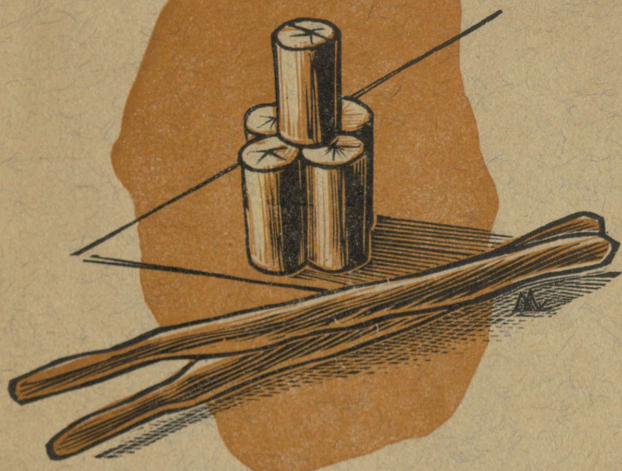
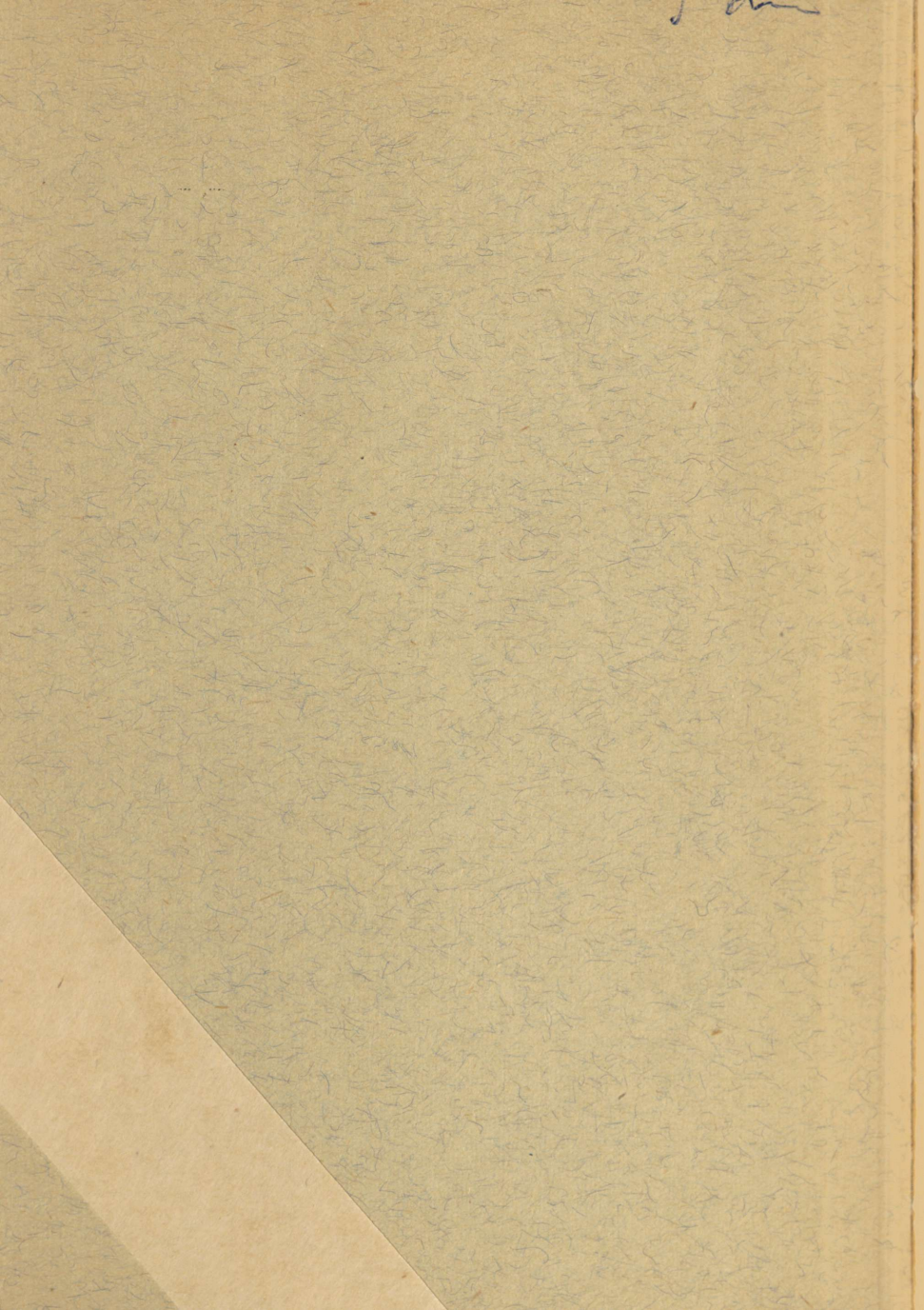


ALEKSANDER KALAMEES



EESTI  
RAHVAMÄNGE

---



*Eesti*  
*Rahvamänge*





**EESTI  
RAHVAMÄNGE**



**KOOSTANUD  
ALEKSANDER KALAMEES**



**RK  
>ILUKIRJANDUS JA KUNST<  
TALLINN 1945**

2

Tartu Ülikooli  
Raamatukogu

217902

## *Eessõna*

Rahva seas leidub hulk huvitavaid nii omal ajal mängitud kui ka praegu mängitavaid mängu, mida igal pool ei tunta. Kõikidele kättesaadavaks tegemiseks ja mängude omapärasuse tõttu ongi need koondatud käesolevasse raamatusse. Mängud on hängitud Eesti Rahvaluule Arhiivi rikkalikest kogudest. Nendest on valitud kõige huvitavamad ja mängitavamad ning sellised, mis on üldiselt vähem tuntud.

Iga mängu all on maakonna nimi, mis on märgitud arhiivis leiduva materjali järgi. Kuid paljusid neist mängudest mängitakse teisteski maakondades, olgugi mitmesuguste nimede all ja teistendite näol.

Osa mängu on stiliseeritud ja kohandatud nüüdisaegsele mentaliteedile ja arendatud vastavalt sportlikele nõudeile võistlusmängudeks. Seetõttu on fotodki valmistatud nüüdisaegsele sportlikule mõistele vastavalt.

Enamikku neist mängudest võib harrastada nii kinnises ruumis kui ka väljas.

Eesti rahvaloomingulise kultuuri ürituse sihiga leidku need mängud laialdast levimist nii koolis, kodus kui ka seltskonnas.

Autor.



## *Seltskonnamänge*

### **1. Hobuse jootmine.**

(Läänemaa.)

Üks mängija moodustab oma mõlema käe esimestest sõrmedest „kaevu“, asetades nad harakil olles kaevurakete taoliselt ristamisi. Teine mängija pistab oma „hobuse“ (s. o. sõrme) „kaevu“ jooma, mispeale kaevu omanik sõrmed kokku pigistab ja samal ajal altpoolt põidlaküünega „hobust“ valusasti litsub.

### **2. Peidetud asja otsimine.**

(Läänemaa.)

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

Võib ka kokku leppida, et otsitava asja asemele määratakse mõni toiming, mille otsija peab sooritama.

### **3. Telefon.**

(Läänemaa.)

Mängijad istuvad ringselt, üks asub keskel. Seesolija ütleb tasakesi ühele istujale sõna või lause, see ütleb edasi jne., kuni on jõutud viimteni ringselt välja. Seesolija küsib viimselt, mis ta kuulis. Ei ühti sõna tema sõnaga, antakse pant. Nii küsib ta

tagurpidi kõik mängijad läbi. Igaüks, kes valesti on kuulnud, annab pandi. Viimaks jõutakse välja õigestikuulnu juurde. Siis algab mäng otsast.

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

#### 4. Lenduriekksam.

(Tartu linn.)

Lenduriks saada soovija asetab vasaku käe üle parema, võttes sealjuures parema käe sõrmedega ninast kinni. Nüüd laskub ta kummargile, paneb vasaku käe sõrmed mõnele kitsale tooliseljakõrgusele esemele ja tiirleb 10 ringi ümber selle eseme. Seepeale peab „lendurikandidaat“ tõusma sirgeks ja minema määratud eseme juurde, milline toiming nüüd pea ringikäimise tõttu osutub kaunis raskeks.

#### 5. Esememääramine.

(Tartu linn.)

Uks mängija läheb ukse taha. Selle aja sees määratakse toas üks ese kindlaks, mida kõik teised mängijad teavad. Väljastulnu hakkab toasolijaid usutlema. Küsides kord ühelt, kord teiselt. — „On see asi elus või elutu?“ — „Elutu“. — „Kas ta siin toas leidub?“ — „Leidub“. — „On ta puust või luust?“ — „Puust“. — „On ta tööriist?“ — „On“. Nüüd uurib arvaja tuba vaadeldes, milline säärane tööriist võiks siin toas leiduda. — „On ta pliia?“ — „On“. Sellega on arvaja asja leidnud ja uueks arvajaks hakkab viimase vastuse andja. Nüüd võetakse uus asi ja mäng kordub.

#### 6. Potimäng.

(Läänemaa.)

Mängijad istuvad maas. Potikaupmees paneb igale mängijale erineva poti-nime. Nüüd tuleb ostja ja nimetab soovitud poti. Leidub see, siis katsub ta poti tugevust järgmiselt: olles „potiga“ pihkseongus ja keerutades (viristades), laseb ta potil järsku kättest lahti ja vaatab, kas pott kukub ümber või ei. Kukkus pott pikali,

siis on ta lõhki ja ta pole midagi väärt. Jäi ta aga püsti, saab ta uue nime. Lõhkiläinud pott aga hakkab potikaupmeheks, endine kaupmees saab potiks ja saab nime.

## 7. Mooramaa kuningas.

(Harjumaa.)

Mängijaid on piiramatu arv. Uks neist on Mooramaa kuningas, teised — Mooramaa mehed. Kuningas asub ühe joone taha, kuna mehed asuvad teise taha, mis on eelmisest 10—20 sammu kaugusel. Mooramaa mehed tulevad kuninga ette ja hüüavad kooris:

„Tere, Mooramaa kuningas!“

„Tere! Mis mehed te olete?“

„Mooramaa mehed!“

„Mis tööd te teete?“

„Mooramaa tööd!“

Seejuures matkivad Mooramaa mehed mõnd enne kokkulepitud tööd, näit. saagimist, kaevamist, raiumist jne. Kui kuningas arvab töö ära, siis pistavad Mooramaa mehed jooksma, kuningas nendele järele. Püütu saab kuninga abiliseks ja mäng algab otsast ning kestab seni, kuni kõik Mooramaa mehed on püütud.

## 8. Lambamäng.

(Virumaa.)

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

„Teen tara, teritan teivast,

Et ei susi sisse pääseks

Ega hunti üle hüppaks

Ega karu üle kargaks.“

Peremees läheb ise koju. Selle ajaga veavad hundid 1—3 lammast, kes vastu punnivad, oma koopasse. Siis tuleb peremees,

leiab osa lambaid (oinaid) kadunud olevat, ohkab, teeb tara ja läheb jälle ära. Selle aja sees veavad hundid taas osa lambaid ära jne., kuni kõik lambad on veetud. Siis tuleb peremees hundi juurde oma kadunud lambaid küsima. See kostab: „Lambad tulid minu kapsaaeda, ajasin väravast välja, viskasin kapsalehti ette.“ — „Aga mis need on?“ — „Kivid ja kändud, luud ja labidad, minu tööriistad!“ Peremees ütutab. Lambad määgivad kooris vastu. Nüüd on lammaste kuuluvus selge, ja hunt pillub nad peremehe kätte, sõnades: „See on kivi, see — känd, see — luud, see — labidas!“, kuni kõik on väljas. Peremees laseb lambail üle paraja kõrgusega kepi hüpata, katseks, kas lambad on terved. Kes üle ei saa, jääb hundile abiks.

Ülejäänud lambad istuvad uuesti, peremees teeb tara, hundid veavad jälle lambaid jne. Nii kordub mäng seni, kuni lambad on kõik muutunud huntideks.

## 9. Tipimäng.

(Virumaa.)

Mängijad asuvad tihedas ringis rististes (maas) või toolil, keskel liisu järgi määratud tippija (turkija). Tippija liigub istujate ees ja torgib kätega igale pihkudesse, nagu tahaks ta seda väikest eset, mida ta pihus hoiab, jätta igähele. Ise ta sõnub seejuures: „Turki lurki, pudru mända.“ Tõeliselt jätab ta eseme ühe pihku.

Nüüd hakkavad kõik arvama, kelle käes ese on, hüüatades istujaid eesnimelpidi. Viimaks üks tabab. Tippija ja esemeomanik lähevad teistest natuke eemale, sosistavad omavahel, valides arvajale „sobiva“ neiu või peiu ja tulevad viimaks arvaja ette. See küsib: „Kust tulete?“ — „Käisime kosjas, sulle pruuti (peiut) otsimas.“ — „Mis seal tehti?“ — „Söödi, joodi, õlgi pandi, rikkust rakkast naisterahvast; tõime sulle pruudiks (peiuks) ilusa ja kena neiu (peiu) Juula (Jaak) Solmani.“ Ja valijad talutavad pruudi või peiu üldise naeru ja heakskiitmise all temale määratu kõrvale istuma.

Harilikult valitakse mittemeeldiv või kuidagi mittesobiv isik, mis tekitabki naeru ja naljakaid ütlusi.

Uueks tippijaks hakkab endine esemeomanik, kuna endine tippija asub istuma.

## 10. Kimi.

(Tartu linn.)

5—6 mängijal on igaühel paber ja pliiats. Nad saadetakse toast välja. Uks toasolija aga seab lauale 24 asja: pliiatsi, sule, võtme, noa, nõöbi, vihiku, küünla, pulgakese jne. Siis katab ta asjad rätiga. Väljasolijad kutsutakse tuppa ja viiakse laua äärde asjade juurde. Asjadelt tõstetakse rätik ja mängijail lastakse asju vaadelda 1 minut. Siis kaetakse asjad jälle rätiga. Nüüd peab iga mängija 1 minuti kestel paberile kirjutama võimalikult paljude asjade nimed. Kes kõige rohkem asju jõudis meeles pidada ja sellest olenevalt neid ka rohkem suutis selle aja sees paberile kirjutada, on võitnud.

## 11. Tädi tuli Tallinnast.

(Tartumaa.)

Mängijad istuvad ringis. Mängualgataja ütleb oma parempoolsele naabrile: „Tädi tuli Tallinnast“, mispeale see küsib: „Millega?“ — „Lehvikuga,“ vastab mängualgataja ning hakkab käega lehvitama. Sedasama teeb küsitu. Nüüd küsib küsitu omakorda järgmiselt parempoolselt, areneb endine kahekõne, mille tulemuseks ka too kolmas mängija käega lehvitama hakkab. Nii küsitakse ring läbi, kuni jõutakse mängualgatajani tagasi ja kuni kõik mängijad lehvitavad käega. Siis algab mängualgataja jutuga uuesti, öeldes aga seekord tädi tulevat Tartust (edaspidistel kordadel jällegi ise linnast), tuues kaasa teise lehviku. Nii küsitakse-vastatakse jällegi terve ring läbi, kuni mängijad lehvitavad ka teise käega. Järgmistel kordadel tõi tädi kaasa tamba (tambitakse jalaga põrandale), siis teise tamba (tambitakse kahe jalaga põrandale), edasi noogutaja (peanoogutamine), viimaks pressi (istmelt tõusmine ja jälle istumine). Nii on lõpuks iga mängija kehaliikmed korruga tegevuses, mis on küllalt lõbupakkuv tegevus.

## 12. Kuumaalimine.

(Virumaa.)

Mängijad istuvad ringselt. Ühe mängija paremas käes on kepik, millega ta maha joonestab kuu, s. o. teeb näilikult ringi, sinna sisse ühe silma, teise silma, nina ja suu. Kuumaalija sõnab iga vastava tegevuse juures: „Maalin kuu, üks silm, kaks silma, nina ja suu.“ Siis võtab ta kepikese vasakusse kätte ja annab selle endast vasakpoolsele istujale edasi. Võtab see kepikese vastu vasaku käega, siis on see vale (peab võtma paremaga), kuid esimängija ei ütle seda siis kohe, vaid laseb sel mängijal ka maalida kuud. Saanud valmis sellega, peab maalija kepikese andma vasaku käega vasakpoolsele mängijale edasi. Andis ta aga paremaga, siis ütleb esimängija, et ta on kuu maalinud valesti (s. t. mängija ei olnud seda märganud, et kepikest võib vastu võtta ainult parema ja edasi anda ainult vasaku käega). Valesti maalija annab pandi. Samasuguselt kohtleb eesmängija ka kõiki teisi valestimaalijaid.

Ei saa mängijad ikka aru, milles see vigur — õigestimaalimine — seisneb, siis kordab eesmängija seda tegevust tarviliku arvu kordi, kuni üksikud hästi tähele pannes taipavad ja hakkavad õigesti kepikest vastu võtma ja edasi andma. Sellest ärgu lausutagu teistele, lastagu igaühel endal taibata. Jääb mäng mõnel siiski selgusetuks, jäägu see nii, et oleks, mille üle kodus järele mõtelda.

## 13. Pajamäng.

(Pärnumaa.)

Mängijate hulgast valitakse liisu teel üks pajaemaks, teine pajaotsijaks. Kõik ülejäänud on pajad, igaüks salaja antud erinimega, nagu pudru-, piimasupi-, hernesupi-, moosipada jne.; nad istuvad maas, pajaema kõige taga. Pajad podisevad igaüks omamoodi keeda.

Otsija tuleb padade juurde ja ütleb:

„Tere, tere, pajaemake!  
Ma tulin pada paluma,  
Kulda katelt kuulama.  
Onud tulid Harjumaalta,

Vanad tädid Tartuesta.  
Meil on kiisad keetemata,  
Herned, läätsed lämmistamata."

Pajaema küsib:

"Kuhu panid selle paja,  
Mis ma sulle eile andsin,  
Eile andsin, toona kink'sin?"

Otsija vastab: "Keetsin paksu putru, panin pajaga riidale  
jahtuma, aga:

Saks sõitis saaniga,  
Maamees maaniga,  
Kilter kirju korviga;  
Oli pikk piitsavars,  
Oli rohke roosavars,  
Puutus minu pa'asse —  
Pada katki kill-koll."

Pajaema: "Millist pada soovid?"

Otsija: "Moosipada."

Pajaema: "Püüa ise!"

Soovitud pada hüppab püsti ja pistab jooksu. Otsija püüab ta kinni, mõlemad asuvad pihkseongusse ja otsija keerutab (viristab) pada ringselt, laseb tal järsku kätest lahti, misjärel pada nurka lendab ja „lõhkiseks“ tunnistatakse. Kõik lõhkised pajad jäävad mängust välja. Mäng algab taas ja kestab, kuni kõik pajad on tunnistatud lõhkisteks.

