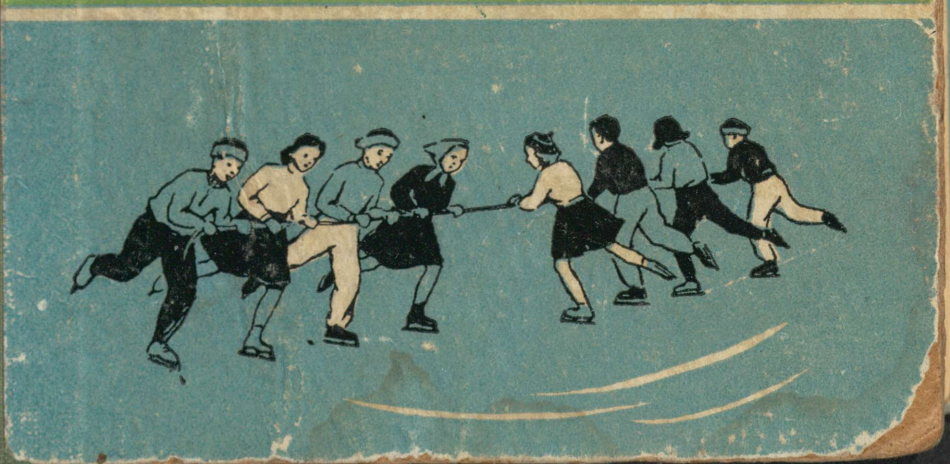
MÄNGE

KÕIGILE



Tagastage raamat õigeaegselt!
Возвратите книгу вовремя!

41959

~~500~~		7200	TR		
~~2480~~	8876				
~~6294~~					
~~5302~~					
~~9506~~					

T. H. 1154. II 65. 100.000.

A-21381

MÄNGE KÕIGILE

Koostanud Lydia Riikoja

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1956

N

Tartu Riikl[illegible] Ülikool
Raamatukogu
41959

TARTU ÜLIKOOLI
RAAMATUKOGU

EESSÕNA

Et veeta hästi vaba aega, et muuta sisukaks ja huvitavaks nii noorte kui ka vanade kokkutulekuid ja puhkehetki, selleks sobivad kõige paremini mängud. Mängudel, kui need on valitud vastavalt eale, arenemisastmele ja huvidele, on suur kasvatuslik tähtsus. Paljud neist arendavad meid kehaliselt, paljud vaimselt, paljud aitavad kontrollida omandatud oskusi ja teadmisi, laiendada huviringi ja õhutada meid enesetäiendamisele. Mõned võistlusmängud liidavad üksikmängijaid kollektiiviks ja nõuavad mängureeglitest täpset kinnipidamist, õpetades seega noori teadlikult ja vabatahtlikult alluma distsipliinile. Suure emotsionaalsuse tõttu võib rakendada mänge kasvatusvahendina kehalise kasvatuse tundides, pioneerilaagrites, puhkekodudes jm.

Tihti kurdetakse, et meie noorteõhtud on üksluised ja vähepakkuvad. Õhtu jooksul peamiselt ainult tantsitakse. Vanemad inimesed ja need, kes ei tantsi, jäävad tahes-tahtmata kõrvale ning tunnevad igavust. Miks mitte sisustada ja mitmekesistada puhkeõhtuid ning vaba aega mängudega. Paremini kui miski muu ühendab puhkeõhtust osavõtjaid mäng.

Siin tuleb teile appi käesolev raamat. Raamatusse on koondatud mänge mitmesugusele eale ja arenemisastmele ning erinevate huvialade ja harrastuste valdkonnast. On toodud mänge, mida saab mängida maastikul ja väljakutel, mänge, mis nõuavad mõningal määral varustust ja ettevalmistust. Kuid hoopis rohkem on esitatud siin selliseid mänge, trikke ja ülesandeid, mis ei nõua erilist mänguruumi ega aega, millega saab sisustada puhkehetki nii seltskonnas, kodus, rongis kui mujal.

Et raamatut oleks hõlpsam kasutada, on see jagatud osadeks. Esimese osa moodustavad liikumismängud, kuhu

kuuluvad jooksu-, hüppe- ja maastikumängud, mängud palliga, mängud muusika saatel, jõu- ja osavusmängud, mängud jääl ja lumel.

Raamatu teise osa moodustavad laulumängud.

Kui loetletud mängud nõuavad enamasti avarat ruumi (mõned on sobivad ainult väljas mängimiseks) ja tihti ka sportlikku riietust, siis raamatu järgmistes osades toodud väikese liikumisega mängud, kirjutamis- ja lauamängud, trikid ning peamurdmisülesanded on rakendatavad hoopis kitsamates ruumilistes tingimustes.

Selline on põhiliselt ka raamatu liigitus.

Liigitada mänge teistel alustel või tuua nõuandeid mängude valiku ja organiseerimise kohta poleks otstarbekohane, kuna kõike ette näha ja kõigiks juhtudeks näpunäiteid anda on võimatu. On mänge, mis sobivad mitmesugusele eale ja arenemisastmele, mänge, mida võib mängida nii pidudel, vahetundides, pioneerikoondustel kui ka mujal. Et teha õnnestunud valikut, peab tundma mängust osavõtjaid, nende temperamenti, huvisid ja arenemisastet, peab arvestama tingimusi, mida püstitavad aeg, ruum, riietus jne. Järelikult — mängu organiseerijail endil peab olema vajalikul määral teadmisi ja kogemusi. Kogemusi aga omandatakse just praktilisel teel. Selleks — head tahet ja pealehakkamist!

Koostaja

LIIKUMISMÄNGUD

JOOKSU-, HÜPPE- JA MAASTIKUMÄNGUD

Viimane paar

Mängijate seast valitakse püüdja. Ülejäänud mängijad asetatakse paaridesse ja paarid seatakse kahekaupa kolonni. Püüdja seisab 2—3 sammu kaugusel kolonni ees, seljaga kolonni poole. Paarilised hoiavad teineteisel käest kinni. Püüdja hüüab:

Üks, kaks, kolm —
viimane paar välja!

Selle hüüde peale laseb viimane paar kätest lahti ja mõlemad jooksevad ette, üks paremalt, teine vasakult poolt kolonni. Joostes ette väljakule, katsuvad nad teineteisel käest kinni haarata. Püüdja katsub enne, kui nad saavad uuesti teineteisel käest kinni võtta, ühte neist tabada. Kui see tal õnnestub, moodustab ta kinnipüütuga paari ja nad asuvad kolonni ette. Paariliseta jäänud mängija aga hakkab püüdma. Kui püüdja kumbagi ei taba, jääb ta püüdjaks edasi, ühinenud paar aga asub kolonni ette. Seejärel, pärast püüdja poolt hüütud sõnu, jookseb välja järgmine paar, kes seisab kolonni lõpus jne.

Selle mängu juures tuleb silmas pidada, et välja joosta võib alles pärast hüüdja viimaseid sõnu, paariks aga võib ühineda ainult väljakul eespool püüdjat.

Kaks viimast paari

Kui mängijaid on palju, võib moodustada kaks kolonni, milliste vahe peab olema nii suur, et kaks mängijat mahuksid sealt vabalt üksteise kõrval läbi jooksma. Kummagi

kolonni ees on oma püüdja, kes peab seisma ja toimima samuti kui eelmises mängus. Et viimased paarid korraga välja jookseksid, hüüab ainult üks püüdja (juba mängu algul tuleb määrata, kumma kolonni püüdja). Niipea kui on hüütud: «Viimased paarid välja!», peavad mõlemad viimased paarid korraga välja jooksma ja katsuma püüdjate ees jälle paarideks ühineda, kuid mitte enam endise paarilisega, vaid ühe kolonni välimine jooksja ühineb oma kolonni ees teise kolonni seesmise mängijaga, seesmine aga teise kolonni välimise mängijaga. Kui jooksjad saavad oma paarilistega kokku, ilma et püüdja neid oleks puudutanud, asuvad nad — üks paar ühe, teine teise kolonni ette ja nimelt selle kolonni ette, kust tuli välimine jooksja. Vastasel korral asub püüdja kinnipüütud kaaslasega oma kolonni etteotsa, kuna üksik hakkab tema asemel püüdjaks.

Kass ja hiir

Mängijad seisavad ringis, nägudega ringi keskkoha poole, ja hoiavad üksteisel kätest kinni. Mängujuht määrab mängijate hulgast kassi ja hiire. Hiir põgeneb ees, kass püüab teda tabada. Hiirel lastakse alati mängijate käte alt läbi pugeda, tõstes käed kõrgele. Niipea aga, kui kass tahab mängijte vahelt läbi minna, hoitakse käed ees ega lasta teda läbi. Ainult kaks avaust on ringis, kus mängijad ei hoia käsi koos. Need kaks avaust asuvad vastakuti — üks ühes, teine teises ringi servas. Sealt võib kass alati takistamatult läbi minna.

Kui kass hiirt niipea ei taba ja võib arvata, et ta enne väsib kui hiir, siis võimaldatakse lõpuks ka kassile igalt poolt samasugune läbipääs kui hiirele.

Kui kass on hiire tabanud, määratakse uus paar mängijaid jooksjateks.

Kas kingsepp kodus?

Mängijad istuvad või seisavad ringis, nii et iga mängija asub teisest 3—4 sammu kaugusel. Igal mängijal on kas tool või tähistatud koht (võib tähistada ringiga). Ringi keskel seisab juhtmängija, kes käib ühe mängija juurest teise juurde ja küsib: «Kas kingsepp kodus?» Sellele võib vastata «Ei ole!» või ka «Jah on!». Juhul kui juhtmängija saab vastuse «Ei ole!», peab ta minema järgmise män-

gija juurde ja esitama küsimuse uuesti ning käima mängija juurest mängija juurde seni, kui keegi nendest vastab «Jah on!». Viimase vastuse puhul vahetavad kõik mängijad kohad, kusjuures ka juhtmängija katsub endale kohta leida. Mängija, kes jääb kohata, asub juhtmängija asemele.

Nuudimäng

Mängijad seisavad ringis üksteise kõrval, näod pööratud ringi keskkoha poole, käed selja taga. Ühel mängijaist on käes kokkukeeratud käterätikust nuut. Ta jookseb tiiru ümber ringi ja asetab salamahti nuudi kellelegi pihku, ise aga jookseb edasi. See, kes sai nuudi, hakkab nuudiga kohe oma parempoolsele naabrile hoope jagama. Viimane põgeneb eest, jookseb tiiru ümber ringisseisjate ja läheb tagasi oma kohale. Nüüd ei tohi teda enam lüüa. Esimene mängija aga on jooksnud vahepeal selle mängija kohale, kellele ta nuudi pihku pistis. Nuudiga mängija asetab nüüd omakorda nuudi salamahti kellelegi pihku ja mäng läheb edasi.

Tühi koht

Mängijad seisavad ringis, nägudega sissepoole, hoides käed selja taga. Üks mängija on väljaspool ringi. Ta puudutab kedagi ringisseisjatest käele ja hakkab ise vastupäeva ringi jooksma, et jõuda selle mängija kohale, keda ta puudutas. See, keda puudutati, peab jooksma vastassuunas. Kumb jooksjatest enne kohale jõuab, jääb ringi, hilisem kohalejõudja aga jääb juhtmängijaks. Ümber ringi joostes tuleb tähele panna, et momendil, mil mängijad üksteisele vastu jooksevad, jookseb puudutaja seestpoolt, puudutatu aga väljastpoolt.

Mängu võib korraldada ka istudes, kusjuures istutakse kahes reas, toolid leenidega vastastikku. Üks mängija jääb istmeta, muidu aga on kõik nagu eespool kirjeldatud.

Meri lainetab

Eraldanud juhtmängija, istuvad mängust osavõtjad seljaga teineteise poole toolidele (taburettidele, pinkidele), mis seisavad kahes reas. Juhtmängija jaoks tooli ei jätku. Iga mängija valib endale merelooma või -kala nime. Juhtmängija kujutab endast tuult. Ta liigub piki toole ja alustab

jutustust, kutsudes välja mängijaid nende poolt valitud nime järgi. Väljakutsutud lähevad juhtmängija selja taha.

Jutustus võib olla näiteks niisugune:

«Meri on suur ja lai. Tema kaldaid pole näha. Horisondil valendab kalapaadi puri. Kerge tuul paneb mere virvendama. Veepinnal vallatlevad — meriärn («meriärn» tõuseb ja läheb «tuule» taha), skumbria, heeringas, merihärg... (väljahüütud lähevad hanereas «tuule» taha). Delfiinid ja hülged peavad jahti saagile. Ablas haikala jälitab oma ohvreid. Merepõhi ja kaldaääred kubisevad krabidest, meritähtedest... Tuul muudab järsku suunda (kõik lähevad «tuule» taha teisele poole), tuulepuhang on tugevam (liigutakse kiiremini). Meri lainetab (kõik mängijad, nende hulgas ka need, keda ei hüütud, tõusevad oma kohalt ja lähevad «tuule» taha). On tõusnud tugev torm (kõik jooksevad «tuule» taga, «tuul» aga muudab pidevalt suunda)...»

Juhtmängija hüüab ootamatult: «Tuulevaikus!» Kõik mängijad jooksevad laiali ja püüavad leida endale koha. Juhtmängija istub samuti ühele toolile.

Kohata jäänud mängija asub juhtmängija asemele.

Istu!

Toolid asetatakse kahte ritta, seljatugedega vastakuti. Toole peab olema üks vähem, kui on mängijaid. Ilma toolita jäänud mängija tahab kohta saada. Ta käib ümber toolide ja lööb kord ühele, kord teisele istujale seljale, kuni on puudutanud kõiki mängijaid. Igaüks, keda puudutati, peab lööjale järele jooksma. Lööja jooksutab neid siia-sinna, nii nagu talle meeldib. Parajal silmapilgul, olles ise toolide lähedal, annab ta käskluse: «Istu!», mille järel kõik mängijad peavad istuma. Kohata jäänud mängija jääb juhtmängijaks.

Rong

Toolidest, arvult üks vähem kui on mängijaid, moodustatakse ring, kuid nii, et nende vahel võib vabalt liikuda. Mängijad seisavad üksteise järel ritta, käed eesmise mängija õlgadel. Kõige ees on juhtmängija, kes on veduriks. Kogu rongi koosseis liigub juhtmängija järel.

Veduri juhtimisel rong manööverdab, teeb toolide vahel käänakuid, tõuseb «mäkke» (liigutakse üle tooli), laskub orgu (liigutakse kükkasendis) jne.

Ootamatult hõikab juhtmängija: «Jaam!». Seejärel püüavad kõik mängijad leida endale tooli ja istuda. Kes jääb toolita, hakkab juhtmängijaks.

Peitemäng kinnilöömisega

Üks mängust osavõtja määratakse liisu läbi lööjaks. Ta asub näoga vastu seina või vastu puud, nii et ei näe, mis sünnib selja taga, ning loeb valju häälega näiteks kolmekümneni. Selle aja jooksul peavad teised end ära peitma. Jõudnud lugemisega kolmekümneni, hüüab ta «Tulen!» ning läheb peidetuid otsima. Kui ta mõne nendest on leidnud, peab ta jooksma kiiresti kohale, kus ta seisis ja luges, ning leitu seal «kinni lööma». See toimub nii, et ta lööb kolm korda vastu seina, hüüdes: «Üks, kaks, kolm — N. kinni!» Kui aga ülesleitud mängukaaslane on väledam jooksma kui leidja ning jõuab enne teda kohale, lööb ta enese vabaks, öeldes: «Üks, kaks, kolm, mina olen vaba!» Otsija peab alati olema valvel, sest igal osavõtjal on õigus parajal silmapilgul oma peidukohast välja joosta ja end vabaks lüüa. Viimasel otsitaval on õigus lüüa kõiki vabaks, kui ta jõuab kohale enne otsijat. Niisugusel korral jääb otsija ametisse ka järgmiseks mänguks. Muidu peab esimesena või viimasena löödu (vastavalt kokkuleppele) otsijaks hakkama.

Kodutu jänes

Mängujuht valib mängijate seast kaks mängijat. Ülejäänud mängijad jagunevad 3—5-liikmelisteks rühmadeks. Rühmad paigutatakse väljaku erinevatesse kohtadesse, üksteisest 5—8 sammu kaugusele. Iga rühm moodustab ringi — kodu. Üks mängijatest igas kodus jääb ringi keskele ja teda nimetatakse jäneseks.

Üks mängujuhi poolt valitud mängijatest on jahimeheks, teine aga põgenevaks jäneseks. Jahimees ajab põgenevat jänest taga, katsudes talle järele jõuda ja teda tabada (puudutada). Pääsedes jahimehe käest, võib põgenev jänes joosta ükskõik missugusesse kodusse. Seejärel peab seal olev jänes välja jooksma ja jahimees hakkab teda taga ajama.

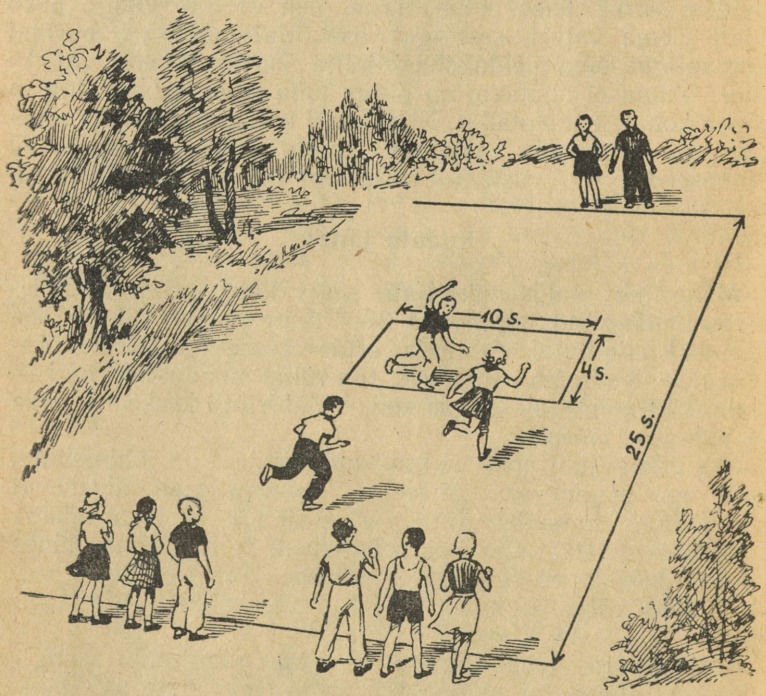
Kui jahimees tabab jänese, nimetab mängujuht mängijate seast uue paari, samuti läheb iga ringi sisse uus mängija.

Jahimees võib jänest püüda ainult siis, kui viimane on väljaspool kodu. Kui põgenev jänes on jooksnud kodusse, peab seal olev jänes viivitamatult välja jooksma.

Läbi metsa

Väljakule tõmmatakse kaks joont teineteisest 25 sammu kaugusele. Need on kaks kodu, mille vahel on põld. Põllu keskele joonistatakse ristkülik — 10 sammu pikk ja 4 sammu lai. See on mets, mille nurgad tähistatakse oksakeste või lipukestega.

Mängijad valivad juhtmängija — kulli, kes asub ristkülikusse — metsa. Ülejäänud mängijad asuvad kodujoonele ühte viirgu. Siit jooksevad nad ühe- või kahekaupa üle põllu teise kodusse, kusjuures nad peavad kindlasti läbima metsa. Kull, joostes mööda metsa, katsub ühte jooksjaist tabada.



Joonis 1

See, keda ta puudutas, jääb kulliks. Ise aga ühineb ta nende mängijatega, kes pole veel üle põllu jooksnud.

Kahte palju!

Mängijad seisavad ringis, nägudega ringi keskkoha poole. Üksikute mängijate vahe kujuneb vastavalt sellele, kuidas võimaldab ruum. Valitakse kaks mängijat.

Üks mängija on põgeneja, teine püüdja. Mängijad võivad joosta nii sees- kui ka väljaspool ringi. Püüdja ülesanne on põgenejat puudutada. Kui see püüdjal õnnestub, jääb ta põgenejaks, põgeneja aga püüdjaks. Jooksu ajal võib põgeneja jääda kellegi ringisseisja ette seisma ning samast momendist alates on põgenejaks see, kelle ette seisma jäädi. Kui uus põgeneja aga tähelepanematult kohale jääb, võib püüdja teda kohe puudutada, mispuhul viimane jääb püüdjaks. Pärast puudutamist peab püüdja kohe jääma kellegi ette seisma, sest muidu võib puudutatu teda tagasi puudutada.

