadele kurikate seisu järgi pärast viimast kogupauku. Iga kurika eest, mis seisab püsti 1 m kaugusel keskjoonest vastasvõistkonna suunas, arvestatakse 1 punkt, 2 m kaugusel — 2 punkti jne.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Viskamisel ei tohi mängijad astuda üle viskejoone. 2. Võistkond peab palle viskama üheaegselt. 3. Kogupaugu ajal võib iga mängija visata ainult ühe palli. Neist reeglitest mittekinnipidamisel asetatakse keskjoonelt iga taolise eksimuse eest üks kurikas 1 m võrra süüdlase võistkonna poole.

63. Veereta palli! (II)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad istuvad põrandal ringis. Ühele mängijale antakse võrkpall.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel viskab mängija, kelle käes oli pall, selle ükskõik millises suunas, nii et see veereks mööda põrandat ning tabaks mõne mängija keha, kuid mitte käsi. Kui see õnnestub, tõuseb tabatu püsti ja astub sammu tagasi. Ühtlasi arvestatakse talle 1 karistuspunkt. Tabatu võib uuesti oma kohale tagasi asuda siis, kui palliga tabati järgmist mängijat.

Mängijad, kelle suunas pall veereb, võivad seda tõrjuda käte abil või kinni püüda ja uuesti visata.

Võidavad mängijad, kellel ei ole ühtegi karistuspunkti.

Mängu reegliid. 1. Pall peab pärast viskamist veerema mööda põrandat. Vastasel korral loetakse süüdlane tabatuks.

64. Tabamine palliga (III)

Osavõtjaid vähemalt 3.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängija juhtmängijaks — «kulliks» ja annab talle võrkpalli. Ülejäänud mängijad seisavad kulli ümber.

Mäng. Kull hüüab: «Üks, kaks, kolm!» Kõik mängijad jooksevad sel ajal laiali. Kull aga ajab jooksjaid taga ja püüab neid palliga tabada. Kui kull tabas mängijat, muutub viimane kulliks, endine kull aga mängijaks. Kui aga kull viskaks palli mööda, siis kes tahes mängijaist võtab palli ja söötab selle teisele mängijale. Viimane söötab selle esimesele tagasi jne. Kull aga püüab neilt palli ära võtta (käega puudutada). Söötmine kahe mängija vahel toimub seni, kuni kullil õnnestus palli enda kätte saada. Söötmise ajal ei ole teistel mängijatel õigust palli püüda. Pärast seda, kui kull on palli enda kätte saanud, püüab ta jälle kedagi mängijaist palliga tabada.

Mängu reegliid. 1. Mängija, keda kull palliga tabas, peab tõstma palli üles ja hüüdma: «Mina olen kull!»

65. Liikuv märklaud (IV)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht rivistab mängijad ringiks 2—3-sammuliste vahedega. Mängijate jalgade ette põrandale joonistatakse kriidiga sõõr. Ringi sisse asub mängujuhi poolt määratud juhtmängija.

Mäng. Mängujuhi signaali järel püüavad ringisseisjad tabada juhtmängijat võrkpalliga. Juhtmängija, joostes ringis, põikleb palli eest kõrvale. Mängija, kes tabas juhtmängijat, vahetab temaga osad.

Kui mängijad 1—2 minuti jooksul ei suutnud palliga tabada juhtmängijat (ring on liiga suur), laseb mängujuht mängijail astuda 1—2 sammu võrra ettepoole (ring väheneb). Võidab mängija, kes mängu kestel oli rohkem arv kordi juhtmängijaks.

Mängu reegliid. 1. Ringisseisvad mängijad ei tohi

astuda sõõri — tabamus ei loe. 2. Tabamus on määrustekohane, kui pall tabab juhtmängijat õhust altpoolt põlvi. 3. Kui juhtmängija püüab palli kinni õhust, siis seda tabamuseks ei loeta. 4. Kui juhtmängija pillab palli püüdmisel maha, loetakse ta tabatuks.

66. Kindluse kaitsmine (IV)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängijate rivistus on sama mis eelmise mängu puhul. Samuti joonistatakse põrandale sõõr. Sõõri keskele püstitatakse kolmest võimlemiskepist «kindlus» — kolmjalg või asetatakse püsti võimlemiskurikas. Üks mängijaist — juhtmängija — asub sõõri «kindlust» kaitsma. Ülejäänud mängijaile annab mängujuht ühe võrkpalli.

Mäng. Mängijate ülesanne on visata kindlus palliga ümber. Juhtmängija takistab neid selles, kattes kindlust kehaga ning tõrjudes palli käte ja jalgadega. See mängija, kellel õnnestub kindlus ümber visata, vahetab juhtmängijaga osad.

Mängu võidab see, kes mängu kestel oli rohkem arv kordi juhtmängijaks.

Mängu reeglid. 1. Palli viskamisel ei tohi mängijad sõõri astuda. 2. Juhtmängija ei tohi kindlust kätega ülal hoida. 3. Kui kindlus ainult nihkub paigast, kuid ümber ei kuku, jätkab juhtmängija selle kaitsmist. 4. Kui juhtmängija ajab ise kindluse ümber, vahetab ta koha mängijaga, kelle käes oli pall sel momendil.

67. Jahimehed ja pardid (IV)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Põrandale tõmmatakse kriidiga 5—10 m läbimõõduga sõõr. Mängijad jaotatakse kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks — «jahimeesteks» ja «partideks». Jahimehed seisavad ümber sõõri, pardid aga sõõris. Jahimeestele antakse võrkpall.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel hakkavad jahimehed omavahel palli söötma, et soodsal momendil tabada mõnda sõõris jooksvat parti. Tabatud pardid lah-

kuvad mængust. Mäng kestab seni, kuni kõik pardid on tabatud. Seejärel vahetavad võistkonnad osad ja mäng kordub.

Võidab võistkond, kes suutis tabada pardid kiiremini.

Mängu reeglid. 1. Viskamisel ei tohi jahimehed astuda sõõri. Vastasel korral tabamus ei loe. 2. Tabamus loetakse määrustepäraseks, kui pall tabab parti õhust alt-poolt vööd. 3. Kui part püüab visatud palli õhust kinni, siis seda tabamuseks ei loeta.

68. Pall seinast (V)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Järjekorras numerdatud mängijad seisavad kõrge sileda pinnaga seina läheduses vabas asetuses. Üks mängijaist on varustatud palliga (tennis-, võrk- või korvpalliga).

Mäng. Mängujuhi vilesignaali järel viskab mängija, kelle käes on pall, selle vastu seina ja hüüab valju häälega ühe mängija numbri. Hüütud mängija püüab palli pärast seinalt tagasipõrkumist kinni ja viskab selle omakorda vastu seina, hüüdes mõne teise numbri jne. Juhul kui hüütu ei suutnud seinalt põrkuvat palli õhust kinni püüda ja see kukkus maha, jooksevad kõik ülejäänud mängijad pallist eemale, kuni palli püüdev mängija pole seda veel maast üles tõstnud ega hüüdnud: «Seis!» Selle hüüde peale peavad kõik mängijad jääma kohe seisma ning palli maast üles tõstnud mängija püüab sellega kohalt lahkumata tabada mõnda lähemal seisvat mängijat. Kui pall tabab kedagi, eemalduvad ülejäänud mängijad jällegi pallist, tabatu aga püüab seda kiiresti maast üles tõsta ja hüüdega «Seis!» peatada ülejäänud mängijad. Seejärel püüab ta omakorda tabada mõnda lähemal seisvat mängijat jne. Juhul kui visatud pall ei tabanud mängijat, arvestatakse palli visanud mängijale 1 karistuspunkt ja mäng jätkub jällegi palli viskamisega vastu seina ning numbri hüüdmisega. Palli viskab vastu seina karistuspunkti saanud mängija.

Mängu võidab see, kes mänguks ettenähtud aja jooksul ei saanud ühtegi karistuspunkti või sai neid kõige vähem.

Mängu reeglid. 1. Mängija võib palli visata kaasmängija pihta kohast, kus ta selle üles tõstis. Vastasel

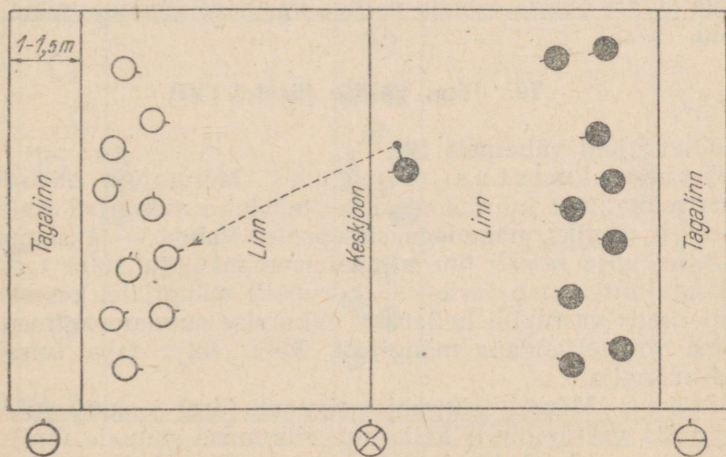
korral arvestatakse talle karistuspunkt. 2. Pärast hüüet «Seis!» peavad kõik mängijad jääma seisma. Süüdlasi karistatakse 1 karistuspunktiga. Taolisel juhul viskab süüdlane mängija palli vastu seina. Kui süüdlasi on rohkem kui üks, arvestatakse kõigile 1 karistuspunkt, palli aga viskab vastu seina üks nendest. 3. Seisma jäänud mängijad võivad palli eest paigalt lahkumata kõrvale põigelda, kükkida ja üles hüpata. 4. Kui mängija püüab visatud palli kinni õhust, arvestatakse karistuspunkt palli visanud mängijale.

69. Tulevahetus (VI)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljak (mitte väiksem kui 6×12 m) tähistatakse nii, nagu see on näidatud joonisel 30.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkondadest asub ühele, teine teisele poole keskjoont oma «linna». Enne mängu algust toimub võistkondade kaptenite vahel loosimine mängu alustamise õiguse kindlaksmääramiseks ja vastava võistkonna kaptenile antakse võrkpall. Kummagi «tagalinn» juures asub üks mängujuhi abi — kohtunik.



Joonis 30.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali järel püüab palli omava võistkonna kapten sellega tabada mõnda vastaspoelses linnas asuvat mängijat. Viimased, püüdnud palli, püüavad sama teha palli visanud võistkonna mängijatega. Mängija, keda pall tabas vastasvõistkonna mängija viskest, loetakse «vangistatuks» ning ta peab minema vastasvõistkonna «tagalinna». Vang vabaneb vangistusest siis, kui tal õnnestub oma võistkonna mängija poolt linnast visatud pall õhust kinni püüda tagalinna piiridest väljumata. Taolisel juhul tuleb vang koos püütud palliga oma võistkonna linna tagasi ja jätkab mängu teiste mängijatega võrdsetel alustel.

Mängu võidab võistkond, kellel on mänguks ettenähtud aja möödumisel rohkem vange.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Üle linna külgjoonte või läbi tagalinna veerenud või lennanud pall kuulub vastavas linnas mängivale võistkonnale. 2. Mängijad ei tohi mängu ajal oma linna piirjooni ületada. Eksimise korral antakse pall vastasvõistkonnale ja mängija tabamist palliga ei loeta. 3. Mängija poolt õhust kinnipüütud või maast (seinalt) tema vastu pörkunud pall tabamusena ei loe. 4. Vang loetakse vabastatuks, kui ta püüdis õhust oma võistkonna mängija poolt visatud palli, ületamata seejuures tagalinna piire. 5. Vangid võivad püüda läbi tagalinna veerevaid palle ja visata neid oma võistkonnale. 6. Vangidel pole õigust püüda tabada palliga vastasvõistkonna mängijaid.

70. Jõua pallile järele! (VI)

Osavõtjaid vähemalt 10.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad rivistatakse ringiks, nägudega sissepoole. Vahed — 1 samm. Juhtmängija seisab ühe ringisseisva mängija selja taga. Mängujuht annab võrk- või korvpalli mängijale, kes seisab ringis vastupidi kellaosuti liikumise suunale kolmandana või neljandana mängijast, kelle selja taga seisab juhtmängija.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel jookseb juhtmängija vastupidiselt kellaosuti liikumise suunale ümber ringi ja puudutab käega selle mängija õlga, kelle käes oli pall enne stardisignaali. Mängu alustamise signaali peale

hakkavad ringis seisvad mängijad palli samas suunas käest-kätte edasi andma, kuni see jõuab tagasi palli edasiandmist alustanud mängija kätte. Kui juhtmängija puudutas pärast ringijooksmist palli edasiandmist alustanud mängija õlga enne palli tagasijõudmist tema kätte, tunnistatakse ta võitjaks, vastasel korral aga kaotajaks.

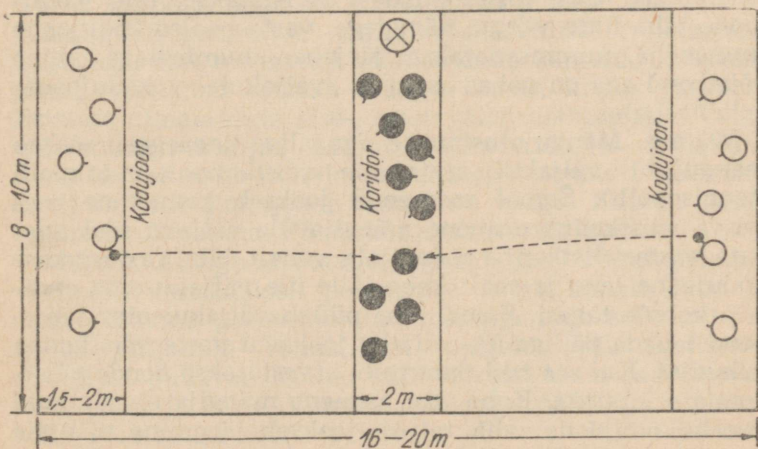
Seejärel määratakse uus juhtmängija. Vana aga asub tema kohale ringis ja mängu alustatakse uuesti.

Mängu reeglid. 1. Ringisseisvad mängijad peavad palli edasi andma käest-kätte ühtegi mängijat vahele jätmata. 2. Juhtmängija loetakse kaotajaks, kui ta puudutas jooksmisel mõnda ringisseisvat mängijat või pärast jooksu lõpetamist puudutas vale mängija õlga.

71. Kahe tule vahel (VII)

Osavõtjaid vähemalt 12.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljaku tähistamine on näidatud joonisel 31. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkondadest asub «koridoris». Teine aga jaotatakse kaheks võrdarvuliseks rühmaks. Üks rühmadest asub ühe, teine teise «kodujoone» taha. Kummalegi rühmale antakse üks võrkpall.



Joonis 31.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel püüavad mõlema rühma mängijad pallidega tabada koridoris asuvaid vastasvõistkonna mängijaid. Tabatud mängija lahkub mängust (seina äärde). Mäng kestab seni, kuni kõik koridoris asuva võistkonna mängijad on tabatud. Seejärel vahetavad võistkonnad osad ja mäng kordub.

Võidab võistkond, kes suutis väiksema ajakuluga mängust «välja lüüa» kõik vastasvõistkonna mängijad.

Nooremates klassides võib sama mängu mängida ka ühe palliga.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Üle koridori tähistavate joonte astunud mängija loetakse tabatuks ja ta lahkub mängust. 2. Tabamus loeb ainult siis, kui pall puudutas mängijat altpoolt vööd. 3. Koridori ja kodujoone vahel lamavat palli võivad viskava võistkonna mängijad sealt ära tuua. 4. Palli võib visata ainult kodujoone tagant, seejuures ei tohi sellest üle astuda. Vastasel korral tabamus ei loe.

72. Jookse kiiremini! (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Ruumi mõlemast otsaseinast 1,5—2 m kaugusele tõmmatakse kriidiga põrandale «kodujoon». Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkondadest rivistatakse ühe kodujoone taha ühte viirgu, nägudega vastaspoolse kodujoone suunas, ja nummerdatakse järjekorranumbritega, teine võistkond aga on vabas asetuses «väljakul» — kodujoonte vahelisel alal.

M ä n g. Mängu alustamise signaaliga üheaegselt viskab mängujuht väljakul asetsevale võistkonnale võrkpalli (tennisepalli). Samal momendil jookseb kodujoone taga seisva võistkonna esimene mängija üle väljaku seal seisvate vastasvõistkonna mängijate vahelt läbi vastaspoolse kodujoone taha ja sealt kohe jälle üle väljaku oma endisele kohale tagasi. Samal ajal püüab väljakul olev võistkond tabada palliga üle väljaku jooksvat vastasvõistkonna mängijat. Kui see neil õnnestub, arvestatakse nende võistkonnale 1 punkt. Kohe, kui esimene mängija on jõudnud uuesti kodujoone taha tagasi, jookseb järgmine mängija (nr. 2) samuti üle väljaku vastaspoolse kodujoone taha ja sealt tagasi jne., kuni kõik kodujoone taga asuva võist-

konna mängijad on numbrite järjekorras jooksnud. Seejärel vahetavad võistkonnad osad ja mäng kordub.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Kodujoone taga seisva võistkonna mängijad peavad jooksma üle väljaku edasi-tagasi numbrite järjekorras. 2. Vastaspoolse kodujoone taga ei tohi jooksjad peatuda üle 3 sek. Vastasel korral loetakse süüdlane tabatuks. 3. Jooksjal on lubatud palli eest kõrvale põigelda, kuid seejuures ei tohi ta kätega puudutada vastasvõistkonna mängijaid. 4. Väljakul asuva võistkonna mängijad ei tohi jooksjale teele ette asuda, jalga ette panna ega kätega puudutada. Vastasel korral jooksja tabamise eest võistkonnale punkti ei arvestata ning kui jooksjat palliga ei tabatud, arvestatakse võistkonnale 1 karistuspunkt. Karistuspunktid arvestatakse maha kogutud punktide summast. 5. Kodujoone taga oleva jooksja tabamine ei loe.

73. Põleb (S)

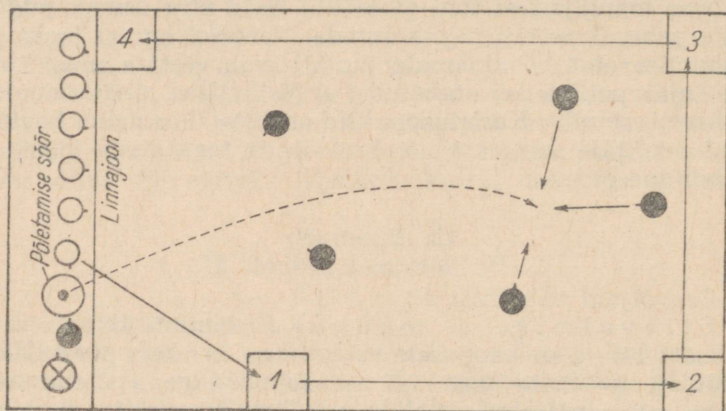
Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Ruumi ühest otsast teisele 1,5—2 m kaugusele märgitakse kriidiga põrandale «linnajoon», selle taga 0,5 m läbimõõduga «põletamise sõõr» ning väljakule neli ruudukujulist (külje pikkus 1,5—2 m) pesa, nagu see on näidatud joonisel 32.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Loosimise teel määravad võistkondade kaptenid kindlaks, kumb võistkond alustab mängu linnas, kumb väljakul. Esimest nimetatakse sise-, teist välisvõistkonnaks. Välisvõistkonna mängijad asuvad vabas asetuses väljakule, kuna kapten asub linnajoone taha «põletajaks». Sisevõistkond rivistub linnajoone taha ühte viirgu. Kapten seisab kolonnis viimasena. Põletajale antakse võrkpall.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel viskab põletaja võrkpalli vertikaalselt põletamise sõõri kohalt üles ja sisevõistkonna paremtiibmine mängija lööb selle rusikas käega väljakule võimalikult kaugemale. Välisvõistkonna mängijad püüavad löödud palli kiiresti kinni ja viskavad selle põletaja kätte. Viimane, püüdnud palli kinni, viskab selle põletamise sõõri ja hüüab: «Põleb!» Lööja jookseb pärast palli löömist esimesse pesa. Kui lööja aga näeb, et ta jõuab joosta veel enne põletaja hüüet «põleb» edasi

ka järgmisse pessa, siis ta loomulikult kasutab seda võimalust. Juhul kui jooksja on hüüde «Põleb!» ajal kahe pesa vahelises alas, loetakse ta «põletatuks» ja välisvõistkonnale arvestatakse 1 punkt. Põletatu jääb seisma sellesse pessa, mille suunas ta põletamise ajal jooksis. Seejärel söötab põletaja palli järgmisele sisevõistkonna mängijale, kes lööb seda omakorda nagu esimene mängijagi ning jookseb esimesse pessa ja kui olukord võimaldab, siis sealt edasi ka järgmisse. Esimene sisevõistkonna män-



Joonis 32.

gija jookseb samal ajal edasi pesast pessa, kusjuures mõlemad jooksivad mängijad jälgivad, et pall ei satuks enne põletaja kätte, kui nad pole jõudnud järgmisse pessa. Seejärel söötab põletaja palli kolmandale sisevõistkonna mängijale jne.

Palli löönud sisevõistkonna mängijad, kui nad näevad, et pole võimalik järgmisse pessa edasi joosta, võivad oodata samas pesas paremat võimalust. Kui aga mõlemas pesas seisab juba 3 mängijat, ei tohi sinna neljas sisevõistkonna mängija joosta enne, kui üks sealolijaist on edasi jooksnud järgmisse pessa. Vastasel korral loetakse süüdlane põletatuks ja välisvõistkonnale arvestatakse 1 punkt.

Punkte võib saavutada ainult väljakul mängiv välisvõistkond. Punktide arvestust peab mängujuht.

Mäng koosneb kahest 10-minutilisest poolajast või nel-

jast 10-minutilisest veerandajast. Pärast igat pool- või veerandaega vahetavad võistkonnad osad.

Võidab võistkond, kes saavutab rohkem punkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Sisevõistkonna mängijad peavad palli lööma rivijärjekorras. 2. Igal sisevõistkonna mängijal on õigus lüüa palli 2 korda järjest (kapten võib lüüa palli 3 korda järjest juhul, kui linnajoone taga pole peale tema teisi lööjaid), enne kui ta peab jooksma esimesse pessa. 3. Kui kapten lõi palli kolmandat korda ja põletaja püüdis palli kinni enne, kui järgmine sisevõistkonna mängija sai löögiõiguslikuks — jõudis neljandasse pessa, vahetavad võistkonnad kohe osad. 4. Pesades seisvad mängijad ei tohi sel ajal, kui pall on põletaja käes, edasi joosta. Iga eksimuse eest arvestatakse välisvõistkonnale 1 punkt. 5. Iga sisevõistkonna mängija eest, kes põletaja hüüde «Pöleb!» ajal viibib väljaspool pesa piire, arvestatakse välisvõistkonnale 1 punkt. 6. Samuti arvestatakse 1 punkt välisvõistkonnale, kui väljakul asuvad mängijad püüavad palli kinni õhust. 7. Välisvõistkonna mängijad saavutavad punkti, kui nad tabavad palliga pesast pessa jooksvat mängijat. 8. Kui sisevõistkonna mängija jõudis pärast oma lööki joosta järjekorras läbi kõik pesad, arvestatakse välisvõistkonnale 1 karistuspunkt. Karistuspunktid arvestatakse maha kogutud punktide summast. 9. Neljandasse pessa jõudnud sisevõistkonna mängija muutub jälle löögiõiguslikuks ja asub lööjate rivi vasakule tiivale. 10. Jooksmisel ei tohi sisevõistkonna mängijad ühtki pesa vahele jätta. Vastasel korral arvestatakse välisvõistkonnale 1 punkt.

74. Vähkide jalgpall (K)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängujuhi poolt määratud juhtmängija seisab võrk- või korvpalliga mänguväljaku keskel. Ülejäänud mängijad — «vähid» — istuvad põrandal vabas asetusel.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel püüab juhtmängija kohalt lahkumata tabada palliga mõnda vähkidest. Tabamus loeb, kui pall puudutab vähi ükskõik millist kehaosa peale sääрте. Kui juhtmängijal see õnnestub, vahetab ta tabatud mängijaga osad ja viimasele arvestatakse

1 karistuspunkt. Kui ta aga tabas mängija sääri või viskas temast hoopis mööda, siis vähid, saanud palli enda valdusse, hakkavad seda omavahel jalgadega söötma, ise tagatoenglamangus edasi liikudes. Samal ajal püüab juhtmängija pallile järele joostes seda enda kätte saada, et palli kättesaamise kohast püüda tabada uuesti mõnda vähkidest.

Mängu võidavad need, kes mänguks määratud aja jooksul ei saanud ühtegi karistuspunkti.

Mängu reeglid. 1. Juhtmängija võib visata palli ainult sellest kohast, kus ta palli enda kätte saab. Palliga edasiliikumine on keelatud. Vastasel korral tabamus ei loe. 2. Vähid võivad ennast tabamise eest kaitsta säärite pallile vastuseadmise või põgenemisega tagatoenglamangus. 3. Mängu ajal võivad vähid olla ainult kägartoengistes ja liikuda edasi tagatoenglamangus. Süüdlast karistatakse iga eksimuse eest 1 karistuspunktiga. Eksinu juhtmängijat välja ei vaheta.

V a r i a n t. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkondadest asub ühel, teine teisel pool keskjoont vabas asetuses. Mängijad on toengistes. Keskjoone keskkoha asetatakse pall (topis-, võrk-, korv- või jalgpall). Mängu alustamise signaali järel püüavad mõlema võistkonna mängijad jalgadega palli omavahel söötes ja tagatoenglamangus edasi liikudes lüüa vastu vastasvõistkonna-poolset otsaseina. Kui see õnnestub, arvestatakse võistkonnale 1 punkt ja mäng algab jällegi keskelt.

Võidab võistkond, kes mänguks määratud aja jooksul saavutab rohkem punkte.

Mängijad võivad sööta palli ainult jalgade abil ja liikuda edasi tagatoenglamangus. Eksimuse korral antakse pall üle vastasvõistkonnale kohas, kus eksimus toimus.

75. Pallide võistlused kolonnides

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 5—15-liikmelisteks võrdarvulisteks võistkondadeks ja rivistatakse paralleelselt üksteise kõrval harkseisus seisvateks kolonnideks ühekaupa, nägudega ühes suunas. Kolonnide vaheline vahe on 3—5 m. Mängijate vahe-

lised kaugused kolonnides 1 m. Kõikides kolonnides seisvad mängijad joonduvad välja nii sügavuti kui ka rinnetpidi naaberkolonnides seisvate mängijate järgi. Iga kolonni peas esimesena ja lõpus viimasena seisev mängija seisab kriidiga põrandale tõmmatud sõõris. Sõõri diameeter on 0,5 m. Võistkondade kaptenid seisavad oma kolonni peas esimesena ja hoiavad käes topispalli (võrk-, korvpalli). Pall on all sirgetes kätes.

M ä n g.

1. v a r i a n t — **Veereta täpsemini!** (III) Mängujuhi käskluse või vilesignaali järel annavad võistkondade kaptenid pallid üle pea kolonnis nende selja taga seisvatele mängijatele. Viimased võtavad pallid vastu ja annavad need omakorda üle pea edasi nende selja taga seisvatele mängijatele jne. Kolonnides viimastena seisvad mängijad, võtnud palli vastu, viskavad selle mööda põrandat kolonnis seisvate mängijate jalgade vahelt läbi ja jooksevad ise kolonni peasse. Kõik kolonnis seisvad mängijad astuvad ühe koha võrra tagasi. Seejärel alustatakse mängu mängujuhi signaali järel uuesti. Mängu korratakse seni, kuni kõik mängijad on palli veeretanud.

Mängu võidab võistkond, kes on saavutanud rohkem punkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kui pall veeres kolonnis seisvate mängijate jalgade vahelt läbi jalgu puudutamata, arvestatakse võistkonnale 2 punkti, kui pall jõudis kolonni peasse mängijate jalgu puudutamata, kuid hiljem, s. o. teisena, kolmandana jne., arvestatakse võistkonnale 1 punkt, kui pall jäi aga veeretamisel mängijate jalgade taha kinni, saab see võistkond 0 punkti.

2. v a r i a n t. Sama mis eelminegi, kuid igas kolonnis viimasena seisev mängija, saanud palli, jookseb sellega oma võistkonna kolonni peasse, jääb sõõri seisma ja annab palli üle pea edasi tema selja taga seisvale mängijale jne. Sel ajal, kui kolonnis viimasena seisnud mängija jookseb palliga kolonni peasse, astuvad kõik ülejäänud mängijad ühe koha võrra tahapoole, nii et viimane mängija jääks seisma sõõri.

Võidab võistkond, kelle kapten jõuab järjekorras esimesena uuesti tagasi kolonni peasse ja tõstab võistluse lõpetamise märgiks palli üles pea kohale.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kolonni peas esimesena seisev

mängija peab enne palli üleandmist asuma sõõris. 2. Kolonnis viimasena seisev mängija ei tohi lahkuda sõõrist enne, kui ta on palli enda ees olevalt mängijalt vastu võtnud. 3. Mängija, kes pillas palli maha, peab selle ära tooma ja asuma oma kohale rivis. Alles siis võib ta jätkata palli edasiandmist. Mängureeglitest mittekinnipidamisel loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

3. variant (AV). Sama, kuid mängijad seisavad tihedalt üksteise ligi.

4. variant (AV). Palli edasiandmine toimub istudes.

5. variant (AV). Mängijad seisavad tihedalt üksteise lähedal või 1 m kaugusel harkseisus. Kolonnis esimesena seisev mängija viskab palli nii, et see veereks mööda põrandat läbi kõikide mängijate jalgade vahelt. Kolonnis viimasena seisev mängija püüab visatud palli kinni ning jookseb kolonni peasse jne.

6. variant (S). Sama mis eelminegi, kuid palle on 2—4.

7. variant (AV). Sama mis variant 5. Kolonnis esimesena seisev mängija jookseb kolonni sappa ja viskab palli kõikide kolonnis seisvate mängijate jalgade vahelt läbi kolonni peas esimesena seisvale mängijale. Sel ajal, kui mängija jookseb kolonni peast kolonni sappa, astuvad kõik kolonnis seisvad mängijad ühe koha võrra edasi.

8. variant (S). Mängijad seisavad kolonnides üksteisest 1 m kaugusel harkseisus. Kolonni peas esimesena seisev mängija annab palli üle pea tema selja taga seisvale mängijale. Viimane, võtnud palli vastu, annab selle omakorda edasi selja taga seisvale mängijale jalgade vahelt, kolmas — üle pea, neljas — jalgade vahelt jne. Selliselt annab iga mängija palli edasi kord üle pea, kord jalgade vahelt. Edasi kulgeb mäng nagu 2. variandis.

9. variant (AV). Sama mis 2. variant, kuid pall antakse kolonni peast kolonni sappa edasi kere pöördega paremale (vasakule).

10. variant (S). Sama mis 9. variant, kuid esimene mängija annab palli edasi tema selja taga seisvale mängijale rindkere pöördega paremale, järgmine annab palli edasi rindkere pöördega vasakule jne.

11. variant (AV). Sama mis eelmisedki variandid, kuid viimane mängija roomab palliga kolonnis seisvate mängijate jalgade vahelt läbi kolonni peasse.

12. variant (AV). Sama mis eelmisedki variandid,

kuid mängijad kohti ei vaheta. Pall antakse kolonni sabast kolonni peasse tagasi kas samal viisil, nagu see anti kolonni saba suunas, või mõne teise variandi kohaselt. Võidab võistkond, kelle pall jõudis kapteni kätte tagasi esimesena. Palli võib kolonnis edasi-tagasi edasi anda ka rohkem arv kordi.

13. variant (K). Mängijad on kolonnis selililamangus, jalad harkis. Kapteni jalgade vahel on topispall. Mängu alustamise signaali järel tõusevad kõik mängijad harkistesse. Kolonni peas esimesena istuv mängija — kapten — haarab jalgadega palli, laskub selili ja asetab palli jalgade abil üle pea tema selja taga istuva mängija jalgade vahele. Sama sooritab omakorda tema selja taga istuv mängija jne. Pärast palli edasiandmist tõusevad mängijad uuesti harkistesse. Kolonnis viimasena istuv mängija, saanud palli, jookseb sellega (palli jalaga enda ees ajades või hüpeldes koosjalu palliga jalgade vahel jne.) kolonni peasse, asub selililamangusse palliga jalgade vahel, nii et tema pea ja selja taga istuva mängija põiad oleksid ristisuunas ühel joonel. Seejärel alustab ta uuesti samal viisil palli edasiandmist jne. Võidab kolonn, kelle kapten jõudis järjekorras esimesena uuesti tagasi kolonni peasse. Mängijad tuleb mängu läbiviimiseks üles rivistada selliselt, et nende näod oleksid pööratud ühe otsaseina suunas ja iga kolonni viimane mängija asuks vastaspoolsele otsaseinale võimalikult lähedal.

14. variant (K). Mängijad on kolonnis selililamangus, jalad harkis. Iga võistkonna kapteni jalgade vahel on topispall. Mängujuhi signaali järel tõstavad kaptenid palli põidade vahele surudes maast üles, võtavad seejärel palli kätte (keret maast tõstmata) ning ühel ajal jalgade langetamisega asetavad palli tagalamava mängija jalgade vahele jne. Viimane mängija jookseb palliga kolonni peasse jne.

15. variant (K). Sama mis 13. ja 14. variant, kuid pall antakse kolonni sabast kolonni peasse uuesti tagasi käest kätte. Viimane mängija, saanud palli, võtab selle jalgade vahelt kätte, tõuseb selililamangust harkistesse ning asetab palli tema ees lamava mängija ülestõstetud käte vahele. Viimane sooritab sama jne.

Võidab võistkond, kelle pall jõuab esimesena uuesti tagasi kolonni peas oleva kapteni kätte. Pall võib kolonnis selliselt edasi-tagasi liikuda ka rohkem arv kordi.

16. variant (K). Kolonnides on mängijaid paaris arv. Igas kolonnis nummerdatakse mängijad paarisnumbritega. Number ühed istuvad number kahtede kukil ratsaistes. Pall on esimese paari kukil istuva mängija — kapteni — käes. Pall antakse edasi üle pea või kere pöördega. Viimane paar, saanud palli, «ratsutab» kolonni peasse ja jätkab palli edasiandmist jne. Võidab võistkond, kelle kapten jõuab järjekorras uuesti kolonni peasse tagasi. Seejärel vahetavad paarilised osad ja mängu korratakse veel kord. Seda moodust on hea kasutada siis, kui mängijaid on palju ja palle vähe.

76. Pallide võistlused viirgudes

Ettevalmistus mänguks. Sama mis mängudes «Pallide võistlused kolonnides», kuid iga võistkond on rivistatud eraldi ühte viirgu. Kui võistlusest võtab osa kaks võistkonda, rivistatakse need rinnati 3—5 m kaugusele. Vahed üksikute mängijate vahel on kämblalaiused või umbes 1 m. Iga viiru paremtiibmine mängija — kapten — hoiab langetatud käte vahel topispalli (võrk-, korvpalli). Pall võib asuda ka kapteni ees põrandal.

M ä n g.

1. variant — Palli üleandmine (I).

Mängijad jaotatakse kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks. Mängujuhi vilesignaali või käskluse järel annavad kaptenid palli edasi oma naabritele, viimased annavad selle jällegi oma naabritele jne., kuni pallid jõuavad rivis viimastena seisvate mängijate kätte. Vasaktiibmised, saanud palli, puudutavad sellega põrandat ja annavad palli samuti, kuid vastupidises suunas tagasi parema tiiva suunas. Kui kaptenid said pallid uuesti enda kätte, annavad nad need edasi mängujuhile. Võidab viirg, kes lõpetas palli edasiandmise esimesena.

Mängu reeglid. 1. Palli võib edasi anda ainult naabrile. Palli ei tohi visata üle mitme mängija. Vastasel korral arvestatakse võistkonnale 1 karistuspunkt. 2. Kui keegi võistlejaist pillab palli maha, peab ta selle ise üles tõstma, asuma tagasi oma kohale ja jätkama palli edasiandmist. 3. Võidab võistkond, kes lõpetab edasiandmise esimesena ja kellel pole karistuspunkte või on neid vähem kui vastasvõistkonnal.

2. variant — Arbuuside laadimine (III).

Sama mis eelminegi, kuid mõlema kapteni ees maas on 8—10 palli (puuklotsi, kurni, kurikat jne.). Palle antakse edasi ükshaaval käest kätte kuni vasaktiibmise mängijani, kes asetab need enese ette maha. Võidab võistkond, kelle vasaktiibmine mängija pani esimesena maha viimase palli.

Reeglid samad. Karistuspunkte ei arvestata. Süüdlane loetakse kaotajaks.

3. variant (AV). Sama mis 1. variant, kuid pall antakse paremale tiivale tagasi käest kätte selja tagant. Võidab võistkond, kelle kapteni kätte jõudis pall tagasi esimesena. Selliselt võib lasta pallil mööda viirgu edasi-tagasi käia 2—5 korda järjest.

4. variant (S). Mängijate vahelised vahed on 1—2 m. Mängujuhi käskluse või vilesignaali järel annavad kaptenid palli käest kätte edasi nende kõrval vasaku tiiva suunas seisvatele järgmistele mängijatele. Viimased, saanud palli, annavad selle edasi järgmistele mängijatele samal viisil. Vasaktiibmised mängijad jooksevad palliga viiru tagant läbi paremale tiivale ja palli edasiandmine kordub jne. Sel ajal, kui vasaktiibmine mängija jookseb palliga paremale tiivale, astuvad kõik mängijad ühe koha võrra vasaku tiiva suunas, nii et vasaktiibmine mängija jääks seisma sõõri. Võidab võistkond, kelle kapten jõuab järjekorras vasakult tiivalt esimesena tagasi paremal tiival asuvasse sõõri. Võistluse lõpetamise märgiks tõstavad kaptenid pallid üles.

Mängu reeglid. 1. Paremtiibmine mängija peab enne palli edasiandmist seisma sõõris. 2. Vasaktiibmine ei tohi lahkuda sõõrist enne, kui ta pole kõrvalseisvalt mängijalt palli saanud. 3. Mängija, kes pillab palli maha, peab selle ära tooma ja asuma oma kohale tagasi ning alles seejärel võib jätkata palli edasiandmist. Mängureeglitest mittekinnipidamisel loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

5. variant. Sama mis eelminegi, kuid mängijad seisavad tihedalt üksteise kõrval.

6. variant (S). Mängijad istuvad põrandal üksteise kõrval ühemeetristel vahedel (või tihedasti üksteise kõrval) kägaristes. Pall antakse kõrvalistuvale mängijale jalgade alt.

7. variant (S). Mängijad istuvad üksteise kõrval ühemeetristel vahedel toengistes. Pall viiakse käte

abil läbi ette-üles tõstetud sirgete jalgade alt ja antakse seejärel edasi oma naabritele.

8. variant (S). Mängijad on üksteise kõrval selililamangus. Vahed — 1 m (või tihedasti üksteise kõrval). Pall antakse edasi käest kätte alt, ülalt, eest, pöranda ja keha vahelt. Vasaktiibmine mängija, saanud palli, jookseb sellega paremale tiivale jne.

9. variant (S). Sama mis eelminegi, kuid pall antakse edasi jalgade abil. Edasiandmisel on pall põidade vahel. Pall asetatakse kõrvallamava mängija jalgade vahele. Mängijad on selililamangus 0,5—1-meetristel vahedel, jalad harkis.

10. variant (S). Mängijad on tihedalt üksteise kõrval või ühemeetristel vahedel kõhulilamangus. Palli edasiandmine toimub käest kätte, nii et pall ja küünarnukid ei puudutaks pörandat.

11. variant (S). Sama mis eelminegi, kuid pall antakse edasi käest kätte selja tagant.

12. variant (S). Sama mis 8., 9., 10. ja 11. variant. Vasaktiibmine mängija ei jookse palliga paremale tiivale, vaid see antakse mööda viirgu vasakult tiivalt mõnel teisel viisil parema tiiva suunas tagasi. Võidab võistkond, kelle kapteni kätte jõuab pall tagasi esimesena. Sellisel võib palli edasi-tagasi anda 2—5 korda järjest.

13. variant (K). Mängijad istuvad pörandal tihedalt üksteise kõrval või ühemeetristel vahedel toengistes. Parentiibmised mängijad seisavad püsti ja on nägudega viirus istuvate mängijate suunas. Igal neist on käes topispall. Püsti seisavad ka vasaktiibmised mängijad — nägudega kaptenite suunas. Mängujuhi poolt antud mängu alustamise käskluse või signaali järel hüüavad kaptenid: «Üles!» Selle käskluse peale asuvad kõik mängijad tagatoenglamangusse ja kapten viskab palli nii, et see vee-reks mängijate kehade alt läbi vasaktiibmise mängija kätte. Viimane, püüdnud palli, hüüab: «Istuda!» Ise aga jookseb palliga paremale tiivale. Pärast käsklust «Istuda!» asuvad kõik mängijad uuesti toengistesse. Kapten asub samasse asendisse paremale tiivale. Samal ajal tõuseb uus vasaktiibmine mängija püsti. Kui vasakult tiivalt palliga jooksev mängija on jõudnud paremale tiivale, käsutab ta nagu kaptengi «Üles!» ja viskab palli mängijate kehade alt läbi vasaktiibmisele mängijale. Viimane, saanud palli, hüüab omakorda: «Istuda!» jne. Võidab võistkond, kelle

kapten jõuab vasakult tiivalt palliga esimesena paremale tiivale tagasi.

14. variant (K). Sama mis eelminegi, kuid mängijad on kõhuli ja käed toetuvad õlgade juures põrandale. Pall visatakse läbi toenglamangus (toengpõlvituses) olevate mängijate kehade alt. Käsklused: «Üles!» ja «Alla!»

15. variant (K). Mängijad on kõhuli päris tihedalt või ühemeetristel vahedel üksteise kõrval, nii et sõrmed puudutaksid seinu. Käed on ülal. Pall visatakse mängijate käte alt läbi vasakule tiivale. Käsklused: «Üles!» ja «Alla!»

16. variant (K). Sama mis eelminegi. Mängijad on selili, käed puusal (rinnal, kuklal) või ülal, nii et pea (sõrmed) puudutaksid seinu. Pall veeretatakse istesse tõusnud mängijate selja tagant läbi vasakule tiivale. Käsklused: «Istuda!» ja «Selili!»

17. variant (K). Sama mis eelminegi. Mängijad on selili — jalad puudutavad seinu. Palli viskamine põrandalt ülestõstetud jalgade alt vasakule tiivale. Käsklused: «Üles!» ja «Alla!»

18. variant (K). Sama mis 16. variant. Kui pall jõuab vasaktiibmise mängija kätte, siis enne jooksmist paremale tiivale ta käsutab: «Kõhuli!» Selle käskluse järel laskuvad mängijad algul selili, seejärel pöörduvad kõhuli. Jõudnud paremale tiivale, annab palliga mängija käskluse: «Üles!» ja viskab palli mängijate ülestõstetud käte alt läbi vasakule tiivale. Vasaktiibmine mängija, saanud palli, käsutab: «Selili!» Mängijad pöörduvad tagasi selili. Palliga mängija aga jookseb paremale tiivale, kus annab käskluse: «Istuda!» Seejärel viskab ta palli mängijate selja tagant läbi vasakule tiivale jne. Mängijail peavad olema käed kogu aeg ülal.

77. Pallide võistlused ringis

Osavõtjaid paaris arv, vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse ringiks nägudega sissepoole. Vahed on kämblalaised. Paarikslugemise teel jaotatakse mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda. Kummalegi võistkonnale määratakse mängujuhi poolt kapten. Kaptenid on varustatud topispalliga (võrk-, korvpalliga jne.). Pallid võivad olla kaptenitel käes või ka nende ees maas.

M ä n g .

1. variant (AV).

Mängijaid 10, 14, 18, 22 jne. (Mängijate arv peab kahega jagamisel andma paaritu arvu.) Võistkondade kaptenid seisavad diametraalselt üksteise vastas — üks ühel, teine

teisel pool ringi. Mängujuhi vilesignaali või käskluse järel hakkavad mängijad topispalle ühes suunas järgmistele oma võistkonna mängijatele edasi andma (joonis 33). (Sama palli söötmisega — vahed üksikute mängijate vahel 1—2 m). Võidab võistkond, kelle pall möödub vastasvõistkonna omast.

Mängu reeglid. 1. Kui pall kukub maha, tõstab selle maast üles mängija, kelle süü tõttu see juhtus. Palli võib uuesti edasi anda siis, kui mängija

on asunud oma kohale tagasi. Palli võib edasi anda lähimale ringisseisvale oma võistkonna mängijale (s. o. üle ühe). Vastasel korral loetakse võistkond kaotajaks.

2. variant — **Pallide võidujooks (I).**

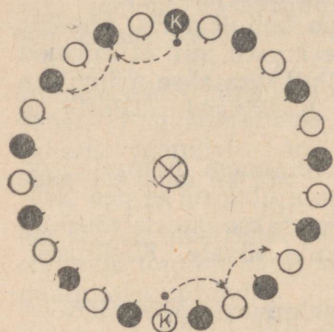
Sama mis eelminegi, kuid mängijad on võistkondadesse jaotamata.

3. variant (AV).

Võistkondade kapteniteks määratakse kaks üksteise kõrval seisvat mängijat. Mängujuhi vilesignaali või käskluse järel annab vasakul pool seisev kapten palli edasi endast vasakul seisvale oma võistkonna järgmisele mängijale (s. o. üle ühe), paremal pool seisev kapten aga paremale poole. Need omakorda annavad palli edasi järgmistele oma võistkonna mängijatele jne., kuni pall jõuab tagasi kaptenite kätte. Viimased tõstavad pallid üles. Võidab võistkond, kelle kapten tõstis palli üles esimesena.

4. variant (S). Sama mis eelminegi, kuid vahed üksikute mängijate vahel on 1—2 m. Mängijad söödavad palli.

5. variant (S). Sama mis eelmisedki. Mängija, saanud palli, peab jooksma sellega palli söötmise suunas ümber kõigi ringisseisvate mängijate. Jõudnud uuesti



Joonis 33

tagasi oma kohale, võib ta palli edasi anda (sööta) järgmisele mängijale. Sama teevad ka võistkondade kaptenid pärast mängu alustamise signaali.

6. variant. Sama mis 1., 2., 3., 4. ja 5. variant, kuid mängijad asuvad «rätsepaistes».

7. variant (AV). Sama mis eelminegi, kuid mängijad asuvad kõhulilamangus. Pall antakse edasi mööda põrandat veeretamise teel.

VÖRK- JA KORVPALLIKS ETTEVALMISTAVAJD MÄNGE

VÖRK- JA KORVPALL

78. Pall kaptenile kolonnides

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 5—10-liikmelisteks võrdarvulisteks võistkondadeks ja rivistatakse üksteisega paralleelselt seisvatesse kolonnidesse kriidiga põrandale tõmmatud ühise sirgjoone taha. Kolonnide vahelised vahed on 3—4 m. Iga kolonni ette, võrdsetele kaugustele (2—10 m), joonistatakse 50 sm läbimõõduga sõõr. Sõõrides seisvad võistkondade kaptenid on pööratud nägudega igaüks oma võistkonna suunas ja nad hoiavad käes korvpalli (võrk-, topispalli).

M ä n g.

1. variant — Andsid edasi, istu! (IV)

Mängu alustamise signaali järel söödavad kaptenid (2 m kaugusel kolonnist) palli oma võistkonna kolonni peas seisvale mängijale. Viimane, püüdnud palli, söötab selle omakorda kaptenile tagasi ja istub kohe põrandale. Seejärel söötab kapten palli järgmisele püstiseisvale mängijale jne. Kui viimane mängija on söötnud palli kaptenile tagasi, tõstab kapten selle üles. Samaaegselt tõusevad kõik mängijad kiiresti püsti. Võidab võistkond, kelle kapten tõstis palli üles esimesena. Võitjale võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Seejärel lähevad kaptenid igaüks oma kolonni sappa. Uuteks kapteniteks lähevad kolonnides esimestena seisvad mängijad ning mäng kordub, kuni kõik mängijad on olnud kapteniks.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Kui mängija või kapten pillas palli maha või ei püüdnud seda kinni, peab ta selle põrandalt üles tõstma või ära tooma ja asuma oma kohale tagasi. Seejärel võib ta palli edasi sööta. 2. Kapten ei tohi palli söötmisel sõõrist välja astuda.

2. variant (S). Mängujuhi vilesignaali järel söödavad kaptenid palli oma võistkonna kolonni peas esimesena seisvale mängijale. Viimane söödab selle omakorda kaptenile tagasi ja jookseb kolonni sappa. Samal ajal astuvad kõik ülejäänud mängijad ühe sammu võrra edasi, nii et järgmine kolonnis esimesena seisev mängija jääks seisma joone taha, ning kapten söödab nüüd palli temale jne.

Võidab esimesena söötmise lõpetanud võistkond.

Mängu reeglid on samad mis 1. variandi puhul. Ka kolonnis esimestena seisvad mängijad ei tohi palli söötmisel astuda üle joone.

3. variant (S). Kapten, söötnud palli oma võistkonna kolonni peas esimesena seisvale mängijale, jookseb kolonni sappa. Viimane, püüdnud palli kinni, jookseb sellega sõõri ja söödab sealt palli omakorda järgmisele kolonni peas esimesena seisvale mängijale jne. Võidab võistkond, kelle kapten jõuab järjekorras temale söödetud palliga tagasi sõõri teistest varem ja tõstab palli üles esimesena.

Reeglid samad mis eelmise variandi juureski.

Eespool toodud mängudes võib palli sööta nagu võrkpallimänguski. Taolisel korral kasutatakse mängus võrkpalli.

79. Pall kaptenile ringis

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 5—10-liikmelisteks võistkondadeks. Iga võistkond rivistub eraldi ringiks. Vahed üksikute mängijate vahel on 1 m. Mängujuht määrab igast võistkonnast ühe juhtmängija — kapteni. Juhtmängija (kapten) seisab oma võistkonna ringi keskel ja hoiab käes võrk-, korv- või topispalli.

M ä n g.

1. variant — **Pall keskmisele!** (I)

Mängu alustamise signaali järel söödavad kõikide võist-

kondade kaptenid palli ühele ringis seisvale mängijale. Viimane söötab selle kaptenile jälle tagasi. Seejärel söötab kapten palli esimesest mängijast vasakul pool seisvale mängijale jne. Püüdnud kinni viimase ringisseisva mängija poolt tagasisöödetud palli, tõstab kapten selle üles. Võidab võistkond, kes lõpetas palli söötmise esimesena.

Mängu reeglid. 1. Kapten peab söötma palli järjekorras kõigile ringisseisvatele mängijatele, jätmata vahele ühtki mängijat. 2. Kui keegi mängijatest pillas palli maha, siis peab ta selle maast üles võtma ja asuma oma kohale tagasi. Alles seejärel võib jätkata palli söötmist.

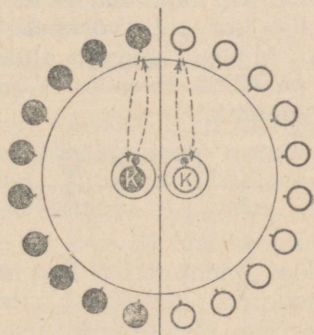
2. variant — Kaptenipall (III).

Sama mis eelminegi. Esimesena söötmise lõpetanud võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Seejärel vahetab kapteniga kohad üks ringisseisvatest mängijatest ja mäng kordub, kuni kapteniks on olnud kõik mängijad.

Võidab kokku rohkem punkte saavutanud võistkond.

3. variant (S). Mängijad (20—30) jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse põrandale kriidiga tõmmatud sõõri taha ringiks, nagu see on näidatud joonisel 34.

Sõõr jagatakse joonega kaheks võrdseks pooleks. Mõlemale poolele joonistatakse ringi keskkoha lähedale 50—60 sm läbimõõduga sõõr. Sõõrides seisavad võistkondade kaptenid korvpalliga (võrk- või topispalliga). Mängu alustamise signaali järel söödavad kaptenid palli oma võistkonna esimesele mängijale (vt. joonis). Viimased söödavad selle neile tagasi. Selliselt söödavad kaptenid palli järjekorras, kõikidele oma võistkonna mängijatele. Mängu võidab võistkond, kelle kapten tõstis oma võistkonna viimaselt mängijalt temale tagasi söödetud palli üles esimesena. Võitnud võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Seejärel vahetavad kaptenid osad oma võistkonna esimeste mängijatega. Mäng kordub seni, kuni kõik mängijad mõlemast võistkonnast on olnud kapteniks.



Joonis 34

Võidab võistkond, kes saavutas rohkem punkte.

Reeglid samad mis 1. variandi puhul.

4. variant (S). Sama mis eelminegi, kuid mängu ei katkestata kaptenite vahetamiseks. Kapten püüab võistkonna viimase mängija poolt talle tagasisöödetud palli kinni, asetab selle sõõri ning vahetab joostes kohad oma võistkonna esimese mängijaga. Viimane vahetab pärast söötmist kohad järgmise mängijaga jne. Võidab võistkond, kelle viimane mängija, olles kapteniks, lõpetab söötmise esimesena ja tõstab selle märgiks palli üles.

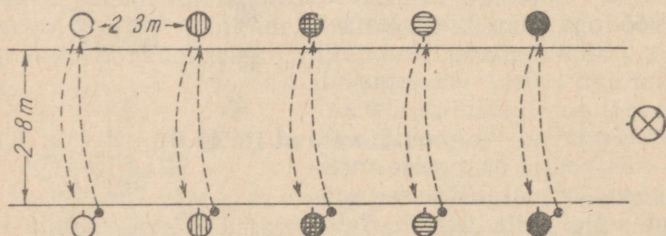
5. variant (S). Sama mis eelminegi, kuid kapten jookseb oma võistkonna vasakule tiivale — viimase mängija kõrvale. Uueks kapteniks läheb paremtiibmine mängija. Pärast viimase rivist lahkumist astuvad kõik mängijad ühe koha võrra parema tiiva suunas edasi.

80. 25 söötu (S)

Osavõtjaid on kaks korda rohkem kui palle.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse kahte viirgu, nägudega vastamisi, ja jaotatakse paarideks, nagu näidatud joonisel 35. Igale paarile antakse üks korvpall (võrkpall, topispall).

Mäng. Mängu alustamise signaali järel sooritab iga paariline 25 söötu. Võidab paar, kes lõpetab söötmise esimesena.



Joonis 35

Mängu reeglid. 1. Mängija, kes ei suutnud talle söödetud palli vastu võtta (püüda) ja see kukkus maha, peab selle ära tooma, asuma oma kohale tagasi ning siis söötmist jätkama. 2. Samuti ei tohi mängijad palli vastuvõtmisel (püüdmisel) ja söötmisel astuda üle joone. Süüdlast paari võitjaks ei tunnistata.

81. Palli söötmise võistlus (S)

Osavõtjaid vähemalt 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 10—12-liikmelisteks võistkondadeks. Viimased rivistatakse üles nagu pendelteatejooksu puhul. Kolonnide vaheline kaugus on 4—5 m. Iga võistkonna kapten hoiab käes võrkpalli (korvpalli, topispalli).

Mäng.

1. variant (S). Mängu alustamise signaali peale söödavad kaptenid palli vastasasuva oma võistkonna kolonni esimesele mängijale, ise aga jooksevad oma kolonni sappa. Ülejäänud mängijad samast kolonnist liiguvad ühe koha võrra edasi. Vastasseisva number «kahtede» kolonni esimene mängija võtab palli vastu (püüab) ja söötab selle omakorda tagasi oma võistkonna number «ühtede» kolonnis esimesena seisvale mängijale, ise aga jookseb oma kolonni sappa. Samal ajal astuvad selle kolonni ülejäänud mängijad ühe koha võrra edasi jne. Võidab võistkond, kelle kapten jõuab järjekorras number «ühtede» kolonni peasse tagasi, püüab temale söödetud palli kinni ja tõstab selle üles esimesena.

2. variant (S). Pärast palli söötmist jooksevad mängijad vastasseisva kolonni lõppu.

3. variant (S). Sama mis 1. variant, kuid mängitakse võrkpalliväljakul. Kõikide võistkondade number «ühtede» kolonnid seisavad ühel, number «kahtede» kolonnid teisel pool võrku. Palli söödetakse üle võrgu.

Mängu reeglid. 1. Mängijad peavad igas kolonnis söötma palli järjekorras. 2. Kui pall kukub maha, toob selle ära süüdlane, asub joone taha ja jätkab söötmist. 3. Palli söötmisel ja vastuvõtmisel (püüdmisel) võivad mängijad astuda ühe jalaga üle kolonni ette tõmmatud joone.

82. Põrkepall (S)

Osavõtjaid vähemalt 12.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 6—8-liikmelisteks võrdarvulisteks võistkondadeks ja rivistatakse kõrgest sileda pinnaga seinast 2—4 m kaugusel paralleelselt seisvatesse kolonnidesse. Mängijad asuvad

nägudega seina suunas. Kolonnide vaheline kaugus on 4—5 m. Iga võistkonna peas seisab esimesena võistkonna kapten. Kaptenid hoiavad käes võrkpalli (korvpalli).

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel söödavad kaptenid palli vastu seina ja jooksevad seejärel kohe igaüks oma kolonni sappa. Järgmine kolonnis seisev mängija sööda seinalt pörkuva palli omakorda vastu seina ja jookseb kolonni sappa jne. Iga kord pärast mängija lahkumist kolonni peast liigub kolonn ühe koha võrra edasi. Kapten, jõudnud järjekorras uuesti tagasi kolonni peasse, püüab seinalt pörkuva palli kinni ja tõstab selle võistluse lõpetamise märgiks üles. Võidab võistkond, kes lõpetab esimesena võistluse.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängija, kes laseb seinalt pörkuva palli maha kukkuda, peab selle ära tooma, asuma oma kolonni peasse ja jätkama siis söötmist.

V a r i a n t. Seinal on tähistatud 0,5—1 m küljepikkusega ruut. Iga kord, kui pall söödetakse ruutu, arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Võidab võistkond, kes saavutab punkte kõige rohkem.

83. Pall ruudus (S)

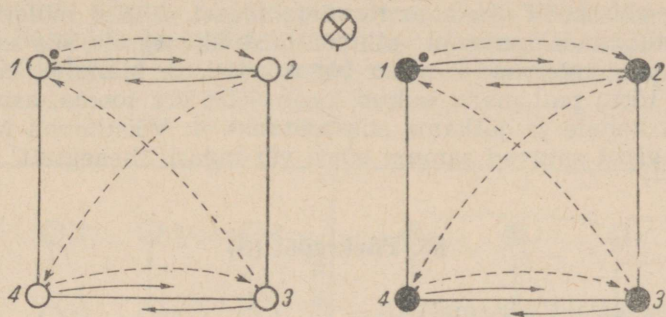
Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Osavõtjad jaotatakse 4-liikmelisteks rühmadeks. Rühmad mängivad isesisvalt. Iga rühma jaoks tõmmatakse põrandale või maapinnale ruut, küljepikkusega 5—6 m. Ruudu igas nurgas seisab üks mängija. Mängija nr. 1 käes on võrkpall (korvpall, jalgpall, topispall).

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel sööda mängija nr. 1 võrkpalli mängijale nr. 2 ja jookseb ise viimase kohale. Mängija nr. 2 võtab palli vastu (püüab) ja sööda selle omakorda diagonaalselt üle ruudu mängijale nr. 4, ise aga jookseb mängija nr. 1 kohale. Mängija nr. 4 sööda palli mängijale nr. 3 ja jookseb tema kohale. Mängija nr. 3 sööda palli diagonaalselt üle ruudu mängija nr. 1 kohale asunud mängijale nr. 2 ja jookseb ise mängija nr. 4 kohale jne. (joonis 36).

Mängu võidab rühm, kes mänguks määratud aja jooksul saab vähem karistuspunkte. Karistuspunktide arvu järgi võib määrata kindlaks ka võitja igas rühmas.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Palli võib sööta ainult enne



Joonis 36

mängu algust kokkulepitud söödu abil. 2. Palli ei tohi lasta maha kukkuda. Süüdlasi karistatakse iga kord 1 karistuspunktiga.

KORVPALL

84. Kiiremini üle keskjoone! (AV)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse eraldi viirgudesse, nägudega vastamisi. Viirgude vaheline kaugus on 6—8 m. Mängijate vahelised vahed viirgudes 2 m. Viirgude vahele, kummastki ühele ja samale kaugusele, tõmmatakse kriidiga põrandale keskjoon või asetatakse võimlemispink (väljas lipukesed jne.). Paremtiibmised mängijad on kaptenid. Mõlemale kaptenile antakse korvpall (võrkpall, topispall).

Mäng. Mängu alustamise käskluse või vilesignaali peale söödavad kaptenid palli järgmisele vasaku tiiva pool seisvale mängijale, need oma naabritele jne. Vasaktiibmine mängija, saanud palli, asetab selle enda ette maha. Võistkond, kes lõpetab palli söötmise esimesena, astub ühe sammu võrra edasi, vastasvõistkond aga ühe sammu võrra tagasi. Seejärel mäng jätkub. Nüüd söödetakse palle parema tiiva suunas. Mäng kestab seni, kuni üks võistkonnadest on ületanud keskjoone ja seega võitnud kogu mängu.

Mängu reeglid. 1. Palli võib sööta ainult oma naabrile. Reeglist mittekinnipidamise korral astub süüd-

lane võistkond ühe sammu võrra tagasi. 2. Kui mõlemad võistkonnad lõpetavad palli söötmise üheaegselt, siis astuvad nad mõlemad sammu võrra edasi. 3. Mängija, kelle süü tõttu pall maha kukub, peab selle ära tooma, asuma oma kohale ja jätkama siis söötmist. 4. Võistkonna kõik mängijad astuvad sammu edasi või tagasi üheaegselt.

85. Pörkesööt (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängijatest juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad rivistatakse ringiks, nägudega sissepoole. Vahed — 2 m. Ringisseisvatele mängijatele antakse üks korvpall (võrkpall). Juhtmängija asub väljaspool ringi.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel hakkavad ringisseisvad mängijad pörkesöötude abil palli ühes suunas edasi söötma. Juhtmängija, joostes samal ajal ümber ringi, püüab palli käega puudutada või kinni püüda. Kui see õnnestub, vahetab ta osad mängijaga, kelle käes oli pall viimati. Mängu võidavad mängijad, kes polnud kordagi juhtmängijaks või olid selleks vähem arv kordi.

Mängu reeglid. 1. Mängijad võivad palli sööta ainult enda kõrval seisvale mängijale ja kogu aeg ühes suunas. Pärast juhtmängija vahetamist hakatakse palli söötma vastupidises suunas. 2. Sööta võib palli ainult pörkesöödu abil. 3. Mängija ei tohi palli käes hoida üle 3 sek., samuti ka kohalt lahkuda. Reeglitest mittekinnipidamisel vahetab süüdlane osad juhtmängijaga. 4. Juhtmängija ei tohi minna ringi sisse.

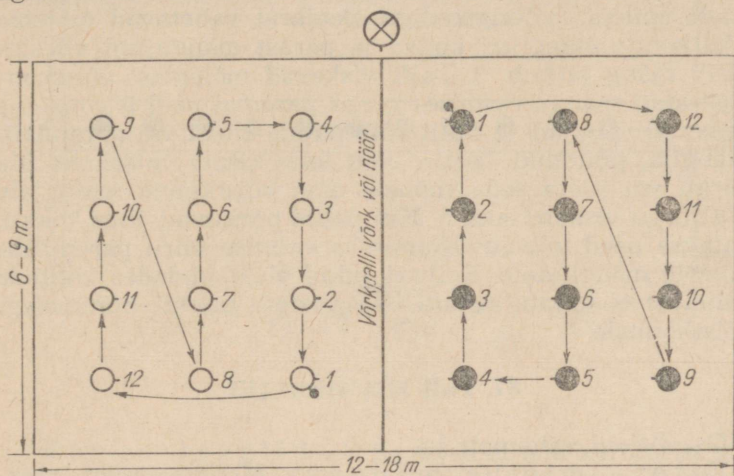
Variant. Juhtmängija asub ringis. Palli söödetakse ükskõik millises suunas.

86. Pioneeripall (V)

Osavõtjaid vähemalt 18.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse võrkpalliväljakul. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkond rivistub ühele, teine teisele väljakupoolele, nagu see on näidatud joonisel 37. Võrk-

pallivõrgu kõrgus põrandapinnalt on 2 m. Võrgu asemel võib kasutada ka nõöri. Kummagi võistkonna kaptenid (mängijad nr. 1) on varustatud võrk-, korv- või topispalliga.



Joonis 37

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali järel viskavad mõlema võistkonna kaptenid palli üle võrgu (nõöri) vastasvõistkonna poolele. Mängija, kelle lähedusse pall lendas, püüab selle kinni ja viskab üle võrgu tagasi vastasvõistkonna väljakupoolele. Selliselt visatakse palli üle võrgu seni, kuni mõlemad pallid on korruga ühel väljakupoolel — maas või mängijate käes. Taolisel juhul mängujuht peatab vilesignaali mängu, arvestab vastasvõistkonnale 1 punkti ja mõlema võistkonna mängijad vahetavad kohad nii, nagu see on joonisel nooltega näidatud. Kohtuniku vilesignaali peale viskavad palli mängu mõlemast võistkonnast mängijad nr. 2, kes asusid nr. 1 kohtadele. Kui üks võistkonnast on saavutanud 10 punkti, vahetatakse väljakupooleid ja mäng kordub. Kui järgmise mängu võidab teine võistkond, korratakse mängu üldvõitja kindlaksmääramiseks veel kord.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Vastasvõistkond saavutab punkti järgmistel juhtudel: a) kaks palli on üheaegselt võistkonna väljakupoolel mängijate käes või maas; b) kui

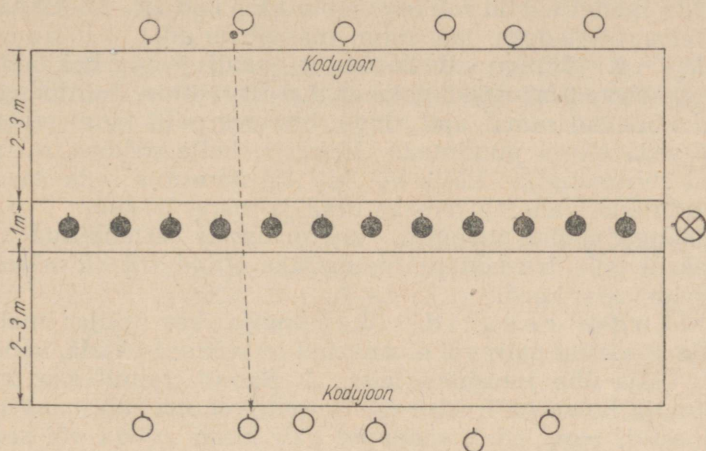
mängija ei püüdnud palli, vaid tõrjus seda kätega nagu võrkpallimängus või löi jalaga; c) mängija viskas palli vastaspoolele võrgu alt või viskas palli hoopis väljakupiiridest välja. 2. Punkti saavutamise fikseeritakse mängujuhi poolt antava vilesignaali. Seejärel vahetavad mõlema võistkonna mängijad kohad ja pärast mängujuhi vilesignaali mäng jätkub. 3. Palli viskavad mõlemast võistkonnast alati mängu eesmisel viirus paremal pool äärmistena seisvad mängijad. 4. Palli võib püüda õhust või põrandalt. Mängija, püüdnud palli, võib selle visata otsekohe üle võrgu või sööta seda mõnele oma võistkonna mängijale üle võrgu viskamiseks. 5. Kui pallid põrkuvad õhus kokku, antakse need mänguviskamiseks eesmise viiru paremtiibmistele mängijatele. Sellisel juhul võistkondades kohtade vahetust ei toimu, samuti ei arvestata punkti kummalegi võistkonnale.

87. Pall läbi viiru! (V)

Osavõtjaid vähemalt 12.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mänguväljaku tähistamine on näidatud joonisel 38. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda — «kaitsjateks» ja «ründajateks». Kaitsjad rivistuvad koridoris ühte viirgu, 1 m vahele. Ründajad jagunevad kaheks võrdarvuliseks rühmaks. Üks rühm asub ühe, teine teise kodujoone taga vabas asetusel. Ühele ründajate rühmale antakse korv- või võrkpall. Kaitsjad on nägudega palli omava ründajate rühma poole.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali järel hakkavad ründajate rühma mängijad omavahel palli söötma, et sobival momendil visata see kaitsjate aheliku vahelt läbi vastaspoelse kodujoone taga seisva rühma kätte. Viimased, saanud palli, hakkavad seda omakorda omavahel söötma ning parajat momenti kasutades viskavad palli jällegi läbi kaitsjate aheliku esimese rühma mängijatele tagasi jne. Iga kord, kui pall visati läbi kaitsjate viiru vastasasetseva ründajate rühma mängijate kätte, arvestatakse ründajatele 1 punkt. Koridoris seisvad kaitsjad püüavad aga ründajate poolt visatud palli kätega tõrjuda või kinni püüda. Mängu mängitakse kaks 3—5-minutilist poolaega. Pärast esimest poolaega vahetavad võistkonnad osad. Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 38

Mängu reeglid. 1. Kaitsjad ei tohi koridorist väljuda. Neil on lubatud ainult ümber pöörduda, et pärast palli viirust läbiminekut jääda nägudega jälle palli omava rühma poole. Sellest reeglist mittekinnipidamise korral karistatakse võistkonda iga taolise juhtumi eest 1 karistuspunktiga. Karistuspunktid arvestatakse saavutatud punktide summast maha. 2. Ründajad ei tohi astuda üle kodujoone. Vastasel korral karistatakse nende võistkonda iga taolise juhtumi eest 1 karistuspunktiga. 3. Üle kaitsjate peade visatud palli eest ründajatele punkti ei arvestata. Pall võib puudutada põrandat. 4. Kui kaitsja püüdis visatud palli kinni, peab ta viskama selle otsekohe ründajatele tagasi. Kui kaitsja hoiab palli käes üle 3 sek., karistatakse võistkonda 1 karistuspunktiga.