## *Pandimänge*

### **14. Sõit Jeruusalemma.**

(Läänemaa.)

Mängijad istuvad ringselt, üks seisab keskel. Keskelasuja paneb igale osavõtjale nime, nagu: hobune, vanker, ratas, look, piits, leivakott jne., kasutades Jeruusalemma sõiduks tarvisminevate asjade nimesid. Keskelasuja peab olema osav kõnemees ja põimima oma Jeruusalemma sõidu jutu sekka kiirelt rääkides järgemööda kõiki pandud asjade nimesid. Iga nimetatud „asi“ peab sel puhul tõusma püsti ja keerutama kord ringi. Vahetevahel hüüab kõneleja: „Jeruusalemm põleb!“, mispeale kõik peavad tõusma ja ringi keerutama. Kes oma nime ja Jeruusalemma põlemise juures ei tõuse kiiresti püsti, olles sellega tähelepanematu, annab pandi. Lõpuks lunastatakse pante.

### **15. Seitsekümmend seitse.**

(Virumaa.)

Mängijad istuvad ringsi. Ühe mängija juurest hakatakse ütlema numbreid järjekorras kuni 77-ni. Mängija, kellele satub number, mis lõpeb või jagub seitsmega, peab ütlema kohe „prrr“. Eksija annab pandi. Siis alustab lugemist uuesti esimesest vasakpoolne; sel puhul saab iga mängija uue numbri ja ta peab kiiresti mõtlema, kas tema number lõpeb või on jagatav seitsmega. Nii mängitakse ringselt edasi, kuni küllaldase pantide hulga juures hakatakse neid lunastama.

## 16. Riimimäng.

(Virumaa.)

Mängijad istuvad ringis paaris. Iga vasakpoolne paariline peab valima endale mõttes nime, mida ta oma parempoolsele kaaslasemale muidugi ei ütle. Siis alatakse mängu. Näit. ütleb üks vasakpoolne: „Ma olen Mihkel Merimees“, mispeale tema paari-mees peab katsuma võimalikult ruttu riimis vastata, umbes nii: „Ja ujun ainult selges vees“. Siis ütleb järgmise paari vasakpoolne oma nime jällegi riimsalmis, millele tema paarimees ruttu riimis peab vastama... Näide:

Vasakpoolne: „Ma olen Liisa Õunapuu.“

Parempoolne: „Ja kasvan nagu lehepuu.“

Kauamõtleja annab pandi, mis lõpuks lunastada tuleb.

## 17. Lind lendab.

(Läänemaa.)

Mängijad istuvad ringselt. üks on ringi keskel. Ta hüüab: „Vares lendab!“ ja tõstab käed, kusjuures ka teised käed peavad tõstma. Kes aga hüüdele „siga lendab“ käed tõstab, annab pandi. Nii püüab keskelolija kaasmängijaid mittelendavate loomade nimetamisega sisse vedada, sest käsi võib tõsta vaid tõeliselt lendavate lindude nimetuse puhul. Lõpul lunastatakse pante.

## 18. Tibu! tibu!

(Läänemaa.)

Mängijad istuvad ringselt. Üks neist asub keskel, raha pihus, mida tipib näilikult igaühe pihku, tegelikult vaid salaja ühe pihku jättes. Viimaks hüüab ta: „Tibu! tibu!“ Ja rahaomaja — „tibu“ — hüppab ringi keskele. Iga istuja peab valvama oma parempoolset (milles ennem kokku lepitud) kaaslast momendil, mil keskelolija tibutab, kas tema parempoolne kaasmängija omab raha ning tahab üles hüpata. Uleshüppajat tuleb takistada kinnihaaramisega. Kes oma paremalt poolt tõelise tibu laskis üles hüpata, annab pandi, vastasel korral mitte. Samuti annab pandi see, kes asjata naabrit kinni hoiab. Endine keskelolija istub tibu

asemele ja tibu algab raha tippimist istujate pihkudesse. Nii kor-  
dub mäng, kuni pante on küllalt; siis algab nende lunastamine.

### 19. Sõrmkübara peitmine.

(Valgamaa.)

Kõik mängijad, peale ühe, siirduvad teise tuppa. Uksijääja asetab sõrmkübara kuhugi nähtavasse kohta, kuid sõrmkübaraga ühevärvilisele esemele. Siis tulevad teised ja katsuvad sõrmkübara leida. Uksikud leidjad, et teiste otsimist mitte liialt kergendada, teesklevad sõrmkübara otsimist tõelise leidmise kohalt teisal, seepärast kõnnivad tuba mööda veel paar ringi, teatavad sõrmkübara peitjale tasa selle asukohast ja istuvad siis. Nii teevad kõik järjest. Viimne leidja annab pandi, esimene leidja saab aga peitjaks ja mäng algab taas otsast. Lõpuks lunastatakse pante.

### 20. Must, valge, ja, ei.

(Tartu linn.)

Mängijad istuvad ringselt. Ringi sees olija hakkab mõne istujaga rääkima. Kuid see ei tohi talle vastata ühtki lauset, mis sisaldaks sõnu „must“, „valge“, „ja(a)“, „ei“. Selle reegli vastu eksija annab pandi. Seesoliija võib alata näit. järgmiselt. Ta näitab küsitavale valget paberit ja küsib: „Mis värvi see on?“ — „Kollakas.“ — „Aga kas ta valge pole?“ — „On.“ — „Miks sa ei ütelnud, et ta valge on?“ — Teine vastab kogemata: „Ma ei tahtnud.“ Küsitav on teinud vea, vastates „ei“. Ta annab pandi. Nüüd küsitleb seesoliija järgmist mängijat: „Millest koosneb lilla värv?“ — „Sinisest ja punasest.“ Küsitav vastas mõtlematult „ja“ — ja annab pandi.

Küsitleja peab olema osav kõnemees teiste sissevedamiseks. Lõpuks lunastatakse pante.

### 21. Pulmamäng.

(Viljandimaa.)

Mängijad seisavad ringis. Ringlased on kõik pulmakutsutavad, keskel — kutsujad: pruutpaar (poiss ja tüdruk sisepihkseon-

gus). Pruutpaar astub ühe ringlase ette, teretab (poiss kummar-  
dusega, tüdruk niksuga), kutsub teda pulma ja pärib järele, kui-  
das ta kavatseb pulma tulla. Kutsutav tänab kutse eest, avaldab  
nõusolekut ja näitab oma tulekuviisi, näit. kätehooga eest-üles,  
alla. Seepeale pöörduvad kõik ringkolonni, pruutpaar asetub  
kolonni ette ning kolonn liigub vastu päikest edasi terve ringi  
võrra, kusjuures kõik mängijad teevad kätehooge eest-üles, alla.

Kohale saabunult pöörduvad kõik näoga ringi keskele, pruut-  
paar kutsub nüüd järgmise ringlase pulma. Too lubab tulla näit.  
käpuli. Nüüd liigub kolonn käpuli terve ringi.

Nii küsitleb pruutpaar kõik ringlased üksikult läbi. Kõikide  
üksikute pulmakutsutute minekuviise matkib kolonn.

Lõpuks mängitakse veel ühiselt „pulmarongi“ sõitu kirikusse,  
kusjuures iga kutsutu liigub pulmarongis kaasa „omal viisil“,  
s. o. enne näidatud viisil. Pulmarong sõidab üle mägede (pinkide),  
läbi orgude (pinkide vahelt), läbi tunnelite (pinkide alt), liigub  
ebatasast teed mööda (hüpetega üle esemete, üle mahajoonestatud  
„kraavi“), kappab ja träävib laudsiledal teel (hobused hirnuvad  
ja puristavad).

Teisend. (Tartumaa, Elva.) Mängijaist valitakse pruut ja  
peigmees ja kaks pulmakutsujat. Pruut peigmehega asub ühes,  
pulmakutsutavad teises toas (toanurgas). Kutsujad ratsutavad  
luuavarrel. Nad küsitlevad järjest iga kutsutavat, kuidas see  
mõtleb pulma sõita ja mis veimevakka visata. Igaüks vastab ise-  
moodi, püüdes vastata teravmeelselt ja naljatekitavalt. Nii sõide-  
takse pulma näit. konnaga, seaga, lambaga, puugiga jne.; veime-  
vakka visatakse kindaid, seajalgu, rebasesabu jne.

Nüüd uuritakse pulmakutsutavate tervist. Selleks võetakse  
kõik üksikult (isegi vägisi) kinni, tassitakse „lõikuslauale“,  
„tohter“ kuulab toruga, kiidab ja laidab. Mõni on „puruhaige“,  
mõnel „varbatiisikus“, „seesmine põletik“, „maksasääsed“ jne.;

pannakse kuppu, opereeritakse jne. Mõni on ka terve, haigetele  
antakse sisse võtta rohtu.

Haigeid loomulikult pulma tulla ei lubata. Terveidki proovi-  
takse enne, kas nad jõuavad pulmatee raskusi välja kannatada.  
Selleks lastakse neil käpuli olles hüpata üle luuavarre, kusjuures  
hüppemomendil (luuavarre kohal oleku aegu) mõlemad pulma-  
kutsujad tõstavad otstest hoitud luuavart, nii et hüppaja jääb  
keskkehapidi rippesse. Säärane kutsutu ei ole võimeline pikaks  
pulmareisuks ja ta annab pandi. Lõpuks lunastatakse pante.

## Mänge puust ja muust materjalist valmistatud asjadega

### 22. Ritsik.

(Tartumaa.)

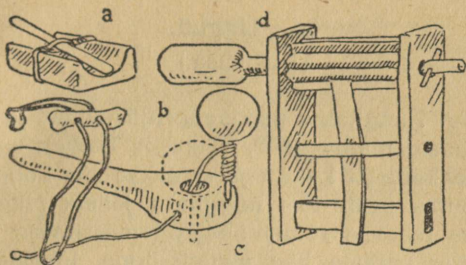
Ritsiku valmistamiseks lõigutakse kuusepuust otsadeta molli-ke, umbes 8 sm pikk, 4 sm lai ja 4 sm kõrge. Mollikese keskkoha ümber seotakse 3—4-kordselt sidumisnöör. Nööride vahelt pistetakse läbi ühest otsast läpergune kase- või kadakapuust pulgake. Pulga abil keeratakse nöörid keerdu (nagu raamsael). Nüüd on ritsik valmis ja teda mängitakse nii, et libistades sõrmeotstega pulga ülemist otsa pidi plagistatakse pulga teist otsa vastu molli põhja. Joon. 1-a.

### 23. Vurr.

(Virumaa.)

Luu vurr. Vastlapäeval tehakse vurriluid. Selleks uuristatakse sea sääreлуу keskelt ligistikku läbi kaks auku, millest nöörid läbi käivad. Nööri otsad seotakse; neist kinni võttes tõmmatakse siis vurr keerlema. Luu keerlemine teeb undavat häält, mis vurritõmbajale rõõmu ja nalja teeb. Lapsed armastavad oma vurre võrrelda, kusjuures suurima vurri omanik on kõige kangem mees. Joon. 1-b.

Puuvurr. See tehakse nii, nagu seda võib näha joonisel 1-c. Käepidemega lauakesest õonestatakse läbi mulk, mille sisse käib nupuga vurr. Seejärel aetakse nöör lauakese mulgu juures olevast peenikesest augukesest läbi, mässitakse alt ülespoole vurri pulga ümber ja pulk pistetakse lauakese mulku. Nüüd võetakse lauakese käepidemest vasaku käega kinni, vasak põial toetatakse vastu vurri nuppu, nööri ots mässitakse ümber parema



Joonis 1.

käe ja nõori järsu tõmbega tõmmatakse nõor vurri pulga ümbert lahti, nii et vurr hakkab keerlema ning kargab lauakeselt põrandale, kus keerlemist jätkab. Tõmbamise protseduuri teostatagu põranda ligidal.

## 24. Käristi.

(Valgamaa.)

Võetakse 4—5 sm jämedune ja umbes 20 sm pikkune toores lepuuust puutükk, millest teine pool lõigutakse käepidemejämeduseks. Ulejäänud osa kooritakse ja sellele lõigatakse pikuti sooned sisse (tooresse puusse on kergem lõigata). Nüüd tehakse joonisel 1-d näidatud raamistik, mis võllile külge asetatakse. Raamistiku tugipulkadest kuni võlli soonteni pistetakse kõva kase- või kadakapuust lipats läbi. Kui keerutada käepidemest raamistikku ringselt, teeb lipatsi ots võlli soontel libisedes kärisevat häält.

## 25. Kargud.

(Valgamaa.)

Võetakse kaks umbes 2 m pikkust teivast, mille külge umbes  $\frac{1}{2}$  m kõrgusele maast lüüakse puuklotsid. Harjutaja asub mõnele klotside-kõrgusele esemele, võtab pihkudega ümber teivaste ja asetab karkude ülemised otsad õlavarte taha. Nüüd astub ta klotsidele ja katsub tasakaalu säilitades karkudega kõndida.

## 26. Lingud.

(Tartumaa.)

**Nöörling.** Hangitakse pastlanööri-jämedune ja maast kahekordselt puusadeni ulatuv nöör, võetakse keskelt umbes meetripikkuselt kolmekordselt kokku ja seotakse siis kolmiku otsesse sõlmed; seejuures peab üks nööriharur jääma pikemaks, kuna lühemasse otsa tehakse sõlm. Seejärel mässitakse lingu pikem nööriharur ümber parema käe nimetissõrme, lühema haru otsas olev sõlm võetakse pöidla ja nimetissõrme vahele ja lingu nöörist moodustatud kolmikharule asetatakse sobiv kivi; nüüd keerutatakse lingu koos kiviga õhus ringi ja lõpuks paisatakse kivi suure hooga minema, kusjuures äraviskemomendil sõlmega nöör ots lahti lastakse.

**Pulkling.** Umbes käepikkune paras pulk lõhestatakse otsast, kuhu vahele asetatakse kivike. Võttes käega hoogu lennutatakse kivi pulga lõhe vahelt minema.

**Piitsling.** Valmistatakse piitsataoline viskevahend. Nööri otsas on sõlm, mis pöidla ja nimetissõrme vahele ja siis ka vars sama käe pihku võetakse. Nüüd asetatakse paras kivi piitslingu teise otsa varre ja nööri vahele. Võttes käega hoogu, lennutatakse kivi õhku, kusjuures äraviskemomendil nööri ots lahti lastakse.

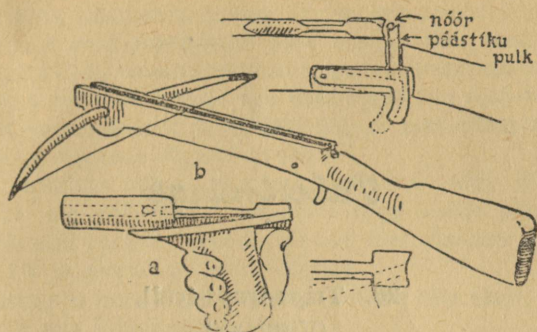
## 27. Püssid ja vibud.

(Läänemaa.)

**Hernepüss.** Lauakesest lõigatakse joonisel 2-a näidatud kujund, kusjuures „torust“ auk läbi põletatakse. „Päästik“ surutakse juurde kummiga. „Päästik“ tõmmatakse vinna, hernes asetatakse torru ja, vabastades päästiku, paisatakse hernes selle abil torust minema.

**Kartulipüss.** Hanesule-jämeduselt tehakse paras pulk, millel käepide taga. Kartulist lõigatakse paras lest, millest kummagi hanesule otsaga võetakse „tropis“. Nüüd pistetakse hanesule jämedamast otsast „tropisele“ pulgaga järele, kusjuures tagumise tropise umbes sule keskkohale jõudmisel eelmine tropis eesotsast paugatades välja kargab.

**Vibupüss.** Lõigatakse umbes sõrmejämedune ja meetripikkune kuuseoks, mille otsad kõveruse seestpoolt otste poole



Joonis 2.

libamisi õhemaks lõigatakse. Nüüd hautatakse seda kuuseoksa tulises tuhas ja tuliselt kumerdatakse ta põlve najal võrdselt vibutaoliseks painduvaks. Edasi pingutatakse ta otstes seotud nööri loogataoliselt ja paraspainduvalt koomale, mille järel vibu ongi valmis. Nüüd lõigatakse paras nool, asetatakse sabasoleva sälguga vibunöörile, tõmmatakse vibu vinna ja lennatakse siis nool soovitud suunas minema. Joon. 2-b (ainult vibu).

Noolepüss. Haavapuust meisterdatakse joonisel 2-b näidatud püss (ainult „laad“), mille eesotsa laiemast osast tehakse läbi mulk. Siis valmistatakse eespool vibupüssi puhul kirjeldatud viisil vibu, pistetakse mulgust läbi ja pingutatakse otstes seotud nööri koomale, ja noolepüss ongi valmis. Nüüd tõmmatakse vibu vinna, kuni nөөr ulatub päästiku kohal olevasse sälku. Siis asetatakse „lae“ peale õõnestatud „rauda“ nool („lael“ võib peal olla ka kate, mille puhul siis nool pistetakse otsast sisse ja nөөr jookseb selleks jäetud pilus), lastakse paras jagu nööri juurde, surutakse päästikule (ka see on meisterdatud), ja nool paiskubki soovitud suunas minema.

Hästivalmistatud vibupüssiga võib lasta kaugele ja täpselt.

## Paberimänge

### 28. Trips-traps-trull.

(Virumaa.)

Mängijaid on kaks. Kummalgi on pliiats. Uks märgib paberile kujundi #, võttes endale ühtlasi märgiks „O“, teine võtab endale aga „+“. Mäng seisab nüüd selles, et mängijad märgivad vaheldumisi kujundi ruutudesse oma märki, püüdes saada kas diagonaalselt, rist- või püstsihis oma märke kõrvuti kolm, tõmmates sel korral neist läbi joone. Sellega saab mängija ühe punkti. On üks mängija saanud juba ritta kaks oma märki, püüab vastane aga oma märgi kolmandasse sirgruutu ette kirjutada, et vältida teisel kolme sirgjoones oleva ruudu vallutamist.

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

### 29. Korstnapühkijamäng.

(Virumaa.)

A	K
○	×
○	×
	×

Joonis 3.

Kõige lihtsam on mängida kahekesi. Ruudulisel paberil valib kumbki mängija endale ülevalt alla ühe ruutude rea, märkides oma nime eestähe oma ruutude kohale. Joon. 3.

Uks mängijaist võtab pihku väikese eseme, peidab käed selja taha ja teeb seal eseme ühest käest teise asetamise liigutusi. Siis toob ta rusikas käed ette, mille järel teine mängija peab ära arvama, kummas käes ese on. Arvas ta õigesti, võib ta ühte oma ruutu märkida oma märgi ning saab siis peiteeseme enda kätte, mille järel toimetab samuti selja taga selle asetamist

käest kätte ning paarimees arvab. Arvas see samuti õigesti, saab ka tema õiguse oma ruutudesse oma märgi teha, saades ühtlasi oma valdusse ka peiteeseme peitmiseks ja teisele arvata-andmiseks.