Kui mängijaid on palju, võib ka kaks või kolm püüdjat ja põgenejat olla, kusjuures iga püüdja peab oma põgenejat silmas pidama.

Kolme palju (vastupanuga)

Mängijad asuvad paarikaupa ringis, teineteise selja taga, nägudega ringi keskkoha poole. Tagumine hoiab kinni eesmise vöökohalt.

Kaks mängijat on juhtmängijad: üks on põgeneja, teine tagaajaja. Nad asuvad väljaspool ringi, selle vastaskülgedel.

Pärast lugemist «Üks, kaks, kolm!» hakkab tagaajaja põgenejat püüdma. Viimane katsub joosta ükskõik missuguse paari ette. Seda takistavad mängijad, kes on paaris tagumised. Nad pööravad enda ees seisvat mängijat mitmele poole, nii et põgeneja ei saaks nendega ühineda. Eesmised aga panevad tagumisele vastu ja katsuvad põgenejal vöökohalt kinni haarata.

Kui põgeneja ühineb ükskõik missuguse paariga, hakkab püüdja eest põgenema tagumine mängija.

Kuna see on jõumäng, peavad poisid ja tüdrukud mängima omaette.

Mängijat võib pöörata ainult teda vöökohalt kinni hoides. Ükski teine moodus pole lubatud. Juhtmängijad võivad joosta, kuhu soovivad. Paarid ei tohi oma kohalt lahkuda, nad võivad pöörata ainult kohapeal.

Tool, minu juurde!

Seinast 7—8 sammu kaugusele tõmmatakse seinaga paralleelselt pikk joon. Astudes sealt kolm sammu edasi, joonistatakse teineteisest 4—5 sammu kaugusele kaks ringi.

Ringide vastu, vahetult seina äärde, pannakse kaks ühesugust tooli. Mõlema tooli esiküljele, natuke allapoole toolipõhja seotakse nii pikk nöör, et kui see sirgeks tõmmata, ulatub teine ots ringi keskele. Nööri vaba otsa külge kinnitatakse umbes meetri pikkune tükk riiet, mis keerutatakse kokku.

Mängijad asuvad paarikaupa võistlema. Kumbi nendest, asunud ringi, kinnitab riidetüki oma vöökohale ja tõstab käed kõrvale.

Signaali peale hakkavad mängijad ringist väljumata kiiresti kohapeal ringi keerlema. Seejuures mähivad nad riide ümber vöökoha ja samuti ka nööri. Sel momendil, kui tool on jõudnud üle joone, jookseb mängija ringist välja ja istub toolile. Kes jõuab kiiremini toolile istuda, on võitja.

Kui esimene paar on mängu lõpetanud, viiakse toolid uuesti seina äärde ja tooli hakkavad tõmbama järgmised mängijad.

Mängu võib korraldada ka võistkondade vahelisena.

Pendelteatejooks

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda ning rivistatakse ühekaupa kolonni, kolonnid asuvad teineteise kõrval ja nende vahe peab olema vähemalt 3 sammu.

Kolonnide ette tõmmatakse stardijoon. 20—40 sammu kaugusele stardijoonest asetatakse kummagi kolonni vastu pöördetähis (lipp, kepp, taburett jne.). Võistkonnad valivad kaptenid, kes asuvad oma kolonni etteotsa. Mõlemad kaptenid saavad teatepulga (lipukese või kepikese).

Mängujuhi käskluse peale «Valmis olla, tähelepanu — marss!» alustavad kaptenid jooksu, jooksevad ümber pöördetähise, tulevad tagasi ja annavad teatepulga üle järgmisele mängijale. Teatepulga üleandmine ja vastuvõtmine toi-

mub parema käega. Teatepulga vastu võtnud mängija jookseb kohe välja ja teeb sedasama mida kaptengi. Seejärel jooksevad kordamööda järgmised mängijad jne.

Iga jooksja asub pärast teatepulga üleandmist oma kolonni lõppu. Mäng lõpeb, kui kaptenid saavad teatepulga viimaselt võistkonna liikmelt. Võidab võistkond, kelle kapten saab teatepulga kätte ja tõstab selle üles esimesena.

Mängu juures tuleb silmas pidada, et kapten ei stardiks (s. t. ei väljuks stardijoone tagant) enne, kui pole antud käsklust «Marss!» Järgmised jooksjad aga ei tohi minna üle joone enne, kui nad pole saanud teatepulka. See, kes pillab teatepulga maha, peab selle ise üles võtma.

Takistusjooks

Mängijad asuvad samuti nagu pendelteatejooksu puhul. 15—20 sammu kaugusele stardijoonest tõmmatakse maapinnast 70—80 cm kõrgusele nöör. 10—15 sammu edasi asetatakse teele ilma põhjata tünn või valmistatakse keppidest madal, 30 cm kõrgune värav, sellest 10—15 sammu kaugemale asetatakse tünnivits. Võib välja mõelda ka teisi sama lihtsaid, kuid mitmekesiseid takistusi.

Esimesed mängijad (kaptenid), hoides käes teatepulka, alustavad signaali järel jooksu, hüppavad üle nööri, ronivad läbi tünni või värava, seejärel läbi tünnivitsa ja pöörduvad siis tagasi ning annavad teatepulga järgmistele mängijatele, kes teevad kõike sedasama. Mäng kestab niikaua, kuni kõik on läbi jooksnud. Muud reeglid on samad mis pendelteatejooksuski.

Kotisjooks

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda ning rivistatakse ühekaupa kolonni. Kolonnid asetsevad teineteise kõrval. Kolonnide vahe ei tohi olla vähem kui 3 sammu.

Kolonnide ette tõmmatakse stardijoon. 20—40 sammu kaugusele stardijoonest asetatakse kummagi kolonni vastu maa sisse lipp, kepp või lihtsalt taburett.

Kummagi kolonni esimene mängija ronib kotti. Hoides kotti kätega vöö kohalt kinni, jooksevad mängijad käskluse peale kotis kuni kindlaksmääratud tähiseni, pöörduvad tagasi ja ronivad siis kotist välja ning annavad selle järgmistele mängijatele, kes kordavad sama tegevust jne. Võidab võistkond, kelle jooksjad lõpetavad võistluse esimesena.

Riietumine ja lahtiriietumine

Väljakule tõmmatakse stardijoon. Stardijoonest 5 m kaugemale asetab mängujuht treeningpüksid, nendest 5 m eemale treeningpluusi, treeningpluusist 5 m edasi aga pöördetähise.

Mängijad jagatakse võrdseteks võistkondadeks. Võistkonnad asuvad stardijoone taha kolonnidesse, üksteisest 3—4 sammu kaugusele. Igal võistkonnal on teatepulk.

Mängujuhi märguandel alustavad võistkondade esimesed mängijad jooksmist. Jõudes püksteni, peavad nad need kiiresti jalga tõmbama ning jooksma siis edasi treeningpluusini, mis tuleb kiiresti selga panna. Seejärel jooksevad nad ümber pöördetähise ja siis tuldud teed tagasi, võttes märgitud kohal treeningpluusi seljast ja pannes selle endisele kohale maha. Samuti toimitakse ka treeningpükstega. Jõudes tagasi stardijoonele, annab jooksja teatepulga edasi teisele mängijale, kes sooritab omakorda sama tegevuse. Nii läbivad oma etapi kõik võistkonna liikmed. Võistkond, kelle viimane jooksja lõpetab etapi esimesena, on võitja.

Kurikad

Väljakule asetatakse pikali neli kurikat, üksteisest 2 m kaugusele. Viimasest kurikast 2 m edasi asub pöördetähis.

Mängijad asetsevad samuti nagu eelmises mängus.

Mängujuhi märguandel alustavad jooksmist võistkondade esimesed mängijad. Jõudnud esimese kurikani, peavad nad selle püsti asetama, samuti tuleb toimida kõigi teiste kurikatega. Kui kõik kurikad on püsti pandud, joostakse ümber pöördetähise. Tagasiteel tuleb kõik kurikad endisse asendisse (pikali) panna.

Võistkond, kelle viimane mängija lõpetab etapi esimesena, on võitja.

Küünlamäng

(Rahvamäng Tartumaalt)

Moodustatakse kaks võrdset võistkonda, kes rivistuvad ühekaupa kolonnidesse, kolonnid teineteisega paralleelselt. Kummagi võistkonna ette asetatakse tool seljaga võistkonna poole. 8—10 sammu kaugusele kummagi võistkonna vastu paigutatakse teine tool. Igal toolil on küünlajalas põlev küünal.

Mängujuhi märguande peale võtab võistkonna esimene mängija kolonni ees olevalt toolilt küünla, jookseb sellega teise toolini, asetab küünla sellele, võtab samalt toolilt teise küünla, toob selle esimese toolini, asetab sellele ja läheb ise kolonni lõppu.

Kohe alustab samalaadset jooksu teine mängija.

Küünlaga joostes võib katsuda vastase küünalt ära puhuda, oma küünalt tuleb aga kustumise eest kaitsta.

Kui küünal kustub, tuleb joosta põleva küünla juurde, süüdata kustunud küünal ja jätkata siis jooksu.

Võidab võistkond, kes lõpetab jooksu esimesena.

Esitlemine

Kaks võrdset võistkonda rivistuvad saali ühte otsa ühekaupa kolonni, kolonnid asetsevad teineteise kõrval. Saali teise otsa kummagi võistkonna vastu asetatakse toolid, mida hoiavad seljatoest kinni paar pealtvaatajat.

Mängujuhi märguande peale jooksevad võistkondade esimesed mängijad toolini, istuvad kiiresti, ütlevad oma eesnime ja jooksevad tagasi, lüües kergelt võistkonna järgmisele mängijale käsivarrele, mille peale see alustab jooksmist.

Lõpetanud jooksu, asuvad need mängijad kolonni lõppu. Kui viimane mängija on jooksu lõpetanud, tõstab jooksu alustanud mängija, kes on nüüd jälle kolonnis esimene, käe üles.

Teatejooks munadega

Mängust osavõtjad jagatakse 2—4 võrdsesse rühma. Tõmmatakse stardijoon ja parajale kaugusele sellest pöördejoon. Rühmad asuvad kolonnides üksteise kõrvale stardijoone taha. Iga rühma vastu pannakse pöördejoonele vastav tähis. Jooksjale antakse lusikas keedetud munaga. Ta hoiab joostes lusikat kahe käega. Võitjaks tuleb rühm, kes lõpetab jooksu munaga lusikal esimesena.

Kartulijooks

Võistlejatest moodustatakse kaks või rohkem ühesuurust rühma. Rühmad asuvad stardijoone taha ühekaupa kolonni. Esimene võistleja rühmas saab väikese korvi.

Teisele poole stardijoont märgitakse ära rida ruute. Esimene ruut on stardijoonest 2 sammu kaugusel, järgmine 4 sammu kaugusel jne. (iga järgmine ruut eelmisest 2 sammu võrra kaugemal). Ruutusid on kokku kuni 10. Sobivaks ruudu suuruseks on 20×20 cm. Igasse ruutu asetatakse üks kartul.

Märguande peale jooksevad kõikide rühmade esimesed võistlejad välja, korjavad kartulid korvi ja toovad täis korvi tagasi stardijoone taha. See rühm, kelle võistleja lõpetas esimesena, saab ühe võidupunkti.

Ka järgmised võistlejad väljuvad märguande peale, kuid asetavad kartulid tagasi ruutudesse. Nii kestab võistlus, kuni kõik osavõtjad on kord jooksnud.

Kartulid tuleb korjata ja maha panna kas parema või vasaku käega, vastavalt kokkuleppele. Korraga ei tohi käes olla rohkem kui üks kartul. Kes eksib nende nõuete vastu või ei aseta kartuleid ruutudesse, sellele võidupunkti ei arvestata.

Teatejooks rõngastega

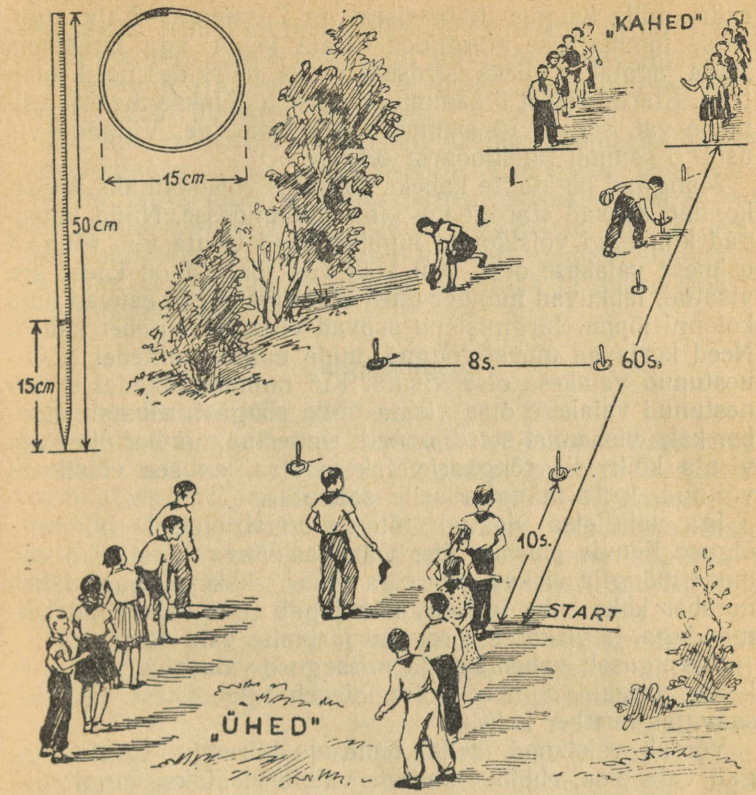
Selle mängu jaoks on tarvis kaksteist ühesuurust painduvatest vitstest valmistatud rõngast ja kümme terava otsaga vaia. Igale vaiale märgitakse teravakstehtud otsast 15 cm ülespoole värvilise pliiatsiga selgesti nähtav joon.

Väljakule märgitakse kaks paralleelset rada, mille kaugus teineteisest on umbes 8 sammu. 60 sammu pikkuse jooksuraja kummaski otsas on stardijooned. Iga 10 sammu järel lüüakse maasse vai kuni pliiatsiga tehtud märgini.

Mängust võtavad osa kaks ühesuurust võistkonda. Võistkonnad jagatakse omakorda pooleks — number ühed ja number kahed. Pool võistkonda on ühe, pool teise stardijoone taga. Mängijad seisavad kolonnis, üksteisest käeulatuse kaugusel.

Mängujuht annab mõlema võistkonna esimesele mängijale kuus rõngast ja annab märku mängu alustamiseks. Joostes mööda rada, paneb esimene mängija rõngad ühekaupa vaiade otsa.

Jõudes oma võistkonna number kahe juurde vastaskolonnis, annab ta sellele kuuenda rõnga ja asub ise kolonni lõppu. Number kahtede ülesandeks, kes jooksevad vastassuunas, on rõngaste korjamine.



Joonis 2

Võidab võistkond, kelle mängijad lõpetavad teatejooksu esimesena.

Seda teatejooksu võib korraldada ka teistsugustes variantides. Näiteks võib rõngaste korjamise asemel lükata vaiade vahel jalaga mööda maad jalgpalli, tõsta ümber vaiasid jne.

Vaiakesest vaiakeseni

Mängu jaoks on tarvis 10 samasugust vaia ja 10 rõngast, nagu eelmises mängus.

Väljakule märgitakse kaks paralleelset 50 sammu pikkust

rada, mille kaugus teineteisest on 7 sammu. Raja algusesse tõmmatakse stardijoon. Raja lõppu aga finišijoon. Rada jagatakse viieks võrdseks osaks, märkides need joontega. Stardijoonest 5 sammu kaugusele lüüakse maasse esimene vai, sellest 10 sammu edasi teine jne. Viimane vai asub 5 sammu finišijoonest eespool.

Mängijad jagatakse kaheks võrdseks võistkonnaks. Võistkonnad asuvad stardijoone taha kolonnidesse. Nüüd katsuvad kummagi võistkonna number ühed visata viis rõngast esimese vaiakese otsa. Kui kõik viis rõngast on käest ära visatud, lahkuvad number ühed stardijoonelt ja asuvad oma kolonni lõppu. Järgmistena asuvad viskama number kahed. Need korjavad maast rõngad, mida number ühtedel ei õnnestunud vaiakese otsa visata. Kui number ühtedel ei õnnestunud vaiakese otsa visata ühtki rõngast, alustab number kaks viskamist stardijoonelt. Õnnestus number ühel aga visata kõik viis rõngast vaiakese otsa, on see võistkond võitnud, kelle mängija selle saavutas.

Iga vaia otsa visatud rõngas annab teisele numbrile õiguse liikuda stardist ühe vahemaa võrra edasi. Kui esimene mängija viskas vaia otsa näiteks kaks rõngast, läheb number kaks kohe joonele, mis jagab teist vahemaad kolmandaga, ja viskab siit rõngad järgmise vaia otsa.

Missuguselt vahemaalt ja missuguse vaia otsa peab viskama rõngaid number kolm, oleneb tulemustest, millised saavutas number kaks.

Võidab võistkond, kellel õnnestus kiiremini visata rõngad vaia otsa, ehkki viimasele vaiale visatakse ainult üks rõngas.

Kui kõik rõngad on vaiakeste otsa visatud, algab mäng uuesti. Nüüd alustavad mängu need, kes seisavad esimestena stardijoonel.

Igaüks isemoodi

Mängijad jagatakse võistkondadesse, kes asuvad kolonnides stardijoone taha. Igas võistkonnas viiakse läbi järjest lugemine. Mängujuht määrab, kuidas iga number peab edasi liikuma, näiteks: number ühed — joostes edaspidi; number kahed — joostes tagurpidi; number kolmed — hüpates ühel jalal; number neljad — hüpates jalad koos; number viied — galopisammudega, vasak külg ees; number kuued — polkasammudega jne. Mängujuhi märguandel

jooksevad esmalt number ühed. Võistkond, kelle jooksja jõuab stardijoonele tagasi kõige kiiremini, saab punkti.

Järgnevalt stardivad number kahed, kuna number ühed asuvad oma rühmade lõppu jne.

Kui kord või kaks on joostud üksikute numbrite kaupa, korraldatakse mäng teatejooksuna. Esimesele vahetusele antakse pulk, mille ta peab pärast jooksu edasi andma stardijoone taga seisvale järgmisele jooksjale. Ise aga asub ta kolonni lõppu. Võib joosta ka ilma pulgata, määrates kindlaks, et iga eelmine jooksja puudutab järgmise jooksja ettesirutatud kätt.

Jalgpallimatš

See on teatevõistlus poistele.

Mängijatest moodustatakse kaks 11-liikmelist võistkonda. Kumbki võistkond rivistub ühekaupa kolonni, kusjuures kolonnid asuvad paralleelselt teineteisest 5—6 sammu kaugusel. 6—8 sammu kaugusele kummagi võistkonna vastu asetatakse pöördetähised. Mõlema võistkonna kapten — esimene mängija — saab võrkpalli ja hästi suured ilma kummipaelata jalgpallipüksid (soovitav eri värvi).

Mängujuhi märguande järel tõmbavad võistkondade esimesed mängijad spordipüksid jalga, asetavad palli põlvede vahele ja liiguvad pükse käega ülal hoides hüpeldes pöördetähiseni, hüplevad ümber selle ja sealt tagasi oma võistkonna juurde, kus palli ja püksid saab järgmine võistleja, kes kiiresti «riietub» ja kordab eelmise mängija tegevust. Võistluse lõpetanud mängijad asuvad oma võistkonna lõppu.

Nii läbivad kõik mängijad järjekorras võistlusdistantsi. Lõpuks on kapten uuesti kolonni ees ja, saades viimaselt võistlejalt palli, tõstab selle võistluse lõpetamise märgiks üles.

Veekandjad

Mängijad jagatakse võrdsetesse rühmadesse. Liivale tõmmatakse teineteisest 100 sammu kaugusele stardi- ja finišijooned. Esimene rühm mängijaid asub stardijoonele, kus igale nendest annab mängujuht veega täidetud kruusi. Kõik kruusid peavad olema ühesuurused.