88. Pall õhus (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse ringiks, nägudega sissepoole, üksteisest käteulatuse kaugusele. Mängujuhi poolt määratud kaks juhtmängijat seisavad ringi keskel. Ringisseisvatele mängijatele antakse üks korvpall (võrkpall, topispall).

Kui mängijaid on rohkem, jaotatakse nad 10—12-liikmelisteks rühmadeks. Iga rühm mängib eraldi.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel hakkavad ringisseisvad mängijad omavahel palli söötma. Juhtmängijad püüavad samal ajal ringis liikudes palli kinni püüda või seda käega puudutada. Mängija, kelle söödust sattus pall juhtmängija kätte või kui tal õnnestus seda käega puudutada, vahetab temaga osad ja mäng jätkub.

Mängu võidab mängija, kes mänguks ettenähtud aja jooksul pole kordagi juhtmängijaks olnud või oli selleks vähem arv kordi.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängija, kes pillas maha talle söödetud palli või ei suutnud seda kinni püüda, vahetab välja ühe juhtmängijaist. 2. Samuti toimitakse, kui mängija hoiab palli käes üle 3 sek. või kui juhtmängijal õnnestub tema poolt söödetud pall kinni püüda või seda käega puudutada. 3. Iga kord pärast juhtmängija väljavahetamist peavad mõlemad juhtmängijad asuma kuni mängu alustamise signaalini ringi keskkohas.

V a r i a n t (K). Mängitakse kahe palliga.

89. Võitlus palli pärast sõõrides (VI)

Osavõtjaid vähemalt 10.

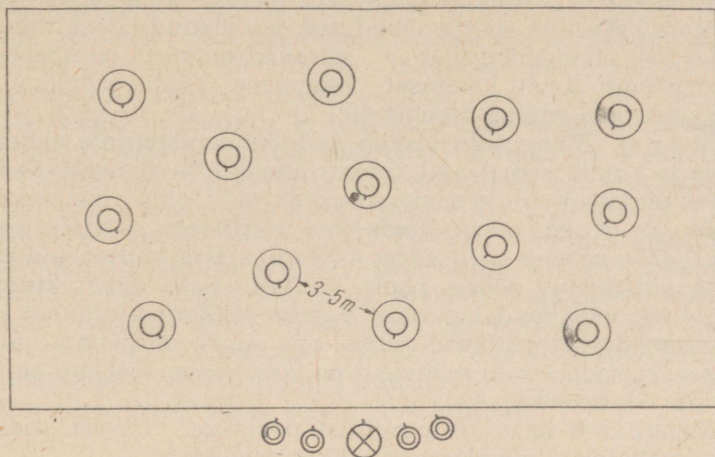
E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängujuht määrab 4—6 juhtmängijat. Mänguväljakule joonistatakse iga ülejäänud mängija jaoks 1 m läbimõõduga sõõr. Sõõride kaugus üksteisest on 3—5 m. Igas sõõris seisab üks mängija. Juhtmängijad seisavad mängujuhi juures väljaspool mänguväljakut. Ühele sõõris seisvale mängijale antakse korv-, võrk- või topispall (joonis 39).

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali järel hakkavad mängijad palli omavahel söötma. Juhtmängijad lähevad mänguväljakule ja joostes sõõride vahelises alas, püüavad söödetud palli kinni püüda või seda käega puudutada. Kui ühel neist see õnnestub, siis ta hüüab: «Sõõrid vahetada!» Selle käskluse järel peavad kõik mängijad, kes seisid sõõrides, neid omavahel vahetama. Samal ajal aga püüavad juhtmängijad asuda vabanenud sõõridesse. Mängijad, kes pärast sõõride vahetust jäid sõõrist ilma, muutuvad juhtmängijateks ja mängu alustatakse uuesti.

Mängu võidavad need, kes mänguks ettenähtud aja jook-

sul polnud kordagi juhtmängijaks või olid selleks vähem arv kordi.

Kui mängijaid on üle 15, on soovitatav mängida 2—3 pal-
liga. Ühtlasi võib suurendada ka juhtmängijate arvu.



Joonis 39

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi palli söötmi-
sel ega püüdmisel astuda üle sõõri. Samuti ei tohi juht-
mängijad astuda sõõridesse palli püüdmisel. 2. Mängijad
ei tohi enne käsklust «Sõõrid vahetada!» oma sõõrist lah-
kuda. 3. Mängijad ei tohi hoida palli käes üle 3 sek. Vas-
tasel korral hüüab mängujuht: «Sõõrid vahetada!» 4. Sõõ-
ride vahetamisel loetakse sõõri omanikuks mängija, kes
esimesena asus sõõri mõlema jalaga. 5. Sõõride vaheta-
mise ajal loetakse sõõri mittevahetanud mängija üks kord
juhtmängijaks olnuks.

90. Pall söötjalt kaptenile (S)

Osavõtjaid vähemalt 24.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse
kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks. Mänguväljak jaota-
takse keskjoonega kaheks võrdseks väljakupooleks. Kum-
magi väljakupoole keskkoha joonistatakse üks 1 m läbi-

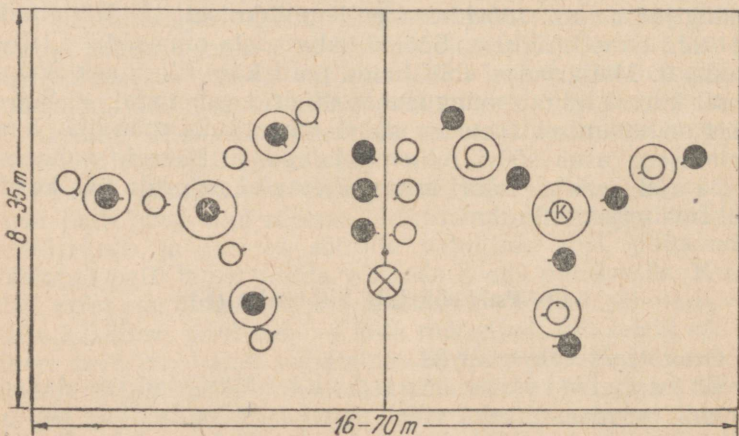
mõõduga sõõr, milles seisab võistkonna kapten. Sellest sõõrist 2—6 m kaugusele erinevates suundades joonistatakse kolm 50 sm läbimõõduga sõõri. Igas neist seisab üks söötja. Kumbki võistkond saabab 6 kaitsemängijat vastasvõistkonna väljakupoolele, kes asuvad kahekaupa iga vastasvõistkonna söötja läheduses. Ülejäänud 2—5 mängijat — ründemängijad — seisavad oma väljakupoolel keskjoonest 1 m kaugusel, nägudega vastasvõistkonna väljakupoole suunas (joonis 40).

M ä n g. Mängujuht viskab palli ründemängijate vahelt üles ja annab samal ajal mängu alustamise signaali. Seejärel püüavad ründemängijad saada palli oma võistkonna valdusse, et seda visata ühele oma võistkonna söötjale, kes omakorda söödab palli edasi kaptenile. Kui kapten püüab oma võistkonna söötja poolt visatud palli õhust kinni, saavutab võistkond 1 punkti. Vastasvõistkonna kaitsjad ja ründemängijad püüavad samal ajal saada palli oma valdusse, et seda visata mõnele oma võistkonna söötjale kaptenile edasisöötmiseks.

Mängitakse kaks 10-minutilist poolaega. Pärast poolaega vahetavad võistkonnad väljakupooleid.

Mängu võib rohkem punkte saavutanud võistkond.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Võistkond saavutab ainult siis punkti, kui kapten püüab oma võistkonna söötja poolt söödetud palli kinni õhust. Ründemängijate ja kaitsjate



Joonis 40

poolt söödetud palli püüdmise eest võistkonnale punkte ei arvestata. 2. Pärast punkti saavutamist ja palli väljumist mänguväljaku piirest visatakse see uuesti mängu nagu mängu algulgi. 3. Ründemängijate või kaitsjate poolt kaptenile söödetud pall on mängus ja ta võib seda süüa ükskõik millisele oma võistkonna mängijale. 4. Mängu ajal võivad keskjoont ületada kõik mängijad peale süütjate ja kaptenite; viimased võivad väljuda oma süüridest ainult ühe jalaga. 5. Mängija ei tohi palli käes hoida üle 3 sek., samuti ei tohi ta palliga käes edasi liikuda üle 3 sammu. 6. Palli ei tohi vastasvõistkonna mängija käest ära rebida, kuid käte vahelt võib käega seda välja lüüa. Lüüa võib seejuures ainult vastu palli. Viimasest kolmest reeglist mittekinnipidamisel antakse pall ühele vastasvõistkonna süütjale, kes väljub süürist ja sooritab keskjoonelt vabaviske. Kapteni poolt vabaviskest kinnipüütud palli eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Vabaviske sooritamise takistamine, samuti kapteni katmine sel ajal on keelatud. Pärast vabaviset algab mäng jälle keskelt.

91. Võitlus palli pärast (VII)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljaku (8—10×16—20 m) keskele joonistatakse 3,6 m läbimõõduga süür.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib kapteni. Ühe võistkonna mängijad võtavad särgid seljast või seovad ümber parema käe õlavarre riidest käesidemed. Mängijad asetsevad väljakul paarikaupa — üks mängija ühest, teine teisest võistkonnast. Võistkondade kaptenid seisavad süüris nägudega vastamisi.

Mängitakse võrk- või korvpalliga.

Mäng. Mängujuht viskab kaptenite vahelt palli üles ja annab mängu alustamise signaali. Kaptenid hüppavad seejärel üles ja püüavad ülesvisatud palli käe löögiga suunata ühele oma võistkonna mängijaist. Võistkond, saanud palli enda valdusse, hakkab seda oma mängijate vahel süütma. Vastasvõistkonna mängijad püüavad samal ajal palli enda valdusse saada, et seda omakorda omavahel süütma hakata.

Mängu võidab võistkond, kes suudab kokkulepitud mänguajast palli rohkem enda käes hoida. Aega on kõige parem mõõta malekella abil.

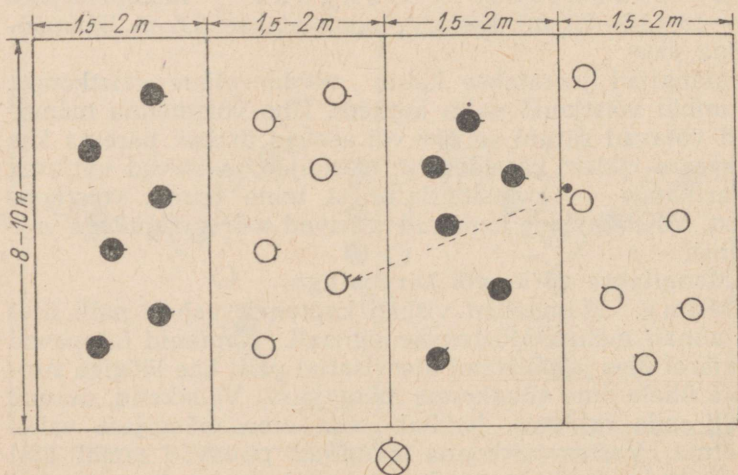
Mängu reeglid. 1. Palli käes hoidev mängija ei tohi liikuda edasi üle 3 sammu. Ülejäänud mängijad võivad liikuda mänguväljaku piires vabalt. 2. Mängijail on lubatud palli vastasvõistkonna mängijate käest ära rebida, kuid seejuures ei tohi nad kätega viimaseid puudutada. 3. Palli ei tohi visata väljapoole mänguväljaku piire. Vastasel korral viskab palli uuesti mängu vastasvõistkonna mängija väljumise kohast (väljas mängimisel). 4. Palli ei tohi käes hoida üle 3 sek. (seda reeglit võib ka mitte kasutada).

Mängureeglitest mittekinnipidamise korral antakse pall vastasvõistkonnale.

92. Võitlus palli pärast koridorides (VII)

Osavõtjaid vähemalt 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkondade kaptenid paigutavad igaüks oma võistkonna mängijad 5—7-kaupa



Joonis 41

mänguväljakule tähistatud «koridoridesse» sellises järjes-
tuses, nagu see on näidatud joonisel 41. Koridore märgi-
takse 4—6.

Mängus kasutatakse võrk- või korvpalli. Mängu alus-
tav võistkond (saab palli) määratakse kindlaks loosimise
teel.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali järel hakkavad palli
omava võistkonna liikmed seda omavahel söötma. Teise
võistkonna mängijad püüavad palli nende käest ära võtta,
et sööta seda omavahel. Iga kord, kui pall söödetakse läbi
vastasvõistkonna koridori altpoolt mängijate päid, arves-
tatakse võistkonnale 1 punkt.

Mängu võidab võistkond, kes mänguks ettenähtud aja
jooksul saavutas rohkem punkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Üle vastasvõistkonna mängi-
jate peade oma võistkonna mängijaile visatud palli eest
võistkonnale punkti ei arvestata. Ühtlasi ei loeta seda ka
veaks. 2. Mängijail on keelatud astuda üle oma koridori
tähistavate joonte. Eksimuse korral arvestatakse võistkon-
nale 1 karistuspunkt, mis võetakse maha võistkonna poolt
saavutatud punktide summast. Kui vea tegi palli söötev
mängija, siis antakse ka pall vastasvõistkonnale. 3. Palli
ei tohi hoida käes üle 3 sek. 4. Palli ei tohi visata väljapoole
mänguväljaku piire. Viimasest kahest reeglist mittekinni-
pidamise korral antakse pall vastasvõistkonnale.

93. Pall hüppeposti pihta! (VII)

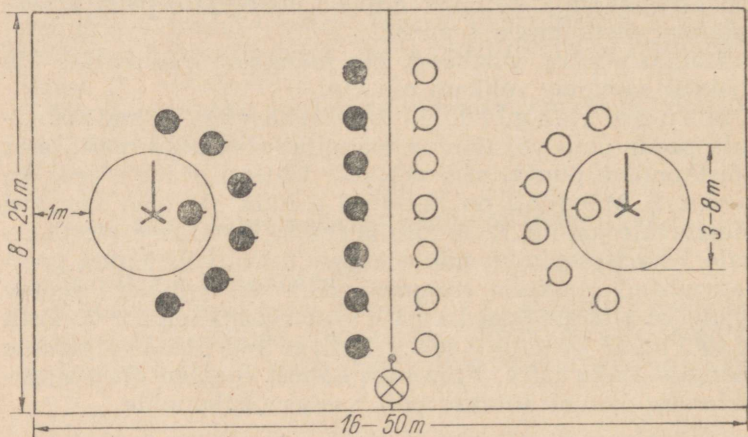
Osavõtjaid vähemalt 10.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mänguväljak jaot-
atakse keskjoone abil kaheks võrdseks pooleks. Mängu-
väljaku mõlemasse otsa märgitakse 3—8 m läbimõõduga
sõõr. Sõõr peab asuma otsaseinast 1 m kaugusel. Kummagi
sõõri keskele asetatakse kõrgushüppe post.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda.
Kumbki võistkond valib kapteni. Väljakupooled loositakse.
Seejärel rivistuvad võistkonnad kumbki oma väljakupoo-
lele nii, nagu see on näidatud joonisel 42. Sõõris asuvat
mängijat nimetatakse «kaitsjaks», sõõri läheduses olevaid
mängijaid — «poolkaitsjaks», keskjoone lähedal seisvaid
mängijaid aga «ründemängijaks». Ründemängijate arv
igas võistkonnas on võrdne poolkaitsjate ja kaitsjate

arvuga. Mängujuht seisab seina ääres keskjoonel, käes korv-, võrk- või topispall.

Mäng. Üheaegselt mängu alustamise signaaliga viskab mängujuht palli keskjoone keskkohta. Samal ajal püüavad mõlema võistkonna mängijad saada palli oma valdusse, et seda omavahel söötes läheneda vastasvõistkonna hüppepostile ja seda palliga tabada. Hüppeposti tabamise eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Samal ajal püüavad teise võistkonna mängijad palli oma valdusse saada ja teha sama.



Joonis 42

Mängitakse kaks 5—10-minutilist poolaega. Pärast poolaega vahetavad võistkonnad väljakupooled. Mängu võidab võistkond, kes mänguks ettenähtud aja jooksul saavutab rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Ainult ründemängijatel on õigus ületada keskjoont. 2. Nii ründemängijad kui ka poolkaitsjad ei tohi minna ei oma ega ka vastasvõistkonna sõõri. 3. Mängija ei tohi hoida palli käes üle 3 sek., liikuda sellega käes edasi üle kahe või kolme sammu ega ka toorutseda. Neist reeglitest mittekinnipidamise korral antakse pall vastasvõistkonnale kohas, kus toimus eksimus. 4. Iga kord pärast hüppeposti tabamist viskab mängujuht palli mängu nagu mängu alguseski. 5. Kui pall visatakse mänguväljaku piiridest välja (väljas mängides) või puudutab

seina (ruumis mängides), viskab selle uuesti mängu vastasvõistkonna mängija väljumise (seina puudutamise) kohast. Ruumis mängides võib seda reeglit ka mitte rakendada. 6. Seinalt vastu hüppeposti põrkunud palli eest punkte ei arvestata. Taolisel juhul visatakse pall mängujuhi poolt mängu nagu mängu algulgi. 7. Kui kaks vastasvõistkonna mängijat haaravad pallist üheaegselt, annab mängujuht neile hüppepalli («pooleks-palli»). Kui pall tabab hüppepallist hüppeposti, arvestatakse võistkonnale 1 punkt. 8. Kaitsja viskab tema poolt sõõris kinnipüütud palli oma võistkonna mängijale. 9. Pärast punkti saavutamist vahetavad selle võistkonna ründemängijad kohad oma võistkonna poolkaitsjate ja kaitsjaga.

94. Pall püüdjale! (VII)

Osavõtjaid vähemalt 10.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängu mängitakse 8—10×16—20 m suuruses ruumis. Väljas mängimise korral tähistatakse mänguväljak piiridega. Mänguväljaku keskele joonistatakse 3,6 m läbimõõduga sõõr. Vastastikku asetsevates nurkades eraldatakse joonte abil kaks kolmnurga kujulist «linna» (kolmnurga kõrgus 1 m). Mõlemast joonest 2—3 m kaugusele tõmmatakse nendega paralleelselt veel teine joon. Mõlema joone vahelist ala nimetatakse «eeslinnaks».

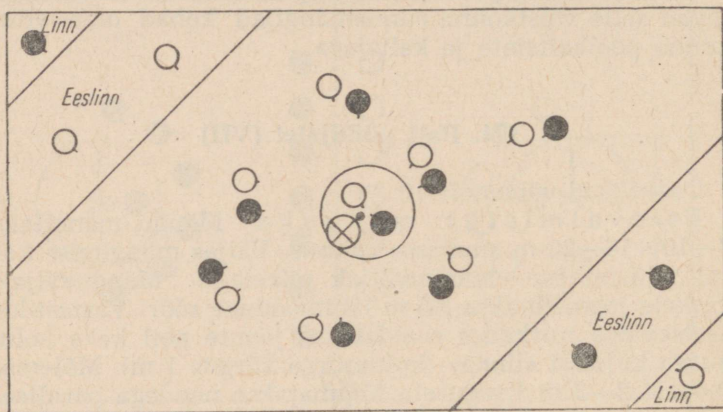
Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad valivad kaptenid. Kumbki võistkond saadab ühe mängijatest oma linna «püüdjaks», 2—3 mängijat aga vastasvõistkonna eeslinna «kaitsjateks». Kaptenid seisavad sõõris vastamisi, nägudega oma võistkonna linna suunas. Ülejäänud mängijad seisavad väljakul paarikaupa — üks mängija ühest, teine teisest võistkonnast (joonis 43). Mängijate eraldamiseks on ühe võistkonna mängijad võtnud seljast särgid või sidunud ümber parema käe õlavarre riidest sideme.

Mängu mängitakse korv-, võrk- või topispalliga.

M ä n g. Mängujuht viskab kaptenite vahelt palli üles ja annab vilesignaali mängu alustamiseks. Seejärel hüppavad kaptenid üles ja püüavad suunata palli käelöögiga ühele oma võistkonna mängijaist. Palli saanud võistkonna mängijate ülesandeks on seda omavahel söötes läheneda

oma linnale ja visata pall linnas seisvale püüdjale. Teise võistkonna mängijad püüavad aga samal ajal palli vastasvõistkonna mängijate käest ära võtta ja visata selle oma võistkonna püüdjale. Eeslinnas seisvad kaitsjad tõrjuvad kättega või püüavad nende selja taga seisvale püüdjale visatud palle. Püütud palli viskavad nad oma võistkonna mängijatele. Kui püüdjal õnnestub visatud pall kinni püüda, arvestatakse sellele võistkonnale 1 punkt.

Mängitakse kaks 5—10-minutilist poolaega. Pärast esimest poolaega vahetavad võistkonnad väljakupooled.

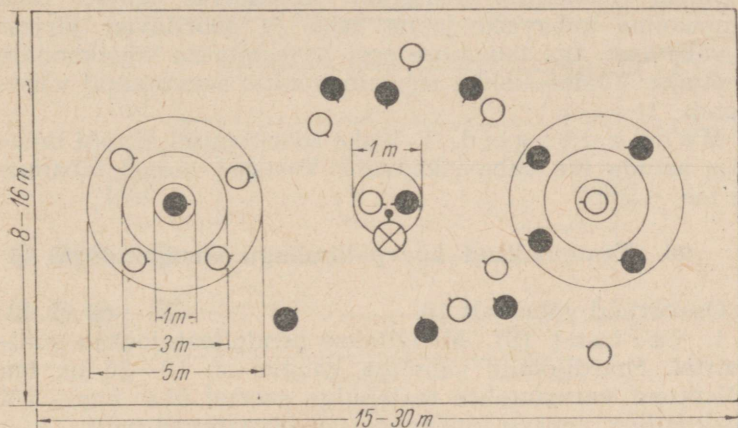


Joonis 43

Mängu võib võistkond, kes saavutab mänguks ettenähtud aja jooksul rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Mängija ei tohi hoida palli käes üle 3 sek. (aeg võib olla ka piiramata) ning sellega edasi liikuda üle 2 (3—4) sammu. Reeglist mittekinnipidamisel antakse pall vastasvõistkonnale kohas, kus viga toimus. 2. Kui pall väljub mänguväljaku piiridest (väljas mängimisel) või puudutab seina, viskab vastasvõistkonna mängija selle uuesti mängu palli väljumise (seina puudutamise) kohast. 3. Külj- või otsajoone tagant vahetult püüdjale visatud palli eest võistkond punkti ei saavuta. Sellisel juhul antakse pall vastasvõistkonnale samast kohast uuesti väljaviskamiseks. 4. Kui püüdja püüdis kinni seinalt või põrandalt põrkunud palli, siis selle eest võistkonnale punkti ei arvestata. Kui aga enne püüdmist

puudutas palli ka vastasvõistkonna mängija, arvestatakse võistkonnale 1 punkt. 5. Kui kaks vastasvõistkonna mängijat hoiavad pallist kinni üheaegselt, antakse hüppepall («pooleks-pall») — mängujuht viskab nende vahelt palli üles, nagu mängu algulgi. 6. Pärast püüdja poolt kinni-püütud palli jätkub mäng väljaku keskelt. Pall visatakse mängu nagu mängu algulgi. Taoliselt toimitakse ka siis, kui püütud palli eest võistkonnale punkti ei arvestata. 7. Toorutsemise korral antakse kannatada saanud mängijale karistusviske sooritamise õigus 5 m kauguselt oma



Joonis 44.

võistkonna püüdjast. Vastasvõistkonna mängijad, peale kaitsjate, ei tohi selle sooritamist takistada. 8. Mängijatel on keelatud minna eeslinna, kaitsjatel — väljuda eeslinna, püüdjatel linna piirest. Reeglist mittekinnipidamise korral viskab palli mängu vastasvõistkonna mängija süüdlase võistkonna eeslinna (mille taga on oma võistkonna püüdja) eesmise joone ja külgjoone ristumiskohalt. Sealt palli vahetult püüdjale viskamine on keelatud.

V a r i a n t. Osavõtjaid 24—30. Püüdjad seisavad 1 m läbimõõduga sõõris — «linnas». Kummalgi võistkonnal on neli kaitsjat. Kaitsjad asuvad kahe välimise sõõri vahelises alas — «eeslinnas» (joonis 44).

Kaitsjad ei tohi väljuda eeslinnast, püüdja — linnast ja ülejäänud mängijad ei tohi minna sõõridesse. Mängu reeglid on samad mis eelmise variandi juureski.

95. Vabaviske võistlus (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängitakse korvpalliväljakul. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse eraldi viirgudesse — üks ühe, teine teise vabaviskejoone taha 2 m kaugusele. Võistkonnad seisavad nägudega igäüks oma korvi suunas. Kummalegi võistkonnale antakse korvpall.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel lähevad mõlema võistkonna mängijad järjekorras igäüks oma võistkonna vabaviske joone taha ja sooritavad järjest 3 vabaviset. Iga tabamuse eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Võidab kokku rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Viske sooritamisel ei tohi mängija astuda üle vabaviskejoone. Vastasel korral tabamus ei loe.

96. Teatejooksud korvpallimängu elementidega

Osavõtjaid vähemalt 10.

1. variant (S). Mängitakse pendelteatejooksu põhimõttel. Stardijoonte vaheline kaugus on 10—25 m. Iga võistkond varustatakse teatepulga asemel ühe korv- või võrkpalliga. Jooksu ajal mängijad põrgatavad palli.

2. variant (S). Mängitakse tavalise teatejooksu põhimõttel. Jooks palli põrgatamisega ümber kolonni ees 10—25 m kaugusel oleva tähise.

3. variant (S). Sama eelminegi, kuid mõlema võistkonna ette tähise ja stardijoone vahele asetatakse võrdsetele kaugustele 3—5 võimlemiskurikat. Palli põrgatamisel peab mängija esimesest kurikast mööduma paremalt, järgmisest vasakult, kolmandast jälle paremalt poolt jne. Sama teevad mängijad ka tagasiteel.

4. variant (S). Sama mis eelmised, kuid palli põrgatamiseks võib kasutada ainult vasakut või ainult paremat kätt.

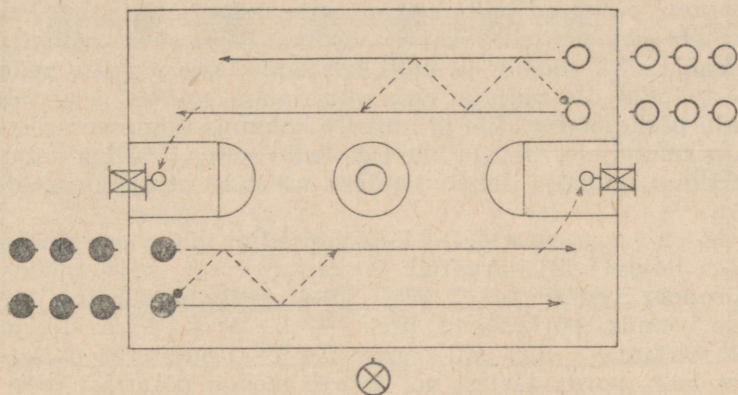
5. variant (S). Sama mis 2. ja 3. variant. Pall tuleb visata enne tagasipöördumist korvi. Tähist ei kasutata.

6. variant (S). Sama mis 2. variant. Pall tuleb visata enne korvi ning seejärel sööta järgmisele oma võistkonna mängijale.

7. variant (S). Sama mis 5. ja 6. variant. Põrandale on märgitud joon, mille tagant tuleb pall korvi visata.

8. variant (S). Sama mis 5., 6. ja 7. variant. Jooksu ajal palli ei põrgatata.

9. variant (S). Võistkonnad rivistatakse kolonni kahekaupa nii, nagu on näidatud joonisel 45. Kolonnide vaheline vahe võistkonnas on 2—3 m. Kummalegi võistkonnale antakse üks korvpall. Mängu alustamise signaali järel väljuvad mõlema võistkonna kolonnidest esimesed mängijad ning, joostes vastasasetseva korvi suunas, sööda-



Joonis 45

vad korvpalli omavahel. Jõudnud korvi alla, püüavad paarilised visata palli korvi (joonis 45), et seejärel jällegi palli omavahel söötes joosta oma võistkonna juurde tagasi ning sööta pall järgmisele paarile jne. Ise asuvad nad oma kolonni sappa.

Võidab võistkond, kes lõpetab võistluse esimesena.

10. variant (S). Võrdarvulised võistkonnad rivistatakse eraldi kolonnidesse (ühekaupa) ühe otsajoone taha. Võistkondade kaptenid seisavad vastaspoolse otsajoone taga, igaüks oma võistkonna vastas. Mängu alustamise signaali järel jookseb igast kolonnist esimene mängija palli põrgatades keskjooneni ning söötab sealt selle kaptenile. Kapten, püüdnud palli, söötab selle omakorda keskjoone taga seisvale mängijale tagasi ja jookseb pallile järele. Mängija, püüdnud palli, söötab selle tema suunas

jooksvale kaptenile ja jookseb ise vastaspoolse otsajoone taha. Kapten, püüdnud jooksult palli, jookseb palli pörgatades oma kolonni suunas ning annab selle edasi pörkesöödu abil järgmisele kolonnis esimesena seisvale mängijale, kes omakorda jookseb palli pörgatades jälle keskjoone taha jne. Kapten läheb pärast palli üleandmist oma võistkonna kolonni sappa. Võidab võistkond, kelle kapten jõuab järjekorras esimesena vastaspoolse otsajoone taha uuesti tagasi.

11. variant (S). Sama mis eelminegi. Mängija, sööt-nud keskjoone tagant palli kaptenile, jookseb korvi suunas. Kapten, püüdnud palli, söödab selle mängijale tagasi, kes püüab seejärel palli korvi visata. Kohe, kui mängija tabab korvi, söödab ta palli kaptenile, kes jookseb seda pörgatades üle väljaku oma võistkonna suunas ja annab palli pörkesööduga üle järgmisele kolonnis esimesena seisvate mängijale, ise aga läheb kolonni sappa. Palliga korvi tabanud mängija läheb kapteni asemele otsajoone taha jne.

Mängu reeglid. 1. Mängiad ei tohi joostes palli käes hoida (välja arvatud 8. variant) või seda mööda pörandat veeretada. 2. Pall tuleb järgmisele mängijale edasi anda pörkesöödu abil — 1., 2., 3., 4., 7., 10. ja 11. variant. 3. Kui pall pärast käe lööki puudutab pörandat kaks korda järjest või veeres mööda pörandat (pörgatamisel), peab mängija minema palliga tagasi kohta, kus viga toimus. Seejärel võib ta uuesti mängu jätkata. 4. Mängija ei tohi enne korvi juurest tagasi pöörduda või seda kaptenile sööta, kui pall on läbinud korvirõnga — 5., 6., 7., 8., 9. ja 11. variant. 5. Mängija ei tohi viske sooritamisel astuda üle viskejoone — 7. variant. Vastasel korral tabamus ei loe. 6. Palli söötmisel ei tohi mängija ületada keskjoont või otsajoont — 10. ja 11. variant.

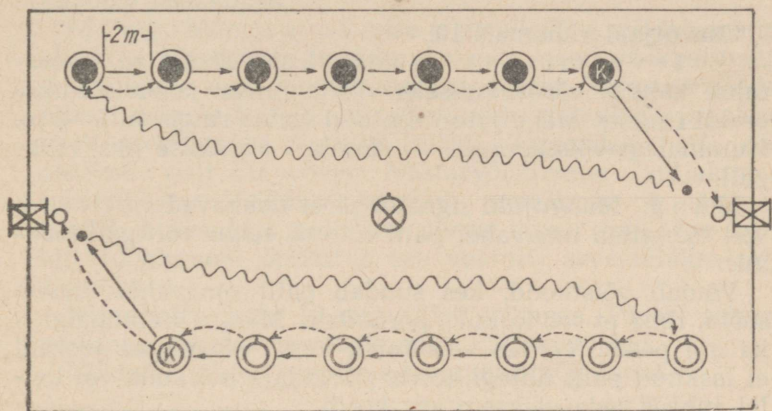
97. Pall sõõrist korvi! (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängitakse korvpalliväljakul. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlema võistkonna mängijad seisavad küljoonte läheduses kriidiga pörandale joonistatud 50 sm läbimõõduga sõõrides (joonis 46). Mõlema võistkonna

parentiibmised mängijad on kaptenid. Kummalegi kaptenile antakse üks korv- või võrkpall.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel sooritavad mõlemad kaptenid sõõrist pealeviske korvile, väljuvad seejärel sõõridest ja püüavad visatud palli kinni vaatamata sellele, kas pall läbis korvirõnga või mitte. Kõik ülejäänud mängijad mõlemast võistkonnast liiguvad ühe koha võrra edasi parema tiiva suunas. Püüdnud palli, jooksevad kaptenid seda põrgatades oma võistkonna vasa-



Joonis 46.

kule tiivale, asuvad vabanenud sõõri ja söödavad palli parema tiiva suunas järgmisena seisvale mängijale jne., kuni see jõuab uuesti parentiibmise mängija kätte, kes sooritab jällegi pealeviske jne.

Kui kapten on jõudnud uuesti tagasi oma sõõri (kus ta seisis mängu algul) ja püüdnud talle tema kõrval seisvalt mängijalt söödud palli, tõstab ta selle võistluse lõpetamise märgiks üles.

Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Iga kord, kui pall läbib parentiibmise mängija viskest korvirõnga, saavutab võistkond 1 punkti. Kui mängija astub viske sooritamisel sõõrist välja, siis tabamus ei loe. 2. Igakordse palli mahapillamise eest söötmisel arvestatakse süüdlasele võistkonnale 1 karistuspunkt. Sama tehakse ka siis, kui mängija palli söötmisel või püüdmisel väljub sõõrist või kui pall sööde-

takse mitte enda kõrval seisvale mängijale. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktide summast. 3. Võistluse esimesena lõpetanud võistkonnale arvestatakse 3 punkti.

VÖRKPALL

98. Lendav pall (VII)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks ja rivistatakse eraldi ringiks. Mängijate vahelised vahed ringis on 1—2 m. Kummalegi võistkonnale — ringile — antakse üks võrkpall.

Mäng. Mängujuhi signaali järel hakkavad ringis seisvad mängijad omavahel palli söötma nagu võrkpallimängus.

Võidab võistkond, kes suudab palli omavahel kauem sööta, ilma et see kukuks põrandale. Mängu võib mängida ka aja peale. Võidab võistkond, kes 2—3 minuti jooksul ei lasknud palli ühtegi korda põrandale kukkuda või kel-
lel juhtus seda väiksem arv kordi.

Mängureeglid. 1. Palli ei tohi üle ühe korra järjest lüüa. 2. Ringist väljalöödud palli võib «päästa», kui mõni mängijatest jookseb sellele järele ja söödab selle ringi uuesti tagasi enne, kui pall on põrandat puudutanud.

99. Palli söötmine koridorides (S)

Sama mis «Võitlus palli pärast koridorides», kuid palli söötmisega üle vastasvõistkonna mängijate peade. Iga õnnestunud palli söötmise eest üle vastasvõistkonna mängijate peade (üle ühe või, kui koridore on kuus, siis ka üle 3 koridori) saavutab võistkond 1 punkti. Palli söödetakse nagu võrkpallimänguski. Visatud palli eest punkti ei arvestata ja pall antakse üle vastasvõistkonnale. 2. ja 4. reegel jäävad kehtima.

Mängitakse võrkpallidega.

100. Pall üle võrgu! (S)

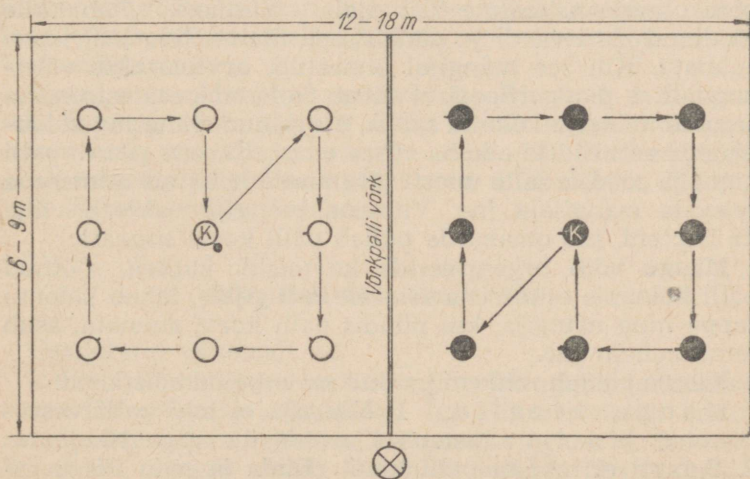
Osavõtjaid 18.

Ettevalmistus mänguks. Mängitakse võrkpalliväljakul. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond asub oma väljakupoolel nii, nagu see on näidatud joonisel 47. Loosimise teel määravad võistkondade kaptenid kindlaks mängu alustamise õiguse. Kaptenid seisavad mängu algul igaüks oma väljakupoole keskkohas.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel söötab mängu alustava võistkonna kapten võrkpalli nagu võrkpallimänguski ühele oma võistkonna mängijaist. Viimane söötab jällegi mõnele teisele oma võistkonna mängijale jne. Tavaliselt sooritatakse 5 söötu (lööki), kuuendaga aga söödetakse pall üle võrgu vastasvõistkonna väljakupoolele. Vastavõistkond sooritab omakorda 5 söötu ja saadab kuuendaga palli üle võrgu tagasi jne. Iga kord, kui võistkonnal õnnestus see veatult, arvestatakse talle 1 punkt.

Mängitakse kaks 10-minutilist poolaega. Pärast esimest poolaega vahetavad võistkonnad väljakupooleid.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 47.

Mängu reeglid. 1. Kui võistkond teeb palli sööt-
misel vea, antakse see üle vastasvõistkonnale (keskmisele
mängijale). Veaks loetakse, kui: a) üks mängija lõi palli
üle ühe korra järjest, b) pall kukkus maha, c) pall puudu-
tas võrgust üle lendamisel võrku või löödi väljapoole vas-
tasvõistkonna väljakupiire, d) palli ei löödud vastasvõist-
konna väljakupoolele kuuenda löögiga, e) mängija läks
võrgu alt läbi või puudutas seda, f) pall löödi vastasvõist-
konna väljakupoolele võrgu alt. 2. Mängijad, saanud palli
pärast vastasvõistkonna poolt tehtud viga, vahetavad oma-
vahel kohad, nagu see on näidatud joonisel nooltega.

101. Pall korvi! (S)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse
kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks ja rivistatakse korv-
palliväljakul üks ühe, teine teise vabaviskejoone taha
kolonni ühekaupa, nägudega korvi suunas. Kaptenid sei-
savad igaüks oma võistkonna ees korvi all ja hoiavad käes
võrkpalli.

Mäng. Mängujuhi vilesignaali järel sööda kapten
võrkpalli nagu võrkpallimänguski oma võistkonna kolonni
peas olevale esimesele mängijale. Viimane võtab talle
söödetud palli vastu ja püüab seda ülalt-söödu abil korvi
suunata. Kui see mängijal õnnestub, arvestatakse võist-
konnale 1 punkt. Seejärel läheb kolonni peas esimesena
seisnud mängija kolonni sappa, ülejäänud mängijad kolon-
nis aga astuvad ühe koha võrra edasi. Kapten püüab palli
kinni ja sööda selle uuesti järgmisele kolonnis esimesena
seisvale mängijale jne. Viimane mängija vahetab välja
ka kapteni, kes omakorda püüab palli korvi suunata.

Mängu võib organiseerida ka teisiti: kapten, söötud
palli kolonnis esimesena seisvale mängijale, läheb kolonni
sappa ning mängija, kes püüdis palli korvi suunata, asub
tema kohale jne.

Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Mängija ei tohi palli vastu-
võtmisel ja korvi suunamisel astuda üle vabaviskejoone.
2. Samuti ei tohi ta palli kinni püüda ja seda siis korvi
visata. Mängureeglitest mittekinnipidamise korral võist-
konnale korvi tabamise eest punkti ei arvestata.

102. Pall üles! (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 5—8-liikmelisteks võrdarvulisteks võistkondadeks ja rivistatakse üles samuti nagu tavalise teatejooksu puhul. Iga võistkonna ette stardijoonest 2—3 m kaugusele tõmmatakse maapinnale või põrandale 3 m läbimõõduga sõõr. Igas sõõris seisab vastava võistkonna kapten võrkpalliga.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel viskavad kaptenid palli veidi üles, söödavad selle mõlema käega ülalt-söödu abil («tõstmine») uuesti sõõri kohale üles ja jooksevad seejärel ise oma võistkonna kolonni sappa. Samal ajal jookseb igast võistkonnast järgmine mängija sõõri, võtab allalangeva võrkpalli vastu ja söötab selle uuesti üles sõõri kohale. Seejärel jookseb ta oma võistkonna sappa jne. Iga kord pärast mängija lahkumist stardijooone tagant liiguvad kõik ülejäänud selles kolonnis seisvad mängijad ühe koha võrra edasi.

Võidab võistkond, kelle kapten jõuab järjekorras uuesti sõõri tagasi, püüab seal langeva palli kinni ja tõstab selle esimesena üles.

Mängu reeglid. 1. Mängijail on palli õigus üles sööta ainult sõõrist. Kui pall söödeti üles nii, et seda polnud enam võimalik sealt uuesti üles sööta, loetakse süüdlane võistkond kaotajaks. 2. Palli võib üles sööta ainult ülalt-söödu abil.

Variants. Mängijad seisavad poolringis 2 m kaugusel. Kapten, söötnud palli üles, hüüab mõne poolringis seisva oma võistkonna mängija nime. Hüütud mängija peab minema järgmisena sõõri palli üles söötma. Mängijaid ei tohi hüüda järjekorras.

103. Pall üles ringis! (S)

Osavõtjaid vähemalt 12.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 6—12-liikmelisteks rühmadeks. Iga rühm rivistub eraldi ringiks. Mängijate vahelised kaugused ringides on 2—4 m. Iga rühm mängib eraldi. Rühmale antakse üks võrkpall.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel söötab palli käes hoidev mängija selle ülalt-söödu abil üles ja jookseb

ise mööda ringjoont edasi. Palli võtab vastu ja söötab uuesti üles esimese mängija selja taga olev mängija jne. Mängijad jooksevad niiviisi kogu aeg ringjoonel ja söödivad järjekorras palli üles.

Igas rühmas võidab mängija, kes mänguks määratud aja jooksul saavutab vähem karistuspunkte.

Mängu reeglid. 1. Mängijat, kelle süü tõttu pall maha kukkus või kes kasutas palli «tõstmiseks» alt-söötü (kahe käega palli alt üles löömine), karistatakse 1 karistus-punktiga.

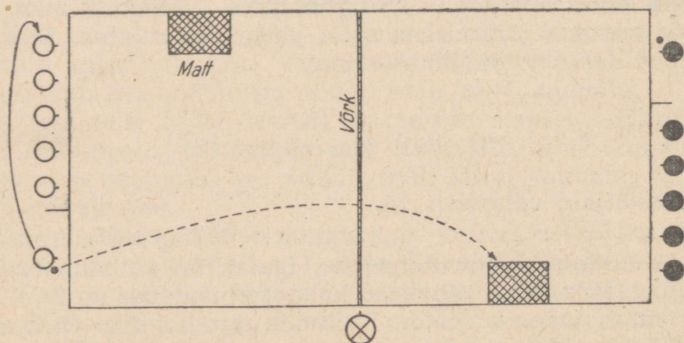
Variants. Sama mis eelminegi, kuid mängijad on rivistatud kolonni ühekaupa. Kolonnis esimesena seisva mängija käes on võrkpall. Mäng kestab seni, kuni viimane mängija on palli üles söötnud. Viimane mängija püüab ühtlasi kinni ka tema poolt üles söödetud palli.

104. Täpne palling (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond rivistub ühte viirgu — üks ühe, teine teise võrkpalliväljaku otsajoone taha, nägudega võrgu suunas. Mõlema võistkonna paremal tiival seisab kapten võrkpalliga. Kummalgi väljakupoolele asetatakse ühte ja samasse kohta võimlemismatt.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel pallib esimese



Joonis 48.

võistkonna kapten pallingu kohast palli üle võrgu, nii et see tabaks teisel pool võrku asuvat matti (joonis 48). Kui see tal õnnestub, arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Seejärel sooritab sama teise võistkonna kapten, kolmandana — teine mängija esimesest võistkonnast jne., kuni kõik mängijad on pallinud.

Võidab rohkem punkte kogunud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Mängija ei tohi pallimise ajal astuda üle pallingujoone. 2. Pall ei tohi võrgust üle lennates seda puudutada. Nendest reeglitest mittekinnipidamisel võistkonnale mati tabamise korral punkti ei arvestata. 3. Kui pall lendas võrgu alt läbi ja tabas matti, siis tabamust ei loeta. 4. Kui pall ei lennanud üle võrgu, võib süüdlast võistkonda karistada ühe karistuspunktiga. Karistuspunktid arvestatakse maha kogutud punktide summast.

Variant (S). Seda mängu võib mängida ka mattide kasutamisetä. Punkti saavutab võistkond, kui pall lendab üle võrgu seda puudutamata ja kukub väljaku piiridesse.

Variant — täpne ründelöök (S).

Sama mis eelminegi, kuid matti tuleb tabada ründelöögi-ga. Iga tabamuse eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt.

MITMESUGUSEID MÄNGE

105. Kiiresti rivistuda! (AN)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse rühma ja rivistatakse eraldi paralleelselt seisvatesse kolonnidesse (ühekaupa), kolonnide kaugus teineteisest 3—5 m. Kõik mängijad igas kolonnis asetavad käed eesseisjate õlgadele.

Mäng. Vilesignaali järel jooksevad kõik mängijad erinevates suundades. Ialali, teise signaali järel aga peavad nad rivistuma uuesti kolonnideks nagu mängu algulgi.

Rühm, kes lõpetab rivistumise varem, loetakse võitjaks.

Mängu reeglid. 1. Mängijad peavad rivistuma uuesti samas järjestuses nagu mängu algulgi. Süüdlane rühm loetakse kaotajaks. Seda reeglit võib ka mitte kasutada.

106. Lastel kord on hea (I)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad seisavad mänguväljakul vabas asetuses.

Mäng. Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad erinevates suundades liikuma ja kooris sõnana:

«Meie lastel kord on hea,
käivad rivis, püsti pea.
Marsitakti lööb neil trumm:
Tram-tram-tram-tram.»

Salmikese lõpul annab mängujuht käskluse: «Klass, ühte viirgu — paigale!» Mängijad püüavad täita käskluse võimalikult kiiresti. Kui mängijad seisavad juba ühes viirus, annab mängujuht käskluse: «Klass, varvaste järgi — joondu!» Seejärel: «Klass — valvel!», «Klass, hüppega parem — pool!» ja «Klass, sammu — marss!» Liikumise algusest alates loevad lapsed sama salmikest sammu rütmis. Salmikese lõpul annab mängujuht käskluse: «Klass — rivitult!» Seejärel alustatakse mängu uuesti.

Mängu võib sisse tuua lisaülesandeid. Näiteks käsklus «Paigale!» tuleb täita 20, 15 jne. sekundi jooksul; rivistuda tuleb kiiresti, kuid vaikselt, ilma igasuguse kärata jne.

Mängu reeglid. 1. Viirgu rivistamise juures peavad kõik üksteisele teed andma. Keelatud on tõuklemine ja rüselemine.

107. Kuula signaali! (II)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad liiguvad kolonnis ühekaupa.

Mäng. Mängujuht annab aeg-ajalt vilesignaale, mille järel mängijad muudavad oma tegevusvormi. Näiteks ühe vile puhul mängijad peatuvad, kahe vile puhul — liiguvad edasi, kolme vile puhul — laskuvad kükki. Mängujuht annab signaale mitte järjekorras, vaid segamini. Mängija, kes reageerib signaalile valesti, kaotab ja läheb kolonni sappa. Võidavad need, kes kordagi ei eksi või eksivad vähem arv kordi.

Võib kasutada ka nägemissignaale. Ülestõstetud käsi tähendab käsklust «Seis!», käe viimine kõrvale — «Sammu marss!», mõlema käe tõstmine kõrvale — «Kükkida!» jne. Sama on maksev ka värviliste lipukeste kohta. Eri värvusega lipp tähendab eri käsklust.

Mängu reeglid. 1. Liikumisel peavad mängijad säilitama õiged kaugused (väljasirutatud käe ulatuses) ja joondumise.

108. Klass valvel! (VI)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse ühte viirgu.

Mäng. Mängujuht annab mängijaile käsklusi mitmesuguste riviliste võtete sooritamiseks paigal või liikumisel (pöörded, joondumine jne.). Mängijad täidavad ainult neid käsklusi, mille eelkäsklustes leidub sõna «klass». Ülejäänud käsklusi nad täita ei tohi. Eksinud mängijad lähevad rivi vasakule tiivale äärmisteks vasaktiibmisteks mängijateks.

Mängu võidavad mängijad, kes kordagi ei eksi või eksivad vähem arv kordi.

Mängu reeglid. 1. Mängujuht peab andma käsklusi kiiresti üksteise järel, kuid seejuures pidama eel- ja täitekäskluse vahel nõutavat pausi. 2. Kui mõni mängija eksib, siis mängujuht teeb pausi käskluste andmises niikauaks, kuni eksinu jõuab rivi vasakule tiivale.

109. Öökullike (I)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Ruumi ühe otsaseina lähedale joonistatakse sõõr — «pesa», milles seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija — «öökullike». Ülejäänud mängijad asuvad vabalt.

Mäng. Mängujuhi hüüde peale «Päev!» hakkavad kõik mängijad liikuma, matkides kätega liblikate lendu. Mängujuhi hüüde peale «Öö!» jäävad kõik mängijad liikumatult seisma. Sama hüüde järel «lendab» öökullike oma pesast välja «jahile» ja jälgib kõiki mängijaid. Kui mõni mängijaist ennast liigutab, viib öökullike selle ära oma

pessa. Mängujuhi hüüde järel «Päev!» lendab öökullike oma pessa tagasi ja ülejäänud mängijad hakkavad uuesti väljakul liikuma.

Selle mängu juures peab mängujuht silmas pidama järgmist: 1. Signaalide «Öö!» ja «Päev!» vahet ei tohi pidada üle 15—20 sekundi. 2. Pärast signaali «Päev!» võib iga kord määrata uue öökullikese. 3. Mängu võib mängida muusika saatel, vali muusika — «päev», vaikne — «öö». Mängijad, keda kordagi ei püütud, on võitjad.

Mängu reeglid. 1. Öökullikese poolt püütud mängijad lähevad mängu tagasi, kui on möödunud järgmine «öö».

110. Mõistata, kelle hääleke (I)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse ringiks pihkseongus. Ringi keskel seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija suletud silmadega.

Mäng. Mängijad liiguvad ringis, lauldes «Mutionu» viisil:

«Kõik me ringis kõnnime
ja nüüd ümber pöörame.

(Pöörduvad ümber ja liiguvad vastassuunas)

Üks meist ütleb: «Hopsassaa!»
Kelle hääl, sa mõistata.»

Sõna «hopsassaa» laulab mängujuhi poolt varem kindlaksmääratud mängija. Kui mängijad on laulnud laulukese lõpuni, avab juhtmängija silmad ja püüab mõistatada, kes laulis sõna: «Hopsassaa». Kui juhtmängija mõistatas õigesti, siis vahetavad nad osad. Vastasel korral jääb ta juhtmängijaks edasi.

Mängu reeglid. 1. Juhtmängija ei tohi silmi laulmise ajal avada.

111. Leia ese! (II)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht asetab nähtavasse kohta varakult mõne väikese eseme.

Mäng. Mängujuht teatab mängijaile, et neil tuleb

üles otsida ese (nimetab eseme nimetuse). Iga eset märkeganu, andmata teistele mängijatele märku selle leidmisest, läheb ja istub rahulikult määratud kohale. Mäng lõpeb, kui ese on leitud kõikide mängijate poolt. Mängujuht võib istujaid kontrollida, kas need tõesti eseme leidsid, kuid seda tuleb teha vaikselt, teistele märkamata.

Mängu reeglid. 1. Need mängijad, kes juhatasid leitud eseme asukoha teistele kätte, loetakse kaotajaks. Samuti loetakse kaotajaks need mängijad, kes eset ei märkeganud, kuid läksid istuma.

112. Kes ligines? (III)

Osavõtjaid vähemalt 3.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse poolringiks. Poolringi ees seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija (seljaga mängijate suunas) käte abil suletud silmadega.

Mäng. Mängujuhi märguandel ligineb üks mängijaist juhtmängijale, puudutab tema õlga ja läheb kiiresti oma endisele kohale tagasi. Juhtmängija loeb kolmeni, mille järel ta avab silmad, pöörduv ümber ja püüab aimata, kes teda puudutas. Aimas juhtmängija õigesti, vahetab ta osad selle mängijaga. Vastasel korral jääb ta juhtmängijaks edasi. Seejärel puudutab juhtmängija õlga teine mängija jne. Võidavad vähem arv kordi juhtmängija poolt avastatud mängijad.

Mängu reeglid. 1. Juhtmängija peab katma kätega silmad nii, et ta ei näeks lähenejat. 2. Juhtmängija alustab lugemist sellest momendist, kui läheneja teda käega puudutab. 3. Juhtmängija võib avada silmad pärast seda, kui ta on lugenud kolmeni.

113. Vaatlejad (III)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht jaotab mängijad kahte rühma. Üks rühm rivistatakse ühte viirgu ühe, teine teise otsaseina lähedale, nägudega vastamisi.

M ä n g. Mängujuhi korralduse peale liigub üks viirg teise juurde, kusjuures kõik mängijad sooritavad varem kokkulepitud liigutust (käega, sõrmedega, peaga, jalga-dega). Seejärel pöördub viirg ümber ja läheb tagasi. «Vaatilejate» viirg peab tähelepanelikult jälgima lähenejaid, et märgata seda liigutust. Seejärel vahetavad rühmad ülesanded. Võidab rühm, kes arvas liigutused õigesti rohkem arv kordi.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kõik läheneva viiru mängijad peavad sooritama kokkulepitud liigutuse üks kord. 2. Lähenev viirg peab liikuma korralikult rivis.

114. Tunne hääle järgi! (VII)

Osavõtjaid vähemalt 5.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad rivistuvad ümber juhtmängija ringiks pihkseongus. Juhtmängijal seotakse puhta marliga silmad kinni. Silmade ette marli alla on pandud enne sidumist puhas paberileht. Seejärel antakse talle võimlemiskepp.

M ä n g. Mängujuhi korralduse järel hakkavad ringis seisvad mängijad ühes suunas liikuma ning kõigile tuttavat laulu laulma. Juhtmängija püüab hääle järgi mõnda lauljaist ära tunda. Kui see tal õnnestub enda arvates, siis koputab ta keppiga vastu põrandat, mille peale kõik mängijad peavad silmapilkselt seisma jääma ning katkestama laulmise. Seejärel ütleb mängija nime, kelle ta ära tundis hääle järgi, ning näitab keppiga selles suunas, kus tema arvates peaks see mängija seisma. Kui ta õigesti arvas, vahetab ta osad selle mängijaga. Vastasel korral jääb ta aga edasi juhtmängijaks.

Mängu kestus määratakse mängujuhi poolt kindlaks enne mängu algust.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Juhtmängija ei tohi sidet silmade eest üles tõsta ega ka selle alt piiluda. 2. Laulmise ajal võib ta liikuda mõne mängija kõrval, et hääle järgi teda ära tunda. 3. Kõik ringis liikuvad mängijad peavad laulma ning seejuures ei tohi neist keegi häält moonutada.

115. Herilane (AV)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 5—20-liikmelisteks rühmadeks. Iga rühm rivistub eraldi ringiks, nägudega sissepoole ja mängib iseseisvalt. Mängijate vahelised vahed on 0,5—1 m. Mängujuht määrab igale rühmale ühe juhtmängija — «herilase». Herilased seisavad oma rühma ringi keskel. Kõik ringis seisvad mängijad hoiavad vasakut kätt parema põse ees, pihuga väljapoole. Igal herilasel on peas kaabu või paberist tehtud müts.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel hakkavad herilased sumisedes liikuma mööda ringi ühe mängija juurest teise juurde vastupidi kellaosuti liikumise suunale ning püüdma mõne mängija põse kaitseks asetatud vasaku käe peopesa «nõelata» — käega puudutada. Nõelatud mängija katsub herilast pärast nõelamist kohalt lahkumata tabada — haarata parema käega tema peas olevat kaabu või paberist mütsi või seda peast maha tõmmata. Juhtmängijaid vahetatakse teatud aja (1—3 min.) möödumisel. Selle aja jooksul peab iga herilane nõelama enne mängu algust kindlaksmääratud arvu mängijaid. Võidab herilane, keda mängijad mänguks määratud aja jooksul vähem arv kordi tabasid.

Mängu reeglid. 1. Ainult herilasel on õigus mängu ajal edasi liikuda. 2. Herilane võib pärast nõelamist tabamise vältimiseks kiiresti kükkida või ära joosta. 3. Mängija võib püüda herilast tabada ainult pärast nõelamist, seejuures kohalt lahkumata. Vastasel korral on herilasel õigus süüdlast vabalt nõelata (peopesa puudutada). 4. Mängijail on õigus paremat kätt herilase tabamiseks valmis hoida. 5. Herilane on kohustatud enne mängu algust kindlaksmääratud aja jooksul nõelama teatud arvu mängijaid. Vastasel korral loetakse süüdlane herilane kaotajaks.

116. Nähvaja (AV)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «nähvajaks». Ülejäänud mängijad rivistatakse ringiks, nägudega sissepoole. Näh-

vaja asub ringi keskel. Kõik ringis seisvad mängijad hoivad käsi ees.

M ä n g. Mängujuhi käskluse või vilesignaali järel hakkab juhtmängija ringis liikuma, püüdes seejuures puudutada mõne ringis seisva mängija kätt. Mängija, keda ähvardab oht, võib viia käed selja taha, kuid peab need kohe pärast hädaohu möödumist jällegi ette tagasi tooma. Mängija, kelle kätt õnnestub nähvajal puudutada, vahetab temaga osad ja mäng jätkub.

Mängu võidavad mängijad, kes mänguks ettenähtud aja jooksul ei ole kordagi juhtmängijaks.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängija, kes pärast hädaohu möödumist käsi uuesti ette tagasi ei toonud, vahetab osad juhtmängijaga.

117. Vilemäng (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad rivistatakse ringiks. Mängijad seisavad (istuvad kägaristes) tihedasti üksteise kõrval, nägudega sissepoole. Juhtmängija — «vilekütt» — seisab ringi keskel. Mängujuht annab ühele ringis olevale mängijale vile, nii et juhtmängija ei näeks.

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel hakkavad ringis olevad mängijad vilet selja taga (jalgade alt) käest-kätte edasi andma ükskõik millises suunas. Samal ajal püüab vilekütt mängijate käte liigutuste ja näoilme järgi kindlaks määrata, missuguse mängija käes on vile. Kui vilekütt enda arvates suutis kindlaks teha vaatlemise teel, millise mängija käes on antud momendil vile, siis hüüab ta tema nime. Viimane on kohustatud otsekohe käed ette sirutama ning pihud avama. Kui selle mängija käes on vile, siis vahetab ta vilekütiga osad ja mäng jätkub. Et juhtmängijal raskendada vile tabamist, jäljendavad kõik ringis asuvad mängijad vile edasiandmist. Kui vilekütt on seljaga mängija poole, kelle käes on vile, võib viimane vilet puhuda ja annab kohe seejärel selle edasi.

Mängu võidavad mängijad, kes mänguks määratud aja jooksul ei ole kordagi juhtmängijaks olnud.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Juhtmängija peab seisma kogu aeg ringi keskel. 2. Mängija vahetab juhtmängijaga osad:

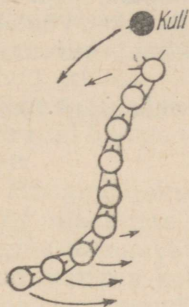
a) kui tema käes oli vile nime hüüdmise momendil, b) kui hüütu ei sirutanud otsekohe käsi ette ega avanud pihke, c) kui ta pillas või pani vile maha.

118. Kull ja kanapojad (S)

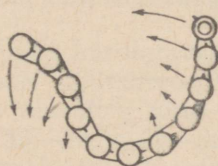
Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «kulliks». Ülejäänud mängijad rivistuvad kolonni ühekaupa. Kõik mängijad haaravad kätega ümber eesseisva mängija keha. Kolonnis esimesena seisev mängija on «kana», kõik ülejäänud tema selja taga seisvad mängijad aga «kanapojad».

Mäng. Mängu alustamise signaali järel hakkab kull püüdma kolonnis kõige viimasena seisvat kanapoega, püüdes teda käega puudutada. Kana, hoides



Joonis 49.



Joonis 50.

käsi kõrval, kaitseb oma poegi kulli eest, püüdes jääda kogu aeg kulli ja kolonnis viimasena seisva kanapoja vahele. Viimane, hoides kinni tema ees seisvast mängijast, püüab kulli eest põgeneda. Teda abistavad selles kõik ülejäänud kanapojad (joonis 49).

Mängu reeglid. 1. Kui kullil õnnestub viimast kanapoega tabada, läheb kull uueks kanaks, tabatud kanapoeg aga kulliks.

1. variant — madu (S).

Mängijate rivistus sama mis eelmise juureski. Mao «pea» (kolonnis seisev esimene mängija) püüab «saba» (kolonnis viimasena seisvat mängijat) (joonis 50). Kui see õnnestub, asub püütud saba uueks peaks ja mäng jätkub.

2. variant — kadedad kanad (S).

Osavõtjaid vähemalt 10. Mängijad jäotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad rivistuvad üksteise vastas seisvateks kolonnideks ühekaupa. Mängijad haaravad kätega kinni enda ees seisva mängija ümbert. Mõlema kolonni peas esimesena seisev mängija on «kana», nende selja taga seisvad mängijad aga «kanapojad». Mõlema võistkonna kanad püüavad tabada — käega puudutada — vastasvõistkonna kolonnis viimasena asuvat kanapoega. Tabatud kanapoeg lahkub mängust ja mäng kordub.

Võidab võistkond, kelle kana suutis kiiremini kinni püüda kõik vastasvõistkonna kanapojad.

Võib mängida ka nii, et tabatud kanapoeg mängust ei lahku, selle asemel aga määratakse võistkonnale 1 karistuspunkt. Tabatud kanapoeg läheb uueks kanaks. Võidab võistkond, kes mänguks määratud aja jooksul saavutas vähem karistuspunkte.

Kõikide nende variantide juures ei tohi mängijad üksteisest lahti lasta.

III peatükk

MÄNGE VÄLJAKUL

Mänge kevadel, suvel ja sügisel

Liikumismängude läbiviimise kohaks väljas kevadel, suvel ja sügisel on kõige kohasem muruga kaetud tolmu- vaba väljak. Kehtivad sanitaarreeglid nõuavad, et väljaku pind oleks ühetasane ja et sellelt oleksid eemaldatud kivid, klaasikillud, praht ja muud esemed, mis võiksid põhjustada vigastusi. Mänguväljak olgu võimaluse korral piiratud hekiga või hoonetega, mis kaitseks mängijaid tuule eest.

Mänguväljaku mõõtmed sõltuvad kasutatavast mängust ning mängijate arvust. Vastavalt sanitaarreeglitele peab olema mänguväljaku pinda iga alaealise ning täiskasva- nud mängija kohta vastavalt 15—20 ja 25—30 m². Nor- maalse mänguväljaku suurus on 10—20×20—40 m. Män- guväljak peab olema piiratud alaliste kül- ja otsajoontega ning jaotatud keskjoonega kaheks võrdseks väljakupooleks. Jooned tähistatakse lubjaga või siis kaevatakse maasse kraavikesed, mis täidetakse hästinähtava materjaliga (näi- teks liiv, saepuru). Abijoonte ja sõõride märkimiseks kasu- tatagu lupja, liiva jne. Samuti võib neid tõmmata maa- pinnale terava kepi abil. Mõningail juhtudel võib kasutada abijoonte märkimiseks ka latte. Et mängujuhil oleks ker- gem mängu juhtida ning mängijail orienteeruda, asetatagu enne mängu läbiviimist vähemalt mänguväljaku nurka- desse maasse püsti lipukesed. Lipukeste abil võib tähistada mänguväljaku piire ka siis, kui alalised piirid puuduvad.

Populaarsete mängude läbiviimiseks («Rahvastepall», «Laptuu» jne.) vajalikud väljakud tähistatakse alaliste piiridega.

Libeda pinnasega väljakuil (pärast vihma) on liikumis- mängude läbiviimine keelatud.

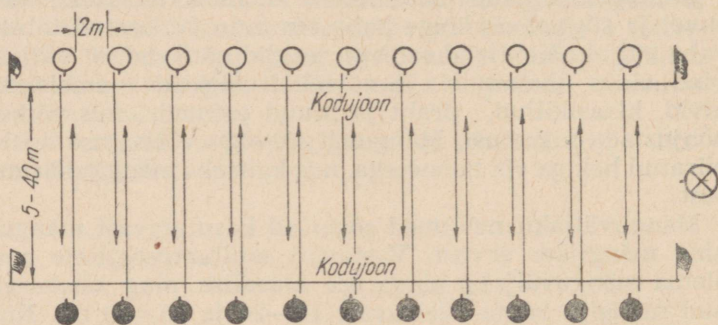
Mängijate riietus vastaku ilmastiku tingimustele. Jahe-
date ilmade korral kasutatagu keskmise ja suure liikumise-
mängu.

JOOKSUMÄNGE

119. Kohtade vahetus (AN)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning need rivistatakse kodujoonte taha, eraldi viirgudesse, nagu see on näidatud joonisel 51. Viirgude paremale ja vasakule tiivale aseta-



Joonis 51

takse kodujoonte otstesse tähised (vaiad, lipukesed jne.). Üksikute mängijate vahelised vahed on 2 m, kodujoonte vaheline kaugus 5—40 m. Mõlema võistkonna mängijad võtavad sisse jooksu lähteasendi (püsti, istes, selili- või kõhulilamangus, madalstardiasendis, näo või seljaga vastasvõistkonna suunas).

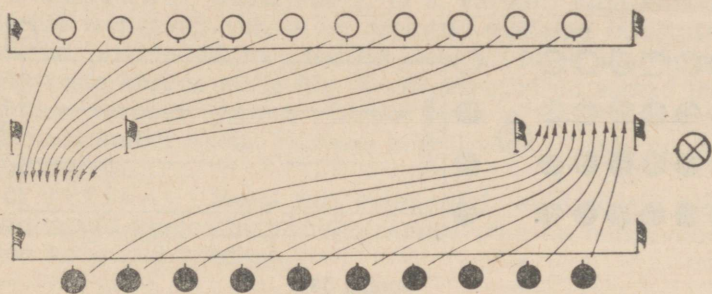
M ä n g. Mängujuhi käskluse peale vahetavad võistkonnad «kodud». Kodude vahetus võib toimuda joostes, ühel jalal või koosjalu hüpeldes, joostes neljakäpuli, liikudes tagatoenglamangus jne.

Iga kohtade vahetuse võidab võistkond, kes teisest kiiremini asub endisse jooksu lähteasendisse vastaspool asetseva kodujoone taga ning talle arvestatakse 1 punkt. Kohtade vahetust korratakse paaritu arv kordi. Võidab võistkond, kellel on mängu lõpul kõige rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Mängijad peavad kohtade vahetusel mööduma vastasvõistkonna mängijatest paremalt poolt. 2. Mängijad ei tohi möödumisel üksteist tõugata või mõnel muul viisil liikumist takistada. Vastasel korral arvestatakse punkt vastasvõistkonnale.

V a r i a n t — v ä r a v a j o o k s.

Kohtade vahetusel peavad mõlema võistkonna mängijad läbima väljakul tähistatud 1—3—5 m laiuse oma võistkonna värava (joonis 52). Vastasel korral on süüdlane võistkond kohtade vahetuse kaotanud ja punkt arvestatakse vastasvõistkonnale.



Joonis 52

120. Võidujooks sirgjoonel (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Maapinnale tähistatakse lubjaga 2—4 vähemalt 15 m pikkust üksteisele paralleelset sirgjoont. Joonte vahe — 1,25 m. Joonte ühtedest otstest 10 m kaugusele tähistatakse lubjaga stardijoon (joonis 53). Paralleelsete joonte teisele poole otsa märgistatakse finišijoon.