Ei tabanud esimene arvaja aga eset õigesti ja rusikas oli tühi, saab punkti esemeomanik ja ühtlasi õiguse eset edasi hoida oma valduses, kuni vastane õigesti arvab.

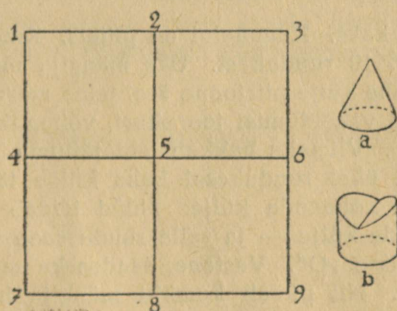
Arvaja kahtluse puhul, et esemeomanikul eset üldse käes polegi (mille see võib salaja ka selja taga lauale panna), peab omanik mõlemad rusikad avama. Ei ole eset tõeliselt pihus, saab arvaja punkti ja eseme peitmise õiguse.

Kumb mängija oma ruudud enne märke täis saab, on võitja. Kaotaja jääb aga korstnapühkijaks.

### 30. Tibunimäng.

(Pärnumaa.)

Mängust võtab osa 2 mängijat. Uks teeb endale puust kolm „kuhja“ (a), teine kolm „pullikest“ (b). Paberile joonestatakse joonisel 4 näidatud ruudud. Pullikesed ja kuhjad pannakse segamini numbritega märgitud joonte lõikumiskohtadele. Nüüd katsub kumbki mängija oma esemed tõstmise abil seada ühte ritta. On ühel reas juba kaks oma eset, tõstab teine mängija oma eseme kolmandale kohale sirgjoone peale ette. Kumb oma esemed enne ritta saab, on võitnud. Ridade kombinatsioone saab olla 8 (vertikaalselt, röötsalt, diagonaalselt).



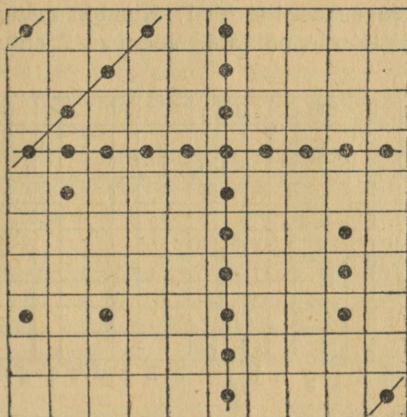
Joonis 4.



### 33. Uks puudub.

(Virumaa.)

Mängijaid on 2—5. Mängulauaks võetakse 10×10 ruuduline paber (joon. 6). Mängijad liisu järjekorras märgivad ükskõik millisesse ruutu punkti. Juhtub püst-, rist- või põikreas puuduma



Joonis 6.

viimne punkt, märgib ta selle sinna ja tõmbab terve reast kriipsu läbi ning märgib oma arvele juurde reasoleva arvu punkte. Mängulaua täissaamisel kõige enam punkte saanud mängija on võitja.

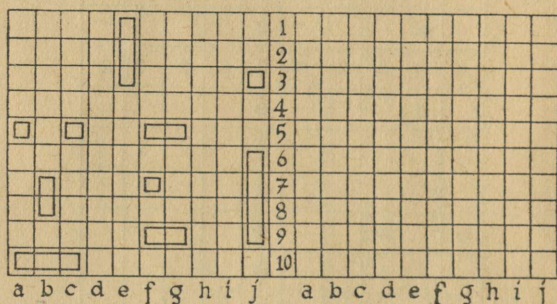
Mängija	Mängija	Mängija
A	B	C
1	5	6
10	6	7
3	8	3
4	4	5
9	2	1
jne.	jne.	jne.

### 34. Laevade pommitamine.

(Virumaa.)

Mängijaid on kaks. Kumbki neist piirab endale ruudulisel paberil alljärgneva kujutise (10×21 ruutu), juurde numbrid ja tähed. Joon. 7.

Kumbki mängija joonestab oma vasakpoolsesse (10×10) ruutu „laevad“ järgmiselt: 1-mastilisi (ruudulisi) — 4, 2-mastilisi — 3, 3-mastilisi — 2 ja 4-mastilisi — 1. Kumbki mängija ei tohi oma laevade asukohti teisele näidata. Joonisel 7 antud laevade asu-



Ühemastilised

Kolmemastilised

Kahemastilised

Neljamastilised

Joonis 7.

kohad on vaid näide. Kumbki mängija joonestab laevad mõistagi oma ruutudesse teisele teadmata kohta ja nii, et laevade vahe üksteisest oleks vähemalt üks ruut. Kõrvuti või nurgeti kokku puutuvasse ruutudesse ei või laeva teha.

Üks mängija algab vastase laevade pommitamist. Tal on õigus saata 3 „pommi“. Esimese pommi saadab ta näit. a6 ristumisruudule, teise — d4 ristumisruudule, kolmanda — h10 ristumisruudule. Need ruudud märgib pommitaja oma parempoolses ruudus (tühjas) ristidega ära, et teada, kuhu ta vastase laeva on pommitanud. Vastasmängija (kaitsja) märgib ristid oma vasakpoolsesse ruutu (kus laevad on) vastavasse ristumisruutudesse. Pärast pommitamist peab kaitsja ütlema, kas pommitaja „mür-

sud" on tabanud tema laevu. Jaataval korral märgib pommitaja vastavad ruudud oma parempoolses ruudus ära ringikestega. Juhtus pommitaja tabama mõnd vastase ühemastilist laeva, siis on see „põhjas“, ta tõmbab talle risti peale ja kriipsutab kõik ümberolevad tühjad ruudud täis põikjooni, milline taktika järjekordsel pommitamisel tal „vaenlase“ laeva kergemini leida aitab, sest teatav ala „merel“ on tähistatud juba tühjana; sinna piirkonda ei maksa tal järgmisel pommitamisel oma mürske enam juhtida. Sattus pommitaja mõni mürsk aga suurema kui ühemastilise pihta, siis peab kaitsja sellest samuti teatama, mille järel pommitaja selle ruudukese samuti ringiga ära tähistab. Kõrvalolevaid ruute ta aga veel põikjoontega katta ei saa, sest ta ei tea, mis sihis laev asub.

Nüüd pommitab vastasmängija. Endine pommitaja, nüüd kaitsja, märgib lasud oma vasakpoolsesse ruutu (kus laevad on) vastavasse ristumisruutudesse, kuna pommitaja märgib ristid oma parempoolisel ruudul vastavasse ristumisruutudesse. Pärast kolme lasku teatab kaitsja, kas mürsud tabasid tema laevu, ja pommitaja märgib need ruudud ringikestega. On tabamusi ühemastilise pihta, kriipsutab ta ümberolevad tühjad ruudud samuti ära põikjoontega, mis kergendab temal omakorda vastase laevade otsimist.

Sattusid pommitaja mürsud kõik tühja, teatab kaitsja sellest samuti.

Laevade põhjaminekul on tarvilik alati põikjoontega ära märkida ümberolevad tühjad ruudud. See taktika sunnib mõtlemisele ja laevade otsimisele.

Võitjaks saab see, kumb teise laevad ennem „põhja laseb“.

Soovitav on paberile allapoole ruudustikku veel ära märkida laevad: ühelisi — 4, kahelisi — 3, kolmelisi — 2, neljalisi — 1. Iga kord, kui vastase laev põhja läheb, märgib pommitaja selle omal lehel ära, tõmmates maha vastava laeva. See kergendab ülevaadet.

### 35. Tuulejännes.

(Viljandimaa.)

Lõigatakse õhemast papist või paksemast paberist 2 — kumbki 15 kuni 20 sm läbimõõduga — sõõri, lõhestatakse mõlemad pea-aegu pooleni ja asetatakse siis lõhede abil teineteise sisse vahe-

liti 90° all. Nüüd meisterdatakse samast papist või paberist veel natuke suurem sõõr, lõigatakse diagonaale mööda neljaks võrdseks osaks ja iga osa kleebitakse murtud sirgäärte abil enne valmistatud vaheliti asetatud sõõride vahele toeks. Nii saadud kujund on peaaegu kera, tal puudub vaid üleni kate. Saadud kujundi iga osa värvitakse ise värvi, ja „tuulejänese“ ongi valmis.

Küllaldase tuule juures lastakse tuulejänesele siis tasasel ja ühtlasel lumel pärituult veerema, kus ta imekiirelt „putket“ teeb. Ka võetakse suuskadel ette „jänesejälgimise“ retki, kusjuures tuulejänestele järele püütakse ajada. Suure tuule juures tavaliselt seda teha ei suudeta; tuulejänese kaob silmapiirilt ja siis öeldakse, et „jäneseid“ jooksid „Lapimaale“. See mäng sobib mängimiseks koolis.

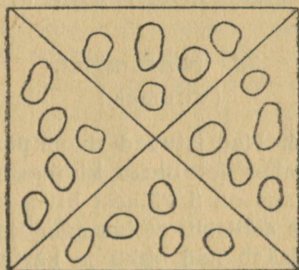
Teisendina võib tuulejänest valmistada järgmiselt. Lõigatakse umbes 15—20 sm suurune paberist sõõr ja säkitakse tal äär kääridega ringselt 1 sm laiusteks osadeks. Edasi murtakse järjest üks osa ühtpidi, järgmine teistpidi 90° nurga all. Nüüd lastakse tuulejänesele samuti pärituult jooksmas, kusjuures ta siis neil murtud osadel rattana lumel edasi veereb.

## Kiivmänge

### 36. Piirikaed.

(Läänemaa.)

Mängijaid on 4. Igaühel neist on võrdne arv kivikesi, näit. 6, mis asetsevad kolmnurkades nii, nagu see on näidatud joonisel 8. Iga mängija peab silmitsema hästi oma kive, et ta neid ära tunneks kuju, värvuse või mõne muu iseärasuse järgi. Mängija nr. 1 suleb silmad. Sel ajal võtab nr. 2 ühe nr. 1 kivi ja asetab oma



Joonis 8.

„lauta“. Seepeale peab nr. 1 arvama, milline kivi nr. 2 hulgast on tema oma. Õnnestub tal see, saab ta kivi tagasi, vastasel korral jääb kivi nr. 2-le.

Nüüd suleb mängija nr. 2 silmad ja nr. 3 võtab ühe nr. 2 kivi. Nr. 2 arvab jälle oma kivi. Nii läheb mäng järjekorras edasi. Kelle kivid kõige enam otsa saavad, on kaotanud, kõige suurema hulga kivide omanik on aga võidumees.

### 37. Lamba lautaajamine.

(Virumaa.)

Mängijaid on 2—3. Vahendeiks võetakse 5 väikest kivikest. Mängijate järjekorra võib määrata kindlaks liisu teel. Esimene mängija asetab vasaku käe sõrmed ja pöidla otstega lauale, sealjuures pöidla sõrmedest eemale, nii et käe alla jääb ava. Nüüd viskab mängija parema käega kivid vasaku käe parempoolsel küljel tasakesi lauale, nii et nad võimalikult käe ava juurde jääksid. Võttes ühe kivi paremasse pihku, viskab ta selle õhku ja enne selle uuesti pihku haaramist katsub ta ühe kivi käe alt läbi lüüa. Nii toimib ta ka järgmise kolme kiviga, visates kivi enne õhku, ja lauale pannes lööb ta käe alt läbi.

Juhtub mängija aga tegema vea, siis on „vilka“ ja mängu algab järgmine mängija, jne. Kes kõige ennem kivid läbi lööb, on võitja.

Saavad kõigil mängijail „lambad lauta“, on kõik võrdselt võitnud.

Kivide löömist võib raskendada sellega, et nad tuleb lüüa mõnesse kindlasse kohta lauale, näit. asjadest moodustatud „aeda“, jne.

### 38. Nipsumäng.

(Virumaa.)

Mängijaid on 3—4. Nad istuvad ringis põrandale mitmekordselt laotatud teki ümber (et oleks kivikeste võtmiseks pehme alus). Mänguvahendeiks on 5 väikest kivikest. Mängijate järjekord tehakse kindlaks selliselt, et iga mängija järgemööda võtab kõik 5 kivi pihku, viskab nad õhku ja katsub võimalikult kõik püüda käeseljale. Kel õnnestub püüda kõige rohkem kive käeseljale, algab mängu esimesena. Kivide vähemuse järjekorras järjestuvad ka mängijad.

Nüüd lepitakse kokku, et näit. mängitakse 25 punkti peale. Esimene mängija võtab kivid pihku ja katsub nad tekki mööda laiali visata nii, et kivid üksteist ei puuduta. Sattus aga näit. siiski 2 kivi ligistikku, võtab ta sealt teise, viskab õhku ja katsub selle õhusolemise ajal maast ühe kivi pihku kaapsata, mille järel ta ka õhust allakukkuva kivi samasse pihku peab haarama. Nüüd võib ta teise kivi pihust maha panna, viskab pihku jäänud kivi jälle õhku, kaapsab maast ühe järjekordse kivi pihku, sinna

juurde samuti õhust kukkuva kivi jne., kuni kõik neli kivi on maast üles võetud. Nüüd võtab ta kõik 5 kivi pihku, viskab nad õhku ja katsub võimalikult rohkem neist püüda käeseljale. Püüdis ta näit. 4 kivi, arvatakse tal  $25 - 4 = 21$ , s. o. jääb mängida 21 punkti. Nüüd viskab ta kõik 5 kivi uuesti tekile, püüdes neid visata paariti. Kõige halvemini asetseva viienda kivi võtab ta ära, viskab selle õhku ja katsub selle aja sees tekilt kaapsata pihku 2 kivi korraga ja püüda ka õhustkukkuva kivi; siis paneb ta 2 kivi maha ja peab teised 2 samuti kaapsama pihku korraga ja ka õhust kukkuva kivi. Nüüd viskab ta kõik 5 kivi jälle õhku ja püüab võimalikult palju kive saada käeseljale. Ka need arvatakse 21 punktist maha. Järjekordselt peab mängija tekilt kaapsama korraga pihku 3 ja siis 1 kivi (ta on püüdnud nad tekile visata rühmiti 3 ja 1), mille järel viskab kivid jälle käeseljale, ja maha arvatakse punktide üldsummast käeseljale jäänud kivide arv. Lõpuks peab mängija kaapsama pihku 4 kivi korraga (ta püüdis nad tekile visata võimalikult kokku) ja mõistagi ka õhust kukkuva kivi. Jälle arvatakse punktide üldsummast käeseljale jäänud kivid maha.

Nii jätkab esimene mängija mängu, kuni ta teeb vea. Veaks loetakse juhtum, kui mängija ei saanud maast kaapsata soovitud kivide arvu või ta ei saanud õhust kukkuvat kivi haarata pihku (veaks võib lugeda kokkuleppe kohaselt kaapsamisel ka teise kivi puudutamist tekil; igatahes on see seadus raske ja vilumata mängijad ei suuda seda täita, sest ei osata kive tekile visata laiali soovikohaselt ja rühmiti; osav laialiviskamine kergendab nende kaapsamist).

Nüüd algab mängu järjekordne osavõtja ja katsub mängida samuti osavalt, et saada võimalikult rohkem punkte ja jõuda rutem täis 25 punkti.

Nii jätkatakse järjekorras mängimist. Kes mängijaist saab kõige enne täis 25 punkti, on võitja.

Juhtub mõnel mängijal olema lõpul 24 punkti, aga viimse käeseljale viskega jäi sinna 4 kivi, siis ootab ta oma järjekorda uuesti, katsudes siis visata seljale vaid 1 kivi, mis annab talle täpse punktide arvu. Ei õnnestunud ka sel korral, jääb ta ootama järgmist korda. Nii võib olla mitu mängijat jännis, mistõttu käib võitlus mitme vahel.

Alljärgnevad 5 teisendit võib mängida läbi igaühe omaette ühikuna.

Teisend 1. Pärast kivi (kivide) maast üleskaapsamist ja ka õhust kukkuva kivi pihkuhaaramist viskab mängija ühe kivi uuesti õhku ja selle õhusoleku ajal paneb teise pihust maha ning haarab õhust kukkuva kivi uuesti pihku. Nii toimib ta iga ühe, kahe, kolme ja nelja kivi rühmaga.

Teisend 2. Kaapsanud kivi (kivid) maast, peab mängija õhust kukkuva kivi pihku haarama pealtpoolt, s. o. tehes käega haarava liigutuse ülalt alla. Mitme kivi pihusoleku puhul on risk mõni kivi kaotada.

Teisend 3. Kaapsanud pihku tekilt ja ka õhust kukkuva kivi, viskab mängija ühe neist uuesti õhku, selle õhusoleku ajal paneb pihus oleva kivi maha, kaapsab pihku tekilt teise ja siis ka õhust kukkuva kivi. Samuti toimetab ta kividega, kus on rühmas 2+2 või 3+1 kivi. Neljarühmalisega saab seda vaid kaapsata korraga pihku ja panna maha.

Teisend 4. Kivide laialiviskamist tekile võib toimetada ka selliselt, et kivid tuleb visata kõik haralisõrmi käeseljale, kust nad veerevad maha. Käeseljale jäänud kive võib upitada sõrmede vahelt kukkumisele võimalikult soodsamasse rühmitusse.

Teisend 5. Enne kivi õhkuviskamist tuleb ta visata käeseljale, sealt õhku, siis kaapsata tekilt kivi jne. Siin võib rakenada teisendeid 1—3.

Teisend 6. See teisend ei kuulu eelmise mängu tsükklisse, vaid kujutab endast omaette üksust. Siin mängu 25 punktini pole. Alljärgnevalt tuleb kõik moodused läbi mängida. Kes kõige enim läbi saab, on võitja.

1. Uksik. Uks kivi visatakse õhku, selle õhusoleku ajal kaapsatakse maast pihku üks ja siis ka õhust kukkuv kivi. Teine kivi pannakse pihust maha. Pihku jäänud kivi visatakse uuesti õhku, kaapsatakse maast jälle üks, püütakse õhustki kukkuv, pannakse teine maha jne. Nii kaapsatakse maast kõik neli kivi üksikult.

2. Kaksik. Ühe õhku visatud kivi aegu kaapsatakse maast kaks, haaratakse õhust tulev ka pihku ja pannakse siis kaks kivi maha; samuti toimitakse kahe järgmise kiviga.

3. Kolmik. Ühe õhku visatud kivi aegu kaapsatakse maast kolm kivi ja samuti ka õhust tulev. Siis kaapsatakse üksik ja ka õhust kukkuv kivi.

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

5. Pihku panemine. Viis kivi on pihus. Üks kivi visatakse õhku, sel ajal pannakse pihust üks kivi teise pihku ja püütakse õhust tulev kivi ka kinni. Samuti toimitakse kõigi teiste kividega.