Mängujuhi signaali peale alustavad stardijoonel olijad jooksu. Joostes tuleb vältida vee kruusist väljaloksumist.

Võidab jooksja, kes jõuab finišijoonele esimesena. Et mäng oleks huvitavam, võib arvestada jooksjatele punkte. Kümne osavõtja puhul saab esimene 9 punkti, teine — 8 punkti jne. Viimane aga ei saa ühtki punkti. Kuid siin tuleb arvestada ka seda, kelle kruusis oli jooksu lõpul kõige rohkem vett. Seda võib hinnata 11 punktiga, veehulga poolest teisele kohale tulijat 6 punktiga ja kolmandat 3 punktiga. Rohkem kohti siin ei arvestata. Punktid kiiruse ja vee hulga eest liidetakse ning nende üldsumma näitab, mitmenda koha keegi omandas.

Esimese mängijate rühma järel jooksevad järgmise rühma mängijad jne. Iga rühma võitjad võtavad osa lõppjooksust, mille põhjal selgitatakse üldvõitja.

Väljakutse

Väljaku mõlemasse otsa tõmmatakse linnade jooned. Linnade vahemaa on 20—40 sammu. Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda, kumbki neist valib endale kapteni. Seejärel rivistuvad võistkonnad oma linnade joone taha viirgu. Kaptenid heidavad liisku, kumb võistkond alustab mängu.

Üks alustava võistkonna mängijaist, kelle määrab kapten, jookseb teise linna võistkonna juurde, kelle mängijad sirutavad parema käe ette, peopesaga ülespoole. Sinnasaadetud mängija lööb kolm korda vastasmängijate peopesale ja pärast kolmandat lööki jookseb oma linna tagasi. Kolmanda löögi saanud mängija jookseb teda väljakutsunud mängijale järele, püüdes viimast tabada enne tema linna jõudmist. Tabamisel viib ta püütud mängija enda juurde vangi. Kui see aga ei õnnestu, läheb ta ise vastasmängijate juurde vangi, kus seisab vastasmängija selja taha. Järgmise mängija saadab väljakutsele vastasvõistkonna kapten jne. Mäng jätkub seni, kuni ühes võistkonnas pole enam ühtegi mängijat. Võib mängida ka aja peale — 10—15 minutit. Sel juhul loetakse võitjaks võistkond, kes määratud aja lõpuks on võtnud rohkem vange.

Väljakutsuja võib lüüa oma äranägemise järgi kas ühe, kahe või kolme vastasmängija pihule, kuid kokku võib ta lüüa vaid kolm lööki ja alles kolmanda löögi järel võib hakata lööjat taga ajama.

Vangivõetud mängijaid võib päästa. Selleks tuleb välja kutsuda mängija, kelle selja taga vang seisab, ja kui see

mängija võetakse vangi, saab tema vang vabaks ning tuleb tagasi oma linna. Juhul kui vangi langeb kapten, asendab teda ükskõik missugune tema võistkonna mängija.

Kaks laagrit

Kaks võrdset võistkonda rivistatakse nägudega vastamisi, teineteisest 15—30 sammu kaugusele.

Väljaku keskele joonistatakse ring, millesse asetatakse mingi ese: pall, lipuke, kotike jne.

Ühe võistkonna mängijad peavad selle eseme sealt ära viima, teise võistkonna mängijad aga peavad seda takistama.

Mängujuhi signaali peale jookseb väljaku keskele kummastki võistkonnast üks mängija. Mängija, kes peab võtma eseme, teeb mitmesuguseid liigutusi, püüdes valvuri tähelepanu mujale juhtida ja eset oma laagrisse viia. Teine mängija — valvur — kordab kõiki vastasmängija liigutusi, pidades samal ajal silmas ka eset.

Kui aga ese ära võetakse, püüab valvur selle võtjat tabada. Õnnestub see valvuril, langeb vastasmängija vangi, s. o. asub koos valvuriga valvurite võistkonna lõppu. Vastasel korral langeb vangi valvur.

Kui kõik on läbi mänginud, siis võistkond, kes sai rohkem vange, loetakse võitjaks nii suure punktide arvuga, kuipalju tal on vange rohkem. Seejärel vahetavad võistkonnad oma osad ja mängivad sama mängu teistkordselt.

Mängu juures tuleb täita järgmisi reegleid: väljaku keskel asuva eseme juurde võib joosta ainult mängujuhi signaali peale; valvur peab tingimata matkima kõiki eseme äraviija liigutusi, vastasel korral ta kaotab.

Kohtumine vastasega

Mängijad moodustavad kaks ühesuurust rühma. Mõlemad võistkonnad rivistuvad saali vastasseinte äärde ühele joonele, jäädes üks mängujuhist paremale, teine vasakule.

Põrandale tõmmatakse kriidiga kolm joont: üks võistkondade vahele saali keskele, teised kaks — võistlejate ridade ette. Nende joonte kaugus keskjoonest peab olema võrdne.

Mängujuht määrab kummalegi võistkonnale märguande: ühele võistkonnale ühe vilesignaali, teisele — kaks vilesignaali.

Alustatakse mänguga. Joondumist hoides lähenevad võistkonnad teineteisele. Ootamatult annab mängujuht vilesignaali. Selle võistkonna mängijad, kelle signaal anti, pöörduvad kohe ümber ja põgenevad oma joone taha, teise võistkonna mängijad aga püüavad neid õlale lüües «kinni lüüa». «Kinnilöödud» ühinevad vastasvõistkonnaga.

Mängu korratakse mitu korda. Mängu lõppedes loetakse üle mängijad kummaski võistkonnas. Võistkond, kus on rohkem mängijaid, on võitnud.

Numbrite keerdjooks

Mängijad jagunevad kahte võrdsesse võistkonda. Võistkonnad istuvad toolidele, mis on asetatud ringi, nii et ühel ringipoolel on üks, teisel teine võistkond. Toolid on asetatud nii suurte vahedega, et nende vahelt saab vabalt läbi joosta. Kummaski rühmas viiakse läbi järjestlugemine. Nii saab iga mängija endale numbri.

Kui mängujuht hüüab mõne numbri, siis mõlema võistkonna vastavad mängijad hakkavad jooksma ringis vastupäeva, läbides seejuures kõik toolide vahed. Kumma võistkonna võistleja enne oma tooli juurde tagasi jõuab, see võistkond saab punkti.

Võistlejaid ei lasta joosta mitte järjekorras, vaid mängujuht ütleb numbreid segamini.

Mets, meri, soo

Moodustatakse kaks võrdset võistkonda. Võistkonnad rivistatakse saali vastasseinte äärde ühele joonele. Võistkonnad seisavad nägudega vastamisi. Ühele võistkonnale antakse käsklus: «Vasakult järjest — loe!», teisele «Paremalt järjest — loe!» Nii saab iga võistleja endale numbri.

Mõlema võistkonna vahele saali keskjoonele tõmmatakse kriidiga kolm sõõri. Ühe sõõri sisse kirjutatakse «Meri», teise sisse «Mets», kolmandasse «Soo».

Mängujuht nimetab ükskõik missuguse võistleja järjekorranumbri. See on eelkäskluseks mõlema võistkonna vastavaile mängijaile. Seepeale nimetab mängujuht mingi looma, linnu, kala, putuka või taime nime. Mõlema võistkonna vastavat numbrit kandvad võistlejad peavad nüüd kiiresti jooksma sellesse sõõri, kus on nimetatu peamine elukoht (orava nimetamisel tuleb joosta metsa tähistavasse

sõõri, räime puhul merd tähistavasse sõõri jne.). Kumb võistleja enne õigesse sõõri jõuab, toob oma võistkonnale punkti.

Mängujuht hüüab numbrid segamini, kuid peab seejuures silmas, et kõik võistlejad joosta saaksid.

Sikuhüppemäng

Mängijad asuvad ühekaupa kolonnis, üksteisest 8—10 sammu kaugusel. Kõik, välja arvatud kolonni viimane, asetavad ühe jala ette, kõverdavad selle ja toetavad kätega põlvele, painutavad kere ette ning langetavad pea. Viimane mängija, võtnud mõnesammulise hoo, sooritab mõlema jalaga äratõuke, toetab kätega eesseisva mängija seljale, hargitab jalad ja hüppab sellest üle, jookseb siis edasi, hüppab üle teisest, kolmandast jne., kuni on üle hüpanud kõigist kolonnis olevatest mängijatest. Seejärel jookseb 8—10 sammu edasi, jääb seisma ning painutab ennast samuti nagu teisedki mängijad. Seejärel alustab ülehüppamist järgmine tagaseisev mängija jne. Kui keegi mängijatest ei suuda teistest üle hüpata, jookseb ta ette ning jääb kummargil seisma.

Võib mängida ka nii, et 3—4 mängijat seisavad kummargil, ülejäänud hüppavad nendest üle; kellel ei õnnestu üle hüpata, see vahetab koha ühe kummargilseisjaga. Kummargilseisjad vahelduvad kindlaksmääratud järjekorras.

Mängust võib osa võtta kõige rohkem 10 inimest. Kui mängijaid on rohkem, võib nad jagada kahte võistkonda ja korraldada võistluse, kumb võistkondadest lõpetab ülehüppamise kiiremini.

Kui sirgjooneliseks paigutuseks ruumi ei jätku, võivad mängijad asuda ringselt.

Võidujooks ühel jalal

Kõik jooksust osavõtjad asuvad stardijoonele. Kui jooks toimub näiteks vasakul jalal, siis kõverdab iga võistleja parema jala taha ja hoiab seda ülal parema käega.

Kohtuniku (mängujuhi) märguandel alustavad kõik võistlejad ühel jalal hüplemist finišijoone suunas. Sealjuures ei tohi käeshoitavat jalga lahti lasta. Kes jõuab finišijoonele esimesena, on võitja.

Õng

Mänguks on tarvis 2—3 meetri pikkust peenikest nööri. Selle ühte otsa seotakse väike kotike liivaga. Võib kasutada ka hüppenööri, mille otsas on liivakotikesed.

Mängijad asuvad ringis. Juhtmängija on ringi keskel ja hoiab kinni nööri vabast otsast.

Mängujuhi signaali peale hakkab juhtmängija keerutama nööri mööda maad. Mängijad hüppavad üles, nii et nöör ei puudutaks jalgu. Keda nöör puudutab, see vahetab juhtmängijaga kohad.

Mängu juures tuleb tähele panna, et kotikesega nööriots peab libisema mööda maad ja ta võib riivata jalgu ainult kuni pahkluuni. Kui nöör puudutas kahe mängija jalgu, jääb juhtmängijaks see, keda ta enne riivas.

Pimesikk

Kui pimesikku mängitakse toas, peab teelt ära koristama võimalikult kõik esemed, mille otsa võib komistada või mille vastu end ära lüüa. Ka on igaüks kohustatud hüüdma «Tuli»!, kui pimesikku varitseb hädaoht.

Pimesikul seotakse silmad kinni ning talutatakse teda veidi ringi või keerutatakse paar korda enese ümber. Seejärel peab ta hakkama teisi püüdma. Mida elavamalt pimesikk täidab oma osa, mida rohkem mängijad keerlevad tema ümber ja teda sõbralikult «narrivad», seda suuremat lõbu valmistab mäng. See, keda pimesikul õnnestub kinni püüda, hakkab tema järeltulijaks. Võib püstitada ka tingimuse, et pimesikk peab ära arvama, kelle ta kinni püüdis; selleks peab kinnipüütu tegema mingisugust häält. Kui pimesikk arvab õieti, saab ta ametist lahti, kui ei — peab jätkama püüdmist.

Seda mängu võib mängida ka väljas, vabal muruväljakul, kuid siis peab koondama mängijad piiratud maa-alale, tähistades näiteks maa sisse pistetud keppide või okstega paraja mänguala. Mängijail on keelatud neist piiridest üle astuda. Kui pimesikk lahkub tähistatud alalt, hüütakse ta sinna tagasi.

Kaks pimesikku

Mängijad moodustavad suure ringi. Valitakse kaks juhtmängijat, kellel seotakse silmad kinni. Üks nendest hakkab püüdma, teine aga põgeneb, helistades kellukest. Aeg-ajalt

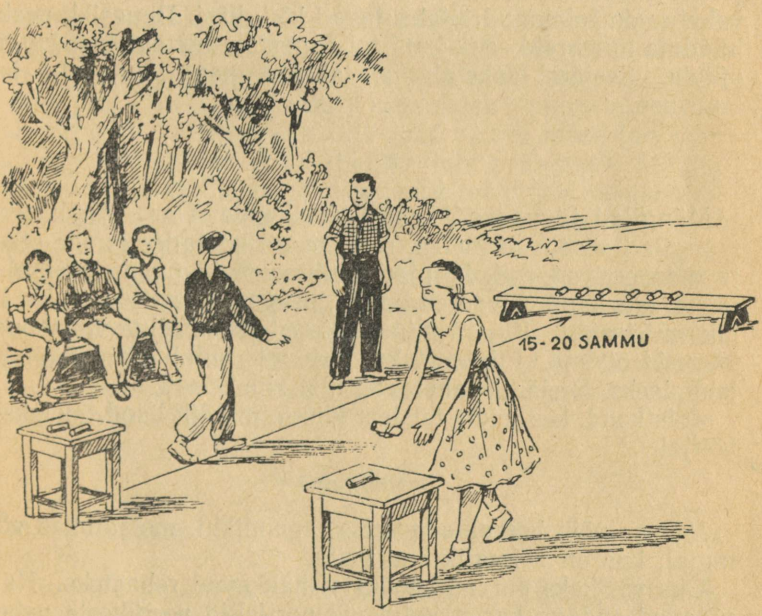
küsib püüdja: «Kus sa oled?» Juhtmängija helistab ja läheb vaikselt teise kohta. Kui püüdja tabab põgeneja, peavad nad vahetama osad või püüdjaks saab põgeneja, uus juhtmängija aga valitakse pealtvaatajate hulgast.

Algul tuleb püüdja ja põgeneja üksteisest eemale viia, seejärel aga anda signaal mängu alustamiseks. Kellukese puudumisel võib põgeneja juhtida püüdja tähelepanu endale ka teisel viisil.

Mõnikord valitakse selles mängus püüdjaks poiss, nimetades teda «Jüriks», põgenejaks aga tüdruk, keda hüütakse «Mariks». Jüri küsib: «Mari, kus sa oled?» Mari aga vastab: «Siin, Jüri!» ja eemaldub vaikselt.

Pimesikk-kandja

Mängijate seast valitakse kaks mängijat. Väljaku või saali ühte otsa asetatakse pink ja sellele ritta kümme puuklotsi. Väljaku teise otsa aga asetatakse kaks taburetti teineteisest 5—6 sammu kaugusele.



Joonis 3

Mängijad istuvad teine teisele taburetile ja nendel seotakse silmad. Mängujuhi signaali järel peavad mängijad tõusma ja minema üle väljaku pingi juurde, võtma sealt puuklotsi ning tooma oma taburetile. Klotsid tuleb tuua ühekaupa.

Mängija, kelle taburetil on 5 puuklotsi, on võitja (ka sel juhul, kui mõne klotsidest asetas sinna teine mängija).

Juhtmängija peab valvama, et kaks pimesikku-kandjat teineteisega kokku ei põrkaks.

Seda mängu võib korraldada ka võistkondade vahelisena.

Numbri pimesikk

Üks osavõtja määratakse pimesikuks. Ta asub keset ringi, mille moodustavad ülejäänud osavõtjad kas seistes või istudes toolidel. Iga ringisolija saab enesele järjest lugemise teel numbri. Siis seotakse pimesikul silmad kinni ning mängijad vahetavad kohad. Pimesikk hüüab välja kaks numbrit. Need peavad viivitamatult vahetama oma kohad, kusjuures pimesikk katsub üht neist kinni püüda. Kui kohavahetus on toimunud, plaksutavad kõik käsi. Pimesikk peab hüüdma numbreid seni, kuni tal õnnestub mõnda neist kinni püüda. Seejärel vahetab ta tabatud mängijaga koha ja tegevuse.

Käod

Mängijad jagunevad kahte võistkonda. Ühe võistkonna mängijad siirduvad metsa, ronivad eri kohtades puude otsa ja maskeerivad end, kujutades niimoodi kägusid. Maa-ala piirid, kus käod võivad end peitä, peavad olema varem kindlaks määratud. 10—15 minuti pärast läheb teine võistkond kägusid otsima. Fikseeritakse aeg, mis kulub kõigi kägude leidmiseks. Seejärel vahetavad mängijad osad.

Võistkond, kes leidis teistest kiiremini kõik käod, loetakse võitjaks.

Rebane

Mängu võib korraldada metsalagendikul, metsatukas või mujal, kus on võimalik end peita.

Üks või kaks paremat jooksjat hakkavad rebasteks. Nad võtavad endaga kaasa kotid või portfellid peenikeste paberiribadega, õlgedega, kuivade puulehtede või muu materja-

liga, mida võib jätta maa peale jälgedeks. Seejärel jooksevad rebased 1—1,5 kilomeetri kaugusele, visates kohati maha paberiribakesi (õlgi jne.). Oma jälgede lõpul peidavad nad endid ära. Ülejäänud mängijad — jahimehed — lähevad 5—10 minutit pärast rebaste lahkumist jälgi mööda neid otsima. Kui määratud aja järel (30 minutit kuni 1 tund) rebased leitakse, loetakse võitjaks jahimehed, vastasel korral aga võidavad rebased.

Peidetud varanduse otsimine

Mängujuht peidab mingisuguse eseme (näiteks portfelli) teatud kohale metsa, aasale või teele. Seejärel seletab mängujuht mängijatele, missugune asi on peidetud, missugusele maa-alale ja kui palju ta annab selle otsimiseks aega. Kõik lähevad varandust otsima. Kes selle leiab, on võitja. Seejärel peidab asja selle leidja.

Orienteerumine kuulmise järgi

Mängu korraldatakse tasasel põllul või aasal, kus pole põõsaid. Kõik mängijad rivistuvad ühte viirgu, üksteisest kolme sammu kaugusele ja nende silmad seotakse kinni. Mängujuht läheb neist umbes saja meetri kaugusele ja annab signaali (vilega, käristiga jne.). Kõik mängijad lähevad signaali suunas, püüdes mängujuhile läheneda. Mängujuhi teise signaali peale võtavad kõik mängijad sidemed silmade eest ära ja jäävad seisma. Võidab see, kes asub mängujuhile kõige lähemal.

Mängu võib keerulisemaks muuta järgmiselt: mängujuht, andnud vile ja seejärel peatanud lähenejad, asub uuele kohale ja vilistab jälle, misjärel kõik liiguvad uues suunas. Sel viisil võib muuta suunda mitu korda. Lõpuks võtavad kõik üheaegselt sidemed ära ja määravad kindlaks, kes on mängujuhile kõige lähemal.

Maskeerimine

Mäng viiakse läbi maastikul — metsatukas, metsasalus jne.

Mängijad jagunevad kahte võistkonda. Loosi järgi jookseb üks võistkond ära. Teine võistkond püüab neid silmas pidada, kogunedes mingisugusele kõrgendikule või puude

otsa. Ärajooksnud võistkond peitub 1—2 kilomeetri kaugusel, püüdes end hästi maskeerida. 100 meetri kaugusele sellest kohast panevad nad välja mingi värvilise eseme — lipu jne. 15—20 minuti järel läheb mahajäänud võistkond mööda esimese võistkonna jälgi ja otsib peitunuid 1—1,5 tundi (kokkuleppe kohaselt). Kui võistkond leiab vastase üles, on ta võitja, kui see aga ei õnnestu, on ta kaotanud.

Selle mängu juures peab kummalgi võistkonnal olema kell. Enne mängu algust tuleb kontrollida aega, et end peitev võistkond teaks, millal mäng lõpeb.

Rünnak metsas

Mäng toimub metsas. Mängijad jagatakse kaheks rühmaks — kaitsjateks ja ründajateks. Kaitsjate rühm läheb metsa, peitudes seal aukudesse, põõsastesse, puude otsa jne. Ründajad asuvad pealetungile 10 minutit hiljem. Nende ülesandeks on avastada kaitsjaid. Juhul kui nad märkavad kaitsjat, peavad nad ta välja kutsuma — seega on kaitsja vangistatud. Kui aga ründaja on kaitsjast märkamatult möödunud, võib viimane oma peidukohast välja tulla ja vangi on langenud ründaja. Võidab see, kes vangistab rohkem.