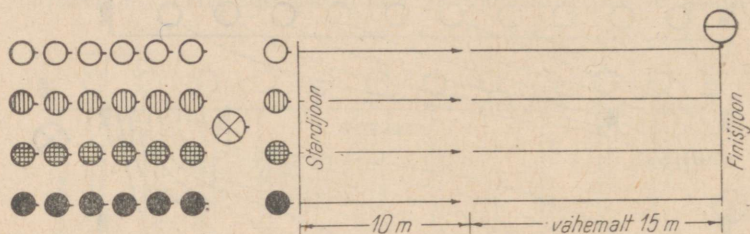
Mängijad jaotatakse 2—4 võrdarvulisse võistkonda (olevalt sirgjoonte arvest). Võistkonnad rivistatakse kolonni ühekaupa stardijooni taha 2—3 m kaugusele, nii et iga võistkond on sirgjoone vastas. Mängujuht asub stardijooni taga, tema abi — finišis.

M ä n g.

1. v a r i a n t. Mängujuhi käskluse («Võistlejad kohtadele») peale läheb igast võistkonnast esimene mängija

stardijoone taha. Käskluse «Valmis!» järel võtavad nad sisse madallähteasendi, nii et igaühe ette jääks tema võistkonnale määratud sirgjoon. Pärast täitekäsklust («Marss!») väljuvad mängijad üheaegselt stardijoone tagant ning jõudnud igaüks oma võistkonna jooneni, jooksevad mööda seda sellest kordagi kõrvale astumata. Mängija, kes selliselt joostes ületas esimesena finišijoone, saavutab oma võistkonnale 4 punkti, järgmine 3 punkti, kolmas 2 punkti ning neljas 1 punkti. Seejärel asuvad starti järgmised mängijad igast võistkonnast jne. Mängijad, kes läbisid distantsi, asuvad igaüks oma kolonni sappa.

Võidab kokku rohkem punkte saavutanud võistkond.

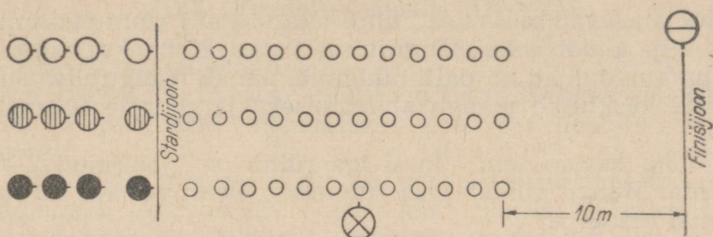


Joonis 53

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi stardist väljuda enne täitekäsklust. 2. Joonel joostes ei tohi mängija sellest sammugi kõrvale astuda. Mängija, kes neist reeglitest kinni ei pea, oma võistkonnale punkte ei saavuta.

2. variant. Paralleelsete joonte asemel on lubjaga maapinnale joonistatud 30—35 sm läbimõõduga sõõrid. Kaugused üksikute sõõride vahel on 1,5—2 m. Reeglid samad.

3. variant. Mängu sisu ja punktide arvestus sama mis eelmiste juureski, kuid mänguväljak tähistatakse teisiti. Stardijoonest finiši suunas märgitakse lubjaga jooksurajale iga võistkonna ette ühele sirgjoonele 12—15 30—35 sm läbimõõduga sõõri (või asetatakse nööri, puust jne. valmistatud sama suured rõngad). Üksikute sõõride vaheline kaugus on 1—1,5 m. Viimastest sõõridest 10 m kaugusele märgitakse finišijoon (joonis 54). Mängijad stardivad püstilähteasendist. Reeglid samad mis esimese variandi puhul — sõõridest (rõngastest) ei tohi mööda astuda.



Joonis 54

4. variant. Sama mis 2. ja 3. variant, kuid kõikide sõõride (rõngaste) vahele on asetatud madalad takistused (kurnid, puuklotsid jne.), millest jooksjail tuleb üle hüpata. Takistuste kõrgus mitte üle 30 sm. Reeglid on samad mis eelmise variandi juures. Lisaks neile ei tohi mängijad takistusi ümber ajada. Vastasel korral võistkonnale punkte ei arvestata.

5. variant. Sama mis eelmisedki, kuid sõõrid pole joonistatud ühele sirgjoonele, samuti pole ka nende vahelised kaugused võrdsed.

121. Püüa palli! (S)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 3—5-liikmelisteks rühmadeks. Rühmad rivistatakse üksteise selja taha eraldi ühte viirgu. Rühmade ette 5 m kaugusele joonistatakse murule (jooksurajale) 5—10 m pikune stardijoon. Mängujuht seisab stardijoone ja viirgude vahel, seljaga rivi suunas. Ta on varustatud 4—5 palliga (tennise- või võrkpallid).

Mäng. Mängujuhi käskluse järel asuvad esimese rühma mängijad stardijoone taha enne mängu algust kokkulepitud lähteasendisse ja üheaegselt täitekäsklusega viskab mängujuht palli üle startivate mängijate peade stardijoonest 15—30 m kaugusele viimaste ette. Samal momendil väljuvad stardist esimese rühma mängijad ning püüavad võimalikult kiiremini visatud palli kinni püüda. Mängija, kellel see õnnestub, saavutab 1 punkti. Seejärel lähevad jooksu lõpetanud rühma mängijad kõrvalt, et mitte takistada järgmise rühma jooksu, ravis seisvate rühmade selja

taha ja asuvad seal uuesti ühte viirgu. Palli kinni püüdnud mängija annab selle mängujuhile tagasi. Kohe, kui eelmise rühma mängijad on palli püüdnud, annab mängujuht vastavad käsklused mängu alustamiseks järgmisele rühmale jne.

Mäng kestab seni, kuni iga rühm on jooksnud 2—5 korda. Mängu võidab igas rühmas rohkem punkte saavutanud mängija.

Mängu reeglid. 1. Enne täitekäsklust stardist väljunud mängijale palli püüdmise eest punkti ei arvestata.

122. Pall nööri otsas (S)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Sama mis mängu «Püüa pall» juureski, kuid igast rühmast määratakse üks või kaks mängijat juhtmängijaks. Juhtmängijad on varustatud 2 m pikkuse nööri külge kinnitatud tennisepalliga. Palli hoiavad nad paremas, nööri vasakus käes. Juhtmängijad stardivad koos oma rühma mängijatega, kuid stardijoonest 2 m võrra tagantpoolt. 20—30 m kaugusele stardijoonest joonistatakse finišijoon.

Mäng. Pärast stardist väljumist püüab juhtmängija tabada palliga üht eesjooksjaist. Kui see tal õnnestub, vahetab ta temaga osad järgmiseks stardiks. Selliseid starte sooritab iga rühm 2—5.

Igast rühmast tunnistatakse võitjaiks need mängijad, kes mängu kestel pole kordagi juhtmängijaks olnud.

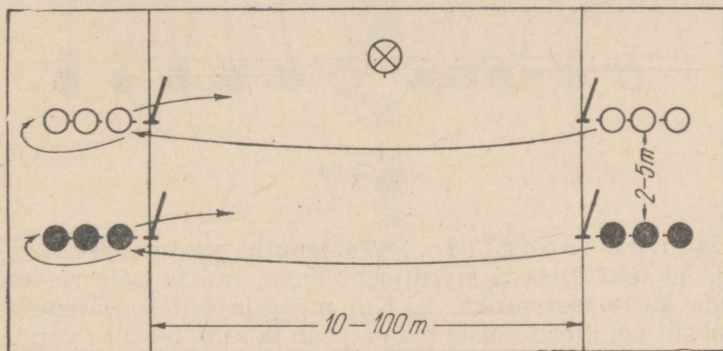
Mängu reeglid. 1. Jooksu ajal on juhtmängija poolt visatud palli eest põiklemine keelatud. Päästa võib ennast ainult kiire jooksuga. Vastasel korral loetakse süüdlane tabatuks ning ta vahetab juhtmängijaga osad. 2. Mängija tabamine palliga pärast finišijooone ületamist ei loe. 3. Kui juhtmängija ei suutnud ühtegi mängijat palliga tabada, jääb ta juhtmängijaks edasi, kuid järgmisel korral lubatakse tal startida 1—1,5 m kauguselt stardijoonest. 4. Enne iga järgmist starti vahetavad mängijad omavahel rajad.

123. Pendelteatejooks (III—XI)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Teineteisest 10—100 m kaugusele joonistatakse kaks paralleelset stardijoont.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad jaotatakse paarikslugemise teel kaheks rühmaks. Mõlema võistkonna number «ühed» rivistatakse eraldi kolonni ühekaupa ühise stardijoone taha nägudega vastasasetseva stardijoone suunas, mille taha rivistuvad kolonni ühekaupa mõlema võistkonna number «kahed». Mõlema võistkonna mõlemad rühmad peavad



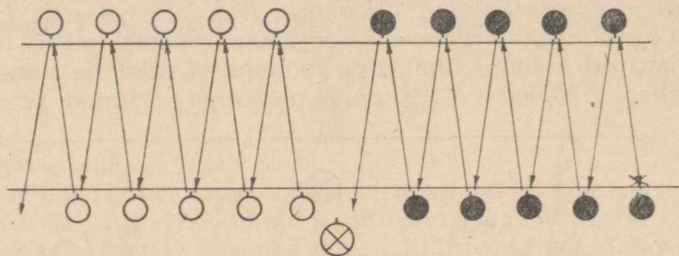
Joonis 55

jääma vastamisi. Kolonnide vahe on 2—5 m. Võimaluse korral lüüakse iga kolonni ette stardijoonele maasse püsti vahetuspost või asetatakse põrandale hüppepost (joonis 55). Iga võistkonna number «ühtede» kolonni peas asuvale võistkonna kaptenile antakse teatepulk. Kui mängijaid on üle 20, jaotatakse nad 3—5 võrdarvulisse võistkonda.

Mäng. Mängujuhi vilesignaali või käskluse järel väljuvad stardist võistkondade kaptenid, jooksevad igauks oma võistkonna teise kolonni juurde, annavad seal teatepulga üle kolonnis esimesena seisvale mängijale selle ettesirutatud (või posti tagant ettesirutatud) paremasse kätte, ning möödunud vasakult poolt, asuvad kolonni sappa. Teatepulga saanud mängija jookseb omakorda number

ühtede kolonni juurde, annab seal teatepulga edasi järgmisele kolonni peas seisvale mängijale jne. Nii jooksevad järjekorras iga võistkonna kõik mängijad. Pärast iga järgmise mängija lahkumist kolonni peast liiguvad tema selja taga seisnud mängijad ühe koha võrra ettepoole.

Teatejooksu võidab võistkond, kelle viimane mängija — «ankrumees» — ületab vastasasetseva stardijoone esimesena.



Joonis 56

Mängu reeglid. 1. Teatepulka vastuvõttev mängija ei tohi ületada stardijoont enne, kui ta pole saanud enda kätte teatepulka. 2. Kui mängija pillab teatepulga jooksul või üleandmisel maha, peab ta selle ise üles võtma. Alles seejärel võib ta jooksu jätkata või teatepulga üle anda.

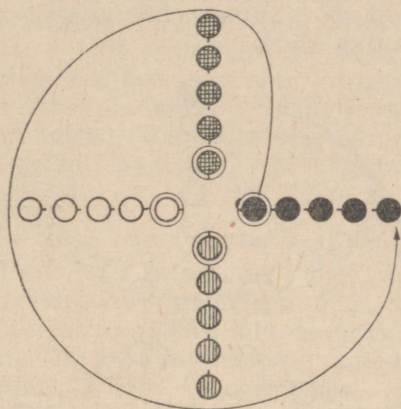
Variant. Kolonnide asemel seisavad mängijad viirgudes, nagu see on näidatud joonisel 56. Jooksu käik on näidatud noolte abil.

124. Teatejooks mööda ringi (VI)

Osavõtjaid vähemalt 12.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 4—6 võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse üles nii, nagu see on näidatud joonisel 57. Igas kolonnis esimene mängija — kapten — seisab maapinnale joonistatud 0,5 m läbimõõduga sõõris, viimasena seisev mängija aga hoiab käes teatepulka.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali järel annavad mängijad teatepulka käest kätte, kuni see jõuab kolonnis esimesena seisva kapteni kätte. Viimane, saanud pulga, jookseb ümber kolonnide vastupidi kellaosuti liikumise suunale ja annab teatepulga oma kolonnis viimasena seisvale mängijale, jäädes ise seisma kolonni sappa. Teatepulga saanud mängija annab selle omakorda mööda kolonni edasi jne.



Joonis 57

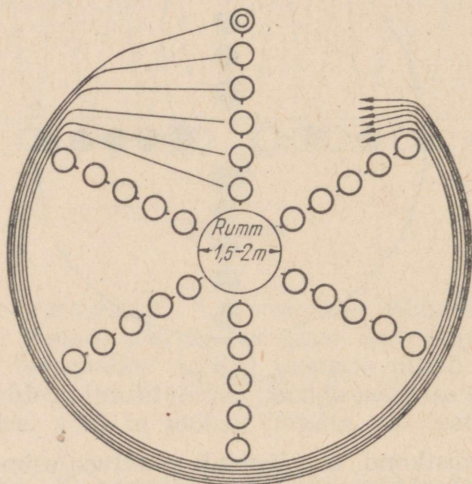
Võidab võistkond, kes lõpetab võistluse esimesena, s. t. teatepulk jõuab uuesti kolonnis esimesena seisva kapteni kätte.

Mängu reeglid. 1. Teatepulka tuleb kolonnis edasi anda käest kätte ühtegi mängijat vahele jätmata. 2. Jooksu lõpetanud mängija peab teatepulga edasi andma oma võistkonna kolonnis viimasena seisvale mängijale. 3. Kui teatepulga saanud mängija on lahkunud sõõrist, astuvad kõik mängijad ühe koha võrra edasi, nii et esimene mängija seisaks sõõris. 4. Ümber kolonnide jooksmisel ei tohi jooksjad kolonnides seisvaist mängijaist kätega kinni haarata. Reeglitest mittekindipidamise korral loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

I25. Ratas (VII)

Osavõtjaid vähemalt 13.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad jaotab ta 4—6 võrdarvuliseks rühmaks ning rivistab nad eraldi kolonnidesse ühekaupa rattakodarate taoliselt, nagu see on näidatud joonisel 58. Rühmad seisavad nägudega «ratta rummu» (rühmades esimestena seisvate mängijate jalgade ette joonistatud sõõr) suunas. Mängijate vaheline kaugus kolonnides on üks samm.



Joonis 58

M ä n g. Juhtmängija jookseb ümber ratta ning jääb ühe kodara viimase mängija selja taha seisma. Seejärel ta puudutab käega tema ees seisva mängija õlga, viimane jällegi enda ees seisva mängija õlga jne. Kui puudutati kodaras esimesena seisva mängija õlga, hüüab see «Hopp!» ning jookseb ümber ratta (ümber kodarates viimastena seisvate mängijate) ükskõik millises suunas. Kõik ülejäänud mängijad, kaasa arvatud ka juhtmängija, jooksevad ümber ratta samas suunas, püüdes üksteisest mööduda, et enne teisi tagasi jõuda kohta, kus kodar asus enne jooksu alustamist, ning rivistuda uuesti kolonni ühekaupa. Esimesena

kohale jõudnud mängija jääb seisma rummu tähistavale joonele, järgmine tema selja taha jne. Viimasena kohale jõudnud (kolonnis viimasena seisvat) mängijat karistatakse 1 karistuspunktiga. Ühtlasi jääb ta uueks juhtmängijaks. Mäng kordub. Juhtmängija, jooksnud ümber ratta, jääb seisma mõne teise kodara sappa jne.

Mängu võidavad mängijad, kellel mängu lõppedes ei ole ühtegi karistuspunkti.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kodaras esimesena seisev mängija võib pärast hüüet «Hopp!» enda selja taga seisvaid mängijaid petta — teeb petteliigutuse, nagu tahaks joosta näiteks paremale, seejärel pöördub kiiresti ümber ning jookseb hoopis vasakule poole. 2. Mängijaid, kes jooksmisel puudutavad teistes kodarates seisvaid mängijaid või haaravad jooksmisel üksteisest kinni, karistatakse 1 karistuspunktiga.

V a r i a n t — Tule kaasa, jookse ära! (S).

Võistkonnad seisavad kolonnides ühekaupa (nägudega väljapoole) või viirgudes (nägudega ühes suunas). Seisemise asemel võib kasutada teisi lähteasendeid (iste, kõhuli- või selililamang jne.). Juhtmängija, puudutades käega äärmist mängijat, hüüab: «Tulge kaasa!» või «Jookske ära!» Esimese hüüde järel jooksevad kõik selles kolonnis või viirus asuvad mängijad juhtmängijaga ühes suunas ümber ratta, teise hüüde järel aga vastupidises suunas. Ümber ratta jooksmise asemel võib kasutada hüplemist ühel jalal või koosjalu, «koerajooksu», «vähijooksu» (tagatoenglamangus) jne.

126. Ringteatejooks (VII)

Osavõtjaid vähemalt 10.

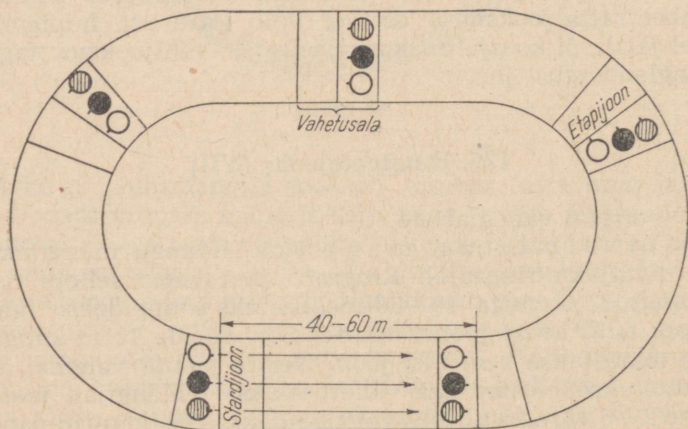
E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängu mängitakse spordiväljaku ringrajal. Ringrada jaotatakse sellele risti tõmmatud joontega 40—60-meetristeks etappideks. Igast etappi tähistavast joonest ette- ja tahapoole 10 m kaugusele märgitakse veel üks joon. Nende joonte vahelist ala nimetatakse «teatepulga vahetusalaks». Mängijad jaotatakse 2—5 võrdarvuliseks võistkonnaks. Võistkonnad panevad igale etapile stardijoone poolsele teatepulga vahetusala joonele ühe mängija. Võistkondade mängijate asetuse

järjekord rajal (vasakult paremale) loositakse. Vastavas järjestuses seisavad ka teatepulkadega varustatud võistkondade kaptenid stardijoone taga (joonis 59).

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel asuvad võistkondade kaptenid, hoides teatepulki vasakus käes, madallähtesse ning pärast täitekäsklust «Marss!» või «Hopp!» stardivad ja jooksevad mööda jooksurada vastupidi kellaosuti liikumise suunale. Kui kapten on jõudnud 6—8 m kaugusele esimese etapi vahetusala lähemast joonest, hakkab seal seisev sama võistkonna mängija kapteniga ühes suunas jooksma ning arendab kiirust sellise arvestusega, et kapten annaks talle vahetusala piires teatepulga üle. Kui kapten jõuab teatepulka vastuvõtvast mängijast 1 m kaugusele, hüüab ta: «Hopp!» Selle hüüde peale sirutab eesjooksja tagasi vaatamata parema käe taha ning kapten asetab vasakus käes oleva teatepulga talle pihku. Mängija, saanud teatepulga, võtab selle kohe paremast käest vasakusse kätte. Sarnaselt toimub teatepulga vahetus kõikidel etappidel.

Võidab võistkond, kelle viimase vahetuse mängija ületab finišijoone esimesena.

Finišijoone asukoht oleneb võistkondade koosseisu kuuluvate mängijate (vahetuste) arvust. Kui võistkonnas on rajal olevatest etappide arvust mängijaid rohkem, siis kohe pärast teatepulga vahetamist etappidel (esimeseks etapi-



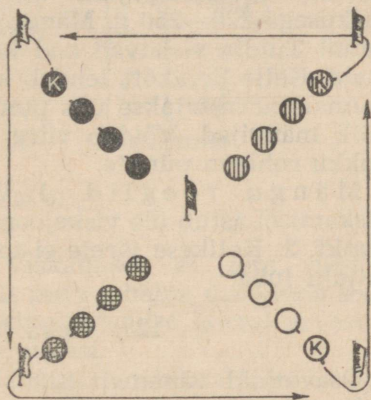
Joonis 59

jooneks on stardijoon) asuvad sinna igast võistkonnast uued vahetused.

Mängu reeglid. 1. Teatepulk tuleb järgmisele vahetusele (mängijale) üle anda 20 m pikkuses vahetusalas. Teatepulka vastuvõttev mängija ei tohi teatepulgata ületada vahetusala tähistavat kaugemat joont. 2. Teatepulka ei tohi üleandmisel visata käest kätte. 3. Teatepulga edasi andnud mängija lahkub rajalt teiste võistkondade mängijaid segamata. 4. Teatepulga mahapillanud mängija peab selle ise maast üles võtma ning alles pärast seda võib ta jooksu jätkata. 5. Pärast teatepulga vastuvõtmist võivad mängijad joosta mööda jooksuraja siseserva.

Reeglitest mittekinnipidamisel loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

V a r i a n t. Väljakul tähistatakse 4 lipu abil ruut. Ruudu külje pikkus on 10—20 m. Mängijad jaotatakse 2—4 võrdarvuliseks võistkonnaks ning rivistatakse nii, nagu see on näidatud joonisel 60. Igas kolonnis esimesena seisvad kaptenid hoiavad vasakus käes teatepulka. Mängu alustamise signaali järel mööduvad kaptenid oma võistkonna kolonni ees seisvast lipust paremalt



Joonis 60

poolt ning jooksevad vastupidi kellaosuti liikumise suunale ümber ruudu ja annavad teatepulga edasi järgmisele mängijale oma võistkonna ees oleva lipu ja jooksu suunas järgmise lipu vahelises lõigus. Seejärel asuvad kaptenid oma võistkonna kolonni sappa. Ülejäänud mängijad liiguvad ühe koha võrra edasi.

Teatejooksu võidab võistkond, kelle viimane mängija, jooksnud ümber ruudu, möödub oma võistkonna lipust ning puudutab esimesena teatepulgaga ruudu keskel oleva lipu varrast.

127. Kes viskab kaugemale? (II)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Väljakule märgitakse viskejoon. Mängujuht jaotab mängijad 2—3 võrdarvulisse võistkonda. Kõik võistkonnad rivistatakse eraldi ühte viirgu. Viirud asuvad viskejoonest 3—4 sammu kaugusel, nägudega viskamise suunas.

Mäng. Iga viiru paremtiibmine mängija läheb mängujuhi käskluse järel oma viiru ette viskejoone taha. Seal saavad nad mängujuhi käest igaüks ühe liivakotikese raskusega 220—250 g. Mängujuhi käskluse peale «Tähelepanu! Tuld!» viskavad nad kotikese võimalikult kaugemale. Kelle liivakott lendab kõige kaugemale, selle võistkonnale arvestatakse üks punkt. Nii viskavad järjekorras kõik mängijad. Võidab viirg, kelle mängijad saavutavad kokku rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Võistkonnale, kelle mängija viskamisel astub üle viskejoone, arvestatakse üks karistuspunkt. 2. Kotikese järele ei tohi viskaja joosta enne mängujuhi luba.

128. Viska tugevamini!

Osavõtjaid vähemalt 2.

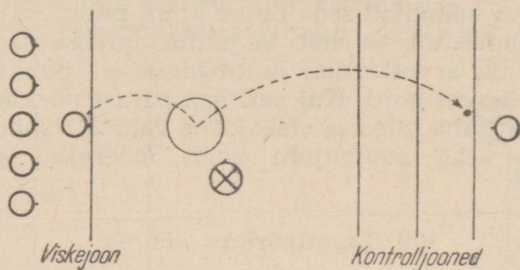
Ettevalmistus mänguks. Väljakule märgitakse viskejoon. Viskejoonest 3 m kaugusele märgitakse maapinnale 1—1,5 m läbimõõduga sõõr. Sõõrist 5, 7 ja 9 m kaugusele märgitakse maapinnale viskejoonele paralleelsed kontrolljooned. Mängijad rivistatakse ühte viirgu viskejoone taha — viimasest 2 m kaugusele (joonis 61). Üks mängijaist seisab kontrolljoonte taga.

Mäng.

1. variant (AN). Mängujuhi käskluse järel asub paremtiibmine mängija viskejoone taha ja viskab 3 tennisepalli järjest sõõri nii, et need pärast ärapõrget lendaksid kontrolljoonte suunas võimalikult kaugemale. Kui pall kukub maha kaugema kontrolljoone taha, arvestatakse mängijale 3 punkti, keskmise ja kaugema kontrolljoone vahele — 2 punkti, eesmise ja keskmise vahele — 1 punkt, eesmise joone ette — 0 punkti. Kontrolljoonte taga seisev

mängija püüab visatud pallid ja annab need pärast kolmandat viset viskejoone taga üle järgmisele paremtiibmisele mängijale, kes asub järgmisena ülesannet täitma ning läheb ise rivi vasakule tiivale äärmiseks mängijaks. Palle visanud mängija aga asub tema kohale kontrolljoonte taha.

Võistluse võidab rohkem punkte saavutanud mängija.



Joonis 61

Mängu reeglid. 1. Viskamisel ei tohi viskaja astuda üle viskejoone. 2. Pall peab tabama maapinda sõõris. Mõlemast reeglist mittekinnipidamise korral arvestatakse mängijale viske eest 0 punkti.

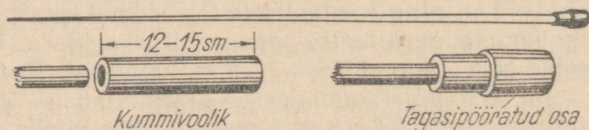
2. variant (AV). Mängust võtab osa kaks 5—10-liikmelist võistkonda. Mänguväljak tähistatakse samuti nagu eelmise variandi juureski, kuid sõõri kaugus viskejoonest on 4—5 m ning kontrolljoonte asemel märgitakse kahe viskejoonele paralleelse joone abil «koridor». Koridori eesmine serv asub sõõrist 3—4 m kaugusel. Koridori laius on 3 m. Üks võistkonnadest — «viskajad» — seisab viskejoone taga, sellest 2—3 m kaugusel ühes viirus, teine võistkond — «püüdjad» — asub koridoris. Viskajate võistkonna mängijad viskavad järjekorras tennisepalle nii, nagu eelmise variandi juureski. Püüdjad püüavad sõõrist ülespõrkunud palle. Kui püüdjal õnnestub pall kinni püüda koridori piirest väljumata, arvestatakse nende võistkonnale 1 punkt. Kui pall langes maha teisel pool koridori või läbis selle, arvestatakse punkt viskajate võistkonnale. Iga viskaja sooritab kolm viset. Kui kõik viskajad on 3 viset sooritanud, vahetavad võistkonnad osad. Võidab võistkond, kes saavutab rohkem punkte.

3. variant (AV). Osavõtjaid 5—15. Sileda pinnaga seinast 4—5 m kaugusele märgitakse viskejoon. Mängujuhi poolt määratud juhtmängija asub tennisepalliga viskejoone taha. Ülejäänud mängijad väljakul on tema selja taga vabas asetuses. Mängujuhi märguande järel viskab juhtmängija tennisepalli vastu seina nii, et see pärast tagasipõrkumist lendaks üle viskejoone väljakule võimalikult kaugemale. Samal ajal püüavad juhtmängija selja taga seisvad mängijad seda õhust kinni püüda. Kui mõnel neist see õnnestub, vahetab ta juhtmängijaga osad. Vastasel korral aga arvestatakse juhtmängijale 1 punkt ning ta viskab palli veel kord. Kui pall aga pärast põrkumist seinalt kukub maha seina ja viskejoone vahele, vahetab juhtmängijaga osad mängujuhi poolt määratud järgmine mängija.

129. Tagasipõrkuv oda (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Vanadest pilliroost õngeritvadest, sarapuust või kasest keppidest valmistatakse 6—10 1,5 m pikkust oda. Oda jämedamale otsale tõmmatakse poolest saadik peale 10—15 sm pikkune paks kummivoolik ning kinnitatakse tugevasti varre külge. Vooliku eesmine osa pööratakse tagumise osa peale selliselt, et vooliku eesmine serv jääks oda eesmisest otsast 3—4 m kaugusele (joonis 62).



Joonis 62

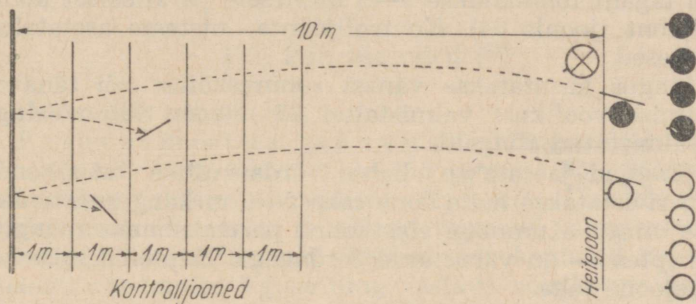
Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse eraldi ühte viirgu siledast seinast või plangust 10 m kaugusele tõmmatud heitejoone taha, sellest 5 m kaugusele, nägudega seina suunas. Seinast heitejoone suunas märgitakse maapinnale 5 üksteisele paralleelset kontrolljoont (joonis 63).

M ä n g. Igast võistkonnast asub esimene mängija odaga

heitejoone taha. Mängujuhi käskluse peale viskavad nad korraga odad võimalikult tugevamini vastu seina, nii et need põrkuksid seinalt tagasi võimalikult kaugemale. Kui oda pärast seinalt tagasipõrkumist kukub maha seina poolt esimese kontrolljoone taha, arvestatakse võistkonnale 1 punkt, teise taha — 2 punkti, kolmanda taha — 3 punkti jne.

Seejärel asuvad viskama järgmised mängijad. Mäng kestab seni, kuni kõik mängijad on saanud oda visata.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 63

Mängu reeglid. 1. Odasid visatakse paigalt. 2. Viskamisel ei tohi mängija astuda üle heitejoone. Neist reeglitest mittekinnipidamisel arvestatakse võistkonnale viske eest 0 punkti.

1. variant. Mõlemast võrkpallipostist, mille otsa on asetatud topispall, tõmmatakse 5—10 m kaugusele heitejoon. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse mõlemad ühte viirgu oma võistkonna heitejoone taha, sellest 4—5 m kaugusele, nägudega posti suunas. Mõlema võistkonna mängijad püüavad kordamööda odaga oma võistkonna võrkpalliposti otsas olevat topispalli maha visata. Iga kord, kui mängijail see õnnestub, arvestatakse vastavale võistkonnale 1 punkt, pall asetatakse uuesti posti otsa tagasi ning mäng jätkub. Võidab võistkond, kelle mängijad kokku saavutasid rohkem punkte.

Reeglid on samad, mis eelmise variandi juureski. Odade äratoomine peab toimuma organiseeritult.

2. variant. Mäng organiseeritakse ja viiakse läbi samuti nagu «Rõngaste heitmine». Odade viskamine toimub kas paigalt või hoojooksult.

130. Rõngaste heitmine (S)

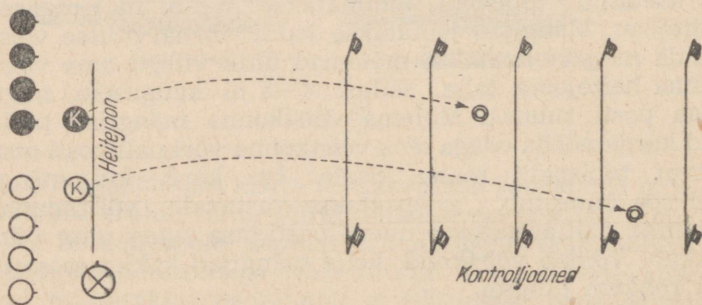
Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljakule märgitakse heitejoon. Heitejoonest 10 m kaugusele iga 5 m tagant tõmmatakse 5—8 esimesele paralleelset kontrolljoont (joonis 64). Kontrolljoonte otstesse asetatakse lipukesed.

Mängus kasutatakse vanast ronimisköiest või tänava-kastmise voolikust valmistatud 25—30 sm läbimõõduga isevalmistatud rõngaid.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse heitejoone taha 5—6 m kaugusele eraldi ühte viirgu. Kummagi võistkonna paremtiibmine mängija — kapten — on varustatud 3 rõngaga. Kaptenid seisavad heitejoone taga.

Mäng. Mängujuhi käskluse järel heidavad mõlema võistkonna kaptenid heitejoone tagant vaheldumisi rõngaid kontrolljoonte suunas. Rõnga heitmisel sooritab mängija samad liigutused nagu ketta heitmisel paigalt. Kui rõngas langeb maha heitejoone poolt esimese kontrolljoone taha, arvestatakse võistkonnale 1 punkt, teise taha — 2 punkti jne. Pärast seda, kui kaptenid on sooritanud selliselt 3 heidet, toovad nad heidetud rõngad tagasi, anna-



Joonis 64

vad need järgmistele oma võistkonna paremtiibmistele mängijatele ning lähevad igaüks oma võistkonna vasakule tiivale jne. Mäng kestab seni, kuni kõik mängijad on rõngad heitnud.

Võidab võistkond, kelle mängijad saavutavad kokku rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Rõngaste heitmisel ei tohi mängijad astuda üle heitejoone. 2. Rõngas tuleb heita kontrolljoonte alasse. Kui mängija neist reegleist kinni ei pea, arvestatakse iga taolise heite eest võistkonnale 0 punkti.

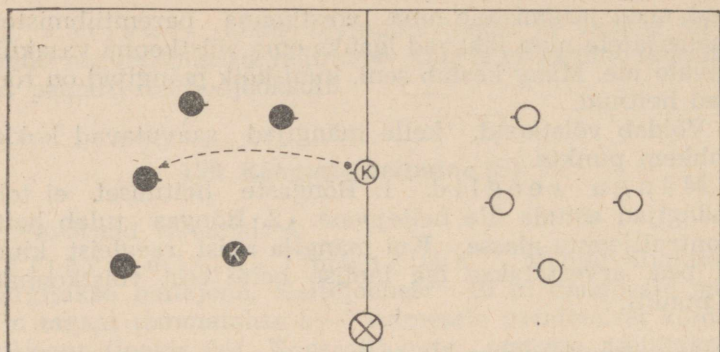
131. Pall üle piiri! (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljak tähistatakse nii, nagu see on näidatud joonisel 65. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkonnadest asub ühel, teine teisel väljakupoolel vabas asetuses. Loosimise teel määravad võistkonnade kaptenid kindlaks mängu alustamise õiguse ning vastava võistkonna kaptenile antakse topispall.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel heidab kapten topispalli keskjoonelt vastasvõistkonna väljakupoolele. Vastasvõistkonna mängijad katsuvad heidetud palli õhust püüda või seda peatada maas võimalikult lähemal keskjoonele. Palli õhust püüdnud mängija heidab palli kolmesammuliselt hoojooksult mängu alustanud võistkonna väljakupoolele tagasi. Kui pall peatati maas, heidab seda samast kohast võistkonna kapteni poolt määratud mängija (kindlas järjekorras). Kolmesammulise hoojooksu sooritamise taolisel juhul on keelatud. Seejärel heidab palli jällegi mängu alustanud võistkonna üks mängijaist jne.

Mõlema võistkonna mängijate ülesandeks on heita alati pall vastasvõistkonna suunas võimalikult kaugemale ning püüda vastasvõistkonna mängijate poolt heidetud palli õhust, kuna selle eeliseks on kolmesammuline hoojooks. Mängu võidab võistkond, kellel õnnestub heita pall üle vastasvõistkonna otsajoone. Kui mänguks ettenähtud aeg möödub ning kumbki võistkond ei suuda palli heita üle vastasvõistkonna otsajoone, võidab mängu võistkond, kellel on territoriaalne edumaa.



Joonis 65

Mängu reeglid. 1. Palli võib heita enne mängu algust kokkulepitud viisil. 2. Kui pall lendab üle küljoone, heidab vastasvõistkonna järgmine mängija seda samast kohast, kust süüdlane mängijagi. Taoliselt toimatakse ka siis, kui mängijad ei pidanud kinni esimesest reeglist. 3. Avaheide sooritatakse paigalt. 4. Vastasvõistkonna mängijad peavad asuma heitjast vähemalt 6 m kaugusel. Vastasel korral lubatakse heidet sooritanud mängijal sooritada kohe veel üks heide kohalt, kus pall maha kukkus või püüti kinni õhust vastasvõistkonna mängijate poolt.

132. Topispall läbi rõnga! (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Maapinnast 2—4 m kõrgusele kinnitatakse horisontaalselt puu okste külge 2—3 võimlemisrõngast. Iga rõnga alla joonistatakse maapinnale 2—2,5 m läbimõõduga sõõr. Mängijad jaotatakse vastavalt rõngaste arvule võrdarvulisteks võistkondadeks. Iga võistkond rivistatakse oma sõõri lähedale ühte viirgu, nägudega selle suunas. Igas viirus paremtiibmisena seisva mängija — kapteni — käes on topispall.

Mäng. Mängujuhi käskluse järel lähevad kaptenid igaüks oma võistkonna sõõri ning tõukavad 3 korda järjest parema (vasaku) käega topispalli vertikaalselt üles, nii et see läbiks puu okste külge kinnitatud rõnga ning alla langedes läbiks rõnga teistkordselt. Taolise tõuke eest

arvestatakse võistkonnale 2 punkti. Kui topispall alla langedes teistkordselt rõngast ei läbinud, kuid mängija püüdis langeva topispalli kinni sõõrist väljumata, arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Kui ülestõugatud topispall rõngast ei läbinud, siis võistkonnale taolise tõuke eest punkte ei arvestata. Samuti ei arvestata võistkonnale tõuke eest punkte ka siis, kui mängija laskis topispalli maha kukkuda või püüdis selle õhust kinni väljaspool sõõri piire.

Võidab võistkond, kes saavutas kokku rohkem punkte.

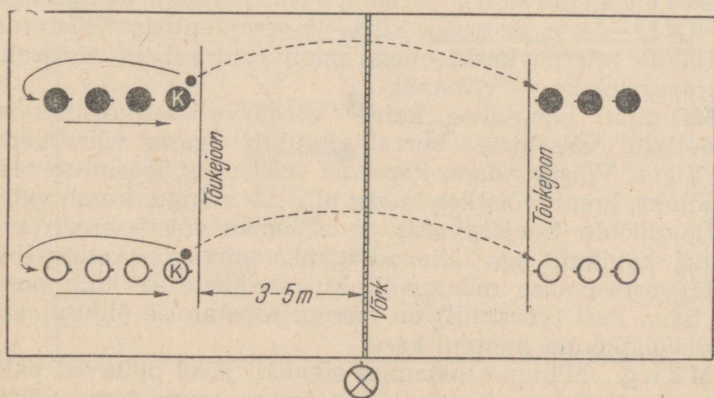
Mängu reeglid. 1. Mängija peab palli tõukama maapinnale tähistatud sõõrist, kuna vastasel korral võistkonnale tõuke eest punkte ei arvestata. 2. Mängijad tõukavad palli kordamööda. 3. Iga mängija sooritab 3 tõuget järjest.

133. Pall üle võrgu! (S)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse võrkpalliväljakul. Mängijad jaotatakse 2—3 võrdarvuliseks võistkonnaks. Iga võistkond jaotatakse paarikslugemise teel pooleks ning rivistatakse üles mõlemale poole võrku (nagu pendelteatejooksu juureski) tõukejoonte taha. Kõikide võistkondade kaptenid on varustatud 1 topispalliga.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali või käskluse järel kap-



Joonis 66

tenid tõukavad või heidavad topispalli enne mängu algust kokkulepitud viisil üle võrgu oma võistkonna vastaspoolse kolonni peas esimesena seisvale mängijale ning jooksevad ise kolonni sappa. Viimane, püüdnud üle võrgu tõugatud (heidetud) palli kinni, tõukab (heidab) selle samal viisil uuesti üle võrgu tagasi ning jookseb oma kolonni sappa jne. Ülejäänud mängijad astuvad sammu võrra edasi (jooksis 66).

Võidab võistkond, kes lõpetab palli üle võrgu tõukamise või heitmise esimesena (pall jõudis järjekorras uuesti kapteni kätte tagasi).

Mängu reeglid. 1. Palli tõukamisel või heitmisel ei tohi mängijad astuda üle tõukejoone. 2. Kui kolonni peas esimesena seisev mängija ei püüdnud talle üle võrgu tõugatud palli kinni, peab ta selle ära tooma, asuma tõukejoone taha ja alles siis võib ta seda omakorda üle võrgu tõugata või heita. Samuti käitub mängija, kui pall ei lennanud üle võrgu. 3. Palli võib heita või tõugata ainult enne mängu algust kokkulepitud viisil. Reeglitest mittekinnipidamisel loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

JOOKSU- JA HEITEMÄNGE

134. Rahvastepall (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse 6—9×12—18 m suurusel kül- ja otsajoontega tähistatud väljakul, mis on keskjoonega poolitatud kaheks võrdseks väljakupooleks — «linnaks».

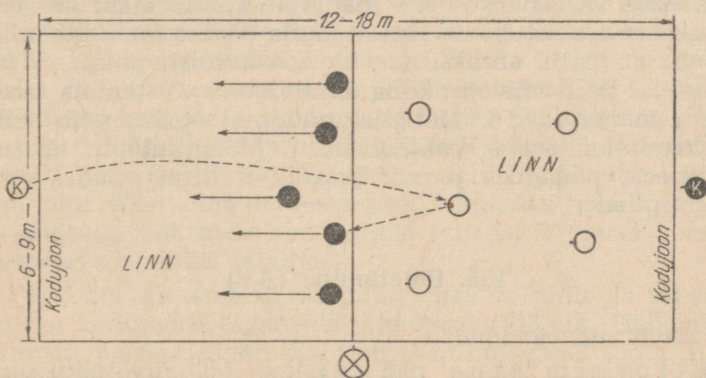
Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Ametlike võistluste korral kuulub igasse võistkonda 10 liiget. Võistkondade kaptenid määravad loosimise teel kindlaks, kumb võistkondadest alustab mängu, kumb valib väljakupoole. Seejärel asuvad mõlemad võistkonnad oma linna, kaptenid aga lähevad igaüks oma võistkonna linnale vastaspoolse mänguväljaku otsajoone — kodujoone — taha. Pall (võrkpall) on mängu alustamise õiguse saanud võistkonna kapteni käes.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel püüavad palli omava võistkonna kapten ning linnas asuva tema võistkonna mängijad omavahel kokku mängides tabada palliga

vastavõistkonna linnas asuvaid mängijaid (joonis 67). Seejuures kapten ja linnas asuvad oma võistkonna mängijad söödavad palli teineteisele üle vastavõistkonna mängijate peade, et soodsal momendil palliga tabada mõnda vastavõistkonna mängijaist. Vastavõistkonna mängijate tabamise õigus on nii kaptenil kui ka linnas asuvail mängijail. Vastavõistkonna mängija loetakse tabatuks ainult sel juhul, kui pall pärast tema puudutamist kukub maha või selle püüab õhust kinni palli visanud võistkonna kapten või mõni teine selle võistkonna mängija. Tabatud mängija lahkub mängust ja läheb oma võistkonna kapteni juurde kodujoone taha tema abiliseks. Abilised võivad samuti palli püüda ning sellega tabada vastavõistkonna mängijaid nagu kaptengi.

Kui vastavõistkonna mängija püüdis palli õhust kinni või see läks vastavõistkonna linna külgsiiridest välja või kui linnas olevad mängijad ei püüdnud kodujoone tagant visatud palli kinni ja see läks üle vastavõistkonna kodujoone, antakse pall üle vastavõistkonnale. Viimased püüavad omakorda palliga tabada teise võistkonna linnas asuvaid mängijaid. Palli võivad mängijad, kapten ning viimase abilised võtta ja püüda vastavõistkonna linna piirest, kui seejuures vähemalt üks jalgadest puudutab oma võistkonna linnas või kodujoone taga olevat maapinda.

Kui kõik ühe võistkonna linnas asunud mängijad on tabatud vastavõistkonna mängijate poolt, läheb linna mängima selle võistkonna kapten ning mäng jätkub. Kap-



Joonis 67

tenil on 3 «elu». Mäng lõpeb siis, kui ühe võistkonna kapteni viimane elu on läbi (tabati kolmandat korda).

Võistluse võidab võistkond, kes kolmest mängust võidab kaks või viiest kolm.

Pärast iga mängu vahetavad võistkonnad linnad ning mängu alustab teine võistkond.

Mängu võib mängida ka aja peale. Sellisel juhul loetakse võitjaks see võistkond, kes suutis mänguks ettenähtud aja jooksul mängust välja lüüa (tabada) rohkem vastasvõistkonna mängijaid.

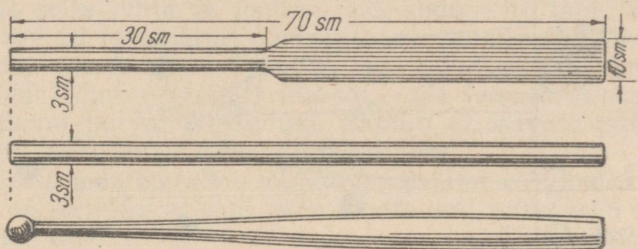
Mängu reeglid. 1. Palli võib visata ainult see mängija, kes püüdis palli õhust või sai selle maast. Vastasel korral antakse pall üle vastasvõistkonnale. 2. Mängija, kes väljus mõlema jalaga oma linna piirest, loetakse tabatuks. Kui seejuures süüdlane mängija tabas palliga vastasvõistkonna mängijat, siis tabamus ei loe ja pall antakse üle vastasvõistkonnale. 3. Kui palli viskamisel astus kapten või tema abiline üle kodujoone ning seejuures tõstis tagaoleva jala maast lahti, siis samuti tabamus ei loe ja pall antakse üle vastasvõistkonnale. 4. Mängijat ei loeta tabatuks: a) kui ta püüdis vastasvõistkonna mängijate poolt visatud palli kinni õhust, b) kui pall puudutas küll mängijat, kuid selle püüdis enne mahakukkumist kinni teine sama võistkonna mängija — vastasel korral loetakse aga nad mõlemad tabatuks, c) kui vastasvõistkonna mängija poolt visatud pall enne mängija tabamist puudutas maad, d) kui mängijat puudutas oma võistkonna teiste mängijate poolt visatud pall. Kui seejuures pall aga riiwas enne vastasvõistkonna mängijat, siis loetakse see viimase poolt visatuks. 5. Kui mängija pärast tema tabamist puudutab palli, antakse see üle vastasvõistkonnale. Maas veerevat palli võivad püüda ainult sama võistkonna tabamata mängijad. 6. Mängija, püüdnud palli, võib selle viskamiseks joosta keskjooneni. 7. Mängijail on lubatud palli eest põigeldes joosta ükskõik millises suunas oma linna piires.

135. Põletamine (AV)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljaku suurus — 20×60 m. Mänguväljaku ühte otsa märgitakse

kodujoon. Viimasest 5—20 m kaugusele asetatakse mingi tähis (lipp, vai, kivi jne.). Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkondadest — «lööjad» (vastavalt loosimise tulemustele) — asub kodujoone taha kolonni ühekaupa, teine aga — «püüdjad» — väljakule laiali. Lööjad on varustatud väikese palli ja löögikurikaga (joonis 68). Mängu õppimise staadiumis tuleb kasutada labidakujulist löögikurikat.



Joonis 68

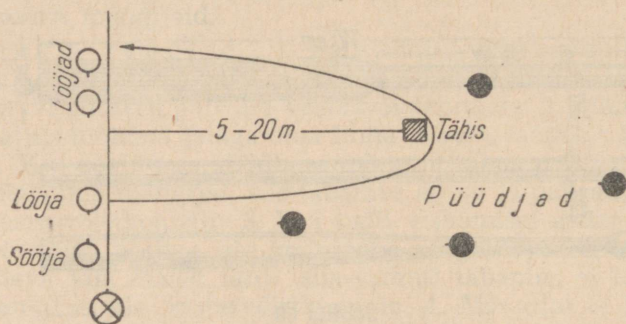
M ä n g. Lööjate võistkonna kapten määrab ühe löojaist söötjaks («senkijaks»). Söötjat võidakse aeg-ajalt välja vahetada mõne löögiõigusliku mängijaga. Söötja viskab väikese palli vertikaalselt üles. Kolonnis esimesena seisnud lööja aga püüab seda löögikurika abil tabada õhust ja lüüa väljakule võimalikult kaugemale. Möödalöömise korral söödab söötja palli seni, kuni lööjal õnnestub lüüa söödetud pall üle kodujoone. Kui pall lendas löögist üle kodujoone, peab lööja asetama kurika kodujoone taha maha ja jooksmas ümber väljakul asetseva tähise ning pöörduma kodujoone taha uuesti tagasi. Sel teel omandab ta uuesti löögiõiguse ja asub lööjate kolonni lõppu viimaseks lööjaks (joonis 69). Iga ümber tähise jooksnud lööja toob oma võistkonnale ühe punkti juhul, kui teda püüdjad ei suutnud jooksmise ajal palliga tabada. Vastasel korral saavutavad punkti püüdjad.

Püüdjate ülesandeks on püüda löödud palle ja tabada sellega kodujoone tagant väljajooksnud lööjaid. Tabamise hõlbustamiseks võivad püüdjad palli omavahel sööta. Kui jooksa on jõudnud kodujoone taha, viskavad püüdjad palli söötjale.

Püüdjate võistkonnale arvestatakse ka selle eest üks punkt, kui neil õnnestub löödud palli õhust kinni püüda (püüda «kooki»).

Mängitakse kaks poolaega (aja suhtes lepitakse enne mängu algust kokku). Teisel poolajal vahetavad võistkonnad osad.

Mängu võidab võistkond, kes saavutab mängu kestel rohkem punkte.



Joonis 69

Mängu reeglid. 1. Lööja, kelle löögist pall lendas üle kodujoone ükskõik kui kaugelt, peab viivitamatult jooksmas ümber väljakul asuva tähise. Vastasel korral saavutab punkti väljakul olev võistkond. 2. Enne jooksu alustamist peab lööja asetama löögikurika kodujoone taha maha. Kui löögikurikas on asetatud aga väljaku sisse kas või osaliselt, peab lööja tagasi minema, asetama kurika joone taha ja võib siis jooksu jätkata. 3. Lööjate võistkonna mängijad ei tohi puudutada palli käega või jalaga (välja arvatud söötja) ei väljakul ega ka kodujoone taga.

1. variant (AN). Lööjad ei löö palli löögikurika abil, vaid viskavad käega. Mängu võib mängida ka suures ruumis.

2. variant (AV). Mängus kasutatakse võrkpalli, mida lööjad löövad samuti nagu mängu «Põleb» juureski. Seda võib mängida ka suures ruumis.

136. Koputajad (AV)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Sama mis eelmise mängu juureski. Tähisena kasutatakse kivi (põrandale kriidiga tähistatud sõõri).

Mäng. Mängu käik sama mis mängu «Põletamine» puhul. Pärast palli löömist (viskamist) jookseb lööja (viskaja) kiiresti kivi (sõõri) juurde, koputab kannaga kolm korda selle pihta ja jookseb siis kodujoone taha tagasi. Kui see tal tabamatult õnnestus, arvestatakse lööjate (viskajate) võistkonnale 1 punkt. Kui püüdjad aga väljakul palliga lööjat (viskajat) tabasid, siis lööjate (viskajate) võistkond punkti ei saavuta. Samuti ei saavuta püüdjad punkti palli õhust kinnipüüdmise eest.

Pärast seda, kui kõik lööjate (viskajate) võistkonna liikmed on järjekorras palli löönud (visanud), vahetavad võistkonnad osad.

Selles mängus võib punkte saavutada ainult lööjate (viskajate) võistkond.

Võidab võistkond, kes saavutas rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Viskamisel ei tohi viskaja astuda üle kodujoone, vastasel korral loetakse ta tabatuks. 2. Palli võib visata nii hoojooksult kui ka paigalt. Selles suhtes lepitakse kokku enne mängu algust.

137. Ringkoputamine (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljaku mõõtmed 20×60 m. Väljaku ühes otsas märgitakse maapinnale 10 m pikkune kodujoon, mille otsad tähistatakse lipukestega. Kodujoonest 10—12 m kaugusele märgitakse maapinnale 4 m läbimõõduga sõõr. Sõõri tähistava joone kodujoone poolsele osale asetatakse telliskivi suurune kivi.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib kapteni. Ühte võistkonda nimetatakse «lööjateks», teist — «püüdjateks». Kaptenid loosivad omavahel, milline võistkond asub esimesena lööma. Lööjate võistkond läheb kodujoone taha, sellest 6—7 m kaugusele ja rivistub ühte viirgu. Püüdjate võistkond asub väljakul selliselt, nagu see on näidatud joonisel 70.

Püüdjate võistkonna kapten saadab ühe oma mängijaist, kes oskab hästi palli püüda, kodujoone taha söötjaks.

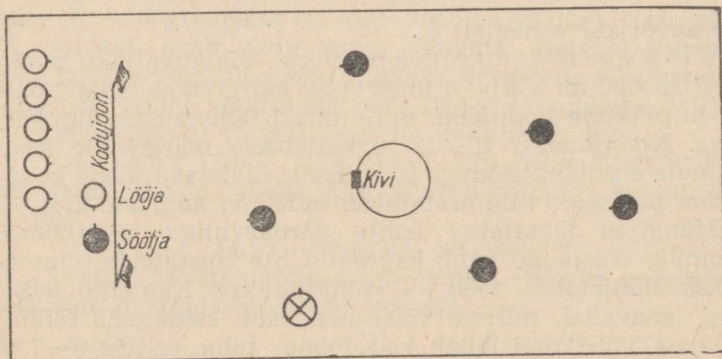
Mängus kasutatakse 70 sm pikkust ja 3 sm jämedust silindrikujulist löögikurikat ning tennisepalli.

M ä n g. Kodujoone taga seisev söötja söödab palli lööjale löömiseks. Lööjate võistkonna löögijärjekorra määrab kindlaks võistkonna kapten. Kui lööja tabab kurikaga palli, siis jookseb ta löögikurikaga kivi juurde ning lööb sellega ühe korra vastu kivi. Nähes, et pall lendab kaugemale, jookseb ta üks, kaks, kolm jne. korda ümber sõõri ja lööb igakordsel kivist möödumisel löögikurikaga ühe korra vastu seda. Iga taoliselt sooritatud löögiga toob ta oma võistkonnale ühe punkti juhul, kui ta jääb «tabamatuks». Ümber sõõri jookseb ta seni, kuni näeb, et hädaoht on lähedal ja teda võidakse püüdjate poolt tabada. Seejärel jookseb ta kiiresti kodujoone taha ja puudutab löögikurikaga kodujoont.

Püüdjad püüavad löödud palli kiiresti kätte saada ja visata selle kodujoone taga seisvale söötjale. Söötja, püüdnud palli, puudutab sellega kodujoont. Kui söötja jõuab seda teha enne, kui koputamisel tagasipöörduv mängija puudutab löögikurikaga kodujoont, loetakse viimane püüdjate võistkonna poolt tabatuks ning lööjate võistkond ei saavuta ühtki punkti.

Kui kõik lööjate võistkonna liikmed on kordamööda käinud palli löömas, vahetavad võistkonnad osad.

Mängu võidab võistkond, kes saavutab rohkem punkte.



Joonis 70

Mängu reeglid. 1. Lööjale antakse pallist möödaloõmise korral veel teine katse. Rohkem katseid ei anta. 2. Kui söõtja söödab palli halvasti, peab püüdjate võistkond lööjate võistkonna nõudmisel söõtja välja vahetama. 3. Kui ümber sõõri jooksev mängija unustab ühel korral löögikurikaga kivi koputada, siis pärast seda sooritatud koputamised enam arvestusse ei kuulu. 4. Koputaja peab löögikurika endaga kodujoone taha kaasa tooma. Vastasel korral tema poolt saavutatud punktid tühistatakse. 5. Juhul kui püüdjad ei leia löödud palli üles, teatavad nad sellest mängujuhile. Sellisel juhul arvestatakse lööjate võistkonnale 5 punkti, vaatamata sellele, et koputaja jooksis ümber sõõri ning koputas löögikurikaga kivile rohkem kordi. 6. Kui püüdjal õnnestub pall õhust kinni püüda, loetakse lööja tabatuks. 7. Koputaja ei tohi ümber sõõri jooksmisel sellesse sisse astuda. Vastasel korral loetakse ta tabatuks.

138. Laptuu (AV)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängu läbiviimiseks sobib igasugune tasane väljak, mille pikkus on 70—80 m, laius — 30—40 m. Väljakule tõmmatakse kaks paralleelset joont, mis asuvad teineteisest 25—35 m kaugusel. Joonte otsad tähistatakse lipukestega. Üht joontest nimetatakse «linnajooneks», teist «pesajooneks», joontevahelist ala aga «väljaks».

Mängus kasutatakse väikest kummipalli, tennisepalli või kaltsudest valmistatud palli ning ümmargust keppi — löögikurikat (pikkus 75 sm ja läbimõõt 3 sm). Võib kasutada ka labidakujulist löögikurikat (vt. «Põletamine»).

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad valivad kapteni. Kaptenid otsustavad omavahelise loosimise teel, kumb võistkond mängib esimesena linnas, kumb väljal. Linnavõistkond rivistub linnajoone taha ühte viirgu (kapten seisab viiru vasakul tiival), teine võistkond aga asub vabalt väljakule laiali. Väljal olev võistkond saadab ühe oma mängijaist linna söõtjaks («senkijaks»).

Mäng. Linnavõistkonna mängijad löövad palli kordamööda löögikurikaga nii, et see lendaks väljale ja seejuures hästi kaugele.

Söötja söötab palli — viskab vertikaalselt üles — nii kõrgele, kui lööja soovib, ja selliselt, et viimasel oleks võimalik löögikurikaga palli tabada üle linnajoone astumata.

Mäng algab sellest momendist, kui linnavõistkonna esimene mängija on sooritanud löögi.

Kui löök õnnestub ja pall lendab kaugemale, jookseb löögi sooritanud mängija, asetades enne seda löögikurika linna-joone taha maha, üle välja pesajoone taha. Ületanud pesajoone, püüab ta linna tagasi joosta. Kuni ta jookseb, püüavad väljal asuvad mängijad, saanud kätte palli, sellega teda tabada. Jooksja aga põikleb palli eest. Kui jooksjä on jõudnud pesajoone taha või ületanud linnajoone, on tema tabamine palliga keelatud. Jooksja võib jääda pesajoone taha, kui ta näeb, et ta ei jõua tabamatult joosta linna tagasi.

Kui esimene mängija on välja ületanud kas ühes suunas või koguni edasi-tagasi, asub lööma linnavõistkonna järgmine mängija.

Kui aga pall lendas löögist liiga lähedale või kui lööja ei tabanud kurikaga palli üldse, jääb ta linna piiridesse — söötjast vastaspoolse linnajoone osa taha — ootama järgmise mängija lööki (joonis 71). Selle õnnestumise puhul jooksevad nad kahekesi. Sama löögi ajal võib linna tagasi joosta ka see linnavõistkonna mängija, kes jäi peatuma pesajoone taha.

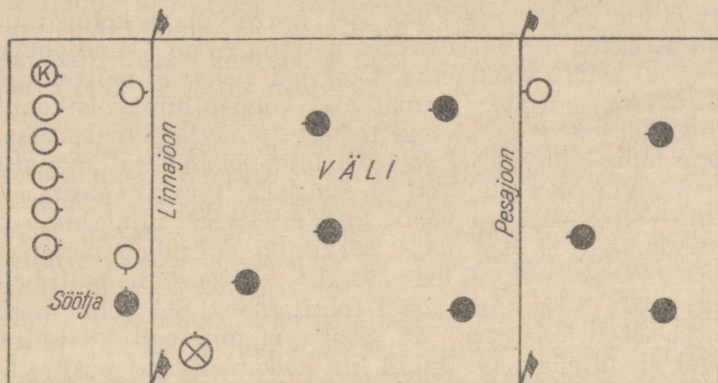
Väljal asuva võistkonna mängijad püüavad mitte ainult tabada jooksjat palliga, vaid ka püüda löödud palli õhust («koogipüüdmine»). Kui see õnnestub, vahetavad võistkonnad osad — linnas asunud võistkond läheb väljale ja väljal asunud võistkond linna.

Teisiti toimitakse siis, kui linnavõistkonna jooksvat mängijat tabatakse väljal palliga. Siis püüavad kõik väljal asuva võistkonna mängijad joosta linna. Kuid linna võistkonnal on veel võimalus linn tagasi võita. Saanud palli enda kätte, püüavad nad omakorda tabada mõnd väljal asuva võistkonna mängijat, kes pole veel jõudnud linnajoone taha joosta. Õnnestumise korral peab vastane linnast lahkuma. Kuid nad võivad veel omakorda tabada mõnd väljal asuvat linnavõistkonna mängijat ja sel teel linna jällegi tagasi võita. Nii areneb linna pärast visa võitlus. Lõpuks, kui ühel võistkonnal õnnestub terves koosseisus tabamatult linna jõuda, mäng jätkub.

Iga mängija eest, kellel õnnestub joosta pesajoone taha

ja tagasi linna ning jääda seejuures tabamatuks, saab linnavõistkond ühe punkti. Sellest selgubki, miks areneb visa võitlus linna pärast — ainult linnavõistkonnal on võimalus saavutada punkte.

Mängu võidab võistkond, kes esimesena saavutab enne mängu algust kindlaksmääratud arvu punkte või saavutab enne mängu algust kokkulepitud aja jooksul rohkem punkte.



Joonis 71

Mängu reeglid. 1. Linnavõistkonna igal mängijal on õigus lüüa palli ainult üks kord. Kuigi ta lööb mööda, loetakse löök ikkagi sooritatuks. Teistkordse löögiõiguse omandab mängija siis, kui ta on jooksnud pesajoone taha ja sealt tagasi linna. Seejärel asub ta löögijärjekorras olevate mängijate viiru vasakule tiivale. 2. Joosta võivad korruga mitu mängijat, kuid ainult pärast seda, kui nad on palli löönud. 3. Tagasijooksuks linna võivad mängijad pesajoonel oodata sobivat lööki. Seejuures võivad nad linna «kippada» (pesajoone tagant väljakule tulla). Sel ajal, kui nad on lahkunud pesajoone tagant, võivad väljal asuva võistkonna mängijad neid palliga tabada. Selleks viskab söötja palli, kui see on tema käes, väljal asuvatele oma võistkonna mängijatele. 4. Väljal oleva võistkonna mängijatel on õigus joosta palliga käes väljal ja visata seda üksteisele, samuti ka söötjale. 5. Väljal asuva võistkonna mängijail on keelatud segada linnavõistkonna jooksjaid (asuda neile teele ette, hoida neid kinni). 6. Kui

lööja lööb sihilikult palli üle väljaku külgjoonte, pole tal õigust joosta ning peab ootama järgmise mängija lööki. 7. Kui palli löönud mängija jookseb väljale ja pole asetanud löögikurikat täiesti linnajoone taha, viskavad väljal asuva võistkonna mängijad palli söötjale, kes viskab selle vastu kaigast ja hüüab: «Üks, kaks, kolm — laptuu!». Pärast seda vahetavad võistkonnad osad. 8. Head lööki ootav mängija, kes juba oma löögi on sooritanud, ei tohi astuda üle linnajoone. Vastasel korral on ta kohustatud kohe jooksma üle välja pesajoone taha — nn. «sundjooks». 9. Väljal asuva võistkonna mängijad viskavad palli uuesti söötmiseks söötjale. Samal ajal võivad linnavõistkonna mängijad joosta pesajoone tagant linna ja linnast pesajoone taha. 10. Väljal jooksva linnavõistkonna mängija tabamise õigus palliga on ka söötjal. Ta võib joosta sel puhul väljal jooksjale vastu, kuid ainult sel juhul, kui pall on tema käes. 11. Kui maast pörkunud pall tabab mängijat, siis seda tabamiseks ei loeta. 12. Kui söötja söötis palli halvasti, võib lööja jätta löögi sooritamata. Sel juhul peab söötja söötu kordama. 13. Söötja ei tohi palli söötmisel lööjat «hanitada». 14. Juhul kui kõik mängijad peale viimase — kapteni — on palli juba löönud, kuid pole jõudnud pesajoonelt linnajoone taha tagasi joosta, on kaptenil õigus lüüa palli 3 korda. Kui ka selle aja jooksul pole ükski mängijaist jõudnud linnajoone taha — pole omandanud löögiõigust, vahetavad võistkonnad osad.

139. Taat (AV)

Osavõtjaid 3—15.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljaku mõõtmed on 20×60 m. Mänguväljaku ühes otsas märgitakse maapinnale 5—6 m pikkune kodujoon. Kodujoone mõlemad otsad tähistatakse lipukestega. Kodujoonest 15—20 m kaugusele väljaku suunas asetatakse maha telliskivi (paekivi, telliskivi suurune lauatükk jne.). Palli (tennisepalli) löömiseks kasutatakse 40—50 sm pikkust ja 2—3 sm jämedust silindrikujulist löögikurikat (võib kasutada ka labidakujulist löögikurikat).

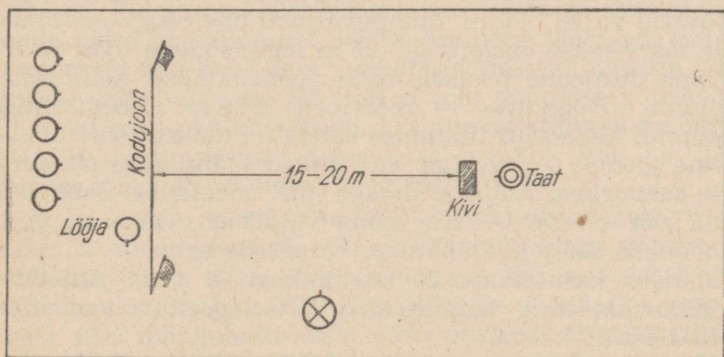
Mängijad valivad juhtmängija — «taadi». Kõik ülejäänud mängijad — «lööjad» — rivistuvad ühte viirgu kodu-

joone taha, viimasest 6—7 sammu kaugusele. Taat seisab telliskivi läheduses (joonis 72).

M ä n g. Kodujoone taga ühes viirus seisvatest lööjatest läheb paremtiibmine kodujoone taha, viskab vasaku käega palli üles ja püüab seda lüüa paremas käes oleva löögikurikaga taadi suunas võimalikult kaugemale. Seejärel jookseb ta löögikurikat kaasa võttes telliskivi juurde, lööb kolm korda sellega vastu kivi ja jookseb kiiresti uuesti kodujoone taha tagasi (omades seega uuesti löögiõiguse) ning asub lööjate rivi vasakule tiivale. Seejärel viskab taat palli uuesti kodujoone taha ja lööma asub rivi paremalt tiivalt järgmine mängija.

Taat seisab telliskivi lähedal ja püüab lendavat palli õhust kinni püüda või kui see tal ei õnnestu, siis kiiresti viimast maast haarata ja sellega telliskivi juurest tagasi jooksvat lööjat tabada. Kui see (palli õhust püüdmine või maast haaratud palliga jooksja tabamine) taadil õnnestub, loetakse jooksja «tabatuks» ja ta muutub taadi abiliseks. Taadi abiline jääb väljakule ning püüab edasises mängus samuti nagu taatki jooksjat tabada. Et väljal olevatel mängijatel (taadil ja tema abilistel) oleks parem jooksjat tabada, võivad nad palli ka omavahel sööta. Selliselt taadi abiliste arv järjest suureneb, kuni kodujoone taha on jäänud ainult üks mängija — mängu võitja. Kui ka mängu võitja on tabatud, jääb viimane uueks taadiks, väljal olnud mängijad aga lähevad kodujoone taha ja mäng kordub.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Lööja loetakse tabatuks: a) kui pall lendas väljapoole väljaku piire; b) kui lööja astus



Joonis 72

löömisel üle kodujoone; c) kui tema poolt löödud pall püüti õhust kinni taadi või tema abiliste poolt; d) kui taadil või mõnel tema abilistest õnnestus maast võetud palliga lööjat tabada telliskivi juurest kodujoone taha tagasijooksmisel; e) kui lööja ei suutnud kolmel korral järjest tabada löögikurikaga palli, nii et see oleks lennanud üle kodujoone.

2. Pall loetakse löögist tabatuks, kui see lendas üle kodujoone. Lööja on kohustatud seejärel jooksuma löögikurikaga väljakul asuva telliskivi juurde. 3. Kui pall kukkus löögist telliskivi (koputamiskoha) ja kodujoone vahele maha ning taat või mõni tema abilistest sai palli maast kätte enne, kui lööja jõudis telliskivini, jääb jooksja telliskivi juurde seisma, taat või mõni tema abilistest aga läheb palliga kivi taha ühe sammu kaugusele sellest, paneb palli sinna maha, asetab jala pallile ja käed kuklale. Seejärel lööb telliskivi juures seisev lööja kolm korda löögikurikaga vastu kivi ja püüab kiiresti joosta kodujoone taha. Taat või tema abiline haarab maast palli ja püüab sellega kodujoone taha jooksvat mängijat tabada. Esimene ei tohi oma asendit muuta enne, kui on löödud viimane kord vastu kivi. Vastasel korral jooksja tabamine palliga ei loe.