6. a) Klõpsuta. Üks kivi visatakse õhku, maast kaapsatakse üks pihku ja õhust tulev püütakse kinni klõpsuta (nii et ta vastu pihus olevat kivi ei klõpsuks). Nii toimitakse kõigi nelja kiviga.

b) Klõpsuga. Samuti nagu eelmine, ainult kivid peavad klõpsuma.

7. Vaetus. Üks kivi visatakse õhku, maast kaapsatakse üks pihku ja püütakse ka õhust tulev kinni; nüüd visatakse üks pihus olev kivi õhku ja selle õhusoleku ajal pannakse teine kivi maha. Samuti toimitakse kõigi nelja kiviga.

8. Tiks. Üks kivi visatakse õhku, maast kaapsatakse üks; kaks visatakse õhku, selle aja sees maast kaapsatakse üks ja püütakse õhustki kukkuvad kivid pihku; kolm visatakse õhku, selle aja sees maast kaapsatakse üks ja haaratakse ka kukkuvad kivid pihku; neli visatakse õhku, maast kaapsatakse viimne ja püütakse õhust kukkuvad neligi kivi pihku.

9. Pöidla poolt. Kõik viis kivi on pihus. Üks visatakse õhku, sel ajal pannakse üks pihust pöidla poolele maha ja õhust tulev haaratakse jälle pihku. Nii toimitakse iga kiviga.

10. Väikesõrme poolt. Sama, mis eelmine, ainult kivid pannakse maha väikesõrme poolt.

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

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

12. Lautaaamine. Vasaku käe sõrmeotsad toetatakse lauale, põial sõrmedest eemal. Kivid pannakse paremale poole sõrmede ja pöidla avause juurde lauale. Üks kivi visatakse õhku, selle aja sees lüüakse üks kivi vasaku käe alt läbi (lauta), õhust tulev püütakse pihku. Nii toimitakse ükshaaval kõigi kividega. Tingimuseks võib teha ka teisi kive mitte puudutada.

## *Loosus- ja püüdemänge*

### 39. Sõgesikumäng.

(Virumaa.)

Mängijad asuvad suuremas tühjas ruumis. Liisu järgi saab üks „sõgesikuks“ ja tal seotakse rätikuga silmad. Üks mängijaist talutab sõgesikku kättpidi tüki maad, mille järel viimane küsib:

„Kuhu sa mind viid?“

„Sealauta putru sööma.“

„Kas võid silmas on?“

„On.“

„Kus lusikas?“

„Otsi ise!“

Seejärel alustab sõgesikk käsikaudu teiste püüdmist. Püütavad teatavad oma ligidalolekust käte plaksutamise või sõgesikk arvab nende ligidalolekut jalgade müdinast, mille põhjal ta nende järele kahmab. Satub sõgesikk mõne hädaohtliku eseme ligidale, hüüavad teised: „Tuli!“ Püütu saab uueks sõgesikuks.

Teisend. (Muhu.) Mängijad asuvad ringis pihkseongus, kaks neist ringi sees. Üks neist (seotud silmadega) on sõgesikk, kes teist ringisolijat püüab. Püütav teatab oma asukohast kellukese kõlistamisega või käristi vuristamisega. Soovi korral võivad ka püütaval silmad seotud olla.

### 40. Nõelamäng.

(Läänemaa.)

Mängijad seisavad kolonnis. Üks mängija, nõelalaenaja, tuleb esimese kolonnisseisja ette ja ütleb: „Niiber-naaber, laena nõela!“ See vastab: „Võta tagant virnast!“ Kui tagumine

kolonnisseisja seda kuuleb, pistab ta jooksu ja püüab joosta kolonni etteotsa. Õnnestub tal see, peab endine nõelalaenaja püüdma ka järgmisi, kuni ta mõne kinni püüab. Siis hakkab kinnipüütu laenajaks ja endine laenaja asub kolonni etteotsa.

#### 41. Vangimäng.

(Läänemaa.)

Mängijaid on 5—10. Mängukohaks on kivirikas koht. Kivid seatakse ringselt üksteisest hüppekaugusele. Kiviringi keskel asub kubjas. Mängijad jooksevad kivilt kivile vastu päikest. Kubjas valvab jooksejaid. Kes kivilt maha astub, saab noomituse. Kolmanda noomituse korral viiakse eksija vangivalvuri poolt selleks määratud kohta — vanglasse — ja ta on seal uue vangi saabumiseni, misjärel vabaneb ja mängust uuesti osa võib võtta. Vangivalvur viib ja toob vange.

#### 42. Karavinkel.

(Läänemaa.)

Uhel lapsel seotakse silmad. Ta asub keset mänguväljakut. Uks kaasmängija läheb tema juurde ja ütleb: „Karavinkel.“ Seotud silmadega mängija vastab: „Kasi nurka!“ — „Mitu sammu?“ küsib kaasmängija. Siis „karavinkel“ nimetab teatava hulga samme ja küsija eemaldub temast teadmatus suunas nimetatud arvu samme. Nii toimivad kõik järgmisedki mängijad. Lõpuks hakkab „karavinkel“ eemaldunuid otsima. Kõige ennem leitu saab uueks „karavinkliks“. Enne uue mängu algust peab aga endine „karavinkel“ kõik kaasmängijad üles otsima.

#### 43. Künlamäng.

(Tartumaa.)

Mängijaid on paaris arv ja nad asuvad kaksikkolonnis, kolonnide vahemaa 2 m. Kummagi kolonni ette asetatakse tool, seljaga kolonni poole, ja nendest toolidest eemale iga kolonni kohale teine tool. Igale toolile pannakse künlajalas põlev küünal.

Märguande kohaselt võtab iga kolonni esimene mängija küünla, jookseb sellega oma kolonni teise tooli juurde, asetab küünla toolile, võtab samalt toolilt teise küünla, ruttab sellega endise tooli juurde ja asetab küünla sellele. Seepeale „lööb lahti“ oma kolonni järgmise osavõtja, kes omakorda küünlaid viib. Nii mängitakse lõpuni. Kumb kolonn enim läbi saab, on võitja.

Teel võib katsuda vastaste küünalt ära puhuda ja vältida oma küünla kustumist küünlal pihu ees hoidmisega.

Kustub aga küünal teel siiski, peab minema tagasi oma kolonni juurde, kus küünal süüdatakse, mispeale jooksja peab mängu jätkama ja oma ülesande täitma.

#### 44. Nõiakriips.

(Tartumaa.)

Mängukohaks valitakse maja või kuur, mille ümbruse maapind on mullane või liivane. Mängijaid on 5—6. Liisu teel jääb üks mängija nõiaks. Teised peidavad end majja või kuuri, et nad nõia tegevust ei näeks. Nõid võtab kepi ja veab alates maja või kuuri ukse juurest kriipsu maha, ikka siira-viira, lõpetades maja nurga või mõne muu eseme taha; sinna jääb nõid ka ise peitu. Nüüd nõid vilistab või hõikab. Seepeale väljuvad teised mängijad peidust ja hakkavad jälgima nõida selle veetud kriipsu mööda, joostes kriipsu säilitamise otstarbel selle kohal harkjalu. Jõudnud äkki peidusoleva nõia ette, peavad tulijad põgenema, joostes samuti kriipsu kohal harkjalu tagasi majja või kuuri. Nõid ajab neid kriipsu mööda taga, katsudes viimast kinni püüda. Õnnestub tal see, jääb püütu uueks nõiaks.

#### 45. Seis.

(Tartu linn.)

Jälitaja määratakse liisu teel. See jälitab mõnda kaasmängijat, kuni saab selle kolmekordse kämblalöögiga „seisma“ lüüa. Kõik teised vabad mängijad katsuvad seisjat järjest kolmekordse kämblapuudutusega vabastada. Jälitaja aga peab vabakslöömist takistama, püüdes samal ajal liginejaid seisma lüüa. Vabakslöödud seisja võib jälle joosta ja ennast kaitstes edasi mängida.

Nii katsub jälitaja vabastajaid seisma lüüa. Õnnestub tal teatava arvu (kokkuleppe järgi) mängijaid seisma lüüa, on ta võitja.

#### 46. Linnumäng.

(Tartumaa.)

Osavõtjaid on umbes 10. Liisu teel määratakse üks mängijaist peremeheks, teine kulliks. Peremees lindudega seisab piirjoone taga, kull neist eemal. Peremees annab salaja igale osavõtjale mingi linnu nime. Kull tuleb (lennates, hüpeldes) peremehe juurde ja algab juttu:

„Tere, tink-tank meister!”

„Tere! Mis sa meile tulid?”

„Lindu saama.”

„Kas külakosti töid?”

„Töin nuuskubakat.”

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

„Mis lindu sul on?”

„Otsi ise.”

Kull ütleb mõne linnu nime. Juhtub olema säärane lind, peab see välja jooksuma, kusjuures kullil on õigus teda püüda. Lind katsub kulli eest põgenedes joosta kodusse. Õnnestub see, võib peremees anda talle uue nime ja kull jääb edasi püüdjaks. Tabas kull aga linnu, jääb see kulli omaks.

Nii kestab mäng ühe kulli püüdel, kuni kõik on püütud.

Lõpuks moodustavad kodusse pääsenud linnud koos peremehega koridori, seistes selleks paarikaupa kohastikku rinnu. Kulli omaks langenud linnud lastakse „läbi lipu”, s. o. nad peavad jooksuma läbi koridori, kusjuures koridori moodustavail mängijail on neid õigus „kostitada” kämblalöökidega.

Teisend 1. (Muhu.) Peremehe käsul otsida ise lindu hakkavad kõik linnud oma viisil häälitsema, mille järgi kull siis lindu peab arvama.

Teisend 2. Peremees võib linnu väljumisel joosta talle vastu. Saavad nad ühineda, on lind peremehe, vastasel korral aga kulli oma.

Teisend 3. Tabas kull linnu, saab tabatu kulliks, viimane aga linnuks ja peremees annab talle ühe nime. Selle teisendi pu-

hul ei saa loomulikult olla lindude jagunemist kulli ja peremehe rühmadeks.

Teisend 4. Tabab kull linnu, peab ta selle maha panema või maadlema („murdma“). Linnul on õigus lahti rabelda ja põgeneda kodusse. Sel korral jääb ta peremehe omaks. Selles teisesdis pole siis maksev ainult tabamine, vaid „mahamurdmine“.

Uldiselt olgu selle mängu puhul tähendatud, et liialt suure mängijate arvu juures võib mängijad panna igas teisesdis paariti ühise nime alla. Paarid peavad siis jooksuma käsikäes, ainult viimase häda sunnil võivad nad vallanduda kätehoiust, kuid hädaohu möödudes peavad jälle ühinema ja siirduma koos kodusse. Polnud aga neil võimalust ühineda ja kull tabab teise paarilise, loetakse püütuks mõlemad.

## *Jõu- ja osavusmänge*

### **47. Sulemäng.**

(Tartu linn.)

Kaks mängijat viskavad kumbki ühe sule lauale. Kelle sulg selili kukub, algab mängu. Kukkusid mõlemate suled ühtemoodi, kas selili või kõhuli, visatakse uuesti, kuni ainult ühe sulg selili langeb.

Mäng seisneb nüüd selles, et mängija vajutab järsku oma sulega partneri sule sabale. Kukub selle sulg hüpest selili, saab ta sule endale. Vastasel korral mängib partner tema sulega jne. Kuna esimesel tihti õnnestub sulg selili lüüa, siis võib kokku leppida, et sule omandamiseks tuleb see järjest 2—3 korda selili lüüa.

**Teisend 1.** (Lüganuse.) Mängijaid on piiramatu arv. Igaüks langetab oma sule lauale ringi sisse lööjate järjekorra kindlakstegemiseks. Seda korratakse nii kaua, kuni ainult ühe mängija sulg langeb selili, teised kõik kõhuli. Esimesena lööb mängija, kelle sulg on ringi tsentrumile kõige ligemal. Sulgede kauguse järjekord ringi tsentrumist määrab ka mängijate järjekorra.

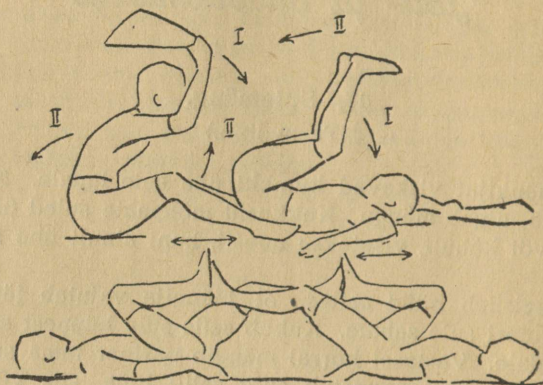
See üks mängija algab mängu. Ta püüab kõikide suled ja lõpuks ka oma sule lüüa selili. Õnnestub tal see, saab ta suled endale. Ei lähe aga üks sulg selili, hakkab lööma järgmine mängija.

**Teisend 2.** Üks mängija viskab oma ja partneri sule vastu seinale. Põrandale kukkunud sulgi katsub ta siis vaksa ulatuses ühte tõmmata. Õnnestub see, saab ta suled endale. Vastasel korral mängib partner.

## 48. Nahaparkimine.

(Tartumaa, Elva.)

Kuus osavõtjat heidab selili, vastastikku kummaski viirus 3 isikut. Äärmised kaks paari on tallutsi. Kummalgi keskmisel on käes säärsaabas või nahkportfell. Joon. 9.



Joonis 9.

Nahaparkimismasin pannakse käima nii, et äärmised paarid algavad jalgadega väntamist, tehes sealjuures masinakäigutaolisi hääli, kuna üks keskmistest tõuseb istukile ja annab saapaasärega upplamangusse minevale vastaspaarilisele hea laksu vastu istmikku. Siis tõuseb laksusaaja istukile ja annab omakorda endisele laksusaajale, kes nüüd omakorda upplamangusse läheb, samuti vastulaksu istmikule jne.

## 49. Ahju väljatalumine.

(Valgamaa.)

Pakk pannakse keset tuba. Mängija asetab käe paku otsale ja jookseb 20 korda ümber paku, vaadates kogu aja pakule. Siis peab ta paku sülle võtma ja („ahju“) toast välja viima, milline toiming pea ringlemise tõttu osutub kaunis raskeks.

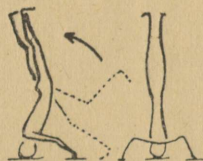
## 50. Kilgipüüdmine.

(Pärnumaa.)

2—3 sm pikkune pulgake pistetakse seinaprao vahele umbes 10—20 sm kõrgusele pörandast. Mängija laskub käpuli, ajab jalad seinale nii kõrgele, kuni tuleb kätelseisu, ja katsub nüüd suuga seinapraos oleva pulgakese ära võtta. Joon. 10.



Joonis 10.



Joonis 11.

## 51. Tiritamm.

(Läänemaa.)

Tiritammitaja asetab käed maha ja kätest natuke ettepoole maha ka pea. Nüüd ajab ta jalad üles ja katsub seista pea peal käte abil tasakaalus sirge kehaga. Joon. 11.

## 52. Vägiakavedamine.

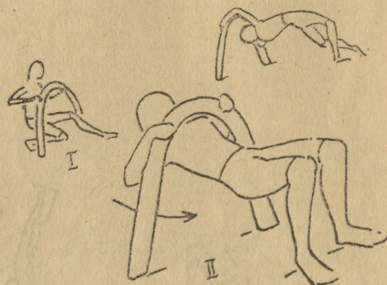
(Läänemaa.)

Vedajad asuvad sirgistes tallutsi, hoides mõlemate kätega kaid, kusjuures ühe vedaja käed võivad olla teise omade vahel koos või mõlemate omad vaheliti. Kaigas asetsegu vedamise algul jalgade keskaigas. Kumb teise üles veab, on võitja.

### 53. Teomehe-eksam.

(Viljandimaa.)

Enda poolt maas püstihoitava looga alt tuleb läbi tükki ilma istekohaga maad puudutamata ja looka maha laskmata. Harjutust saab kõige sobivamalt täita, kui käed toetatakse loogale ja tükki-misel lähevad jalad ees. Joon. 12.

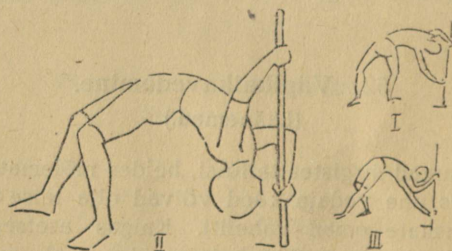


Joonis 12.

### 54. Kupjakepi-proov.

(Valgamaa.)

1—1,5 m pikkune kepp toetatakse otsapidi maa sisse või libisemise vältimiseks seina või mõne muu eseme äärde; kepil võetakse ühe käega ülalt, teisega altpoolt kinni ja katsutakse ennast, pea alaspidi, kepi alt läbi keerata. Joon. 13.

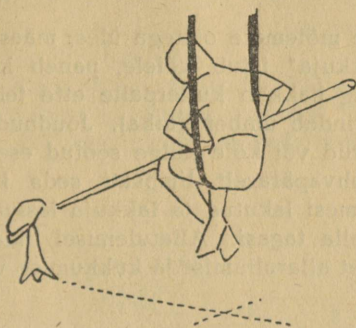


Joonis 13.

## 55. Tedrelaskmine.

(Virumaa.)

Ulesriputatud kõite külge umbes meetri kõrgusele maast seotakse ristpuu (või look). Sellele puule (või loogale) istub, jalad maast lahti ja kätega nõorist hoidmata, „tedrelaskja“, käes ritv, ja katsub eemaloleva kepi otsast mütsi („tedre“) maha torgata („maha lasta“). Joon. 14.

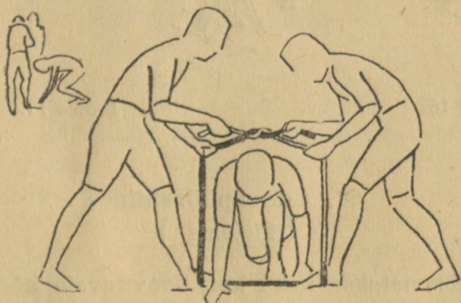


Joonis 14.

## 56. Rebasepüüdmine.

(Harjumaa.)

Mängijaid on kolm. Kaks neist on püüdjad, kolmas „rebane“. Püüdmiseks võetakse 3—4 m pikkune nõor; sellest tehakse nii suur jooksev silmus, et „rebane“ mahuks vabalt (käpuli) läbi.



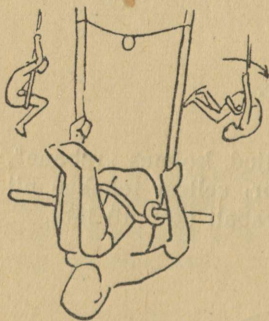
Joonis 15.