Mängu kordamisel asuvad kaitsesse need, kes varem olid ründajad.

Mõistatusmäng maastikul

See mäng eeldab ümbruse tundmist 100—500-meetrilises raadiuses. Enne mängu valib mängujuht mängijaile teadmatult maastikul rea objekte (üksikuid puid, suuri kive, hooneid, lipuvardaid jne.), märkides nendele kergesti leitavasse kohta mingi numbri. Kõigi nende esemete numbrid märgib ta ka oma taskuraamatusse.

Kogunud mängijad enda ümber, esitab ta neile mõistatuse vormis ühe nendest objektidest. Näiteks ümbruses ainsana esineva pihlaka puhul võib esitada seda järgmiselt: «Ainus oma liiki esindav puu meie ümbruses.» Mängija, kes lahendab selle mõistatuse, püüab läheneda objektile teistele märkamatult ja avastada sellele märgitud numbri. Seejärel teatab ta mängujuhile kiiresti objekti ja selle numbri. Õige vastuse korral saab ta näiteks 10 punkti, järgmised lahendajad aga vastavalt 9, 8, 7, 6 jne. Võib hinnata ka teisiti,

kuid igal juhul tuleb esimest premeerida suurema punktide arvuga. Kui kõik taipavad kohe, millist objekti mõeldi, oleneb võitja numbri leidmise ja jooksu kiirusest.

Kokkuvõttes võidab see, kes kogub endale kõige rohkem punkte.

Mööda teed

Mängijad läbivad koos teatud teeosa või tänava. On soovitav, et tee või tänav oleks mängijaile tundmatu või vähe tuntud.

Pärast teeosa läbimist tehakse peatus, võetakse paber ja pliiats ning hakatakse ilma taha vaatamata kirjeldama nähtut. Tähtis on näidata, missugused puud, majad ja aiad asetsesid tee ääres, missugust värvi olid majad, kus kasvas kõige suurem puu jne.

Võidab (või saab võidupunkti) see, kelle kirjeldus on kõige täielikum.

Vaatlusmäng maastikul

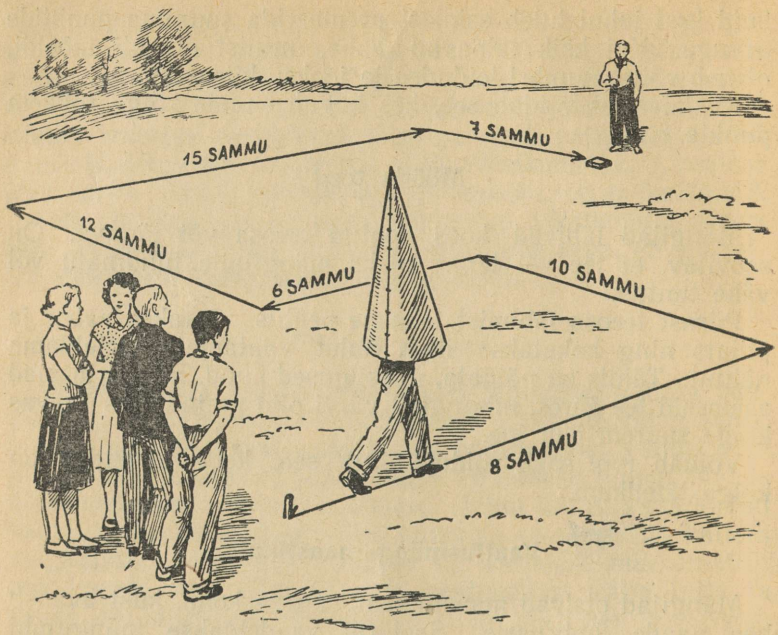
Mängijad otsivad maastikul niisuguse koha, kust avaneb hea vaade ümbrusele. Seejärel vaadeldakse mängujuhi poolt näidatud suunas ümbrust enda ees. Pärast kaheminutilist vaikset vaatlust pööravad kõik mängust osavõtjad sellele selja ja hakkavad üles märkima, nii täielikult kui võimalik, kõike seda, mida nad nägid enda ees nii lähedal kui kaugel. Kuni kirjutuse lõpetamiseni ei tohi mingil tingimusel taha vaadata. Võidab see, kelle kirjeldus nähtu kohta on kõige täielikum.

Sarnaseid tähelepanumänge võib organiseerida ka toas lauale kuhjatud esemete abil, samuti piltide vaatlemisel jne.

Nähtamatu marsruut

Väljakule joonistatakse mingi marsruut, nagu näidatud joonisel. Et mäng oleks huvitavam, selleks võib asetada marsruudi lõppu mingi auhinna, kas tahvli šokolaadi, raamatu või muud.

Valitakse üks mängija, kellele näidatakse marsruut täpselt kätte. Mängija seisab marsruudi stardikohale, kus talle pannakse pähe paberist torbik, mis katab rändurit kuni puusadeni. Kätte antakse kompass. Mängujuht annab käsk-



Joonis 4

luse: «Kaheksa sammu põhja suunas!» Seepeale hakkab rändur juhatatud suunas astuma. Kui rändur on astunud kaheksa sammu põhja suunas, antakse uus käsklus: «Kümme sammu läände!» See tehtud, järgneb jälle käsklus: «Kuus sammu lõunasse!», seejärel: «Kaksteist sammu läände!», siis: «Viisteist sammu põhja!» ja lõpuks: «Seitse sammu itta!».

Kui rändur on kompassi abil jõudnud finišisse, võtab ta torbiku peast ning saab endale finišis oleva auhinna. On ta aga viltu läinud, jääb auhinnast ilma. Seejärel alustab rännakut järgmine mängija jne. Igale rändurile tuleb määrata erisugune marsruut, kuid pikkuselt peavad need olema enam-vähem võrdsed.

MÄNGUD PALLIGA

Ära anna palli juhtmängijale

Mängijad moodustavad ringi, asudes üksteisest kõrvalesirutatud käte kaugusel. Juhtmängija läheb ringi keskele. Ringisseisjad hakkavad viskama palli (võrk- või korvpalli) üksteisele üle ringi, ilma et annaksid juhtmängijale võimalust palli puudutamiseks. Juhtmängija, joostes ringi keskel, katsub puudutada palli, kui see on õhus, maas või ükskõik missuguse mängija käes.

Kui see õnnestub, läheb tema asemele mängija, kelle poolt visatuna pall tabati, juhtmängija aga asub ringjoonele.

Palli võib visata õhust või veeretada mööda maad. Kui pall lendab ringist välja, peavad mängijad selle nii ruttu kui võimalik üles võtma ja, asudes oma kohale, jätkama mängu. Juhtmängijal on õigus puudutada palli ka väljaspool ringi.

Jalgpall ringis

Mängijad moodustavad ringi, asudes üksteisest kõrvalesirutatud käte kaugusel. Juhtmängija läheb ringi keskele, asetab maha jalgpalli ja katsub seda jalaga ringist välja lüüa. Ringisseisjad takistavad palli väljumist jalgadega. Kui pall lendab ringist välja, siis see, kellest pall möödus paremalt, jääb juhtmängijaks.

Palli võib lüüa ainult mööda maad ja see loetakse väljalennanuks, kui ta lendas altpoolt mängijate põlvi, vastasel korral seda väljalennanuks ei loeta. Palli võib takistada ja lüüa ainult jalgade ja kehaga.

Tulevahetus

Väljaku keskele tõmmatakse ristjoon, mis jagab väljaku kaheks pooleks. Mõlemasse väljaku otsa, keskjoonest 10—30 sammu kaugusele, tõmmatakse paralleelselt vanglajooned. Väljaku küljed piiratakse samuti joontega.

Mängijad jagunevad kaheks võrdseks võistkonnaks. Kumbki võistkond asub oma väljakupoolele keskjoone ja vanglajoone vahel. Mängujuht viskab palli keskjoonele. Mängu alustab võistkond, kelle poolele pall kukkus. Mäng seisab järgmises: ühe võistkonna mängijad katsuvad tabada

palliga teise võistkonna mängijaid; tabatu läheb oma vastasmängijate vanglajoone taha. Võidab võistkond, kes tabab kiiremini kõiki teise võistkonna mängijaid.

Võib mängida ka kindlaksmääratud aja peale — 10—15 minutit. Võidab võistkond, kellel on jäänud väljakule rohkem mängijaid.

Mängus tuleb jälgida seda, et mängijad ei läheks üle keskjoone vastasvõistkonna väljakule. Palliga võib tabada ükskõik millist kehaosa, välja arvatud pea.

Mängijat, kes püüab palli lennult, tabatuks ei loeta. Kui pall põrkub maast üles ja puudutab mängijat, ei loeta seda tabamiseks. Palliga ei ole lubatud joosta ega seda kaua käes hoida. Sel juhul antakse pall vastasvõistkonnale. Palliga võib edasi liikuda, põrgatades seda vastu maad. Kui pall kukkus vanglajoone taha, siis viskavad «vangid» palli sealt oma mängijale. Vange võib vabastada ja lasta nad tagasi väljakule. Selleks tuleb visata pall vangistatule nii, et ta püüaks selle lennult, ilma et astuks üle vanglajoone.

Seis!

Mängijad moodustavad ringi ja viivad läbi järjestlugemise. Üks mängijaist jääb juhtmängijaks. Ta läheb väikese palliga ringi keskele.

Juhtmängija põrgatab palli kõvasti vastu maad ja hüüab ükskõik missuguse mängija numbri. Väljakutsutu jookseb palli järele, teised mängijad aga jooksevad igale poole laiali.

Väljakutsutu, saades juhtmängijaks, hüüab pärast palli püüdmist «Seis!». Kõik peatuvad ja jäävad liikumatult seisma kohale, kus nad olid hüüdmise momendil. Mängija, kelle käes on pall, katsub tabada talle kõige lähemal olevat mängijat, kes sel momendil võib palli eest kõrvale põigata, kuid ilma kohalt liikumata (kummardudes, kükkides, üles hüpates jne.). Kui juhtmängija viskab mööda, jookseb ta uuesti pallile järele, teised aga jooksevad laiali. Haaranud palli, hüüab juhtmängija uuesti «Seis!» ja püüab kedagi palliga tabada. Kui see õnnestub, saab tabatu uueks juhtmängijaks, mängijad asuvad tema ümber ja mäng algab otsast peale.

Käskluse peale «Seis!» ei tohi keegi kohalt liikuda. Kuni juhtmängija pole palli veel enda kätte saanud, võib väljakul laiali joosta nii, nagu keegi soovib.

Harilik laptuu

Mänguks on tarvis laptuukeppi ja väikest kummist või lappidest palli. Väljakule tõmmatakse risti 6—10 meetri pikkune joon — linn; 15—30 sammu kaugusele sellest tõmmatakse teine joon — pesa.

Mängijad valivad juhtmängija. Seda teevad nad kas salmliisu või keppliisu abil (võetakse kepist alt järjekorras kinni; kelle käsi jääb pealmiseks, see on juhtmängija).

Kõik mängijad asuvad linna joonele. Juhtmängija viskab palli kordamööda iga mängija ees üles. Pall visatakse üles nii, et seda saab kepiga lüüa. Lööja katsub saata palli kaugele väljakule, viskab laptuukepi pärast lööki linna juurde maha, jookseb pessa ja sealt tagasi. Juhtmängija aga jookseb väljakule, et haarata löödud pall ja tabada sellega jooksvat mängijat. Kui pall ei lennanud kaugele, jookseb lööja ainult pessa ja pöördub tagasi linna alles pärast järgmise mängija õnnestunud lööki. Kui mängija ei tabanud palli, peab ta ikkagi pessa jooksma.

Kui kõik mängijad lõid mööda ja jooksid pessa, siis juhtmängija, seistes linna joone taga, viskab palli kolm korda kõrgele õhku ja püüab kinni. Selle aja jooksul peavad mängijad jooksma linna joone taha. Pärast palli kolmandat ülesviset püüab juhtmängija jooksjaid tabada.

Juhul kui mängijad ei jõudnud tungida linnani (juhtmängija oli juba kolm korda palli üles visanud), läheb juhtmängijaks see, kes esimesena mööda lõi ja pessa jooksis.

Juhtmängija võib palliga visata ainult seda mängijat, kes jookseb üle väljaku. Linna ja pesa joone taha jõudnud mängijat visata ei tohi. Pärast jooksu asub mängija järjekorra lõppu. Kui juhtmängija tabab jooksjat, asub ta mängijate järjekorra lõppu, tabatu aga läheb tema asemele.

Vene laptuu

Ühte väljaku otsa tõmmatakse linnajoon, vastasotsa aga, 40—60 sammu kaugusele linnast — pesajoon (murul võib tähistada linna või pesa mingisuguste esemetega). Linna ja pesa vahelist maa-ala nimetatakse väljakuks.

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda, valitakse kaptenid ja loositakse — kes alustab mängu. Mängu alustav võistkond läheb linna, teine võistkond aga jookseb mööda väljakut laiali.

Linnas asuva võistkonna kapten seab oma mängijad järjekorda, väljakul oleva võistkonna kapten aga saadab ühe oma mängijaist linna palli üles viskama.

Viskaja, seistes linna joonel, viskab palli üles, ja mängu alustava võistkonna esimene mängija lööb palli laptuuga nii kaugele väljakule kui võimalik. Kui löök õnnestus, jookseb lööja üle väljaku pessa ja sealt tagasi. Kui aga pall kukkus lähedale, jääb mängija linna ja ootab järgmise mängija õnnestunud lööki. Väljakul olevad mängijad katsuvad palli kinni püüda õhust või haarata kiiresti maast ning visata sellega jooksjat. Kui väljakul asuvad mängijad püüavad palli õhust, lähevad nad mängima linna, seal oleva võistkonna mängijad aga lähevad väljakule. Kui õnnestub tabada palliga kedagi ülejooksjaist, jooksevad väljakul olevad mängijad kohe linna, mängijad linnast aga ruttavad väljakule ning katsuvad tabada palliga mõnda mängijaist, kellel ei ole õnnestunud veel linna joosta. Kui see neil õnnestub, jooksevad nad jälle nii ruttu kui võimalik linna, linnast aga jookseb võistkond väljakule, ning katsub samuti teisi tabada. Seega toimub võitlus linna vallutamise pärast. Kui ühel võistkonnal õnnestub tabamatult linna pääseda, jätkub mäng nii, nagu kirjeldatud eespool.

Mängijad löövad palli väljakule järjekorras. Kapten lööb palli viimasena. Iga mängija võib lüüa palli pihta ainult üks kord, vaatamata sellele, kas ta tabas seda või lõi mööda. Järgmiseks löögiks saab ta õiguse siis, kui on jooksnud pessa ja jõuab tabamatult linna tagasi. Seejuures asub ta linnas järjekorda viimase mängija järel.

Kapten võib lüüa järjest kolm korda. Ülejooksja peab jätma laptuu linna; vastasel korral peab ta tagasi pöörduma ja uuesti jooksma. Pärast tugevat ja head lööki võivad üle joosta mitu mängijat korraga.

Linnas asuva võistkonna kaptenil on otstarbekam asetada nõrgemad mängijad teiste keskele; siis võivad lõpuks tugevamad ja osavamad oma löökidega välja aidata nõrgemaid, s. t. anda neile võimaluse üle joosta.

Pall üle pea

Mängijad, jagunedes kahte võrdsesse võistkonda, rivistuvad ühekaupa kolonni, kolonnid teineteisega paralleelselt. Mängijad asuvad kolonnis üksteisest käe ulatuse kaugusel.

Kolonnide vahe on 2—3 sammu. Kummagi kolonni esimese mängija käes on pall.

Mängujuhi signaali peale annab esimene mängija palli üle pea enda taga seisvale mängijale, kes omakorda annab palli samal viisil järgmisele jne., kuni kolonni lõpuni. Viimased mängijad, saades palli, jooksevad oma kolonni paremalt küljelt ette, jäävad esimesteks ja annavad omakorda palli üle pea enda taga seisjale jne. Mängitakse seni, kuni kõik mängijad on palliga läbi jooksnud.

Kohe, kui kolonni viimane mängija on välja jooksnud, astub kogu kolonn ühe sammu tagasi. Palli edasi andes tuleb kindlasti kinni pidada reeglist, et pall antakse edasi enda selja taga seisjale. Palli ei tohi mängijatest üle visata. Kui keegi pillab palli maha, peab ta selle ise üles võtma ja edasi andma.

Võidab võistkond, kes lõpetas palli edasiandmise esimesena.

Edasi-tagasi

Mängijad, jagunedes kahte võrdsesse võistkonda, rivistuvad ühekaupa kolonni, kolonnid teineteisega paralleelselt. Mängijad on kolonnides üksteisest ettesirutatud käte kaugusel, kolonnide vahemaa on 2—3 sammu.

Iga kolonni eesmine mängija annab mängujuhi signaali peale palli (jalg- või korvpalli) üle pea tagaseisvale mängijale, kes annab palli samal viisil järgmisele jne. Kui pall on jõudnud kolonni lõppu, pööravad kõik võistkonna mängijad ümber, võtavad laia harkseisu ning viimane mängija (kes nüüd on esimene) kummardab ja annab palli edasi jalgade alt.

Nii jõuab pall tagasi mängijale, kes alustas mängu.

Võidab võistkond, kes suudab kiiremini anda palli üle pea taha ja jalgade alt tagasi ette.

Selles mängus võib palli asendada ka teiste esemetega.

Kui mängijaid on üle kolmekümne, võib neid jagada kolmeks-neljaks võistkonnaks, et mäng oleks elavam.

Kes on kiirem

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda. Kumbki võistkond rivistub omaette viirgu (näoga üksteise vastu). Harvenetakse käeulatuse kaugustele vahedele.

Äärmine parempoolne (või vasakpoolne) mängija igas viirus hoiab käes palli (võrk- või korvpalli) või mingit muud eset — lipukest, mütsi jne.

Mängujuhi signaali või käskluse peale «Valmis olla, tähelepanu — marss!» viskab äärmine mängija palli oma naabrile viirus, see oma naabrile jne. kuni viiru lõpuni. Saades palli, jookseb viimane mängija oma viiru tagant viiru algusse ja hakkab uuesti palli viskama. Kui mängijad, kes alustasid palli viskamist, on jäänud äärmiseks viiru teises otsas, jooksevad nad sealt oma esialgsele kohale tagasi ja tõstavad palli üles.

Võidab võistkond, kelle esimene mängija jõuab oma vanale kohale tagasi varem ja tõstab palli üles esimesena.

Siin tuleb järgida mõningaid reegleid. Kohe, kui viimane mängija on viirust välja jooksnud, astuvad kõik ühe sammu vasakule. Palli võib visata ainult oma naabrile. Kui keegi pillab palli maha, peab ta selle ise üles tõstma, asuma oma kohale ja jätkama palli viskamist.

Pall ringis

Mängijad (nõutav mängijate arv — 8, 10, 12 jne.) seisavad ringis, üksteisest kõrvalesirutatud käte kaugusel ja loevad kaheks. Mängijad nr. 1 moodustavad ühe, mängijad nr. 2 teise võistkonna. Ükskõik missugused kaks kõrvutiseisvat mängijat nimetatakse võistkondade kapteniteks.

Kummalgi kaptenil on pall. Mängujuhi märguandel viskavad kaptenid pallid (üks paremale, teine vasakule) ringis kõige lähemal seisvale oma mängijale, s. o. üle ühe. Need omakorda viskavad palli järgmisele oma võistkonna mängijale jne. Nii visatakse palle mööda ringi, kuni need jõuavad jälle kaptenite kätte. Kapten, saades palli, tõstab selle üles. Võidab võistkond, kes oskab palli teisest kiiremini edasi anda ja kelle kapten palli varem üles tõstab.

Kui mängijaid on palju, võib moodustada ka mitu ringi.

Pall tuleb visata kindlasti oma võistkonna kõige lähemal asuvale mängijale, s. o. üle ühe. Juhul kui pall maha kukub, peab selle üles tõstma mängija, kes laskis pallil kukkuda. Edasi võib visata alles siis, kui ta on asunud tagasi oma kohale.