4. Taat ja tema abilised võivad jooksjat tabada alati ainult pärast koputamist. Tabamine enne seda ei loe.

140. Ringlaptuu (V)

Osavõtjaid vähemalt 12.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mänguväljaku mõõtmed on 30×70 m. Mänguväljaku ühe otsajoone lähedale märgitakse maapinnale 25 m läbimõõduga sõõr. Sõõri lähema otsajoone poolsele osale joonistatakse nelinurkakujuuline «löögikast» — mõõtmed 2×4 m. Löögikastist vastupidi kellaosuti liikumise suunale lüüakse sõõri tähistavale joonele 7 vaia. Iga vaia ümber märgitakse maapinnale saepuruga, lubjaga, liivaga jne. meetrilise läbimõõduga sõõr — «pesa». Kui mänguväljak on väiksem, võib vähendada sõõri läbimõõtu ja ka pesade arvu.

Mängus kasutatakse 70 sm pikkust ja 3 sm jämedust löögikurikat ning tennisepalli. Tütarlapsed võivad lüüa palli lihtsalt käega.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib kapteni. Kaptenid loosivad oma-

vahel, kumb võistkond asub esimesena palli lööma. «Lööjate» võistkond rivistub ühte viirgu löögikasti taha, sellest 6—7 m kaugusele. Teine — «püüdjate» — võistkond asub vabalt väljakule laiali. Püüdjate võistkonna kapten saadab ühe oma mängijaist lööjate võistkonna juurde söötjaks. Lööjate võistkonna kapten määrab kindlaks oma võistkonna mängijate löögijärjekorra, millest mängijad on kohustatud kinni pidama kogu mängu kestel.

Söötja ja lööjate võistkonna esimesena löögijärjekorras olev lööja seisavad löögikastis (joonis 73).

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel söötab söötja lööjale palli nagu mängu «Laptuu» juureski. Lööja püüab löögikurikaga palli lüüa võimalikult kaugemale, kuid nii, et see ei lendaks mänguväljaku piirest välja. Kui löök õnnestub, jookseb ta kiiresti I pesa ning puudutab käega selles olevat vaia. Juhul kui pall lendas kaugele ja püüdjad pole seda veel kätte saanud, võib ta edasi joosta II, III jne. pesa. Iga pesa läbimisel peab ta puudutama käega pesas olevat vaia. Selliselt jookseb mängija pesast pesa, kuni näeb, et järgmisse pesa edasijooksmine on juba ohtlik — püüdjad viskasid palli tema lähedal oleva püüdja kätte. Viimasel on õigus teda väljaspool pesa palliga tabada, mille järel võistkonnad peavad vahetama osad. Kui jooksja ei puudutanud pesa läbimisel vaia käega, võib püüdjate võistkonna iga mängija seda vaia palliga puudutada, mille järel pesa loetakse «purustatuks» ja võistkonnad vahetavad osad.

Lööjate võistkonna mängijad ei tohi pesast pesa joosta sel ajal, kui pall on söötja käes. Kui söötja on saanud palli enda kätte ja hüüdnud «Seis!», siis need jooksjad, kes sel momendil olid kahe pesa vahel, peavad minema lähemasse vabasse pesa. Sel ajal ei tohi püüdjate võistkonna liikmed neid palliga tabada. Lööjate võistkonna mängijad võivad uuesti pesast pesa edasi joosta, kui uus lööja pärast lööki on väljunud löögikasti piirest.

Kaks lööjate võistkonna liiget ei tohi üheaegselt viibida ühes ja samas pesas. Seepärast ei tohi lööjate võistkonna mängija joosta edasi järgmisse pesa, kui seal seisab oma võistkonna mängija. Kui mõni lööjate võistkonna mängijaist seda mänguhoos siiski teeb, peab ta, et viga parandada, oma pesa kiiresti tagasi minema, kuna vastasel korral võivad püüdjate võistkonna mängijad palliga vaia

korras kõik pesad ja puudutanud seal olevaid vaiasid, toob oma võistkonnale 1 punkti ning asub lööjate rivi vasakule tiivale. Viimasest pesast, pärast vaia puudutamist, lööjate rivi vasakule tiivale mineva mängija palliga tabamine ei loe. Selliselt on ainult lööjate võistkonnal võimalus saavutada punkte.

Mängu võidab võistkond, kes saavutab kokkulepitud arvu punkte (10—20) esimesena või saavutab kokkulepitud aja jooksul kõige rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Igal lööjate võistkonna mängijal on õigus lüüa palli 3 korda järjest. Lööja otsustab ise, millise löögi järel ta jookseb I pessa. 2. Halvasti söödud palli ei ole lööja kohustatud lööma. 3. Palli löönud lööjate võistkonna mängijad peavad kõik pesad läbima järjekorras. Pesa loetakse läbituks, kui mängija on puudutanud käega pesas olevat vaia. 4. Lööja peab enne I pessa jooksmist jätma löögikurika maha löögikasti piiridesse. 5. Kui pesast pessa jooksvat mängijat tabas maast põrkunud pall, siis tabamust ei loeta. 6. Söötjal on õigus jooksjaid palliga tabada ainult siis, kui ta asub seejuures ise löögikastis. 7. Lööjate võistkonna kapten võib nõuda halvasti söötva söötja väljavahetamist parema vastu. 8. Löögijärjekorras olevad lööjate võistkonna liikmed ei tohi takistada söötja tegevust. Samuti ei tohi püüdjad takistada pesast pessa jooksvaid lööjate võistkonna mängijaid. Iga taolise eksimuse eest arvestatakse süüdlase võistkonna poolt kogutud punktide summast 5 punkti maha. 9. Võistkonnad vahetavad osad:

a) kui püüdjad või söötja tabasid palliga pesast pessa või löögikastist I pessa jooksvat mängijat; pesas asuva mängija palliga tabamine ei loe; b) kui püüdja «purustas» pesa; c) kui püüdjad püüdsid löödud palli kinni õhust; d) kui lööja lõi palli mänguväljaku piirest välja; e) kui lööjate võistkonna mängija puudutas palli sihilikult; f) kui lööja enne I pessa jooksmist ei asetanud löögikurikat löögikasti piiridesse; g) kui üks lööjate võistkonna liikmeist jääb pesade vahetamisel pesata; h) kui lööjate võistkonnal pole ühtegi löögiõiguslikku lööjat — kõik mängijad asuvad pesades — ja söötja on visanud palli löögikastis vastu maad ning hüüdnud: «Vahetus!»; i) kui lööja tuli lööma väljaspool löögijärjekorda ja söötja viskas talle palliga pihta.

141. Vangid (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljaku mõõtmed on 30×70 m. 8 m kaugusele väljaku ühest otsajoonest joonistatakse viimasele paralleelne «linnajoone». 40 m kaugusele linnajoonest märgitakse kaks 2×4 m suurust täisnurkset nelinurka. Esimene neist tähistab «kodu», teine — «kindlust». Linnajoone keskkoha taha joonistatakse 2×4 m suurune «löögikast».

Mängijad jaotatakse kaheks võrdarvuliseks võistkonnaks. Kaptenid määravad kindlaks loosimise teel, kumb võistkond alustab mängu linnas («lööjad»), kumb väljakul («püüdjad»). Lööjate võistkond rivistub löögikasti taha, viimasest 5—6 m kaugusele, ühte viirgu. Lööjate võistkonna kapten määrab kindlaks oma võistkonna liikmete löögijärjekorra. Püüdjate võistkond valib peale kapteni veel «kindluse vahi». Püüdjate võistkond asub väljakul vabalt laiali, ainult kindluse vaht peab asuma kindluse läheduses.

Mängus kasutatakse 70 sm pikkust ja 3 sm jämedust löögikurikat ning tennisepalli.

Mäng. Löögikasti asuvad lööjate võistkonna 2 esimest mängijat (joonis 74). Üks neist söötab palli, kuna teine püüab löögikurikaga lüüa seda võimalikult kaugemale vastaspoolse otsajoone suunas. Igal lööjal on õigus lüüa palli kolm korda järjest. Kui pall lendas löögist kaugemale, annab lööja löögikurika söötja kätte ja jookseb löögikastist üle väljaku koju. Võimaluse korral võib ta kohe linna tagasi joosta. Seejärel söötab palli lööjate võistkonna järgmine mängija, kuna palli lööb endine söötja. Tabanud palli, jookseb lööja jällegi koju ja võimaluse korral püüab joosta sealt uuesti linna tagasi. Kui see pole aga võimalik, ootab ta kodus järgmise lööja head lööki, et joosta linna sel ajal. Esimesel juhul toob mängija oma võistkonnale 3 punkti, teisel juhul aga 1 punkti.

Väljakul asuvad püüdjad püüavad löödud palli õhust kinni püüda, või kui see neil ei õnnestu, haaravad nad selle maast ning püüavad sellega tabada — «vangistada» — väljakul jooksvat lööjate võistkonna liiget. Tabatud lööjad lähevad kindlusesse. Peale selle peavad püüdjad, eriti just kindluse vaht, jälgima, et lööjatel ei õnnestuks vange kindlusest vabastada. Vange võivad vabas-

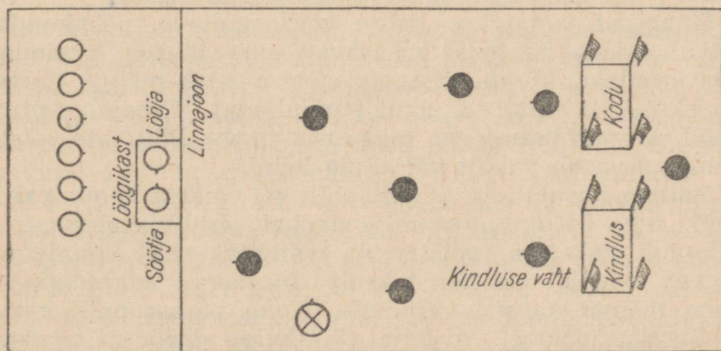
tada löögikastist koju või kodunt linna jooksvad vabad lööjate võistkonna mängijad käe puudutamiseaga. Kindluse vaht aga püüab seda takistada ja ühtlasi ka vabastajat vangistada — teda käega puudutada. Kindluse vahi poolt käega puudutatud mängija loetakse vangistatuks ja ta peab minema kindlusesse. Ülejäänud püüdjad võivad vabastatud vange uuesti vangistada, kui nad tabavad neid palliga teel linna. Kindluse vaht võib vabastajat ja vabastatud vange väljakul taga ajada kuni linnajooneni.

Kui kindluses on 2 mängijat, hoiavad nad teineteisel kätest kinni. Taolisel juhul loetakse mõlemad vabastatuks, kui ühte neist puudutas käega lööjate võistkonna vaba mängija. Vastasel korral loetakse vabastatuks ainult see vang, keda vabastaja käega puudutas. Õnnelikult linna jõudnud vabastatud vangid oma võistkonnale punkti ei too.

Võistkonnad vahetavad osad, kui püüdjail õnnestus koguda kindlusesse 3 vangi. Vabastatud vange ei võeta arvesse.

Mängu võidab võistkond, kes mänguks määratud aja jooksul saavutab rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Lööjate võistkonna mängija loetakse vangistatuks ja ta peab minema kindlusesse: a) kui ta lõi pallist kolm korda järjest mööda; b) kui ta enne jooksu alustamist ei andnud löögikurikat söötja kätte; c) kui ta väljub kodu piirest sel ajal, kui pall on linnas; d) kui püüdja tabas teda palliga väljakul või püüdis löödud palli enne õhust kinni, kui ta jõudis koju või kodunt linna;



Joonis 74

e) kui kindluse vaht puudutas vabastajat või vabastatud vange väljaku piires käega; f) kui lööja lõi palli väljaku külgiiridest välja; g) kui linnas olev mängija viskab püüdjate poolt sinna visatud palli väljakule tagasi. 2. Kui lööja astub palli löömisel üle linnajoone, peab ta kohe koju jooksuma, vaatamata sellele, kas ta palli tabas või mitte. 3. Kodus olevate mängijate palliga tabamine ei loe. 4. Kui püüdjate poolt visatud pall jõudis linna enne kui kodu linna jooksev mängija, peab viimane minema tagasi koju. Tema tabamine palliga on sel ajal keelatud ja söötja ei sööda palli järgmisele mängijale enne, kui ta on jõudnud kodu piiridesse. 5. Võistkonnad vahetavad osad, kui kindluses on korruga 3 vangistatud lööjate võistkonna mängijat. 6. Ainult kindluse vahil on õigus lööjate võistkonna mängijaid (vangide vabastajat ja linna põgenevaid vange) käega puudutamise teel vangistada. Ülejäänud püüdjad võivad seda teha ainult palliga tabamise teel. Kindluse vahil pole õigus vangistada neid lööjate võistkonna mängijaid, kes ei püüa vange vabastada.

142. Odajooks (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettēvalmistus mänguks. Mänguväljaku suurus on 10×100 m. Mänguväljaku ühte otsajoont nimetatakse «linnajooneks». Linnajoone mõlemad otsad tähistatakse lipukestega. Mänguväljakule lüüakse maasse püsti 4 oda (vaia) nii, nagu see on näidatud joonisel 75.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkondade kaptenid määravad omavahelise loosimise teel kindlaks, kumb võistkondadest alustab mängu linnas («viskajad»), kumb väljakul («püüdjad»). Viskajate võistkond rivistub linnajoone taga ühte viirgu. Püüdjate võistkond aga asub vabalt väljakule laiali.

Mängus kasutatakse tenniseipalli või väikest kummipalli.

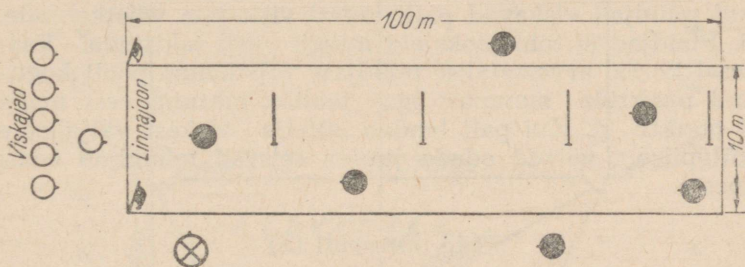
Mäng. Mängu alustamise signaali järel viskab paremtiibmine viskajate võistkonna mängija palli linnajoone tagant paigalt või hoojooksult (vastavalt kokkuleppele enne mängu algust) väljakule. Kohe pärast palli käest lahkumist jookseb viskaja väljakule, möödub odadest paremalt poolt ja puudutab seejuures käega järjekorras kõiki odasid. Jõudnud viimase odani ja puudutanud seda

käega, jookseb ta odasid puudutamata linnajoone taha tagasi ning asub viskajate rivi vasakule tiivale.

Püüdjate võistkonna mängijad püüavad visatud palli võimalikult kiiresti enda kätte saada, et tabada sellega jooksjat. Hädaohu korral võib jooksja 4. oda suunas jooksmisel ennast päästa haaramisega lähedal olevast odast. Taolisel juhul tabamus ei loe.

Kui jooksja jäi peatuma ühe oda juurde, viskavad püüdjad palli linna tagasi. Samal ajal ei tohi odast kinnihoidev mängija edasi joosta.

Seejärel viskab palli järgmine viskajate võistkonna viirus seisev paremtiibmine mängija. Kohe kui pall on lahkunud viskaja käest, võib oda juurde peatuma jäänud viskajate võistkonna mängija edasi joosta, viskaja ise aga peab jooksma vähemalt esimese odani jne.



Joonis 75

Iga viskajate võistkonna mängija, kes neljanda oda juurest linnajoone taha tabamatult tagasi jõudis, toob oma võistkonnale 1 punkti ja omandab uuesti viskeõiguse.

Mängu võidab võistkond, kes saavutab esimesena enne mängu algust kokkulepitud arvu punkte (10—20) või siis saavutab neid mänguks määratud aja jooksul rohkem.

Mängu reeglid. 1. Võistkonnad vahetavad osad: a) kui viskaja poolt visatud pall kukkus maha väljapoole mänguväljaku piire; b) kui püüdjad püüdsid viskaja poolt visatud palli õhust kinni; c) kui püüdjad tabasid palliga väljakul jooksvat viskajat enne, kui see jõudis käega lähedal olevast odast kinni võtta; d) kui viskaja viskas palli sihilikult selliselt, et see pärast ärapõrget maast lendas väljapoole väljaku külgsiirde; e) kui neljanda oda juurest

linna tagasi jooksev mängija jõudis sinna hiljem kui püüdjate poolt visatud pall; f) kui neljanda oda juurest tagasi jooksev mängija jäi peatuma enda päästmiseks ühe oda juurde või pöördus neljanda oda juurde tagasi; g) kui viskaja ei jooksnud pärast viset linnajoone tagant vähemalt esimese odani; h) kui linnajoone taga pole ühtegi viskeõiguslikku mängijat; i) kui viskaja astus palli viskamisel enne palli käest lahkumist üle linnajoone. 2. Linnajoone tagant väljakule jooksnud viskaja peab mööduma odadest paremalt poolt. Hädaohu (tabamise) korral võib jääda peatuma ükskõik millise oda juurde ja sellest käega kinni hoida. Taolisel juhul jooksjä tabamine palliga ei loe. Edasi võib ta joosta ainult pärast palli viskamist järgmise viskaja poolt. 3. Ühe oda juurde võib peatuma jääda piiramatu arv mängijaid. 4. Oda juurde peatuma jäänud mängijatel (välja arvatud neljas oda) ei ole edasijooksu õigust ajal, kui püüdjad viskavad palli tagasi viskajate võistkonnale. 5. Püüdjad ei tohi jooksjaid mingil viisil takistada. Vastasel korral arvestatakse püüdjate võistkonna poolt kogutud punktide summast iga taolise juhtumi eest maha 3 punkti. 6. Kui pall lendab püüdja viskest väljapoole külgpääre, võivad odade juures seisvad mängijad edasi joosta.

143. Pesapall (S)

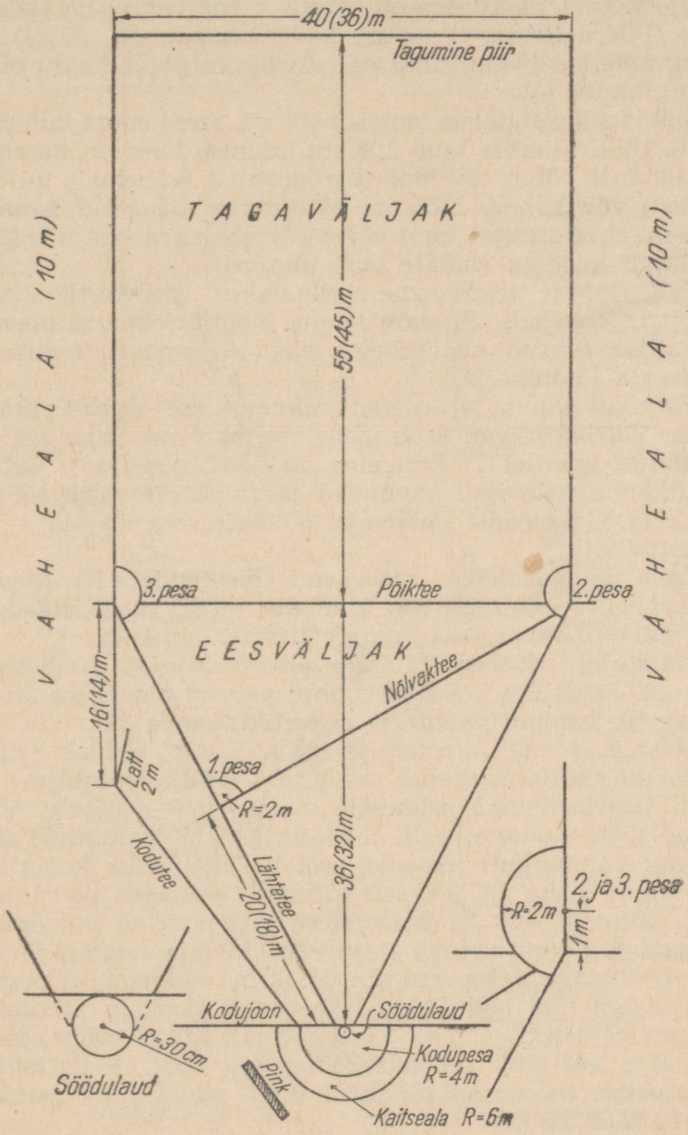
(Lihtsustatud variant)

Osavõtjaid vähemalt 18.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljak tähistatakse maapinnale saepuru, lubja või mõne muu hästinähtava ainega nii, nagu see on näidatud joonisel 76.

Mänguväljak koosneb kahest osast — kolmnurgakujulisest eesväljakust ja täisnurkse nelinurga kujulisest tagaväljakust.

Mänguväljaku mõõtmed olenevad mängijate vanusest. Joonisel 76 on väljaku mõõtmetena antud 2 arvu. Esimesed arvud näitavad meeste ja noormeeste, teised (sulgudes) — poiste, naiste, neidude ja tüdrukute pesapalliväljaku mõõtmeid. Samal joonisel on näidatud ka pesade (kodupesa, 1., 2. ja 3.) asetus ja mõõtmed. Kodupesas on maapinnale kinnitatud ümmargune 60 sm läbimõõduga ning 2—3 sm paksune puust söödulaud.



Joonis 76

Kolmandast pesast kodupessa suunduv «kodutee» pole sirgjooneline, nagu seda on «lähte-», «nõlvaku-» ja «põiktee». Pöördekohta, 3. pesast kodupesa suunas 16(14) m kaugusele, on löödud maasse eesväljaku poole kaldu olev 2 m pikkune latt.

Mängus kasutatakse tennisepalli või sama suurt kummpalli. Palli lüüakse kuni 105 sm pikkuse löögikurika abil.

Mängust võtab osa kaks võrdarvulist (vähemalt 9-liikmelist) võistkonda. Mõlema võistkonna mängijad kannavad numbreid ühest kuni vähemalt üheksani (iga mängija kirjutab kriidiga rinnale oma numbri).

Palli löövat võistkonda nimetatakse sisevõistkonnaks (lööjad, jooksjad). Sisevõistkonna löögijärjekorras olevad mängijad asuvad kodujoone taga väljaspool kodupesa kaitseala (joonis 77).

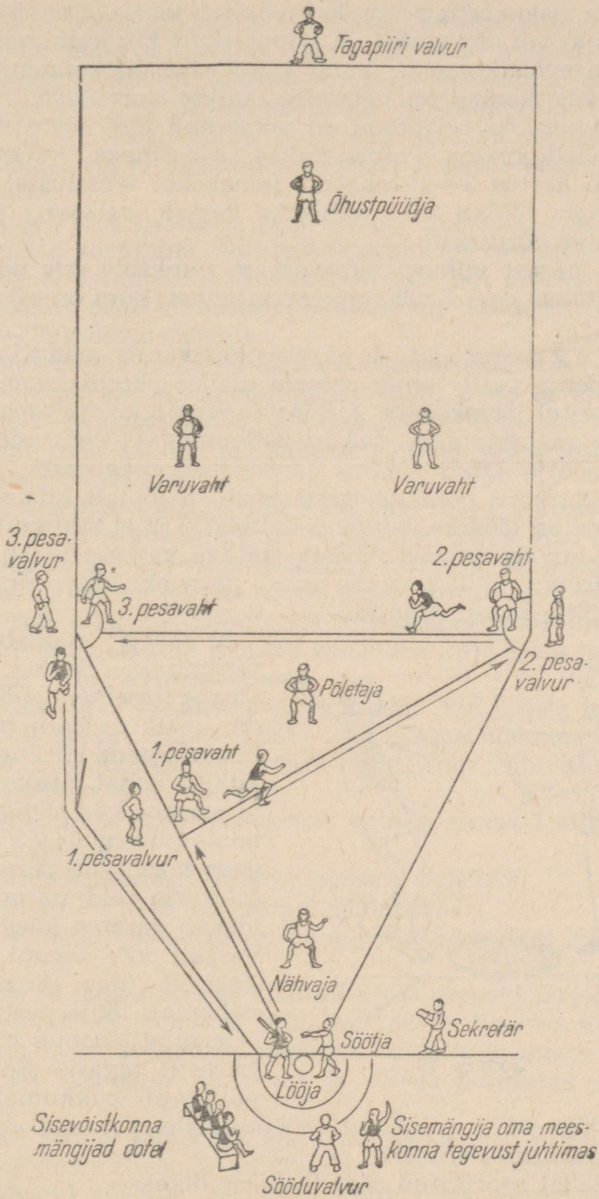
Väljakul asuvat võistkonda nimetatakse välisvõistkonnaks. Välisvõistkond asub mänguväljakul nii, nagu see on näidatud joonisel 77 (valgetes särkides mängijad). Välisvõistkonna mängijad kannavad järgmisi nimetusi: söötja 1., 2. ja 3. pesavaht, nähvaja, põletaja, varuvahid — 2, õhustpüüdja.

Enne mängu algust määravad võistkondade kaptenid omavahelise loosimise teel kindlaks, kumb võistkondadest mängib esimesena sise-, kumb välisvõistkonnana.

Mängujuht, kes on ühtlasi ka sööduvalvuriks, juhib kogu mängu. Ametliku võistluse puhul peavad olema ka pesavalvurid, tagapiirivalvur ja sekretär (joonis 77).

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel söödab kodupesas olev välisvõistkonna mängija — söötja («senkija») — palli sisevõistkonna esimesele mängijale — lööjale. Viimane lööb sööditud palli löögikurika abil mänguväljaku suunas võimalikult kaugele, asetab löögikurika kodupesa piiridesse maha ja jookseb vähemalt esimesse pessa, kui aga võimalik, siis ka kohe edasi järgmistesse pesadesse. Järgmiste sisevõistkonna lööjate löökide ajal peab ta järjekorras läbima kõik pesad ning jooksma kolmandast pesast lati tagant läbi kodujoone taha tagasi (jooksja liikumise tee on näidatud joonisel 77 nooltega). Iga sisevõistkonna mängija, kes läbis selliselt kõik pesad ning jõudis tagasi kodupessa, toob oma võistkonnale 1 punkti ja omandab uuesti löögiõiguse.

Samal ajal püüavad välisvõistkonna mängijad sisevõistkonna pesast pessa jooksvaid mängijaid «surmata» (püüda



palli ja visata seda pessa, kuhu üritab joosta sisevõistkonna mängija) või «haavata», et võimalikult kiiremini vahetada osad sisevõistkonnaga, kuna ainult sisevõistkonnana mängival võistkonnal on võimalik punkte saavutada.

Kui kumbki võistkond on mänginud ühe korra sise- ja välisvõistkonnana, nimetatakse seda üheks vahetuseks. Mängu kestus 3—9 vahetust (ametlikel võistlustel 9).

Mängu võidab 3—9 vahetuse kestel rohkem punkte kogunud võistkond.

Kui pärast viimast vahetust on punktide seis viigiline, mängitakse veel 1 või rohkem vahetust, kuni on selgitatud võitja.

Mängu reeglid. 1. Sisevõistkonna mängijad peavad lööma palli enne mängu algust kindlaksmääratud (numbrite) järjekorras. 2. Söötja mängib kokku oma võistkonna mängijatega (välisvõistkonnaga). Palli söötmisel peab söötja kinni pidama järgmistest reeglitest:

a) iga kord enne söötmist peab ta lööjalt küsima, kas viimane on löögiks valmis («Valmis?») ja ei tohi enne palli sööta, kui on saanud lööjalt jaatava vastuse («Jah!») või on visanud palli 1. pesas asuva pesavahi kätte ning selle sealt jälle tagasi saanud.

b) söötja söötab palli järgmiselt. Seistes lööja vastas teisel pool söödulaua, hoiab ta palli mõlema käega õlgade kõrgusel söödulaua kohal. Seejärel viib ta parema käe palliga allapoole (vähemalt 0,5 m), õlgade kõrgusele jäänud vasaku käe veidi paremale ja viskab parema käega palli vasaku käe tagant vertikaalselt üles (joonis 78) vähemalt lööja pea kõrgusele ning tõmbub ise kohe kiiresti tagasi. Söödetud pall peab kukkuma, juhul



Joonis 78

kui lööja palli ei löönud, söödulauale või siis selgesti nähtavalt seda riivama.

Sellisel sooritatud sööt loetakse õigeks.

3. Sööt loetakse valeks: a) kui söötja püüdis söödetud

palli õhust kinni; b) kui söötja küsis «Valmis?» ning mängija andis jaatava vastuse, kuid söötmise asemel viskas palli mänguväljakul asuvatele oma võistkonna mängijatele; c) kui pall pärast söötmist ei kukkunud sööduleale; d) kui söötja söötis seda enne jaatava vastuse saamist lööjalt või ei visanud seda enne 1. pesas asuva pesavahi kätte.

Kõikidel neil juhtudel peab lööja hüüdma «Vale!» ja söötu mitte kasutama. Kui ta aga siiski lõi valestisöödetud palli või ei hüüdnud «Vale!», loetakse sööt õigeks.

Vale söötu peab kinnitama sööduvalvur hüüdega «Vale!», õiget — hüüdega «Õige!».

4. Igal lööjal on õigus saada 3 õigekstunnistatud söötu. Hiljemalt pärast kolmandat õiget söötu peab ta jooksuma vähemalt esimesse pesa, olenemata sellest, kas ta lõi söödetud palli või mitte. Samuti võib ta joosta esimesse pesa vale söödu ajal.

5. Kui söötja andis lööjale kaks vale söötu, võib viimane minna vabalt esimesse pesa — vabatee õigus. Kui esimeses pesas seisab ees sisevõistkonna mängija, saab ka tema vabatee õiguse minekuks teise pesa. Samuti saab vabatee õiguse mängija, kes seisab ees kolmandas pesas jne. Kui aga teine pesa oli tühi, saavad vabatee õiguse lööja ja mängija, kes viibis esimeses pesas.

Vabatee õigus antakse lööjale ka siis, kui söötja venitab tahtlikult mängu käiku. Lööja võib saadud vabatee õiguse loovutada ka mõnele oma võistkonna pesas viibivale mängijale ja jätkata ise löömist.

6. Igas pesas võib üheaegselt viibida ainult 1 sisevõistkonna mängija.

7. Sisevõistkonna mängija loetakse surnuks:

a) kui ta lõi palli väljaspool järjekorda;

b) kui ta tunnistas söödu valeks, kuid seejärel lõi siiski palli;

c) kui ta jooksmisel ei läbinud kõiki pesasid järjekorras või koduteel ei jooksnud läbi lati tagant (jooksis otse);

d) kui ta ei asetanud löögikurikat enne esimesse pesa jooksmist kodupesa piiridesse ja söötja puudutas palliga kurikat;

e) kui söötja tabas palliga teda jooksmisel kodupesast esimesse pesa (teise ja kolmandasse pesa jooksmisel pole see maksev) või kui ta pärast kolmandat õiget söötu ei jooksnud esimesse pesa;

f) kui pall jõudis pesas oleva pesavahi või kodupesas oleva söötja kätte enne tema sinnajõudmist;

g) kui ta väljus pesa piiridest ja pall visati selle pesavahi kätte (jooksja taha) ning ta oli sunnitud pessa tagasi jooksma. Sellisel juhul loetakse jooksja surnuks, kui pesavaht puudutas teda väljaspool pesa piire palliga või käega, milles oli pall;

h) kui ta ei vabastanud pesa sinna jooksvale jooksjale;

i) kui ta sooritas viimase õige söödu ajal vale löögi.

Surnud mängija peab minema lühimat teed mööda vahealale ning seda mööda kodujoone taha. Surnud mängija langeb löögijärjekorrast selleks vahetuseks välja.

8. Kui pall lendas löögist väljapoole mänguväljaku piire või kukkus pärast söötu söödulauale, ilma et lööja oleks palli löönud, loetakse see valeks löögiks. Niisuguse löögi ajal ei tohi sisevõistkonna mängijad pesast pessa edasi joosta (peavad tagasi minema). Vale löögi asemele uut söötu ei anta.

9. Sisevõistkonna mängija loetakse haavatuks, kui ta viibis väljaspool pesa piire sel momendil, kui välisvõistkonna mängija püüdis löödud palli kinni õhust (püüdis «kooki»). Kui lööja sooritas tema kasutada oleva viimase õige söödu ajal vale löögi ning samal ajal olid kõik pesad jooksjaid täis, kes oleksid pidanud selle löögi ajal ühe pesa võrra edasi jooksma, siis loetakse viimased kõik haavatuks.

Haavatu lahkub väljakult nagu surnud mängijagi ja ei võta mängust osa seni, kuni saabub jälle tema löögijärjekord, kusjuures enne seda on sisevõistkond saavutanud vähemalt 1 punkti.

10. Sisevõistkonna mängijad — jooksjad — on kaitsitud, kui neil üks jalgadest on pesa piires.

11. Kui sisevõistkonna mängija teostas löögi ja pärast seda suutis joosta 1. ja 2. pesa läbides kolmandasse pessa enne, kui söötja on sooritanud järgmisele lööjale esimese söödu, siis antakse talle aujooksu õigus — ta võib kõndida vabalt kodujoone taha. Seejuures peab ta läbima kodupesat.

12. Jooksja võib igal ajal väljuda pesast ja minna sinna tagasi — «ärgitada» — nii palju kordi, kui ta soovib. Samuti võib ta ärgitamiselt joosta järgmisse vabasse pessa. Seejuures peab ta jälgima, et välisvõistkonna mängijad ei saaks teda surmata.

13. Välisvõistkonna mängijad võivad palli üksteisele sööta.

14. Võistkonnad vahetavad osad:

a) kui välisvõistkonna mängijail õnnestus surmata 3 sisevõistkonna mängijat;

b) kui sisevõistkonnas on löögijärjekord jõudnud haavatuni, kuid võistkond pole vahepeal saavutanud ühtki punkti.

15. Järgmise vahetuse ajal alustab löömist see sisevõistkonna mängija, kes eelmise vahetuse ajal oleks pidanud lööma järgmisena.

16. Sisevõistkonna mängijad ei tohi takistada välisvõistkonna mängijate mängu ja vastupidi. Samuti ei tohi tootutada. Mängujuht võib süüdlastele määrata järgmisi karistusi:

a) sisevõistkonna mängijaile: 1) hoiatuse, 2) surnuks tunnistamise ja 3) mängust kõrvaldamise üheks või mitmeks vahetuseks;

b) välisvõistkonna mängijaile: 1) hoiatuse, 2) vabatee õiguse andmise sisevõistkonna mängijaile ja 3) mängust kõrvaldamise üheks või mitmeks vahetuseks.

Mängujuht kasutab mängu juhtimiseks järgmisi vilesignaale:

Mängu alustamine või katkestamine: üks pikk —————

Vale löök: rida lühikesi ja pikki .—.—.—

Pall püüti õhust («koogi püüdmine»): rida lühikesi

Surnud: kaks pikka ————— —————

Haavatud: pikk, lühike, pikk —.—

Vahetus: pikk ja rida lühikesi —.

Võistluse lõpp: rida pikki — — — — —

Signaali «haavatud» kasutatakse ainult siis, kui haavatud jooksja ise ei taipa mänguväljakult lahkuda.

HÜPPEMÄNGE

144. Hüppevõistlus (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2—4 võrdarvuliseks võistkonnaks. Võistkonnad rivistuvad eraldi paralleelselt seisvateks kolonnideks (ühekaupa) ühise stardijoone taha.

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel sooritavad kõikide võistkondade esimesed mängijad stardijoone tagant hoota kaugushüppe. Iga mängija maandumiskoht tähistatakse kepi abil tõmmatud joonega. Hüpanud mängijad lähevad igaüks oma võistkonna kolonni sappa. Järgmised mängijad sooritavad hüppe eelmise mängija maandumiskohta tähistava joone tagant jne.

Võidab võistkond, kelle viimane mängija asub pärast hüppe sooritamist stardijoonest kõige kaugemal.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Hoovõtmise ajal ei tohi hüppaja end paigalt nihutada ja ära tõugata ühelt jalalt. Eksimuse korral loetakse hüpe sooritatuks ning järgmine mängija hüppab samast kohast.

145. Akenhüpe (S)

Osavõtjaid vähemalt 2.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Väljakule asetatakse üksteisest 1,2—1,5 m kaugusele 2 kõrgushüppeposti, millele asetatakse kaks hüppelatti — esimene 70—100 sm, teine 170—200 sm kõrgusele.

Mängijad rivistatakse kolonni ühekaupa.

M ä n g. Mängijad hüppavad järjekorras läbi «akna» (kahe lati vahelt) nagu tõkkejooksus. Iga kord pärast seda, kui kõik mängijad on akna läbinud, asetatakse ülemine hüppelatt 5 sm võrra madalamale.

Võidab mängija, kes läbis kõige «madalama akna» või kellel on kõige vähem karistuspunkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängija, kes ajas maha ühe ja mõlemad hüppelattid, eemaldatakse mängust või karistatakse teda 1 karistuspunktiga.

146. Üle kepi (S)

Osavõtjaid vähemalt 2.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad rivistatakse ühte viirgu. Iga mängija hoiab võimlemiskeppi rõhtsalt all.

M ä n g. Mängijate ülesandeks on hüpata üle võimlemiskepi seda kätest lahti laskmata. Algul sooritatakse seda harjutust võimlemispingilt alla hüpates, seejärel maast

üles hüpates ja lõpuks hoojooksult kägarhüppe sooritamisel kaugushüppekasti. Igale mängijale, kes sooritab esimese harjutuse, arvestatakse 1 punkt, teise — 2 punkti ja kolmanda — 3 punkti.

Võidab mängija, kes kolme harjutuse peale kokku saavutab punkte kõige rohkem.

Mängu reeglid. 1. Mängijaile antakse iga harjutuse sooritamiseks 2—3 katset. 2. Kepist ülehüppamisel ei tohi mängija käsi kepest lahti lasta. Vastasel korral pole hüpe maksev.

JALGPALLIKS ETTEVALMISTAVAD MÄNGE

(Poeglastele)

147. Jalgpall ringis (VIII)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 8—12-liikmelisteks rühmadeks. Iga rühm rivistub eraldi ringiks. Vahed — käte ulatus. Mängujuht määrab igast rühmast ühe mängija juhtmängijaks. Juhtmängija seisab ringi keskel. Igale rühmale antakse jalgpall.

Mäng. Mängujuhi käskluse või vilesignaali järel hakkavad igas ringis seisvad mängijad kohalt lahkumata söötma palli jalgade abil üksteisele. Palli võib sööta ükskõik millisele teisele ringisseisvale mängijale. Samal ajal püüab juhtmängija saada palli enda valdusse. Kui see tal õnnestub, vahetab ta osad mängijaga, kes puudutas palli viimasena, ning mäng jätkub.

Mängu võidavad mängijad, kes mänguks ettenähtud aja jooksul polnud kordagi juhtmängijaks või olid selleks vähim arv kordi.

Mängu reeglid. 1. Mängija vahetab juhtmängijaga osad: a) kui ta puudutas palli kaks korda järjest; b) kui tema poolt löödud palli õnnestus juhtmängijal enda valdusse saada; c) kui pall väljus ringist temast paremalt poolt.

1. variant. Ringi keskele on asetatud püsti võimlemiskurikas või kurnimängu kurn. Ringis seisvad mängijad püüavad lüüa palli nii, et see tabaks kurikat. Kui see mängijal õnnestub, saavutab ta ühe punkti. Samal ajal

kaitseb juhtmängija kurikat, tõrjudes palli jalgadega. Pärast igat tabamust vahetab juhtmängija osad järjekorras oleva järgmise mängijaga ja mäng jätkub. Võidab mängija, kes mänguks ettenähtud aja jooksul saavutab rohkem punkte.

2. variant. Mängitakse juhtmängijata. Mängijad söödavad palli üksteisele, nii et see veereks mööda maad. Mängu võidab mängija, kes ettenähtud aja jooksul ei saanud ühtegi karistuspunkti või sai neid kõige vähem.

Mängijat karistatakse karistuspunktiga: a) kui pall väljus ringist temast paremalt poolt; b) kui ta enne palli löömist ei peatanud seda jalaga või lõi seda mitte enne mängu algust kokkulepitud viisil; c) kui tema löögist pall ei veerenud mööda maad; d) kui ta ei peatanud ega löönud palli enne mängu algust kokkulepitud jalaga.

148. Teatejooks jalgpalliga (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Sama mis tavaliste teatejooksude juureski. Igale kolonni peas esimesena seisvale võistkonna kaptenile antakse jalgpall. Iga võistkonna ette 15—30 m kaugusele stardijoonest on asetatud tähis (lipp, vai jne.).

M ä n g.

1. variant. Mängu alustamise signaali järel veavad kaptenid palli kergete jalalöökidega ümber tähise, pöörduvad tagasi oma võistkonna juurde ja söödavad palli järgmisele kolonnis esimesena seisvale mängijale, kes kordab sama, jne. Kaptenid asuvad seejärel igauks oma kolonni sappa ning kõik nende ees seisvad mängijad astuvad ühe koha võrra edasi.

Palli võib vedada kas parema või vasaku jalaga.

Võidab võistkond, kelle viimane mängija koos palliga ületas ülesande täitmiselt tagasi tulles stardijoone esimesena.

2. variant. Sama mis eelminegi, kuid stardijoone ja tähise vahel on asetatud ühele sirgjoonele püsti iga 3—5 m tagant lipp või vai. Mängija peab palli vedades mööduma esimesest vaiast (lipust) paremalt, teisest vasakult, kolmandast jällegi paremalt jne.

3. variant. Iga võistkond rivistub kolonni kahekaupa. Mängu alustamise signaali järel väljuvad igast võistkonnast esimesed kaks mängijat. Paarilised jooksevad palli omavahel söötes tähiseni ja sealt tagasi. Seejärel sööda üks neist palli järgmisele oma võistkonna mängijale ning sama ülesannet asub täitma järgmine paar jne.

Mängu reeglid. 1. Järgmine mängija ei tohi ületada enne stardijoont, kui ta pole peatanud ülesande täitmiselt tagasi tuleva mängija poolt talle söödetud palli. 2. Paarilised omavahel palli söötes (3. variant) ei tohi seda vedada. 3. Vea korral peab süüdlane mängija pöörduma tagasi kohta, kus viga toimus, ning jätkama mängu. Vastasel korral tunnistatakse võistkond kaotajaks.

149. Kaks ühe vastu kolmnurgas (S)

Osavõtjaid 3.

Ettevalmistus mänguks. Väljakule joonistatakse 2 võrdkülgset kolmnurka, nagu see on näidatud joonisel 79. Kaks mängijaist on ründemängijad. Üks neist seisab kahe kolmnurga vahelises alas, teine aga (palliga) suurema kolmnurga ühes tipus.

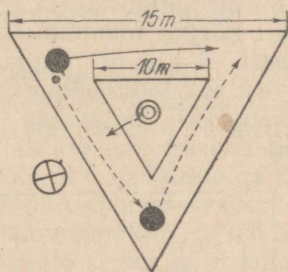
Kolmas mängija — kaitsja (juhtmängija) — seisab väiksemas kolmnurgas.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel sööda suurema kolmnurga tipus seisev mängija palli teisele ründemängijale. Viimane sööda selle jällegi esimesele tagasi, kes on oma asukohta vahepeal muutnud, nii et kaitsjal poleks võimalik talle söödetud palli jalaga puudutada või seda enda valdusse saada.

Kui kaitsjal see õnnestub, vahetab ta osad selle ründemängijaga, kelle valduses oli viimati pall. Süüdlasele ründemängijale arvestatakse 1 karistuspunkt.

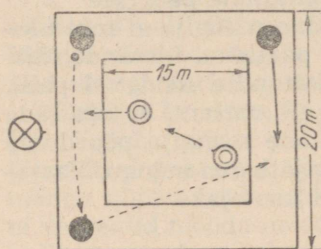
Mängu võidab mängija, kellel ettenähtud aja möödumisel on karistuspunkte kõige vähem.

Mängu reeglid. 1. Ründemängijad võivad liikuda ainult kahe kolmnurga vahelises alas. Vastasel korral



Joonis 79

arvestatakse süüdlasele 1 karistuspunkt ja ta vahetab osad juhtmängijaga (kaitsjaga). 2. Sama tehakse ründemängijaga, kui ta löi palli mängualast (suurema kolmnurga pii-rest) välja või puudutas palli käega. 3. Kaitsja võib liikuda pärast mängu alustamise signaali kogu mänguala ulatuses.



Joonis 80

Variant — Kolm kahe vastu ruudus.

Osavõtjaid — 5. Maapinnale tähistatakse 2 kontsentrist ruutu (joonis 80). Mängu sisu ja reeglid on samad mis eelmises mängus. Ründemängijad (3 mängijat) võivad liikuda kahe ruudu vahelises alas, kaitsjad (2 mängijat) aga mõlema ruudu ulatuses.

150. Pall väravasse! (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Väljakule püstitatakse «värav» — maa sisse lüüakse kaks vaia teineteisest 1,5—2 m kaugusele ja ühendatakse ülalt nööri või latiga. Nööri kõrgus maapinnast on 50—60 sm. Värava ette, viimasest 5—10 m kaugusele, joonistatakse maapinnale 30—40 sm läbimõõduga sõõr. Sõõri asetatakse jalgpall.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse eraldi teineteisega paralleelselt seisvateks kolonnideks, 5 m sõõrist tahapoole. Üks mängijaist seisab värava taga ja püüab löödud palle.

Mäng. Mõlema võistkonna mängijad püüavad vaheldumisi lüüa sõõris olevat palli läbi värava. Kui see mängijal õnnestub, arvestatakse vastavale võistkonnale 1 punkt.

Mäng kestab seni, kuni kõik mängijad on 1 kord palli löönud. Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Palli võib lüüa ainult enne mängu algust kokkulepitud viisil paigalt või hoojooksult. Vastasel korral väravasse löödud palli eest võistkonnale punkti ei arvestata. 2. Kui pall väljus sõõrist, loetakse löök sooritatuks ja teistkordselt ei tohi mängija enam palli lüüa.

151. Jalgpall-laptuu (S)

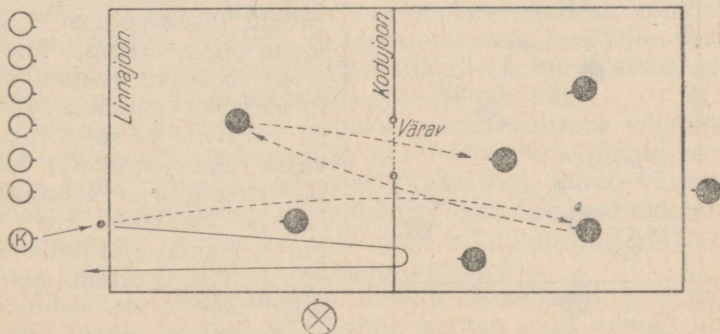
Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljak (15×30 m) jaotatakse keskjoonega kaheks võrdseks väljaku-pooleks. Keskjoone keskkoha lüüakse maasse teineteisest 2 m kaugusele kaks vaia. Vaiad ühendatakse 1 m kõrguselt maapinnast nööri või latiga.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Loosimise teel määravad kaptenid kindlaks, kumb võistkonnadest mängib esimesena «linnas», kumb väljakul. Mängu alustav võistkond rivistub ühe otsajoone taha — linna — ühte viirgu ning selle võistkonna kaptenile antakse jalgpall. Vastasvõistkonna mängijad asuvad vabas asetusel mänguväljakul ja väljaspool selle piire.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel lööb linnas mängiva võistkonna kapten jalaga palli otsajoone tagant väljakule ja jookseb ise kohe seejärel keskjoone — kodujoone — taha ning sealt jälle linna tagasi. Samal ajal peatavad väljakul asuva võistkonna mängijad palli ning püüavad seda omavahel söötes lüüa linna poolt läbi värava enne, kui kapten on jõudnud linna tagasi (joonis 81). Kui see neil õnnestub, arvestatakse väljakul mängivale võistkonnale 1 punkt. Vastasel korral arvestatakse punkt linnas mängivale võistkonnale.

Kui kõik linnas mängiva võistkonna mängijad on järjekorras palli väljakule löönud ning jooksnud linnast kodujoone taha ja tagasi, vahetavad võistkonnad osad ning



Joonis 81

mäng kordub. Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

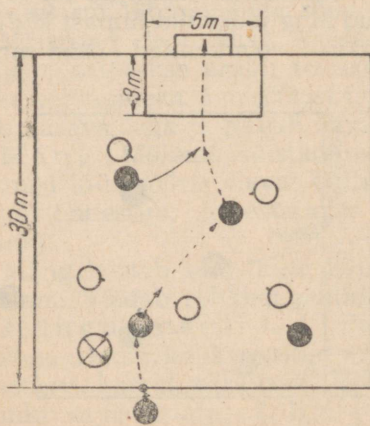
Mängu reeglid. 1. Mängijad võivad palli lüüa ainult jalaga. Palli peatamine käte abil on keelatud. Vastasel korral arvestatakse punkt vastasvõistkonnale. 2. Linnast tuleb lüüa palli selliselt, et see ei läheks üle küljjoonte keskjoont ületamata. Vastasel korral arvestatakse punkt väljakul mängivale võistkonnale ning süüdlane linnavõistkonna mängija jooksu ei soorita.

152. Viis viie vastu (S)

Osavõtjaid 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse 30×30 m suurusel väljakul. Väljaku ühe küljjoone keskohta lüüakse maasse 2 vaia teineteisest 1,5–2 m kaugusele ning need ühendatakse 1 m kõrguselt maapinnast nõori või latiga. Värava ette märgitakse maapinnale 3×5 m suurune ristkülik.

Mängijad jaotatakse kaheks 5-liikmeliseks võistkonnaks. Omavahelise loosimise teel määravad võistkondade kaptenid kindlaks, kumb võistkonnadest sooritab avalöögi. Mõlemad võistkonnad asuvad mänguväljakul vabas asetusel. Mängujuht asetab jalgpalli väravale vastaspoolsele küljjoonele.



Joonis 82

Mäng. Mängu alustamise signaali järel lööb avalöögi õiguse saanud võistkonna kapten palli väravale vastaspoolse küljjoone tagant mängu. Mängijad, söötes omavahel palli, püüavad läheneda sellele väravale ja seda väravasse lüüa (joonis 82). Kui see õnnestub, arvestatakse sellele võistkonnale 1 punkt. Samal ajal püüavad aga vastasvõistkonna mängijad palli enda valdusse saada, et seda samuti väravasse lüüa. Pärast punkti

saavutamist lööb palli uuesti mängu vastasvõistkonna mängija väravale vastaspoolsetl mänguväljaku külj-
joonelt.

Võidab võistkond, kes mänguks määratud aja jooksul saavutab rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Mängu ajal on palli puuduta-
mine käega keelatud (välja arvatud palli mänguviskamine
pärast seda, kui pall ületab mänguväljaku piirjoone).
2. Keelatud on tõukamine, jala ettepanemine jne. Mõle-
mast eespooltoodud reeglist mittekinnipidamise korral
antakse vastasvõistkonnale karistuslöögi õigus kohast, kus
eksimus toimus. Karistuslöögi sooritamisel ei tohi palli
lööva mängija ja värava vahel asuda ühtki mängijat.
Pärast karistuslööki lüüakse pall mängu väravale vastas-
poolsetl küljjoonelt karistuslöögi sooritanud mängija
poolt. Karistuslöögist palli väravasse löömine annab
võistkonnale 1 punkti. 3. Kui pall väljub mänguväljaku
piirest (välja arvatud läbi värava), viskab selle kätega
mängu väljumise kohast vastasvõistkonna mängija.
4. Ükski mängija ei tohi minna värava ees oleva ristküliku
piiridesse. Vastasel korral antakse karistuslöögi õigus
vastasvõistkonna mängijale värava eest ristküliku külj-
joone keskkohast. Edasi toimitakse samuti, nagu see on
kirjeldatud 2. reeglis.

153. Taba kurikaid! (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljak (20—
30×40—60 m) jaotatakse keskjoonega kaheks võrdseks
väljakupooleks. Väljaku mõlema otsajoone keskkoha vastu
joonistatakse maapinnale ristkülik (3×5 m) ja sinna ase-
tatakse püsti 5 võimlemiskurikat (joonis 83).

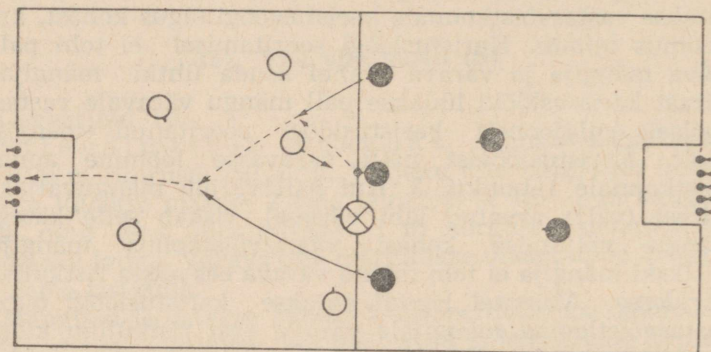
Mängijad jaotatakse kaheks võrdarvuliseks võistkon-
naks. Omavahelise loosimise teel määravad kaptenid kind-
laks, kumb võistkonnadest saab avalöögi, kumb väljaku-
poole valimise õiguse. Enne mängu algust peavad mõlemad
võistkonnad asuma kumbki oma väljakupoolel. Mängu-
juht asetab jalgpalli keskjoone keskkoha.

Mäng. Pärast mängu alustamise signaali lööb ava-
löögi õiguse saanud võistkonna kapten palli mängu ning
mängijad, söötes palli üksteisele, püüavad läheneda sellega

vastavõistkonna kurikatele ja neid palliga ümber lüüa (joonis 83). Iga palliga ümberlöödud kurika eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Samal ajal püüavad vastavõistkonna mängijad saada palli oma valdusse, et teha sama esimese võistkonna kurikatega.

Mängitakse kaks 10—15-minutilist poolaega. Pärast esimest poolaega vahetavad võistkonnad väljakupooled ja palli lööb keskjoonelt mängu vastavõistkonna kapten.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 83

Mängu reeglid. 1. Mängu ajal palli käega puudutamine on keelatud (välja arvatud palli mängu viskamine otsa- või külgsuuna tagant). 2. Samuti on keelatud tõukamine, jala ettepanemine jne. Mõlemast reeglist mittekinnipidamise korral antakse vastavõistkonnale karistuslöögi õigus vea sooritamise kohast. Karistuslöögi sooritamisel peavad kõik ülejäänud mängijad asuma lööjast vähemalt 5 m kaugusel. 3. Kui pall väljub mänguväljaku piirest, viskab selle kätega mängu vastavõistkonna mängija palli väljumise kohast — joone tagant. 4. Ükski mängija ei tohi minna risküliku piiridesse. Vastasel korral arvestatakse vastavõistkonnale 1 punkt ning pall lüüakse uuesti mängu keskjoonelt. 5. Palliga kurika ümberlöömise korral asetatakse see uuesti püsti ja palli lööb keskjoonelt mängu vastavõistkonna mängija.

VÄRAVPALLIKS ETTEVALMISTAVAIK MÄNGE (S)

Värapalliks ettevalmistavate mängudena võib edukalt kasutada peaaegu kõiki korvpalliks ettevalmistavaid mängu, kuna mõlemad mängud on pallikäsitsemise tehnika poolst enam-vähem sarnased.

Mänge «Pall söötjalt kaptenile», «Pall hüppeposti pihta», «Pall püüdjale» mängitakse 30—60×45—90 m suurusel väljakul. Mängitakse jalg-, võrk- või korvpalliga. Osavõtjaid on 14—40. Mängu kestus: kaks 15—30-minutilist poolaega, vaheaeg poolaegade vahel 5—10 minutit.

Mängu reeglid on enam-vähem samad mis eespooltoodud mängude juureski. Erinevused on järgmised: 1. Algvisu sooritatakse mänguväljaku keskelt ja see peab olema suunatud mõnele oma võistkonna mängijale, kes on ületanud keskjoone. Algviske momendil peavad vastasvõistkonna mängijad asuma viskajast vähemalt 9 m kaugusel. 2. Palli ei tohi lüüa rusikaga. 3. Mängija ei tohi palliga käes edasi liikuda üle 3 sammu. 4. Vastavõistkonna mängijalt on lubatud palli ära võtta ainult ühe käega (hüppepalli asemel antakse kohtunikupall nagu värapallis). 5. Kui pall väljub mänguväljaku piirest, viskab selle uuesti mängu palli väljumise kohast vastavõistkonna mängija kahe käega nagu jalgpallimänguski.

Hüppepostide, püüdjate jne. asemel võib kasutada vära-vaik. Vära-vaik püstitatakse väljaku mõlema otsajoone keskkohta. Vära-vaik laius on 2—7 m, kõrgus 2—2,4 m. Vära-vaikena võib kasutada ka lähestikku kasvavaid puid (hõredas metsas mängides). Mõlema vära-vaik ette joonistatakse 6—11 m raadiusega kaar.

Neid mängu võib mängida ka otsa-, külj- ja keskjooni kasutamata. Sel juhul arvestatakse võistkonnale punkt ainult siis, kui pall visati vära-vaik («püüdja» kätte) eestpoolt.

Peale nende mängude võib kasutada värapalliks ettevalmistavate mängudena jalgpalliks ettevalmistavaid mängu «Jalgpall-laptuu», «Viis viie vastu», «Taba kurne». Viimaseid mängitakse värapalliks ettevalmistavate mängude reeglite kohaselt.

Mänge talvel

Allpooltoodud liikumismänge mängitakse kooliõuel, vähekäidaval tänaval või spetsiaalselt selleks kohandatud mänguväljakul. Jäätunud kohad riputatakse liivaga üle, et vältida mängijate kukkumist.

Liikumismänge mängitakse talvel väljas, kui õhu temperatuur pole madalam lubatud normidest (vt. lk. 215). Tugeva sula, tiheda lumesaju ja tugeva tuule korral pole soovitatav mängu mängida väljas läbi viia.

Et vältida mängijate seismist väljas külma käes, on soovitatav uut mängu selgitada ruumis.

Mängujuht peab enne mängijate väljumist kontrollima nende riietuse vastavust ilmastiku tingimustele. Liiga soojalt riietumine pole soovitatav, kuna see takistab mängijate liigutusi ja soodustab higistamist.

Mängu ajal peab mängujuht jälgima, et mängijad võtaksid mängust kogu aeg aktiivselt osa, ei seisaks paigal. Kokkuvõtte mängust tehakse samuti ruumis. Mängujuht ei tohi lubada mängijail pärast mängu ega mängu ajal juua külma vett, süüa lund ja imeda jäätükke.

Piiride märkimiseks võib kasutada vees lahjendatud tinti.

Peale allpooltoodud liikumismängude võib väljakul mängida talvel peaaegu kõiki II peatükis toodud mänge.

JOOKSU- JA HEITEMÄNGE

154. Koopata rebane (AV)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Lumme tallatakse 7—9 m läbimõõduga ringikujuline rada. Samuti tallatakse sisse rajad — ringi raadiused, milliste arv on kahe võrra väiksem mängijate arvust. Raadiuste-radade ristumiskohta ringrajaga (väljapoole) trambitakse lumme 0,5 m diameetriga ringid — «rebase koopad».

Peale kahe juhtmängija asuvad kõik mängijad — «rebase» — igaüks oma koopas. Juhtmängijaist üks määratakse «koopata rebaseks», kes asub ringjoonel, teine — «kütt» — aga asub ringi keskel.

M ä n g. Pärast mängujuhi signaali hakkab kütt koopata

rebast taga ajama. Koopata rebane, päästes end küti käest, jookseb ühte koopasse. Seejärel peab koopas olnud rebane koopast väljuma, jäädes koopata rebaseks.

Mängu võidab mängija, kes mänguks ettenähtud aja möödumisel pole olnud kordagi kütiks või on olnud selleks vähem arv kordi.

Mängu reeglid. 1. Kui kütil õnnestub koopata rebane kinni püüda — käega puudutada, siis vahetavad nad osad. 2. Ühes koopas ei tohi üheaegselt viibida rohkem kui üks rebane — varem koopas olnud rebane peab sealt lahkuma. 3. Kütt ja koopata rebane võivad joosta ainult mööda ringrada ja radasid-raadiusi. Jooksmisel ei tohi koopata rebane muuta valitud liikumissuunda, kütt aga võib peatuda ükskõik kus ja pöörduda tagasi oma äranägemise järgi.

Kui koopata rebane neist reeglitest kinni ei pea, vahetab ta osad kütiga. Kui aga kütt rikub mängureegleid, loetakse ta 2 korda kütiks olnuks ja koopata rebase tabamist ei loeta.

155. Teatekelgutamine (AN)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Väljakule märgitakse stardijoon. Viimasest 20—30 m kaugusele asetatakse lumme lipud vastavalt võistkondade arvule. Mängijad jaotatakse võrdarvulistesse võistkondadesse (vastavalt kelkude arvule). Võistkonnad rivistatakse eraldi kolonnidesse kahekaupa stardijoone taha. Iga võistkonna esimesele kahele mängijale antakse kelk. Üks mängijaist istub kelgule, teine aga haarab nööri.

Mäng. Mängujuhi signaali või käskluse järel kelgutavad esimesed paarid igast võistkonnast oma võistkonna lipuni, peatuvad seal, vahetavad osad ja kelgutavad kiiresti tagasi. Stardijoone taga annavad kelgutunud mängijad kelgu üle järgmisele oma võistkonna paarile, ise aga asuvad kolonni sappa jne.

Võidab võistkond, kes lõpetas võistluse esimesena.

Mängu reeglid. 1. Paariliste vahetamine toimub stardijoone taga. 2. Vahetanud lipu juures kohad, peavad kelgutajad tagasi tulema teiselt poolt lippu.

156. Sõit postihobustega (AN)

Osavõtjaid 12.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse kinnitallatud lumel. Mängijad jaotatakse kahte 6-liikmelisse võistkonda. Viis mängijat igast võistkonnast on varustatud kelguga, kuues mängija on «reisija».

Mänguväljakul tähistatakse kaks paralleelset «teed». Teede vaheline kaugus on 2—3 m. Mõlemad teed jaotatakse lumme torgatud okstega 30—50 m pikkusteks etappideks. Etappide arv võrdub võistkonnas olemasolevate kelkude arvule. Igast oksast 5—10 m kaugusele stardijoone suunas asetatakse lumme lipp.

Mõlemad võistkonnad jätavad stardijoone taha ühe kelgu — «saani», «hobuse» — kelgu vedaja, ja reisija. Ülejäänud mängijad kelkudega asuvad etappi tähistavate okste — «postijaamade» juurde. Igas postijaamas asub üks hobune saaniga.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel veab esimene hobune saanil istuva reisija lähima lipuni. Siin hüppab reisija kelgult maha ja jookseb järgmise postijaamani ning istub järgmisele kelgule, mis viib ta järgmise lipuni, jne. Selliselt läbivad kogu võistlusdistanti ainult reisijad.

Võidab võistkond, kelle reisija ületas finišijoone kelgul esimesena.

Mängu kordamisel toimub sõit vastupidises suunas. Nüüd asuvad postijaamad lippude juures. Reisijad peavad aga jooksma oksa juurest järgmise lipu juures ootava postihobuseni.

Mängu reeglid. 1. Postihobune ei tohi varem liikuma hakata, kui reisija on istunud kelgule. 2. Kelgu ümbermineku korral tuleb peatuda, kelk jalastele asetada ja kui reisija on istunud uuesti kelgule, võib postihobune sõitu jätkata. Antud reeglitest mittekinnipidamisel tühistatakse süüdlase võistkonna sõit ja võitjaks tunnistatakse distantis õigesti läbinud võistkond.

157. Kelgutamine tule all (AN)

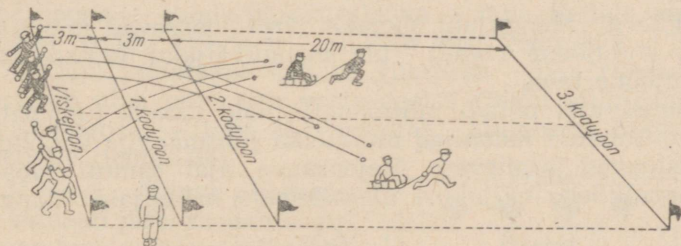
Osavõtjaid vähemalt 12.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse kinnitallatud lumel. Väljakule märgitakse 4 üksteisele

paralleelset joont. Joonte pikkus oleneb mängijate arvust (igale mängijale 1 m pikkune lõik). Esimene joontest on viskejoon. Sellest 3 m kaugusel olev joon on esimene kodujoon, järgmine — teine kodujoon. Teisest kodujoonest 20 m kaugusel on kolmas kodujoon. Joonte otstes asetatakse lipud, oksad jne.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistuvad viskejoone taga eraldi ühte viirgu ja valmistavad endile lumepalle. Esimesele kodujoonele asetatakse 2 kelku — kummagi võistkonna ette üks. Iga võistkond saadab oma kelgu juurde 2 mängijat.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel istub üks mängijaist kelgule, teine aga veab seda kiiresti kolmanda kodujoone suunas. Kui kelgud on ületanud teise kodujoone, hakkavad viskejoone taga asuvad mängijad neid lumepallidega viskama, püüdes tabada vastasvõistkonna kelgutajaid (joonis 84). Vastasvõistkonna kelgutajate tabamise eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. «Tulistamine»



Joonis 84

lõpetatakse, kui kelgud on ületanud kolmanda kodujoone. Selle taga vahetavad kelgutajad osad ja pöörduvad tagasi esimesele kodujoonele. Tagasitulevaid kelgutajaid ei tohi lumepallidega visata. Sel ajal valmistavad mängijad uusi lumepalle. Seejärel saadab kumbki võistkond oma kelgu juurde uuesti kaks mängijat ja mäng kordub, kuni kõik mängijad on tule all kelgutanud.

Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Lumepalle visates ei tohi mängijad astuda üle viskejoone, kuna siis tabamust ei loeta. 2. Palle ei tohi visata enne, kui kelgud on ületanud teise kodujoone. Kolmanda kodujoone taha jõudnud ja sealt

tagasipöörduvaid kelgutajaid ei tohi visata. Vastasel korral arvestatakse iga visatud lumepalli eest süüdlasele võistkonnale 1 karistuspunkt. Karistuspunktid arvestatakse maha saavutatud punktide summast. 3. Lumepallid ei tohi sisaldada kõvu esemeid. Samuti ei tohi visata jäätükkide ja teiste kõvade esemetega. Süüdlased eemaldatakse mängust.

158. Hoidu lumepallide eest! (AN)

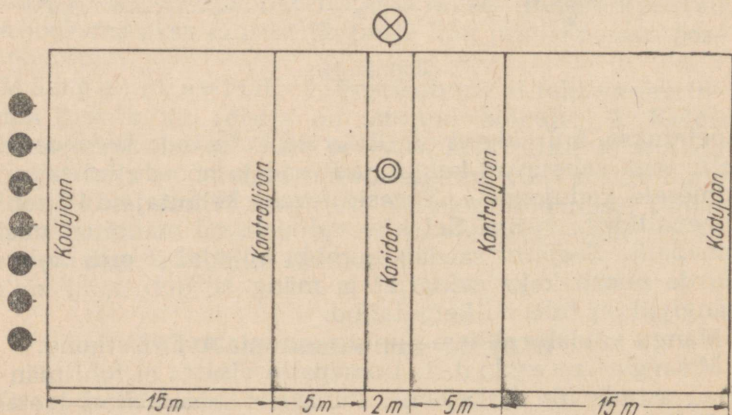
Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse kinnitallatud lumel. Jooned märgitakse lumele vees lahjendatud tindiga. Mänguväljaku tähistamine on näidatud joonisel 85.

Üks mängijaist määratakse juhtmängijaks. Juhtmängija asub «koridoris» ja valmistab endale suure hulga lumepalle. Ülejäänud mängijad seisavad ühe kodujoone taga.

Mäng. Mängujuhi signaali järel jooksevad mängijad ühe kodujoone tagant üle mänguväljaku vastaspoolse kodujoone taha.

Samal ajal püüab juhtmängija neid tabada lumepallidega. Tabatud mängijad muutuvad juhtmängija abilisteks ja püüavad järgnevate ülejooksude ajal samuti tabada lumepallidega väljakust ülejooksvaid mängijaid. Mängu-



Joonis 85

juht korraldab ülejookse seni, kuni tabamatuks on jäänud enne mängu algust kokkulepitud arv mängijaid (2—3). Need tunnistatakse võitjaks.

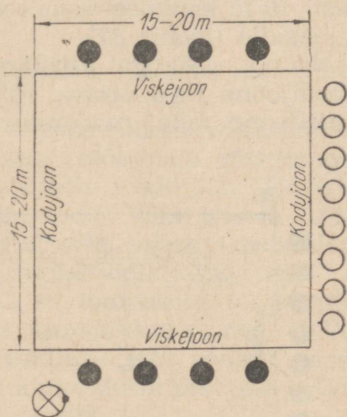
Mängu reeglid. 1. Juhtmängija ja tema abilised võivad vabalt liikuda koridori piires. 2. Lumepalliga tabamine loeb ainult siis, kui jooksev mängija sel momendil asus kodu- ja kontrolljoone vahelises alas ning juhtmängija ja tema abilised pole astunud viskamisel üle koridori piirjoonte.