Mõlemad püüdjad asetavad oma vasaku jala silmuse alumi-  
sele osale, hoides vasaku käega silmust nelinurkselt ning võttes  
nööri otsa paremasse kätte tõmbamiseks. Rebane katsub silmu-  
sest läbi lipsata, kuna püüdjad sel momendil tõmbavad silmuse  
kinni. Joon. 15.

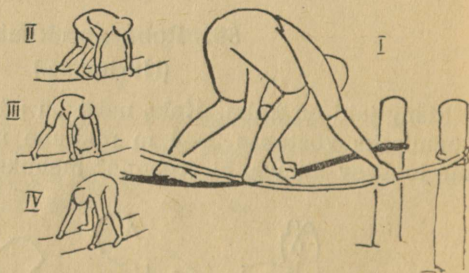
### 57. Meelakkumine.

(Harjumaa.)

Köis seotakse mõlemate otstega üles, maast umbes  $\frac{1}{2}$  m kõr-  
gusele. „Meelakuja“ istub köiele, paneb kaika köie ja oma  
kõhu vahele ning hakkab kukerpalle ette tehes end köiel üles  
kerima (köis kerindub ümber kaika). Jõudnud peast umbes 1 m  
kõrgusele riputatud või köie külge seotud esemeni, puudutab ta  
seda ninaga (rahvapäraselt limpsati seda keelega — sellest  
nimigi). Nii on mesi lakutud ja lakuja laskub tagurpidi kuker-  
pallitades jälle alla tagasi. Allatulemisel oldagu ettevaatlik, et  
vältida liiga kiiret allarullumist ja kukkumise võimalust. Joon. 16.



Joonis 16.



Joonis 17.

### 58. Laevapööramine.

(Harjumaa.)

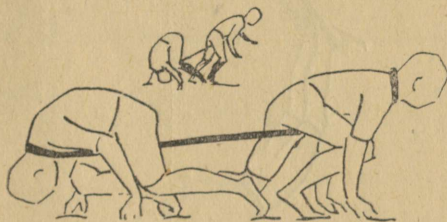
Rõhtselt tõmmatakse kaks köit soovitava kõrgusele umbes  
poolemeetrise vahega rööbiti postide vahele pingule. „Laeva-

pööraja" asub kõitele kápuli, parem jalg ja parem käsi ühel, vasak jalg ja vasak käsi teisel kõiel. Nüüd peab ta kõiel tegema ümberpöörde. Joon. 17.

### 59. Luurivedamine.

Kaks mängijat asetub seljastikku, kumbki teineteisest 2—3 sammu eemal. Nad laskuvad kápuli, asetavad endile otstest kokkuseotud nõõri kaela, kusjuures nõõr kummagi kõõhu alt ja jalgade vahelt läbi läheb. Joon. 18.

Märanguande järgi algavad nad vedamist, roomates edasi kápuli. Kumb paariline oma vastase teatava esemeni või mänguväljaku piiridest välja veab (või kumb kolmest vedamisest võidab kaks), on võitnud.



Joonis 18.

### 60. Kiisapüüdmine.

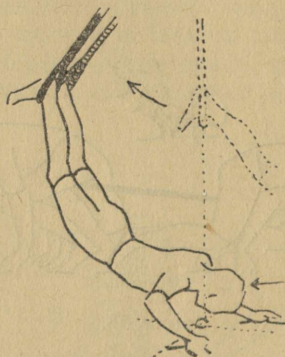
(Harjumaa.)

Lakke konksule, puuksale või redelile riputatakse nõõr, mille kummagi allarippuva otsa külge poole meetri kõrguselt maast tehakse silmused. Nõõride rippe kohale või natuke taha-poole (iseegi külge poole) asetatakse maha „kiisk“: mõni ese (kokkuseotud taskurätik, õletuustik, paberipundar vms.). „Kiisapüüdja“ laskub kápuli, asetab jalad silmuseisse ja, liikudes kätel tagurpidi, võtab suuga „kiisa“ üles. (Ulesande raskendamiseks võib lasta harjutajal pärast eseme ülesvõtmist kätel kõõndida

edaspidi, kuni jalad on nõõride langepunkti all, ja siis uuesti tagurpidi: et „kiisk“ suuga endisele kohale panna.) Joon. 19.

Teisend 1. „Kiisapüüdja“ laskub toenglamangusse. Tema kõhu alla maha asetatakse „kiisk“. Kõndides kätel tagurpidi, jalad paigal ning sirged (istekoht tõuseb kõrgele), peab ta suuga „kiisa“ üles võtma.

Teisend 2. Kiisapüüdja võtab kätte kaks 15—20 sm pikust pulka, toetab nende otsad põrandale ja ajab jalad seinale 1—1,5 m kõrgusele. Siis peab ta käsi kõverdades talle põrandale suu kohale asetatud väikese eseme suuga üles võtma ja jälle tagasi maha panema.



Joonis 19.

## 61. Lõhepüük.

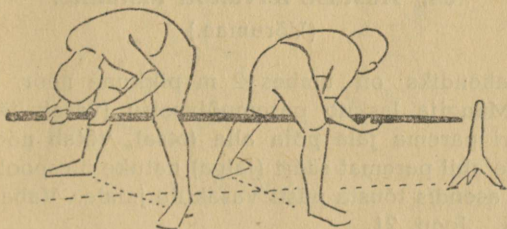
(Tartu linn.)

„Lõhepüüdja“ istub seinast seinatõmmatud kõikuvale nõõrile, jalad õhus. Uhes käes on tal pudel, mille kaela on pistetud põlev küünal, teises käes teine pudel mittepõleva küünlaga. Nõõril tasakaalu hoides peab ta põleva küünlaga süütama teise küünla.

## 62. Hobuseostmine.

(Pärnumaa.)

Laes rippuva nõõri alumisse otsa umbes meetri kõrgusele maast tehakse aas, millest koormapuu üht otsa pidi läbi pistetakse, kuna teine ots maha jääb. Hobuseostja istub puule, jalad õhus (ka pikuti puule, nüüd ka jalad puul), ja peab teibaga nii mitu korda lakke toksima, kui mitu rubla ostetav hobune maksab. Tavaliselt on see lakketoksimine raske ja tasakaalunõudev toiming, mispärast hobuseostja enne lõppu puult maha kukub ja harilikult hobune ostmata jääb.



Joonis 20.

## 63. Kingsepamäng.

(Pärnumaa.)

Õlgedest keeratakse kolm nuustikut, mis pealt ühte seotakse, kuna see ese („kingsepp“) siis kolmele harule maha seisma asetatakse. Selle „kingsepa“ ligidal seisab siis üks mängija, kuna teine sobiva teiba (pimehobuse) seljas kaksiti ratsutades sinna ilmub ja kolm korda ümber paarilise ja kingsepa sõidab, mispeale järgmist juttu alustab:

„Tere, tere! Kas kingsepp kodus?“

„Jah on.“

„Mis ta teeb?“

„Isandale-emandale kingi.“

„Kas mulle ka teeb?“

„Ei tee.“

„Siis pistan tal silmad peast.“

„Pista, kui saad, aga kulm varjab.“

Seepeale võtab ka kaitsja teiba teise otsa jalgade vahele, nii et mängijad on seljastikku ja mõlemad kummargil, kusjuures küsitav asetab teiba otsa õlenuustiku („kingsepa“) ligidale. Nüüd katsub küsija nuustiku teiba otsaga ümber lükata (torgata), kuna kaitsja seda takistades teiba otsa kõrvale juhib. Joon. 20.

Teisend 1. Mõlemad mängijad asuvad torkimiseks päripidi selgadega nuustiku poole.

Teisend 2. Mõlemate mängijate ette asetatakse nuustik ja kumbki püüab oma nuustikut kaitstes teise oma ümber torgata.

## 64. Aastase leivakoti tõstmine.

(Võrumaa.)

Mänguvahendiks on umbes 2 m pikkune nõör, mille otsad seotakse. Mängija laskub parempõlvseisu (vasak jääb tallale), asetab nõöri parema jala põia alla (otsa), võtab nõöri üle õla, tõmbab selle abil paremat säärt (jalga) natuke ülespoole ja katsub nüüd selles asendis tõusta püsti vasakule jalale. Vaba käega toetada ei tohi. Joon. 21.



Joonis 21.

Ulesanne muutub tunduvalt raskemaks, kui harjutaja algul laskub ka vasakule põlvele, s. o. põlvitusse, ja katsub siis vasakule jalale püsti tõusta.

## 65. Leiva ahjuviskamine.

(Läänemaa.)

Uks poiss heidab selili, kõverdab käed pea juurde vastu maad pihkudega ülespoole ja tõstab ka jalad ette (tavalises keeles: üles, taeva poole). Teine poiss astub oma jalgadega lamaja pihkudele ja toetub käte abil rinnutsi lamaja taldadele. Nüüd viskab lamaja pealmise käte-jalgade abil ettepoole tirlisse (kukerpalli). Joon 22.



Joonis 22.

## 66. Noamäng.

(Tartu linn.)

Noamängu saab mängida puutrepil või värvimata põrandal. Taskunoa tera tõmmatakse nii palju välja, et ta moodustaks peaga täisnurga. Nüüd võetakse noa pea otsast kinni, nii et tera ots on ülespoole; kämblaga hoogu andes visatakse nuga õhus kord ringi nii, et tera otsaga puu sisse kukuks. Satub noa pea ots ka parasjagu vastu lauda, ei saa mängija ühtki punkti. Jäi aga pea ots maast kõrgemale, siis katsutakse, mitu sõrme sinna alla mahub. Sõrmede arvu järgi antakse ka punkte. Ei saa viskaja nuga üldse otsapidi puusse, läheb mängu järjekord järgmise mängija kätte.

Tavaliselt mängitakse teatava arvu, näit. 100 punkti peale. Kes kõige enim punktide arvu täis saab, on võitja.

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

## 67. Linnamäng.

(Tartumaa.)

Linnamängu mängisid vanasti harilikult karjalapsed. Selleks lõigatakse umbes 1—1,5 m pikkune lepp, laasitakse oksad kärbisetaoliselt ja pistetakse maa sisse. Nüüd teeb iga mängija (neid on kuni 4) endale lepaoksakesest konksu, „hobuse“. Iga mängija märgib oma hobuse kuidagi ära (näit. üks koorib ta üleni, teine pooleni, kolmas lõikab risti peale, neljas koorib juti seljale). Kõik hobused pannakse konksupidi rippuma kärbise alumisele oksale, „kodusse“.

Edasi lõigatakse sõrmepikkune pulk ja lõhestatakse keskelt.

Mängu algaja ja nende järjekord tehakse kindlaks kas õlaltviske-, jalaltviske- või keppliisu teel. Nüüd võtab esimene mängija lõhestatud pulga üheks tervikuks kokku näppude vahele ja kukutab ta õla kõrguselt maha. Kukuvad mõlemad pooled ühtepidi, kas selili või kõhuli, tõstab esimene mängija oma hobuse järgmisele kõrgemale oksale (esimesest jaamast teise) ja mängib edasi nii kaua, kui mõlemad pulgad kukuvad ühte viisi. Pulkade eritaolisel kukkumisel läheb mängukord liisu järjekorras järgmisele mängijale. Nii mängitakse, kuni hobused kõige ülemal oksal („linnas“) on olnud ja sealt jälle aste-astmelt alumisele oksale („koju“) tagasi on jõudnud. Kelle hobune kõige enne koju jõudis, on võitja. Viimsena linnateele jääja on (puru-) joodik, kes linnas ja koduteel kõrtsidest välja ei saa ja asjatult kallist aega raiskab.

Teisend 1. Hobuste kõrgemaletõstmiseks viskavad mängijad umbes poolemeetrist teravate otstega pulka üle kärbise; kes pulga otsapidi maa sisse viskab, tõstab hobuse oksajao kõrgemale (või allapoole).

Teisend 2. Tehakse osavõtjate arvule vastav hulgaküljeline pulktahuk, mille igale tahule on märgitud ühe mängija hobuse tunnusmärk. Iga mängija viskab pulka ise. Jääb selle mahakukkumisel mängija enda märk ülespoole, on tal õigus oma hobust tõsta. Siis viskab järgmine mängija, katsudes samuti viisata oma märgi ülespoole.

Kahe mängija puhul on esimesel linnajõudjal õigus kärbist ladvast raputada nii kõvasti, et vastase hobune maha kukuks. Kuku aga tema enda hobune alla, peab ta algama mängu otsast. Nii on siis seoses raputamisega risk kaotada oma hobune.

Teisend 3. (Härja linnaajamine.) Mängijaid on enamasti 4. Igaüks valib endale ühe härja nime (Valgu, Mustu, Küüt, Ristu) ja valmistab sellekohase härja. Seks löikab ta oma konksele vastavalt nime iseloomule kas risti (Ristu), juti ühele küljele (Küüt), koorib ta ära (Valgu) või jätab koorimata (Mustu). Üks mängija hakkab pulkade kukutajaks. Kukuvad need kõhuli, tõstab Mustu omanik oma härga, pulkade seliloleku puhul aga Valgu omanik; on üks pulk kõhuli, teine selili, tõstab Küüdi omanik, ja on pulgad teineteisega ristamisi, tõstab Ristu omanik.

On üks härg jõudnud viimsele oksale, s. o. linna, on härjad isekeskis vihased ja hakkavad pusklema. See toimub nii, et härjad panevad „sarved“ (konksud) kokku; kelle härg nüüd vedamise abil kõikidel teistel „sarved“ purustab (konksud küljest ära veab), on võitja.

## 68. Rattaviskamine (poiste mäng).

(Võrumaa.)

2—4 (või tarbe korral ka rohkem) poissi moodustab rühma, iga rühm loendatakse järjekorras. Iga rühmlane on varustatud löögikaikaga. Viskamiseks saetakse umbes 10—12 sm jämeduse kasepaku otsast 2—2,5 sm paksune ratas (sõõr).

Ratast visatakse maanteel või muul siledal ning lagedal väljal. Kaks vastastikku mängivat rühma asub teineteisest umbes 30 sammu kaugusel. See vahemaa jäägu mängu kestel alati niisama suureks. Rühmlased ei asu mitte ühel viirul, vaid mõni neist seisab tagapool, et läbilipsanud ratast mitte lasta kaugele veereda.

Liisk otsustab viskaja rühma. Rühmlane nr. 1 viskab ratta vastasrühma suunas veerema. Vastasrühm katsub ratta kaikaga tagasi veerema panna või maha lüüa. Sealjuures ei tohi kaitserühm üle piiri rattale vastu joosta (piiriks on mõeldud olukord, et tuleb säilitada alati 30 sammu kaugune vahemaa). Pääses ratas esimestest kaitsjatest mööda, katsuvad tagapoolsed ratta kaikaga tagasi veerema panna või maha lüüa.

Kuhu ratas seisma jäi, sealt viskab teise rühma (endise kaitserühma) nr. 1 ratta vastassuunas veerema, kusjuures endine rühmlane, muutunud kaitserühmaks, peab asuma viskajast ette nähtud vahemaa (alati 30 sammu) kaugusele (olenevalt ratta asu-

kohast kas ette- või tahapoole). Uus kaitserühm püüab samuti ratta kaikaga kas tagasi veerema panna või maha lüüa.

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

Nii võistleb kaks rühma omavahel. Kumb rühm teise kuni määratud piirini taganema sunnib, on võitnud.

Võidetava maa-ala pikkus vastaku mängijate võimeile ja kõikugu 100—1000 m vahel.

## 69. Kekskast.

(Harjumaa.)

Mängust osavõtjate arv on vaba, tavaliselt siiski mitte üle 3 mängija. Iga mängija otsib endale peopesasuuruse õhukese viskekivi või klaasitüki. Mängijate järjekord tehakse kindlaks liisu teel.

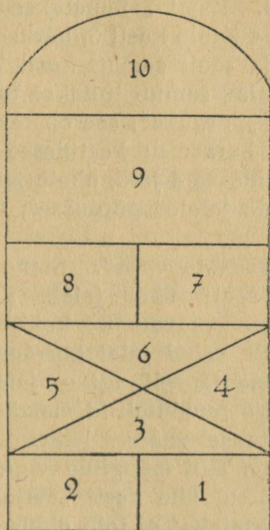
Kekskast on peamiselt hüppemäng, milles hüpatakse ühel ja kahel jalal. Ühel jalal hüppamise puhul tuleb võtta teatavaks, et tagasi hüpates tuleb hüpata teisel jalal. Kui näit. hüpati algul kasti, milles asetseb kivi, paremal jalal, siis tuleb seal hüppega vahetada hüppejalaks vasak jalg ja tagasi hüpata vasakul jalal.

Mänguks joonestatakse terava kepiga maha kujund (nagu see on näidatud joonisel 23), mille pikkus on umbes 4—4,5 m ja laius 1,5—2 m. Mängu põhinõudeks on kivi viskamine kasti ja selle äratoomine hüppesammudega. Viskamist alatakse esimesest kastist ja liigutakse järjekorras edasi 10. kastini. Mängimisel ei tohi kivi sattuda kasti piirjoontele ega minna kastist välja, samuti peab hüppaja sooritama sammud täpselt ega tohi astuda jalaga piirjoontele. Teeb ta seesuguse vea, siis kaotab ta edasimängimise õiguse ja mängimist algab järgmine osavõtja. Kui viga juhtub kivi viskamisel, siis jäetakse kivi järgmise korrani seisma samasse kasti, kuhu taheti visata. Kui viga juhtub aga hüppamisel, siis pannakse kivi seisma järgmisse kasti.

Mäng käib järgmiselt: Esimene mängija asub mängukasti ruutude 1 ja 2 ette näoga kasti poole ja viskab ettevaatlikult kivi kasti 1, nii et ta viskamisel ise ei satuks kasti piirjoontele ja kivi kukuks kasti selle piirjooni puudutamata. Nüüd hüppab mängija näit. paremal jalal kasti 1, võtab kivi maast paremal

jalal seistes üles, ümber hüpates vahetab hüppega jalad ja hüppab vasaku jalaga kastist välja lähtekohta tagasi kahele jalale.

Seejärel viskab mängija kivi kasti 2, hüppab siis ühele jalale kasti 1, sealt sama jalaga edasi kasti 2, võtab kivi samal jalal seistes maast üles, ümber hüpates vahetab hüppega jalad ja toob kivi tuldud teed mööda ühel (nüüd ja alati tagasitulekul muidugi



Joonis 23.

teiselt) jalal hüpates lähtekohta tagasi (igakordse toomise aegu tuleb hüpata alati kastist välja kahele jalale).

Siis viskab mängija kivi kasti 3, hüppab kahele jalale korraga, nii et vasak läheb kasti 2 ja parem kasti 1 ja sealt edasi ühele jalale kasti 3, hüpates nii, et mõlemad jalad tõusevad kastidest 1 ja 2 õhku korraga. Kastist 3 võtab mängija sinnahüppejalal seistes kivi maast, ümber hüpates vahetab hüppega jalad ja hüppab jälle kahele jalale kasti 1 ja 2 ning sealt kahelt jalalt korraga lähtekohta tagasi kahele jalale.