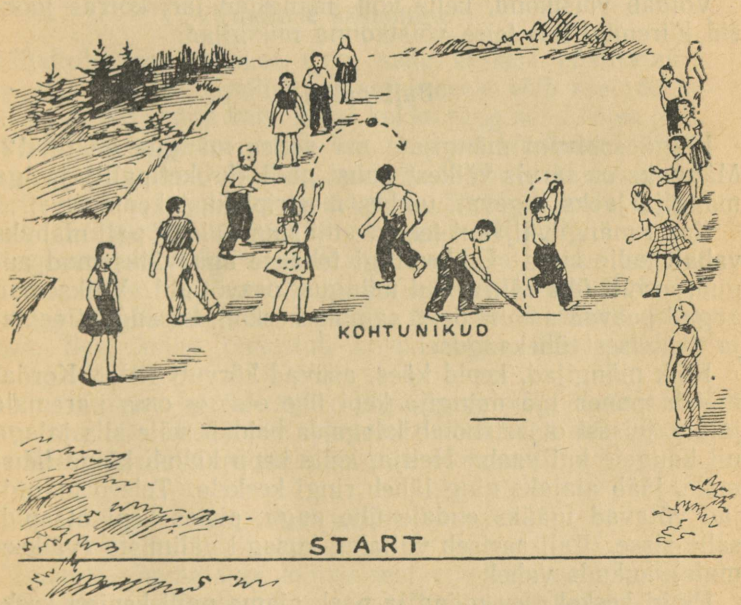
Viska ja püüa

Mängijad valivad kaks kohtunikku. Seejärel jagunevad nad kahte võrdsesse võistkonda. Kummaski võistkonnas viiakse läbi järjestlugemine. Võistkondade esimesed, käes pall, asuvad stardijoonele. Kohtuniku signaali peale viskavad nad palli üles-ette ja jooksevad kohe sellele järele. Mängija ülesandeks on püüda pall kohe pärast selle esimest põrkumist maast.

Kohalt, kus pall maad puudutas, viskab selle edasi teine sama võistkonna mängija. Kui ta palli kinni püüab, annab ta selle püüdmiskohal edasi kolmandale mängijale jne.

Kumbki kohtunik jälgib ühe võistkonna mängu. Iga kord, kui visatakse palli, peab ta mängijaga kaasa jooksma. Sinna, kus pall maha kukkus, tõmbab ta kepiga joone.

Kui mängija ei püüa palli pärast selle esmakordset põrkumist, peab järgmine mängija viskama palli joonelt, kust alustas jooksu ülesandega mittetoimetulnud mängija. See-



Joonis 5

pärast tuleb visata pall võimalikult kaugele, kuid sealjuures arvestada, kas suudetakse seda püüda.

Võidab võistkond, kelle mängijad jõuavad kokkulepitud kohale enne vastasvõistkonna mängijaid.

Palliga ümber ringi

Mängust võtavad osa 10—12 inimest. Mängijad seisavad ringis, üksteisest väljasirutatud käte kaugusel. Nüüd loetakse mängijad kaheks ja moodustatakse kaks võistkonda. Number ühed on üks võistkond, number kahed teine võistkond.

Mängujuht annab palli kahele kõrvutiseisvale mängijale, s. t. number ühele ja number kahele. Mängujuhi signaali peale hakkavad mängijad, pall käes, jooksma vastupidises suunas väljaspool ringi.

Kumbki mängija, jõudes oma kohale, viskab palli kiiresti oma võistkonna lähemale mängijale. See, saades palli, jookseb kohe ümber ringi, tuleb oma kohale tagasi ja viskab palli järgmisele oma võistkonna mängijale.

Võidab võistkond, kelle kõik mängijad järjekorras jooksid kiiremini kui teise võistkonna mängijad.

Pall auku!

Kõige sobivam mängijate arv selles mängus on 6—12. Mänguks on tarvis väikest puust palli (kroketipalli) ja iga mängija jaoks tugevat, umbes meetripikkust keppi.

Keset mänguväljakut tehakse nii suur auk, et pall mahuks vabalt selle sisse. Ümberringi tehakse aga väiksemad augud, arvult üks vähem kui mängust osavõtjaid. Väiksemad augud peavad asuma 5—6 sammu keskmisest august eemal ja üksteisest ühekaugusel.

Kõik mängijad, kepid käes, asuvad kõrvuti ritta. Kordamööda paneb iga mängija kepi ühe otsaga oma paremale jalale, teisest otsast hoiab käega ja heidab selle siis jalaga nii kaugele kui saab. Heitja, kelle kepp kukub kõige lähemale, jääb ajajaks ning läheb ringi keskele. Teised mängijad võtavad igaüks endale ühe augu, pistes kepi otsapidi selle sisse. Pall asetseb väljakul kusagil välimiste (väiksemate) aukude vahel.

Ringi keskel olev mängija peab ajama palli kepiga keskmisse auku. Selles takistavad teda aga teised mängijad,

kes parajal silmapilgul annavad pallile tugeva löögi, nii et see veereb kaugele eemale. Nad peavad aga sealjuures olema ettevaatlikud ja nii ruttu kui võimalik asetama kepi uuesti oma auku, sest kui ringisolija jõuab pista oma kepi mõnda tühja auku, vahetab ta koha ja tegevuse augu omanikuga. Mäng lõpeb siis, kui pall on jäänud peatuma keskmisse auku.

Kujude loomine

Mängijad moodustavad ringi. Üks mängust osavõtja asub ringi keskel. Ta viskab palli kordamööda igale ringisolijale. Need katsuvad seda kinni püüda. Kui see mõnel ei õnnestu, peab ta jääma seisma mängu lõpuni sellesse asendisse, milles ta oli ebaõnnestunud püüdmiskatsel. Kui kõik ringisseisjad on sel kombel muudetud «kujudeks», määrab seesolija enese järeltulijaks mängija, kellel on kõige huvitavam või ilusam poos.

Palli võib visata nii, et selle püüdmine on raske, kuid mitte võimatu.

Kindluse kaitsmine

Väljakule joonistatakse ring, selle keskele püstitatakse kepp, mis tähistab kindlust. Ringi keskele võib asetada ka mitu keppi või panna kolm keppi kokku ning nende otsa pall.

Mängijate seast valitakse üks, kes on kindluse kaitsja. Tal on käes pall. Ülejäänud mängijad, võttes kätest kinni, ümbritsevad kaitsjat suure ringina. Seejärel lasevad nad kätest lahti ja üks mängijaist saab kaitsjalt palli.

Ringisseisjad viskavad palli üksteisele, valitsedes parajat momenti, et palliga keppi ümber lüüa. Kaitsja muidugi varjab keppi ja tõrjub palli ükskõik mis viisil, ainult mitte jalaga. See, kellel õnnestub keppi maha lüüa, vahetab kaitsjaga kohad.

Võib juhtuda, et kohmaka liigutusega võib kaitsja ise kepi maha lüüa. Sel juhul vahetab ta koha selle mängijaga, kelle käes on pall kepi mahaajamise momendil.

Pall korvi!

Väljakule tõmmatakse teineteisest viie-kuue sammu kaugusele kaks paralleelset joont: korvijoon ja viskejoon. Esimesel joonel asub kaks korvi või pange. Teisel joonel seisa-

vad võistkonnad, rivistatud ühekaupa kolonni, iga võistkond oma korvi vastas. Mängijate arv võistkondades peab olema ühesuurune.

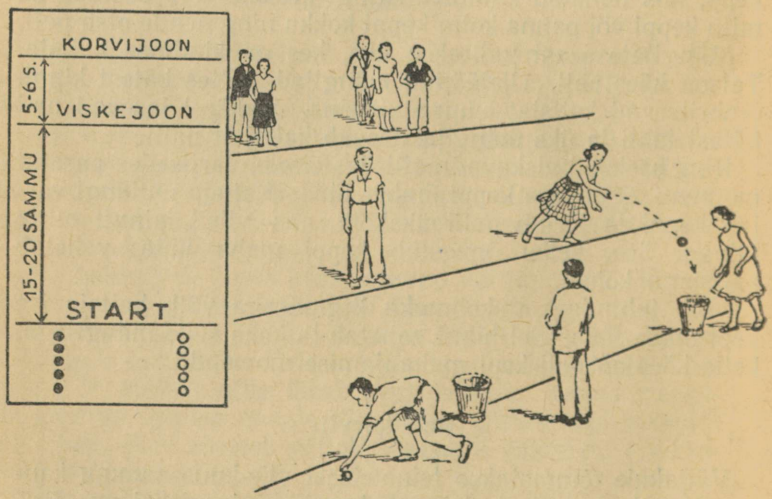
Iga kolonni viimane läheb oma võistkonna korvi juurde. Mängijale, kes seisab võistkonnas kõige ees, antakse väike kummipall. Seejuures annab mängujuht signaali võistluse alustamiseks.

Palliga mängija ülesandeks on visata pall korvi. Kui vise ei õnnestu, annab korvi juures olev mängija selle viskajale tagasi, ja see kordab viset seni, kuni tabab palliga korvi. Nüüd annab korvi juures olev mängija palli oma võistkonna järgmisele mängijale ja läheb ise kolonni lõppu. Järgmisena viskab palli korvi teine mängija, korvi juurde aga asub kolonni esimene mängija.

Kui viskamise kord on viimase mängija käes, ei vaheta ta enam kedagi välja. Õnnestunud viskega lõpetab see mängija võistluse.

Kohtunik märgib üles iga võistkonna ebaõnnestunud viskeid. Võitja võistkond saab niipalju punkte, kuipalju oli teisel võistkonnal ebaõnnestunud viskeid.

Kui väljaku suurus võimaldab, võib mänguks vajalikku maa-ala laiendada, et korraldada teatejooksu palliga. Sel



Joonis 6

juhul jääb vahemaa viskejoone ja korvijoone vahel muutmata, kuid tõmmatakse veel kolmas joon — stardijoon, mille taga seisavad võistkonnad. Stardijoon tõmmatakse 15—25 sammu viskejoonest kaugemale. Mängija number 1 jookseb stardijoonelt korvijooneni ja viskab sealt palli korvi. Järgmine viskaja ei tohi aga stardijoonelt lahkuda enne, kui ta on saanud palli korvi juures olevalt mängijalt.

Korvivisked

Korvpalliväljakule, korvist 5—6 meetri kaugusele tõmmatakse kaar, millele märgitakse 5—7 pealeviske sooritamise kohta. Pealeviskeid alustatakse parempoolsest märgist. Viske õnnestumisel asutakse järgmise märgi taha ja sooritatakse pealevise sealt jne. Ebaõnnestumise korral aga antakse pall üle järgmisele mängijale, kes üritab omakorda visata. Järjekordse viskeõiguse saabumisel jätkatakse pealeviskeid märgi tagant, kus viimati vise ebaõnnestus. Võidab see, kes on sooritanud õnnestunud visked kõigilt pealeviskekohtadelt esimesena.

Taba palli!

Mänguväljakule (saali põrandale) tõmmatakse kummassegi otsa joon. Joonte kaugus teineteisest on 20—40 sammu. Väljaku keskkohale tõmmatakse kolmas joon, kuhu pannakse suur kast ja sellele korv- või võrkpall.

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda. Võistkonnad asuvad teine teise joone taha. Igal mängijal on väike pall (pesapall). Mängujuhi märguandel viskavad mõlema võistkonna mängijad üheaegselt väikeste pallidega suurt palli, katsudes seda tabada. Palli, mis ei ületa keskjoont, võib viskaja tagasi võtta. Iga kord saab võistkond, kelle mängija viskas palli kastilt maha, punkti. Siin on tähtis, kummale väljakupoolele pall kukkus.

Pall püüdjale

Korv- või võrkpalliväljaku vastasnurkadesse (piki üht diagonaali) tõmmatakse jooned, nii et moodustuvad väikesed kolmnurgad. Paralleelselt kolmnurga väljakupoolse küljega tõmmatakse 2—3 meetri kaugusele kaitsjate joon. Mõlemad võistkonnad asuvad väljakul läbisegi. Kumbki

rühm eraldab ühe püüdja, kes asub ühte kolmnurka, ja 2—3 kaitsjat, kes hõivavad kolmnurga ja kaitsjate joone vahelise koridori.

Mängu algul kohtunik, seistes keset väljakut, viskab korvpalli (võrkpalli) üles. Mängijad katsuvad seda püüda ja söötude abil ligineda oma rühma püüdjale, et visata pall temale. Seda aga püüavad takistada vastasvõistkonna mängijad, eriti kaitsjad, kes asuvad püüdja ees.

Mängitakse aja peale (2 korda 3—8 minutit). Võidab rühm, kelle püüdja rohkem kordi püüdis palli õhust.

Koomiline jalgpall

Moodustatakse kaks võistkonda, kummaski vähemalt kolm paari mängijaid (võistkondade suurus oleneb mänguala suurusest). Mänguväljaku kummaski otsas märgitakse ära väravad. Mängijad asuvad paarikaupa kõrvuti. Igal paaril seotakse sisemised jalad altpoolt põlve kokku. Üks paar võistkonnas on väravavahiks, kaks paari aga püüavad ajada jalgpalli vastase väravasse, kusjuures nad peavad ka oma väravat kaitsma.

Mängu alustatakse tsentrist. Käega võib palli puudutada ja visata ainult väravavaht. Üle küljejoone veerenud palli ei tohi väljakule visata selle võistkonna paar, kelle mängija löögist pall mänguväljakult välja veeres, vaid seda peab tegema vastasvõistkonna võistlejatepaar. Pall tuleb visata mängu nii, et palli hoitakse viskamisel kahe käega — ühe paarilise parema ja teise paarilise vasaku käega. Üle otsapiirjoone veerenud pall lüüakse välja jalaga üleveeremiskohale lähemast piirinurgast. Kui pall puudutab mõne väljakul oleva mängija kätt, saab vastasvõistkond löögiõiguse vastase väravale, kusjuures teised mängijad võivad oma väravat kaitsta.

Mängitakse kindlaksmääratud aja peale (10—15 minutit). Kirjeldatud osavõtjate arvu juures võib mängu läbi viia ka avaras saalis. Väljas mängides võib osavõtvaid paare olla rohkem.

MÄNGUD MUUSIKA SAATEL

Põgeney nöör

Mängijad moodustavad paarid ja istuvad paariviisi saali ühte otsa. Saali teise otsa asetatakse kaks tooli seljatugedega teineteise poole. Põrandale, toolide alt läbi, asetatakse nöör, nii et nööri otsad jäävad toolide esijalgade joontele. Vaadatuna mängijate poolt kuulub vasakpoolne tool poisile, parempoolne tüdrukule.

Mängitakse valssi. Mängujuhi märguandel läheb üks paar tantsima, kusjuures tantsimine toimub saali mängijatepoolses otsas.

Ootamatult katkeb muusika. Paarilised lasevad teineteisest lahti ja jooksevad kiiresti toolide poole. Toolide ümber jookseb poiss ühe ringi päripäeva, tüdruk aga vastupäeva, ja kumbki istub siis kiiresti oma toolile, haarab jalgade vahelt nööriotsa pihku ja tõmbab järsu liigutusega ära. Kellel õnnestub nöör enda kätte saada, toob punkti võistkonnale — kas poistele või tüdrukutele.

Nöör seatakse tagasi ja järgmine paar alustab tantsimist. Võidab võistkond, kes saavutab rohkem punkte.

Kus on su paariline?

Mängijad asuvad paariviisi kõrvuti ringjoonele. Ringi keskel asub juhtmängija. Nüüd moodustatakse kaks ringi — sisemine ja välimine. Sisemises ringis seisavad tüdrukud, välimises poisid.

Juhtmängija annab sisemisele ringile käskluse: «Ümber — pöörd!» ja mõlemale ringile käskluse: «Sammu — marss!» Kostab marsimuusika, mille järgi poisid liiguvad vastupäeva, tüdrukud päripäeva.

Kui muusika katkeb, peab iga poiss üles otsima oma tüdruku ja ümberpöördult. Juhtmängija on aga endale paariliseks võtnud ükskõik kummast ringist ühe mängija. Nii jääb üks mängija paariliseta ja hakkab juhtmängijaks.

Marssimine ümber toolide

Keset saali asetatakse kaks rida toole selgadega vastakuti. Mängijad istuvad toolidele. Ühe mängija jaoks tooli ei ole.

Kostab marsimuusika, mille peale kõik mängijad tõusevad toolidelt ja hakkavad vastupäeva ümber toolide marssima. Äkki muusika katkeb. Kõik istuvad kiiresti toolidele. Üks mängija jääb aga ilma istekohata. Istmeta jäänud mängija lahkub mängust, võttes kaasa ühe äärmise tooli.

Muusika jätkub ja kõik allesjäänud mängijad jätkavad marssimist.

Nii jääb mängijaid ja toole üha vähemaks, kuni otsustav võistlus viimase tooli pärast kahe mängija vahel otsustab võitja.

Luuavalss

Selle tantsumängu juures «pühib» juhtmängija mängust osavõtjad paaridesse, kes seejärel lähevad valssi tantsima. Selleks liigub juhtmängija, luud käes, valsisammul mööda saali. Kui ta luud peatub pühkimisliigutusi tehes mõne osavõtja ees, siis peab see püsti tõusma ja luuale järgnema. Nüüd peatub luud mõne teise ees ja luuale järgnenu palub selle valssi tantsima. Juhtmängija tahtele alludes paluvad poisid tüdrukuid ja tüdrukud poisse.

Kui kõik tantsivad, keerutab nendega kaasa ka juhtmängija, kuid tema paariliseks on luud.

Ootamatult katkeb muusika. Kõik tantsijad peavad nüüd paarilised vahetama. Juhtmängija viskab luua põrandale ja haarab endale samuti paarilise. Tantsija, kes jääb üksikuks, saab paariliseks luua. Seejärel tants jätkub.

Hiir, konn ja karu

Mängijad seisavad kolmikutena kodarjoonel kõrvuti. Välimised mängijad kolmikus on hiired, keskmised — karud, sisemised — konnad. Ringi keskel asub juhtmängija — hunt.

Polkamuusika saatel liiguvad hiired väikeste kiirete jooksusammudega ringis vastupäeva. Samas suunas tatsuvad lühikeste sammudega edasi karud. Konnad aga liiguvad iseloomulike hüpetega päripäeva.

Ootamatult katkeb muusika, mille peale hiired ja konnad jooksevad kiiresti oma karu juurde. Ühe karu juures aga hõivab juhtmängija kas hiire või konna koha. Oma koha kaotanud mängija hakkab juhtmängijaks.

Lillekimp

Mängijad seisavad kolmikutena kodarjoonel kõrvuti, nägudega vastupäeva.

Mängujuht teatab, et sisemisel ringjoonel on moonid, keskmisel ringjoonel rukkililled, välimisel aga asuvad karikakrad. Nii kujutab iga kolmik endast väikest lillekimpu.

Paarilised ühendavad sisemised käed kas käevangus või pihkseongus.

Mingi tantsuviisi järgi (selleks võib valida mõne eesti rahvaviisi, nagu «Õige ja vasemba», «Kalamies», «Tuljak» või mõni muu) liigutakse tantsusammul vastupäeva.

Mängujuhi märguandel asuvad kolm mängujuhi abilist ringi sisse, jäädes seisma üksteisest võimalikult kaugele. Igal neist on käes suured kunstlilled: ühel moon, teisel rukkilill, kolmandal karikakar.

Mängijad grupeeruvad kiiresti ümber, moodustades kolm ringi: karikakrad koonduvad karikakra ümber, moonid mooni ümber, rukkililled rukkilille ümber. Kõik ringid liiguvad ümber oma juhi vastupäeva.

Mängujuht annab teise signaali, mille peale mängijad moodustavad uued kolmikud: moon otsib endale kaaslasteks uue rukkilille ja karikakra, karikakar uue mooni ja rukkilille jne. Seejuures tekib elav sumin. Kolmikud asuvad uuesti kodarjoonele. Kolmikud, kes asuvad kohale esimestena, loetakse võitjaiks. Paar viimaseks jäänud kolmikut aga peavad andma pandi.

Lõpuks tantsitakse mõnda kolmiktantsu, näiteks «Raksi Jaaku», «Kolmikpolkat» või mõnda muud.

Ole tähelepanelik!

Mängijad asuvad ringjoonel, vasak külg ringi keskkoha poole.