159. Risttule all (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Väljakule joonistatakse 15—20 m küljepikkusega ruut. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad valivad kapteni. Loosi järgi asub üks võistkonnadest kodujoone — ruudu ühe külgjoone — taha. Sellele vastaspoolne ruudu külgjoon tähistab teist kodujoont. Teine võistkond jaotatakse kaheks rühmaks. Üks rühmadest rivistub ühe, teine aga vastaspoolse ruudu külgjoone — «viskejoone» — taha ja valmistab küllaldase hulga lumepalle (joonis 86).

Mäng. Mängu alustamise signaali järel saadab kodujoone taga asetseva võistkonna kapten järjekorras ükshaaval kõik oma võistkonna mängijad vastaspoolse kodujoone taha. Samal ajal püüavad viskejoonte taga seisvad teise võistkonna mängijad tabada lumepallidega üle väljaku jooksvat mängijat. Lumepalliga tabatud mängija loetakse «vangistatuks» ja ta peab minema viskejoone taga seisvate mängijate selja taha.



Joonis 86

Kui esimese võistkonna mängijad on lõpetanud «tule all» vastaspoolse kodujoone taha jooksmise, vahetavad võistkonnad osad. Võidab võist-

kond, kelle mängijate hulgas oli rohkem neid, kes suutsid tabamatult joosta üle väljaku vastaspoolse kodujoone taha.

Mängu reeglid. 1. Mängijad võivad joosta üle väljaku vastaspoolse kodujoone taha ainult ühekaupa. Vastasel korral loetakse süüdlane vangistatuks. 2. Lumepalle visates ei tohi viskajad astuda üle viskejoone, kuna vastasel korral jooksjä tabamine ei loe. 3. Jooksjale vastu pead visatud lumepall tabamisena ei loe. 4. Lumepallid ei tohi sisaldada kõvu esemeid, samuti ei tohi visata jäätükkide ja teiste kõvade esemetega. Süüdlased eemaldatakse mängust.

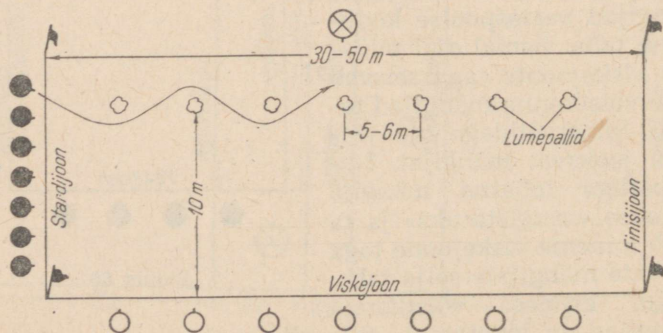
160. Jooks tule all (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Lippude, okste või keppide abil märgitakse teineteisest 30—50 m kaugusele stardi- ja finišijoon. Stardi- ja finišijoon vahele asetatakse ühele sirgjoonele iga 5—6 m tagant umbes 0,5 m kõrgused lumepallid (kepid jne.).

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkondadest seisab stardijoonega taga. Teise võistkonna mängijad rivistuvad ahelikku lumepallidest (keppidest) 10 m kaugusel asuva viskejoone taha ja valmistavad lumepalle (joonis 87).

Mäng. Mängu alustamise signaali järel jooksevad stardijoonega taga seisva võistkonna mängijad järjekorras finišijoonega taha, möödudes seejuures väljakul asetseva-



Joonis 87

test lumepallidest (keppidest) «maokujuliselt» — esimesest paremalt poolt, teisest — vasakult jne.

Ahelikus seisva võistkonna mängijad «tulistavad» jooksjaid lumepallidega.

Mängujuht arvestab «tulistajate» võistkonnale jooksjaid tabamise eest ühe punkti.

Kui kõik stardijoone taga asunud võistkonna mängijad on jooksnud finišijoone taha, vahetavad võistkonnad osad.

Mängu võidab rohkem punkte kogunud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Stardijoone tagant finišijoone taha võib joosta ainult ühekaupa. 2. Lumepalle visates ei tohi viskajad astuda üle viskejoone. Vastasel korral ei saavuta «tulistajate» võistkond jooksja tabamise eest mitte ühtki punkti. 3. Lumepalle ei tohi visata vastu pead — tabamus ei loe. 4. Lumepallid ei tohi sisaldada kõvu esemeid, samuti ei tohi visata jäätükkide ja teiste kõvade esemetega — süüdlased eemaldatakse mängust ning viskajate võistkonnale arvestatakse 10 karistuspunkti. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktide summast.

161. Kurni tulistamine (AV)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse kinnitallatud lumel.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda.

Väljaku ühte otsa märgitakse mõlemale võistkonnale ühine 25—30 m pikkune kodujoon. Kodujoon jaotatakse lippudega kaheks osaks — üks ühele, teine teisele võistkonnale. Kodujoonest 20 m kaugusele märgitakse mõlema võistkonna kodujoone ette 1 m küljepikkusega ruut — «kindlus». «Kindlusest» 7—8 m kaugusele tähistatakse kodujoonele paralleelne ning samapikkune joon. Sellele joonele asetatakse mõlema kindluse ette poolest saadik lumme ja trambitakse kõvasti kinni 20 sm pikkune ja 5 sm läbimõõduga puust silinder — kurn.

Mõlemale lumme kinnitrambitud kurnile asetatakse püsti veel teine samasugune kurn.

Võistkonnad rivistatakse ühte viirgu oma kodujoone taha nägudega kindluse suunas.

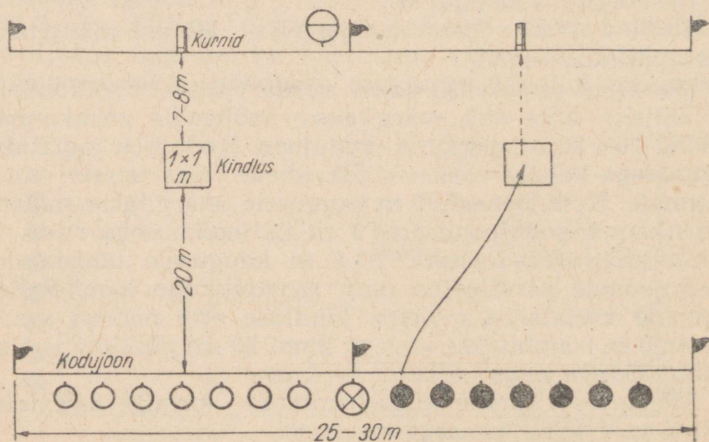
Kummagi viiru vasaktiibmine mängija valmistab 3 lumepalli.

Mängujuht asub kodujoonel mõlema võistkonna vahelkohas, mänguji abi aga kurnide juures (joonis 88).

Mäng. Mänguji signaali peale jooksevad mõlema viiru vasaktiibmised mängijad kumbki oma võistkonna kindluse ja viskavad sealt 3 lumepalli järjest oma võistkonna kurni pihta, püüdes seda tabada. Kui see mängijal õnnestub, jookseb ta kurnide jooneni, asetab mahavisatud kurni uuesti püsti oma kohale tagasi ning jookseb siis kodujoone taha tagasi. Kui tagasijooksev mängija on puudutanud kodujoonel seisva järgmise mängija kätt, asub viimane täitma sama ülesannet jne.

Kui aga mängija ei tabanud kolme lumepalliga kurni, peab terve võistkond jooksma ümber püstiseiva kurni kodujoone taha tagasi. Seejuures ühineb kurnist mööda-visatud mängija oma võistkonnaga. Alles siis, kui võistkond on jõudnud terves koosseisus tagasi kodujoone taha, võib järjekorras olev mängija joosta kindluse ja visata omakorda 3 lumepalli, et tabada kurni.

Mäng lõpeb siis, kui ühe võistkonna mängijad on kõik järjekorras lumepallidega kindlusest kurni tulistanud. Juhul kui viimane mängija ei taba kurni, lõpeb mäng sel momendil, kui ümber kurni jooksnud võistkond on terves koosseisus ületanud kodujoone.



Joonis 88

Võidab võistluse varem lõpetanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Järjekordne mängija ei tohi ületada kodujoont enne, kui tagasijooksev mängija pole käega puudutanud tema ettesirutatud kätt või kui võistkond terves koosseisus pole ületanud tagasi joostes kodujoont. 2. Viskamisel ei tohi astuda üle kindlust tähistavate joonte. Reeglitest mittekinnipidamisel süüdlas võistkonda võitjaks ei tunnistata.

162. Kindluse ründamine (AV)

Osavõtjaid vähemalt 9.

Ettevalmistus mänguks. Künkale ehitatakse lumepallidest «kindlus». Kindlus on ringikujuline (läbimõõt 5—10 m). Kindluse vallide kõrgus on 60—100 sm. Kindluse keskele püstitatakse vallidest kõrgem lumememm.

Mängijad jaotatakse kahte võistkonda. Kindlust kaitsva võistkonna suurus on $\frac{1}{3}$ mängijate üldarvust.

Enne mängu algust asuvad «kaitsjad» kindluses, «ründajad» — 50—60 m kaugusel viimasest. «Lahing» toimub lumepallidega.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel asuvad ründajad kindlust ründama — lähenevad kindlusele ja püüavad lumepallidega tabada kindluse kaitsjaid. Kaitsjad püüavad omakorda lumepallidega tabada ründajaid. Lumepalliga tabatud mängija lahkub mängust — sai «haavata». Mäng lõpeb siis, kui kindlus on vallutatud — lumememm purustatud, või kui ühe võistkonna mängijad on kõik rivist välja löödud. Kindlus säilitatakse, et hiljem mängu korrata.

Mängu reeglid. 1. Visata ei tohi jäätükkide ega külmutatud lumepallidega, samuti ei tohi lumepallid sisaldada kõvu esemeid — süüdlased eemaldatakse mängust. 2. Kui pall tabas mängija pead, siis tabamus ei loe.

163. Kogupauguga tuld! (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse eraldi ühte

viirgu ühise viskejoone taha. Kummagi võistkonna ette, 5—8 m kaugusele viskejoonest, asetatakse lumele püsti üks võimlemiskurikas, puuhalg vms. Iga mängija valmistab endale 10 lumepalli.

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel «Kogupauguga tuld!» viskavad mõlema võistkonna mängijad korraga igaüks ühe lumepalli oma võistkonna võimlemiskurika pihta. Viimase tabamisel asetatakse see uuesti püsti, kuid 1 m võrra kaugemale viskejoonest. Selliselt viskavad viirud korraga lumepalle 10 korda. Kurika tabamisel asetatakse see iga kord uuesti püsti 1 m võrra kaugemale. Mängu võidab võistkond, kelle kurikas pärast 10. viset on kõige kaugemal.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Viskamisel ei tohi ükski mängijaist astuda üle viskejoone. 2. Korraga ei tohi ükski mängija visata rohkem kui ühe lumepalli. 3. Visata tuleb kõigil mängijail korraga — käskluse järel.

Mängureeglitest mittekinnipidamisel asetatakse kurikas, kui seda tabati, püsti endisse kohta; kui aga ei tabatud, siis 1 m võrra viskejoonele lähemale.

164. Kindlus (S)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Kinnitallatud lumel tähistatakse joontega ruut — «kindlus» (10×10 m). Kindluse keskele joonistatakse väiksem ruut (4×4 m) «siseõu». Kindluse piiridest 15—20 m kaugusel asub teine kindlus. Viimane tähistatakse samuti nagu esimenegi.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad valivad kapteni.

Enne mängu alustamist viibivad võistkonnad kumbki oma kindluses.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel asuvad mõlemad võistkonnad vastaste kindlust ründama. Mäng lõpeb siis, kui üks võistkondadest on täielikult tabatud või kui üks ründajatest on tabamatult tunginud vastasvõistkonna kindluse keskel asetsevasse ruutu ja hüüdnud: «Kindlus on vallutatud!»

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijail on õigus vastaseid kätest vedada ja kanda. 2. Heitlemine maas lamades ja vastase vedamine mööda lund on keelatud. 3. Mängija loe-

takse tabatuks, kui ta on veetud või kantud vastasvõistkonna kindlusse. 4. Heidelda võib üks ühe ja mitte rohkem kui kaks ühe vastu. Vastasel korral loetakse liigne mängija vastase võistkonna poolt tabatuks ja ta peab minema vastasvõistkonna kindlusse. 5. Tabatutel pole õigust takistada ja aidata veel tabamata mängijaid. 6. Tabatud mängija loetakse vabastatuks, kui teda puudutas oma võistkonna vaba mängija.

IV peatükk

MÄNGE SUUSKADEL

Liikumismängud suuskadel on heaks vahendiks suusatajaile vajalike kehaliste võimete — kiiruse, jõu, osavuse ja vastupidavuse, samuti tahteliste omaduste arendamiseks. Nii üldist kui ka kiiruslikku vastupidavust arendavad hästi maastikumängud. Viimaste kirjeldused on antud peatükis «Maastikumängud».

Ühe või teise mängu läbiviimisele eelnegu kindlasti mängus kasutatavate suusatamistehnika elementide õpetamine. Kindlasti jälgitagu seda, et mängus kasutatavad suusatamistehnika elemendid oleksid mängijaile jõukohased.

Mängude läbiviimiseks lauskmaal valitagu koht, mis oleks tuule eest varjatud. Mängude läbiviimiseks mäel valitagu mängukohaks algul lauge mäenõlv. Hiljem korratagu samu mängu juba järsematel nõlvadel. Mäenõlval ei tohi leiduda kände, kive jm., mis võiks põhjustada õnnetusi.

Mängude juures mäel peetagu kinni mängude metoodilisest järjestusest. Algul viidagu läbi mängud laskumiskindluse arendamiseks ja mäkketõusmise tehnika täiustamiseks. Sellele järgnegu mängud pidurdamistega laskumisel, siis pöörete sooritamisega ja lõpuks mängud, mis sisaldavad suusahüppe elemente. Viimaseid mängu mängitagu ainult poeglastega.

Suurt tähelepanu tuleb pöörata mängijate jalatsitele ja riietusele, et vältida külmumisi.

Mängude läbiviimisel peetagu kinni kehtestatud õhutemperatuuri normidest. Allpool toome ära õhutemperatuuri äärmised normid¹ tuuletu ilma puhul:

¹ В. П. Бойко. Вопросы медицинского контроля над физическим воспитанием, Москва, 1954, стр. 189.

Mängijate vanus	Äärmine õhutemperatuur
7—8 a.	— 8° C
9—10 a.	—10° C
11—13 a.	—12° C
14—15 a.	—15° C
16 a. ja vanemad õpilased	—16° C
Isikud, kes sooritavad VTK I ja II astme norme	—20° C
Järgusportlased suusatamises (mitte alla III spordijärgu)	—25° C

Lõpuks peetagu mängude läbiviimisel meeles seda, et mängijad ei seisaks oma järjekorda oodates tegevusetult tuule käes, mistõttu neil hakkab külm ja huvi mängu vastu kahaneb.

Mänge lauskmaal

165. Sõdurid õppusel (VI)

Osavõtjaid vähemalt 6.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Kahte võrdarvulisse võistkonda jaotatud mängijad suusatavad vabalt väljakul. Rivistamise kohad mõlemale võistkonnale tähistatakse lip-pude abil.

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel rivistuvad mõlemad võistkonnad, kumbki oma rivistamise kohas ja vastavalt käsklusele (kolonni ühekaupa, ühte viirgu suuskadel või suuskadega). Kiiremini ülesande täitnud võistkonnale arvestatakse 1 punkt. Seejärel lastakse mängijad rivitult, antakse uus käsklus rivistumiseks jne. Rivistumist korra-takse 5 korda. Mängu võidab rohkem punkte kogunud võistkond.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Rivistumine loetakse lõpeta-tuks, kui mängijad on asunud igaüks oma kohale rivis, võtnud sisse õiged vahed või kaugused, välja joondunud ning seejärel asunud valvelseisakusse.

166. Pikem samm! (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse keppideta eraldi kolonnidesse ühekaupa ühise stardijoone taha 2 m vahedele. Kolonnide ette risti stardijoonele sõidetakse sisse 50—100 m pikkune suusarada. Stardijoonest 15—20 m kaugusele suusaraja kõrvale torgatakse lumme püsti suusakepp, sellest 25—50 m kaugusele veel üks kepp.

Mäng. Mängujuhi signaali järel stardib stardijoone tagant esimese võistkonna esimene mängija, kelle ülesandeks on läbida keppideta esimese ja teise kepi vaheline vahemaa võimalikult väiksema arvu sammudega. Kui suusataja on möödunud teisest kepest, annab mängujuht signaali stardist väljumiseks teise võistkonna esimesele mängijale jne.

Iga mängija toob oma võistkonnale nii mitu punkti, kui mitme sammuga ta ületab keppide vahelise vahemaa.

Võidab vähem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Kukkumise korral lahkub mängija rajalt ning võistkonnale lisatakse selle eest enne mängu algust kokkulepitud arv punkte (oleneb kahe kepi vahelise vahemaa pikkusest).

167. Viis sammu (AV)

Osavõtjaid vähemalt 2.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse keppideta ühte viirgu ühise stardijoone taha 2 m vahedele. Iga mängija ette risti stardijoonele on sõidetud sisse suusarada. Stardijoonest 15—20 m kaugusel on iga suusaraja kõrvale asetatud lumme püsti suusakepp. Kõik suusakepid asuvad ühel sirgjoonel.

Mäng. Mängujuhi käskluse järel suusatavad kõik mängijad oma suusarada mööda. Möödunud kepest, sooritab iga mängija 5 pikka libisevat suusasammu. Pärast viimase suusasammu sooritamist libisevad kõik mängijad edasi mõlemal suusal, kuni need jäävad seisma.

Võistluse võidab mängija, kes libiseb stardijoonest kõige kaugemale.

Võistlust võib organiseerida ka selliselt, et suusatajad sooritavad sama ülesande järjekorras üksikult.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängija, kes sooritab pärast kepit möödumist üle 5 sammu, langeb võistlusest välja. 2. Pärast viendat suusasammu toimuva libisemise ajal ei tohi mängijad sooritada enam ühtegi lisaliigutust, mis soodustaks edasiliikumist. Süüdlased langevad võistlusest välja.

168. Tõuka tugevamini! (S)

Osavõtjaid vähemalt 2.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Sama mis mängu «Viis sammu» juureski. Mängu mängitakse väikese kallakuga nõlval. Keppe suusaradade kõrvale lumme püsti ei asetata.

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel väljuvad mängijad stardijoone tagant ja liiguvad edasi sammuta paaristõukelise suusatamisviisi abil. Igal mängijal on õigus tõugata keppidega 5 korda. Pärast viendat tõuget keppidega libisevad mängijad mõlemal suusal lisaliigutusi tegemata, kuni jäävad täielikult seisma.

Võidab mängija, kes libiseb stardijoonest kõige kaugemale.

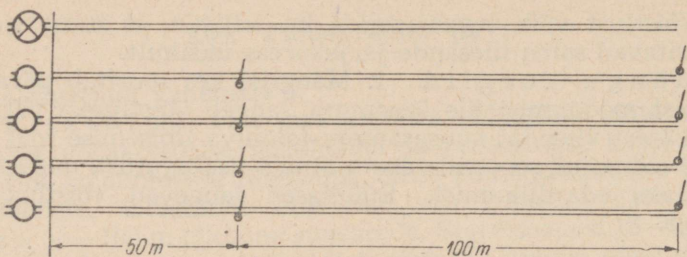
M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijad ei tohi sooritada keppidega üle 5 tõuke — süüdlane langeb võistlusest välja.

169. Kaks linna (AV)

Osavõtjaid vähemalt 2.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad rivistatakse kolonni ühekaupa normaalsetele kaugustele ja pöörduakse seejärel vasakule või paremale. Iga suusataja asetab ühe kepi lumme, nii et kõigi kepid jääksid ühele joo- nele. Nüüd liiguvad suusatajad sirgjooneliselt edasi umbes 100 m, peatuvad, joonduvad välja ja asetavad lumme teise kepi. Seejärel liiguvad nad edasi umbes 50 m, peatuvad, pöörduvad ümber ja joonduvad. Esimene viirg keppe tähistab «lähemat linna», teine — «kaugemat linna» (joonis 89).

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel alustavad suusatajad liikumist mööda oma suusajälgi esimese linna suunas. Jõudnud sinna, haarab igaüks oma kepi ja suusatab edasi.



Joonis 89

Mängu võidab suusataja, kes haarab esimesena oma kepit, mis asub kaugema linna joonel.

Mängu reeglid. 1. Enne mängujuhi käsklust ei tohi ükski mängija alustada suusatamist. Vastasel korral tunnistatakse süüdlane kaotajaks.

170. Suusatajad, kohtadele! (AV)

Osavõtjaid vähemalt 5.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse nelinurgakujulisel õpperajal. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad suusatavad aeglaselt õpperajal. Kaugused on 2—3 suusapikkust.

Mäng. Õpperaja keskel keppideta suusataja juhtmängija läheb kord ühe, kord teise suusataja juurde ja annab käskluse: «Minu järel — marss!» Väljakutsutu asetab kepid lumme püsti ja liigub juhtmängija järel. Selliselt kutsub juhtmängija üksteise järel välja kõik suusatajad. Õpperada, kus suusatajad varem keppidega suusatasid, tähistavad ainult lumme torgatud kepid. Juhtmängija käskluse järel «Suusatajad, kohtadele!» püüavad kõik suusatajad kiiresti suusata oma või ükskõik kelle keppide juurde ja haarata neist kinni. Sama teeb ka juhtmängija. See, kes hilineb ja jääb keppideta, hakkab uueks juhtmängijaks.

Võidavad mängijad, kes mänguks määratud aja jooksul pole kordagi juhtmängijaks olnud.

Mängu reeglid. 1. Väljakutsutu peab liikuma juhtmängija järel, temast 2—3 suusapikkuse kaugusel. 2. Iga järgmine väljakutsutu asub eelmise väljakutsutud

suusataja selja taha ja järgneb temale. 3. Pärast käsiklust «Suusatajad, kohtadele!» ei tohi suusatajad üksteisele otsa sõita ega ka tõugelda. 4. Juhtmängija võib viia mängijad õpperajast 30—40 m kaugusele, muuta liikumisel suunda jms.

171. Ümber — marss! (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks. Viimane asub enne mängu algust väljaku keskel. Ülejäänud mängijad seisavad õpperajal.

Mäng. Juhtmängija nimetab suusatamisviisi ja annab mängijaile käsikluse liikumise alustamiseks, näiteks — «Kahesammuline paaristõukeline! Sammu — marss!» Selle käsikluse järel kasutavad kõik suusatajad õpperajal edasiliikumiseks ainult antud suusatamisviisi.

Juhtmängija vilesignaali järel peavad suusatajad jääma kiiresti seisma, ümber pöörduma ja alustama sõitu vastupidises suunas.

Mängijale, kes alustab vastupidises suunas suusatamist kõige viimasena, arvestatakse 1 karistuspunkt ja ta vahetab kohad juhtmängijaga.

Mängu võidab mängija, kellel mängu lõppedes ei ole ühtki karistuspunkti või kellel on neid vähem.

Mängu reeglid. 1. Mängijad peavad liikuma rajal keskmises või kiires tempos. 2. Mängijat, kes kasutab edasiliikumiseks teist suusatamisviisi, kui käsikluses nimetatud, karistatakse 1 karistuspunktiga. 3. Kui kaks või rohkem suusatajat alustavad pärast vilesignaali liikumist vastupidises suunas viimastena üheaegselt, siis üks neist vahetab välja juhtmängija, ülejäänuid aga karistatakse 1 karistuspunktiga.

172. Signaali peale (AV)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht rivistab mängijad kolonni kahekaupa. Üks kolonnidest moodustab esimese, teine — teise võistkonna. Mängujuhi käsikluse

järel hakkavad kolonnid suusatama, hoides rangelt kinni joondumisest nii rinnetpidi kui ka sügavuti.

M ä n g. Mängujuhi signaali peale pöörduvad mõlema kolonni peas esimestena suusatavad mängijad ümber ning sõidavad väljastpoolt kolonni igaüks oma võistkonna sappa, pöörduvad uuesti ümber ja järgnevad kolonnile. Suusataja, kes jõuab esimesena oma võistkonna viimase mängija selja taha, toob oma võistkonnale 1 punkti. Siis annab mängujuht uue signaali, mille järel asub sama ülesannet täitma järgmine paar jne., kuni kõik paarid on omavahel võistelnud. Seejärel pöörduvad kolonnid ümber ning, liikudes vastupidises suunas, korratakse mängu veel kord.

Mängu võidab võistkond, kes saavutas enam punkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Enne mängujuhi signaali ei tohi kumbki mängija järgmisest paarist edasiliikumist aeglustada ja ümber pöörduda. Vastasel korral saavutab punkti vastasvõistkond.

173. Kes viskab kaugemale? (VIII)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s mänguks. Mänguks on vaja kaks 2—3 sm läbimõõduga ja 50 sm pikkust keppi. Üks kepp on värvitud roheliseks, teine punaseks.

Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda — «punasteks» ja «rohelisteks». Mõlemad kolonnid rivistatakse kolonni ühekaupa ühise stardijoone taha. «Roheliste» võistkonna kolonni peas asuvale mängijale antakse punane kepp, «punaste» võistkonna esimesele mängijale — roheline kepp.

M ä n g. Pärast mängujuhi signaali viskavad mõlema võistkonna esimesed mängijad kepi võimalikult kaugele ja suusatavad kohe keppidele järele. Seejuures «roheliste» võistkonna mängija peab tagasi tooma rohelise kepi, «punaste» võistkonna mängija aga punase kepi. Kes neist esimesena stardijoone ületab, toob oma võistkonnale ühe punkti. Mäng kestab seni, kuni kõik võistlejad on läbi mänginud.

Võidab võistkond, kes saavutab rohkem punkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kepi viskamisel ei tohi mängijad stardijoont ületada.

174. Teatesuusatamine lipukestega (V)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 3—6-liikmelisteks võrdarvulisteks võistkondadeks ja rivistatakse ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse 4—5 m vahedega. Iga võistkonna ette stardijoonest 50—60 m kaugusele asetatakse lumme püsti tähis (suusakepp, oks, lipp jne.). Iga võistkonna esimene mängija on varustatud lipukesega.

Mäng. Mängujuhi käskluse peale suusatab igast kolonnist esimene mängija oma võistkonna tähise juurde, asetab sinna lipukese ja pöördub seejärel stardijoonele tagasi. Kui esimene mängija on ülesande täitmiselt tagasi tulles ületanud stardijoone, alustab suusatamist tähise suunas sama võistkonna järgmine mängija. Viimane toob esimese mängija poolt tähise juurde lumme asetatud lipukese tagasi stardijoonele ning annab selle seal üle kolmandale mängijale jne. Ülesande täitnud mängijad asuvad oma võistkonna kolonni sappa. Võistlus võib toimuda nii keppide kasutamisega kui ka ilma.

Võistluse võidab võistkond, kelle viimane mängija ületab stardijoone esimesena.

Variandid. 1. Lipukese asemel on iga võistkonna esimene mängija varustatud suusakeppidega. Ülejäänud mängijad on keppideta.

2. Võistlejad suusatavad ümber oma võistkonna tähise ja pöörduvad stardijoonele tagasi — nii keppide kasutamisega kui ka ilma.

3. Iga tähise juures on torgatud lumme 1 paar signaalseerimislipukesi. Mängija, jõudnud tähiseni, võtab lipukesed lumest, pöördub näoga kolonnide poole ja annab morse tähestikus lippude abil edasi mõne tähe, numברי või sõna (mängujuhi poolt kindlaks määratud) ning lõpetab lipukeste ristitamisega all (sõna vahe). Seejärel torkab ta lipukesed uuesti lumme ja suusatab oma võistkonna kolonni sappa. Lipukeste ristitamine all on stardisignaali järgmisele sama võistkonna mängijale. Iga õigesti edasiantud tähe, numברי või sõna eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Esimesena võistluse lõpetanud võistkonnale arvestatakse 5 punkti, järgmisele 4 jne. Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Kõiki teatesuusatamisi võib korraldada nii lauskmaal kui ka mäel.

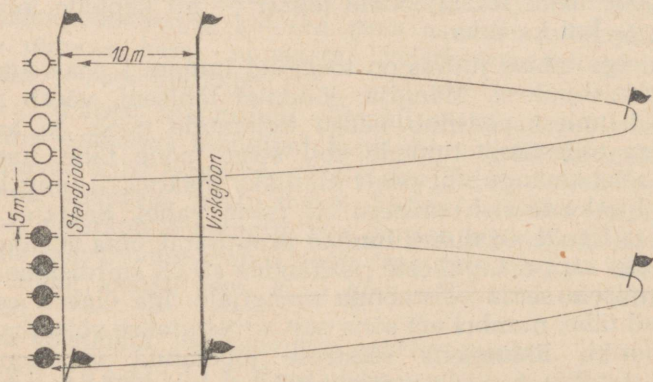
Mängu reeglid. 1. Järjekordne mängija ei tohi väljuda stardist enne, kui ülesande täitmiselt tagasitulev mängija pole ületanud stardijoont (pole ristitanud lipukesti all). Süüdlane kutsutakse mängujuhi poolt stardijoonetaha tagasi ning seejärel lubatakse tal uuesti startida.

175. Teatesuusatamine tule all (IX)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse eraldi viirgudesse ühise stardijoonetaha selliselt, et mõlema viiru paremtiibmised mängijad seisaksid kõrvuti (ühe viiru parem tiib asub vasakul pool). Viirgude vahe — 5 m, vahed viirgudes üksikute mängijate vahel — 1 m. Stardijoonest 10 m kaugusele märgitakse suusaraja ja lipukeste abil viskejoon. Viimasest 25—50 m kaugusele asetatakse mõlema võistkonna ette lumme püsti tähis (joonis 90).

Mäng. Mängujuhi käskluse järel stardib mõlemast võistkonnast esimene mängija, ületab viskejoone ja, sõitnud ümber tähise, pöördub uuesti tagasi stardijoonele. Ületanud viimase, väljub stardist sama võistkonna järgmine paremtiibmine mängija jne., kuni kõik mängijad on ülesande täitnud. Mõlema võistkonna mängijad stardivad



Joonis 90

alati ühest ja samast kohast. «Tule all» suusatanud mängijad asuvad pärast stardijoone ületamist oma võistkonna vasakule tiivale.

Viirus seisvad mängijad püüavad lumepallidega tabada tähise suunas suusatavat vastasvõistkonna mängijat, kui see asub viskejoone ja tähise vahelisel alal. Iga tabamuse eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Esimesena teatesuusatamise lõpetanud võistkonnale arvestatakse 10 punkti. Mängu võidab kokku rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi lumepalle visates astuda üle stardijoone. Vastasel korral tabamust ei loeta. 2. Lumepalle ei tohi visata enne, kui vastasvõistkonna suusataja pole ületanud viskejoont. Samuti ei tohi mängijad lumepallidega visata tähise juurest tagasipöörduvat vastasvõistkonna mängijat. Vastasel korral arvestatakse süüdlasele võistkonnale iga visatud lumepalli eest 1 miinuspunkt. 3. Viskamiseks võib kasutada ainult pehmeid lumepalle, mis ei sisalda kõvu esemeid. Vastasel korral loetakse süüdlane võistkond kaotajaks. 4. Mängija, kes asub ülesannet täitma enne, kui tagasitulev oma võistkonna mängija pole veel ületanud stardijoont, kutsutakse mängujuhi poolt stardijoone taha tagasi, et starti korrata.

176. Võidusõit suuskade vahetamisega (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 4—10-liikmelisteks võistkondadeks. Need rivistatakse nii nagu pendelteatejooksu juureski. Number ühtede ja kahtede kolonnide vaheline kaugus on 50—100 m. Kolonnide vahe — 5 m. Mõlema kolonni ette sõidetakse sisse «stardijoon». Mängus kasutatakse ninarihmadega varustatud suuski.

Mäng. Mängujuhi signaali järel väljuvad stardist üheaegselt kõikide võistkondade number ühtede ja number kahtede kolonnidest esimesed mängijad. Kohtumisel vahetavad mängijad omavahel suusad ning suusatavad seejärel edasi — number ühed lähevad oma võistkonna number kahtede ja number kahed oma võistkonna number ühtede kolonni sappa. Kui ülesande sooritamiselt tulev suusataja

ületab stardijoone, asub sama ülesannet täitma järgmine kolonn esimesena seisev mängija.

Mängu võib võistkond, kelle mängijad lõpetavad võistluse esimestena.

Mängu võib mängida ka keppideta, samuti lihtsa pendel-teatesuusatamisena suuskade vahetamiseta.

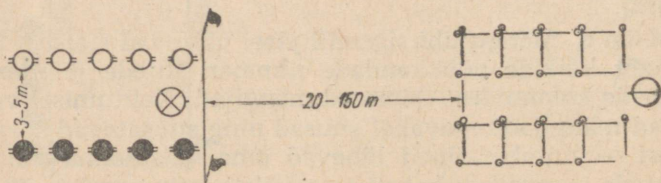
Mängu reeglid. 1. Kolonni peas seisev suusataja ei tohi ületada stardijoont enne mängujuhi signaali või kui oma võistkonna mängija, saabudes ülesande täitmiselt, pole ületanud stardijoont. Vastasel korral loetakse süüdlane võistkond kaotajaks või mängujuht laseb süüdlase stardijoone taha tagasi tulla ning starti korrata. 2. Ülesande täitmiselt tagasipöörduv mängija peab mööduma oma võistkonna kolonnist paremalt poolt.

177. Kepid ruutudesse! (S)

Osavõtjaid vähemalt 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2 võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse keppideta eraldi kolonnidesse ühise stardijoone taha. Kolonnide vahe on 3—5 m. Stardijoonest 20—150 m kaugusele kummagi võistkonna ette moodustatakse suusakeppidest 4 ruutu (joonis 91). Mõlema võistkonna esimese mängija käes on 4 suusakeppi.

Mäng. Pärast mängu alustamise signaali sõidab igast kolonnist esimene mängija 4 suusakepiga oma võistkonna ruutude juurde, torkab igasse ruutu ühe suusakepi lumme püsti, suusatab siis oma võistkonna juurde tagasi ning stardijoone ületamisel puudutab käega järgmise mängija ettesirutatud kätt. Seejärel suusatab viimane ruutude juurde, toob sealt kepid tagasi ja annab need üle kolman-



Joonis 91

dale mängijale, kolmas mängija suusatab jällegi ruutude juurde, asetab igasse ruutu ühe kepi jne. Võistluse lõpetanud mängijad asuvad oma kolonni sappa.

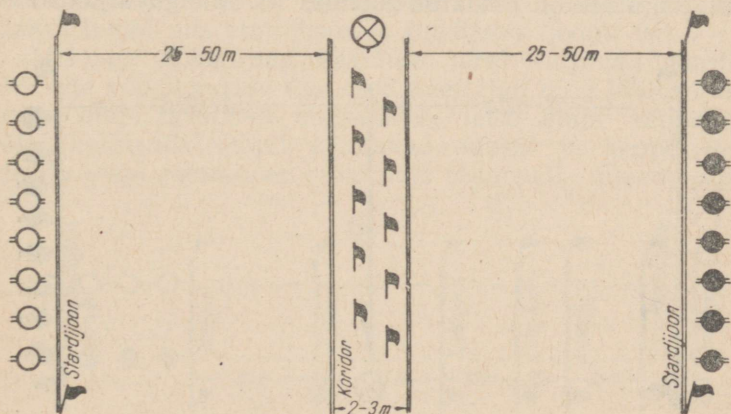
Mängu võidab võistkond, kelle viimane mängija ületab stardijoone ülesande täitmiselt tagasi tulles esimesena.

Mängu reeglid. 1. Enneaegselt stardijoone ületanud mängija kutsutakse mängujuhi poolt tagasi. Seejärel lubatakse tal stardijoone tagant uuesti väljuda. 2. Mängija peab asetama igasse ruutu kepi selliselt püsti, et see maha ei kukuks, kuna vastasel korral kutsub ruutude juures seisev mängujuhi abi süüdlase tagasi viga kõrvaldama. Sama tehakse ka nende mängijatega, kes on ajanud ruudustiku segamini.

178. Suusatamine lippude järele (V)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse eraldi ühte viirgu rinnati, teineteisest 50—100 m kaugusel asuvate stardijoonte taha. Mängijate vahelised vahed on 2 m. Kumbki võistkond valib kapteni. Mõlemast stardijoonest võrdsetel kaugustel tähistatakse 2—3 m laiune «koridor». Koridori torgatakse malekorras lumme 4—30 lipukest, olenevalt mängijate arvust (joonis 92).



Joonis 92

Mäng. Mängu alustamise signaali järel suusatavad mõlemad võistkonnad kiiresti lipukeste juurde ja püüavad neid võimalikult rohkem oma valdusse saada. Seejärel pöörduvad võistkonnad uuesti stardijoonte taha tagasi, kus kaptenid korjavad mängijate käest nende poolt kaasa- toodud lipukesed ja teevad kindlaks nende arvu. Iga lipukese eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

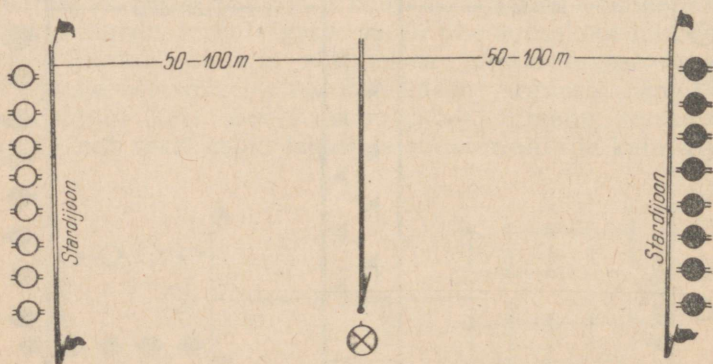
Mängu kordamisel asetavad võistkonnade kaptenid lipu- kesed uuesti koridori tagasi.

Mängu reeglid. 1. Mängija võib korjata koridõ- rist piiramatu arvu lipukesti. 2. Vastasvõistkonna mängijate käest lipukeste rebimine on keelatud. Süüdlast võistkonda karistatakse iga taolise juhtumi eest 1 karistuspunktiga. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktide summast. 3. Enne mängu alustamise signaali ei tohi mängijad stardijoone tagant väljuda. Süüdlast võistkonda karistatakse 10 karistuspunktiga.

179. Kes jõuab kiiremini? (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse sügavas jälgedeta lumes. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse üles nii, nagu see on näidatud joonisel 93. Mänguväljaku kes-



Joonis 93

kele sõidab mängujuht endale sisse suusaraja. Mõlema võistkonna paremtiibmiste mängijate ette asetab ta oma suusarajale püsti suusakepi.

M ä n g. Pärast mängujuhi signaali stardivad mõlemast võistkonnast paremtiibmised mängijad, suusatavad mööda jälgedeta lund võimalikult kiiremini kepini, et seda oma vastasest varem käega puudutada. Mängija, kellel see õnnestub, toob oma võistkonnale 1 punkti. Seejärel asetab mängujuht oma suusarajal kepi püsti järgmiste paremtiibmiste mängijate ette ning annab järgmise stardisignaali jne. Ülesande täitnud suusatajad sõidavad oma jälgi mööda oma kohale tagasi.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

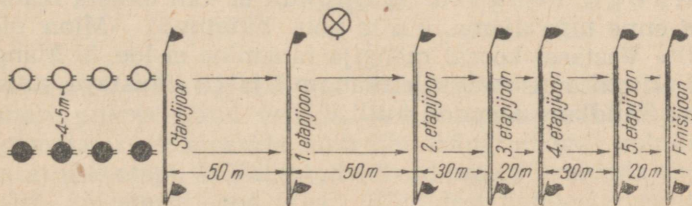
M ä n g u r e e g l i d. 1. Suusatajad ei tohi ületada stardijoont enne mängujuhi signaali. 2. Kepi juurde suusatavat mängija ei tohi sõita mööda eelmise mängija poolt sisseaetud suusarada. Mõlema reegli vastu eksimise korral arvestatakse punkt vastasvõistkonna mängijale.

180. Raske teekond (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2—5 võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse. Kolonnide vahe on 4—5 m. Paralleelselt stardijoonele tähistatakse lumel viis etapijoont ja finišijoon (joonis 94).

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel väljuvad stardist kõikide võistkondade esimesed mängijad ning läbivad esimese etapi tavaliselt suusatahes, teise etapi keppidega õlal, kolmandal etapil kannavad suuski ja keppe, neljanda etapi sammuvad suuskadel tagurpidi, viienda etapi



Joonis 94

suusatavad ühel suusal, kandes teist suuska kaenlas, kuuenda etapi aga läbivad tavaliselt suusatades. Ületanud finišijoone, rivistuvad mängijad uuesti kolonnidesse nagu mängu algulgi, kuid nägudega stardijoone suunas.

Iga suusataja väljub stardist siis, kui tema ees seisnud suusataja on ületanud esimese etapijoone.

Võidab võistkond, kelle viimane mängija ületab finišijoone esimesena.

Mängu reeglid. 1. Võistkond, kelle koosseisust mõni mängija ei pea täpselt kinni etappide läbimise korral, tunnistatakse kaotajaks. 2. Tagasõitval suusatajal pole õigust mängualal eesolevast oma võistkonna mängijast mööduda. Vastasel korral tunnistatakse süüdlane võistkond kaotajaks.

181. Tabamine suuskadel (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mänguväljak (100—150 × 50—100 m) tähistatakse suusaradade ja tähiste (lipud, oksad, kepid jne.) abil. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «kulliks». Kui mängust võtab osa üle 15 mängija, määratakse kaks juhtmängijat. Enne mängu algust suusatavad mängijad mänguväljakul vabalt, juhtmängijad asuvad aga väljaspool mänguväljaku piire.

Mäng. Kull asub pärast mängujuhi signaali väljakul suusatavaid mängijaid taga ajama ja püüab neid käega puudutada. Püütu asendab kulli.

Mängu võidavad need mängijad, kes mänguks ettenähtud aja jooksul pole kordagi kulliks olnud või olid selleks vähem arv kordi.

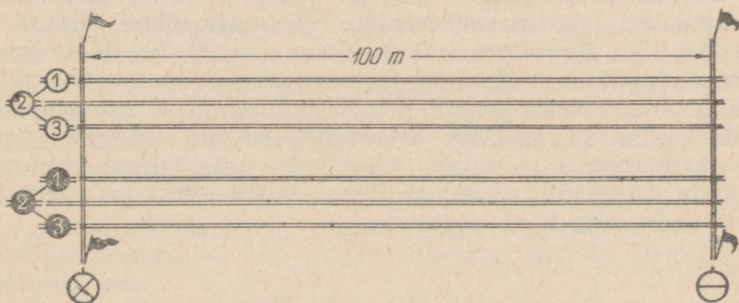
Mängu reeglid. 1. Uus kull ei tohi hakata mängijaid enne taga ajama, kui ta pole hüüdnud: «Mina olen kull!» Vastasel korral mängija tabamine ei loe. 2. Mängijad ei tohi suusatada üle mänguväljakut tähistava suusaraja. Süüdlane asendab kulli.

182. Pukseerimine (S)

Osavõtjaid vähemalt 6.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad rivistatakse ühte viirgu ühise stardijoone taha. 100 m kaugusel stardijoonest märgitakse sellele paralleelne finišijoon. Mängujuht laseb viirul lugeda kolmeks. Iga kolmik moodustab võistkonna. Võistkondade vahe on 5 m. Võistkonna üksikute mängijate vahelised vahed on 1 m. Iga mängija sõidab endale sisse suusaraja finišijooneni ja pöördub siis stardijoonele tagasi. Nr. 2 igas kolmikus taganeb veidi, asetab kepid lumme püsti ning võtab kinni nr. 1 ja nr. 3 poolt ulatatud sisemiste keppide alumistest otstest (joonis 95).

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel veavad igas kolmikus mängijad nr. 1 ja nr. 3 (pukseerijad) nr. 2 (pukseeritava) enda järel finišijooni taha. Seal vahetavad mängijad osad ning jätkavad sõitu stardijooni suunas. Selle taga vahetavad mängijad uuesti osad. Kolmik, kes ületab esimesena teistkordselt finišijooni, tunnistatakse võitjaks.



Joonis 95

M ä n g u r e e g l i d. 1. Pukseeritav peab laskma ennast pukseerijatel vedada, ise mingisuguseid liigutusi tegemata. 2. Pukseerida võib üht mängijat igas kolmikus ainult ühe etapi. 3. Mängijad võivad osasid vahetada ainult finiši- või stardijooni taga. Kõikidest nendest reeglitest mittekinnipidamisel eemaldatakse süüdlane kolmik võistlusest.

183. Viimase mehe sõit (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Enne mängu algust sõidetakse sisse kaks paralleelset 300—600 m pikkust ringrada. Mängijad rivistatakse risti ringradadele ühte viirgu ühise stardijoone taha.

Mäng. Mängujuhi käskluse järel suusatavad kõik mängijad ringradadele ja püüavad seda läbida teistest kiiremini, kuna iga ringi läbimisel langeb viimasena (või 2—5 viimastena) stardijoone ületanud mängija võistlusest välja ning lahkub rajalt.

Viimasena (2—5 viimastena) ringrajale jäänud suusataja tunnistatakse võitjaks.

Mängu reeglid. 1. Suusatamisel ringrajalt ei tohi mängijad «otse» sõita.

184. Esimese mehe sõit (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks ja mängu reeglid samad mis mängus «Viimase mehe sõit».

Mäng. Suusataja (või 2—5 suusatajat), kes läbis esimese ringi kõige kiiremini, tunnistatakse esikohale tulnuks ning ta lahkub ringrajalt. Ülejäänud mängijad suusatavad edasi. Teise ringi kõige kiiremini läbinud mängija (või 2—5 mängijat) saavutab teise koha ning lahkub samuti rajalt. Ülejäänud mängijad suusatavad edasi ja võistlevad kolmanda koha pärast jne.

185. Patrullid (K)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2—4 võrdarvulisse võistkonda. Iga võistkond valib kapteni. Kaptenid rivistavad oma võistkonnad ühise stardijoone taha eraldi kolonni, üksteisest 5—10 m kaugusele. Stardijoonest 500—2000 m kaugusel asuv puu (maja jne.) määratakse finišiks. Võistlus toimub jälgedeta lumel.

Mäng. Mängujuhi käskluse järel asuvad võistkonnad teele finiši suunas. Kaptenite korralduse kohaselt vahetab

iga võistkond suunajat. Suunaja vahetamiseks astub endine suunaja rajalt kõrvale ning kui kõik tema võistkonna mängijad on möödunud, asub ta kolonni sappa.

Võistluse võidab võistkond, kelle viimane mängija jõuab finišisse esimesena.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Distanti läbimise kestel peavad kõik mängijad olema järjekorras vähemalt ühe korra suunajaks. Vastasel korral loetakse süüdlane võistkond võistlusest väljalangenuks.

Mänge mäel

186. Laskumisvõistlus (AV)

Osavõtjaid vähemalt 6.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad jaotatakse 3 võrdarvuliseks võistkonnaks. Võistkonnad rivistatakse mäel eraldi kolonnidesse ühise stardijoonetaha 5 m vahedega. Iga kolonni ees mäest alla sõidetakse sisse suusarada. Stardijoonest 10—30 m kaugusele mäejala suunas tähistatakse stardijoonetale paralleelne «vahejoon».

M ä n g. Mängujuhi signaali järel laskub igast võistkonnast esimene mängija mööda oma võistkonna suusarada mäest alla. Kuni vahejooneni on kõikidel mängijatel õigus keppide abil laskumiskiirust suurendada. Pärast vahejoone ületamist võtavad mängijad sisse madala, keskmise või kõrge laskumisasendi ja laskuvad seni, kuni jäävad täielikult seisma. Mängija, kes jäi seisma stardijoonest kõige kaugemal, toob oma võistkonnale 3 punkti, teine — 2 ning kolmas — ühe punkti. Seejärel laskub järgmine kolmik jne.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijale, kes pärast vahejoone ületamist sooritab hooliigutusi (tõukas keppidega, liikus edasi jalgade töö abil jne.), arvestatakse null punkti.

187. Püsti ja kükki! (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

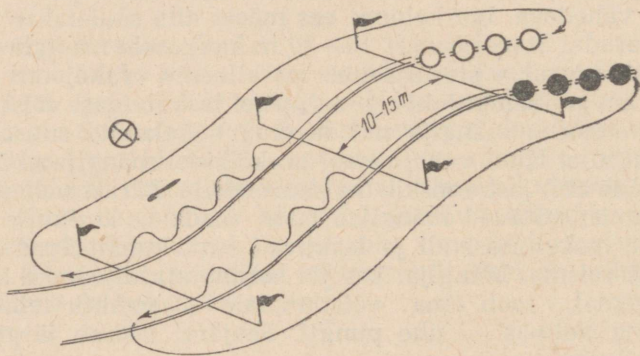
E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse

mäel eraldi kolonnisesse ühise stardijoone taha, üksteisest 5—6 m kaugusele. Suusaraja ja tähiste (suusakepid, oksad, lipud jne.) abil märgitakse stardijoonele paralleelselt vahe- ja finišijooned. Vahejoon asub nõlvakul, stardijoonest 10—15 m kaugusel, finišijoon aga mäejalal. Iga võistkonna ees mäest alla üle vahe- ja finišijooone sõidetakse sisse suusarada.

Mäng. Pärast mängujuhi signaali laskuvad mäelt mööda sissesõidetud suusarada esimesed mängijad igast võistkonnast. Ületanud vahejoone, laskuvad mängijad kükki, seejärel tõusevad püsti, kükivad uuesti jne. (joonis 96). Iga mängija toob oma võistkonnale nii mitu punkti, kui mitu korda tal laskumisel õnnestus vahejoonest kuni finišijooneni kükkida ja püsti tõusta.

Kui eelmised mängijad on ületanud finišijooone, annab mängujuht uue stardisignaali järgmistele mängijatele.

Mängu võidab võistkond, kelle mängijad kokku saavutasid rohkem punkte.



Joonis 96

Mängu reeglid. 1. Kukkumise korral arvestatakse mängijale punkte kuni kukkumise momendini või ei võeta selle mängija tulemust üldse arvesse. 2. Kükkida tuleb mängijail madala laskumisasendini ning seejärel tõusta kõrgasendisse. Mittetäieliku kükkimise ja püstitõusmise eest mängijale punkti ei arvestata.

188. Tõsta oks! (VI)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse mäel ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse, teineteisest 5—6 m kaugusele. Mõlema kolonni ette mäest alla sõidetakse sisse suusarada. Mäenõlvale kummagi suusaraja kõrvale (kuni 0,5 m kaugusele) ühekaugusele stardijoonest torgatakse lumme oks. Mängujuht on varustatud tagavaraokstega ja seisab suusaradade vahel okste joonel.

Mäng. Mängujuhi signaali järel alustavad mõlema kolonni esimesed mängijad laskumist ilma keppideta. Möödudes okstest, püüavad nad neid lumest haarata. Mängija, kellel see õnnestub, toob oma võistkonnale 1 punkti. Seejärel asetab mängujuht eelmiste mängijate poolt äraviidud okste asemele uued oksad ja annab stardisignaali järgmisele paarile jne.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Mängijale, kes mäest laskumisel haaras oksa, kuid hiljem kukkus, punkti ei arvestata. 2. Ülesande täitnud mängijad annavad kaasaviidud oksad mäkketõusmisel mängujuhile.

189. Kábikorjamine (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mänguala tähistatakse samuti nagu mängus «Püsti ja kükki!». Iga suusaraja kõrvale (50—75 sm kaugusele) mõlemale poole asetatakse vahejoonest kuni finišijooneni lumme püsti võrdne arv kuusekábisid (oksi, lippe jne.) — 10—30.

Mäng. Pärast mängujuhi signaali alustavad kõikide võistkondade esimesed mängijad laskumist ilma keppideta. Iga mängija püüab mäest alla sõites korjata üles ja endaga kaasa võtta võimalikult rohkem raja kõrvale asetatud kábisid. Iga kaasatoodud kábi eest arvestatakse tema võistkonnale 1 punkt.

Seejärel laskub järgmine paar jne.

Mängu võidab võistkond, kes saavutab rohkem punkte.

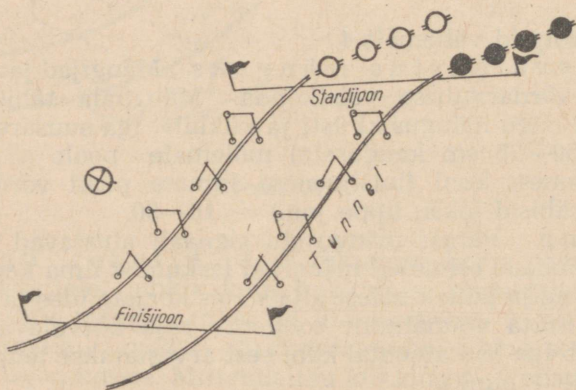
Mängu reeglid. 1. Pärast kukkumist ei tohi mängija enam raja kõrvalt kuusekäbisid korjata. 2. Mäest laskumisel ei tohi mängija liikumiskiirust mingil viisil vähendada, kuna vastasel korral süüdlase poolt kaasatoodud käbide eest võistkonnale punkte ei arvestata. 3. Kui eelmised mängijad olid kõik raja kõrvale asetatud käbid üles korjanud ja viinud finišijoone taha, arvestatakse igale järgnevale laskujale 5 punkti, seda juhul, kui ta madal-asendis mööda oma võistkonna suusarada alla sõites ei kukkunud.

190. Tunnel (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht jaotab mängijad mäel 2—4 võrdarvulisse võistkonda ning rivistab võistkonnad ühise stardijoone taha eraldi kolonnis-
desse 4—5 m vahedega. Suusakeppidest püstitatakse mäenõlvale iga võistkonna ette «tunnel». Tunnelit tähistavate pealt kinniste väravate arv on mõlemal võistkonnal võrdne. Mäejalale aga märgitakse finišijoon (joonis 97).

Mäng. Mängujuhi signaali järel laskub mäelt igast võistkonnast esimene mängija keppideta, läbib oma võistkonna tunneli ning ületab finišijoone. Esimesena finišijoone ületanud mängija toob oma võistkonnale 1 punkti, teisena ületanu — 2 punkti jne. Seejärel laskuvad järgmised mängijad.



Joonis 97

Mängu võidab võistkond, kes saavutab vähem punkte.

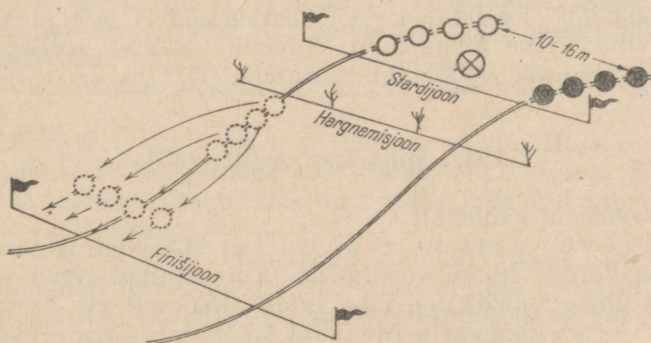
Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi ületada stardijoont enne mängujuhi signaali. 2. Mängijad ei tohi laskumisel jätta vahele ühtegi väravat ega neid ka maha ajada.

Mängu reegleid rikkunud mängijat karistatakse 3 karistuspunktiga, mis arvestatakse juurde võistkonna poolt kogutud punktide summale.

191. Hargne nõlvakul! (VI)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2—3 võrdarvulisse võistkonda ning rivistatakse avarale mäele ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse. Kolonnide vahe on 10—16 m. Mäenõlval, stardijoonest 5—6 m kaugusel, tähistatakse okste abil «hargnemisjoon», mäeljal aga finišijoon. Nii hargnemisjoon kui ka finišijoon on stardijoonele paralleelsed.



Joonis 98

Mäng. Mängujuhi signaali järel laskuvad kõik kolonnid mäest. Ületanud hargnemisjoone, paiskub iga võistkond eraldi ahelikku: kolonni peas esimesena laskuv suusataja sõidab otse, tema selja taga sõitev mängija sõidab temast paremale, kolmas vasakule jne. (joon. 98).

Mängu võidab võistkond, kes esimesena terves koosseisus rivistub finišijoonel ühte viirgu, nägudega mäe suunas.

Mängu reeglid. 1. Võistkonnad ei tohi ületada stardijoont enne mängujuhi signaali. 2. Mängijad ei tohi paiskuda ahelikku enne hargnemisjoone ületamist. Süüdlast võistkonda võitjaks ei loeta.

192. Mäest ahelikus (V)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 4—5-liikmelistesse võrdarvulistesse võistkondadesse. Võistkonnad rivistatakse mäele ühise stardijoone taha eraldi viirgudesse. Võistkondade vaheline vahe on 3—4 m. Mäejalal tähistatakse finišijoon. Mängujuht asub finišijoonel. Mängu mängitakse keppideta.

Mäng. Mängujuhi signaali järel võtavad mängijad igas võistkonnas üksteisel kätest kinni ja laskuvad selliselt mäest alla. Võistkond, kes esimesena terves koosseisus ning seejärel kukkumisteta ja kätest lahti laskmata ületab finišijoone, on võitja.

Mängu reeglid. 1. Võistkonnad ei tohi alustada laskumist enne mängujuhi signaali; vastasel korral loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

193. Hoia tasakaalu! (VI)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse mäel ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse, teineteisest 5—6 m kaugusele. Mäejalal tähistatakse stardijoonele paralleelne finišijoon. Mängujuht asub mäel.

Mäng. Mängujuhi käskluse peale laskub mõlemast kolonnist esimene mängija keppideta ühel suusal, hoides kätega tasakaalu. Mängija, kes laskumisel stardijoonest kuni finišijooneni ei kukkunud, toob oma võistkonnale 1 punkti. Seejärel laskub järgmine paar jne.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Järgmised järjekorras olevad mängijad ei tohi alustada laskumist enne, kui eelmised pole ületanud finišijoont.

194. Tabamine nõlval (S)

Mängu sisu on sama mis mängus «Tabamine suuskadel». Mänguväljak tähistatakse mäenõlvakule. «Kull» võib mängijat tabada ainult mäkketõusult või seismiselt. Mängija tagaajamine mäest laskumisel on keelatud.

195. Kes on kiirem? (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht jaotab mängijad 2—5-liikmelisteks võistkondadeks ja rivistab nad mäejalal ühte viirgu. Mängijad asetavad kepid lumme püsti. Seejärel viib mängujuht mängijad keppideta mäele ja rivistab nad seal uuesti ühise stardijoone taha ühte viirgu. Võistkondade vahe on 3—4 m.

Mäng. Mängujuhi signaali järel laskub iga võistkonna paremtiibmine mängija suuskadel mäest alla, võtab oma kepid ja tuleb varem kokkulepitud tõusuviisi abil stardijoonele tagasi. Kui ta on ületanud stardijoone, asub sama ülesannet täitma sama võistkonna järgmine paremtiibmine mängija jne.

Mängu võidab võistkond, kes lõpetab võistluse esimesena.

Mängu reeglid. 1. Järgmine suusataja ei tohi laskuda enne, kui eelmine pole stardijoont ületanud. Süüdlane kutsutakse stardijoone taha tagasi, misjärel lubatakse tal uuesti laskuda.

Variants (S). Mängujuhi signaali peale laskuvad võistkonnad terves koosseisus, võtavad oma kepid ja tõusevad mäkke. Võidab võistkond, kes esimesena terves koosseisus rivistub mäel stardijoone taga ühte viirgu.

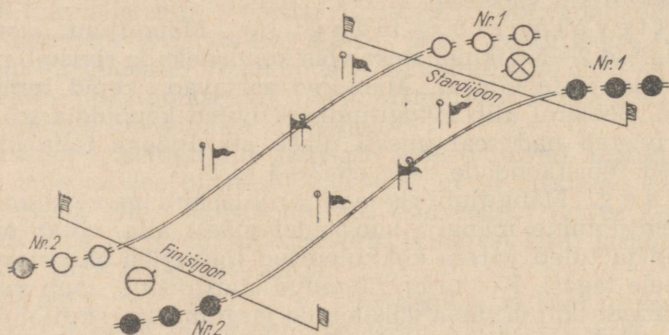
196. Lipukesed (S)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2 võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad jaotatakse paarikslugemise teel kahte rühma ning rivistatakse nagu pendelteatesuusatamise puhul. Iga võistkonna number ühtede kolonni juurest sõidetakse sisse suusarada (sirg-

jooneline või «maokujuline») sama võistkonna number kahtede kolonni juurde. Mõlema sellise suusaraja kõrvale torgatakse lumme püsti 3 lipukest (oksa). Lipukestest 0,5 m kaugusele torgatakse lumme suusakepp, mis tähistab lipukese asukohta (joonis 99).

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel laskub mõlemast võistkonnast number ühtede kolonni esimene mängija keppideta mööda sisseaetud suusarada ja korjab suusaraja äärde asetatud lipukesed üles. Ületanud finišijoone, annavad nad kaasatoodud lipukesed üle oma võistkonna



Joonis 99

number kahtede kolonni esimestele mängijatele ning asuvad ise kolonni sappa. Mängijad, saanud lipukesed, tõusevad mööda suusarada mäkke ja asetavad lipukesed endistele kohtadele (suusakeppide juurde) tagasi. Kui mäkketõusev mängija on asetanud lipukesed kohale ja ületanud stardijoone, laskub järgmine mängija number ühtede kolonnist jne. Mäkketõusnud mängijad asuvad pärast ülesande täitmist oma võistkonna nr. 1 kolonni sappa.

Mäng kestab seni, kuni kõik mängijad on saanud mäest laskumisel lippe korjata ja mäkke tõusmisel need oma kohtadele tagasi asetanud (mängitakse kaks korda).

Mängu võidab võistkond, kes saavutab kokku rohkem punkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mäest laskuja toob oma võistkonnale iga kaasatoodud lipukese eest 1 punkti. 2. Võistkonnale, kes lõpetab võistluse esimesena, arvestatakse saa-

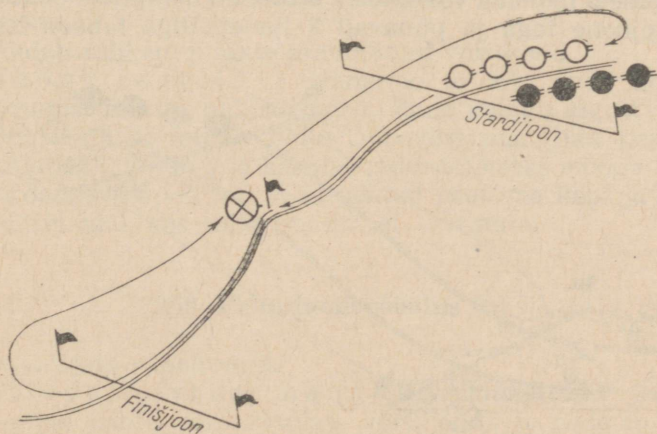
vutatud punktidele lisaks veel 3 punkti. 3. Mängijaid, kes lahkuvad stardi- või finišijoonest tagant enne, kui saabuvad mängija on selle ületanud, karistatakse 3 karistuspunktiga, mis arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktide summast.

197. Lipp nōlvakul (VI)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängu läbiviimiseks valitakse väikese künkaga mäenõlv. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse mäel ühise stardijoonest taha eraldi kolonni. Mäeljalal tähistatakse finišijoon. Kolonnide juurest üle künka ja finišijoonest sõidetakse sisse suusarada. Künkale asetatakse suusaraja kõrvale väike lipuke või oks (joonis 100). Mängujuht peab olema varustatud 4—6 lipukese või oksaga.

Mäng. Pärast mängujuhi signaali laskub mäest mööda sisseaetud suusarada esimese võistkonna esimene mängija kõrgasendis. Künka ületamisel ta kükib ja püüab haarata raja kõrvalt lippu. Kui see tal õnnestub ja ta ei kuku kuni finišijoonest ületamiseni, toob ta oma võistkonnale 1 punkti. Seejärel asetab mängujuht künkale uue lipukese ja annab stardisignaali teise võistkonna esimesele mängijale, kes püüab täita sama ülesannet, jne. Ülesande



Joonis 100

täitnud mängijad tõusevad uuesti mäkke, annavad mängujuhile künkalt kaasavõetud lipukese ja lähevad oma võistkonna kolonni sappa. Laskumisel mängijad suusakeppe ei kasuta.

Võidab rohkem punkte kogunud võistkond.

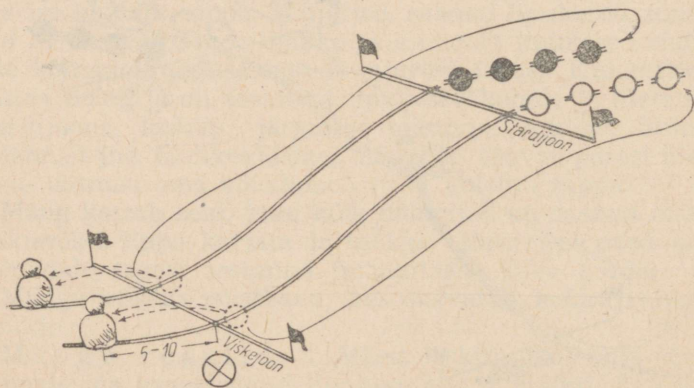
Mängu reeglid. 1. Järjekordne mängija ei tohi väljuda stardijoone tagant enne mängujuhi signaali; vastasel korral karistatakse süüdlast 2 karistuspunktiga. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktide summast.

198. Suusataja-heitja (IX)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse mäel ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse. Kolonnide vahe on 5—6 m. Mäejalal tähistatakse raja ja lipukeste (suusakeppide) abil stardijoonele paralleelne viskejoon. Iga kolonni eest kuni viskejooneni sõidetakse sisse suusarada. Viskejoonest 5—10 m kaugusele iga võistkonna ette püstitatakse lumememm või mõni teine märklaud (kokkuseotud suusakepid jne.) (joonis 101). Iga mängija on varustatud 2 lumepalliga.

Mäng. Pärast mängujuhi signaali laskuvad mäest keppideta mõlema võistkonna esimesed mängijad, peatuvad viskejoone taga ja püüavad 2 lumepalliga tabada lume-



Joonis 101

memme. Iga tabamuse eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Seejärel annab mängujuht uue stardisignaali järgmisele paarile jne. Ülesande täitnud mängijad tõusevad märke ja asuvad oma võistkonna kolonni sappa. Mäng kestab seni, kuni kõik mängijad on käinud mäejalal märki viskamas.

Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Laskumisel ja märkiviskamisel arvestatakse viskejoone ületanud mängijale 2 karistuspunkti, mis arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktidest. Tabamusi seejuures arvesse ei võeta.

199. Pidurda lipu juures! (IX)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse mäel ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse. Kolonnide vahe on 5—10 m. Kummagi võistkonna ette stardijoonest ühele kaugusele asetatakse lumme lipp. Lipust ülespoole 15 m kaugusele — suusakepp, oks jne.

Mäng. Mängujuhi signaali järel laskuvad mäest mõlema kolonni esimesed suusatajad. Möödunud suusakepist, hakkavad nad pidurdama. Peatuma tuleb jääda lipu ja kepi vahelisel alal. Mängija, kellel see õnnestub, toob oma võistkonnale 1 punkti. Seejärel laskub järgmine paar jne.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi enne kepist möödumist hakata pidurdama. 2. Enne mängu algust võib kokku leppida, millist pidurdamisviisi mängijad peavad kasutama. Kui mängija kasutas pidurdamiseks mõnda teist pidurdamisviisi või kui ta ei jäänud peatuma kepi ja lipu vahelisel alal, siis talle punkte ei arvestata.

200. Pidurdamisvõistlus (S)

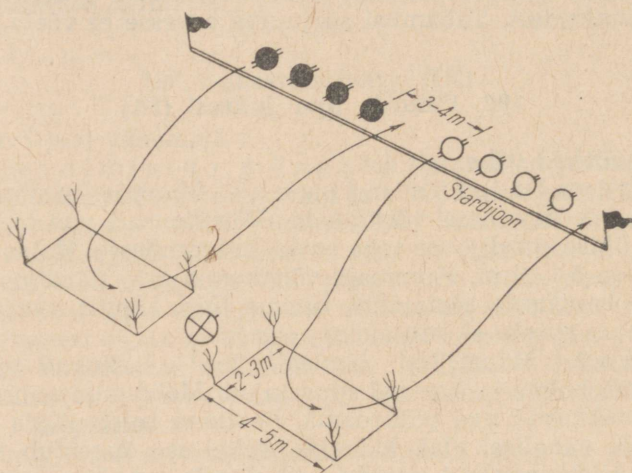
Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistab nad mäel ühise stardijoone taha eraldi ühte viirgu. Iga võist-

konna ette ühele ja samale kaugusele märgitakse okste abil 2—3 m laiune ja 4—5 m pikkune nelinurk (joonis 102).

M ä n g. Mängujuhi signaali järel laskub mäest iga võistkonna paremtiibmine mängija, kes püüab enne mängu algust kokkulepitud pidurdamisviisi abil peatuda nelinurga piirides. Seejärel asuvad sama ülesannet täitma järgmised mängijad jne.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 102

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängija, kes peatub nelinurga piires ja kasutas pidurdamiseks enne mängu algust kokkulepitud pidurdamisviisi, toob oma võistkonnale 1 punkti. Vastasel korral süüdlasele punkte ei arvestata.