Nüüd visatakse kivi kasti 4, hüpatakse kahele jalale kastidesse 1 ja 2, sealt ühele jalale kasti 3 ja edasi samal jalal kasti 4, võe-

takse samal jalal seistes kivi maast ja tullakse sama teed mööda tagasi.

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

Kasti 9 nimetatakse „põrguks“; see on teistest suurem, kuid ka kaugem. Hüpatakse: harkseisu kastidesse 1 ja 2, ühele jalale kasti 3, harkseisu kastidesse 4 ja 5, ühele jalale kasti 6, harkseisu kastidesse 7 ja 8, ühele jalale „põrgusse“, tulles sealt samal viisil tagasi.

Kasti 10 nimetatakse „taevaks“. Sinna minnakse tavaliste hüpetega, läbides „põrgut“ ühel jalal. „Taevasse“ hüpatakse kahele jalale; mängijate omavahelise kokkuleppe järgi võib seal kas kõndida või ainult kahel jalal korraga hüpata. Kahe jala hüppeid peab sooritama täpselt, nii et jalad tõuseksid korraga õhku ja samuti korraga puudutaksid maad.

Kui „taevast“ jõutakse veatult lähtekohta tagasi (s. o. kui kõik kastid vahetult on läbi mängitud viga tegemata), siis võib teha endale vabal valikul ühe kasti „majaks“, joonestades sellesse erilise märgi. „Majaks“ ei tohi alguses „taevast“ teha, see peab jääma kõige viimseks. Kui „majaks“ tehakse kast, milles asetseb kellegi kivi, siis pannakse see kivi sel juhul automaatselt järgmisse kasti. „Maja“ kuulub täiesti tema omanikule; sinna ei tohi teised mängijad kunagi hüpata. Ka kivi ei visata enam „majja“, isegi „maja“ omanik ei tee seda. Tema võib aga „majja“ hüpata küll kahele jalale, „maja“ moodustab siis omanikule vajaliku puhkekoha. Kui „majaks“ on üksikkastid 3, 6 või 9, siis hüppab majaomanik neisse igal juhul kahele jalale. Kui „majadeks“ on aga parempoolsed paariskastid 1, 4 või 7, siis nende kõrvalolevast paariskastist kivi tuues hüppab majaomanik oma „majja“ ka kahele jalale. Kui aga neist „majadest“ peab läbi hüppama kaugema sammu sooritamiseks, siis hüpatakse harkseisu ühe jalaga „majja“ ja teise jalaga paariskasti. Kui „majadeks“ on aga vasakpoolsed paariskastid 2, 5 või 8, siis

hüpatakse neist läbi jällegi harkseisuga. Kui aga teine paaris-kast on mõne teise mängija „majaks“, siis hüpatakse loomulikult omast „majast“ kahe jalaga läbi, kuna teise „majja“ ei tohi ju astuda.

Nii teevad mängijad kõik kastid kordamööda „majadeks“, millesse ei tohi visata kivi ega tohi hüpata teine mängija. Esi-meses järjekorras tehakse „majadeks“ harilikult diagonaalsed kastid (3, 4, 5 ja 6), kuhu on raskem kivi visata ja hüpata. Selle rajooni kinnipanemine võib ühtlasi tunduvalt takistada teiste mängu. Ka kastid 7 ja 8 tehakse võrdlemisi ruttu „majadeks“, sest ka neid on raskem mängida. Kastid 1 ja 2 jäävad võimalikult lõppu, samuti „põrgu“, kuhu on kergem visata. Kõige viimaseks peab jääma „taevas“, sest muidu, selle kinnipanekul, kantakse „maja“-andmise ülesanded üle „taeva“-eelsele kastile („põrgule“) ja selle lähedus võib teha „maja“-saamise liiga kergeks. Kui aga kellegi mängija kivi on jõudnud „taevasse“ ja ta alustab selle äratoomist, mis aga ebaõnnestub (s. t. kui mängija teeb tagasitulekul vea), siis saab ta ikkagi endale „maja“, kuid peab jätma kivi järgmise ringi alguseni oma kätte. See moodus kaitseb nõrgemaid mängijaid tugevamate vastu: kui teine teeb teatava piirkonna endale „majadeks“, siis võib juhtuda, et nõrgem mängija üldse ei suuda neist üle hüpata ja ta ei saaks nõnda kunagi endale „maja“. Nõnda jääb aga „maja“-saamise võimalus kõikidele alles.

Mängus võib ette tulla veel üksikasju, mille suhtes lepatakse mängijate endi vahel mitmel viisil kokku. Nõnda võib keelata kivi maast võtmisel panna teist kätt maha jne., kuid need reeglid olenevad ikkagi mängijate eest ja võimeist.

**Teisend.** Käesolevat teisendit mängitakse juuresoleva joon. 24 järgi. Mängija viskab kivi kasti 1 ja hüpeldes ühel jalal katsub teda sama hüplemisjalaga lüüa ühest kastist teise numbrite järjekorras ühe löögiga (või mängijate endi kokkuleppel ka mitme löögiga). Kivi peab löödama puhtalt üle kastide piirjoone. Jääb ta aga peatuma piirjoonele, siis on „aps“: mängu järjekord läheb järgmisele mängijale ja endine mängija

1	4
2	5
3	6

Joonis 24.

jääb ootama uut järjekorda. Õnnestus aga mängijal kivi kõigist kastidest läbi lüüa, siis paneb ta kivi ühele pöiale (varvastele) ja katsub nii kõik kastid järjekorras läbi kõndida (kukub aga kivi maha, siis on samuti „aps“, ja mängu järjekord läheb järgmisele mängijale). Õnnestub see kõndimine, siis peab sama mängija kõik kastid kinnisilmi läbi käima (piirjoonele astumisel on jällegi „aps“, ja mängu järjekord läheb samuti järgmisele mängijale). Kinnisilmi läbikõndimise korral on mängijal õigus ühte kasti teha „maja“. Seda tehakse nii, et mängija seisab kastide ees seljaga kastide poole ja katsub kivi üle õla visata mõnesse kasti. Oma kastis võib sama mängija järgmisel mängukorral siis kahel jalal puhata. Teised mängijad ei tohi oma kivi lüüa teiste „majja“, vaid see tuleb lüüa kohe võõrast „majast“ läbi järgmisse kasti. On näit. kastis 3 juba „maja“, siis lüüakse kastist nr. 2 kivi kohe „majja“ 4. Uksikasjaliste reeglite kohta võivad mängijad ise kokku leppida.

## Pallimänge

### 70. Seinakümnendik.

(Harjumaa.)

Mängijaid on kaks. Mänguvahendiks tarvitatakse väikest õõnsat kummi- või võrkpalli. Mängualgaja tehakse kindlaks mõne liisumoodusega. Mängu iga variatsiooni toimetatakse nii palju kordi, kui palju näitab alljärgneva harjutuse seletuseelne number.

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

9 korda: pall visatakse vastu seinu, lastakse maha kukkuda ja püütakse siis kinni.

8 korda: pall põrgatakse vastu maad nii, et ta vastu seinu põrkab, mille järel õhust kinni püütakse.

7 korda: pall visatakse vastu seinu, lastakse maha kukkuda ja lüüakse õhust uuesti vastu seinu, sealt lastakse uuesti kukkuda maha jne.

6 korda: üks käsi toetatakse seinale, pall visatakse teise käega väliskülje poolt üle pea vastu seinu ja püütakse õhust kinni (püüdmiseks tuleb joosta seinast natuke eemale).

5 korda: pall visatakse vastu seinu, lastakse maha kukkuda ja põrgatakse 25 korda vastu maad.

4 korda: seistakse 5—6 sammu seinast, seljaga seinu poole, pall visatakse tagurpidi üle pea vastu seinu ja püütakse õhust kinni.

3 korda: enda ülesviskest lüüakse pall kätega vastu seinu, ilma et ta maha kukuks.

2 korda: pall visatakse vastu seinu, selle aja kestel keerutatakse end kord ringi, pall lastakse maha kukkuda ja püütakse siis kinni.

1 kord: pall visatakse vastu seina, selle aja kestel keerutatakse end kord ringi ja pall püütakse kinni õhust.

Teeb esimene mängija vea, s. o. ei täida kõiki neid nõudeid, algab mängu teine. Esimene kord mängitakse läbi kahe käega, siis paremaga, vasakuga, viimaks ristikätega. Kumb mängija kõik moodused ennem läbi saab, on võitnud.

## 71. Muna.

(Tartumaa.)

Mängijaid on 5—6. Nad asuvad ringis. Uks mängija viskab, asudes ringi keskel, võrkpalli õhku ja hüüab ühe kaasmängija nime, kes peab palli õhust kinni püüdma. Õnnestub see püüdjal, viskab ta omakorda palli üles, hüüab järgmise kaaslase püüdjaks jne. Laseb aga üks püüdja palli maha kukkuda, siis jooksevad teised kaasmängijad kõik laiali. Püüdja katsub võimalikult ruttu haarata palli ja hüüab „surr!“, mispeale jooksjad peavad kohe seisma jääma. Kes pärast „surri“ veel liikus, selle suunas on palliomanikul õigus kolm sammu ligemale hüpata. Nüüd katsub palliomanik püüdekohalt kõige ligemal olevale paigalseisvale kaasmängijale palliga külge visata. Õnnestub tal see, jooksevad kaasmängijad uuesti laiali, tabatu peab haarama kiiresti palli, hüüab „surr!“ ja katsub omakorda mõnele temale ligemale kaaslasele pihta visata jne. Kui aga mõni viskaja teeb vea, s. o. ei taba palliga kaaslast, loetakse talle üks „muna“. Siis algab mäng otsast.

Harilikult mängitakse 5 või 10 muna peale. Kel kõige enim munade, s. o. vigade arv täis saab, on kaotaja ning „mädamuna“.

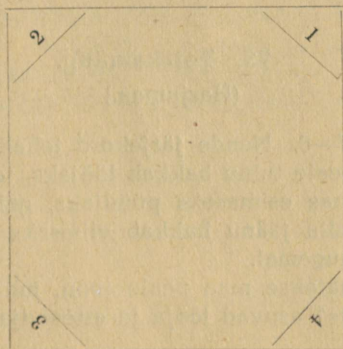
Teisend. (Harjumaa.) Uks viskab palli katusele ja hüüab ühe mängijaist püüdma. Saab see palli õhust kätte, viskab ta selle omakorda katusele, hüüab teise kaasmängija püüdma, jne. Laseb aga üks püüdjaist palli kukkuda, siis jooksevad teised mängijad laiali. Püüdja katsub võimalikult ruttu haarata palli ja hüüda „surr!“, mispeale jooksjad peavad kohe seisma jääma (ka ligemale hüppamise reegel on maksev). Nüüd katsub palliomanik palliga kõige ligemal seisvale kaaslasele pihta visata. Õnnestub see, algab mäng otsast ja tabatu viskab palli katusele. Viskab aga püüdja palliga mööda, siis on tal „muna“. Samal momendil on aga kõigil teistel kaasmängijatel õigus jooksma

pista, mispeale viskaja haarab uuesti palli ja hüüab „surr!“. Jooksjad seisatavad ja tabamiskatse kordub. Saab ta pihta, algab mäng otsast. Viskab ta aga jälle mööda, on tal uuesti „muna“, ja teised pistavad taas jooksu. Korduvad hüüd „surr“ ja pihtaviskamine. Viskab ta ka nüüd (kolmandat korda) mööda, siis on tal kolm „muna“ ja algab „sinikate“ andmine. Seda tehakse nii, et kolme „muna“ omanikule pannakse pall kanna taha ja ta püüab palli tagurpidi võimalikult kaugemale lüüa. Kuhu pall seisma jääb, sealt katsub iga mängija korra „munade“ omanikule pihta visata. On kõik „sinikad“ antud, algab mäng otsast.

## 72. Nelinurk.

(Harjumaa.)

See on pallimäng, mida mängitakse väike- või võrkpalliga. Maha joonestatakse umbes 10—12-meetrise küljepikkusega ruut, mille igale nurgale piirjoonega piiratud alale asub üks mängija (joon. 25). Teised mängijad lähevad ruudu sisse ja on nende



Joonis 25.

vastased. Nurgalseisjad võivad liikuda vaid omal maa-alal, kuna seesolijad jooksevad ruudus vabalt liikudes. Nurgalseisja 1. viskab palli 2. kätte, see peab püüdma õhust ja viskab omakorda

3.-le, kes peab samuti püüdma õhust ja edasi viskama 4.-le, see edasi 1.-le. Kui nõnda pall on korra käinud ringi kordagi maha kukkumata, siis võib palliga visata ükskõik missugusele kaasmängijale pihta, sellekohaselt, kus seesolijad asuvad. Kui aga esimesel ringil tekkis viga (pall kukkus maha), siis algab ring uuesti.

Kui pall on korralikult kinni püütud, siis võib nurgalseisja visata seesolijaile pihta. Tabatu peab mängust lahkuma. Kui aga nurgalolija tahab seesolijaid tabada ja ometi mööda viskab, siis lahkub tema mängust ja ta koht jääb tühjaks. (Teisend: kui seesolijaid on palju üle nelja, siis võib nurgalseisja teha 3 mööda-viset, kuna seesolija ikkagi peab esimesel tabamusel lahkuma.)

Mängu eesmärgiks on vastastikune mängijate väljamängimine, s. o. kõrvaldamine, ja võidab see rühm, kumma liikmeid jääb viimseina väljakule.

Kui nurgalseisjaist on 3 juba välja langenud, siis saab viimne õiguse joosta ka teistele nurkadele, et sealt seesolijaid tabada.

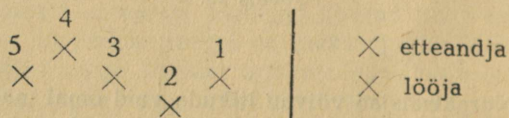
Mäng nõuab tublisti osavust, eriti nurgalseisjailt, kes peavad olema head püüdjad ja viskajad. Selleks valitakse enamasti suuremad ja osavamad, kuna sisse jäävad väiksemad ja nõrgemad.

### 73. Potskamäng.

(Harjumaa.)

Mängijaid on 7—8. Nende järjekord tehakse kindlaks keppliisu teel. Kõige peale tulnu hakkab lööjaks, temast allpool olija ettekandjaks, kolmas esimeseks püüdjaks, neljas teiseks püüdjaks, jne.; kõige alla jäänu hakkab viimseks püüdjaks ja asub „kodust“ kõige kaugemal.

Mänguks tõmmatakse maa peale joon, mille tagune maa-ala on „kodu“. „Kodus“ asuvad lööja ja etteandja. Püüdjad asuvad



Joonis 26.

liisu järjekorras esimesest viimseni väljaspool „kodu“ enam-vähem ühel joonel kolonnis (joon. 26).

Mänguvahendeiks on pesapall (võib olla ka kummipall või mõni lihtsam omatehtud pall) ja löögikaigas.

Mäng käib järgmiselt: Etteandja viskab palli üles, lööja kat-sub kaikaga palli püüdjate suunas võimalikult kaugele lüüa. Püüd-jad katsuvad palli õhust kinni püüda. Õnnestus see mõnel, tuleb püüdja löøjaks ja endine lööja läheb püüdja asemele püüdjaks. Ei saanud lööja esimese löögiga pihta, läheb ta kõige viimseks püüdjaks; endine etteandja saab löøjaks ja esimene püüdja etteandjaks.

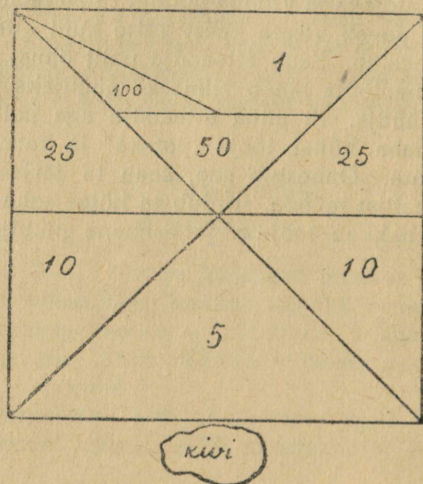
Sai lööja pallile küll pihta, kuid püüdjad ei saanud palli õhust kätte ja see kukkus maha, tuleb pall „telefoniga“ toimetada kodusse, mis seisneb palli käest kätte viskamises kuni kodusse etteandja kätte. Seejuures ei tohi püüdjad (edasiandjad) palli edasiandmisel maha lasta kukkuda. Juhtub see siiski, läheb süüd-lane viimseks püüdjaks ja viimne püüdja tuleb tema asemele ning palli katsutakse uuesti visata käest kätte kuni etteandjani, kuni see viimaks õnnestub. Saab etteandja palli õhust kätte, hakkab ta löøjaks, endine lööja läheb viimseks püüdjaks ja etteandjaks saab esimene püüdja. Ei püüa etteandja aga palli õhust kinni ja pall kukub maha, hüüab lööja „potska“ ja katsub pallile kai-kaga külge visata. Õnnestub see, saab ta järjest kolm lööki. Viskab ta aga pallist mööda, siirdub ta kõige taha viimseks löö-jaks, etteandja hakkab löøjaks ja esimene püüdja etteandjaks.

## Löögi- ja viskemänge

### 74. Kopi.

(Läänemaa.)

Uhe kivi juurde joonestatakse joonisel 27 olev kujutis ja kirjutatakse (lubjaga) numbrid sisse. Kivi otsa asetatakse kurn, millele visatakse pihta kaikaga kokkulepitud maa tagant. Kurni



Joonis 27.

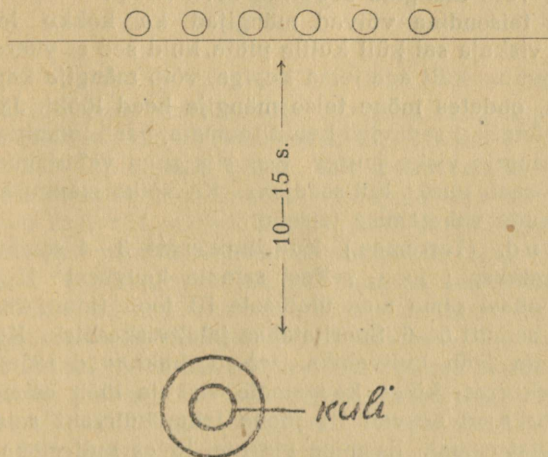
tuleb katsuda lüüa võimalikult suuremaarvulisse ruutu, et saada enne teisi täis mängu algul kokkulepitud punktide arv, mis võib näit. olla 500. See teeb mängija võitjaks.

## 75. Kuli.

(Virumaa.)