Marsimuusika saatel liiguvad kõik tavaliste käigusammudega ringjoonel vastupäeva. Mängujuht annab äkki vilesignaali ja hüüab: «Paaridesse!», lugedes samas valju häälega: «Üks, kaks, kolm!» Muusika katkeb ja mängijad asuvad kiiresti paaridesse. Paarilised jäävad kodarjoonele nägudega vastastikku, noormehed seljaga, tüdrukud näoga ringi keskkoha poole ja tõstavad pihkseongus ühendatud käed üles.

Mängijad, kes ei suuda kolmeni lugemise jooksul leida paarilist, annavad pandi.

Seejärel muusika jätkub. Mängijad, lastes kätest lahti, liiguvad jälle üksteise järel ringjoonel vastupäeva.

Mängujuht annab uue käskluse «Ringike!» ja loeb kolmeni. Mängijad peavad nüüd kiiresti moodustama kolmekaupa väikesed ringikesed ja tõstma pihkseongus ühendatud käed üles. Kes hilineb, annab pandi.

Mäng jätkub. Jälle liigutakse muusika saatel ringjoonel. Kostab uus käsklus: «Täheke!» Mängijad asuvad neljakaupa gruppidesse nii, et nad jäävad seisma väikesele ringjoonele, näoga vastupäeva. Vasakud käed aga sirutatakse ringi keskkohta, kus need ühendatakse, paremad käed jäävad vabalt rippuma. Mängijad, kes ei tule tähe moodustamisega õigeaegselt toime, annavad pandi.

Ära viivita!

Mängijad moodustavad kaks ringi, üks ring teise sees. Kummaski ringis on võrdne arv mängijaid.

Ringi keskel seisab juhtmängija. Tema märguandel alustab pillimees mängu, misjärel sisemise ringi mängijad teevad pöörde paremale ja hakkavad ringjoonel muusika saatel liikuma. Välimine ring seisab paigal, nägudega ringi keskkoha poole.

Juhtmängija märguandel katkestab pillimees mängu. Nüüd peab iga sisemise ringi mängija asuma kiiresti üksköik missuguse välimise ringi mängija selja taha. Juhtmängija on samuti võtnud koha ühe välimises ringis seisja taga. Nii osutub nüüd endine välimine ring sisemiseks ja vastupidi.

Mängija, kes jäi ilma paariliseta, asub ringi sisse juhtmängijaks ja mäng jätkub.

Kes on kiirem?

Mängijad jagatakse 5—8 ühesuuruseks grupiks. Grupid asuvad saali laiali ja moodustavad kätest kinni hoides ringid. Igast grupist eraldatakse juhtmängija, kes asub oma grupi ringi keskele.

Mängujuht jagab juhtmängijatele välja eraldusmärgid — kas eredavärvilised rätid või suured kunstlilled. Näiteks

üks juhtmängija hoiab suurt roosi, teine juhtmängija päevalille, kolmas tulpi, neljas nelki jne.

Valsimuusika saatel liigub iga ring tantsusammul vastupäeva.

Kostab uus tantsuviis, näiteks polka. Kõik mängijad peale juhtmängijate jooksevad saali keskel seisva mängujuhi poole ja jäävad selle ümber ringis seisma, nägudega mängujuhi, seljaga juhtmängija poole. Mängujuht sooritab mitmesuguseid tantsusamme, mängijad aga kordavad neid. Sel ajal vahetavad juhtmängijad kohad.

Ootamatult annab mängujuht signaali, mille peale mängijad jooksevad oma juhtmängija juurde, moodustavad selle ümber ringi ja tõstavad pihkseongus ühendatud käed üles. Seejärel tõstab juhtmängija rätiku või kunstlille üles, mis tähendab, et ta mängijad on kohal.

Ring, mis moodustatakse esimesena, on võitja.

Mängu kordamisel võib määrata uued juhtmängijad.

Ojake

Mängijad seisavad paariviisi, tüdruk poisi paremal käel, kolonnis üksteise selja taga. Paarilised tõstavad üles sisemised ühendatud käed, moodustades niimoodi värava, ja liiguvad muusika saatel edasi.

Läbi väravate vastassuunas liigub juhtmängija, kes valib mängijate hulgast endale partneri, võtab sellel käest kinni ja juhib ta kolonni lõppu.

See, kes jääb paariliseta, jookseb kolonni algusse, ja valinud endale paarilise, liigub koos sellega kaasmängijate ühendatud käte all kolonni lõppu. Üks mängija jääb jälle paariliseta ja mäng jätkub.

M ä n g u v a r i a n t. Paarilised seisavad ringis kodarjoonel kõrvuti, nägudega vastupäeva. Mäng kulgeb, nagu eespool kirjeldatud, ainult juhtmängija, valinud endale paarilise, jääb sellega kohale. See mängija aga, kes jäi paariliseta, lahkub oma kohalt ja liigub partnerit valides mängijate käte alt läbi päripäeva.

Mõlema variandi puhul võib mängujuht muuta mängijate liikumise suunda, andes selleks käskluse: «Ümberpöörd!» Liikumine toimub lihtsate käigusammudega või mingil tantsusammul.

Musikaalsed maod

Mängijad jagunevad kolmeks-neljaks võrdseks võistkonnaks. Kõik võistkonnad rivistatakse ühekaupa kolonni, kolonnid üksteisega paralleelselt, ja nimetatakse madudeks. Iga mao esimene mängija on juhtija.

Iga madu saab mingisuguse kõigile tuttava meloodia või laulu. Näiteks üks madu saab mingi marsi, teine — polka ja kolmas — valsi.

Pillimees hakkab mängima mingisugust valitud meloodiat, näiteks polkat. Võistkond, kellele see muusika kuulub, hakkab polkat tantsides liikuma mööda väljakut oma juhtija järel mitmesuguses suunas, minnes kolonnidest läbi, põimudes nende vahel ja loogeldes maona väljakul.

Pillimees läheb äkki polkalt üle valsile. Polka-võistkond jääb kohe seisma, valsi-võistkond aga astub mängu, tantsides valssi ja muutes samuti loogeldes suunda. Seejärel mängib pillimees uut meloodiat, mis kuulub kolmandale maole jne. Meloodia ei kordu järjekorras, vaid pillimehe äranägemist mööda.

Kui kõik maod on küllalt segi, annab mängujuht signaali, misjärel iga madu peab kiiresti üles otsima oma algkoha ja tõstma käed üles. Madu, kes teeb seda kõige kiiremini, loetakse võitjaks.

Liikuda võib ainult muusika järgi. Pole tähtis, kes kelle järel pärast signaali maos seisab, tähtis on vaid, et kõik võistkonna mängijad oleksid oma kolonnis.

Juhiks tuleb panna aktiivsemaid ja taibukamaid mängijaid, kes tunneksid kohe oma meloodia ja veaksid madu huvitavamalt. Mängu kordamisel tuleb madude muusikat muuta.

Lillede karneval

Mängijad seisavad paarikaupa kolonnis. Igale mängijale pannakse lille nimi. Esimesele paarile näiteks rukkilill ja karikakar, teisele paarile — maikelluke ja meelespea, kolmandale paarile — kelluke ja kullerkupp, neljandale paarile — samad nimed mis esimesele, viiendale paarile teise paari lillede nimed jne. kuni lõpuni. Kõik paarid liiguvad muusika saatel üksteise järel. Äkki hüüab mängujuht: «Paariliste vahetus!» Kõik hakkavad seepeale endale uut paarilist otsima: kelluke kutsub uut kullerkuppu, rukkilill uut ka-

rikakart, maikelluke uut meelespead. Mängijad moodustavad uued paarid. Iga uus paar asub mängujuhi taha ja kui kõigis paarides on toimunud vahetus, algab mäng otsast peale.

Pärast paaride vahetust võib muuta lillede nimesid ja mängu uuesti alustada.

Kolmas ülearune

Mängijad asuvad paarikaupa kodarjoonele. Paarilised võtavad käe alt kinni ja asetavad vaba käe puusa.

Mängijatest valitakse juhtmängijad — kull ja põgeneja, kes seisavad väljaspool ringi eri kohtadel.

Muusika (laulu) saatel jalutavad kõik paarid aeglaselt ringi ja kull hakkab püüdma põgenejat. Päästes end kulli eest, jookseb põgeneja ükskõik missuguse paari juurde ja haarab ühel mängijal käe alt kinni. Paariline peab põgenema ja kull hakkab teda taga ajama. Kui juhtmängijal (kullil) õnnestub jooksjat kulliks lüüa (püüda), vahetavad nad kohad.

Juhtmängija ei tohi põgenejat kulliks lüüa juhul, kui see haaras kellegi käe alt kinni. Juhtmängija võib kulliks lüüa mängijat, kes on paaris kolmandaks ja jätkab kõndimist käe alt kinni hoides.

Kutse

Mängijad moodustavad ringi. Pillimees mängib polkat. Juhtmängija läheb ringi keskele ja läheneb tantsides ühele mängijale. Jäädes selle ette seisma, teeb ta mitmesuguseid liigutusi, kutsudes teda tantsima. See, keda ta tantsima kutsub, kordab kõiki tema liigutusi. Seejärel pöörab juhtmängija ümber ja läheb tantsides mõne teise mängija juurde. See, keda ta tantsima kutsus, järgneb talle, korrates kogu aeg juhtmängija liigutusi. Siis lähevad nad kolmanda mängija juurde. Ka see peab kordama juhtmängija mitmesuguseid liigutusi ja temaga ühinema. Seejärel suunduvad kõik hanereas tantsides edasi järgmiste mängijate juurde. Nii suureneb kett järjest.

Ootamatult annab mängujuht signaali (käteplaksuga või vilega). Kõik mängijad peavad laiali jooksma ja seisma ükskõik missugusele kohale ringjoonel. Kes jõuab kohale kõige viimasena, jääb juhtmängijaks.

Kullimäng ringis

Mängijad moodustavad kaks ringi — sisemise ja välimise. Marsi-, tantsumuusika või laulu saatel liiguvad mängijad, kes moodustavad sisemise ringi, kätest kinni hoides ühele poole. Välimine ring liigub teises suunas, kuid mängijad ei hoia siin kätest kinni. Mängujuhi signaali peale jäävad mõlemad ringid seisma ja muusika vaikib. Välimises ringis asuvad mängijad kükitavad, sisemise ringi mängijad aga, lastes kätest lahti, vaatavad kiiresti ümber ja löövad kulliks need mängijad, kes ei jõudnud veel kükitada. Kullikslöödud asuvad sisemisse ringi. Sel kombel ring suureneb. Seejärel algab muusika uuesti ja mäng jätkub.

Mäng kestab niikaua, kuni kõik välimise ringi mängijad on kulliks löödud.

Välimise ringi mängijad võivad mängujuhi ülesandel võtta signaali peale mitmesuguseid asendeid: kükitada, asetada käed puusa; seista ühel põlvel, üks käsi puusas, teine üles tõstetud; seista mõlemal põlvel, asetades käed kuklale jne.

Välimise ringi mängijad ei tohi minna sisemise ringi mängijaist rohkem kui ühe sammu kaugusele. Vastasel korral on neid väga raske kulliks lüüa.

Puur ja jänesed

Mängijad jagunevad kaheks võistkonnaks. Mõlemad võistkonnad moodustavad ringi, number ühed sisemise, number kahed välimise ringi. Number kahtedest valib mängujuht kaks mängijat. Neid kutsutakse jänesteks. Jänesed astuvad kaks sammu tagasi. Seejärel ühendavad mõlema ringi mängijad käed. Kaks ühendatud kätega mängijatest ringi moodustavad kahekordse puuri.

Kui muusika algab, liigub üks ring paremale, teine vasakule. Jänesed ootavad. Järsku katkestab mängujuht mõneks sekundiks muusika. Selle lühikese vaheaja jooksul püüavad jänesed «hüpata» läbi puuri seinte puuri keskele. Mängijad lasevad ühendatud käed kiiresti alla ja kükitavad et takistada jäneseid. Jänesed ei tohi jõuga puuri tungida.

Muusika algab uuesti ja mängijad jätkavad ringis liikumist. Nüüd tuleb jänestel oodata järgmist vaheaega, et üritada uuesti puuri pääsemist.

Kui jänesel õnnestub pääseda läbi puuri seinte puuri,

saab ta auhinna ja asub ükskõik missugusele kohale sisemises ringis. See, kes jääb temast paremale poole, läheb jäneseks.

Võib ka juhtuda, et jänes sai ainult läbi esimese seina, kui muusika algab uuesti. Siis jääb ta kahe liikuva puuri vahele. Järgmise vaheaja vältel tuleb tal läbida ainult üks sein, et pääseda puuri.

Anna edasi!

Osavõtjad marsivad ringis üksteise järel muusika saatel. Käies antakse käest kätte hernekotikest, väikest palli või mingisugust muud väiksemat eset. Järsku muusika katkeb ning see, kelle käes on sel silmapilgul ese, lahkub ringist. Kui on jäänud veel ainult kolm osavõtjat, peatutakse ning heidetakse kotti käest kätte seni, kuni jääb järele ainult üks mängija, kes siis tunnistatakse võitjaks. Kotte võib olla ka rohkem kui üks, näiteks 2—4, vastavalt mängust osavõtjate arvule.

Tulised pulgakesed

Mängijad asuvad õlgadega vastamisi ringi, nägudega ringi keskkoha poole. Olenevalt mängijate arvust jagatakse ringisseisjaile välja 3—4 25 cm pikkust pulgakest, kusjuures vahemaa pulgast pulgani peab olema enam-vähem võrdne. Kiire galopimuusika saatel hakkavad mängijad pulgakesi vastupäeva edasi andma. Äkki muusika katkeb. Mängijad, kelle käes sel momendil on pulgakesed, lahkuvad ringist, andes pulga edasi oma parempoolsele naabrile. Mängijate vähenedes ringis võib mängujuht pulgakeste arvu vähendada. Võitjaiks kuulutatakse 3—4 viimast mängijat.

JÕU- JA OSAVUSMÄNGUD

Vedamine ringi

Esimene variant. Väljakule joonistatakse ring läbimõõduga 1—1,5 meetrit. Kõik mängijad on ümber selle ja hoiavad kõvasti kätest kinni. Liikudes ringis, püüavad mängijad mängujuhi märguandel oma kaaslasi ringi tõmmata. See, kes astub ringi kas või ainult ühe jalaga, lahkub

TRÜ Raamatukogu
TARTU ÜLIKOOLI RAAMATUKOGU

mängust. Seejärel ühendavad kõik uuesti käed ja jätkavad mängujuhi märguandel mängu. Kui mängijad lasevad vedamise ajal käed lahti, lähevad mõlemad mängijad, kes käed lahti lasksid, mängust välja.

Mängu alustatakse ja peatatakse mängujuhi märguandel. Naabrit võib ringi vedada ainult käte abil, kasutamata selleks ükskõik missugust teist moodust. Kui mängijate arv väheneb niivõrd, et nad ei ulatu enam piirama joonistatud ringi, moodustavad mängijad kätest kinni võttes suure ringi kõrvale väikese ringi ja püüavad vedada üksteist selle sisse. Viimane mängija, keda ei saadud ringi tõmmata, on võitja.

Teine variant. Mängitakse samuti nagu eelmist, ainult väljaku keskele joonistatud ringi asemel asetatakse püsti viis puuplokki või kurikat. Puuplokid asetatakse järgmiselt: neli ruudu nurkadesse ja üks keskele.

Kõik mängijad katsuvad vedada naabrit puuplokkide otsa. Mängija, kes satub puuplokile, läheb mängust välja.

Muus osas sarnanevad mängureeglid esimesele variandile.

Vedamine kahekesi

Mänguks on vaja 2—3 meetri pikkust nööri. Nöör tõmmatakse sirgeks ja asetatakse maa peale. Nööri kummagi otsa juurde asetatakse 3 meetri kaugusele mingi ese (kurikas, granaat).

Kaks mängijat võtavad nööri otstest kinni. Märguande peale hakkavad nad kumbki nööri enda poole vedama, katsudes seda tõmmata esemeni, ning eset üles võtta. Kummal see õnnestub, on võitja.

Seejärel läheb vedama järgmine paar.

Vedamine neljakesi

Võetakse jäme 6—8 meetri pikkune nöör ja seotakse otsad kokku. Neli mängijat võtavad sellest neljast kohast kinni, moodustades ruudu. Igast mängijast 3 meetri kaugusele asetatakse maha mingi ese.

Märguande peale hakkavad mängijad nööri vedama, igaüks enda poole, püüdes nööri lahti laskmata läheneda esemele ja seda üles võtta. Võidab see, kes haarab eseme esimesena.

Seejärel lähevad vedama järgmised neli jne.

Et selgitada välja kõige osavam ja tugevam mängija, selleks võib korraldada võistluse nelja võitja vahel.

Esemed peavad asuma kindlasti igast mängijast ühesugusel kaugusel. Kui keegi nööritõmbajatest laseb tõmbamise ajal nöörist lahti, peab ta mängust välja minema ja tema asemele tuleb uus mängija.

Köievedu

Võetakse 8—20 meetri pikkune köis (sõltuvalt mängijate arvust), selle keskkoht märgitakse värvilise riidetükiga. Köis tõmmatakse sirgu ja asetatakse maa peale. Köie keskkoha juures tõmmatakse maa peale joon.

Mängijad jagatakse jõult ja arvult kaheks võrdseks võistkonnaks. Ühe võistkonna mängijad võtavad köiest kinni ühelt poolt, teise võistkonna mängijad teiselt poolt. Mängijad seisavad rinnaga köie keskkoha poole. Kummaski võistkonnas hoiavad mängijad köiest kinni, seistes mõlemal pool köit: üks köiest paremal, teine vasakul pool.

Signaali peale hakkavad võistkonnad vedama köit enda poole. Võidab võistkond, kes tirib kõik vastasvõistkonna mängijad üle maapinnale tõmmatud joone.

Asendist väljaviimine

Seistes teineteise vastu väljasirutatud käte kaugusel, asetavad kaks mängijat jalad sulgseisu (viivad kokku oma varbad ja kannad). Mängujuhi märguandel püüab kumbki oma kaaslast tasakaalust välja viia, tõugates vertikaalselt asetatud pihkudega vastu kaaslase pihke. Kaotab see, kes tõuseb varvastele või kannale või liigutab jala kohalt.

On lubatud kasutada kavalust — pettetõukeid, käte eest äratõmbamist jne.

Võitlus kükakil

Võtnud kükkasendi, sirutavad kaks mängijat mõlemad käed ette. Mängujuhi märguandel püüab kumbki, tõugates oma pihkudega vastu kaaslase pihke, teda sellest asendist välja viia. Seejuures ei tohi teineteist petta, s. t. käsi eest ära tõmmata, kõrvale hüpata jne. On lubatud tõugata ainult pihkudega vastu pihke.

Üle joone tõmbamine

Kaks mängijat võtavad parema käega kinni teineteise randmest. Mängujuhi märguandel püüab kumbki neist tõmmata kaaslast enda järel üle joone, mis asub 2—3 meetrit mängijast tagapool.

Mustlasmaadlus

Kaks osavõtjat heidavad selili, nii et ühe jalad oleksid kõrvuti teise peaga. Mõlemad on vastamisi paremate külgedega. Käed on sirutatult piki keha. Mängujuhi märguandel tõstavad nad parema jala sirgelt ette ja asetavad selle pahkluu kohalt vastase parema jala taha, püüdes sundida teda tegema tirelit (kukerpalli) taha. Seejärel võib asuda vastamisi vasakute külgedega ja korrata sama võitlust vasaku jalaga.

Käesurumine

Istudes teineteise vastu, asetavad kaks osavõtjat kõverdatud parema käe küünarnuki lauale ja ühendavad labakäed. Vasak käsi peab olema selja taga. Mängujuhi märguandel püüavad mängijad küünarnukki laualt eemaldamata suruda vastase käe lauale. Pärast seda vahetatakse käed ja sooritatakse sama teistkordselt.

Seda võib läbi viia ka mitte laua taga, vaid seistes vasakul põlvel ja ühendades kaaslasega täisnurga all eesoleva parema jala põlve. Parema käe küünarnukk asetatakse sel juhul paremale põlvele. Küünarnukk ei või põlvelt liikuda.

Joonis 7

Käte kõverdamine

Kaks mängijat seisavad nägudega teineteise vastu. Üks asetab oma ettesirutatud käed pihkudega paarilise õlgadele. Teine aga haarab oma kätega pealtpoolt ümber kaaslase käte (joonis 7).