201. Pööre paremale ja vasakule (S)

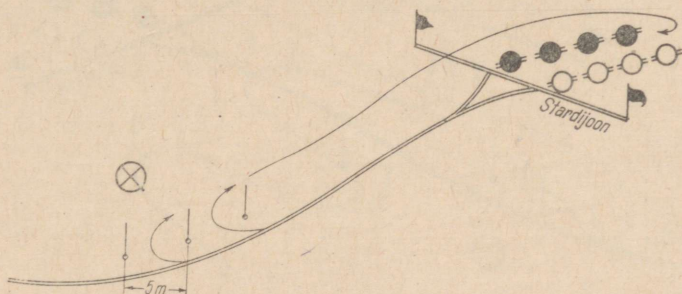
Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse mäel ühise stardijoonetaha eraldi kolonnidesse. Stardijoonelt mäest alla sõidetakse sisse suusarada. Mäenõlvale (või -jalale) paremale poole suusarada, viimasest 2 m kaugusele, ase-

tatakse lumme püsti 3 suusakeppi, nagu see on näidatud joonisel 103.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel laskuvad mõlema võistkonna mängijad vaheldumisi mööda suusarada mäest alla. Mängijate ülesandeks on pöördega paremale sõita läbi esimese ja teise või teise ja kolmanda kepi vahelt. Esimesel juhul toob mängija oma võistkonnale 2 punkti, teisel juhul 1 punkti. Kui aga mängija möödus pöörde sooritamisel altpoolt kolmandat keppi, siis talle punkte ei arvestata. Mäest laskunud mängijad tõusevad pärast pöörde sooritamist uuesti mäele ja rivistuvad igaüks oma võistkonna kolonni sappa. Kui kõik mängijad on pöörde paremale sooritanud, asetatakse kepid püsti vasakule poole suusarada ja võistlus jätkub.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 103

M ä n g u r e e g l i d. Kui mängija ajab pöörde sooritamisel maha lumme torgatud kepi või kukub, siis tema võistkonnale punkte ei arvestata.

202. Lippudest mööda (VIII)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse mäel ühise stardijooni taha eraldi kolonnidesse. Kolonnide vahe on 2 m. Mäenõlvale asetatakse ühele sirgjoonele lumme, üks-teisest 10—15 m kaugusele, lipud (suusakepid).

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel alustab esimese

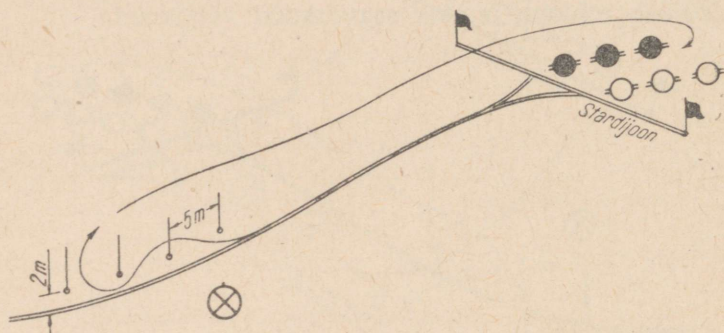
võistkonna esimene mängija mäest laskumist, möödudes esimesest lipust (kepist) vasakult, järgmisest paremalt jne. Igakordse vea eest arvestatakse mängijale 1 karistuspunkt. Seejärel laskub teise võistkonna esimene mängija jne., kuni kõik mängijad on laskunud.

Võidab võistkond, kelle mängijatel kokku on vähem karistuspunkte.

Kui mängust võtab osa üle 10 mängija, on soovitatav mõlema võistkonna jaoks tähistada eraldi laskumisrada.

Mängu reeglid. 1. Järjekordsed mängijad ei tohi laskuda enne mängujuhi käsklust.

Variant. Siksak (K). Lippude asemel asetatakse mäenõlvale lumme neli suusakeppi, nagu see on näidatud joonisel 104.



Joonis 104

Esimese ja teise kepi vahelt õnnelikult läbisõitmise korral arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Kui mängija sõitis peatumatult läbi ka teise ja kolmanda kepi vahelt, toob ta oma võistkonnale juba 3 punkti. Läbinud õnnelikult ka viimase «värava», toob ta oma võistkonnale 5 punkti.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Kui mängija ajab pöörde sooritamisel suusakepi maha, siis talle selle ja järgmiste väravate läbimise eest punkte ei arvestata. 2. Samuti ei arvestata mängijale punkte kukkumise korral. 3. Mängija peab väravad läbima järjekorras. 4. Peatumine pärast värava läbimist on keelatud. Taolise väravate läbimise eest võistkonnale punkte ei arvestata.

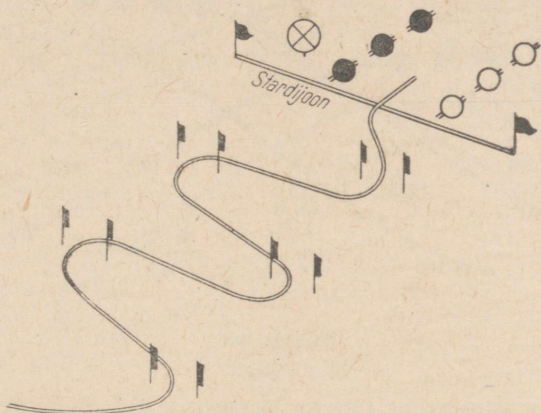
203. Lippude vahel (IX)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängujuht jaotab mängijad mäel kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistab nad ühise stardijoone taha kahte kõrvutiseisvasse kolonni. Mäenõlvakule asetatakse malelaua kujuliselt okstest, lippudest jne. «väravad» (joonis 105).

Mõlema võistkonna mängijad laskuvad mäest kordamööda ja läbivad kõik väravad.

Mängu võib võistkond, kellel on vähem karistuspunkte.



Joonis 105

Mängu reeglid. 1. Väravate igakordse puudutamise ja väravast möödasõitmisest eest karistatakse süüdlast võistkonda 1 karistuspunktiga.

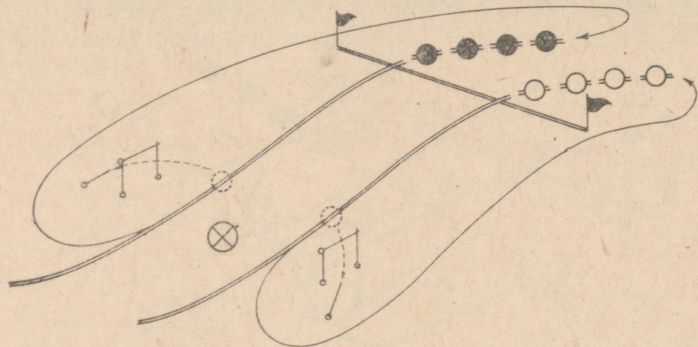
204. Odavise (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse mäel ühise stardijoone taha eraldi kolonni. Kolonnide vahe on 5—6 m. Iga kolonni juurest mäest alla sõidetakse sisse suusarada. Mäenõlvale, mõlemast suusarajast 5—6 m kaugusele, püsti-

tatakse kolmest suusakepist «värav» (joonis 106). Iga mängija on varustatud ühe suusakepiga. Vasakpoolse kolonni mängijad hoiavad keppe paremas, parempoolse kolonni mängijad — vasakus käes.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel laskub mõlemast kolonnist esimene mängija mööda suusarada mäest alla. Jõudnud väravani, püüab mängija visata suusakeppi — «oda» — keskelt kinni hoides läbi värava ja sooritada seejärel kohe pöörde värava suunas. Kui see mängijal õnnestub, arvestatakse tema võistkonnale 1 punkt. Seejärel



Joonis 106

asub sama ülesannet täitma järgmine paar jne. Ülesande täitnud mängijad tõusevad märke ja asuvad oma võistkonna kolonni sappa. Mängu mängitakse kaks korda. Kordamisel vahetavad võistkonnad rajad.

Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kui mängija oda viskamisel kukkus, viskas selle väravast mööda, ei sooritanud pöört või oda tabas väravat ja viimane seetõttu lagunes, siis võistkonnale viske eest punkte ei arvestata.

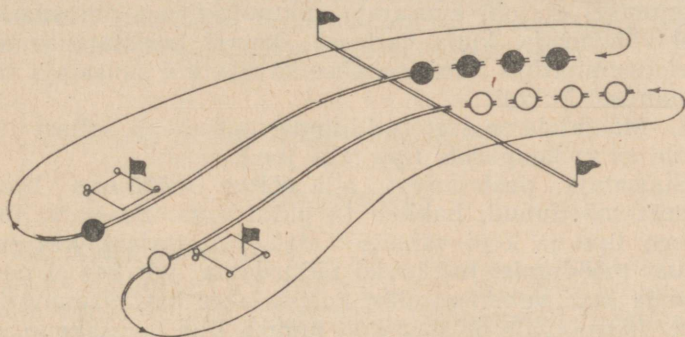
205. Lipp ruudus (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Sama mis mängus «Odavise». Väravate asemel valmistatakse mäenõlvale mõlema suusaraja kõrvale suusakeppidest «ruut». Kum-

magi kolonni esimesel mängijal on kepi asemel käes lipuke. Mängu võib mängida keppidega ja ka ilma.

M ä n g. Pärast mängu alustamise signaali laskuvad mõlema võistkonna esimesed mängijad mäest ja liikumiskiirust vähendamata asetavad igaüks oma võistkonna «ruutu» lipukese. Seejärel sooritavad nad pöörde ja tõusevad mäkke (joonis 107). Kui mäketõusev mängija on ületanud stardijoone, laskub samast võistkonnast järgmine mängija, kes liikumiskiirust vähendamata haarab ruudust lipukese, sooritab seejärel pöörde, tõuseb mäkke ja annab lipukese üle oma võistkonna järgmisele mängijale. Viimane asetab laskumisel lipukese jällegi ruutu tagasi jne.



Joonis 107

Mängu võidab võistkond, kelle viimane mängija ületab ülesande täitmiselt tagasi tulles stardijoone esimesena.

Mängu kordamisel vahetavad võistkonnad rajad.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Juhul kui mängija lipu asetamisel ruutu või ruudust võtmisel ajab viimase segamini, peab ta selle enne mäkke tõusmist uuesti korda seadma. 2. Kui mängija asetab lipu väljapoole ruutu, siis enne mäkke tõusmist peab ta selle ruutu asetama. 3. Lipu mitte-kättesaamise või mahapillamise korral peab süüdlane mängija selle enne mäkke tõusmist ära tooma.

206. Kes teeb paremini? (VIII)

Osavõtjaid vähemalt 2.

Iga mitmevõistlusest osavõttev suusataja peab täitma viis ülesannet.

1. Mäenõlvale on asetatud ühele sirgjoonele lumme üksteisest 5—15 m kaugusele suusakepid.

Suusataja peab mäest laskumisel mööduma ühest kepi vasakult, järgmisest paremalt jne. Igakordse vea eest arvestatakse talle 1 karistuspunkt.

2. Mäenõlvale on asetatud lumele värviline rätt (oks, suusakepp jne.). Suusataja, laskudes mäelt, peab selle üles võtma. Kui see ei õnnestu, karistatakse teda 1 karistuspunktiga.

3. Lumest valmistatakse kaks 1 m pikkust ja 25—30 sm kõrgust valli. Üks neist asub mäejalal, teine -nõlval. Mäest laskumisel peab suusataja ületama mõlemad vallid. Mäest laskumisel ei tohi suusataja liikumiskiirust pidurdamise teel vähendada, kuna vastasel korral karistatakse teda karistuspunktiga. Sama tehakse ka siis, kui suusataja valli ületamisel kukub.

4. Mäejalale on asetatud lumme suusakepp, sellest ülespoole 15 m kaugusele lipp (oks jne.).

Suusataja peab mäest alla sõites mööduma lipust. Lipust möödunud, hakkab ta pidurdama. Peatuma peab jääma lipu ja kepi vahelisel alal. Suusatajaid, kes enne lipust möödumist hakkavad pidurdama või kes ei peatu lipu ja kepi vahelises alas, karistatakse karistuspunktiga.

5. Mäenõlvale on torgatud lumme lipp (suusakepp, oks jne.). Siit peab suusataja alustama mäest laskumist ühel suusal. Kukkumise korral karistatakse suusatajat karistuspunktiga.

Mitmevõistluse võidab suusataja, kellel on vähem karistuspunkte.

Antud mitmevõistlust võib korraldada ka võistkondade vahel. Võidab võistkond, kelle mängijatel on karistuspunkte vähem.

207. Hüpe (S)

(Poeglastele)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Sama mis mängus «Püsti ja kükki». Vahejoont ei märgita. Mäenõlvale üle mõlema suusaraja ehitatakse lumest 15—20 sm kõrgune ja 30 sm laiune vall.

M ä n g. Keppideta mängijad peavad laskumisel üle valli hüppama, nii et suusad valli ei riivaks. Kui see mängijal õnnestub, arvestatakse tema võistkonnale 1 punkt. Juhul kui mängija pärast õnnestunud hüpet kuni finišijooneni ei kukkunud, arvestatakse võistkonnale lisaks veel 1 punkt.

Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Hüppel suuskadega valli riivanud võistlejale punkte ei arvestata. 2. Kui mängija ületas valli seda suuskadega riivamata, kuid maandumisel kukkus, arvestatakse talle 1 punkt. 3. Mängijat, kes hüpet üldse ei sooritanud ja sõitis suuskadega läbi valli, karistatakse 5 punktiga. Karistuspunktid arvestatakse võistkonna poolt kogutud punktide summast maha.

208. Hüppevõistlus (S)

(Poeglastele)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse mäele ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse. Mäenõlvale ehitatakse lumest kuni 50 sm kõrgune trampliin. Kolonnide juurest mäest alla üle trampliini sõidetakse sisse suusarada. Mäejalal tähistatakse suusarajale finišijoon.

Mängujuht laseb kõigil mängijail sooritada kordamööda ühe proovihüppe. Seejuures märgib ta lipukeste või okstega lühima ja pikima hüppe. Nüüd jaotab ta pikima ja lühima hüppe vahelise vahemaa pooleks ning tähistab selle lipukeste või okstega (keskmise hüppe pikkus). Ülejäänud lipukesed või oksad korjab ta raja kõrvalt ära. Mängijad tõusevad märke ja rivistuvad seal uuesti.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel laskub mäest esimese võistkonna esimene mängija, sooritab hüppe ja ületab laskudes finišijoon. Mängija toob oma võistkonnale 1 punkti, kui maandumisel suusakannad puudutavad lund finišijoon pool tähist, s. t. mängija sooritas keskmisest hüppest pikema hüppe. Lühema hüppe korral ta oma võistkonnale punkti ei too.

Seejärel sooritab hüppe teise võistkonna esimene mängija jne.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Hüppe pikkust arvestatakse suusakandade maandumiskoha järgi. 2. Kui mängija sooritas küll keskmisest hüpest pikema hüppe, kuid kukkus või puudutas kätega lund enne finišijoone ületamist, siis talle punkti ei arvestata.

V peatükk

MÄNGE UISKUDEL

Uisutamine on nii noorte kui ka täiskasvanute üheks armastatumaks talispordialaks. Uisutamist harrastatakse sportlikul, kultuurse ajaviite, tervise tugevdamise ja organismi karastamise ning meelelahutuse eesmärgil. Eriti laialdaselt on uisutamine levinud meie linnanoorte hulgas. Tavaliselt liuväljakud radiofitseeritakse ja varustatakse elektrivalgustusega. Veevärgiga varustatud linnades on kunstlike liuväljakute rajamine lihtsam kui maal. Kuid maal seevastu võib liuväljakutena kasutada koolimajade lähedal asuvate veekogude jääd. Iga kooli kollektiiv peaks rajama endale kas kunstliku või loodusliku liuväljaku. Seda eriti just neis koolides, kus puuduvad suusa baasid. Õpilased võivad ise endile muretseda «snegurka»- või siis «nurmise»-tüüpi uisud. Need on esiteks odavad, teiseks — nende kasutamisel pole vaja spetsiaalseid jalatseid ja algõpetuseks on need (eriti «snegurkad») sobivamad kui hokiuisud. Jalatsid, mille külge kinnitatakse uisud, peavad olema parajad. Liiga väikesed jalatsid soodustavad jalgade külmumist, liiga suured aga takistavad uisutamist ja võivad saada isegi vigastuste põhjustajaks.

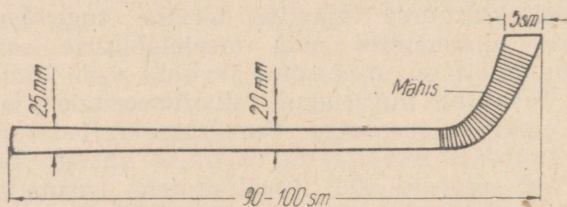
Liuväljaku jää peab olema täiesti sile, ilma aukude ja lõhedeta. Jääl ei tohi leiduda prahti. Kõik see võib põhjustada vigastusi. Kategooriliselt tuleb keelata uisutamine kiiruiskudel, eriti algajatel. Liuväljaku läheduses peab olema soe ruum, kus mängijad saaksid ennast soojendada mängude vaheaegadel ja uiske alla panna.

Mängudeks vajalikke piire võib märkida jääle madalate lumevallide abil või siis vees lahustatud tindiga, sinega, riidevärviga jne. Viimasel juhul võib kasutada kastekannu, mille küljest on eemaldatud sõel. Kastekannu toru ülemine ots suletakse pudelikorgiga. Pudelikorki puuritakse

auk ja sellesse torgatakse 0,5 sm diameetriga klaastoru. Selleks et kastekannu abil valmistatud piirid tuleksid sirgjoonelised, kasutatakse pinguletõmmatud nõöri. Et jooned tuleksid ühelaiused, peab joonte valamisel liikuma ühtlase kiirusega. Sõõride ja kaarte paremaks märkimiseks tuleb need enne nõöri ja naela abil jääle joonistada.

Mängudes vajalike jääpallide asemel võib kasutada väikseid värvilisi kummipalle, tumedaks värvitud tennisepalle, kaltsudest valmistatud palle ja hokilitreid.

Kui koolil puuduvad jääpalli (jäähoki) kepid, tuleb lasta need valmistada mängijatel endil kõverast kadakast, kasest jne. Jääpallikeppe võib valmistada ka vanast hobuse loogast. Viimasel juhul saetakse look keskelt risti pooleks



Joonis 108

ja seejärel iga pool veel pikuti pooleks. Selliselt saame ühest vanast loogast 4 jääpallikeppi. Kepi alumine osa mähitakse üle nõöri või nahkrihmaga (joonis 108).

Igas uisutamistunnis viidagu õpilastega läbi vähemalt 1 liikumismäng uiskudel nii tunni elustamiseks kui ka varemõpitud programm-materjali kinnistamiseks ja kontrollimiseks. Koolides, kus puuduvad suusabaasid — eriti linnakoolides — asendatagu suusatamistunnid kindlasti uisutamise, kuna nende mõlema tervistav mõju on sama.

Nõuded mängude läbiviimisel ja organiseerimisel, samuti temperatuurinormid, on samad mis suusatamismängudes.

209. Uisutamine abelikus (V)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 3—5-liikmelisteks võrdarvulisteks võistkondadeks. Võist-

konnad rivistatakse eraldi ühte viirgu liuväljaku ühes otsas jääle tähistatud ühise stardijoone taha. Üksikute võistkondade vahe on 2—3 m. Igas võistkonnas võtavad mängijad üksteisel kätest kinni. Liuväljaku vastaspooles otsas on tähistatud finišijoon.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel võistkonnad stardivad ja püüavad uisutada võimalikult kiiremini «ahelikus» üle liuväljaku finišijoone taha.

Mängu võidab võistkond, kes ületab finišijoone esimesena.

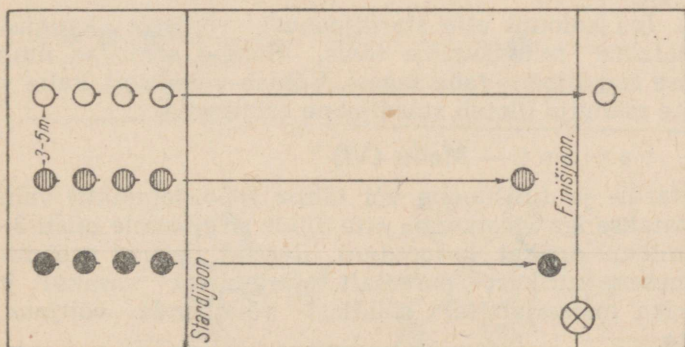
M ä n g u r e e g l i d. 1. Uisutamisel ei tohi mängijad üksteise kätest lahti lasta. Süüdlane võistkond loetakse kaotajaks.

210. Kes on kiirem? (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v a l m i s t u s mänguks. Mängijad rivistatakse 2—5-kaupa stardijoone taha kolonni. Üksikute kolonnide vahe on 3—5 m. Liuväljaku vastaspooles otsas tähistatakse jääle finišijoon (joonis 109).

M ä n g. Mängujuhi käskluse või vilesignaali järel stardib igast kolonnist esimene mängija ja püüab teistest varem ületada finišijoont. Seejärel antakse start järgmistele kolonnides esimestena seisvatele mängijatele jne., kuni kõik read kolonnis on omavahel võistelnud. Nüüd asuvad stardijoonele iga rea (eeluisutamise) võitjad, kes võistlevad omavahel üldvõitja nimetuse pärast.



Joonis 109

Mängu reeglid. 1. Enne mängujuhi käsklust või signaali stardijoone ületanud mängijat võitjaks ei loeta ja ta eemaldatakse edasisest võistlusest.

211. Rongide võidusõit (V)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2—3 võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse ühise stardijoone taha eraldi kolonnidesse. Väljaku tähistamine on sama mis mängus «Kes on kiirem». Igas kolonnis asetavad tagaseisvad mängijad oma käed eesseisvate mängijate puusadele.

Mäng. Mängujuhi käskluse või signaali järel alustavad kolonnid — «rongid» — liikumist ja püüavad võimalikult kiiremini jõuda finišijoone taha.

Mängu võidab võistkond, kelle viimane mängija ületab finišijoone esimesena.

Mängu reeglid. 1. Juhul kui mõni mängijaist laseb käed eessõitva mängija puusadest lahti, võistkonda võitjaks ei loeta.

Variandid. 1. Iga kolonn kasutab nööri, millest kõik mängijad hoiavad kinni ühelt poolt. Mängijate vaheline kaugus on 1,5—2 m.

2. Iga kolonn rivistub ümber kolonniks kahekaupa selliselt, et mängijad jääksid seisma malekorras. Seejuures hoiavad nad kinni oma võistkonna kolonnide vahel olevast nööri.

3. Iga kolonni ette stardijoonest võrdsele kaugusele asetatakse mingisugune tähis. Rongid sõidavad ümber tähise stardijoone taha tagasi. Võidab võistkond, kelle viimane mängija ületab stardijoone esimesena.

4. variant — Madu (VI)

Stardi- ja finišijoone või tähise (pöördepunkti) vahele asetatakse iga võistkonna ette ühele sirgjoonele püsti 3—5 võimlemiskurikat (puuhalgu). Rongid peavad mööduma esimesest kurikast paremalt, järgmisest vasakult jne. Kurika mahaajamisel süüdlast võistkonda võitjaks ei loeta.

212. Püstol (VII)

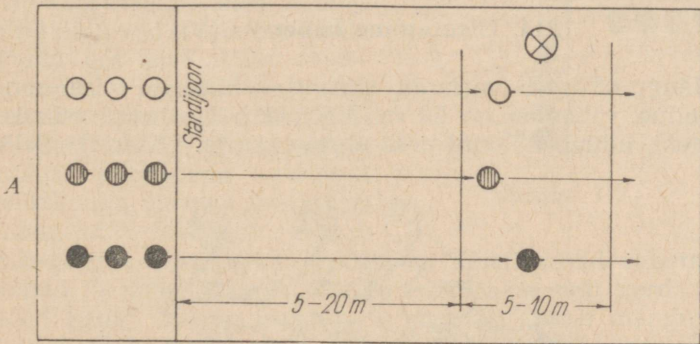
Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 2—3 võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse ühise stardijoonega eraldi kolonnideks. Kolonnide vahe on 5 m. Jäälle märgitakse tähiste või vees lahjendatud tindil abil kaks stardijoonele paralleelset joont.

Mäng. Mängujuhi käskluse või signaali järel stardib igast kolonnist esimene mängija. Uisutanud esimese joone, võtavad mängijad sisse «püstoli asendi» (kukkumine ühel jalal, teine jalg ja käed ees) (joonis 110 B). Taolises asendis ületavad nad inertsil mõjul esimese ja teise joone vahelise vahemaa (joonis 110 A). Mängija, kellel see õnnestub, saavutab oma võistkonnale 1 punkti. Kukkumise korral punkti ei arvestata. Seejärel stardivad järgmised mängijad jne.

Võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Püstoli-asend tuleb sisse võtta esimese joone ületamisel. 2. Püstoli-asendis ei tohi eesoleva



Joonis 110

jala uisk ega mõni teine kehaosa puudutada jääd. Nendest reeglistest mittekinnipidamise korral mängijale punkti ei arvestata.

V a r i a n t. Mängijad jaotatakse 4—5-liikmelisteks (võrdarvulisteks) kolonnideks-võistkondadeks ja rivistatakse ühise stardijoone taha nagu mängus «Rongide võidusõit». Pärast mängujuhi käsklust alustab üks kolonnidest liikumist. Esimese joone ületamisel hüüab kolonni peas olev mängija: «Kükki!» Selle käskluse järel võtavad kõik mängijad sisse püstoli-asendi enne mängu algust kokkulepitud jalal (joonis 110 B). Kui esimene mängija on ületanud teise joone, hüüab ta: «Püsti!» Seejärel asub sama ülesannet täitma järgmine võistkond. Üheaegselt võivad ülesannet sooritada ka kaks võistkonda. Reeglid samad mis eelmise variandi juureski.

213. Lennuk (AV)

Mängu «Püstol» teisend. Esimese ja teise joone vaheline ala tuleb ületada rõhtseisus.

214. Uisutamine hanereas (V)

Mängu «Püstol» variandi teisend. Esimese ja teise joone vaheline vahemaa on 20 m. Võtnud hoogu kuni esimese jconeni, hüüab kolonni peas olev mängija: «Kükki!» Selle



Joonis 111

käskluse järel kükivad mängijad enne mängu algust kokkulepitud jalal, teise jala viivad nad taha — see libiseb uisu ninal mööda jääd (joonis 111). Käskluse «Püsti!» järel sirutavad mängijad tugijala, sooritavad äratõuke ning käskluse «Kükki!» järel viivad keharaskuse teisele

jalale, vaba jalg (äratõuke sooritanud jalg) viiakse jällegi taha jne. Selliselt uisutades tuleb mängijail ületada esimese ja teise joone vaheline vahemaa.

215. Karussell (VII)

Osavõtjaid vähemalt 8.

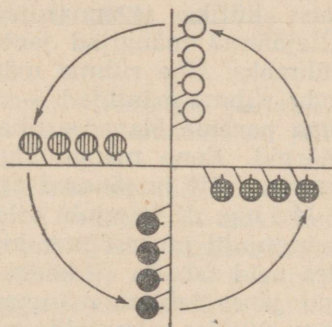
Ettevalmistus mänguks. Mänguks on vaja kaht 15—20 m või nelja 7—10 m pikkust nõõri või köie-tükki. Esimesel juhul asetatakse nõõrid jääle ristitaoliselt ning nende keskkohad seotakse tugevasti teineteise külge kinni. Teisel juhul aga kõikide nõõride ühed otsad seotakse kokku. Mängijad jaotatakse nelja võrdarvulisse võistkonda ja need haaravad nõõrist kinni nii, nagu see on näidatud joonisel 112. Välimisteks mängijateks asuvad tugevamad, sisemisteks — nõrgemad uisutajad. Mängu mängitakse liuväljaku keskel.

Mängujuhi vilesignaali järel hakkavad kõik võistkonnad uisutama ühes suunas ning püüavad seejuures järele jõuda ees uisutavale võistkonnale. Punkti saavutab võistkond, kelle äärmisel (välimisel) mängijal õnnestub käega puudutada eessõitva võistkonna äärmist (välimist) mängijat. Seejärel peatab

mängujuht «karusselli» liikumise. Võistkonnad vahetavad kohad ja mäng jätkub. Mängu korratakse neli korda. Iga kord enne mängu alustamise signaali peab mängujuht jälgima, et kõikide võistkondade äärmiste mängijate kaugus üksteisest oleks võrdne.

Mängu võidab võistkond, kes saavutab kogu mängu jooksul rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Mängujuht peab mängu mõne mängija kukkumise korral otsekohe peatama. 2. Võistkonnad ei tohi alustada liikumist enne vilesignaali. Süüdlast võistkonda karistatakse 1 karistuspunktiga. 3. Iga kord pärast punkti saavutamist mõne võistkonna poolt alustab karussell liikumist vastupidises suunas.



Joonis 112

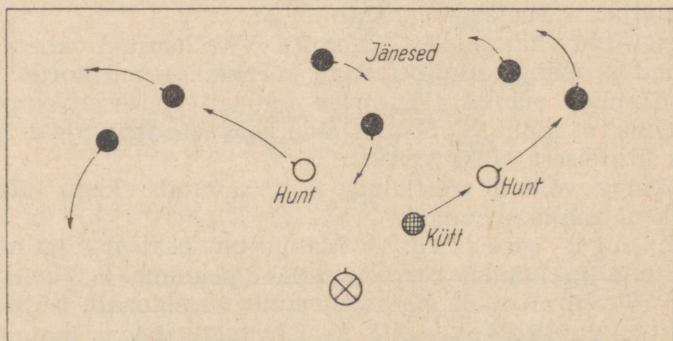
V a r i a n t. Kõige tugevam mängija määratakse juhtmängijaks. Ülejäänud mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse rühma. Üks rühmadest rivistub ühte viirgu juhtmängijast vasakule, teine paremale ja nägudega vastupidises suunas. Mängijad võtavad üksteisel kätest kinni. Juhtmängija ja tema kõrval seisvate mängijate käed on küünarvarsseongus. Juhtmängija käed on randmeseongus. Karussell alustab ja lõpetab liikumise mängujuhi signaalide järgi.

216. Kütt, jänesed ja hundid (AV)

Osavõtjaid vähemalt 7.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse kogu liuväljaku ulatuses. Mängujuht määrab ühe mängijaist «kütiks» ja annab talle 40—50 sm pikkuse kepikese. Ülejäänud mängijad jaotatakse kolmeks võrdarvuliseks rühmaks. Ühe rühma mängijad on «hundid», ülejäänud kahe rühma mängijad — «jäneseid». Hundid seovad ümber oma parema õlavarre ühevärvilised sidemed — eraldusmärgid. Enne mängu algust asuvad hundid mängujuhi juures, kütt ja jäneseid aga uisutavad vabalt liuväljakul.

M ä n g. Mängujuhi vilesignaali järel lahkuvad hundid mängujuhi juurest ja hakkavad jäneseid taga ajama, püüdes neid tabada — käega puudutada. Hundi poolt tabatud jänes lahkuvad mängust. Kütt omakorda ajab hunte taga, püüdes viimaseid «maha lasta» — kepiga puudutada



Joonis 113

(joonis 113). Mahalastud hunt lahkub mängust. Kütt tegutseb täiesti ohutult (teda pole õigus kellelgi tabada) ja jäneste huvides.

Mängu võidavad hundid, kui neil õnnestub kõiki jänesid tabada. Kütt ja jänesed võidavad mängu, kui kütt laseb kõik hundid maha ning seejuures mõni jänestest on veel «elu ja tervise juures».

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi minna väljapoole liuväljakut. Süüdlane, välja arvatud kütt, loetakse tabatuks ja ta lahkub mängust. 2. Hundi poolt tabatud jänes või küti poolt tabatud hunt peavad lahkuma vastuvaidlematult mängust ning uisutama mängijaid segamata mängujuhi poolt määratud kohas.

217. Püüa paarilist! (AV)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse paarideks. Üks mängijaist igast paarist määratakse juhtmängijaks.

Mäng. Mängujuhi signaali järel asuvad kõik juhtmängijad oma paarilist taga ajama ja püüavad teda käega puudutada. Kui see õnnestub, vahetavad paarilised osad.

Mängu reeglid. 1. Juhtmängija ei tohi põgenejat tõugata. 2. Kõik mängijad peavad vastupidises suunas uisutavatest mängijatest mööduma paremalt.

218. Kullimäng (V, VI)

Mängitakse tavalise «Kullimängu» reeglite järgi. Mängu võib mängida 1—3 juhtmängijaga — «kulliga». «Kulliklõõmise» eest võivad mängijad ennast päästa uisutamisega ühel uisul, kükkimisega, «püstoli-asendi», rõhtseisu sissevõtmisega jne. — vastavalt kokkuleppele enne mängu algust.

219. Lippude järele! (S)

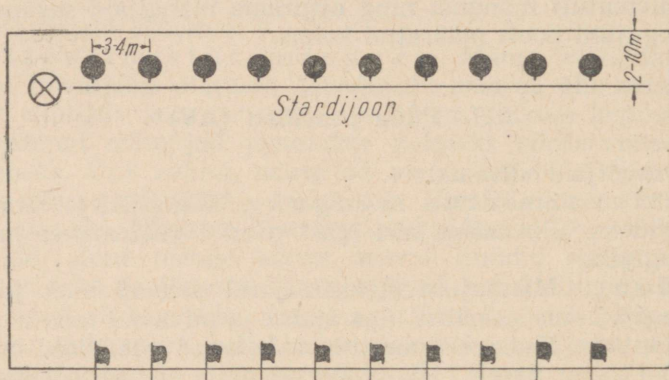
Osavõtjaid vähemalt 2.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad rivistatakse ühte viirgu liuväljakut ümbritsevast ühest kül-

misest lumevallist 2—10 m kaugusele jääle märgitud stardijoone taha, nägudega vastaspoolse külgmise lumevalli suunas, millesse iga mängija ette on torgatud lipuke või oks. Mängijate ja lipukeste vahed on 3—4 m (joonis 114). Kõik mängijad asuvad stardiasendis.

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel kõik mängijad startivad, uisutavad vastaspoolse lumevallini, pidurdavad, võtavad sealt igäüks oma lipukese ja pöörduvad stardijoonele tagasi.

Mängija, kes koos lipukesega ületas stardijoone esimesena, tunnistatakse võitjaks.



Joonis 114

M ä n g u r e e g l i d. 1. Enne mängujuhi käsklust stardist väljunud mängijat võitjaks ei tunnistata või siis kut-
sutakse kõik mängijad uueks stardiks stardijoonele tagasi. Süüdlasele tehakse hoiatus. Kui järgmise stardi ajal jäl-
legi sama mängija «varastab», langeb ta võistlusest välja. Ülejäänud mängijatele antakse uus start. 2. Mängijat, kes
võttis lumevallilt võõra lipukese, võitjaks ei tunnistata.

220. Teateuisutamine (VII)

Osavõtjaid vähemalt 4.

E t t e v ä l m i s t u s m ä n g u k s. Mängijad jaotatakse
2—5 võrdarvuliseks võistkonnaks. Võistkonnad rivista-
takse liuväljaku ühes otsas jääle tähistatud ühise stardi-

joone taha eraldi kolonnideks. Kolonnide vahe on 4—5 m. Stardijoonest võrdsetele kaugustele asetatakse iga kolonni ette mingisugune tähis.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel uisutab igast kolonnist esimene mängija paremalt poolt ümber tähise ja pöördub tagasi stardijoonele. Kui tagasitulev mängija ületab stardijoonet, stardib samast kolonnist järgmine mängija ning täidab sama ülesande jne. Mängu võib võistkond, kelle viimane mängija, pöördudes tagasi ülesande täitmiselt, ületab stardijoonet esimesena.

Näitlikke variante. 1. Mängijad veeretavad enda ees kepi abil rõngast (võimlemiskeppi).

2. Tähise ja stardijoonet vahele iga kolonni ette tehakse lumest 20—30 sm kõrgune vall, millest mängijad peavad üle hüppama.

3. Mängijad hoiavad uisutamisel käes lauatenнисe reketit, millel lebab tennisepall. Tennisepalli ei tohi käega kinni hoida. Palli kaotamise korral toob mängija selle ära, asetab uuesti reketile, tuleb palli kaotamise kohta tagasi ning jätkab siis võistlust.

4. Mängijad hoiavad uisutamisel võimlemiskeppi ettesirutatud käe peopesal vertikaalselt tasakaalus.

5. Tähise ja stardijoonet vahele joonistatakse vees lahjendatud tindiga iga kolonni ette sõõr, kuhu asetatakse püsti kurnimängu kurn. Mängija, uisutades tähise suunas, võtab sõõrist kurni ja uisutab sellega ümber tähise. Mõõdudes tagasiteel sõõrist, asetab ta kurni sinna jälle tagasi.

6. Mängija tõukab enese ees paarilist.

7. Stardijoonet ja tähise vahele asetatakse iga kolonni ette kõva lumetükk. Mängija, uisutanud lumetükini, pöördub ümber ja uisutab tagurpidi ümber tähise. Jõudnud tagasi lumetüki juurde, pöördub ta ümber ja ületab siis stardijoonet.

8. Mängija, jõudnud tähiseni, pidurdab järsult ja pöördub seejärel tagasi.

9. Mängijad hoiavad uisutades luuda jalgade vahel.

10. Stardijoonet ja tähise vahele asetatakse iga kolonni ette ühele sirgjoonele rida lumetükke. Mängijad mööduvad esimesest lumetükist paremalt, järgmisest vasakult jne.

11. Sama, uisutades luuaga jalgade vahel.

12. Sama, jääpallikepiga palli vedades.

13. Korraga stardib igast võistkonnast 2 jääpallikep-

pide ning jääpalliga varustatud mängijat. Üks mängijaist sõidab ühel pool lumetükke, teine teisel pool. Üks paari- listest veab palli ning söötab selle esimese ja teise lume- tüki vahelt oma kaaslasele, kes omakorda söötab palli tagasi teise ja kolmanda lumetüki vahelt jne.

14. «Kartulijooks» uiskudel.

15. Korraga stardib igast võistkonnast kolm mängijat. Keskmine mängija on kükkasendis. Teda veavad enda järel, hoides üks ühest, teine teisest käest, 2 mängijat jne.

Teateuisutamisi võib organiseerida ka pendelteatejooksu põhimõttel.

Mängu võidab võistkond, kelle viimane mängija üles- ande täitmiselt tagasi tulles ületab stardijoone esimesena.

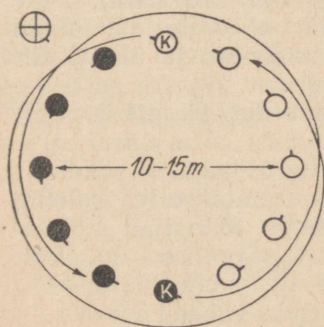
Mängu reeglid. 1. Järjekordne mängija ei tohi startida enne, kui ülesande täitmiselt tagasi uisutav män- gija pole ületanud stardijoont. Vastasel korral kutsub mängujuht süüdlase stardijoone taha tagasi ja laseb tal siis uuesti startida või süüdlane võistkond loetakse kaota- jaks.

221. Ümber ringi (S)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistatakse ringiks sel- liselt, nagu see on näidatud joonisel 115. Ringi läbimõõt on 10—15 m. Mõlema võistkonna paremtiibmised mängi- jad (kaptenid) on varustatud teatepulgaga.

Mäng. Mängujuhi käskluse järel stardivad mõlema



Joonis 115

võistkonna paremtiibmised mängijad, uisutavad ümber rin- gisseisvate mängijate vastupi- dises suunas kellaosuti liikumise suunale ja annavad teatepulga edasi järgmisele oma võistkon- na paremtiibmisele mängijale jne. Võidab võistkond, kelle vii- mane mängija jõuab tagasi oma kohale esimesena.

Mängu reeglid. 1. Uisu- tamise ajal ei tohi mängijad puudutada ringisseisvaid män- gijaid. 2. Andnud teatepulga

edasi järgmisele mängijale, asub teate andja tagasi oma endisele kohale. 3. Teatepulga mahapillamise korral peab süüdlane selle ise üles võtma. 4. Enne teatepulga kättesaamist ei tohi järjekordne mängija oma kohalt lahkuda. 5. Ülesande täitnud mängijad ei tohi oma kohale tagasi asumisel uisutavaid mängijaid takistada. Reeglitest mittekinnipidamise korral loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

JÄÄPALLIKS JA JÄÄHOKIKS ETTEVALMISTAVAJD MÄNGE

222. Pall läbi vastase linna (AV).

Osavõtjaid vähemalt 4.

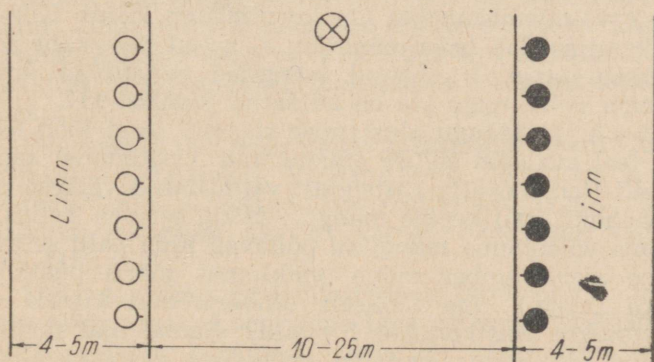
Ettevalmistus mänguks. Jäähallikeppide või tavaliste tugevate keppidega varustatud mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad valivad kapteni.

Jäälle märgitakse neli paralleelset joont — kaks «linna». Joonte pikkus on mängijate arvust (iga mängija kohta 2 sammu). Linna laius on 4—5 m, linnade vaheline kaugus 10—25 m.

Avalöögi õigus määratakse kindlaks loosimise teel.

Mõlemad võistkonnad asuvad oma linnas (joonis 116).

M ä n g. Mängujuhi signaali järel asetab avalöögiõiguse saanud võistkonna kapten enese ette linna eesmisele joo-



Joonis 116

nele jääpalli (kaltsudest valmistatud palli, hokilitri) ja lööb selle kepi abil vastasvõistkonna linna. Vastasvõistkonna mängijad peatavad löödud palli oma linna piires ja löövad selle uuesti tagasi. Iga kord, kui pall ületab linna tagumise joone, arvestatakse vastasvõistkonnale üks punkt. Kui aga pall ei veerenud vastasvõistkonna linna eesmise jooneni, arvestatakse palli löönud võistkonnale üks karistuspunkt. Karistuspunktid arvestatakse võistkonna poolt kogutud punktide summast maha.

Esimesena 10 punkti saavutanud võistkond loetakse võitjaks.

Mängu kordamisel vahetavad võistkonnad väljakupooled.

Mängu reeglid. 1. Löömisel ja palli peatamisel ei tohi mängijad ületada linna piire. 2. Palli võib peatada korraga mitu mängijat, lüüa aga võib üks. Nendest reeglitest mittekinnipidamise korral arvestatakse süüdlasele võistkonnale üks karistuspunkt.

223. Kurnide kaitsmine (S)

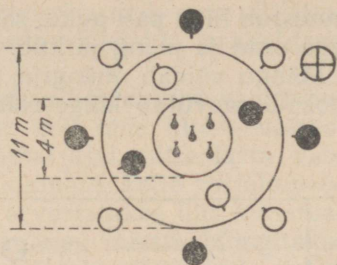
Osavõtjaid 12.

Ettevalmistus mänguks. Jääpalli- (jäähoki-) keppidega varustatud mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Jääl (kinnitrambitud lumel) tähistatakse kaks kontsentrilist sõõri. Suurema sõõri läbimõõt on 11 m, väiksemal 4 m. Väiksemasse sõõri asetatakse püsti 5 võimlemiskurikat või kurnimängu kurni. Kumbki võistkond saadab kaks mängijat — kaitsjat — kahe sõõri vahelisse alasse. Ülejäänud mängijad rivistuvad ümber suurema sõõri, nagu see on näidatud joonisel 117.

Mäng. 1. Mängu alustamise signaali järel lööb loosimise teel avalöögi õiguse omandanud võistkonna kapten jääpalli (tennisepalli, kaltsudest valmistatud väikese palli või jäähoki litri) kepigaga mängu. Mäng seisneb selles, et mõlema võistkonna mängijad püüavad lüüa palli selliselt, et see ajaks ümber mõne väiksemas sõõris püstioleva kurika (kurni). Iga taoliselt ümberlöödud kurika eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Samal ajal tõrjuvad mõlema võistkonna kaitsjad keppidega vastasvõistkonna mängijate poolt löödud palle ja püüavad neid seejuures sööta oma võistkonna mängijaile.

Võidab võistkond, kes mänguks ettenähtud aja jooksul saavutab rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi astuda sõõri. 2. Samuti ei tohi nad lüüa palli jalaga. 3. Kaitsjad võivad liikuda ainult kahe sõõri vahelises alas. Samuti ei tohi nad ümber lüüa väiksemas sõõris asuvaid kurikaid. Eespool toodud reeglitest mitte-



Joonis 117

kinnipidamise korral karistatakse süüdlast võistkonda 1 karistuspunktiga. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt kogutud punktidest. Seejärel lööb palli mängu vastasvõistkonna mängija. 4. Kui mängija lööb palliga mõne kurika ümber, mäng peatatakse, kurikas asetatakse oma kohale jälle püsti ja mõlemad võistkonnad vahetavad välja oma kaitsjad, misjärel mäng jätkub. Palli lööb mängu kurikat tabanud mängija.

224. Aukude pihta (S)

Osavõtjaid 3—7.

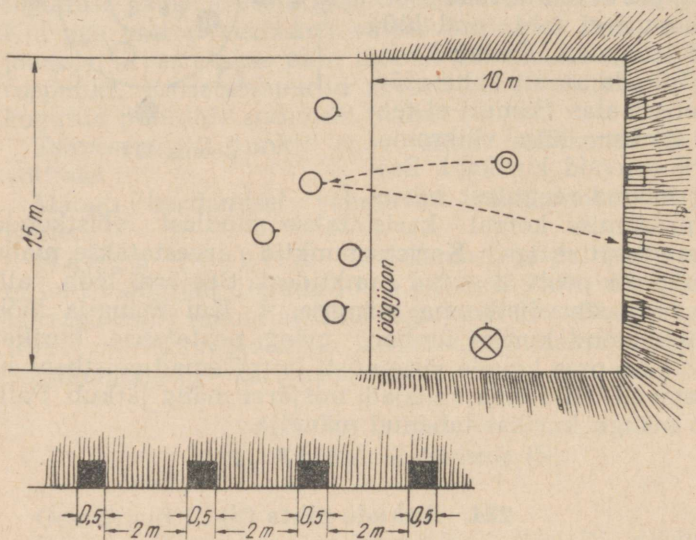
Ettevalmistus mänguks. Mängijad on varustatud jääpallikeppidega. Liuväljaku ühte otsa kaevatakse väljakut piiravasse lumevalli neli neljakandilist 0,5 m laiust auku, millede alumised küljed on jääga ühel tasapinnal. Aukude vahe on 2 m. Aukudest liuväljaku suunas, nendest 10 m kaugusel, tähistatakse 15 m pikkune «löögi-joon».

Üks mängijaist määratakse mängujuhi poolt juhtmängijaks — «kaitsjaks». Viimane asub löögijoone ja aukude vahelisel alal. Kaitsja juures jääb lebab jääpall. Kõik ülejäänud mängijad asuvad vabalt löögijoone taga (joonis 118).

Mäng. Mängujuhi vilesignaali järel lööb kaitsja palli üle löögijoone. Löögi-joone taga asuvad mängijad löövad palli tagasi ning püüavad seejuures tabada ühte aukudest. Kaitsja aga tõrjub palli tagasi üle löögijoone ning püüab igati mängijate kavatsusi nurja ajada. Mängija, kellel

õnnestub lüüa pall auku, saavutab 1 punkti, vahetab kaitsjaga osad ja mäng jätkub.

Mängu võidab mängija, kes mänguks ettenähtud aja jooksul saavutab kõige rohkem punkte.



Joonis 118

Mängu reeglid. 1. Nii kaitsja kui ka ülejäänud mängijad ei tohi löögijoont ületada. Süüdlast karistatakse 1 karistuspunktiga, mis arvestatakse maha tema poolt saavutatud punktide arvust. 2. Augu tabamine loeb ainult sel juhul, kui pall veereb sinna mööda jääd.

225. Neli puuklotsi (S)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängitakse kogu liuväljaku ulatuses. Väljaku jagab keskjoon kaheks võrdseks pooleks.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Iga mängija on varustatud jääpalli- või tavalise sama pika kepiga. Mõlemale võistkonnale antakse kaks ühesuurust

puuklotsi, millised kumbki võistkond asetab oma väljakupoolle keskjoonest 2 m kaugusele. Klotside asukohtade valik on vaba.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel püüavad mõlemad võistkonnad ajada keppide abil oma klotse vastasvõistkonna väljakupoolle ja samal ajal mitte lasta vastasvõistkonnal teha sama. Võistkonnale, kelle väljakupoollel on korruga kõik neli klotsi, arvestatakse üks karistuspunkt. Pärast seda alustatakse mängu uuesti. Mängitakse kaks 15-minutilist poolaega. Võidab võistkond, kelle lõpuvileks on vähem karistuspunkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Enne mängu alustamise signaali peavad mõlema võistkonna mängijad asuma oma väljakupoolle. 2. Löömisel peavad klotsid libisema mööda jääd. 3. Löögiks ei tohi tõsta keppi õlast kõrgemale ja puudutada sellega kaasmängijaid. Esimese ja teise reegli vastu eksimise puhul arvestatakse süüdlasele võistkonnale üks karistuspunkt. Viimase reegli vastu eksimisel aga arvestatakse üks karistuspunkt ja süüdlane eemaldatakse mängust kuni poolaja lõpuni.

226. Linna ründamine (S)

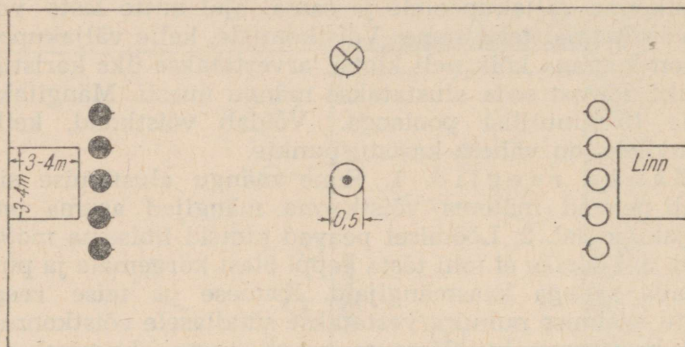
Osavõtjaid vähemalt 10.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Jääpalli- (jähohki-) keppidega varustatud mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib kaptenid. Kaptenid määravad oma äranägemise järgi osa oma võistkonna mängijaist ründemängijaiks, osa kaitsjaiks. Liuväljaku otstesse märgitakse ruudud (3×3 või 4×4 m) — «linnad», väljaku keskele aga 0,5-meetrise läbimõõduga sõõr, millesse asetatakse jääpall (tindiga tumedaks värvitud tennisepall, kaltsudest valmistatud pall või hokilitter).

Enne mängu avavilet on kumbki võistkond rivistatud ühte viirgu oma linna eesmisele joonele (joonis 119).

M ä n g. Avavile järel lahkuvad mängijad rivist ja püüavad saada palli enda valdusse, et seda siis oma võistkonna mängijate vahel söötes lüüa vastasvõistkonna linna. Vastasvõistkonna mängijad püüavad aga neid selles takistada ja saada palli oma võistkonna valdusse, et teha sama.

Mäng kestab 20 minutit. Iga kord, kui pall löödi vastasvõistkonna linna, arvestatakse lööjale võistkonnale 1 punkt. Mängu võidab võistkond, kes mänguks ettenähtud aja jooksul saavutab rohkem punkte.



Joonis 119

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi palli puudutada käega, peatada või lüüa seda jalgadega, tõsta keppi löögiks üle õlgade kõrguse; vastasel korral antakse pall vastasvõistkonnale kohas, kus eksimus toimus. 2. Kui pall löödi üle liuväljakut piirava lumevalli, lööb selle uuesti mängu vastasvõistkonna mängija selle väljumise kohast. 3. Toores mäng — üksteise tõukamine, keppidega löömine jne. — on keelatud. Süüdlased eemaldatakse mängust. 4. Kui pall lendab üle vastasvõistkonna linna, siis selle eest punkti võistkonnale ei arvestata. 5. Pärast punkti saavutamist asetatakse pall sõõri ning võistkonnad rivistuvad oma linna eesmisele joonele ühte viirgu nagu mängu algulgi. Mäng jätkub pärast mängujuhi vilet. 6. Mängijail pole õigust viibida linna piires ega sealt läbi sõita. Eksimuse korral arvestatakse süüdlasele võistkonnale 1 karistuspunkt. Karistuspunktid arvestatakse maha võistkonna poolt saavutatud punktidest. 7. Kui liuväljaku mõõtmed on suuremad kui 20×30 m, tähistatakse mänguväljaku piirid jääle lumevallikeste või vees lahjendatud tindi abil.

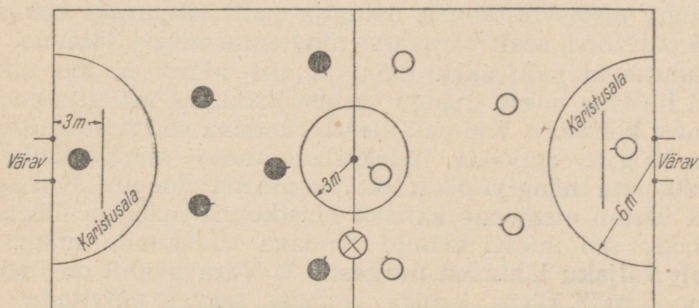
227. Laste jääpall (S)

Osavõtjaid 12.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad valivad kaptenid. Kaptenid jaotavad mängijate vahel ülesanded: üks mängijatest jääb väravavahiks, kaks kaitsemängijateks ning kolm ründemängijateks. Kui mänguväljak on väiksem kui 25×35 m, siis mänguväljakut piiridega ei tähistata — mängitakse kogu liuväljaku ulatuses. Suurema liuväljaku puhul ümbritsetakse väljak 10—15 sm kõrguste lumevallikestega või märgitakse piiridega. Väljaku tähistamine on näidatud joonisel 120. Kummagi mänguväljaku otsajoone keskkoha asetatakse värav (joonis 121). Väravad valmistatakse kergetest lattidest. Mängus kasutatakse jääpallikeppe ja jääpalli või tumedaks värvitud tennisepalli, kaltsudest valmistatud palli jne. Mängijad asuvad enne avavilet väljakul nii, nagu see on näidatud joonisel 120.

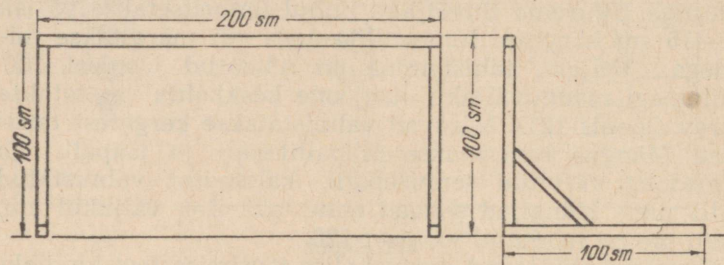
Kaptenid määravad omavahelise loosimise teel kindlaks avalöögi õiguse. Avalöögiks asetatakse pall keskjoonel oleva sõõri keskele. Mõlemad võistkonnad peavad asuma oma väljakupoole.

Mäng. Pärast avavilet lööb avalöögi õiguse saanud võistkonna keskründemängija palli ühele oma võistkonna mängijale. See omakorda söödab palli teisele vastasvõistkonna väljakupoolele uisutanud oma võistkonna mängijale või püüab ise vedada palli vastase värava suunas. Mõlema võistkonna eesmärgiks on lüüa pall vastasvõist-



Joonis 120

konna väravasse. Võistkond, kellel see õnnestus, saavutab 1 punkti. Seejärel lüüakse pall uuesti mängu keskjoonel olevast sõõrist, nii nagu mängu alguseski. Palli lööb mängu punkti saavutanud võistkonna keskründemängija. Mängu käigus võivad mängijad asuda väljakul vabalt — oma äranägemise järgi. Mängu mängitakse kaks 20-minutilist poolaega. Poolaegade vahel on 10-minutiline vaheaeg. Mängu võidab võistkond, kes saavutab mänguks ettenähtud aja jooksul rohkem punkte.



Joonis 121

Mängu reeglid. 1. Palli võib peatada kepiga, kätega, jalgadega või rindkerega. Palli võib lüüa, vedada või edasi kanda ainult kepiga. Löögist ei tohi pall lennata kõrgemale jääpinnast kui 1 m. Vastasel korral antakse vastasvõistkonnale vabalöögi õigus kohalt, kus eksimus toimus. Vahetult vabalöögist löödud värav ei loe. 2. Kui pall läheb löögist üle küljjoone, siis lööb selle uuesti mängu vastasvõistkonna mängija palli väljumise kohast. Kui pall löödi sealt väravasse ning enne värava läbimist ei puudutanud palli ükski mängija, siis värav ei loe ning pall lüüakse uuesti mängu vastasvõistkonna mängija poolt samast kohast. 3. Kui pall ületab ründava võistkonna mängija löögist otsajoone, lüüakse see uuesti mängu kaitsva võistkonna mängija poolt «kolme meetri joonelt». Kui aga pall ületab otsajoone kaitsva võistkonna mängija löögist, lüüakse see uuesti mängu ründava võistkonna mängija poolt väljaku lähimast nurgast. 4. Väravavahil on õigus tõrjuda palli käega, kepiga, lamades, seistes, põlvitades ja kaitsta väravat ka kepita. 5. Toore mängu puhul antakse kannatada saanud võistkonnale karistuslöögi õigus. Karis-

tuslöök sooritatakse süüdlase võistkonna värava eest karistusala tähistavalt joonelt. Karistuslöögist väravasse löödud palli eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt. Vaba- ja karistuslöökide sooritamise momendil on lööva võistkonna mängijad väljakul vabas asetuses, vastasvõistkonna mängijad aga omapoolsel otsajoonel mõlemal pool väravat. Väravat kaitseb ainult väravavaht. Kui punktis 1 märgitud reeglitest mittekinnipidamine toimus karistuslal, sooritatakse vabalöök samast kohast kust karistuslöökki.

VI peatükk

MÄNGE VEES

Mängudest vees võivad osa võtta kõige erinevamast vanusest mängijad. Rühmade komplekteerimisel tuleb arvestada mitte niivõrd mängijate vanust, kuivõrd nende ujumisostkust. Seepärast on käesolevas peatükis jaotatud mängud kahte ossa — mängud ujuda mitteoskajatele ja mängud ujuda oskajatele.

Mänge vees võivad laialdaselt kasutada ka kehakultuurikollektiivide ujumissektsioonid oma õppe- ja treeningtöös. Ujuda oskajatele korraldatakse tunni emotsionaalsuse tõstmiseks, samuti mängijate üldise kehalise ettevalmistuse parandamiseks igas treeningutunnis tavaliselt üks mäng (tunni põhiosa lõpul).

Mäng vees annab palju suurema koormuse kui sama mäng kuival.

Eriti väärtuslikud on mängud vees ujuda mitteoskajatele veega kohanemiseks. Ühes tunnis viiakse tavaliselt läbi 2—3 taolist mängu.

Õigesti organiseeritud mängud vees on heaks ujumisspordi populariseerimise vahendiks. Samuti on neil suur väärtus mängijate tervise tugevdamisel, organismi karastamisel, aktiivsel ja sisukal vaba aja veetmisel.

Vee minimaalne temperatuur, mille juures võib mängu korraldada, on 7—9-aastastele lastele — 20°, 10-aastastele ja vanematele — 18°. Seejuures peab õhu temperatuur olema vee temperatuurist vähemalt 2° võrra kõrgem. Veesoleku aja kestuseks on 15—20 minutit.

Mängude valikul tuleb pidada silmas mängijate ujumisostkuse taset, tunni eesmärki, õhu ja vee temperatuuri ning mängu läbiviimise tingimusi. Mida madalam on õhu ja vee temperatuur, seda lühema kestuse ja intensiivsema

toimega peab olema mäng. Täielikult tuleb vältida mängijate tegevuseta vees olekut.

Juba kaldal tuleb jaotada mängijad võistkondadesse, määrata või valida juhtmängijad, selgitada mängu sisu, lõppeedmärgid ning mängu reeglid. On soovitatav mäng kaldal enne vetteminekut kord läbi mängida, et vees olles ei tuleks mängu täiendavate selgituste andmiseks tihti katkestada.

Mängude läbiviimisel peab mängujuht pidama kinni järgmistest ohutusreeglitest:

1. Veekogu põhi mängu läbiviimise kohas peab olema tasane ning kõva pinnasega. Põhjas ei tohi leiduda klaaskilde, teravaid kive, orke, kände jne. Jões tuleb mängimiskohas põhi iga kord enne õppust uuesti üle kontrollida.

2. Jões mängides ei tohi voolukiirus ületada 0,2—0,3 m/sek. Meres ja järves ei tohi suurema lainetuse korral mängu läbi viia.

3. Vesi peab olema tingimata puhas.

4. Mänguala tuleb piirata ujukite (joonis 122 A, B), vaiade (joonis 123) või ujukite varal veepinnal seisva nõõri (joonis 124) abil. Mängijad ei tohi minna väljapoole mänguala.

5. Vee sügavus mängualas võib olla ujuda mitteoskajatele kuni rinnuni, ujuda oskajatele — õlgadeni. Viimastele võib vee sügavus olla mõningatel juhtudel, olenevalt mängu eesmärgist ja sisust, ka suurem. Lubatud vee sügavust tuleb arvestada kõige väiksemakasvulise mängija järgi.

6. Mängujuht peab oskama ise hästi ujuda ja tundma uppuja päästmise võtteid.

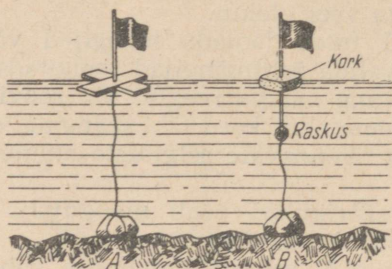
7. Mängijad tuleb jaotada ujumisoskuse järgi kuni 10—12-liikmelistesse rühmadesse. Vees ei tohi olla üheaegselt üle ühe rühma.

8. Mänge vees ei tohi korraldada vahetult pärast sööki, vaid 2—3 tundi hiljem.

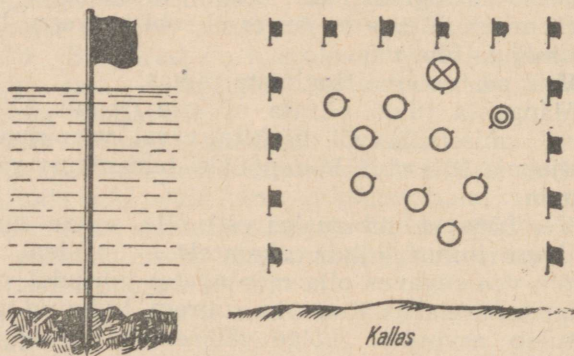
9. Keelatud on riskantsete mängude läbiviimine (näit. mängu «Tuukrid» ujuda mitteoskajatele).

10. Mängude läbiviimise koha vahetus läheduses peavad olema asetatud nähtavasse kohta vastavale alusele uppuja päästmise abinõud (päästerõngad, ridvad, nõõri jne.).

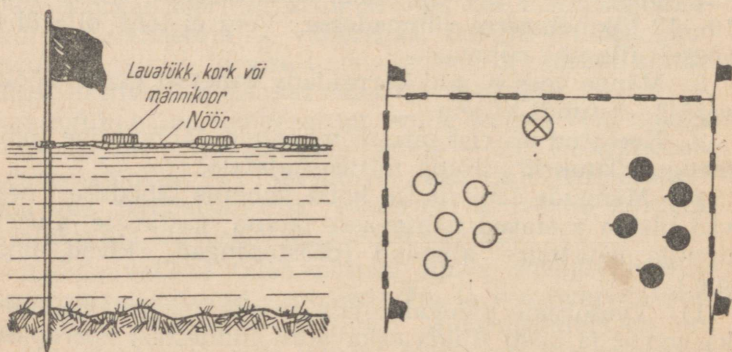
11. Veesolijate pidevaks jälgimiseks määratakse täiskasvanud ja hästi ujuda oskavatest inimestest korrapida-



Joonis 122



Joonis 123



Joonis 124

jad. Üks neist seisab kaldal, teine aga asub paadis mänguala veekogupoolse piiri taga. Soovitav on meditsiinitöötaja (arst, õde) kohalolek.

12. Enne vetteminekut ja kohe pärast veest väljatulekut peab mängujuht kaldal mängijad üles rivistama ja teostama mängijate nimelise või arvilise kontrolli. Peale selle, enne vetteminekut, tuleb jaotada mängijad paarideks. Paarilised on kohustatud vees olles pidevalt teineteist jälgima ning paarilise kadumisest teatama viibimatult mängujuhile.

13. Mängudest vees lubatakse osa võtta ainult neil mängijail, kellel on selleks arsti luba.

14. Mängujuht peab mängu ajal kindlustama range distsipliini.

15. Mängudest, mis on seotud sukeldumisega veekogu põhja, ei tohi lubada osa võtta mängijaid, kes on põdenud raskekujulisi kõrvahaigusi.

Mänge ujuda mitteoskajatele

228. Noot

Ettevalmistus mänguks. 4—8 ujuki või vaia abil tähistatakse vööni ulatavas vees 20×30 m suurune mänguala.

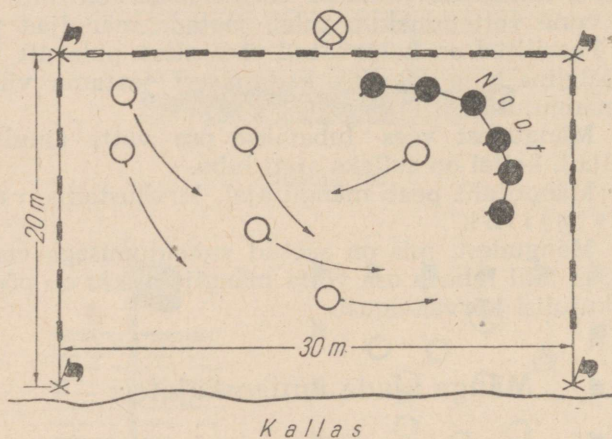
Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «kaluriks». Enne mängu alustamise signaali asub kalur väljapoole mänguala, ülejäänud mängijad — «kalad» — aga mängualasse.

Mäng. Mängujuhi signaali järel asub juhtmängija kalu püüdma (käega puudutama). Püütud kala muutub kaluri abiliseks. Kalur ja abiline võtavad teineteisel käest kinni («noot») ja püüavad nüüd juba kahekesi kalu edasi, ühendades vabad käed ümber kala, jne. Selliselt noot püütud kalade arvel järjest suureneb.

Mäng kestab seni, kuni kõik kalad on püütud. Viimaseks püütud kala määratakse mängu kordamisel uueks kaluriks.

Seda mängu võib mängida ka teisiti. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Ühe võistkonna liikmed haaravad üksteisel kätest kinni ja moodustavad «nooda» (joonis 125), püüdes selliselt mängualas vabalt

ringiliikuvaid teise võistkonna liikmeid — «kalu». Püütud mängijad lahkuvad mängust. Mäng kestab 3—4 minutit. Seejärel vahetavad võistkonnad osad. Mängu võidab võistkond, kes mänguks ettenähtud aja jooksul suudab kinni püüda rohkem vastasvõistkonna mängijaid.



Joonis 125

Mängu reeglid. 1. Kalad ei tohi lahkuda mängualast ning jõuga noodast läbi murda. Vastasel korral loetakse nad püütuks. 2. Kala loetakse püütuks, kui kaluritel — noodal — õnnestub moodustada tema ümber suletud ring. 3. Noodal on keelatud kätega kalu püüda. 4. Kalad võivad noodast väljuda nooda katkemise kohast, kui see toimus kalurite süü tõttu.

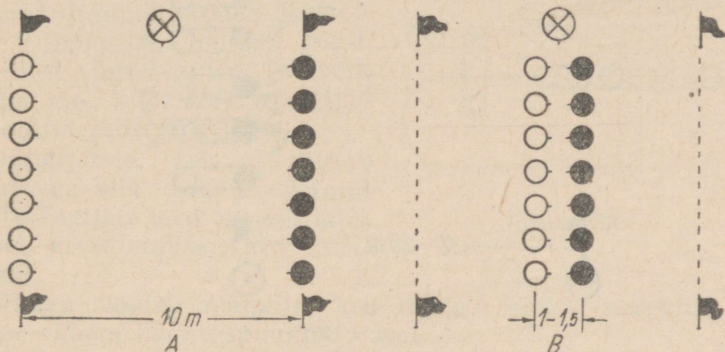
229. Veēsõda

Ettevalmistus mänguks. Vesi vööni. Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda ja rivistab nad rinnatiseisvatesse viirgudesse, teineteisest 10 m kaugusele, meetrilistele vahedele. Mõlema viiru parem- ja vasaktiibmise mängija juurde asetatakse tähis (vai) (joonis 126 A). Tähistes tähistavad mõlema võistkonna lähteasukohti. Seejärel viib mängujuht mõlemad

võistkonnad mänguala keskele teineteisest 1—1,5 m kaugusele (joonis 126 B).