Uhele sirgjoonele maa sisse uuristatakse 5—6 auku, mängijate arvust üks vähem. Nende ette umbes 10—15 sammu kaugusele (olenedes muidugi mängijate vanusest ja viskevõimest) ringikese sisse pannakse püsti umbes 10 sm pikkune puuplokk „kuli“ (võib tarvitada kurni). Joon. 28-a.

Igal mängijal on paras viskekaigas; igaüks asub oma augu taha (kuid augutagi mängija teistega ühele joonele) ja sooritab



Joonis 28-a.

jalaltviske-liisu. Kõige ligemale jääja hakkab kuliseadjaks (mängija nr. 1). Kõik mängijad peavad sooritama viskeid kuli pihta kaikaviskamise, s. o. kaika ligemalt kaugemale asumise järjekorras. Mängijad omavad selles järjekorras ka numbreid.

Nr. 2 asub vasakpoolse augu taha, asetab vasaku jala kontsa auku ja katsub kaikaga visates kuli maha ning võimalikult kaugemale lüüa. Õnnestub tal see, peab ta jooksma oma kaika järele, ruttama sellega tagasi oma augu juurde ja pistma kaika otsa auku. Kuliseadja katsub pärast lööki omakorda haarata ruttu

kuli, asetada ta oma kohale ringikesse püsti ja joosta siis vallutama nr. 2 auku, püüdes enne teda asetada oma kepi tema auku. Kumb augu vallutab, jääb selle omanikuks. Jäi nr. 2 august ilma, jääb ta kuliseadjaks.

Nüüd püüab nr. 3 tabada kaikaga kuli. Kordub joostes kaika toomine, kuli püstitamine ja augu vallutamise katse.

Nii jätkatakse mängu, kuni kõik mängijad on visanud.

Ei saa viskaja kulile pihta, vahetab ta kuliseadjaga ülesanded

Mõistagi püüab iga mängija tabada kuli hästi, et vältida kuliseadja ametit. Kuliseadja püüab omakorda oma ametist vabandada.

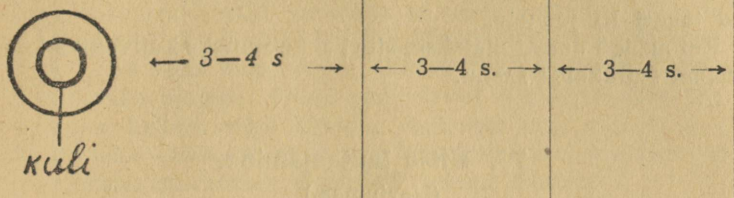
Mängu võib mängida soovitud arvu kordi.

Mängu teisendina võivad mängijad ka kokku leppida, et juhul, kui viskaja sai küll kulile pihta, kuid see ei veerenud kaugemale, mis juhtus küll aga tema kepiga, võib mängija kepi ka toomata jätta, oodates mõne teise mängija head lööki. Jäävad aga paljudel mängijail sedaviisi kepid toomata, peab toomine toimuma viimase mängija viske juures. Kes siis augu vallutamisel sellest ilma jääb, saab uueks kuliseadjaks. Ka võiks mängu kestel tarvitada aukude vahetamise teisendit.

Teisend. (Tartumaa.) Kuliringikesest 3—4 sammu kaugusele tõmmatakse I joon, sellest samale kaugusele II ja sellest omakorda edasi sama maa ulatusele III joon (joon. 28-b). Osavõtjaid on samuti 5—6. Sooritatakse jalaltviske-liisk. Kõige lähemale viskaja jääb kulivahiks, teised hakkavad lööma kaugemale järjekorras; kõige kaugemale viskaja lööb esimesena.

Kõik viskajad asuvad III joone taha, kulivaht seisab mõne sammu kulist eemal. Esimene viskaja, lüües kuli maha, jookseb oma kepi järele. Samal ajal püüab kulivaht asetada kuli püsti, seejärel oma kepiga puudutada kepitoojat-jooksjat ja siis ise joosta üle I joone. Kepitooja, s. o. lööja aga püüab omakorda lüüa oma kepiga kuli maha ja puudutada kepiga kulivahti enne selle jõudmist üle I joone. Õnnestub see, peab kulivaht enne seda, kui ta viskajat uuesti puudutada võib, kuli jälle püsti asetama. Tavaliselt jõuab aga viskaja koos kepiga juba üle joone ära põgeneda ja saab õiguse jääda viskajaks, kuna kulivaht jääb edasi endisesse ametisse. Nii käib võitlus kulivahi ja viskaja vahel.

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



Joonis 28-b.

Ei taba aga mõni viskaja kuli, siis jääb selle kepp lamama ja viskaja jääb ootama III joone taha, kuni mõnel järgmisel viskajal õnnestub kulile pihta visata. Siis jooksevad ka kõik endised mittepihtasaajad koos viimase viskajaga oma keppe tooma. Nüüd püüab kulivaht endisel kombel kuli kiiresti püsti asetada ja katsuda siis mõnda kepitoojat puudutada ning ise joosta I joone taha. Teised kepitoojad, kel juba on kepid käes, abistavad kaasaviskajaid kepitoomisel (juhul, kui mõnel veeres kepp liialt kaugemale) sellega, et katsuvad püstitasetatud kuli maha lüüa, enne kui kulivaht jõuab üle I joone. On aga osa kepitoojaid veel keppe toomas, jookseb kulivaht tagasi, asetab kuli püsti ja katsub jällegi hilinejaid kepitoojaid oma kepigä puudutada, et siis enne kuli mahalöömist katsuda uuesti joone taha joosta. Õnnestub tal see, saab ta viskajaks ja puudutatu uueks kulivahiks.

Nüüd läheb mäng endisel kombel edasi, lööb järjekordne viskaja jne.

Kes mängijaist lööb kuli kolm korda III joone tagant maha, võib minna II joone taha. Nüüd löövad kuli kõik III joonel olijad järjekorras. Ei saa keegi pihta, ainult siis läheb löömise järjekord II joone taga seisjate kätte, eesotsas esimese sinnatulijaga. On keegi juba kolm korda kuli II joone tagant maha löönud, siis saab ta esimesele joonele. Sel juhul löövad kõigepealt ikkagi III, siis II ja viimaks I joone taga olijad. Mängijad, kes ka I joone tagant kuli kolm korda maha on löönud, siirduvad uuesti III joone taha, kuid nüüd juba teistele „turakuid“ andma. Lüüa saavad

nad ikkagi vaid siis, kui kõik teised on seda juba teinud, ja iga nende kuli mahalöök loetakse teistele, kes pole veel jõudnud tagasi III joonele, „turakuks“. Nii kestab mäng, kuni kõik jõuavad tagasi III joonele.

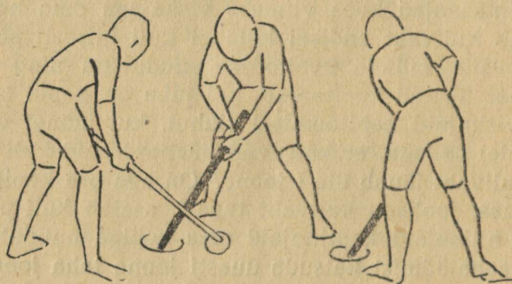
Kui mängu uuesti alatakse, siis hakkab uueks kulivahiks kõige rohkem „turakuid“ saanu.

## 76. Kitse lautaajamine.

(Harjumaa.)

Mängijad jagunevad seitsmekaupa rühmadeks (tarbe korral võivad rühmad olla ka veidi suuremad või väiksemad). Igal mängijal on 1—1,5 m pikkune löögikaigas.

Maa sisse uuristatakse üks veidi suurem ja ringselt selle ümber 4—7 m kaugusele tsentrumist 6 (tarbe korral vähem või rohkem) auku. Aukude uuristamine toimub kõige hõlpsamini nii,



Joonis 29.

et kaks mängijat asetavad oma keppide alumised otsad ristamisi, suruvad keppidele ja ise ringeldes õonestavad soovitava suurusega augu. Keskmist suuremat auku nimetatakse „laudaks“. Mänguks vajatakse puust muna, „kitse“. Joon. 29.

Õlalt- või jalaltviske-liisuga kõige ligemale visanu hakkab kitse lautaajajaks.

Mäng algab kitsele „hundipassi“ andmisega: kits asetatakse lauda juurde ja üks mängijaist annab talle kõikaga tugeva löögi, „hundipassi“, mistõttu kits veereb kaugemale.

Kuus kaitsjat seisab igaüks ühe augu juures, kaika ots augus. Nüüd algab ajaja kaikaga kitse lautaveeretamist. Kui ta on kitse veeretamisega jõudnud kaitsjate piirkonda, katsuvad nood kitse lautaveeretamist takistada ja kaikahoopidega kitse kaugele lüüa. Hetkel, kui kaitsja löögiks tõstab kaika august, püüab ajaja oma kaika tema auku pista. Õnnestub see, hakkab augu kaotanud kaitsja ajajaks. Löögi ajal võivad aga naaberkaitsjed lööki teostava kaitsja augu hõivata, loobudes oma august ja pistes kaika tolle auku. Nii viisi võib tekkida üsna intensiivne aukude hõivamine, mis tõstab tunduvalt mängu elevust.

Augu kaotanud kaitsja peab endale otsima ruttu uue augu. Vahepeal on ehk aga ka ajaja jõudnud hõivata ühe augu ja nii jääb üks kaitsja auguta, kes hakkab uueks ajajaks. Ta algab kitse ajamist viimase peatuskohast.

Jõudis ajaja aga kitsega murda läbi kaitsjate ringi ning ajada kitse lõpuks lauta, siis peavad kõik mängijad kiiresti auke vahetama (ainult mitte oma naabriga), kusjuures ajaja püüab hõivata ühe augu.

Uue mängu kitseajajaks saab see, kes jäi auguta. Taas antakse kitsele „hundipass“ ja mäng algab otsast.

Satub kits ajamisel mõne kaitsja tühja auku, siis hüüab ajaja: „Supipada!“ Ajaja saab selle augu endale, annab kitsele hundipassi ning endine augu omanik hakkab ajajaks.

Satub aga kits august oleva kaika juurde auku, läheb mäng edasi tavaliselt. Tahab augu omanik kitse august välja visata ning see kukub auku tagasi hetkel, mil kepp on väljas, hüüab ajaja: „Supipada!“ ja saab augu omanikuks. Nüüd annab ta kitsele hundipassi ja augu endine omanik hakkab kitse lauta ajama.

Juhtuvad kaikad augu püüdmisel ühteaegu viimsesse tühja auku, siis lahendab vaidluse auguomanduse üle jalaltviskeliisuvõistlus asjaomaste vahel. Ligemaleviskaja jätkab ajamist.

Mäng lõpeb kokkulepitud aja möödumisel. Viimne ajaja on „ööhunt“.

## **77. Kutsikulöömine.**

(Võrumaa, Harjumaa.)

2—4-liikmelisel rühmal on 2 umbes 2—3 sm jämedust ja 65—80 sm pikkust löögikeppi ning 1,5—2 sm jämedune ja 15—20 sm

pikkune teravate otstega puupulk, „kutsik“. Löögikepi üks ots on lõigatud ühelt poolt laperguseks.

Mänguväljaku ühte otsa tehakse ruut, mille iga külg võrdub kepi 1,5—2 pikkusega; ruudu keskele tehakse väike auk ja ruudu tagumise piirjoone keskele ruudu kaugemale nähtavaks tegemiseks pistetakse kepik.

Rühma alglooja ja algtagasiviskaja tehakse kindlaks keppliisu teel. Kõige ülemine saab löøjaks, kõige alumine tagasiviskajaks. Järgmiseks tagasiviskajaiks (lööja vahetuse puhul) hakkavad mängijad selle järgi, millises järjekorras keegi alt üles kinni hoidis. Kui viimne tagasiviskaja saab löøjaks esimesel ringil, siis esimene löoja läheb tagasiviskajaks.

Mängu algamiseks paneb löoja kutsiku mängu esimese löögi viisiga ja katsub teda tugevamas käes hoitava kepigä võimalikult kaugale lüüa. Tagasiviskaja peab kaugelöödud kutsiku selle seisumajäämise kohalt katsuma ruudu sisse visata. Mööda maad veerevat kutsikut on tal õigus kepigä seisma panna.

Lööja peab tagasivisatavat kutsikut katsuma kepigä takistada ruutu sattumast. Ruutu tagasi visatavale kutsikule õhust külglöömise eest saab löoja ühe punkti. Kui tagasivisatud kutsik ei sattunud ruutu, jääb löoja edasi lööma ja tagasiviskaja oma ametisse. Sattus kutsik aga ruutu, hoolimata sellest, kas löoja takistus sellele pihta sai (mil puhul löoja punkti ikkagi saab) või mitte, tuleb tagasiviskaja löøjaks ja järjekordne tagasiviskaja (kelle käsi liisukepi hoidmisel oli altpoolt järgmine) asub oma kohuste täitmisele. Lööja võib ka kepigä takistada mööda maad veerevat tagasivisatud kutsikut ruutu sattumast, kusjuures ta aga punkti ei saa, säilitades vaid löögiõiguse.

Nii vahetuvad lööjad ja tagasiviskajad järjekorras. Kui viimne tagasiviskaja saab löøjaks esimesel ringil, siis läheb esimene löoja tagasiviskajaks.

Iga löoja püüab loomulikult jääda võimalikult kaua löøjaks, et rutem saada rohkem punkte. Lööja, kes mängu lõpus (s. o. kõigi 6 ringi järel) on saavutanud suurima arvu punkte, on võitja. Kõik järgmised on kaotajad ja peavad korraga kolonnis kenkama (hüppama ühel jalal), igaüks nii mitu „kilomeetrit“, kui mitu punkti keegi jäi võitjast maha, s. o. nii mitu korda ümber ruudu. Iga 3 „kilomeetri“ tagant on kõikidel õigus vahetada jalga.

Löömiseks õhku visatud kutsikut võib löoja enne ärälöömist võimalust mööda mitu korda kepigä kõksutada (õrnalt ülespoole

lüüa), iga kõksutuse eest saades ühe punkti. Et säherdune toiming on aga küllaldaselt osavust nõudev ja seotud löögivõimaluse kaotamise riskiga (kui kutsik ruutu maha kukub, jäävad peale löögiõiguse kaotamise ka kõksutuspunktid saamata), siis tuleb seda raskendust soovitada tarvitada ainult tubli osavuse ja mänguvilumuse puhul.

Punkte saavutatakse: 1. iga õhust ärälöögi eest (ainult siis, kui kutsik läks väljapoole ruutu), 2. iga kõksutuslöögi eest (ainult siis, kui kutsik läks ruudust välja) ja 3. iga õhust vastulöögi eest, hoolimata sellest, kas kutsik pärast puudutamist kukub ruutu või mitte.

### Kutsiku löömise viisid.

Kutsikumängu mitmekesistamiseks rakendatakse sellesse 6 löögiviisi. Iga löögiviisi kasutatakse niikaua, kuni kõik mängijad on olnud lööjaks. Uht löögiviisi nimetatakse mängu üheks ringiks. Järelikult koosneb täielik mäng 6 ringist. Aja puudusel või mõnel muul põhjusel võib soovi järgi mängu lõpetada ka väiksema arvu ringidega, kusjuures mängu võib alata isegi mõnest järgmisest (mitte 1.) löögiviisist.

Enne kutsiku kaugelöömist võib lööja õhkuvisatud kutsikut sobival korral kõksutada, et ühest löögist saavutada võimalikult rohkem punkte.

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

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

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

4. ring. Kutsik asetatakse ühe otsaga augu peale, äkilise kepilöögiga sellele otsale põrgatakse kutsik õhku ja lüüakse.

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

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

### Mängu reeglid.

1. Kui kutsik löömisel kukub ruutu ilma õhus kepigä puudutamata, võib lööja järjest kolm korda lüüa; pärast kolmandat ebaõnnestunud lööki (kusjuures lööja punkti ei saa) tuleb löö-

jaks tagasiviskaja ja endine lööja jääb ootama oma tagasiviskajaks saamise järjekorda.

2. Kui kutsik löömisel kukub ruudust välja ilma õhus kepiga puudutamata, kaotab lööja edasilöömise-õiguse ilma punkti saamata; tagasiviskaja peab aga löögiõiguse saamiseks kutsiku ruutu viskama, kusjuures lööja seda takistada ei tohi.

Märkus: Juhtub aga tagasivise ruutu ebaõnnestuma, jääb säärane saamatu viskaja ka löögiõigusest ilma kuni järgmise viskekorrani. Lööjaks tuleb aga järgmine (tagasiviskekorda ootav) mängija, kuna tagasiviskajaks hakkab tollest järgmine.

3. Kui lööja lüües kutsikut õhus puudutas või kõksutas ja kutsik siiski kukkus ruutu, kaotab lööja löögiõiguse ja ei saa punkti.

4. Kui kutsik tagasivisatult ei satu ruutu, siis jätkab lööja löömist ruudust samal löögiviisil.

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

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

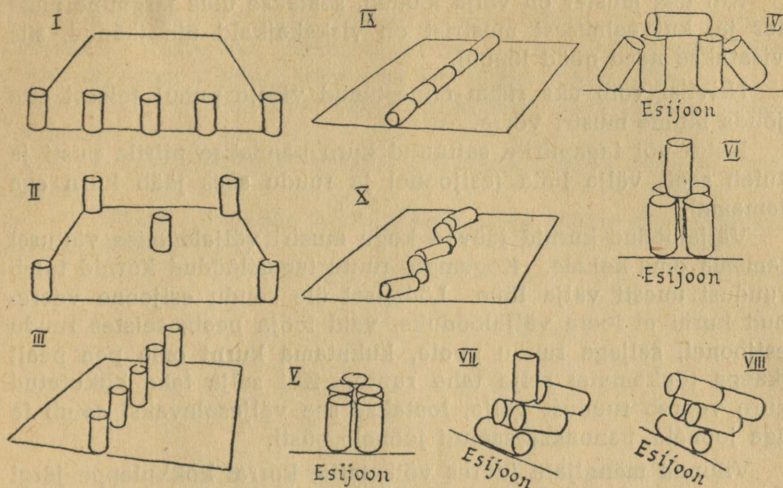
7. Võitjaks tuleb see mängija, kes mängu lõpus (s. o. kõigi ringide järel) on saavutanud suurima arvu punkte. Juhtub aga mitu mängijat saavutama suurima arvu punkte võrdselt, siis otsustab võidu 6. löögiviisiga kutsiku kaugelöömise võistlus.

8. Kõik järgmised kui kaotajad peavad korraga kolonnis kenkama ühel jalal ümber ruudu nii mitu korda, kui mitu punkti keegi jäi võitjast maha.

## 78. Kurnimäng.

(Harjumaa.)