Teise osavõtja ülesandeks on mängujuhi märguande järel suruda vastase kätele nii, et ta need kõverdaks. Mängu kordamisel osad vahetatakse.

Soolakaalumine

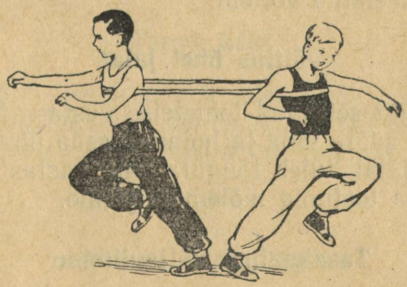
Kaks mängijat asuvad teineteisega selitsi ja ühendavad käed küünarnukkseongus. Mängujuhi märguandel püüavad mõlemad kere ettepainutamisega tõsta (kaaluda) teist oma seljale. Võidab see, kes teeb seda varem.

Kaela kõverdamine

Mõlemad mängijad seisavad teineteisega vastamisi, jalad harkis. Üks asetab mõlemad käed seljale, teine aga asetab oma käed tema kaelale. Mängujuhi märguande peale püüab ta kaaslase pead alla painutada. Seejärel vahetatakse osad.

Vedamine rihmaga

Kaks mängijat, seistes seljati, asetavad endi ümber otsapidi kokkuseotud pika rihma või käterätiku. See peab asuma kaenla all ja tugevasti vastu rinda. Mängujuhi märguande järgi veab kumbki mängija kaaslast enda järel 3—4 sammu kaugusel asuva jooneni (joonis 8).
Võidab see, kes jõuab oma jooneni.



Joonis 8

Vägikaikavedamine

Kaks mängijat istuvad põrandal (või murul), sirutavad jalad ette, toetades jalatallad vastamisi. Mängujuhi märguandel võtavad mõlemad teineteise kätest kinni ja kumbki püüab vastast enda poole üles tõmmata.

Vägikaikavedamist võib läbi viia ka kepiga. Sel juhul toetavad mõlemad osavõtjad jalatallad vastamisi, kõverdades jalad põlvedest. Mängujuhi märguandel võtavad mõlemad osavõtjad kätega kepist kinni ja veavad seda enda poole, püüdes vastast jalgadele tõmmata.

Vastane ringist välja!

Kaks mängijat asuvad 2-meetrise läbimõõduga ringi. Mängujuhi märguandel hakkavad nad teineteist ringist pihkudega välja tõukama, ilma et kasutaks tooreid võtteid või haaraks riietest.

Kes ringist välja tõugatakse, on kaotaja.

Vastase tõstmine

Kaks osavõtjat võtavad teineteise ümbert kinni. Mängujuhi märguandel püüab kumbki neist oma vastast üles tõsta. Seejuures on keelatud jalgu siduda, valu tekitada ja kasutada tooreid võtteid.

Kaotab see, kes osutub kas või hetkekski ülestõstetuks ega puuduta maapinda või põrandat jalaga. Kohtunikmängujuht peab tähelepanelikult jälgima võitluse käiku, et ei kasutataks keelatud võtteid.

Võitlus ühel jalal

Kaks osavõtjat seisavad teineteise vastas. Mõlemad tõstavad ühe jala sääre taha ja hoiavad seda ühe käega kinni. Hüpates ühel jalal, tuleb tõugata oma vastast vaba käega, et sundida teda toetuma mõlemale jalale.

Tasakaalust väljaviimine

Kumbki mängust osavõtja saab 50—70 sentimeetri pikkuse sileda kepi. Mängijad asuvad teineteisest 1,5 meetri kaugusele. Mängujuhi signaali peale laskuvad nad kükki ja asetavad kepi kinnerde alt läbi, haarates mõlema käega selle otstest. Hüpates sellises asendis, tuleb teine osavõtja tõugetega tasakaalust välja viia, kuid nii, et ise seejuures keppi lahti ei laseks. Kepi asemel võib lasta mängijail haarata ühendatud kätega ümber oma põlvede.

Kaotab see, kes võitluse ajal kukub või käed lahti laseb.

Sikuvõitlus

Kaks mängijat asuvad teineteisest 1,5 meetri kaugusele ja seovad oma jalad kinni. Mängujuhi märguandel asetavad nad käed seljale ja, hüpates koosjalu, püüavad vastast tasakaalust välja viia või sundida teda käsi lahti laskma.

Ringist väljaviimine

Kaks osavõtjat asuvad 2,5-meetrise läbimõõduga ringi. Mängujuhi märguandel püüab kumbki neist oma vastast ringist välja viia, nii et selle jalad ei puudutaks põrandat või maad. Seejuures tuleb ka endal minna väljapoole ringi.

Üks mees viie vastu

Üks mängija toetub sirgete kätega vastu seina. Jalad peavad olema koos ja varvastest seinani peab jääma umbes 60—70 cm. Kui nüüd pingutada oma käsi ja keha, on võimalik vastu panna mitmele mehele, kes tahavad mängijat vastu seina suruda.

Tugev käsi

Asetage lahtine peopesa pealaele. Ilma erilise pingutuseta on võimalik kätt seal hoida, kuigi seda tugeva jõuga püütakse üles tõsta. Käe tõstja ei tohi katse ajal kummarduda.

Rebase püüdmine

Mängijaid on kolm: kaks püüdjat ja üks «rebane». Püüdjad valmistavad 3—4 m pikkusest nöörist nii suure jooksva sõlmega silmuse, et rebane käpili olles sellest vabalt läbi mahuks.

Püüdjad asetavad vasaku jala silmuse alumisele osale ja hoiavad vasakute kätega silmust ülalt, nii et silmus jääb nelinurkselt. Parema käega aga hoiavad nad nööri otsi, et nende kaudu silmust kinni tõmmata, niipea kui rebane katsub silmusest läbi lipsata.

Mida väiksem, seda suurem

Põrandale joonistatakse üksteise sisse kolm ringi. Ühe diameeter on 1 samm, teisel 2 sammu ja kolmandal 3 sammu. Ringidesse kirjutatakse arvud 10, 5 ja 3 (mida väiksem ring, seda suurem arv).

Mängija asub kõige väiksemasse ringi. Talle antakse tikutoos ja seotakse silmad. Mängija astub ükskõik mis suunas 8 sammu, pöörab ümber ja astub 8 sammu tagasi. Jäädes seisma, asetab ta tikutoosi põrandale ja võtab silmade eest sideme. Mängija saab niipalju punkte, kui suur arv on kirjutatud ringi sisse, kuhu mängija asetab tikutoosi.

Toos võib sattuda ka kahe ringi vahelisele joonele. Sel juhul arvestatakse punkte väiksema numbri järgi.

Kui mängija asetab tikutoosi aga ringidest väljapoole, siis võetakse temalt viis punkti maha.

Võib mängida ka nii, et enne, kui mängija asub ringi, ütleb ta, missugusesse ringi tahab toosi asetada. Juhul kui ta asetab selle enda poolt varem öeldud ringi, saab punkte kahekordselt. Kui ta aga asetab tikutoosi ringi, mida ei öelnud, ei saa ta ühtki punkti.

Liikuv märklaud

Esimene variant

Võetakse kaks taburetti. Üks nendest asetatakse küljeli. Taburettidele pannakse pikk laud. Mängija seisab laua kõrvale, umbes selle keskkohta. Tal on käes 70—75 cm pikkune kepp. Laua kõrgemal asetsevalt otsalt pannakse veerema väike rõngas, umbes 5 cm läbimõõduga. Mängija ülesandeks on pista kepp läbi rõnga, kui see veereb mööda lauda või kukkumisel laua otsalt põrandale.

Kui see mängijal õnnestub, saab ta esimesel korral 1 punkti, teisel korral aga 3 punkti. Rõngast püüdes võib mängija püüda seda kuni laua lõpuni.

Kui rõngas kukub põrandale, tuleb laua juurde järgmine mängija.

Võitjaks osutub see, kes saavutab kokkulepitud punktide arvu esimesena.

Teine variant

Sama mängu võib mängida ka nii, et laua alumine ots on vastu maad ja veeretatakse rõngast, mille läbimõõt on 40—50 cm.

Mängija võtab nööri otsa seotud liivakotikese ja seisab laua keskkohast viie-kuue sammu kaugusele. Liivakotti tuleb visata nii, et see läheks läbi rõnga.

Odavise märki ja kaugusele

Mängijad saavad viis oda (terava otsaga 1—1,5 meetri pikkust keppi) ja asuvad nendega joone taha, mis on maapinnal asuvast rõngast 10—15 meetri kaugusel. Tuleb visata kas või üksainus oda rõngasse ilma heitejoonest üle astumata.

Odaviskamist võib korraldada ka kui kergejõustikuvõistlust — mitte rõngasse, vaid kauguse peale. Seejuures tuleb silmas pidada, et pealtvaatajad seisaksid kõrval, ei segaks heitjaid ega oleks vigastamisohus.

Pall rõngasse

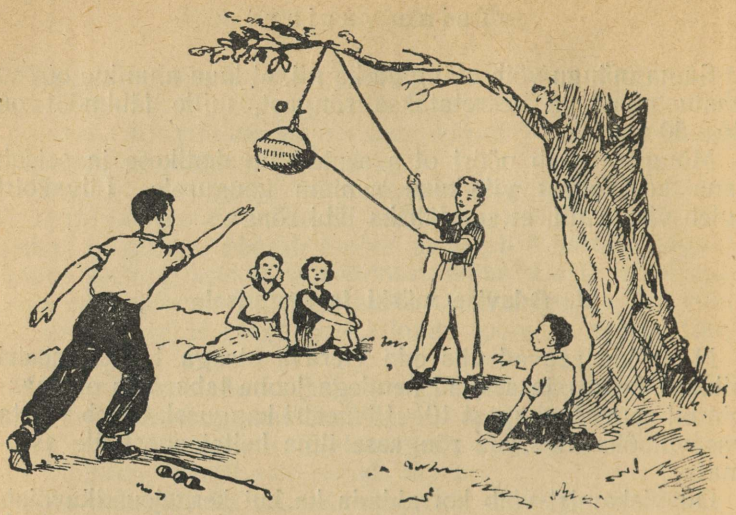
30—40-sentimeetrise läbimõõduga rõngas kinnitatakse vertikaalselt või horisontaalselt posti (seina või puu) külge maapinnast 2—3 meetri kõrgusele.

Mängija, seistes rõngast 5—7 sammu kaugusel, peab viskama võrkpalli läbi rõnga. Võidab see, kes kindlaksmääratud arvust viskeist tabab rõngast rohkem.

Kaugust rõngani võib muuta vastavalt mängijate ettevalmistusele. Mängujuhil peab olema abiline, kes püüab palli teiselt poolt rõngast ja viskab selle mängijale tagasi.

Kepiga märki

Seina (puu või posti) külge lüüakse rinna kõrgusele vineerist märklaud, mille keskele on saetud auk. Mängija asub märgist 7—10 sammu kaugusele ja sihib ettesirutatud kepi märgile. Kepi pikkus on 0,5—1 meeter. Mängijal seotakse silmad kinni, lastakse minna märklaua juurde ja torgata kepp käigult auku. Kellel see õnnestub, on võitja.



Joonis 9

Kõikuv korvike

Üle 2—3 meetri kõrguse kangi või oksa visatakse nöör, mille otsa on kinnitatud väike (20—30-sentimeetrise läbimõõduga korvike). Teine nööriots on mängujuhi käes, kes võib nööri tõmmates või järele andes korvikest tõsta või langetada. Peale selle on korvi külge seotud veel üks nöör, mille abil mängujuht võib korvikest kõigutada.

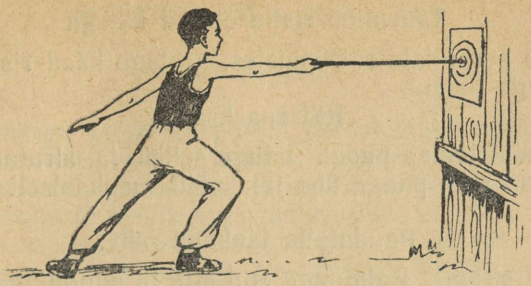
Mängija saab 5—10 kaltsudest tehtud kuulikest. Ta asub korvist 3—5 sammu kaugusele tõmmatud joonele. Kõikuvasse korvikesse tuleb visata teatud arv kuulikesi (joonis 9). Kes seda suudab, on võitnud.

Korvi kõrgus ja kaugus olenevad mängijate koosseisust — mängujuhi äranägemise järgi. Kuulikeste asemel võib kasutada väikseid palle, käbisid või kivikesi.

Korvikest võib asendada võrgu, sõela või pangega.

Vehkleja

Seina või posti külge kinnitatakse rinna kõrgusele märklaud. Mängija asub märklauast 2—2,5 meetri kaugusel ja hoiab 70—100 sentimeetri pikkust keppi otsapidi parema



Joonis 10

käega enda ees, tõstes selle nagu enda kaitseks natuke üles. Mõlemad jalad on koos. Parema jalaga tuleb teha väljaaste ja samaaegselt paremat kätt ette sirutades torgata kepiotsaga märklaua keskele (joonis 10).

Tasakaal laua serval

3—4 sentimeetri paksune pikk laud asetatakse serviti ja kinnitatakse maapinnale mõlemast küljest vaiakeste abil nii, et ta ei kõiguks. Vaiakesed peavad olema laua ülemisest servast 2—3 sentimeetrit madalamal.

Mängija astub mõlema jalaga laua otsale. Tuleb minna mööda seda, asetades jalakanna tihedalt varvaste ette, pöörduda laualt lahkumata ümber ja minna samal viisil tagasi.

Kellel see õnnestub, loetakse võitjaks.

Vaat

Võetakse harilik vaat. Selle sisse pannakse vaadi vastupidavamaks muutmiseks tugiristid.

Ülesanne on seista mõlema jalaga vaadil ja veeretada jalgade abil seda teatud kaugusele.

Läbi käte ronimine

Ühendage sõrmseongus mõlemad käed ja sirutage need ette, püüdke ronida läbi käte nii, et käed jääksid selja taha ja et te seejuures ei komista.

Tõusmine ristiasetatud kätega

Istuge põrandale rätsepaistes, asetage käed risti rinnale ja katsuge tõusta.

Rätsepaeksam

Põrandal lamab pudel. Istuge sellele ja, sirutades mõlemad jalad ette, pange ühe jala põid vertikaalselt üle teise.

Puudutada laubaga põlvi

Seiske sirgelt. Painutage end ette ja puudutage laubaga põlvi ilma neid kõverdamata.

Kükkimine sirge jalaga

Sirutage mõlemad käed ja üks jalg ette. Kükkige ühel jalal ja tõuske üles. Kui see õnnestub, korrake seda 3—5 korda järjest.

Tõusmine põlvitusest

Seiske põlvedel. Katsuge tõusta püsti käte abita.

Läbi tooli seljatoe

Istuge viini toolile. Katsuge selle seljatoest läbi ronida ja põrandat puudutamata uuesti istuda.

Palli püüdmine

Painutades end ette, visake pall harkis jalgade vahelt taha-üles ja püüdke see lennult kinni.

Palli viskamine

Seiske 5—6 sammu kaugusel joonest, mis ühendab kahte 1—2 sammu kaugusel olevat puud, ja pöörduge ümber (seljaga puude poole). Pöörake pea vasakule ja katsuge parema käega, seda üles tõstmata, visata palli puude vahelt läbi.

Palli püüdmine

Võtke kummassegi kätte pall ja, visates need üles, sooritage koha peal ring ning püüdke mõlemad pallid kinni.

Rihm selja taha

Võtke kätega kinni mõlemast rihma otsast. Viige rihm käsi painutamata üle pea selja taha.

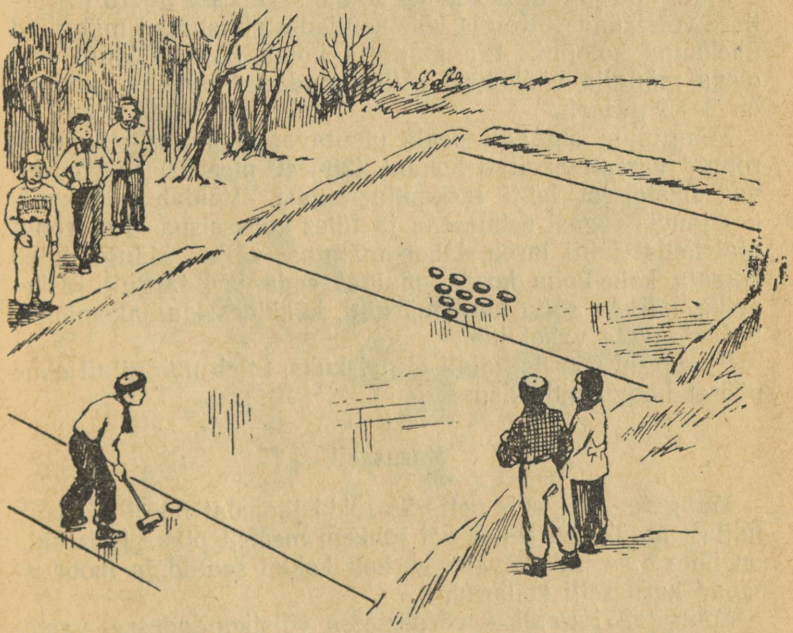
Kui see teil õnnestub, katsuge käte vahemaad vähendada.

MÄNGUD JÄÄL JA LUMEL

Jääpiljard

Seda mängu on kõige parem korraldada liuväljal. Liuvälja ümber tuleb teha lumevallid ning lumevallidesse väravad kohtadesse, kus asuvad piljardilaual piljardikotid. Üks väljaku ots peab olema ilma lumevallita.

Pallide asemel kasutatakse siin puust kettaid. Keppide asemel aga on pika varrega puuvasarad. Väljaku valmistamine ja ketaste ning vasara kuju on näha joon. 11.



Joonis 11

Mängida võib kahekesi, kuid ka võistkondadega, igas võistkonnas kaks-kolm inimest. Ketast löövad järjekorras kõikide võistkondade liikmed, kusjuures igaüks teeb korraga ühe löögi.

Kümme ketast asetatakse väljaku keskjoonele püramiidikujuliselt. Üks ketas jääb otsajoonele. Avalöögi sooritaja lööb seda vasaraga püramiidi suunas. Seejärel võib lüüa ükskõik missugust ketast. Lüües vasaraga nendest ühe pihta, katsub mängija sellega mõnda ketast ükskõik missugusesse väravasse lüüa. Kui see õnnestub, on tal õigus lüüa veel kord.

Võidab võistkond, kes lõi kuus või rohkem ketast väravasse.

Rongide võidusõit

Mängijad jagunevad kahte-kolme võrdsesse 5—15-liikmelisse võistkonda. Kõigis võistkondades rivistuvad mängijad ühekaupa kolonni. Iga mängija hoiab kõvasti kinni eesoleva mängija vöökohast. Võistkondade vaheline kaugus on 3—5 meetrit.

Mängujuhi signaali peale uisutavad kõik võistkonnad-rongid varemmärgitud kohani (30—40 meetrit) ja pöörduvad üksteisest lahti laskmata tagasi. Võidab võistkond, kes jõudis tagasi esimesena ja täies koosseisus. Kes rongi ajal ketist lahti laseb, läheb mängust välja. Mängu tuleb korrata kaks-kolm korda, muutes seda järk-järgult raskemaks, näiteks sõita kuni märgini, kükkides kindlaksmääratud väravate vahel jne.

Et rongid pöördel laiali ei paiskuks, tuleb mängijail enne pööret hoogu pidurdada.

Karussell

Mänguks on tarvis neli-viis tükki jämedat nööri või köit, millest igaüks on seitse või rohkem meetrit pikk. Köietükid on ühte otsa pidi kõvasti keskelt kokku seotud ja moodustavad karusselli kodarad.

Mängijad jagatakse võrdsetesse võistkondadesse, vastavalt köietükkide arvule. Võttes köiest kinni, asuvad mängijad näoga ühes suunas (päri- või vastupäeva). Signaali peale alustavad kõik viirud uisutamist, püüdes eessõitjale järele jõuda. Kui ühe viiru äärmisel sõitjal õnnestub vaba käega puudutada eessõitva viiru äärmist mängijat, mäng peatatakse ning järelejõudnud võistkond loetakse võitjaks.