Mäng. Mängu alustamise signaali järel hakkavad mõlemad viirud käte abil teineteist veega pritsima ja püüavad seejuures suruda vastasvõistkonda tema lähtepositsioonile tagasi. Võistkond, kellel see õnnestub, tunnistatakse võitjaks.

Kui pärast 4—5 min. kestnud «sõda» ühelgi võistkonnal see ei õnnestunud, loetakse võitjaks võistkond, kes suutis oma vastase suruda lähemale tema lähtepositsioonile.



Joonis 126

Mängu reeglid. 1. Võistkonnad võivad vastasvõistkonnale survet avaldada ainult veepritsmete abil. 2. Käte ja jalgadega vastasvõistkonna mängijate puudutamine on keelatud. Vastasel korral loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

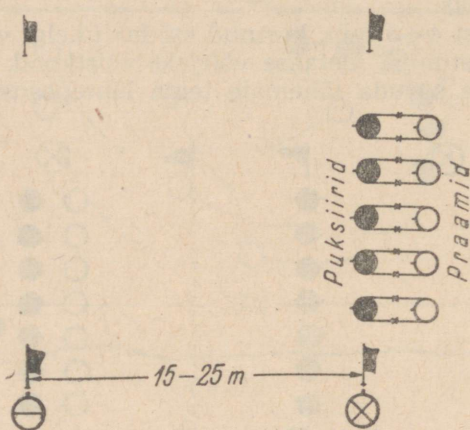
230. Puksiirid ja praamid

Ettevalmistus mänguks. Vesi vööni. Mängujuht rivistab mängijad kahte viirgu 2-meetrisele vahele. Teise viiru mängijad — «praamid» — võtavad kinni nende ees esimeses viirus seisvate mängijate — «puksiiride» kätest. Rivi paremale ja vasakule tiivale asetatakse tähis. Rivist 15—25 m kaugusele esimesele paralleelselt asetatakse samuti kaks tähist (joonis 127).

Mäng. Mängujuhi signaali järel heidavad praamid

rinnuli (selili) vette ning puksiirid veavad nad sellises asendis vastaspoolse kahe tähisega tähistatud joone taha. Seal vahetavad paarilised osad ning pöörduvad tagasi.

Mängu võidab paar, kes ületab mängu lähtejoone esimesena.



Joonis 127

Mängu reeglid. 1. Praamid on keelatud puksiiri järel jooksmine — nad peavad laskma ennast viimastel mööda veepinda vedada. 2. Osade vahetamine peab toimuma lähtejoone vastas asetseva 2 tähise abil tähistatud joone taga. Paar, kes antud reeglist kinni ei pea, loetakse kaotajaks.

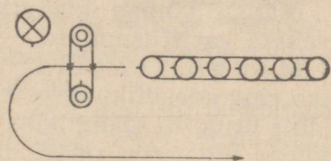
Variant. Korraldatakse 2 eelvõistlust. Paarilised vastasasetseva joone taga osad ei vaheta. Pärast esimest eelvõistlust vahetavad paarilised osad lähtejoone taga. Mõlemast eelvõistlusest pääsevad finaali pooled puksiiridest, kaotajad on praamideks.

231. Läbi tunneli

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni. Mängujuht rivistab mängijad kolonni. Kaks kolonnis esimesena seisvat mängijat määratakse mängujuhi poolt juht-

mängijaiks. Viimased väljuvad rivist ja jäävad kolonni ette rinnati seisma ning haaravad teineteisel kätest kinni, nii et käed oleksid veepinnal — «tunnel». Kolonnis seisvad mängijad asetavad käed igaüks enda ees seisva mängija puusadele — «rong».

M ä n g. Mängujuhi signaali järel liigub rong juhtmängijate käte alt läbi. Selleks et tunnelist läbi sõita, peavad mängijad üksteise järel 0,5—1 m kaugusel sellest kükkima, viima pea vee alla ning minema juhtmängijate käte alt läbi viimaseid puudutamata (joonis 128). Kui kõik mängijad on tunneli läbinud, asuvad juhtmängijaiks järgmised 2 mängijat kolonni peast. Endised aga asuvad kolonni sappa jne., kuni kõik mängijad on olnud juhtmängijaiks.



Joonis 128

Mängijatele, kes ei viinud pead vee alla või puudutasid juhtmängijate käsi tunneli läbimisel, arvestatakse 1 karistuspunkt.

Mängu võidab mängija, kes mängu kestel saavutab kõige vähem karistuspunkte.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Juhtmängijad peavad hoidma käed veepinnal ja ei tohi takistada mängijaid tunneli läbimisel. 2. Mängijaile, kes lasevad käed lahti eesseisva mängija puusadest või puudutavad juhtmängijate käsi tunneli läbimisel, arvestatakse 1 karistuspunkt.

232. Pardid-sukeldujad

Vesi vööni. Mängitakse samuti nagu «Teatejooksu hüpitsaga». Hüpitsa asemel kasutatakse 1 m pikkust keppi, mida veetakse veepinnal üle vee all olevate mängijate peade.

233. Õng

Vesi vööni (rinnuni).

Mäng toimub samade reeglite kohaselt nagu ruumiski. Nööri otsas olevat palli keerutatakse veepinna lähedal. Läheneva palli eest päästavad mängijad ennast sukeldumisega.

234. Hülged

Ettevalmistus mänguks. Vesi vööni. Mängujuht rivistab mängijad ringiks, käed ühendatud pihkseongus.

Mäng. Mängujuhi signaali järel hakkab ring aeglaselt ühes suunas liikuma. Seejuures sõnavad mängijad kooris: «Me hülged oleme ja vee all kalu püüame!» Pärast sõna «püüame» laskuvad kõik mängijad kükki, viivad pead vee alla ja loevad seal «kalu püüdes» omaette kümneni. Seejärel tõusevad püsti ja mäng jätkub.

Mängu võidab mängija, kes mängu kestel sai kõige vähem karistuspunkte.

Mängu reeglid. 1. Pärast sõna «püüame» katkestab ring edasiliikumise. 2. Mängijad ei tohi üksteise kätest lahti lasta. 3. Mängijaile, kes ei viinud pead vee alla või tõusid liiga vara püsti, arvestatakse 1 karistuspunkt.

235. Jahimehed ja pardid

Vesi vööni. Mäng toimub samuti nagu ruumiski. Jalgade asemel püüavad «jahimehed» tabada «partide» ülakehi. Viimased võivad ennast päästa sukeldumisega. Vee alt väljuvaid parte ei tohi jahimehed palliga (täispuhutud palli-sisekummiga) tabada — tabamus ei loe.

236. Õngekorgid

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni. Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistuvad teineteisest 4 m kaugusele rinnati asuvatesse viirgudesse.

Mäng. Mängujuhi signaali järel võtavad ühe viiru (võistkonna) mängijad sisse «õngekorgi-asendi» (haaravad kätega ümber sääрте ning suruvad põlved vastu rinda, lõug toetub põlvedele). Pärast signaali loeb mängujuht 15-ni. Need mängijad, kes püsisid antud asendis kuni 5-ni lugemiseni, toovad oma võistkonnale 1 punkti, kes püsisid kuni 10-ni lugemiseni — 2 punkti, 15-ni — 3 punkti. Seejärel summeerib mängujuht võistkonna poolt kogutud punktid. Edasi asub sama ülesannet täitma teine võistkond.

Mängu võidab kokku rohkem punkte saavutanud võistkond.

Mängu reeglid. 1. Pärast mängu alustamise signaali peavad mängijad asuma otsekohe nõutud asendisse. Vastasel korral arvestatakse iga süüdlase mängija eest võistkonnale 3 karistuspunkti, mis võetakse maha võistkonna poolt kogutud punktide summast.

237. Vaata tähelepanelikult!

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni. Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda ning rivistab nad eraldi kaheks rinnatiseisvaks viiruks. Viirgude vaheline kaugus on 1,5 m.

Mäng. Mängujuhi signaali järel ühe viiru mängijad kükivad, viies pead vee alla. Seejärel teises viirus seisvad mängijad viivad parema käe rusikasse surutud kämbla sukeldunud partnerite silmade kõrgusele, viimastest 30—40 sm kaugusele, ja näitavad neile ühte, kahte jne. sõrme. Sukeldunud viiru mängijad, tõusnud püsti, peavad ütleva oma partneritele, mitut sõrme nad neile vee all näitasid. Iga vale vastuse eest saab mängija 1 karistuspunkti. Seejärel sukeldub teine viirg jne.

Sõrmede näitamise asemel võib näitamiseks kasutada ka erinevaid metallrahasid.

Mängu võidab võistkond, kelle mängijatel on kokku vähem karistuspunkte.

Mängu reeglid. 1. Sukeldunud mängija ei tohi haarata kinni partneri käest. Vastasel korral arvestatakse talle 3 karistuspunkti. 2. Sõrmi näitavad mängijad ei tohi muuta kord näidatud sõrmede arvu. Süüdlast karistatakse 3 karistuspunktiga. 3. Mõlemad viirud peavad sukelduma võrdne arv kordi.

238. Kivi vees

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni. Mängujuht rivistab mängijad ühte viirgu, nägudega kalda suunas, ja jaotab nad paarikslugemise teel kahte võrdarvulisse võistkonda. Seejärel harvendab ta viiru 1—1,5-meetrilistele vahedele. Iga mängija on varustatud rusikasuuruse kiviga.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel viskab iga mängija kivi endast 1—1,5 m kaugusele vette. Järgmise signaali peale mängijad sukelduvad ja püüavad visatud kive põhjast uuesti välja tuua.

Mängu võidab võistkond, kes esimesel katsel tõi veest välja rohkem kive.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijad võivad visata kivi vette ning sukelduda ainult pärast vastavaid signaale.

239. Kes libiseb kaugemale?

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Vesi rinnuni. Mängujuht rivistab mängijad ühte viirgu, nägudega kalda suunas, vahed — käte ulatus.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel hingavad mängijad sügavalt sisse, tõukavad jalgadega põhjast ära, viivad käed üles ja püüavad libiseda veepinnal võimalikult kaugemale.

Mängu võidab mängija, kes libiseb nägu veest välja toomata kõige kaugemale.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Ujumisliigutuste sooritamine käte ja jalgadega on keelatud. 2. Jalgadega ei tohi täiendavalt põhjast tõugata. 3. Libisemise ajal ei tohi nägu veest välja tuua, küll aga tuleb selgesti nähtavalt (kuuldavalt) vette välja hingata.

240. Jõehobud

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Vesi põlvini. Mängujuht rivistab mängijad ühte viirgu, nägudega 10—15 m kaugusele märgitud finišijoone suunas. Finišijoon tähistatakse kahe vaia abil.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel heidavad mängijad rinnuli veepinnale ning, toetudes kätega põhja, liiguvad selliselt edasi finiši suunas, sooritades samal ajal jalgadega krooliujumise liigutusi. Väljahingamine tuleb sooritada vette.

Mängu võidab mängija, kes kogu aeg sooritab harjutust õigesti ning ületab finišijoone esimesena.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Jalgadega põhja toetumine on keelatud. 2. Vette väljahingamine peab olema selgesti nähtav (õhumullid). Eksinuid võitjaks ei tunnistata.

241. Mootorpaadid

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni. Mängijad rivistatakse ühte viirgu 2 m vahedele. Viirust 15—20 m kaugusel märgitakse tähiste abil finišijoon. Iga mängija on varustatud ujumislaua või kuiva puuhaluga.

Mäng. Mängujuhi signaali järel püüavad mängijad, ujudes ainult jalgade töö abil, ületada võimalikult kiiremini finišijoont. Mängijad hoiavad ujudes ettesirutatud kätes ujumislaua või puuhalgu.

Mängu võidab mängija, kes ületab esimesena finišijoone.

Mängu reeglid. 1. Ujumisliigutusi võib sooritada ainult jalgadega. 2. Ujumisel ei tohi jalgadega põhjast ära tõugata. Süüdlast võitjaks ei tunnistata.

242. Sukeldumine

Ettevalmistus mänguks. Vesi vööni. Mängijad rivistatakse kahte viirgu 1 m vahedele ja 2 m kaugusele. Esimene viirg moodustab esimese, teine — teise võistkonna. Esimese viiru mängijad seisavad laias harkseisus.

Mäng. Mängujuhi käskluse järel sukelduvad teise viiru mängijad ning ujuvad enda ees seisva esimese viiru mängijate jalgade vahelt läbi. Mängijat, kellel see ei õnnestunud, karistatakse 1 karistuspunktiga. Seejärel rivistuvad teise viiru mängijad ühte viirgu esimese viiru mängijate ette 2 m kaugusele ja võtavad sisse harkseisu. Mängujuhi käskluse peale sukelduvad nüüd esimese viiru mängijad ja püüavad ujuda nende ees seisvate teise viiru mängijate jalgade vahelt läbi.

Mängu võidab võistkond, kellel on kokku vähem karistuspunkte.

Mängu reeglid. 1. Esimeses viirus seisvad mängijad ei tohi tagumise viiru mängijaid jalgade vahelt läbiujumisel takistada. Süüdlast karistatakse 5 karistuspunktiga.

243. Delfiinid

Mängu reeglid. 1. Esimeses viirus seisvad mängijad peavad pärast harkhüpet sukelduma ning ujuma läbi järgmise eesseisva mängija harkis olevate jalgade

vahelt. Järgmine mängija ületatakse jällegi harkhüppega jne. Kolonnis viimasena seisev mängija võib alustada ülesande sooritamist momendil, millal tema taga seisnud mängija sooritab teist harkhüpet.

244. Kullimäng

Vesi vööni või õlgadeni.

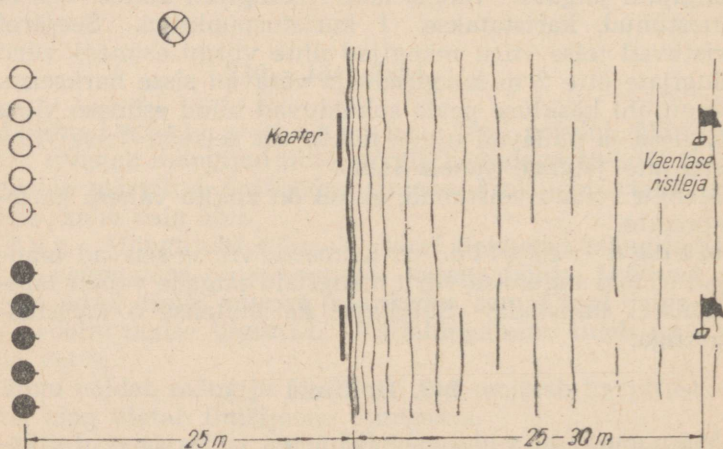
Mänguala (20×30 m) tähistatakse vaiade või ujukitega.

Mäng toimub tavalise kullimängu reeglite kohaselt. Mängijad võivad ennast päästa «õngekorgi» asendi sissevõtmisega, ujumisega, sukeldumisega jne., vastavalt kokkuleppele enne mängu algust.

Mänge ujuda oskajatele

245. Kaatrid

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse kaldal veepiirist 25 m kaugusele eraldi ühte viirgu, nagu-



Joonis 129

dega veekogu suunas. Mõlema võistkonna ees veepiiril asub 3—5 m pikkune palk (props, latt) — «kaater». Kaldast 25—30 m kaugusele asetatakse kummagi võistkonna ette 2 m sügavusse vette ujuk (vt. joonis 122 A) — «vaenlase ristleja».

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel jooksevad võistkonnad kaatrite juurde, lükkavad need vette ja «sõidavad» ujudes vaenlase ristleja juurde, «lasevad selle põhja» (ajavad palgiga ujuki ümber), pöörduvad siis kaldale tagasi ning rivistuvad seal uuesti üles.

Mängu võidab võistkond, kes esimesena terves koosseisus on kaldal taas üles rivistunud.

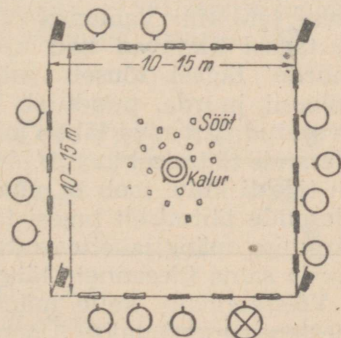
M ä n g u r e e g l i d. 1. Kaatriga sõitmisel peavad kõik mängijad hoidma sellest kinni vähemalt ühe käega. 2. Võistkond ei tohi enne kaldale tagasi pöörduda, kui ujuk pole korraks palgiga ümber aetud. Reeglitest mittekinnipidamisel loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

M ä r k u s. Sama mängu võivad mängida ka ujuda mitteoskajad madalas vees.

246. Kalur ja kalasöödad

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni (õlgadeni). Mängitakse vooluta veekogus. Mänguala (10—15 × 10—15 m) märgitakse tähiste abil. Mänguala keskele asetatakse vette «sööt» «kaladele» — 15—20 lauaklotsi. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «kaluriks». Kalur asub mänguala keskel söötade läheduses, ülejäänud mängijad — «kalad» — asuvad väljaspool mänguala (joonis 130).

M ä n g. Mängu alustamise signaali peale ujuvad kalad mängualasse, kus igaüks neist püüab võimalikult rohkem söötasid haarata ja nendega mängualast välja ujuda. Kalur aga püüab neid seejuures tabada — käega puudutada. Kaluri poolt tabatud kalad jätavad söödad



Joonis 130

mängualasse ja lahkuvad mängust (lähevad kaldale või ujuvad vabalt kalda läheduses).

Mängu kestus on 3—5 minutit. Mängu korratakse 2—3 korda.

Mängu võidab mängija, kes toob kaluri käest ära suurima arvu söötasid.

Mängu reeglid. 1. «Kalad» võivad ujuda söötade järele mängu igakordsel kordamisel ainult üks kord. Mängualast väljumisel pole neil õigust enam sinna tagasi minna. 2. Tabatud kala peab tema käes olevad söödad enne mängualast lahkumist sinna jätma.

Märkus. Sama mängu võivad mängida ka ujuda mitteoskajad madalamas vees.

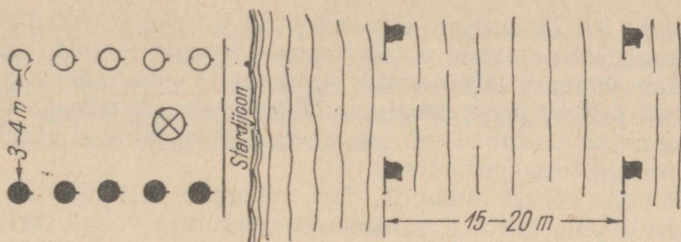
247. Ujumine kirjaga

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistatakse kaldal eraldi kolonnidesse, nägudega veekogu suunas. Kolonnide vahe on 3—4 m. Kolonnides esimestena seisvate mängijate ette märgitakse maapinnale stardijoon. Mõlema kolonni ette ühekaugusele asetatakse vette (vesi vööni) esimene tähis, viimasest 15—20 m kaugusele teine (joonis 131). Mängujuht varustab kõik mängijad kuivade poole vihikulehe suuruste paberitükkidega (kuivatuspaberitega).

Mäng. Mängu alustamise signaali järel jooksevad mõlemast kolonnist esimesed mängijad paberilehega esimese tähiseni. Vahemaa esimesest tähisest teise tähiseni ja tagasi ületavad nad ujudes. Jõudnud esimese tähise juurde tagasi, tõuseb mängija püsti ja jookseb oma kolonni juurde, puudutab käega järgmise mängija ettesirutatud kätt ning läheb mängujuhi juurde ja näitab talle ülesande täitmisel kaasas olnud paberilehte. Kui paberileht on täiesti kuiv, toob ta oma võistkonnale ühe punkti. Kui ülesande täitmiselt tagasi tulnud mängija on puudutanud järgmise mängija ettesirutatud kätt, asub viimane omakorda sama ülesannet täitma jne.

Võistkonnale, kelle mängijad lõpetavad võistluse esimestena, arvestatakse 3 punkti. Mängu võidab võistkond, kes saavutab kokku rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Mängija ei tohi ületada stardi-

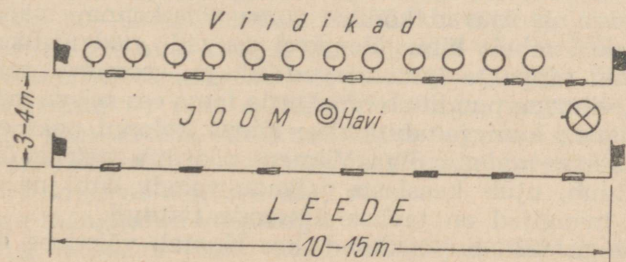


Joonis 131

joont enne mängu alustamise signaali või enne, kui ülesande täitmiselt tagasitulev mängija pole puudutanud tema ettesirutatud kätt. 2. Mängijad ei tohi meelega pritsida vett vastasvõistkonna mängija paberilehele. 3. Ujumisel esimesest tähisest teiseni ja tagasi ei tohi asetada jalgu põhja. Mängu reeglite vastu eksimisel arvestatakse iga taolise juhtumi eest süüdlasele võistkonnale 2 karistuspunkti, mis arvestatakse võistkonna poolt saavutatud punktide summast maha.

248. Havi ja viidikad

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni. Vees tähistatakse 4 ujuki või vaia ja nende vahele tõmmatud kahe ujukitega varustatud 10—15 m pikkuse nõõri abil «joom». Viimase laius on 3—4 m. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «haviks». Havi asub joomes, ülejäänud mängijad — «viidikad» — väljaspool joomes — «leetel» — nii, nagu see on näidatud joonisel 132.



Joonis 132

M ä n g. Mängujuhi signaali järel ujuvad viidikad nõõride alt läbi teisele poole joome asuvale leetele. Havi püüab joomest läbiujuvaid viidikaid tabada (käega puudutada). Havi poolt tabatud viidikas vahetab temaga osad ning mäng jätkub. Järgmise signaali järel läbivad viidikad joome vastupidises suunas.

Mängu võidab mängija, kes mänguks ettenähtud aja jooksul pole kordagi juhtmängijaks olnud või oli selleks vähem arv kordi.

Mängu reeglid. 1. Viidikatel on lubatud joome ületada vee all ujudes. 2. Joome minekul ja sellest väljumisel ei tohi mängijad käega nõõri üles tõsta. Süüdlane vahetab juhtmängijaga osad. 3. Mängujuhi signaali järel peavad kohe kõik viidikad nõõri alt läbi ujudes joome minema. Juhul kui mõni mängijaist ei julge nõõri alt läbi ujuda või kardab juhtmängijat, loeb viimane valju häälega kolmeni. Kui pärast sõna «kolm» viidikas ei läinud nõõri alt läbi joome, vahetab ta haviga osad. 4. Viidikad peavad läbima joome ujudes (vee pinnal või vee all). Süüdlane vahetab juhtmängijaga osad. 5. Mängija, kes ületab joome väljastpoolt tähiseid, loetakse havi poolt tabatuks.

249. Sukeldujad

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni. Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda. Võistkonnad rivistuvad kõrvuti kolonnidesse, teineteisest 4 m kaugusele. Mängijate vaheline kaugus kolonnides on 1 samm. Mängijad seisavad laias harkseisus.

M ä n g. Mängujuhi signaali järel pöörduvad mõlema kolonni peas esimestena seisvad mängijad ümber, sukelduvad ning ujuvad kõikide oma võistkonna mängijate jalgade vahelt läbi. Seejärel asuvad nad igaüks oma kolonni sappa ja puudutavad käega eesseisva mängija õlga, viimane puudutab omakorda tema ees seisva mängija õlga jne., kuni puudutatakse käega kolonni peas esimesena seisva mängija õlga. Viimane pöördub seejärel ümber, sukeldub, ujub kaaslaste jalgade vahelt läbi jne., kuni kõik mängijad on taolise ülesande täitnud.

Mängu võidab võistkond, kes lõpetab võistluse esimesena.

Mängu reeglid. 1. Järjekordne kolonnis esime-

sena seisev mängija võib ümber pöörduda siis, kui tema taga seisev mängija on tema õlga käega puudutanud. 2. Kolonnides seisvad mängijad peavad säilitama ühesamulise vahemaa kuni mängu lõpuni. Vastasel korral loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

250. Tuukrid

Ettevalmistus mänguks. Vesi on 2—2,5 m sügavune. Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda. Viimased seisavad sillal, paadis, parvel jne. Mängujuht viskab vette 6 hästi nähtavat ja veest raskeemat eset (silikaattelliskivi jne.).

M ä n g. Mängujuhi käskluse järel pea ees vette hüpates (või veepinnal ujumiselt) sukelduvad esimese võistkonna mängijad järjekorras ning püüavad veekogu põhjast esemeid välja tuua. Iga põhjast veepinnale toodud eseme eest arvestatakse võistkonnale 1 punkt.

Seejärel sukelduvad järjekorras teise võistkonna mängijad.

Võidab kokku rohkem punkte saavutanud võistkond.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Esemete väljatoomiseks võib iga mängija sukelduda ainult üks kord. 2. Iga mängija, kellel õnnestub esemeid põhjast veepinnale tuua, laseb need mängujuhi korralduse peale põhja tagasi.

251. Pall auku

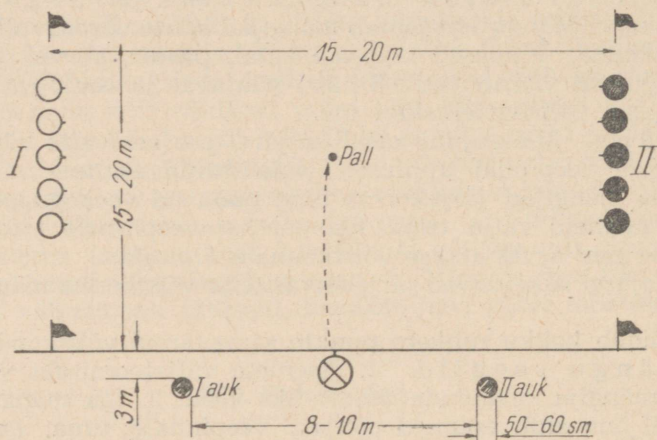
Ettevalmistus mänguks. Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda. Kaldale kaevatakse kaks 50—60 sm läbimõõduga auku. Aukude kaugus veepiirist on 3 m ning kaugus teineteisest 8—10 m. Mänguala tähistatakse tähiste abil (15—20×15—20 m). Võistkonnad rivistuvad vees eraldi ühte viirgu, nagu see on näidatud joonisel 133. Mõlemas viirus seisavad äärmised veekogupoolsed mängijad äärmiste tähiste juures. Vahed viirgudes on kämblalaiused või 1 m.

Mängu mängitakse veepalliga.

M ä n g. Signaali järel viskab mängujuht kaldalt palli viirgude vahele vette. Seejärel püüavad mõlema võistkonna mängijad palli enda valdusse haarata, et seda oma-

vahel söötes (võib kindlaks määrata söötude miinimum-
 arvu) visata vastasvõistkonna auku. Kui see neil õnnestub, arvestatakse võistkonnale 1 punkt ning mäng algab uuesti nii, nagu mängu alguseski. Kui pall ei tabanud auku, viskab mängujuht palli kaldalt uuesti mängualasse. Mängu mängitakse kaks 10-minutilist poolaega. Pärast esimest poolaega vahetavad võistkonnad pooled.

Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 133

Mängu reeglid. 1. Mängijail on õigus vastasvõistkonna mängijate käest palli ära rebida sellest kätega kinni hoides. Samuti on neil õigus vastasvõistkonna mängijaile teele ette asuda. 2. Keelatud on vastasvõistkonna mängijaile jala ettepanemine, nendest kätega kinni hoidmine ja vee alla surumine, kaldale minek ja mänguala piirest väljumine. Sellest reeglist mittekinnipidamisel antakse vastasvõistkonnale õigus üheks karistusviskeks. Karistusvise sooritatakse veest, 5 m kauguselt vastasvõistkonna august. 3. Kui pall läheb üle taga- või küljjoone, visatakse see uuesti mängu palli väljumise kohast vastasvõistkonna mängija poolt.

Märkus. Sama mängu võivad mängida ka ujuda mitteoskajad madalas vees.

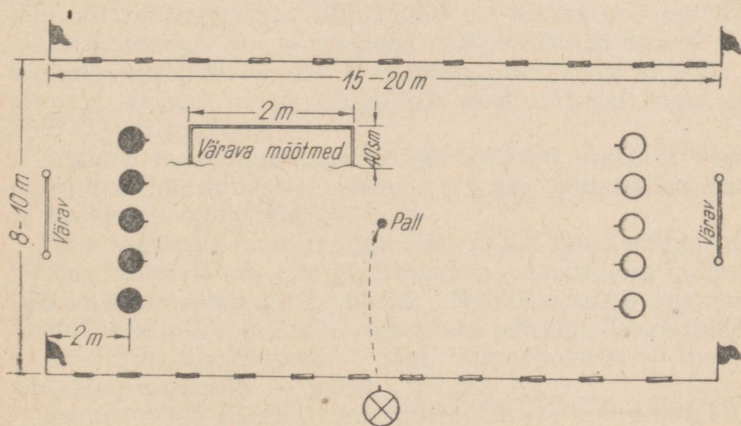
252. Pall väravasse

Ettevalmistus mänguks. Vesi rinnuni (õlga-deni). Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mänguala (8—10×15—20 m) tähistatakse vaiade või uju-kite abil. Mõlema otsajoone keskohta ehitatakse värav — lüüakse põhja 2 vaia teineteisest 2 m kaugusele ning nende ülemised otsad ühendatakse latiga. Lati kõrgus veepinnast on 40 sm. Kumbki võistkond rivistub ühte viirgu oma värava ette, viimasest 2 m kaugusele. Mängu mängitakse veepalliga.

Mäng. Üheaegselt vilesignaali viskab mängujuht palli ühe küljjoone tagant mänguala keskele (joonis 134). Mõlema võistkonna mängijad püüavad haarata palli oma võistkonna valdusse ning seda omavahel söötes visata vastasvõistkonna väravasse. Iga kord, kui pall läbib vastasvõistkonna värava, saavutab võistkond 1 punkti. Mängu mängitakse kaks 5—10-minutilist poolaega. Pärast esimest poolaega vahetavad võistkonnad väravad.

Mängu võidab võistkond, kes kogu mängu kestel saavutab rohkem punkte.

Mängu reeglid. 1. Kui pall visati väravasse, siis viskab mängujuht selle uuesti mängu, samuti nagu mängu algulgi. 2. Kui pall on väljunud mängualast, viskab selle uuesti mängu vastasvõistkonna mängija kohast, kust pall



Joonis 134

väljus. 3. Palli on lubatud vastasvõistkonna mängija käest ära rebida kätega pallist kinni hoides. 4. Mängijail on keelatud vastasvõistkonna mängijaid vee alla suruda, neid kätega kinni hoida, jalga ette panna. Kolmanda ja neljanda reegli vastu eksimisel antakse pall vastasvõistkonnale. 5. Mängijail on õigus vastasvõistkonna mängijaile teele ette asuda.

V a r i a n t. Sama mängu võib mängida ka väravateta. Võistkond saavutab punkti, kui tal õnnestub visata pall üle vastasvõistkonna poolse otsajoone.

M ä r k u s. Sama mängu võivad mängida madalamas vees ka ujuda mitteoskajad.

VII peatükk

MAASTIKUMÄNGE

Maastikumänge võib läbi viia kõikidel aastaegadel. Talvel võib neid mängida nii suuskadel kui ka suuskadeta. Eriti haaravad mängijaid maastikumängud, kui neid korraldatakse kuupaistelisel õhtul.

Peaaegu kõik võistkondlikud maastikumängud nõuavad mängijailt teatud ettevalmistust — spetsiaalsete teadmiste, oskuste ja vilumuste miinimumi (roomamine, varjatult ja käratult liikumine, kompassi kasutamine, lõkke tegemine jne.). Näiteks pole mõeldav korraldada sellist maastikumängu, mille põhiliseks tegevuseks on liikumine asimuudi järgi, kui mängijaile pole eelnevalt õpetatud kompassi ehitust, asimuudi määramist ja selle järgi liikumist, kauguse mõõtmist paarissammude abil jne. Seepärast tuleb enne võistkondlike maastikumängude mängimisele asumist läbi viia mängijatega lihtsamaid — mittevõistkondlikke maastikumänge või korraldada vastavasisulisi õppusi (liikumine asimuudi järgi). Kui mängujuht seda asjaolu ei arvesta, kulgeb mäng mängijaile ebahuvitavalt ning see võib täiesti nurjuda.

Enamik maastikumänge on jõukohased algkooli vanemate klasside õpilastele, seda enam aga 7-klassilise kooli ja keskkooli õpilastele.

Juba varakult enne mängu läbiviimist peab mängujuht valima läbiviidavale mängule vastava maastikuosa ja kindlaks määrama mänguala piirid. Nendeks tuleb kasutada looduslikke piire (näiteks mänguala põhjapoolseks piiriks on maantee, idapoolseks — jõgi, lõunapoolseks — metsasiht, lõunapoolseks — põld).

Samuti tuleb varakult kindlaks määrata kohtunike kaaдер (võistkondlike mängude puhul) ja neid eelnevalt instruueerida ning muretseda mänguks vajalikud abinõud (kom-

passid, eralduslindid, lipud, krepp-paber «elulintide» jaoks jne.).

Kui kasutatakse mängu liikumisega asimuutide järgi, peab mängujuht varakult läbi käima valitud marsruudi, kindlaks määrama pöördepunktid (kohtunike asukohad), liikumistee üksikute lõikude asimuudid ja pikkused paarisammudes. Pöördepunktideks tuleb valida hästi nähtavad esemed maastikul (orientiirid). Kompassi ehitust, asimuutide määramist ja nende järgi liikumist me ei hakka siin kirjeldama, kuna see on olemas A. Reinsalu raamatus «Matkamine».

Eriti hoolikalt tuleb ette valmistada maastikumänge, milles kasutatakse nn. «elulinte» (krepp-paberist lõigatud 3—4 sm laiused lindid). Neis mängudes peab kohtunike kaader olema arvukam ja tegutsema resoluutselt, kuna vastasel korral võib tekkida mängijate vahel tõsisid arusaamatusi. Samuti tuleb mängijaile põhjalikult selgitada «elulintide» rebimise üksikuid momente.

Kõikide nende mängude juures peavad mängijad rangelt kinni pidama järgmistest reeglitest ja kohtunikud jälgima nende täitmist:

a) pärast mängu lõpusignaali on keelatud üksteiselt linte ära rebida;

b) mängija, kes kaotas oma lindi või kellelt see rebiti ära vastase või ekslikult oma mängija poolt, on kohustatud mängust lahkuma — minema mängujuhi juurde;

c) lindita mängija ei tohi «elus olevatelt» mängijatelt linte enam maha rebida;

d) juhul kui kaks vastasvõistkonna mängijat rebisid teineteiselt lindid ära üheaegselt, lahkuvad nad mõlemad mängust;

e) elulintide maharebimisel tekkinud vaieldavad küsimused lahendab lähemal olev kohtunik;

f) mängu-alalt väljunud mängija peab lahkuma mängust;

g) linti ei tohi katta riidevõlvidega või kuidagi teisiti;

h) lindid seotakse ainult ümber vasaku käe õlavarre;

i) toorutsejaid karistatakse mängust eemaldamisega.

Mängu seletamisel peab mängujuht või tema abi — kohtunik — peale mängu reeglite ja mänguala piiride teatama mängijaile ka mängujuhi asukoha ning mängus kasutatavad signaalid. Kui mänguala on suur, kasutatagu

signaalide andmiseks fanfaari. Pärast mängu lõpusignaali peavad kõik mängijad kogunema mängujuhi juurde.

Mängu seletamisel püütagu anda mängule süžee (ajaloost, ilukirjandusest jne.), nagu see on näidetena antud mängude «Hirvekütt», «Põhjasõda» jne. juures.

Võistkonna tegevusplaani arutagu läbi ja määraku kindlaks mängijad ise mängu lähteasendis (-positsioonil). Seda peab mängujuht mängu alustamise signaali andmisel arvestama.

Võistkondlikes maastikumängudes ei tegutse mängijad enamikul juhtudel kohtunike «silma all», seepärast pannakse mängu käigus proovile ka mängijate ausus. Ausaid mängijaid tuleb mängu kokkuvõtete tegemisel igati esile tõsta, ebaausaid aga häbistada.

Samuti tuleb mängu kokkuvõtte tegemisel analüüsida võistkondade poolt mängus kasutatud taktikat. Siin esinegu sõnavõttudega võistkondade kaptenid ja võistkondade juures tegutsenud kohtunikud.

Kokkuvõtet on soovitav teha, kui see on võimalik, lõkke ääres.

Käesolevas peatükis on maastikumängud jaotatud kahte rühma — mittevõistkondlikeks ja võistkondlikeks.

Mittevõistkondlikke maastikumänge

253. Tunnimees (AV)

Osavõtjaid kuni 20.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängitakse metsas. Mänguala raadius on 200—300 m. Mänguala keskele asetatakse lipp — «ladu». Mängijad — «luurajad» — asuvad enne mängu algust väljaspool mänguväljaku piire.

M ä n g. Suure Isamaasõja ajal puudusid kord ühel Nõukogude armee allüksusel igasugused andmed vaenlasest. Andmete hankimiseks vaenlasest oli tarvis muretseda «keel» (vang). Sel eesmärgil saatis allüksuse ülem välja luurajad. Luurajaile teatati ka umbkaudne koht, kus pidi asuma vaenlase «laskemoona ladu» ja seda kaitsev «tunnimees» (mängujuht).

Pärast mängu seletust asub mängujuht (tunnimees) oma kohale — lahkub mängijate (luurajate) juurest. Jõudnud «lao» juurde, annab mängujuht signaali mängu alustami-

seks. Luurajad püüavad varjatult tunnimehele võimalikult lähedale hiilida.

Tunnimees peab hoolega ümbrust silmas, pöördudes aeg-ajalt kohapeal ringi. Tunnimehe aeglast pöördumist püüavad ära kasutada luurajad talle lähenemiseks. Kui tunnimees aga märkab luurajat, siis ta «tulistab» teda — hüüab nähtud mängijat nimepidi. Viimane lahkub mängust — saab «haavata».

Mängujuht (tunnimees) annab kokkulepitud aja möödumisel mängu lõpusignaali. Seejärel tõusevad kõik luurajad püsti. Mängujuhile kõige lähemale jõudnud luuraja tunnistatakse võitjaks.

Mängu reeglid. 1. Tunnimehe poolt märgatud mängija peab lahkuma mängust kohe pärast tema nime hüüdmist ning minema mängujuhi juurde ja istuma maha, et mitte takistada esimest vaatlemisel. 2. Vale nime hüüdmisel mängija mängust ei lahku. 3. Luurajail pole riiete vahetamine lubatud.

254. Kuula! (AV)

Osavõtjaid kuni 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse maastikul, kus on palju kuivi oksa, raage ja teisi kergesti krabisevaid ja praksuvaid esemeid. Mängujuht määrab ühe mängija juhtmängijaks ja seob tal silmad rätikuga kinni. Ülejäänud mängijad seisavad ringis ümber juhtmängija, viimasest 100 m kaugusel. Mängujuht seisab juhtmängija juures.

Mäng. Pärast mängu alustamise signaali püüavad mängijad juhtmängijale käratult läheneda. Viimane ei tohi paigalt liikuda. Kui juhtmängija kuuleb oksa praksumist jne., näitab ta käega selles suunas, kust ta seda kuulis. Õigesti näitamisel lülitab mängujuht süüdlase mängust välja.

Mäng lõpetatakse varem kokkulepitud aja (näit. 20 min.) möödumisel.

Mängu võidab mängija, kes jõuab juhtmängijale kõige lähemale.

Mängu kordamisel asendab võitja juhtmängijat.

Mängu reeglid. 1. Mängujuhi poolt mängust

eemaldatud mängijad tulevad tema juurde ja ei tohi mängu käiku segada. 2. Mängust kõrvaldatud mängijate liikumise ajal ei tohi ülejäänud mängijad edasi liikuda.

255. Maskeeru kiiresti! (AV)

Osavõtjaid kuni 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse hõredas metsas. Mängujuht või tema poolt määratud juhtmängija on varustatud vilega. Mängijad seisavad viimase ümber.

Mäng. Mängujuht (juhtmängija) vilistab, suleb seejärel silmad ja loeb kümneni (viieni). Sel ajal jooksevad mängijad tema juurest eemale ja püüavad maastikul kiiresti maskeeruda. Mängujuht (juhtmängija), lugenud kümneni, vilistab uuesti, avab silmad ning vaatleb tähelepanelikult ümbrust, püüdes avastada maskeerunud mängijaid. Tema poolt avastatud mängijad tulevad mängujuhi (juhtmängija) juurde ja istuvad maha, et mitte takistada viimast ümbruse vaatlemisel.

Mängijad, keda mängujuhil (juhtmängijal) ei õnnestunud 15 min. jooksul avastada, tunnistatakse võitjaks.

Mänguks võib mängijad jaotada ka kahte võrdarvulisse võistkonda. Seejuures võidab mängu võistkond, kelle mängijaid mängujuht (juhtmängija) avastas vähem.

Mängu reeglid. 1. Mängujuht (juhtmängija) ei tohi esimesest vilesignaalist kuni teise vilesignaali silmi avada. 2. Mängujuht võib kasutada abilist, kes ei aita tal mängijaid avastada, vaid kes läheb tema poolt nähtud mängija juurde ja teatab sellele, et ta on avastatud. 3. Ümbruse vaatlemisel ei tohi mängujuht (juhtmängija) kohalt lahkuda.

256. Rooma varjatult! (AV)

Osavõtjaid kuni 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse pika rohu ja madalate põõsastega kaetud maastikuosal. Mängijad rivistatakse ringiks — ringi läbimõõt 200 kuni 300 m. Ringi keskkoha asetatakse lipp, mille juures seisab mängujuht.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel hakkavad

mängijad roomama mängujuhi suunas ja püüavad märkamatuks jõuda lipule võimalikult lähedale.

Mängujuht pöörduv aeglaselt kohapeal ringi ja püüab avastada roomavaid mängijaid. Mängujuhi poolt märgatud mängijad peavad tõusma püsti ja jääma sinna liikumatult seisma (istuma) kuni mängu lõpuni.

Mänguks ettenähtud aja möödumisel annab mängujuht mängu lõpusignaali. Seejärel tõusevad kõik mängijad püsti.

Mängu võib mängija, kes suudab lipule kõige lähemale roomata.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängujuhi poolt märgatud ja püstitõusnud mängijad ei tohi paigalt liikuda kuni mängu lõpuni. Mängust kokkuvõtte tegemisel kuuluvad need mängijad samuti arvestusse.

257. Lõkketegijad (AV)

Osavõtjaid vähemalt 2.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängu mängitakse metsalagendikul või metsaserval. Iga mängija varustatakse kateloki, kirve (või noa), väikese labida ja tikutoosiga, milles on 3 tikku.

M ä n g. Pärast mängu alustamise käsklust muretsevad mängijad kütust lõkketegemiseks, valmistavad vajalikud hargid kateloki jaoks, täidavad kateloki veega lähimast veekogust või kaevust, valmistavad ette lõkkekohta, süütavad lõkke ja ajavad vee (veehulk peab olema kindlaks määratud) katelokis keema.

Mängu võib mängija, kes suudab lühima aja jooksul katelokis vee keema ajada.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Lõkke süütamiseks ei tohi kasutada paberit, hõövlilaaste jne. 2. Kui mängija ei suutnud kolme tikuga lõket süüdata, antakse talle mängujuhi poolt tikke juurde. Iga rohkem kulutatud tiku eest arvestatakse vee keema ajamiseks kulutatud ajale 5 min. juurde. 3. Pärast võistlust tuleb lõkked hoolega kustutada.

V a r i a n t. Katelokis vee keemaajamise asemel põletatakse tulel pooleks 50 sm pikkune nõör. Nööri jämedus kõigil mängijatel on ühesugune; nõör peab olema valmistatud ühesugusest materjalist.

258. Mööda jälgi (AV)

Osavõtjaid kuni 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsas, kus on palju teid, radasid ja metsasihte. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks või tegutseb ise juhtmängijana.

M ä n g. Juhtmängija lahkub mängu lähtepunktist ja tähistab oma liikumise tee teemärkide abil. Selliselt liigub ta kuni 3 km ja peidab enese lõpuks viimase teemärgi lähedusse hästi ära.

Ülejäänud mängijad järgnevad juhtmängijale 15—30 minutit pärast tema lahkumist.

Mängu võidab see, kes leiab juhtmängija esimesena.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängujuhi liikumisteed tähistavaid teemärke ei tohi mängijad puutada. Süüdlane eemaldatakse mängust. 2. Juhtmängija võib liikuda ainult mööda teid, radasid ja metsasihte ning peab vähemalt iga 50 m tagant jätma oma liikumisteedest jälje — teemärgi.

V a r i a n t — Kadunud salk (AV)

Mängust võtab osa vähemalt 20 mängijat. $\frac{1}{4}$ mängijate üldarvust moodustab juhtmängija asemel «kadunud salga». Ülejäänud mängijad jaotatakse kolme võrdarvulisse võistkonda.

Mängu võidab võistkond, kes leiab rohkem kadunud salga liikmeid. Viimased tulevad peidukohast välja ja lähevad mängujuhi juurde.

259. Jaaniussikesed (AV)

(Öömäng)

Osavõtjaid kuni 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse videvikus hõredas metsas. Mänguala läbimõõt on 500 m. Mängu lähtepunkti — mänguala keskk kohta — süüdatakse lõke. Pärast mängu seletamist kutsub mängujuht mängijad ükshaaval lõkke äärest eemale ja annab neile ülesande — määrab nad «püüdjaiks» või «jaaniussikesteks». Viimaseid määrab ta kaks. Mõlemale jaaniussikesele annab mängujuht teistele märkamatu taskulambi (päeval — vile).

Ülesande saanud mängijad lähevad metsas mängujuhi poolt antud suunas 100—200 sammu kaugusele ja peituvad seal. Nii saadab mängujuht mängijaid lõkke äärest ükshaaval metsa, igapähe ise suunas.

Mängujuht on varustatud fanfaariga. Mängujuhi abi jääb lõkke äärde ja hoiab alal tuld. Viimane on varustatud samuti fanfaariga. Mängujuht teatab talle jaaniussikesteks määratud mängijate nimed ja läheb ise metsa.

M ä n g. Pärast mängu alustamise signaali näitavad jaaniussikesed iga 2—3 min. järel taskulampidest tuld (vilistavad) ja seejärel peituvad või jooksevad edasi. Püüdjad püüavad jaaniussikesi tabada. Kuna püüdjad ei tea, kes mängijaist on jaaniussikesed, siis võivad viimased paariks minutiks ühineda ka püüdjatega jaaniussikesese otsimiseks jne. Valgustamiseks lähevad nad jälle kõrvale.

Mängu võidavad püüdjad, kui neil õnnestub mänguks ettenähtud aja jooksul tabada mõlemad jaaniussikesed ja viia nad lõkke äärde. Vastasel korral võidavad mängu jaaniussikesed.

Kui püüdjail õnnestub mänguks ettenähtud aja jooksul tabada ainult üht jaaniussikest, lõpeb mäng viigiliselt.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Jaaniussike loetakse püütuks, kui kaks püüdjat teda üheaegselt käega puudutavad. Seejärel läheb ta püüdjate saatel lõkke juurde, kuhu ta jääb kuni mängu lõpuni. 2. Juhul kui püüdjad püüdsid kinni ekslikult ühe püüdjatest, viiakse viimane lõkke juurde, et kindlaks teha, kas tal on taskulamp (vile). Püütut püüdjad ise läbi otsida ei tohi, kuna süüdlased eemaldatakse mängust. 3. Jaaniussikesed peavad tuld näitama (vilistama) mitte harvemini kui iga 2—3 minuti järel ja vähemalt 10 sek. Kui nad seda reeglit ei täida, kutsub mängujuht süüdlase enda juurde, võtab talt ära taskulambi (vile) ja määrab püüdjatest uue jaaniussikesese. 4. Ühelgi püüdjatest ei tohi olla taskulampi (vilet). 5. Mängu lõpetamise signaali annab mängujuht pärast mänguks ettenähtud aja möödumist. Kui aga mõlemad jaaniussikesed on toodud lõkke äärde, annab mängu lõpetamise signaali lõkke ääres olev kohtunik.

V a r i a n t. Jaaniussike annab taskulambi (vile) pärast tema tabamist üle teda tabanud — käega puudutanud — mängijale. Mängu võidab mängija, kes mänguks ettenähtud aja jooksul oli rohkem arv kordi jaaniussikeseks.

260. Rebane ja kütid (AV)

Osavõtjaid kuni 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsaga kaetud murdmaastikul. Mängujuht määrab ühe mängijaist juhtmängijaks — «rebaseks», ülejäänud on «kütid». Mängujuht annab rebasele koti saepuru, põlevkivi tuha või paberitükikestega, et märkida oma teed — teha «jälgi».

Mäng. Rebane lahkub mängu lähtepunktist 5 min. enne kütte ja, joostes mööda metsa, puistab iga 10—15 sammu järel kotist veidi saepuru, paberitükke jne. maha. Joostes maastikul tuleb rebane tagasi mängu lähtepunkti lähedusse ja peidab enese ära viimase «jälje» lähedusse (seda ei tohi kütid teada).

Kütid jälitavad rebast ja püüavad teda tabada.

Mängu võidab kütt, kes esimesena tabas rebase.

Seda mängu võib mängida ka aja peale. Rebane võidab mängu, kui küttidel ei õnnestu mänguks ettenähtud aja jooksul teda tabada. Vastasel korral võidavad kütid.

Mängu reeglid. 1. Liikumisel peab rebane iga 10—15 sammu järel jätma oma liikumisteest jälje. 2. Viimase jälje asukohast võib rebane ennast ära peita kuni 50 m kaugusele.

261. Lõke (AV)

(Öömäng)

Osavõtjaid kuni 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse videvikus väikeste põõsastega kaetud maastikuosal, millel asub väike kõrgendik. Mängujuht kogub päeval kohale, kust kõrgendik on hästi näha, kuivi puid lõkke süütamiseks. Lõkkekoha kaugus kõrgendikust oleneb mängijate vanusest, soost ja kehalisest ettevalmistusest.

Pärast mängu seletamist lahkub mängujuht kõrgendikult, läheb päeval kogutud kuivade puude juurde ja süütab seal lõkke.

Mäng. Suure Isamaasõja ajal märkasid kohalikud elanikud paaril ööl metsas lõket. Mõni hetk pärast lõkke süütamist ilmus vaenlase lennuk, mis lendas paar tiiru metsa kohal ja siis lahkus. Seejärel kustutati ka alati lõke.

Nähtust teatasid elanikud kohalikule miilitsaülemale, kes tegi järelduse, et metsas peab leiduma mõni vaenlase salakuulaja. Järgmisel ööl saatis ta miilitsad (mängijad) maastikul olevale kõrgendikule, kust ümbrus oli hästi näha, ja tegi neile korralduse, et nad kohe, kui märkavad lõket, jookseksid kiiresti selle suunas ja teeksid kindlaks lõkke süütaja.

Mängu võidab mängija, kes, märganud lõket, jõuab esimesena lõkke ääres oleva mängujuhi juurde.

Mängu reeglid. 1. Mängijad ei tohi hakata enne kõrgendikult liikuma, kui nad pole lõket märganud.

1. Variant. Mängijad jaotatakse kahte võistkonda. Võidab võistkond, kes esimesena täies koosseisus jõuab lõkke äärde.

2. Variant. Mängujuht, lahkunud mängijate juurest, süütab lõkke ja jätab selle juurde kohtuniku, kes ei lase tuld kustuda. Seejärel liigub mängujuht edasi ja süütab teise lõkke, mis oleks nähtav esimese lõkke asukohast, jne. Mängu võidab võistkond või mängija, kes jõuab esimesena viimase lõkke juurde ja on seejuures möödunud kõikidest varemsüüdatud lõketest (mängijate nimed märgitakse üles lõkete juures olevate kohtunike poolt).

262. Kütt ja koerad (AV)

Osavõtjaid vähemalt 13.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsas. Mängujuht määrab ühe mängijaist «kütiks», 2 «koerteks» ja 10 «huntideks».

10 minutit enne küti ja koerte väljumist jahile lahkuvad mängujuhi juurest hundid, kes peidavad end mängualale.

Mäng. Pärast mängu alustamise signaali läheb kütt koertega ($\frac{1}{5}$ huntide arvust) hundijahile. Koerad aitavad kütil hunte tabada sel teel, et hoiavad püütud hunti niikaua kinni, kuni kütt laseb ta «maha» (puudutab käega kolm korda püütud hundi õlga). Iga «mahalastud» hunt muutub koeraks. Viimane mahalastud hunt loetakse võitjaks.

Mängu reeglid. 1. Hundid ei tohi põgenedes koerte eest väljuda mängualalt ega ronida puude otsa. Vastasel korral loetakse süüdlane «mahalastuks». 2. Hun-

did võivad endid päästa koerte käest lahtirabelemisega. 3. Hundid võivad tegutseda ainult üksikult, koerad aga paarikaupa, kolmekaupana jne.

263. Hirvekütt (S)

Osavõtjaid kuni 6.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse hõreda metsaga kaetud murdmaastikul. Mänguala läbimõõt on 500—1000 m. Mängujuht määrab mängijate hulgast juhtmängija — «Hirveküti». Ülejäänud mängijad — «mingod» — valivad enda hulgast «suguharu pealiku» — «Lõhkise Tamme».

«Mingode laagri» asukohta tähistab 5—10 m läbimõõduga maapinnale märgitud sõõr. Enne mängu algust asuvad kõik mängijad laagris.

Ajamõõtjaga (stopperkellaga) varustatud mängujuht viibib mängu ajal laagris.

Mäng. Kui Hirvekütt oli mingode laagrisse tagasi tulnud neilt ausõna vastu saadud puhkuselt, hakkasid mingod Lõhkise Tamme juhtimisel arutama, mida temaga teha. Mingode ettepanekuid ei võtnud Hirvekütt vastu — need tundusid talle alandavatena. Hirvekütt teadis, et see pärast hakkavad mingod teda piinama. Samal ajal plaanitses ta põgenemist, kuna «... vang, kes oli oma sõna pidanud, ei olnud nüüd enam millegagi seotud ning kui tal oleks nüüd õnnestunud vaenlase käest põgeneda, oleks seda peetud kuulsaks ning igati kiiduväärseks kangelas-teoks. Metslased ... sageli annavad oma ohvritele võimaluse piinamisest pääseda, eeldades, et tagaajajatel on niisama austav põgenejat uuesti kätte saada või temast kavalam olla, kui kõik ohvri jõupingutused on mitmekordistunud surmaohu tõttu» (James Fenimore Cooper, Hirvekütt ehk esimene sõjarada, Eesti Riiklik Kirjastus, Tallinn, 1956, lk. 490).

Hirvekütil avanes soodne moment põgenemiseks pärast vahejuhtumit Panteriga. Mingod jätsid «...vangi ainsaks hetkeks omapead, ja otsustanud teha viimase mee- leheitliku katse oma elu päästmiseks, pistis Hirvekütt hirve väledusega jooksmas. Möödus pingeline hetk ja kõik — noored ja vanad, naised ja lapsed ... tõstsid häirekisa ning tormasid talle järele» (samam, lk. 494).

Mängu korratakse seni, kuni kõik mängijad on olnud

juhtmängijaks. Kui mängust võtab osa üle 6 mängija, määrab mängujuht mitu juhtmängijat.

Mängu võidab mängija, kes juhtmängijana suudab kõige kauem jääda tabamatuks. Mängujuht mõõdab aega ajamõõtja (stopperkella) abil (juhtmängija lahkumise momendist kuni tema laagrisse tagasitoomise momendini).

Mängu reeglid. 1. Mingod võivad hakata Hirvekütti taga ajama 10—20 sek. pärast tema lahkumist laagrist. Loa selleks annab mängujuht. 2. Hirvekütt loetakse tabatuks, kui ühel mingodest õnnestub põgenejat käega puudutada. 3. Tabatud Hirvekütt peab laagrisse tõrkumatult tagasi tulema. Vastasel korral arvestatakse süüdlase tagajärjele juurde 3 min. 4. Põgenemisel ei tohi Hirvekütt peituda, puude otsa ronida jne. Tal on lubatud päästa ennast ainult jooksmisega. Seejuures on tal keelatud mängualast lahkumine. Süüdlane eemaldatakse mängust.

264. Kaotatud pakk (S)

Osavõtjaid kuni 30.

Ettevalmistus mänguks. Enne mängu algust saadab mängujuht ühe mängija, kes läheb ja asetab paki mängualasse, nii et see oleks liginemisel nähtav.

Mäng. Mängijad peavad 30—40 minuti jooksul leidma paki, mis «kaotati» nende asukohast 1—2 km kaugusel. Edasi teatab mängujuht mängijatele kaotatud paki asukohta, näiteks: läänest piirab seda paika maantee, lõunast — jõgi, idast — põõsastik, põhjast — mets. Ühtlasi teatab ta ka paki välimuse ning oma asukohta mängu ajal.

Võidab mängija, kes toob paki mängujuhi kätte.

Mängu reeglid. 1. Mängija käest, kes leidis paki, ei tohi teised seda ära võtta. 2. Mängu lõpusignaali kuuldud peavad kõik mängijad minema viivitamatult mängujuhi juurde.

265. Jahimehed (V)

(Suuskadel)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse murdmaastikul. Mänguala suurus on 1—2×1—2 km. Mängujuht määrab 2—5 suusatajat «jänesteks».

M ä n g. Jäneseid väljuvad mängu lähtepunktist ja suusatavad mängualas. Seejuures segavad nad jälgi — kord liiguvad koos, kord paiskuvad laiali, et uuesti kokku tulla, kord liiguvad silmusetaoliselt, kord suusatavad oma jälgi mööda tagasi jne. See raskendab jäneste tabamist, sest raske on kindlaks määrata õiged jäljed.

10—15 min. pärast jäneste väljumist hakkavad «jahimehed» neid jälgi mööda taga ajama. Jäneseid võidavad, kui jahimehed ei suuda 30 min. jooksul neist vähemalt pooli tabada.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Jäneseid ei tohi mängualast väljuda, kuna vastasel korral loetakse ta jahimeeste poolt tabatuks. 2. Mänguks ettenähtud aja möödumisest teatab mängujuht fanfaarisignaali, mille järel kõik mängijad on kohustatud kohe tulema tema juurde (mängu lähtepunkti). 3. Pärast mängu lõpusignaali ei tohi jahimehed enam jäneseid püüda.

266. Kauguse määramine (S)

Osavõtjaid kuni 15.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mänguks valitakse lage maastikuosa mitmesuguste hästinähtavate orientiiridega. Mängijad on varustatud märkmike ja pliiatsitega.

M ä n g. Mängu lähtepunktist käsib mängujuht mängijail määrata silma järgi kauguse näiteks 500—1000 m kaugusel asetseva orientiirini (üksik puu, maja, triangulatsioonitorn jne.). Mängijad püüavad antud ülesande täita võimalikult täpselt. Iga mängija kirjutab tema poolt silma järgi kindlaks määratud kauguse meetrites paberilehele, varustab selle oma allkirjaga ja annab mängujuhile. Seejärel möödab mängujuht koos mängijatega vahemaa paarissammudes mängu lähtepunktist kuni orientiirini, arvestab paarissammud ümber meetriteks ja teatab mängijate käest saadud sedelite järgi, kes kõige õigemini määras kindlaks kauguse. Nimetatud mängija on I etapi võitja.

Mängijate paremusjärjestus määratakse kindlaks punktide järgi. Punkte arvestatakse järgmiselt. Näiteks kaugus orientiirini oli 550 m. Üks mängija määras kauguseks 600 m, teine — 525 m jne. Esimesele mängijale arvestatakse $600 - 550 = 50$ punkti, teisele $550 - 525 = 25$ punkti

jne. Seejärel laseb mängujuht määrata kauguse järgmise orientiirini jne.

Mängu võidab mängija, kes kõikide etappide peale kokku saavutab vähima arvu punkte.

Mängu reeglid. 1. Punktide arvestuse aluseks on mängujuhi poolt mõõdetud kaugus.

Metoodilisi juhiseid. Kuidas ümber arvestada paarissammud meetriteks? Selleks mõõdab mängujuht maastikul mõõdulindi abil välja 100 m pikkuse lõigu. Siis läbib ta väljamõõdetud lõigu tavaliste sammudega ja loeb ära, mitmele paarissammule see vastab. Seda tuleb teha kolm korda. Seejärel arvestatakse välja kolme mõõtmise tulemuse aritmeetiline keskmine. Selliseks arvuks saadi näiteks 70. Järelikult vastab 70 paarissammu 100 meetrile. Vahemaa mängu lähtepunktist kuni orientiirini oli näiteks 490 paarissammu. Siit arvestame välja vahemaa meetrites — $490 : 70 = 7$; $7 \times 100 = 700$ m.

Võistkondlikke maastikumänge

267. Hundijaht (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsas. Mänguala suurus on $0,5—1 \times 0,5—1$ km. Mängijad jaotatakse kahte võistkonda — «huntideks» ja «küttideks». Huntide arv on $\frac{1}{4}$ mängijate üldarvust. Hundid varustatakse «elulintidega».

Mängu seletamise ajal on kõik mängijad väljaspool mänguala piire.

Mäng. Kütid avastasid suures metsatukas palju hunte. Pärast metsatuka piiramist lippudega, mis võttis aega 10 min. (pärast huntide lahkumist), algab klaperjaht (mängu alustamise signaali järel). Kütid lähevad paari-kaupa metsa «läbi kammima». Nad püüavad hunte üles hirmutada, neid jälitada ja siis tabada (elulindi maha rebida).

Kütid võivad mängu, kui nad tabavad enne mängu algust kokkulepitud aja möödumisel vähemalt $\frac{3}{4}$ kõikidest huntidest. Vastasel korral võivad hundid.

Mäng lõpetatakse mängujuhi signaali järgi.

Mängu reeglid. 1. Elulintidega varustatud hundid

võivad sissepiiratud metsatukas liikuda nii, kuidas nad ise soovivad — ennast peita, liikuda koos, tegutseda üksikult jne. 2. Huntidel on keelatud puude otsa ronimine. 3. Hunded ei tohi lahkuda mänguala piirest — mõlema reegli vastu eksimise korral loetakse süüdlane hunt tabatuks. 4. Löögiõigus («elulindi» maharebimine) on ainult küttil.

268. Vangistatud rühmaülemad (AV)

Osavõtjaid vähemalt 6.

Ettévalmistus mänguks. Mängu mängitakse asustatud punktis. Mängu juhib 3 kohtunikku, kelledest 1 on mängujuht. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda — rühma. Kumbki võistkond valib kapteni (rühmaülema), kes varustatakse paberi ja pliatsiga. Kaks kohtunikku — «vaenlaste luurajad» — on varustatud kumbki tiheda käterätikuga.

M ä n g. Vaenlaste luurajatel õnnestus vangistada asustatud punktis N asuvad rühmaülemad. Kuna üle rindejoone minek oli antud momendil võimatu, jäid nad oma «vangidega» varjatud kohta peatuma ja selleks sobivat hetke ootama. Et vangistatud rühmaülemad ei näeks, kuhu neid viiakse, sidusid luurajad nende silmad käterätikuga kinni. Pärast varjatud kohta jõudmist (vahemaa mängu lähtepunktist kuni varjatud kohta 1—1,5 km) vabastati vangidel silmad. Mõlemal rühmaülemal õnnestus nüüd üles märkida oma liikumistee (näit. 50 sammu liikusime otse, seejärel pöördusime umbes 90° paremale ja läksime edasi 100 sammu mööda munakiviteed jne.). Samuti kirjeldavad nad oma asukoha ümbrust. Seejärel õnnestus neil toimetada kirjad elu kaalule pannes teele, kuna varjupaik oli tee lähedal. Teelt aga leidsid kirjad möödud ja toimetasid need vastavate rühmade kätte (kohtunikud viivad kirjad rühmade kätte). Saadud kirjade sisu järgi püüavad mõlemad rühmad jõuda kiiremini oma rühmaülema juurde ja tagasi tulla mängujuhi juurde mängu lähtepunkti. Võidab võistkond, kes täies koosseisus jõuab tagasi mängujuhi juurde kõige kiiremini.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kohtunikud viivad kummagi vangi ise kohta, kuid mängu lähtepunktist ühele ja samale kaugusele. 2. Vangide liikumistee ei tohi olla keeruline. 3. Oma rühmale kirja kirjutades ei tohi rühmaülemad pai-

galt liikuda ja ümbrust lähemalt uurida. 4. Lähenevatele oma rühma mängijatele ei tohi rühmaülemad oma asukohast märku anda — seda jälgivad võistkondadega kaasa liikuvad kohtunikud. 4. Kohtunike äraolekul ei tohi vangid paigast liikuda. Kahest viimasest reeglist mittekinnipidamise korral loetakse süüdlane võistkond kaotajaks.

269. Lao õhkimine (AV)

Osavõtjaid vähemalt 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängitakse metsas. Mänguala läbimõõt on 0,5 km. Mänguala keskel peab olema metsalagendik — «laskemoona lao» asukoht. «Ladu» tähistavad metsalagendiku keskele asetatud kuivad raod ja puud. Ladu ümbritseb «okastraataed» — vaiade külge kinnitatud nõör. Okastraataed on ringikujuline — läbimõõt 8—10 m.

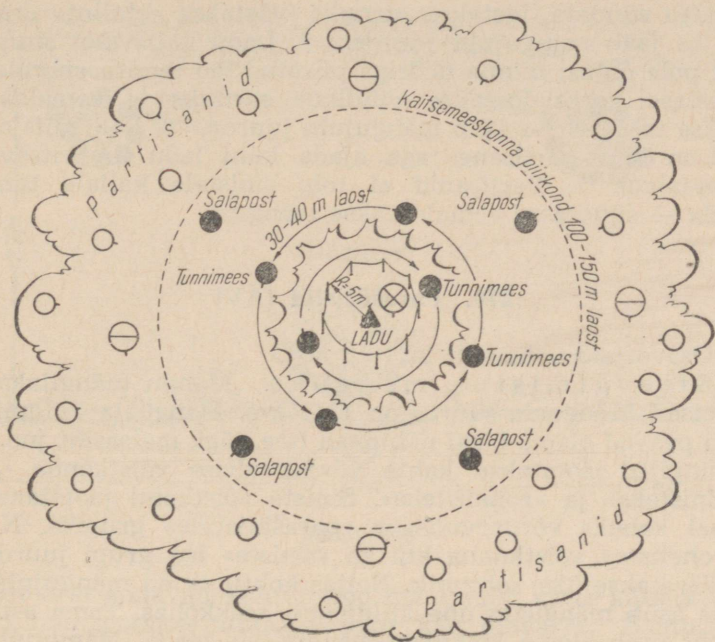
Mängijad jaotatakse kahte võistkonda — sinisteks (lao kaitsjad) ja roheliste «partisanideks». Partisanide võistkonna suurus on $\frac{2}{3}$ mängijate üldarvust. Kumbki võistkond valib kapteni.

Mängu juhib 3—5 kohtunikku. Üks neist on mängujuht, kes asub lao juures ning on varustatud tuletikkude ja fanfaariga. Teised kohtunikud asuvad partisanide võistkonna juures ja viivad nad pärast mängu seletamist neile ettenähtud kohtadele — lähtepositsioonile (joonis 135). Partisanid varustatakse «elulintidega».

Mäng. Siniste tagalas tegutsevale partisanisalgale tehti ülesandeks õhku lasta siniste laskemoonaladu, et jätta roheliste armee pealetungi ajaks sinised laskemoonata.

Ülesande täitmiseks piiravad partisanid lao ümber, et lao kaitsemeeskond ei saaks partisanide ilmumisest teatada oma väeõsadele. Seejärel asuvad nad ülesande täitmisele.

Ladu kaitseb väljaspool okastraataeda 2 tunnimeest, kes liiguvad üks ühel, teine teisel pool ladu ümber aia ühes suunas. Laost 30—40 m kaugusel liiguvad ümber lao veel 4 tunnimeest kas üksikult, paarikaupa või kõik koos — vastavalt sellele, kuidas organiseerib lao kaitset siniste võistkonna kapten. Ülejäänud mängijad asetab kaitsemeeskonna ülem laost 100—150 m kaugusele salapostideks (üksikult või paarikaupa).



Joonis 135

Mängu alustamise signaali järel püüavad partisanid jõuda tabamatult lao juurde — nõoriga piiratud alasse, kus iga tabamatult (terve «elulindiga») kohale jõudnud partisan saab mängujuhi käest tikutoosi ühe tikuga, millega püüab süüdata lõkke. Kui see neil õnnestub, loetakse ladu õhku lastuks ja mängujuht annab mängu lõpetamise signaali, mille peale kõik mängijad kogunevad lõkke juurde. Sel juhul võivad mängu partisanid. Kui aga mänguks määratud aja jooksul (45—60 min.) ei õnnestunud partisanidel ladu õhkida (lõket süüdata), võib mängu ladu kaitsev siniste võistkond.