2—10 mängijat jaguneb kaheks võrdseks rühmaks. Tasasele maale märgitakse (kas lubjaga või kepiotsaga vaokesi tõmmates) 7—10 m kaugusele teineteisest kaks 1—1,5-meetrist ruutu. Mänguvahendeiks on 10 kurni (ümmargust puuplokki), mille pikkus on 16—18 sm ja läbimõõt 4—5 sm (kurnid olgu otsast lõigatud täpselt täisnurga all), ja 5—10 ümmargust viskekaigast. Kaikad olgu mängijate jõu ja võimete kohaselt 65—80 sm pikad ja läbimõõdus 4,5—6 sm, kusjuures käepide olgu hoidemugavuseks vastavalt peenem. Mängu alustuseks heidavad kummagi rühma vanemad keppliisku; pealetulija valib väljakupoole, allajääja



Joonis 30.

rühm saab aga avaviske-õiguse. Viskerühm jagab kaiked oma mängijate vahel võrdselt (näit. 4—5-mehelise rühma puhul saab iga mängija 2, 3-mehelise puhul — 3, 1- ja 2-mehelise puhul — 5 kaigast; liigsed kaiked jäävad mängust välja).

Kumbki rühm seab kurnid (5) oma ruudus, s. o. mänguväljaku vastasruudus, esimese mustri („viiru“) järgi üles (vt. mängumustrid joon. 30).

Viskajarühma üks mängija asub ruudu taha ja katsub kaikaga visates tabada oma ruudus olevaid kurne, nii et neid võimalikult rohkem lendaks ruudust välja. Seejuures võib viskaja järjest ära visata kas kõik oma kaiked või mõnda kaigast üle jättes anda viskejärjekorra järgmisele viskajale, reserveerides ülejäänud kaiked pärastiseks viskeks. Kui selle rühma mängijad on kõik oma kaiked ära visanud, siis hakkavad vastasrühmlased samas vabas järjekorras oma ruudust kurne välja viskama.

Iga uue (samuti ka esimese) mustri puhul, seni kui pole löödud ühtki kurni ruudust välja, sooritatakse visked ruudu tagant. Kui aga väljub vähemalt üks kurn, siis võib visata ruudu esijoonelt.

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

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

Külg- või tagapiirile sattunud kurn pannakse piirile püsti ja tuleb sealt välja lüüa (esijoonel ja ruudu sees jääb kurn aga lamama).

Väljalöödud kurnid jäävad kogu mustri väljalöömise vältusel lamama oma kohale. Kogemata ruutu tagasilöödud kurnid tuleb ruudust uuesti välja lüüa. Löömisel üle ruudu esijoone veerend kurni ei loeta väljalööduks, vaid lööja peab, seistes ruudu esijoonel, seljaga ruudu poole, kukutama kurni oma pea pealt (käega tõukamata) selja taha ruutu. Kui selja taha kukutatud kurn veereb ruudust välja, loetakse see väljasolevaks; satub ta aga jonele, pannakse samuti jonele püsti.

Vilunud mängijate juures võib tarbe korral kokkuleppe järgi mõned lihtsamad mustrid mängimata jätta.

Mängu lõpetab väljakupoole valinud rühm. Juhul, kui mängu avaja rühm lõi oma 10 mustrit enne vastasrühma välja, on vastasrühmal õigus mängu lõpetamiseks kõik oma poolele visatud kaiked kasutada oma kurnide väljalöömiseks. Kui aga väljakupoole valija rühm lõi oma 10 mustrit enne teist välja, siis pole avajarühmal enam viskeõigust.

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

1. Viirg. Esijoonel kogu ulatuses 5 kurni püsti.
2. Kiri. Igal neljal nurgal ja keskel kurn püsti.
3. Telefon. Kurnid esijoone keskpaigast tagajoone keskpaigani võrdsete vahedega püsti.
4. Värav. Esijoone keskel 2 kurni püsti, veidi vähema kui kurnipikkuse vahemaaga, 1 risti nende otste peal, kummalgi küljel 1 najal längus.
5. Sagar. Esijoone keskel 2 kurni kõrvuti püsti, nende taga 2, viimaste taga 1 püsti.
6. Torn. Esijoone keskel 4 kurni sagaras püsti, viies nende otsas keskel püsti.

7. V e d u r. Esijoone keskel 1 kurn pikali, sellele otstega toetudes 2 kurni risti (teised otsad ruudu sees), nende vahekojal veidi tagapool 1 külili, tolle otsa ees teiste peal 1 püsti.

8. K a h u r. Esijoone keskel 4 alumist nagu veduril, viies neljandal otsitsi ees.

9. R o n g. Esijoone keskelt ristsuunas ruudu sisse 5 kurni otsitsi.

10. S i u g. Esijoone keskelt ristsuunas ruudu sisse 5 kurni otseti siksakis.

## *Liisutamine*

Alljärgnevate liisutamistega võib kindlaks määrata mängudeks vajanevaid ametimehi ja juhtijaid.

### I. Salmliisk.

1. Ussa pussa, ussa maru,  
Sina oled mängus karu!
2. Adina, sudina, sitka, satka,  
Saamer, vesser, kuppen, koi;  
Tiits, taats, tibe traats,  
Sina oled mängu poi!
3. Uksi, kaksi, püksi, traksi,  
Vereva vesti, kuke kannus,  
Odra okas linnu nokas,  
Kade kops ja mängu mops!
4. Uksin tuksin, toome tilka,  
Viksin väksin, vääna konku.  
Sulle olgu tille tipu,  
Nalla näpu, kolaku leib.
5. Ankut trankut trilla troo,  
Sester vaaber viiber koo,  
Am tam vittes tam,  
Eedi peedi Jaani kamm.
6. Iksi tiksi, toome tiksi,  
Viksi vaksi vaame koor,  
Silla ääres kullerkupud,  
Kuku metsa kuni tukud.

7. Iisik, siisik,  
Sikker, maasik,  
Meelik, seelik,  
Kipe käiss!  
Kilde, kalde,  
Vabarna valde,  
Ille, tille,  
Tipe, poiss!
8. Üki, kaki,  
Kommi, nenni,  
Viide, kuude.  
Kalamees  
Vahtis üle  
Järve pinna.  
Mis tal oli  
Silme ees?
9. Edeli, kedeli,  
Keiu, veiu,  
Redeli, tedeli,  
Tillu rips.  
Mirili, pirili,  
Oone, anne,  
Tirili, virili,  
Väike tips!
10. Titram, tatram,  
Tigerigu, nigerigu,  
Pipran, papran,  
Sügeligu, mügeligu,  
Sügeligu, mügeliku,  
Jeki, meki,  
Libe moka.
11. Altmäe rebane tuli mulle külla.  
„Mis sa talle süüa andsid?“  
„Kana luid, konna päid,  
Vana varsa sääreluid.“

12. Ekit, kekit, saarelakid,  
Katlas keesid keerumakid;  
Jüri võttis nürija noa,  
Lõikas mulle makki koa.

## II.

13. Kull või kiri? Enne liisutamist küsitakse ühelt mänguosaliselt, kumma ta valib, kas kulli või kirja. Vastuse saamisel visatakse raha õhku. Kui küsitu valis mahakukkuva raha pealmise külje, võib ta valida löögi- või servimisõiguse või mänguväljakupoole. Valis ta aga alumise külje, jääb valikuõigus vastaspoolele.

14. Tikkliisk. Uks pikem ja teine lühem tikk võetakse näppude vahele, nii et mõlemad ulatuvad välja ühepikkuselt. Pikema tikku tõmbajal on õigus valida soodsam mänguvõimalus.

15. Kumas käes? Liisutaja võtab mõne väikese eseme selja taha pihku, sirutab siis mõlemad käed ette ja laseb ühel osalisel arvata, kummas käes ese on. Õigel arvajal on õigus valida soodsam mänguvõimalus.

16. Keppliisk. Kahe liisutaja puhul viskab üks neist kepi teisele, mille viimane püüab õhust paremasse pihku, haarates seda altpoolt keskohta. Nüüd asetab visanu oma parema käe kepihoidja käe peale päris ligistikku ja võtab kepi ümbert kinni. Siis võtab esimene oma vasaku käega pealt kinni, pärast jälle teine vasakuga. Nüüd asetatakse käed järjest alt üles, kuni kepi ülemisse otsa. Kumma käsi tuli kõige peale, võib valida soodsama mänguvõimaluse.

Samasugust liisutamist toimetatakse ka suurema osavõtjate arvu puhul, kusjuures igaüks tarvitab vaid üht kätt. Kõige alla jääja saab ebasoodsaima ülesande (näit. kutsikumängu juures kutsiku tagasiviskajaks).

17. Õlaltviske-liisk. Mängijad asetuvad viirgu ja tõstavad igaüks õlale kepi, hoides selle ühest otsast. Tõmmates kepi eesotsa järsult allapoole ja õlaga hoogu andes, püüab igaüks visata oma kepi võimalikult kaugemale. Kõige ligemale jäänu hakkab täitma ebasoodsamat ülesannet (näit. kutsikumängu juures saab kutsiku tagasiviskajaks, kõige kaugemale visanu — kutsiku lööjaks, vahepealsed saavad löögiõiguse viskekauguste järjekorras).

18. Jalaltviske-liisk. Mängijad seisavad viirgu ja asetavad kepi, hoides seda ülemisest otsast, parema jala varbaile. Võttes jalaga hoogu püüab igaüks visata oma kepi võimalikult kaugemale. Kõige ligemale viskaja hakkab täitma ebasoodsaimat ülesannet (kitse lautaajamise mängus saab kitse lautaajajaks).

19. Lutслиisk. Mängijad viskavad lutsu. Kelle kivi lõi lutse kõige rohkem, hakkab täitma meeldivaimat ülesannet.

## *Pantide lunastamise viise*

1. R ü ü t l i k s l ö ö m i n e. Eksamineerijal ja „rüütlikandidaadil“ on alustassid veega käes, kandidaadi tassipõhi on aga tahmane. Eksamineerija kastab näpu oma tassi, hõõrub tassi põhja alt sõrmega ja teeb endale risti laubale. Sama kordab kandidaat, saades musta ristimärgi laubale.

Nüüd seotakse kandidaadil silmad ja ta peab seinale joonetatud ruutu näpu panema. Sel ajal aga hiilib üks kaasmängijaist seina ligidale ja pigistab näpuga puudutamise ajal kandidaati tangidega näpust.

Edasi pannakse kandidaat „aukohale“ vanade rüütlite vahele istuma. See seisneb selles, et kahele kõrvuti olevale toolile laotatakse riie peale, vanad rüütliid istuvad toolidele. Nüüd peab kandidaat kinnisilmi istuma nende vahele riidele. Istumise momendil tõusevad vanad rüütliid püsti, ja kandidaat prantsatab toolide vahele põrandale. Nüüd on pandilunastaja löödud rüütliks ja ta saab oma pandi kätte.

2. K ä n d u d e s t ü l e m i n e k. Kaasmängijad istuvad vastamisi kahes viirus toolidel ja tõstavad igaüks ühe jala ette. Pandilunastajal seotakse silmad ja ta peab nüüd kõrge põlvetohtega astuma üle jalgade, s. o. kõndima kändude vahel. Kõnni algul tõmbavad istujad jalad ära, pandilunastaja kõnnib aga nii, nagu oleksid jalad ees. See teeb palju nalja. Pärast vabastatakse ta silmad köidikuist ja ta näeb oma kõnni koomilisust.

3. P a l g i v e d a m i n e. Pandiomanik peab soovitud arvu kordi laubaga rudinal mööda ust ülalt alla vedama.

4. S e i t s e r i s t i m a t a n a b a. Pandiomanik peab otsima 7 oksa põrandalaudade seest.

5. U l e s i l l a m i n e k. Kaasmängijad seisavad rinnu kohastikku kahes viirus ranneseongus. Pandiomanik hüppab viirgude ühest otsast kätele kõhuli (käed ülal) ja teda pillutakse käte-

õõtsutustega kõrgele õhku ja viirgu mööda edasi selle teise otsa.

6. Pipratagumine. Pandiomanik peab ise istmikuga vastu põrandat tampima.

7. Tuha toomine ninaga. Pandiomanikul tarvitseb vaid tuua tuhka saapaninaga.

8. Tähtede vahtimine. Pandiomanikule pannakse varruka avaus seestpoolt näo kohale. Esitatakse mitmesuguseid küsimusi taevalaotuse kohta. Lõpuks valatakse läbi varruka piisk vett vahtijale pähe.

9. Neli jalga taeva poole. Tooli neli jalga tõstetakse taeva poole.

10. Pea peal tantsimine. Pandiomanik peab keerlema saapakontsaga naelapea kohal.

11. Leivavarre toomine. Peab toodama tõeline leiva ahjupanemise labidas või rukkikõrs.

12. Seinasuudlemine. End taha painutades antakse seinale suud.

13. Juudi kirja lugemine. Pandiomanik peab ütlemä sõnu, mille tähendus tagurpidi lugedes on sama, näit.: kirik, udu, piip, aga jne.

14. Tuua aastapikkune kasv. Väljast tuuakse puu aastapikkune kasv.

15. Kangakudumine. Pandilunastaja istub maas, põlved kõverdatud, ühe jala kand teise jala varbail. Põlvede alt visatakse süstik (pulk) edasi-tagasi läbi, vahetatakse siis niisi (jalgu) ja lüüakse lõng kinni (taotakse istmikuga 2 korda vastu maad).

## Sisukord

Eessõna . . . . .	5
-------------------	---

### Seltskonnamänge

1. Hobuse jootmine . . . . .	7
2. Peidetud asja otsimine . . . . .	7
3. Telefon . . . . .	7
4. Lendurieksam . . . . .	8
5. Esememääramine . . . . .	8
6. Potimäng . . . . .	8
7. Mooramaa kuningas . . . . .	9
8. Lambamäng . . . . .	9
9. Tipimäng . . . . .	10
10. Kimi . . . . .	11
11. Tädi tuli Tallinnast . . . . .	11
12. Kuumaalimine . . . . .	12
13. Pajamäng . . . . .	12

### Pandimänge

14. Sõit Jeruusalemma . . . . .	14
15. Seitsekümmend seitse . . . . .	14
16. Riimimäng . . . . .	15
17. Lind lendab . . . . .	15
18. Tibu! tibu! . . . . .	15

19. Sõrmkübara peitmine . . . . .	16
20. Must, valge, ja, ei . . . . .	16
21. Pulmamäng . . . . .	16

### Mänge puust ja muust materjalist valmistatud asjadega

22. Ritsik . . . . .	18
23. Vurr . . . . .	18
24. Käristi . . . . .	19
25. Kargud . . . . .	19
26. Lingud . . . . .	20
27. Püssid ja vibud . . . . .	20

### Paberimänge

28. Trips-traps-trull . . . . .	22
29. Korstnapühkijamäng . . . . .	22
30. Tibunimäng . . . . .	23
31. Kojuminek . . . . .	24
32. Kastimäng . . . . .	24
33. Uks puudub . . . . .	25
34. Laevade pommitamine . . . . .	26
35. Tuulejänes . . . . .	27

### Kivimänge

36. Piirikaed . . . . .	29
37. Lamba lautaajamine . . . . .	30
38. Nipsumäng . . . . .	30

## Jooksu- ja püüdemänge

39. Sõgesikumäng . . . . .	34
40. Nõelamäng . . . . .	34
41. Vangimäng . . . . .	35
42. Karavinkel . . . . .	35
43. Künlamäng . . . . .	35
44. Nõiakriips . . . . .	36
45. Seis . . . . .	36
46. Linnumäng . . . . .	37

## Jõu- ja osavusmänge

47. Sulemäng . . . . .	39
48. Nahaparkimine . . . . .	40
49. Ahju väljatalumine . . . . .	40
50. Kilgipüüdmine . . . . .	41
51. Tiritamm . . . . .	41
52. Vägikaikavedamine . . . . .	41
53. Teomehe-eksam . . . . .	42
54. Kupjakepi-proov . . . . .	42
55. Tedrelaskmine . . . . .	43
56. Rebasepüüdmine . . . . .	43
57. Meelakkumine . . . . .	44
58. Laevapõõramine . . . . .	44
59. Luurivedamine . . . . .	45
60. Kiisapüüdmine . . . . .	45
61. Lõhepüük . . . . .	46
62. Hobuseostmine . . . . .	47
63. Kingsepamäng . . . . .	47

64. Aastase leivakoti tõstmine . . . . .	48
65. Leiva ahjuviskamine . . . . .	49
66. Noamäng . . . . .	49
67. Linnamäng . . . . .	50
68. Rattaviskamine . . . . .	51
69. Kekskast . . . . .	52

### Pallimänge

70. Seinakümnendik . . . . .	57
71. Muna . . . . .	58
72. Nelinurk . . . . .	59
73. Potskamäng . . . . .	60

### Löögi- ja viskemänge

74. Kopi . . . . .	62
75. Kuli . . . . .	63
76. Kitse lautaajamine . . . . .	66
77. Kutsikulöömine . . . . .	67
78. Kurnimäng . . . . .	70
<b>Liisutamine</b> . . . . .	74
<b>Pantide lunastamine</b> . . . . .	78

Puulõiked valmistanud  
*Mart Laarman*

Vastutav toimetaja *A. Saukas*

Keeleline toimetaja *E. Nurm*

Ladumisele antud 19. IX 1945. Trükkimisele antud 22. XII 1945.

Paber 56:79 cm <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Trükiarv 2700. Trükitähti trükipoognas 42 336.

Trükipoognaid 5,25. Arvutuspoognaid 5,29. MB-05866.

Trükikoda „Uhiselu“, Tallinn, Pikk tän. 42.

Tellimise nr. 1781.

На эстонском языке.

A. Каламеес, Эстонские народные игры.



Rbl. 10.—

A  
15848

217902



Rbl. 10.—

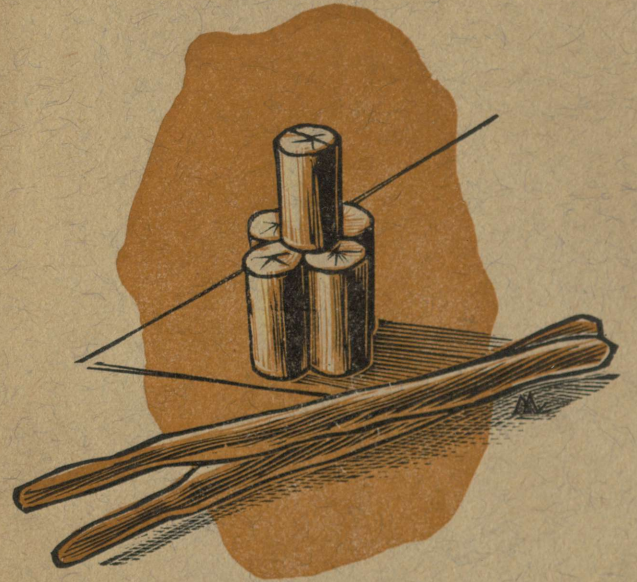
A  
15848

217902



\*EESTI RAHVAMÄNGE\*

ALEKSANDER KALAMEES



EESTI  
RAHVAMÄNGE