Mängu reeglid. 1. Partisanid võivad hakata lähtepositsioonilt liikuma pärast mängu alustamise signaali. 2. Löögiõigus — («elulintide maharebimine» — «surmamine») — on ainult ladu kaitsvatel sinistel. 3. «Surnud» partisanid peavad minema viivitamatult oma võistkonna juures oleva kohtuniku juurde. 4. Tabamatult mängujuhi juurde jõudnud partisan, kui tal ei õnnestunud lõket ühe

tikuga süüdata, loetakse surnuks (võetakse «elulint» ära) ja ta jääb mängujuhi juurde. 5. Ladu kaitsvatel sinistel pole õigust minna nööri piiratud lao territooriumile. Vastasel korral loetakse süüdlane surnuks ja eemaldatakse mängust — jääb mängujuhi juurde. 6. Lao kaitsjatel on õigus partisane taga ajada kuni ladu ümbritseva traataiani. 7. Partisanid ei tohi sinistele kallale tungida — süüdlased eemaldatakse mängust.

270. Parašütistid (AV)

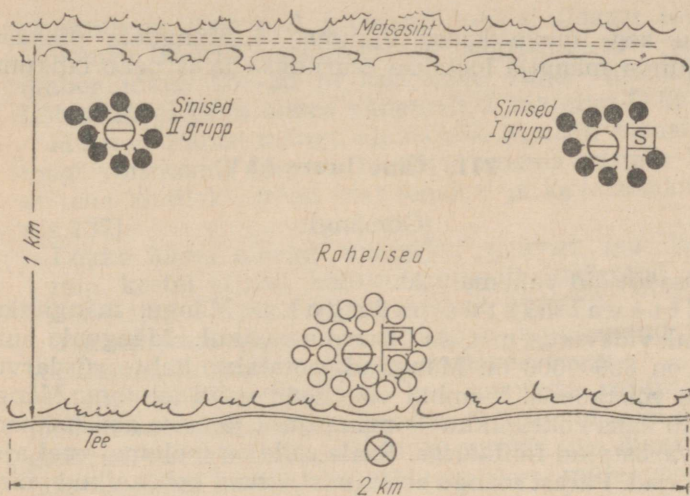
Osavõtjaid vähemalt 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsas. Mänguala suurus on 1×2 km. Mänguala külgiirid peavad olema hästi nähtavad (tee, jõgi, metsasiht jne.). Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda — «sinisteks» ja «rohelisteks». Siniste võistkond jaotatakse veel kaheks võrdarvuliseks «parašütistide» grupiks. Nii «roheliste» võistkonna kui ka «siniste» iga grupi juurde määratakse üks kohtunik. Neljas kohtunik on mängujuht, kes asub mänguala ühe küljjoone keskkohas. Tema asukoht peab olema kõikidele mängijatele teada. Mängujuht on varustatud fanfaariga, et anda mängu alustamise ja lõpetamise signaali.

Mängujuht annab kohtunikele lipud ja käesidemed (eraldušmärgid) mängijate jaoks pakitult. Kummalgi võistkonnal on oma lipp. Nii lippudele kui ka käesidemetele on märgitud tähed «S» (sinised) ja «R» (rohelised). Võib kasutada mõlema võistkonna jaoks ka erivärvilisi käesidemeid ja lippe. Kohtunikud peavad võistkonnad mängu lähtepunktidesse viima nii, et nad ei teaks teineteise asukohti.

Mäng. Jõudnud mängu lähtekohta (joonis 136), jutustavad kohtunikud mängijaile mängu olukorra.

Öösel maandas siniste väejuhatuse lennukitelt roheliste tagalasse 2 parašütistide gruppi. Kuna kummagi grupi suurus on pool roheliste võistkonna suurus, püüavad rohelistes hävitada siniste parašütistide gruppe üksikult. Viimased aga püüavad ühineda iga hinna eest, et tasakaalustada jõudusid. Nii roheliste võistkonna kui ka siniste parašütistide gruppide asukohti pole teada — see tuleb kindlaks teha luure abil.



Joonis 136

Seejärel annavad kohtunikud mängijaile kätte käeside-
med, mis seotakse ümber vasaku käe õlavarre. Samuti
tähistatakse lipuga «staabi» asukoht (ainult ühel siniste
grupil on lipp) — lipuvarras torgatakse maasse nii, et lipp
oleks näha vähemalt 15—25 m kaugusele.

Pärast mängujuhi poolt antud mängu alustamise sig-
naali alustavad võistkonnad «lahingutegevust».

Mängu võidavad rohelised, kui neil õnnestub mänguks
ettenähtud aja (60—90 min.) jooksul rivist välja lüüa roh-
kem kui pooled sinistest. Vastasel korral võidavad sinised.
Vaatamata kaotustele võidab mängu see võistkond, kes
suudab mänguks ettenähtud aja jooksul viia mängujuhi
kätte vastasvõistkonna lipu. Kui see õnnestub, annab
mängujuht kohe lõpusignaali.

Mängu reeglid. 1. Vastase rivist väljalöömiseks
peavad kaks ühe võistkonna mängijat üheaegselt puudu-
tama vastasvõistkonna mängijat. Viimane peab andma
käesideme teda rivist väljalöönud mängijate kätte ja
minema ise viivitamatult mängujuhi juurde, kuhu ta jääb
mängu lõpuni. 2. Vastase lippu võib mängujuhi juurde
viia vaid «elus olev» mängija. 3. Lippu viiva mängija
rivist väljalöömise korral viivad mängijad oma lipu endi-
sesse kohta tagasi. 4. Lipu läheduses olev kohtunik peab

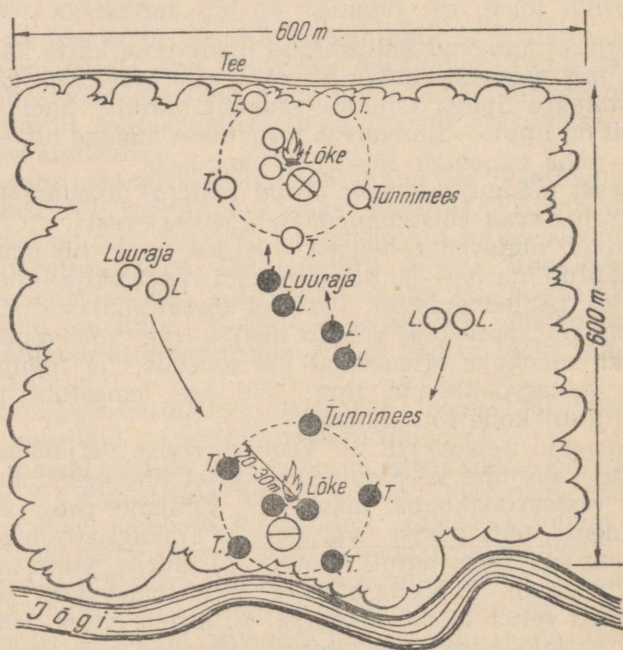
kogu aeg lipuga kaasa liikuma. 5. Mänguala piiridest väljunud mängija loetakse «surnuks» ja ta peab lahkuma mängust.

271. Öine luure (AV)

(Öömäng)

Osavõtjaid vähemalt 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse õhtul videvikus metsasel murdmaastikul. Mänguala suurus on 600×600 m. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib kapteni. Mängu juhivad kaks kohtunikku — mängujuht ja tema abi. Esimene on varustatud fanfaariga. Peale selle on mõlemal veel aja-näitajad. Pärast mängu seletamist viivad kohtunikud võistkonnad teineteisest 300—500 m kaugusele mängu lähte-



Joonis 137

punktidesse, kus nad süütavad lõkkes (laagri asukoht). Mõlemad laagrid organiseerivad laagri kaitse — panevad ümber lõkke 20—30 m kaugusele välja «tunnimehed». Lõkke ääres peab olema vähemalt 2 mängijat.

M ä n g. Pärast mängu alustamise signaali saadab kummagi võistkonna kapten luurajad otsima vastase laagrit, et teha kindlaks, mida seal tehakse ja kavatsetakse (joo- nis 137).

Lõkke ääres olevad mängijad peavad iga järgneva 1 min. kestel asuma kohtuniku poolt määratud asendis või sooritama tema poolt määratud liigutusi.

Tunnimeeste poolt avastatud ja kinnivõetud vastasvõistkonna luuraja viiakse lõkke äärde vangiks.

Mängu võidab võistkond, kes mänguks määratud aja jooksul saavutab rohkem punkte. Võistkond saab iga vangistatud vastase luuraja eest 10 punkti, iga õigesti kindlaksmääratud asendi või liigutuse eest, milles asusid või mida sooritasid vastase lõkke ääres istujad — samuti 10 punkti.

Mäng lõpeb mängujuhi poolt antud signaali järgi.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Vastase luurajad loetakse vangistatuks, kui tunnimehel õnnestus neid käega puudutada. Seejuures on löögiõigus ainult tunnimeestel. 2. Luurajad, kohtudes teel, võivad vastasvõistkonna luurajat vangistada — kaks mängijat peavad teda puudutama üheaegselt. Vangistatud luurajad peavad ise minema vastasvõistkonna lõkke ääres oleva kohtuniku juurde.

272. Põhjasõda (AV)

Osavõtjaid vähemalt 20.

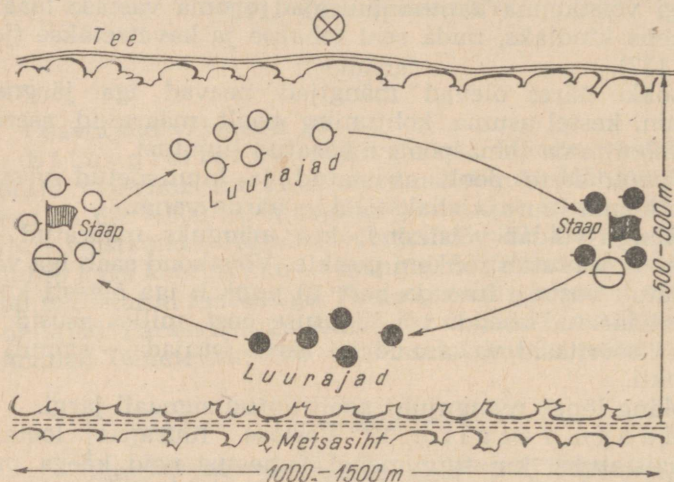
Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsas. Mänguala suurus: laius 500—600 m, pikkus 1000—1500 m. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda ning varustatakse erivärviliste «elulintide» ja lipuga.

Lippude värvus on samuti erinev. Mõlemad võistkonnad valivad kapteni.

Mängu juhib vähemalt kolm kohtunikku. Kummagi võistkonna juures on üks kohtunik. Viimased viivad võistkonnad pärast mängu seletamist neile määratud lähtepunkti — «staabi» asukohta. «Staapide» vaheline kaugus

on 1—1,5 km. Sinna peidavad mõlemad võistkonnad oma lipu, nii et $\frac{1}{4}$ — $\frac{1}{3}$ lipukangast oleks nähtaval.

Mängujuht on varustatud ajanäitaja ja fanfaariga ning annab mängu alustamise ja lõpetamise signaali. Mängujuhi asukoht peab olema mõlema võistkonna mängijaile teada.



Joonis 138

M ä n g. Suure Põhjasõja ajal (1700—1721) enne Narva lahingut saatsid vaenulike vägede juhid — Peeter I (1. võistkonna kapten) ja Kaarel XII (2. võistkonna kapten) — välja luurajad ülesandega ära tuua vaenlase laagrist nende lipp. Enne luurajate väljasaatmist organiseerisid nad ühtlasi ka oma laagri lipu kaitse (joonis 138). Teel vaenlase luurajaid kohates püüti üksteist rivist välja lüüa (elulinti maha rebida).

Mängu võidab võistkond, kelle «elus olev» (terve elulindiga) mängija toob vaenlase lipu mängujuhi kätte esimesena. Kui aga mänguks ettenähtud aja jooksul kumbki võistkond ei suutnud vastasvõistkonna lippu mängujuhi kätte tuua, võidab mängu võistkond, kellel on kaotusi vähem.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kui vastasvõistkonna mängijail õnnestus lipp üles leida ja see ära viia, peab viimasega koos liikuma ka lipu juures olnud kohtunik. 2. Kui lippu

viiv mängija löödi rivist välja, on ta kohustatud andma lipu tagasi vastasvõistkonna mängijale, kes viib selle endisele kohale. 3. Lippu viiv mängija ei tohi peita seda riiete alla — lipp peab olema nähtaval kohal.

273. Salajane kiri (AV)

Osavõtjaid vähemalt 8.

Ettevalmistus mänguks. Mängitakse metsas, mida läbib tee. Mänguks määratud maa-ala määritletakse ükskõik milliste maastiku- või leppemärkidega.

Mängijad jaotatakse kahte võistkonda — «luurajateks» ja «kaitsjateks». Luurajate võistkonna suurus on $\frac{1}{4}$ mängijate üldarvust. Luurajad, viies salajast kirja staapi, püüavad ületada varjatult teed. Staap asub teest 200—300 m kaugusel. Mõlemal võistkonnal on oma kapten, kes juhib kogu võistkonna tegevust.

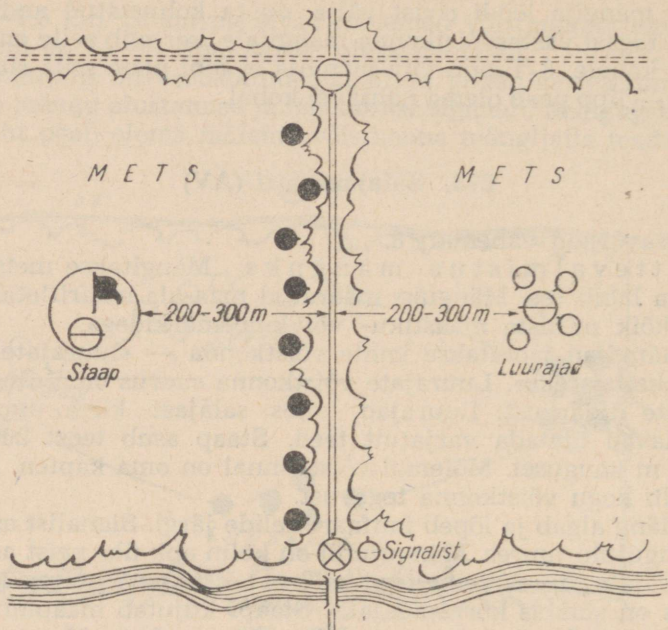
Mäng algab ja lõpeb fanfaari helide järgi. Signalist asub mängujuhi juures. Mängujuhil on kolm abi: üks neist asub luurajate juures, teine teed kaitsva võistkonna juures, kolmas on staabis korrapidajaks. Staapi kujutab maapinnale joonistatud viie-kuuesammulise diameetriga sõõr, mille keskel asetseb lipp.

Mängu alustamiseks asuvad mõlemad pooled lähte-positioonile (joonis 139). Kaitsel olev võistkond asub piki teed metsaservale ja varjub, moodustades rindejoone.

Mäng. Pärast mängu alustamise signaali annab luurajate juures olev kohtunik kaptenile üle salajase kirja, mille luurajad peavad läbi vastase rindejoone staapi toimetama. Kapten omakorda annab kirja edasi ühele luurajale, kes peidab selle kindlasti ainult mütsi.

Teise signaali järel alustavad luurajad «lahinguülesande» täitmist. Kuidas seda kõige paremini teha, selles peavad nad üles näitama oma algatusvõimet.

Rindejoonest läbimurdmisel loetakse luuraja tabatuks, kui kaks kaitsva grupi mängijat puudutavad teda üheaegselt käega. Tabatu viiakse kaitsva võistkonna kapteni juurde, kes otsib luuraja mütsi läbi mängujuhi juuresolekul. Kaitsev võistkond võidab mängu, kui tal õnnestub tabada luuraja, kelle mütsis on kiri, või kui luurajad pole mänguks ettenähtud aja jooksul suutnud kirja staapi toimetada.



Joonis 139

Mängu reeglid. 1. Kirja viiv luuraja ei tohi seda kogu mängu kestel mütsist välja võtta ega mõnele teisele luurajale edasi anda. 2. Kui tee ületamisel kaks kaitset oleva võistkonna mängijat üheaegselt puudutasid luurajat käega, peab ta tõrkumatult minema koos teda puudutanud mängijatega kaitset asuva võistkonna kapteni ja mängujuhi juurde. 3. Kaitsev võistkond teed ületada ei tohi, kuid võib luurajaid taga ajada kuni staapi tähistava sõõrini. 4. Kui luuraja on kirjaga staapi jõudnud, annab seal asuv korrapidaja-kohtunik mängu lõpetamise signaali. 5. Väljaspool mänguala piire tee ületanud luuraja loetakse tabatuks.

274. Eksinud luurajate salgad (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

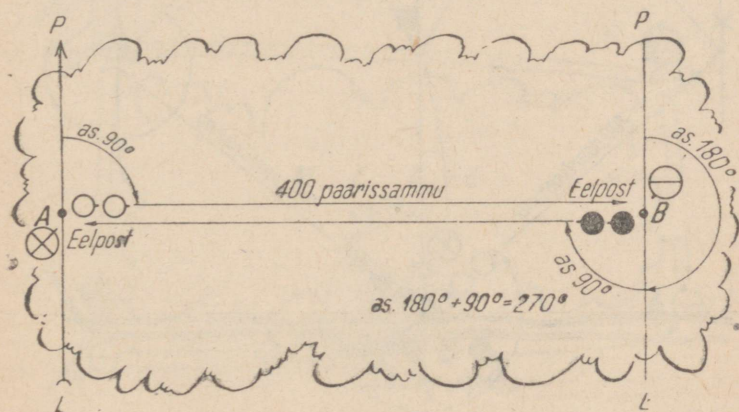
Ettevalmistus mänguks. Mängitakse metsas. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõle-

mad võistkonnad valivad kaptenid, kes varustatakse kompassidega. Mängu juhivad kaks fanfaaridega varustatud kohtunikku. Üks nendest on mängujuht. Viimane annab mängu alustamise signaali. Kohtunikud viivad enne mängu algust võistkonnad mängu lähtepunktidesse: ühe võistkonna — punkti A, teise — punkti B. Lähtepunktide vaheline kaugus on 0,5—1 km. Enne mängu algust määrab mängujuht kindlaks asimuudi punktist A punkti B ja vastuasimuudi, ühtlasi mõõdab ta punktide vahelise vahe-
maa paarissammudes.

Mängu mängitakse algul madalate põõsastega kaetud maastikul, kus asimuudi järgi liikumine on kergem.

Mäng. Kord sõja ajal eksinud luuresalgad püüdsid jõuda tagasi oma eelpostide juurde (punktis A asuv võistkond püüab asimuudi järgi liikudes jõuda punkti B, punktis B asuv võistkond — punkti A). Enne teeasumist teatavad vahekohtunikud neile asimuudi ja paarissammude arvu. Pärast mängujuhi poolt antud mängu alustamise signaali asuvad mõlemad võistkonnad üheaegselt teele (joonis 140). Mängu võidab võistkond, kes jõuab varem oma eelposti (vastasvõistkonna juures oleva kohtuniku) juurde. Luurajate kohaletulekust annab signaaliga märku vahekohtunik.

Mängu reeglid. 1. Vahekohtunikud peidavad end mängu lähtepunktidesse ja annavad signaali luurajate kohalejõudmisest siis, kui nad on ta üles leidnud.



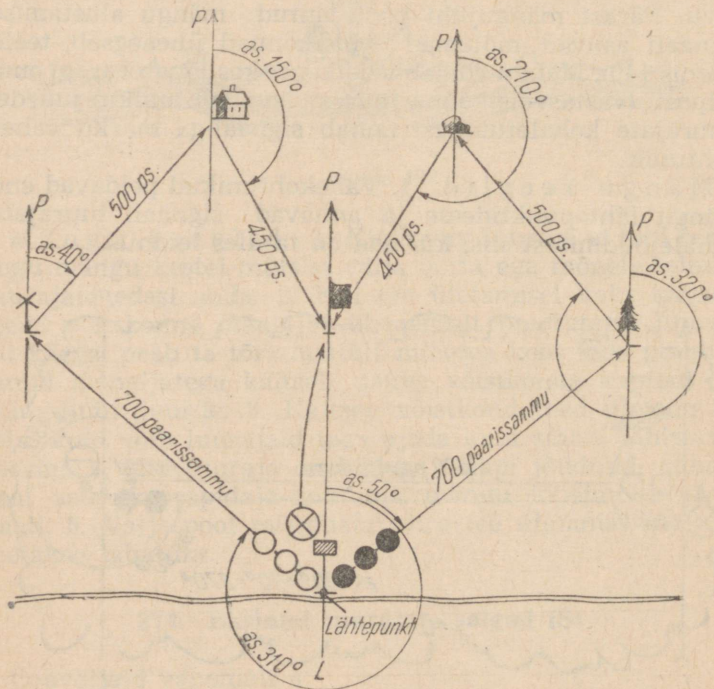
Joonis 140

275. Kadunud lipp (S)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsa ja lagendikega vahelduval maastikul. Mõlema võistkonna liikumistee pikkus on mitte vähem kui 1 km. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Mõlemad võistkonnad valivad kapteni. Võistkonnad varustatakse kompassidega.

Mängujuht mõõdab varakult maastikul mõlema võistkonna liikumistee asimuudid ja kaugused orientiirist (hästi nähtav maastikuuse) orientiirini ning valmistab vastavad kirjad mõlema võistkonna jaoks (igas kirjas näidatakse liikumistee iga lõigu asimuut ja kaugus paarissammudes järgmise pöördepunktini ning pöördepunkti tähistav orientiir). Pöördepunktidesse peidetakse enne mängu



Joonis 141

algust kirjad andmetega liikumistee järgmise lõigu kohta. Näitlik mängu skeem on antud joonisel 141.

Mõlema võistkonna liikumistee üldpikkus ja pöördepunktide arv on võrdsed. Pärast mängijate lahkumist läheb mängujuht peidetud lipu lähedusse.

M ä n g. Pioneerilaagrilt, kes hoidis hooletult oma lippu, on selle ära viinud ja maastikule peitnud naabruses asuva pioneerilaagri pioneerid. Lipu asukoht pole teada. Mõlemal võistkonnal on teada ainult mängu lähtepunkt (võib olla mõlemale võistkonnale ühine), kust neil tuleb hakata liikuma asimuudi järgi ühe peidetud kirja juurest teise juurde, kuni jõutakse peidetud lipuni.

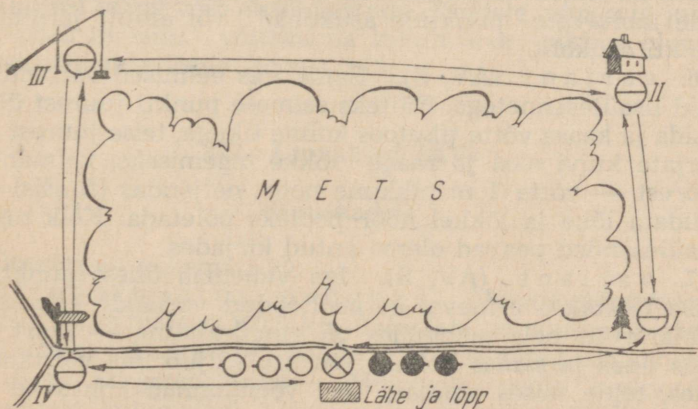
Mängu võidab võistkond, kes lipu esimesena üles leiab.

Mängu reeglid. 1. Esimeses kirjas peab olema näidatud mängu lähtepunkt. 2. Pöördepunktides peavad olema peidetud kirjad selliselt, et kirja üks nurk oleks nähtav ja ei asuks orientiirist mitte kaugemal kui 15 m.

276. Kirjad

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängu võib mängida nii asustatud punktis kui ka maastikul. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib kapteni. Mängujuht annab mõlema võistkonna



Joonis 142

kaptenile kirja, milles leiduvad andmed selle võistkonna liikumistee kohta.

M ä n g.

1. v a r i a n t (AV). Kirjas on antud kõik punktid, mis võistkond peab läbima. Vastavate punktide läbimist kontrollivad seal asuvad peitunud kohtunikud, kes annavad punkti läbimise kohta mingisuguse tõendi — paberitükk kontrollpunkti numbri ja mängujuhi allkirjaga. Mängu skeem on toodud joonisel 142.

2. v a r i a n t (AV). Võistkonnad saavad mängu lähtepunktis kirja, milles on märgitud järgmise punkti asukoht, kuhu neil tuleb minna. Seal saavad nad kohtuniku käest uue kirja järgmise punkti kohta jne.

3. v a r i a n t (S). Sama mis eelmised, kuid liikumine toimub kompasside abil asimuutide järgi. Kirjades on antud järgmise punkti asimuut ja kaugus selleni paarisammudes. Esimeses kirjas võivad olla antud kõikide läbitavate punktide asimuudid ja nendevahelised kaugused paarisammudes nende läbimise järjekorras. Sel juhul peavad pöördepunktides asuvad kohtunikud toimima nii nagu 1. variandi puhul.

4. v a r i a n t (AV, S). Sama mis 1., 2. ja 3. variant, kuid kirjad on kirjutatud morse tähestikus või salakirjas.

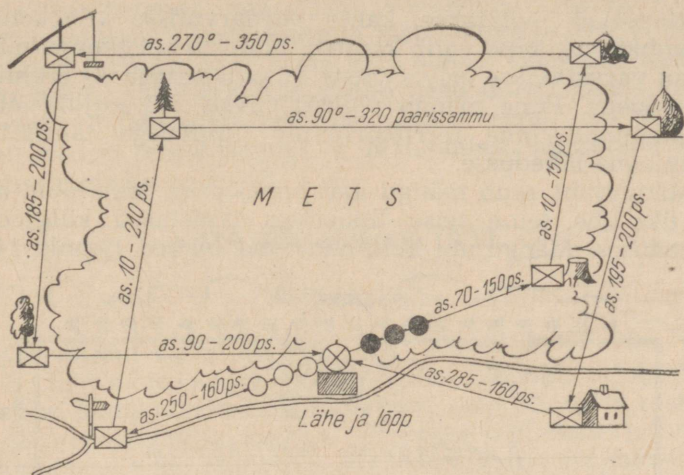
5. v a r i a n t (S). Sama mis 1. ja 2. variant. Kirjade asemel antakse võistkondadele kohalikust ümbrusest valmistatud silmamõõdulised ülesvõtted, kus on näidatud kõikide läbitavate punktide asukohad või ainult järgmise punkti asukoht.

6. v a r i a n t (AV, S). Sama mis eelmised variandid, kuid lisaülesannetega. Näiteks esimese punkti juurest üles otsida ja kaasa võtta tikutoos kolme tikuga, teise juurest — korjata kuivi oksa ja raage lõkke tegemiseks, kolmanda juurest — võtta 1 m pikkune nõor, neljandas (finišis) — süüdata lõke ja lõkkel nõor pooleks põletada. Kõik need lisaülesanded peavad olema antud kirjades.

7. v a r i a n t (AV, S). Iga vahemaa ühest punktist teise läbitakse erineva, eespooltoodud variandi kohaselt.

Marsruut neis mängudes on ringikujuline — start ja finiš ühes ja samas kohas. Stardist väljub üks võistkond ühes, teine teises suunas. Teel võistkonnad kohtuvad ja mööduvad teineteisest.

Mängu võidab võistkond, kes terves koosseisus jõuab



Joonis 143

esimesena finišis asuva mängujuhi juurde ja on seejuures läbinud kõik punktid ning täitnud kõik ülesanded.

Kohtunikke võib pöördepunktides ka mitte kasutada. Sellisel juhul peidetakse pöördepunktidesse kirjad järgmise ülesandega. Kirjade peidukohad mõlema võistkonna jaoks ei tohi asuda aga ühes ja samas kohas, kuna vastasel korral mäng võib ebaõnnestuda. Taoliste mängude juures peab mõlema võistkonna liikumistee pikkus olema enam-vähem võrdne (joonis 143).

277. Lipukesed (AV)

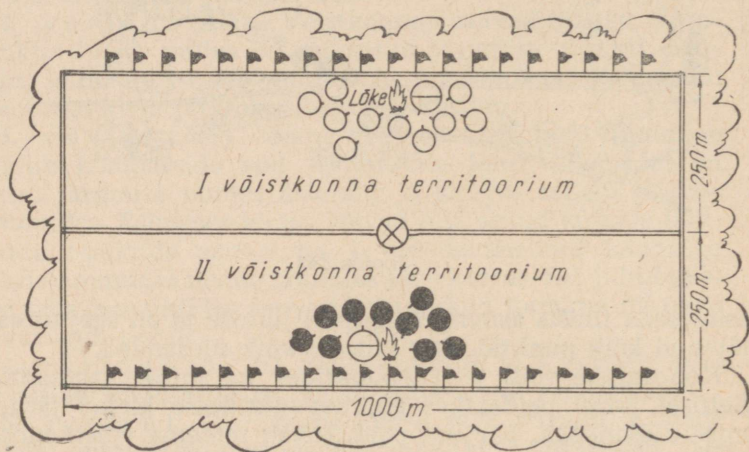
(Suuskadel)

Osavõtjaid vähemalt 20.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsas. Mänguala (1×0,5 km) tähistatakse suusaraja abil. Suusaraja — keskjoone — abil jaotatakse mänguala kaheks võrdseks «territoriumiks». Mõlemale poole keskjoont mänguala kummalegi küljjoonele asetatakse 20 lipukest üksteisest 15—20 m kaugusele. Ühel küljjoonel on üht, teisel teist värvi lipukesed.

Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib kapteni. Mõlema võistkonna mängijad varustatakse erivärviliste käesidemetega — eraldusmärkidega. Enne mängu algust viivad mängujuhi abid võistkonnad oma territooriumile lippudega tähistatud küljjoone lähedusse.

Mängujuht asub mängu ajal keskjoonel, tema abid aga — üks ühe, teine teise lippudega tähistatud küljjoone läheduses. Mängujuhi abid süütavad lõkkesid (joonis 144).



Joonis 144

M ä n g. Pärast mängu alustamise signaali püüavad mõlemad võistkonnad ära tuua võimalikult rohkem teisel pool keskjoont asuvalt küljjoonelt vastasvõistkonna lipukesti ning anda need oma võistkonna juures oleva mängujuhi abi kätte. Samal ajal püüavad mõlemad võistkonnad kaitsta oma lipukesti, et need ei satuks vastasvõistkonna mängijate kätte.

Võitjaks loetakse võistkond, kes enne mängu algust kokkulepitud aja jooksul (enne mängujuhi poolt antud mängu lõpusignaali) suutis tuua oma võistkonna juures oleva mängujuhi abi kätte rohkem vastasvõistkonna lipukesti.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Võõral territooriumil kahe suusataja poolt tabatud (käega puudutatud) vastasvõistkonna mängija loetakse vangistatuks ja ta on kohustatud minema

teda vangistanud mängijate võistkonna juures oleva mängujuhi abi juurde, kuhu ta jääb mängu lõpuni. 2. Vangistatud mängija peab tema käes olevad lipukesed andma mängujuhi abi kätte, kes asetab need uuesti tagasi küljjoonele. 3. Mängijat võib vangistada ainult siis, kui ta asub võoral territooriumil. 4. Mängualast lahkumine võrdub vangistamisega.

278. Üle ringraja (AV)

(Suuskadel)

Osavõtjaid vähemalt 20.

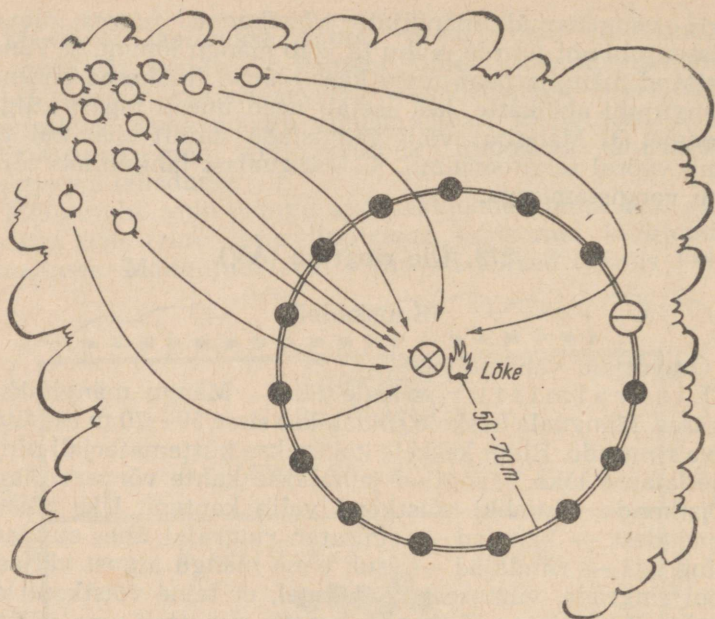
E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängu mängitakse metsas. Mänguala keskele sõidetakse sisse 50—70 m raadiussega ringrada. Ringi keskele kogutakse küttematerjali ning süüdatakse lõke. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib kapteni. Üks võistkondadest — kaitsjad — suusatab ringrajal ühes suunas, teine aga — ründajad — asub enne mängu algust väljaspool ringrada, viimasest nii kaugel, et teine võistkond ei näeks. Ründajate võistkonna kapten varustab oma võistkonna mängijad seal suusatamisvõistlustel kasutatavate rinnanumbritega. Iga mängija kinnitab endale rinnanumbri nii, et see oleks nii eest kui ka tagant hästi nähtav.

Mängujuht asub lõkke ääres. Mängujuhi abi suusatab koos kaitsjatega ringrajal.

M ä n g. Pärast mängu alustamise signaali püüavad ründajad kaitsjatele märkamatuks ületada ringrada ning minna lõkke juures oleva mängujuhi juurde (joonis 145) ja anda talle üle oma rinnanumbri. Kaitsja, näinud ründaja rinnanumbrit, kirjutab selle endale märkmikku või peab meeles. Kaitsjate poolt märgatud mängijad mängust välja ei lange.

Mänguks määratud aja möödumisel annab mängujuht mängu lõpusignaali, mille järel kõik mängijad kogunevad lõkke äärde. Iga ründaja, kes suutis ületada ringraja ning jõuda lõkke juurde enne mängu lõpetamise signaali ja anda rinnanumbri mängujuhi kätte, ilma et kaitsjad oleksid tema rinnanumbrit märganud, toob oma võistkonnale 1 punkti.

Seejärel vahetavad võistkonnad osad ja mäng kordub. Mängu võidab rohkem punkte saavutanud võistkond.



Joonis 145

Mängu reeglid. 1. Lõke ei tohi olla ringrajalt nähtav. 2. Kaitsjad ei tohi mängu kestel ringrajalt hetkekski lahkuda ega seal ka peatuda ja peituda. 3. Kaitsjad ei tohi enne mängu algust teada ründajate rinnanumbreid. Mängu kordamisel vahetatakse ka ründajate rinnanumbrid.

279. Läbi aheliku (AV)

(Suuskadel)

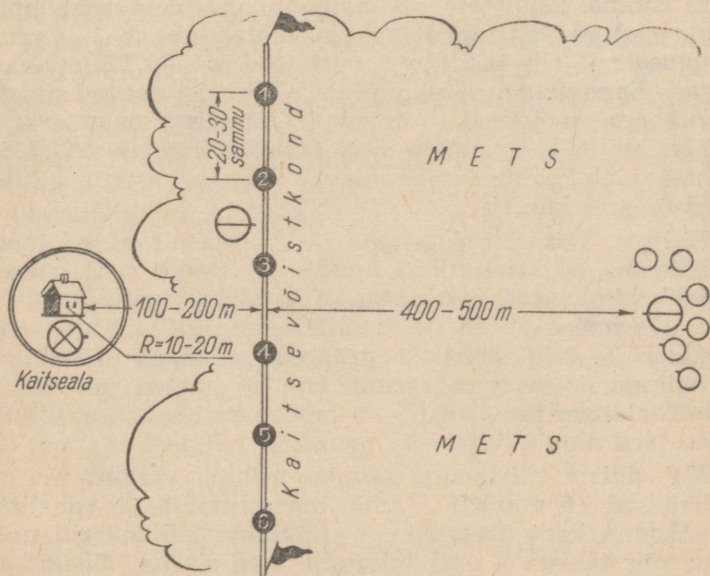
Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsas. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Esimene neist — kaitsjate võistkond — rivistub metsas aheliku 20—30-sammuliste vahedele (lõigud). Aheliku mõlemad tiivad märgitakse hästi nähtavate lippudega. Iga kaitsva võistkonna suusataja suusatab oma lõigus ja jälgib, et ükski vastasvõistkonna mängija ei saaks

tema lõigust läbi minna. Teine, ründajate võistkond asub enne mängu algust ahelikust 400—500 m kaugusel. Mängujuht asub teisel pool ahelikku maja juures, kuhu peavad läbi aheliku tulema teise võistkonna mängijad. Maja ümber, sellest 10—20 m kaugusele sõidetakse sisse suusarada. Mängujuhil on kaks abi. Esimene asub kaitsjate võistkonna, teine — ründajate võistkonna juures (joonis 146). Ründajate võistkonna mängijad on varustatud «elulintidega», mis seotakse ümber parema käe õlavarre.

Mäng. Pärast mängu alustamise signaali püüavad ründajad murda ahelikust läbi ja minna maja juurde, mis asetseb 100—200 m kaugusel teisel pool ahelikku. Ahelikust läbimurdnud suusatajat ajavad taga ja püüavad käega (suusakepiga) puudutada ahelikus olnud kaitsjad. Kui see tagaajajail õnnestub, peab käega (suusakepiga) puudutatud ründaja jääma seisma ja andma oma elulindi vastuvaidlematult ära. Seejärel peab ta minema mängujuhi juurde.

Kaitsjad võivad mängu, kui mänguks määratud aja jooksul jõuab maja juurde tabamatult vähem kui pool



Joonis 146

ründajaist. Kui mängu korratakse, võidab mängu võistkond, kelle mängijaist jõuab tabamatult maja juurde rohkem.

Mängu reeglid. 1. Käega (suusakepiga) puudutatud tagaetav ründaja peab jääma otsekohe seisma ja oma elulindi ära andma. 2. Kaitsjad võivad ründajaid taga ajada kuni maja ümbritseva suusarajani, alates ahelikust. 3. Elulindi kaotamise korral loetakse süüdlane ründaja tabatuks.

280. Kes kahest? (AV)

(Suuskadel)

Osavõtjaid vähemalt 12.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsaga kaetud murdmaastikul.

Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda. Ühte võistkonda nimetatakse «sinisteks», teist — «rohelisteks». Siniste võistkond jaotatakse kahte võrdarvulisse rühma. Esimesele rühmale annab mängujuht lipu, mille nad peavad viima mängu lähtepunktist 1—2 km kaugusele ja siis pöörduma teist teed mööda lähtepunkti tagasi. Enne mängu lähtepunktist väljumist peavad siniste võistkonna mõlemad rühmad kokku leppima märkide suhtes, millistega esimene pool tähistab lipu tee. Märkide suhtes tuleb kokku leppida nii, et roheliste võistkonna liikmed seda ei kuuleks.

Mäng. Pärast mängujuhi käsklust asub teele siniste võistkonna esimene rühm lipuga, tähistades oma suusarada kokkulepitud märkidega. Teel ei liigu siniste võistkonna esimene rühm mitte ühte marsruuti mööda, vaid jaguneb 2—4-liikmelisteks gruppideks. Seega üks grupp viib lippu, kuna teised grupid ajavad lumme petteradasid. Seejuures tähistab õigete leppemärkidega oma liikumise teed ainult lippu viiv grupp.

Kui siniste võistkonna esimese rühma väljumisest on möödunud 15 minutit, saadab mängujuht teele roheliste võistkonna, kelle ülesandeks on hävitada kõik märgid, millega võis tähistada oma liikumise teed siniste võistkonna lippu viiv grupp.

10 minutit hiljem asub teele siniste võistkonna teine

rühm, püüdes leida märkide järgi lippu. Nendega läheb kaasa ka mängujuht.

Kui roheliste võistkond ei suutnud hävitada märke, siis siniste võistkonna teine rühm jõuab lipuni ja sinised võidavad mängu. Vastasel korral võidavad rohelised.

Mängureeglid. 1. Siniste võistkonna teine rühm ei tohi lipu asukohta teada. 2. Siniste võistkonna teine rühm ei tohi gruppideks jaguneda, vaid peab suusaradade hargnemise kohal valima õige tee. See näitab, et on vaja kokku leppida selliste märkide suhtes, milliseid rohelised märkideks ei pea. 3. Siniste teisele rühmale antakse aega lipu ülesotsimiseks üks tund. 4. Rohelised, jõudnud lipuni, ei tohi seda ära peita ega kaasa võtta.

281. Jälitajad (V)

(Suuskadel)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse 5—10-liikmelisteks võistkondadeks.

Mäng. Mängujuht saadab mängu lähtepunktist välja 5—10 minutit enne teisi niipalju suusatajaid, kui mitmesse võistkonda on jagatud mängijad. Iga selline mängujuhi abilise väljub ise suunas, jättes oma liikumisteest lumele kindlad märgid — üks neist suusatab, hoides keppi vasakus, teine paremas käes, kolmas mõlema kepiga jne.

● Mängujuhi abilised peavad liikuma täpselt 20 minutit, mille järel kogunevad kõik ühte ja samasse kogunemispunkti.

Võistkonnad liiguvad igaüks oma mängujuhi abilise järgi mööda. Võidab võistkond, kes jõuab esimesena täies kooseisus kogunemispunkti.

Mängureeglid. 1. Mängujuhi abilised peavad liikuma mööda rajatut lund. 2. Kogunemispunkti asukohta ei tohi võistkonnad teada.

282. Mööda jälgi (V)

(Suuskadel)

Osavõtjaid vähemalt 10.

Ettevalmistus mänguks. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda.

Mäng. Üks võistkonnadest väljub 5 minutit varem teise võistkonna mängijatele teada olevas suunas. Esimene võistkond tähistab oma liikumisteed lumme torgatud kuuseokste või lumele joonistatud nooltega. See võistkond võib maha jätta ka pettejälgi, teha sõlmi jne. Mängujuht teatab esimesele võistkonnale kogunemiskoha, kuid nii, et teise võistkonna mängijad seda ei kuuleks. Teine võistkond väljub stardist 5 minutit hiljem ülesandega: üles otsida esimene võistkond 25—40 minuti jooksul. Kui teine võistkond ei suuda üles leida esimest võistkonda või kui ülesleidmiseks kulus aega rohkem kui 25—40 minutit, loetakse ta kaotajaks.

Mängu kordamisel vahetavad võistkonnad osad. Mängujuhi asukoht on kogunemiskohas.

Mängu reeglid. 1. Esimese võistkonna mängijad peavad liikuma kogu aeg mööda rajatut lund. 2. Teine võistkond peab kogunemiskohta saabuma terves koosseisus, alles siis lõpeb aja arvestamine.

283. Lippude järele (IX)

(Suuskadel)

Osavõtjaid vähemalt 4.

Ettevalmistus mänguks. Mängu mängitakse metsas. Mängijad jaotatakse kahte võrdarvulisse võistkonda. Kumbki võistkond valib enda hulgast kapteni.

Enne mängu algust saadab mängujuht stardist välja kaks suusatajat — mängujuhi abilist. Kumbki neist on varustatud erivärvilise lipuga. Algul suusatavad nad koos ja tähistavad oma liikumisteed erinevate märkidega. 1—2 km kaugusel stardist nad hargnevad ning peidavad hargnemiskohast 200—300 meetri kaugusele oma lipud pöösastikku, kraavi jne. selliselt, et need oleksid suusa-

rajalt veidi nähtavad. Seejärel suusatavad nad edasi ja, tehes petteradasid, sõlmi jne., tulevad uuesti tagasi peidetud lipu lähedusse, peituvad ning ootavad ülejäänud mängijate tulekut.

Enne mängu algust teatatakse mõlemale võistkonnale otsitava lipu värvus, samuti selle võistkonna lippu viinud mängujuhi abilise liikumisteed tähistavate teemärkide märkimise moodus (kepiga suusaraja kõrvale lumele märgitud nooled, värviliste paberitükikeste puistamine liikumisteele jne.).

M ä n g. 10—15 min. pärast mängujuhi abiliste lahku mist mängu lähtepunktist asuvad teele nende suusajälgede ja teemärkide järgi orienteerudes mõlemad võistkonnad. Jõudnud suusaradade hargnemiskohani, hargnevad ka võistkonnad, püüdes võimalikult kiiremini üles leida oma võistkonna lippu. Leidnud selle, suusatab võistkond kiiresti tulnud teed mööda tagasi mängu lähtepunkti, kus ootab mängujuht. Mängu võidab võistkond, kes esimesena terves koosseisus ja koos oma võistkonna lipuga saabub tagasi mängu lähtepunkti.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Mängijad, leidnud vastasvõistkonna lipu, ei tohi seda puudutada. 2. Mängujuhi abilised pöörduvad mängu lähtepunkti tagasi koos võistkondadega. 3. Mängijad ei tohi teada, et mängujuhi abilised suusatavad algul mööda ühist suusarada, seejärel hargnevad ja peidavad lipud 200—300 m kaugusele hargnemiskohast. 4. Kui mängijad leidsid üles mängujuhi abilise, kuid seejuures lippu ei leidnud, ei tohi viimane mängijaile lipu asukohta teatada.

284. Kohane maastikul! (IX)

(Suuskadel)

Osavõtjaid vähemalt 10.

E t t e v a l m i s t u s m ä n g u k s. Mängu mängitakse murdmaastikul. Mänguala suurus on 500×500 m. Mängujuht jaotab mängijad kahte võrdarvulisse võistkonda. Üks võistkondadest asetseb koos mängujuhiga väljaspool mänguala piire. Teise võistkonna mängijad maskeeruvad mängualal.

M ä n g. Mängu alustamise signaali järel, mis on kuuldav kõikidele mängijatele, alustavad esimese võistkonna mängijad teise võistkonna mängijate otsimist. Seejärel osad vahetatakse. Võidab võistkond, kes vähema ajakuluga leiab üles kõik vastasvõistkonna mängijad.

M ä n g u r e e g l i d. 1. Kõik maskeeruva võistkonna mängijad peavad peituma mängualal. Vastasel korral loetakse süüdi olev võistkond kaotajaks.

TABEL LIIKUMISMÄNGUDE VALIKU HÖLBUSTAMISEKS

Tabelis kasutatavad leppemärgid

Mängu jõukohasus (alates):

AN — I, II kl.

AV — III, IV kl.

S — V—VII kl.

K — VIII—XI kl.

I, II jne. — klass (kehalise kasvatuse program-
mis vastavale klassile ettenähtud
mäng).

Liikumine mängus (koormus):

v — väike,

k — keskmine,

s — suur.

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
MÄNGUD RUUMIS				
Jooksumängud				
1.	Me rõõmsad lapsed oleme	I	6	s
2.	Hañed-luiged	I	6	k
3.	Karulaanes	I	6	k
4.	Hiirelõks	I	10	v
5.	Kass ja hiir	I	10	v

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
6.	Kes on esimene?	I	4	v
7.	Kullimäng — anna käed	I	4	s
8.	Kullimäng lintidega	II	6	s
9.	Kullimäng — jalad maast	II	6	s
10.	Tühi koht	I	6	s
11.	Karussell	II	5	k
12.	Kõik oma lipukeste juurde	II	10	v
13.	Kaks külma	II	6	s
14.	Hunt, karjus ja lambad	AN	5	s
15.	Koerakuut	AN	10	k
16.	Niit, nõel ja sõlmeke	AN	10	k
17.	Teine liigne	AN	10	k
18.	Kolmas liigne	III	10	k
19.	Oravad, tõrud ja pähklid	III	10	k
20.	Valged karud	III	10	s
21.	Kogred ja haug	III	15	s
22.	Öö ja päev	III	4	s
	— Varesed ja varblased	AV	4	v
23.	Labürint	IV	18	v
24.	Kodutu jänes	IV	8	k
25.	Numbrite vahetus	AV	15	v, k
26.	Räti järele	AV	4	v, k
27.	Peegelpilt	AV	4	v
28.	Kutse	AV	6	v
29.	Numbrite väljakutse	AV (IV)	10	k
30.	Tabamine marssimisel	IV—V	10	k
31.	Püüdjad	V	4	s
32.	Lippude valvurid	S	10	s
33.	Jooks lippude järele	V	4	k
34.	Võitlus lippude pärast	VI	10	s
35.	Kukkuv kepp	S	4	k
36.	Teatejooksud:	III—XI		
	— Jäneste teatejooks	AN	4	k
	— Askeetide teatejooks	AV	4	v
	— Vähkide teatejooks	S	4	k
	— Pallide ajajad	S	4	k
	— Kepi veeretajad	AV	4	k
	— Hüljeste teatejooks	S	4	k
	— Hüppavad harjad	AV	4	v
	— Kotisjooks	AV	4	k
	— Sõlmijate teatejooks	AV	4	k
	— Signalistide teatejooks	AV	4	k
	— Vurr	S	4	k
	— Lombakad jänesed	AV	4	k

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
	— Kärude teatejooks	AV	4	k
	— Pallikärude teatejooks	S	4	v
	— Ratsanike teatesõit	S	12	k
	— Sõjavankrite võidusõit	S	10	s
	— Sajajalgsete teatejooks	AV	4	s
	— Lohede teatejooks	AV	4	s
	— Teatejooksud esemete (raskuste) kandmisega	AV, S	4	k
	— Kartulipanek	IV	4	k
	— Kartulijooks	S	4	s
	— Hüppavad konnad	S	8	k
	Hüppemängud			
37.	Jänesed juurviljaaias	I	4	s
38.	Keksijad-varblased	I	4	s
39.	Hunt kraavis	II	4	s
40.	Hüpped mätastel	II	6	k
41.	Õng	III	6	s
42.	Läbi värava	AV	8	k
43.	Tühi sõõr	AV	8	k
44.	Sikuhüppemäng (Tšehhardaa)	VI	3	k, s
45.	Teatejooks hübitsaga	VI	8	k
46.	Teatejooksud takistuste ületamisega	III—XI	4	k
	Heitlusmängud			
	(Põhiliselt poeglastele)			
47.	Heitlusmängud sõõrides:			
	— Kukevõitlus	III	4	k, s
	— Ühe jalaga kukk	AV	4	k, s
	— Sikuvõitlus	S	4	k, s
	— Pardivõitlus	S	4	k, s
	— Küürakad kuked	S	4	k, s
	— Tõukamine õlgadest	AV	4	k, s
	— Jõumehed	AV	4	k, s
	— Tõukamine sirgete kätega	AV	4	k, s
	— Tõukamine kõverdatud kätega	S	4	k, s
	— Tugev käsi	S	4	k, s
	— Vöövõitlus	S	4	k, s
	— Maadlejad	S	4	k, s
	— Pressimine istudes	AV	4	k, s

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koo- rmus)
	— Pressimine püsti	AV	4	k, s
	— Tõukajad	AV	4	k, s
	— Kahevõitlus võimle- miskepiga	S	4	k, s
	— Kahevõitlus topis- palliga	V	4	k, s
	— Kolmikute (nelikute) heitlus	AV, S	4	k, s
48.	Heitlusmängud viirgudes:			
	— Võitlus joonel	VI	4	k, s
	— Kõrvaletõmbamine	AV, S	4	k, s
	— Vedamine viirgudes	S	4	s
	— Vea üle joone	S	4	s
	— Võitlus ahelikus	S	4	s
	— Vedamise võistlus	S	4	s
	— Koorma vedamine	S	4	s
	— Koorma vedamine tagurpidi	S	4	s
	— Koorma lükkamine	S	4	s
49.	Heitlusmängud sõõri tõmba- misega:			
	— Tõmba ringi	VI	4	k, s
	— Metslaste tants	S	8	s
	— India tants (ära aja kurikat maha)	VIII	8	s
50.	Võta granaat	VIII	6	k, s
51.	Kõige tugevam	IX	6	s
	— Võitlus ruutudes	K	6	s
52.	Kõievedu	VII	4	s
53.	Ratsanike võitlus	S	4	s
	— Ratsavägi	S	6	s
54.	Tugevaim ring	K	10	s
55.	Puuduta vastast	V	4	k
56.	Löö pall käest	S	6	v
	Pallimängud			
57.	Kütid	AN	10	k
58.	Taba palli	III	4	v
59.	Snaiperid	V	4	v
60.	Veerev märklaud	VI	4	v, k
61.	Kaitse ja ründa	S	4	k
62.	Kurnide koppel	S	4	v
63.	Veereta palli	II	4	v
64.	Tabamine palliga	III	3	k

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
65.	Liikuv märklaud	IV	5	k
66.	Kindluse kaitsmine	IV	5	k
67.	Jahimehed ja pardid	IV	10	s
68.	Pall seinalt	V	4	k
69.	Tulevahetus	VI	10	k
70.	Jõua pallile järele	VI	10	v
71.	Kahe tule vahel	VII	12	k
72.	Jookse kiiremini!	S	4	k
73.	Põleb	S	10	k
74.	Vähkide jalgpall	K	4	s
75.	Pallide võistlused kolonni- des (16 varianti)	III—XI	10	k
	— Veereta täpsemini	III		
76.	Pallide võistlused viirgudes (18 varianti)	I—XI	10	v, k
	— Palli üleandmine	I		
	— Arbuuside laadimine	III		
77.	Pallide võistlused ringis (7 varianti)	I—XI	10	v, k
	— Pallide võidujooks	I		
	Ettevalmistavaid mängu võrk- ja korvpalliks			
	Võrk- ja korvpall			
78.	Pall kaptenile kolonnides (3 varianti)	IV—XI	10	v
	— Andsid edasi, istu	IV		
79.	Pall kaptenile ringis (ringides) (5 varianti)	I—XI	10	v
	— Pall keskmisele	I		
	— Kaptenipall	III		
80.	25 söötu	S	4	v
81.	Palli söötmise võistlus (3 varianti)	S	20	k
82.	Põrkepall	S	12	k
83.	Pall ruudus	S	4	k
	Korvpall			
84.	Kiiremini üle keskjoone	AV	10	v
85.	Põrkesööt	S	10	v
86.	Pioneeripall	V	18	k
87.	Pall läbi viiru!	V	12	v
88.	Pall õhus	S	10	v, k

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõukohasus (alates)	Osa-võtjaid (vähe-malt)	Liikumine mängus (koor-mus)
89.	Võitlus palli pärast sõõrides	VI	10	v, k
90.	Pall söötjalt kaptenile	S	24	s
91.	Võitlus palli pärast	VII	10	s
92.	Võitlus palli pärast koridorides	VII	20	v
93.	Pall hüppeposti pihta!	VII	10	s
94.	Pall püüdjale!	VII	10	s
95.	Vabaviskevõistlus	S	4	v
96.	Teatejooksud korvpalli-mängu elementidega (11 varianti)		10	k
97.	Pall sõõrist korvi!	S	10	v, k
	Võrkpall			
98.	Lendav pall	VII	10	v
99.	Palli söötmine koridorides	S	10	v
100.	Pall üle võrgu!	S	18	v
101.	Pall korvi!	S	8	v
102.	Pall üles!	S	10	k
103.	Pall üles ringis!	S	12	k
104.	Täpne palling	S	4	k
	— Täpne ründelöök	S	4	k
	Mitmesuguseid mängu			
105.	Kiiresti rivistuda!	AN	10	v
106.	Lastel kord on hea	I	5	v
107.	Kuula signaali!	II	5	v
108.	Klass valvel!	VI	4	v
109.	Öökullike	I	5	v
110.	Mõistata, kelle hääleke!	I	5	v
111.	Leia ese!	II	5	v
112.	Kes ligines?	III	3	v
113.	Vaatlejad	III	10	v
114.	Tunne hääle järgi!	VII	5	v
115.	Herilane	AV	5	v
116.	Nähvaja	AV	5	v
117.	Vilemäng	AV	8	v
118.	Kull ja kanapojad	S	6	s
	— Madu	S	6	s
	— Kadedad kanad	S	10	s

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
MÄNGUD VÄLJAKUL				
MÄNGUD KEVADEL, SUVEL JA SÜGISEL				
Jooksumänge				
119.	Kohtade vahetus	AN	10	s
120.	Võidu jook s sirgjoonel (5 varianti)	AV	8	k
121.	Püüa palli!	S	6	k, s
122.	Pall nõõri otsas	S	6	k, s
123.	Pendelteatejooks	III—XI	8	k
124.	Teatejooks mööda ringi	VI	12	k
125.	Ratas	VII	13	k
	— Tule kaasa, jookse ära!	S	13	k
126.	Ringteatejooks	VII	10	k
Heitemänge				
127.	Kes viskab kaugemale?	II	4	k
128.	Viska tugevamini (3 varianti)	AN, AV	2 (10)	v, k
129.	Tagasipõrkuv oda (3 varianti)	S	4	v, k
130.	Rõngaste heitmine	S	4	v, k
131.	Pall üle piiri!	S	4	v, k
132.	Topispall läbi rõnga!	S	4	v, k
133.	Pall üle võrgu!	S	8	v, k
Jooksu- ja heitemänge				
134.	Rahvastepall	AV	8	s
135.	Põletamine	AN, AV	6	k
136.	Koputajad	AV	6	k
137.	Ringkoputamine	AV	8	k
138.	Laptuu	AV	10	k
139.	Taat	AV	3—15	k
140.	Ringlaptuu	V	12	k
141.	Vangid	S	10	k
142.	Odajooks	S	10	k
143.	Pesapall	S	18	k
Hüppemänge				
144.	Hüppevõistlus	AV	4	v, k
145.	Akenhüpe	S	2	k
146.	Üle kepi	S	2	k

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
	Jalgpalliks ettevalmistavaid mänge (Poeglastele)			
147.	Jalgpall ringis (3 varianti)	VIII	8	k
148.	Teatejooks jalgpalliga (3 varianti)	S	4	k
149.	Kaks ühe vastu kolmnurgas — Kolm kahe vastu ruudus	S	3	s
150.	Pall väravasse!	S	5	s
151.	Jalgpall-laptuu	AV	4	v
152.	Viis viie vastu	S	10	k
153.	Taba kurikaid!	S	10	s
	Värvapalliks ettevalmista- vaid mänge	S		
	MÄNGE TALVEL			
	Jooksu- ja heitemänge			
154.	Koopata rebane	AV	5	k, s
155.	Teatekelgutamine	AN	8	k
156.	Sõit postihobustega	AN	12	k
157.	Kelgutamine tule all	AN	12	k, s
158.	Hoidu lumepallide eest!	AN	5	s
159.	Risttule all	AV	8	k
160.	Jooks tule all	AV	8	k
161.	Kurni tulistamine	AV	6	k, s
162.	Kindluse ründamine	AV	9	s
163.	Kogupauguga tuld!	AV	4	k
164.	Kindlus	S	10	s
	MÄNGE SUUSKADEL			
	Mänge lauskmaal			
165.	Sõdurid õppusel	VI	6	k
166.	Pikem samm!	AV	4	k
167.	Viis sammu	AV	2	k
168.	Tõuka tugevamini!	S	2	k
169.	Kaks linna	AV	2	s
170.	Suusatajad, kohtadele!	AV	5	k
171.	Ümber — marss!	S	4	k, s
172.	Signaali peale	AV	6	k
173.	Kes viskab kaugemale?	VIII	4	k

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
174.	Teatesuusatamine lipukestega	V	6	k
175.	Teatesuusatamine tule all	IX	4	s
176.	Võidusõit suuskade vaheta- misega	AV	8	k
177.	Kepid ruutudesse!	S	20	k
178.	Suusatamine lippude järele	V	4	s
179.	Kes jõuab kiiremini?	S	4	s
180.	Raske teekond	S	4	s
181.	Tabamine suuskadel	AV	4	s
182.	Pukseerimine	S	6	s
183.	Viimase mehe sõit	S	4	s
184.	Esimese mehe sõit	S	4	s
185.	Patrullid	K	8	s
Mänge mäel				
186.	Laskumisvõistlus	AV	6	k
187.	Püsti ja kükki	S	4	k
188.	Tõsta oks!	VI	4	s
189.	Käbikorjamine	S	4	k
190.	Tunnel	S	4	k
191.	Hargne nõlvakul!	VI	6	k
192.	Mäest ahelikus	V	8	k
193.	Hoia tasakaalu!	VI	4	k
194.	Tabamine nõlval	S	5	s
195.	Kes on kiirem?	AV	4	k, s
196.	Lipukesed	S	8	k
197.	Lipp nõlvakul	VI	4	s
198.	Suusataja-heitja	IX	4	s
199.	Pidurda lipu juures!	IX	4	s
200.	Pidurdamisvõistlus	S	4	k
201.	Pööre paremale ja vasakule	S	4	k
202.	Lippudest mööda	VIII	4	k
203.	Lippude vahel	IX	4	k
204.	Odavise	S	4	k
205.	Lipp ruudus	S	4	k
206.	Kes teeb paremini?	VIII	2	k
207.	Hüpe	S	4	k
208.	Hüppevõistlus	S	4	k
MÄNGE UISKUDEL				
209.	Uisutamine ahelikus	V	6	s
210.	Kes on kiirem?	AV	4	k
211.	Rongide võidusõit	V	6	s
	— Madu	VI	6	s

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
212.	Püstol	VII	4	k
213.	Lennuk	AV	4	k
214.	Üisutamine hanereas	V	8	k, s
215.	Karussell	VII	8	s
216.	Kütt, jänesed ja hundid	AV	7	s
217.	Püüa paarilist	AV	4	s
218.	Kullimäng	V, VI	4	s
219.	Lippude järele!	S	2	s
220.	Teateuisutamine (15 varianti)	VII	4	k
221.	Ümber ringi	S	8	k
Jäähokiks ja jäähokiks ette- valmistavaid mängu				
222.	Pall läbi väikese linna	AV	4	k
223.	Kurnide kaitsmine	S	12	k
224.	Aukude pihta	S	3—7	k
225.	Neli puuklotsi	S	8	s
226.	Linna ründamine	S	10	s
227.	Laste jääpall	S	12	s
MÄNGE VEES				
Mängu ujuda mitteoskajatele				
228.	Noot	—	kuni 12	s
229.	Veesõda	—	"	s
230.	Puksiirid ja praamid	—	"	s
231.	Läbi tunneli	—	"	k
232.	Pardid-sukeldujad	—	"	k
233.	Õng	—	"	k
234.	Hülged	—	"	k
235.	Jahimehed ja pardid	—	"	s
236.	Õngekorgid	—	"	v
237.	Vaata tähelepanelikult	—	"	v
238.	Kivi vees	—	"	k
239.	Kes libiseb kaugemale?	—	"	v
240.	Jõehobud	—	"	s
241.	Mootorpaadid	—	"	s
242.	Sukeldumine	—	"	s
243.	Delfiinid	—	"	s
244.	Kullimäng	—	"	s
Mängu ujuda oskajatele				
245.	Kaatrid	—	"	s
246.	Kalur ja kalasöödad	—	"	k

Mängu nr.	Mängu nimetus	Jõu- kohasus (alates)	Osa- võtjaid (vähe- malt)	Liiku- mine mängus (koor- mus)
247.	Üjumine kirjaga	—	kuni 12	k
248.	Havi ja viidikad	—	„	s
249.	Sukeldujad	—	„	k
250.	Tuukrid	—	„	k
251.	Pall auku	—	„	s
252.	Pall väravasse	—	„	s
MAASTIKUMÄNGE				
Mittevõistkondlikke				
maastikumänge				
253.	Tunnimees	AV	kuni 20	k
254.	Kuula!	AV	„	v
255.	Maskeeru kiiresti	AV	kuni 20	v
256.	Rooma varjatult	AV	kuni 20	k
257.	Lõkketegijad	AV	2	k
258.	Mööda jälgi	AV	kuni 10	s
	— Kadunud salk	AV	20	k
259.	Jaaniussikesed	AV	kuni 20	s
260.	Rebane ja kütid	AV	kuni 10	s
261.	Lõke	AV	kuni 10	s
262.	Kütt ja koerad	AV	13	s
263.	Hirvekütt	S	kuni 6	s
264.	Kaotatud pakk	S	kuni 30	s
265.	Jehimehed	V	10	s
266.	Kauguse määramine	S	kuni 15	k
Võistkondlikke maastikumänge				
267.	Hundijaht	AV	8	s
268.	Vangistatud rühmaülemad	AV	6	s
269.	Lao õhkimine	AV	20	k
270.	Parašütistid	AV	20	k
271.	Õine luure	AV	20	k
272.	Põhjasõda	AV	20	k
273.	Salajane kiri	AV	8	v, k
274.	Eksinud luurajate salgad	S	4	k, s
275.	Kadunud lipp	S	4	s
276.	Kirjad (7 varianti)	AV—K	4	k, s
277.	Lipukesed	AV	20	s
278.	Üle ringraja	AV	20	k
279.	Läbi aheliku	AV	10	s
280.	Kes kahest?	AV	12	k
281.	Jälitajad	V	10	s
282.	Mööda jälgi	V	10	s
283.	Lippude järele	IX	4	s
284.	Kohane maastikul!	IX	10	k

KASUTATUD KIRJANDUS

- В. П. Бойко, Вопросы медицинского контроля над физическим воспитанием, Москва, 1954.
- Л. В. Былеева и В. Г. Яковлев, Подвижные игры, Москва, 1953.
- Н. Васютин и М. Черевков, Побеждают дружные, Москва, 1955.
- М. А. Державец, Игры и развлечения, Москва, 1951.
- Л. Корепанов, Зимние игры, Свердловск, 1954.
- В. Н. Короновский, Гимнастика в школе, Москва, 1954.
- В. Н. Короновский, Физическое воспитание учащихся VIII—XI классов, Москва, 1954.
- И. Коротков, В. Таборко, Летние игры пионеров, Москва, 1953.
- М. Лейкина, Подвижные игры, Москва, 1955.
- Я. Мельников, Юный конькобежец, Москва, 1952.
- М. Набатникова, Плавание, Москва, 1952.
- Б. И. Оноприенко, Игры и развлечения в воде, Москва, 1956.
- Вл. Пластинин, На старт!, Москва—Ленинград, 1949.
- П. А. Рудик, Физическое воспитание учащихся 5—7 классов, Москва, 1955.
- Н. В. Семашко и П. М. Цетлин, Обучение и тренировка баскетбольных команд, Москва, 1950.
- Спорт — детям, коллектив авторов, выпуск III, Москва, 1956.
- А. Строев, Пионерское лето в городе, Москва, 1951.
- М. П. Сушков, Обучение игре в футбол, Москва, 1951.
- Н. Студенецкий, В. Яковлев, Игры пионеров, Москва, 1951.
- Теория физического воспитания, под общей редакцией В. В. Белорусовой. И. М. Коряковского (ответственный редактор), М. В. Лейкиной, Москва, 1953.
- П. М. Цетлин, Спорт — детям, выпуск I, Москва, 1955.
- М. Черевков, В. Яковлев, В. Поликарпов, Физкультура школьнику, Москва, 1949.
- И. Чкаников, Сильные, смелые, ловкие, Москва, 1954.
- А. Н. Шифрин и Л. М. Мирский, Физическая подготовка учащихся 5—7 классы, Москва, 1947.
- В. Г. Яковлев, Игры в начальной школе, Москва, 1952.
- В. Г. Яковлев, Подвижные игры учащихся V—VII классов, Москва, 1952.
- В. Г. Яковлев и В. В. Арцишевский, Военизированные игры школьников, Москва—Ленинград, 1941.

- В. Яковлев и В. Поликарпов, Игры для школьников, Москва, 1954.
- Н. Brechtel, Die körperliche Erziehung in der Volksschule, 1. Teil: Grundschule, Berlin, 1939.
- W. Dalitz, Übungen und Spiele mit dem Medizinball, «Körpererziehung», 6. Jahrgang, Heft 1, 1956.
- E. Isop, Maastikumänge suuskadel, «Kehakultuur» nr. 2, 1956. Keskkooli programmid 1955/56. õppeaastaks, Kehakultuur, I—XI klass, Tallinn, 1955.
- Knudsen, Dänisches Turnen, Wien, 1924.
- H. Meusel, Bodenturnen, 3. Auflage, Berlin, 1935.
- Pesäpallon pelisäännöt, Helsinki, 1956.
- S. Rauchmaul, 100 kleine Spiele, Berlin, 1953.
- Schweizerische Mädchenturnschule, II von einer Kommission umgearbeitete Auflage, Zürich, 1929.
- A. Skotak, Võimlemismängud, Tallinn, 1924.
- L. M. Törngren, Lehrbuch der schwedischen Gymnastik, Esslingen, 1921.
-

SISUKORD

	lk.
Eessõna	3
I peatükk. Lühike ülevaade liikumismängude teooriast ja meetodikast	5
II peatükk. Mänge ruumis	18
Jooksumänge	18
Hüppemänge	53
Heitlusmänge	62
Pallimänge	77
Võrk- ja korvpalliks ettevalmistavaid mänge	103
Mitmesuguseid mänge	133
III peatükk. Mänge väljakul	143
Mänge kevadel, suvel ja sügisel	143
Jooksumänge	144
Heitemänge	156
Jooksu- ja heitemänge	164
Hüppemänge	191
Jalgpalliks ettevalmistavaid mänge	193
Värvapalliks ettevalmistavaid mänge	201
Mänge talvel	202
Jooksu- ja heitemänge	202
IV peatükk. Mänge suuskadel	214
Mänge lauskmaal	215
Mänge mäel	231
V peatükk. Mänge uiskudel	251
Jäähokiks ja jäähokiks ettevalmistavaid mänge	263
VI peatükk. Mänge vees	272
Mänge ujuda mitteoskajatele	275
Mänge ujuda oskajatele	284
VII peatükk. Maastikumänge	293
Mittevõistkondlikke maastikumänge	295
Võistkondlikke maastikumänge	306
Lisa. Tabel liikumismängude valiku hõlbustamiseks	331
Kasutatud kirjandus	342

Rbl. 6.30

A-21898