Mängu korraldatakse 3—5 korda. Võidab viirg, kes on tabanud eessõitjaid rohkem kordi.

Kui keegi mängijaist kukub, peatab mängujuht signaaliga mängu.

Viirud vahetavad iga jooksu järel kohad. Nõrgemad uisutajad tuleb panna karusselli keskpaika, tugevamad äärtele. Karusselli liikudes peavad kõik ühe viiru mängijad liikuma kooskõlastatult (sooritama tõukeid üheaegselt ja sama jalaga).

Sajajalgse jooks

Mängijad jagatakse kaheks-kolmeks 10—20-liikmeliseks võistkonnaks ja rivistatakse kolonnidesse nagu mängus «Rongide võidusõit». Iga võistkond saab jämeda nööri või köie, millest kõik mängijad võtavad kinni kas parema või vasaku käega, jagunedes võrdselt mõlemale poole köit.

Joonis 12

Mängujuhi signaali peale uisutavad «sajajalgsed» 40—50 meetrit (kindlaksmääratud kohani), hoides kogu aeg köiest kinni.

Võidab võistkond, kes jõudis finišisse esimesena, kuid tingimusel, et ükski selle võistkonna liikmeist ei lasknud jooksu ajal köiest lahti.

Teatevõistlus jääl

Teatevõistlus rõngaga. Mängijad jagunevad kolme-nelja võistkonda ja rivistuvad ühekaupa kolonni. Eesmiste ette 20—25 meetri kaugusele asetatakse rõngad. Mängujuhi signaali peale uisutab iga võistkonna esimene mängija rõnga juurde, tõstab selle üles, ronib sellest kiiresti läbi ja, asetanud rõnga oma kohale, pöördub tagasi oma võistkonna juurde. Seejärel uisutab teine, siis kolmas mängija jne., kuni kõik mängijad on korranud sedasama.

Võidab võistkond, kelle mängijad lõpetavad selle tegevuse kõige kiiremini.

Teatevõistlus kurikatega. Võistkondade ette 20 meetri kaugusele on kolmekaupa üles seatud kurikad — üksteisest 50 sentimeetri kaugusele. Iga võistkonna esimene mängija peab need üles korjama ja tagasi tulles üle andma teisele mängijale. See peab omakorda viima kurikad endisele kohale, kolmas aga uuesti üles korjama ja andma neljandale jne. Võidab võistkond, kes lõpetas jooksu esimesena.

Kes on kiirem?

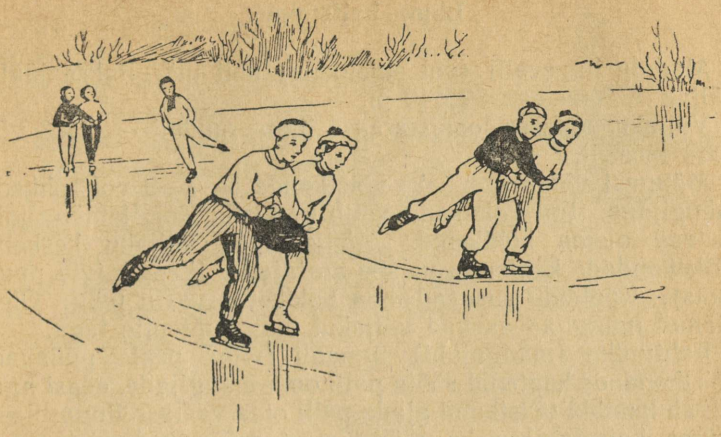
Kõik mängust osavõtjad jagatakse võrdsetesse rühmadesse. Iga rühm moodustab ühe vahetuse. Jääle tõmmatakse stardijoon ja sellest 50—60 meetri kaugusele finišijoon.

Käskluse peale «Marss!» alustavad esimese vahetuse võistlejad uisutamist, püüdes teistest kiiremini finišisse jõuda. Seejärel antakse start teisele vahetusele, siis kolmandale vahetusele jne. Vahetuste (eelvõistluse) võitjad kutsutakse uuesti stardijoonele, et nende omavahelises võistluses välja selgitada parim uisutaja — võistluste võitja.

Uisutamisvõistlus paaris

Selle võistluse kord on sama, mis eelmises mängus, ainult osavõtjad jagatakse paaridesse. Võttes kätest risti kinni (joonis 13), läbivad paarid käskluse peale «Marss!» kindlaksmääratud distantsi (50—100 meetrit). Võitjaks loetakse paar, kes lõpetas võistluse esimesena.

Võistluse ajal ei tohi paarilised käsi vallandada. Seda mängu võib läbi viia ka kolmekaupa.



Joonis 13

Uisutamine takistuste vahel

Stardijoonele asuvad 4—5 mängijat, igaühel neist on hokikepp (või omatehtud kepp) ja hokipall (või klots), mis on asetatud nende ette jääle.

Mängijate ette asetatakse 15—20 meetri kauguselt alates viis väikest lumehunnikut või eset, mis asuvad ühel joonel ja üksteisest 4—5 meetri kaugusel.

Signaali peale peab iga mängija koos palliga võimalikult kiiresti lumehunnikute vahelt läbi sõitma. Viimase hunniku järel peab ta ümber pöörduma ja samal viisil palli stardijoonele tagasi juhtima. Võidab see, kes lõpetab palliajamise kõige kiiremini ja möödub õigesti kõigist lumehunnikutest. Vastasel korral võitu ei loeta.

Seda mängu võib läbi viia ka teatevõistlusena. Sel juhul peab võistkonna teisel mängijal olema samuti hokikepp, millega ta peatab talle üleantud palli. Seejärel alustab ta palli ajamist, esimene mängija aga, andnud hokikepi kolmandale mängijale, asub oma võistkonna taha. Võidab võistkond, kelle mängijad lõpetavad palli ajamise lumehunnikute vahel kõige kiiremini ja õigesti.

Linna kaitsmine

Madala lumevalli (või sinejoone) abil märgitakse jääle väljak mõõtmetega 30×40 m.

Väljaku otstesse joonistatakse linna ruudud — 3×3 või 4×4 meetrit.

Mängust võtab osa kaks võistkonda 5—7—9 või rohkem mängijaga. Iga võistkond valib kapteni. Kõigil mängijail peavad olema hokikepid. Mäng algab väljaku keskelt. Võistkondade kaptenite vahele asetatakse jääpall (või puuklots). Kaptenid suruvad oma hokikepid vastu palli. Ülejäänud mängijad asuvad väljakul oma kaptenite taga.

Kohtuniku (mängujuhi) signaali (vile) peale püüavad võistkondade kaptenid sööta palli oma mängijaile, edasi aga püüab kumbki võistkond ajada palli oma vastase linna. Seejuures katsetatakse ka mängijatest möödavedamist ning sööte.

Võistkond, kes ajab palli vastasvõistkonna ruutu, saab ühe punkti. Pärast seda algab mäng uuesti väljaku keskelt.

Mäng toimub ajale ja kestab 15—20 minutit. Võidab võistkond, kes saavutab selle aja jooksul rohkem punkte. Mängu ajal võivad mängijad liikuda igas suunas. Palli võib sööta ainult hokikepiga, mitte aga jalgadega ja nii, et see lendaks mängijate põlvedest kõrgemalt. Selle reegli vastu eksides peatab kohtunik (mängujuht) mängu ja pall läheb üle vastasvõistkonnale. Palli söödab mängu üks selle võistkonna mängijaist kohalt, kus viga toimus.

Kui pall lendab üle väljakupiiride, mäng peatatakse ja palli saadab mängu vastasvõistkonna mängija kohalt, kust see lendas üle piiri. Ei tohi lüüa hokikepiga vastu vastase uiske, vehelda sellega õlast kõrgemal, lüüa mängijate kepi pihta ja neid tõugata. Toorutsemise eest antakse karistuslöök selle võistkonna kahjuks, kelle mängija eksis. Toorutsemise kordamisel kõrvaldatakse süüdlased mängust.

Mängijate segiajamise vältimiseks tuleb üks võistkond varustada tunnusmärkidega (varrukasidemed jne.).

Võistlus ühel jalal

Uisutaja, võtnud hoogu, kükib ja libiseb ühel jalal, sirutades teise ette (joonis 14). Et õppida kiiresti libisema kükis, tuleb algul õppida libisema mõlemal jalal kükkides.

Pärast 5—7 sellist harjutust võib mõlemal jalal kükkimiselt minna libisemise ajal üle ühe jala ettesirutamisele ja libisemisele teisel. Kui see on selgeks õpitud, tuleb võtta hoogu ja, kükkinud kiiresti ühel jalal ning sirutanud teise ette, libiseda selles asendis võimalikult kaugemale.

Võistlemisel tuleb kükkasend võtta jääle märgitud joone kohal. Võitjaks loetakse see, kes sõidab kükkasendis kõige kaugemale.

Joonis 14

Veski

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse rühma. Hoides käes kõit, rivistuvad mängijad ühte viirgu, kõie keskkohast paremale ja vasakule. Kummagi rühma mängijad peavad seisma nägudega vastassuunas (joonis 15).

Joonis 15

Mängujuhi signaali peale hakkavad mõlemad viirud ringi liikuma, algul aeglaselt, seejärel kiiremini, kusjuures eriti kiiresti tuleb uisutada neil mängijail, kes asuvad kõie otste juures. Äärtel peavad olema head uisutajad. 1—15

minuti järel jäävad mängijad mängujuhi signaali peale seisma, pöörduvad ümber ja mäng jätkub.

Seda mängu võib korraldada ka ilma köieta. Sel juhul ühendavad mängijad käed, rühmad aga on ühendatud keskel seisva kõige tugevama uisutaja kaudu.

Seda mängu viiakse alati läbi liuvälja keskel.

Pääsuke

Mängijate hulgast eraldatakse üks mängija — pääsuke, kes asub teistest mängijatest 4—5 sammu eespool.

Mängujuhi signaali peale «lendab» pääsuke ära, kõik ülejäänud mängijad aga ajavad teda taga ja see, kellel õnnestub pääsukest tabada (teda puudutada), saab ise pääsukeseks. Selleks et mäng toimuks elavalt, peab põgeneja (pääsuke) liikumissuunda sagedasti muutma. Põgeneja vahetusel tuleb lasta kõigil mängijail veidi puhata. Et ei esineks kokkupõrkeid, tuleb mäng läbi viia selleks eraldatud liuvälja osal või kogu liuväljal, kui seal ei uisuta teisi inimesi.

Hüpped uiskudel

Hüpped uiskudel on huvitavaks meelelahutuseks, mis nõuavad julgust, osavust ja head uisutamisoskust. Hüpete läbiviimiseks ja nende pikkuse muutmiseks tuleb märkida jääle äratõukekoht ja on tarvis 3—5 meetri pikkust nööri, millel on märgid iga 10 sentimeetri tagant.

Hüpe toimub järgmiselt: pärast tugevat hoovõttu, kui hüppaja läheneb märgitud kohale, tuleb kergelt kükkida ja sooritada äratõuge mõlema jalaga.

Laskunud üheaegselt mõlemale uisule, libiseb hüppaja tasakaalu säilitades edasi. Võitjaks loetakse see, kes sooritab kõige pikema hüppe.

Kõik osavõtjad teevad algul proovihüppeid, misjärel lubatakse võistelda ainult neil, kes seda oskavad.

Igal osavõtjal on õigus kolmeks hüppeks, kusjuures arvestatakse neist kõige pikemat.

Teatevõistlus kelkudel

Mängijad jagunevad kahte või kolme võrdsesse võistkonda ja rivistuvad stardijoonele kahekaupa kolonni.

15—20 meetri kaugusele stardijoonest torgatakse lumme lipuke (kepp, labidas).

Iga võiskonna ees seisavad väikesed nööriga kelgud.

Mängujuhi signaali peale istub üks esimese paari mängijaist kelgule, teine aga veab selle kiirelt pöördetähiseni (joonis 16). Seal vahetavad mängijad oma osad ja kelgu

Joonis 16

veab stardikohale see, kes varem istus kelgul. Seejärel võtab kelgu teine paar, teeb sama ja annab kelgu kolmandale paarile jne. Vabaks jäänud mängijad seisavad oma võistkonna lõppu.

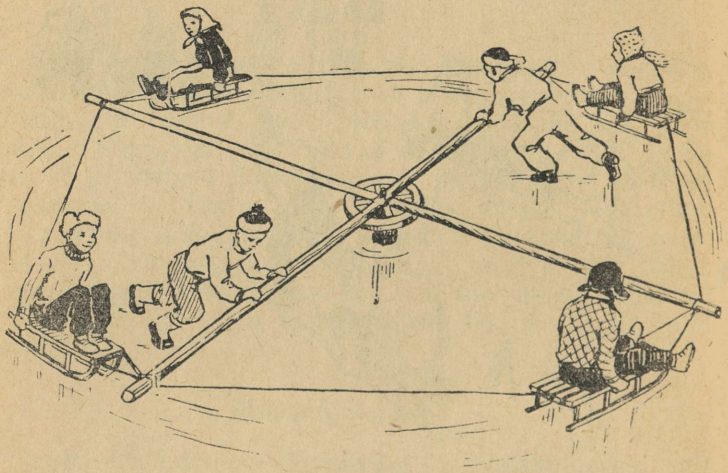
Võidab võistkond, kelle mängijad lõpetavad võistluse kõige kiiremini.

On soovitav, et kelgud oleksid ühesugused ja ühesuurused.

Teatevõistlust võib läbi viia ka kolmekaupa. Sel juhul veab üks mängija kelku nöörist, teine istub kelgul, kolmas aga lükkab tagant. Vahetus kulgeb järgmiselt: esimene mängija läheb oma võistkonna lõppu, teine asub vedama, kolmas aga istub kelgule teise asemele; võistkonnast tuleb juurde neljas mängija, kes lükkab kelku tagant. Teatejooks kestab seni, kuni kõigi võistkondade mängijad on kelkudel sõitnud. Võidab võistkond, kes lõpetab kelgutamise kõige kiiremini.

Karussell kelkudega

Tasase, kinnitallatud lumega väljaku keskele püstitatakse 10—13 sentimeetri jämedune ja umbes 70 sentimeetri kõrgune post. Posti ülemine ots tuleb tahuda nii, et sellele kui teljele võiks kinnitada ratta.



Joonis 17

Rattale kinnitatakse naelte, traadi või köie abil ristisarnaselt kaks 7—8 meetri pikkust latti. Vaia vabade otste külge kinnitatakse kelgud (joonis 17). Väljakuosale, kus liiguvad karusselli lükkajad, tuleb riputada soola või liiva, et jalad ei libiseks. Tee aga, mida mööda sõidavad kelgud, tuleb lumest puhastada ja veega üle valada.

Karusselli on kergem üles seada jõe või tiigi jääle. Sel juhul tuleb post jääauku kinni külmutada.

Ole tähelepanelik!

Suusatajad seisavad kolonnis paarikaupa, 1—1,5-meetrise vahemaaga paaride vahel. Mängijad, kes seisavad vasakul, moodustavad ühe võistkonna, paremalseisjad aga teise. Sellises rivistuses alustavad mängijad edasiliikumist, joondudes nii eesolija kui ka paariliste järgi.

Mängujuhi signaali peale pöördub esimese paari suusatajaist üks vasakule, teine paremale. Kumbki läheb oma võistkonna viimase mängija selja taha.

Pärast esimest paari stardib uue signaali peale teine paar, seejärel kolmas jne.

Võistkond, kelle suusataja jõudis oma kohale esimesena, saab selle eest ühe punkti. Võidab võistkond, kes saab rohkem punkte.

Pendelteatesuusatamine

Mängijad jagatakse kahte võistkonda, kes asuvad ühekaupa kolonnis, kolonnid teineteisega paralleelselt. Kumbki võistkond jaguneb omakorda kaheks jaoks; esimene jääb paigale, teine aga läheb 60—100 meetrit edasi, peatub ja pöördub näoga esimese jao poole.

Kõik mängijad jagudes rivistuvad ühekaupa kolonni. Jao ette tõmmatakse stardijoon, mis on vastasjao suusatajaile finišijooneks.

Signaali peale sõidavad mõlema võistkonna esimesed võistlejad kiiresti vastasseisvate võistkonnakaaslaste juurde, püüdes olla vastasmängijaist kiiremad. Kohe, kui esimene võistleja ületab finišijoone, alustab suusatamist sama võistkonna teine võistleja, kes sõidab jooneni, kust startis esimene, esimene aga asub teise jao lõppu. Kui finišijoone ületab teine võistleja, alustab suusatamist kolmas, tema järel neljas jne. Võidab võistkond, kelle suusatajad lõpetavad teatevõistluse esimesena.

Seda mängu võib läbi viia ka ilma keppideta.

Tuleb jälgida, et järjekordne mängija ei hakkaks suusatama enne, kui eelmine pole ületanud finišijoont.

Teatesuusatamist võib muuta raskemaks mitmesuguste takistustega, näiteks madalate, suusakeppidest tehtud väravate läbimisega, madala barjääri ületamisega jne.

Mäkketõus

Kõik osavõtjad jaotatakse väikesteks 4—5-liikmelisteks võistkondadeks. Võistkonnad rivistuvad väikese mäe jalal ühele joonele, üksteisest 3—4 meetri kaugusele.

Mängujuhi signaali peale alustavad kõik mäkketõusu varem kokkulepitud viisil (käärtõus, trepptõus jne.) kuni kindlaksmääratud kohani.

Võidab võistkond, kelle suusatajad lõpetavad mäkketõusu terves koosseisus esimesena. Mäkketõusul võivad mängijad üksteist abistada.

Laskumisvõistlus

Suusatajad, võttes kätest kinni ja moodustades 4—5-liikmelise viiru, asuvad ühele joonele lauge mäenõlvaku tipus. Mängujuhi signaali peale alustavad kõik viirud laskumist varem kindlaksmääratud kohani. Viirg, kes lõpetas laskumise esimesena ilma kukkumisteta ja kaotamata oma mängijaid, on võitja.

Laskumine takistustega

Mängust osavõtjad jagatakse 5—6-liikmelisteks võistkondadeks. Iga võistkonna ette laugele mäenõlvakule püstitatakse keppidest väravad (1—2—3 tükki). Mängujuhi signaali peale alustavad kogu võistkonna mängijad üksteise järel mäest laskumist ja püüavad väravatest, neid maha ajamata, kükkides läbi sõita. Võidab võistkond, kelle suusatajad jõuavad esimesena terves koosseisus finišijoonele. Mängu võib raskemaks muuta uute takistustega ja läbi viia ka individuaalvõistlusena.

Selleks, et hoiduda laskumisel kukkumisest, võib kasutada igasugust pidurdamist.

Kombineeritud teatesuusatamine

Suusatajad, moodustades 5—6-liikmelised võrdsed võistkonnad, asuvad kolonnidesse ühekaupa, nägudega ühele poole. Võistkondade vaheline kaugus on 4—5 meetrit. 40—50 meetri kaugusele igast võistkonnast asetatakse lumme lipuke või suusakepp. Kõik osavõtjad, välja arvatud esimene, on keppideta.

Mängujuhi vile peale jooksevad esimesed kiiresti oma märkideni ja torkavad selle lähedusse lumme kepid ning pöörduvad oma võistkonna juurde tagasi. Kui esimene on jõudnud stardijoonele, alustab suusatamist teine (keppideta). Suusatanud märgini, võtavad nad lumme pistetud kepid ning tulevad nende abil tagasi. Kolmandad alustavad suusatamist keppide saamisel teiselt mängijalt jne.

Rebasejaht

Mängijate hulgast eraldatakse kaks-kolm suusatajat — rebast. Ülejäänud osavõtjad on jahimehed. Mäng viiakse läbi varem kindlaksmääratud maa-alal, mille piiridest rebased ei tohi väljuda. Seepärast peavad kõik osavõtjad teadma mänguväljaku piire (näiteks üheks küljeks on külavahetee, teiseks — jõgi, kolmandaks — mets jne.).

Kui mängurajoon on täpselt kindlaks määratud, kaovad rebased kiiresti peitu ja 4—5 minutit hiljem sööstavad neile jahimehed mööda jälgi järele.

Rebased katsuvad võimalikult kaua jahimeeste eest kõrvale hoida. Nad võivad põgeneda ja peita end ka puude, põõsaste, okste jne. vahele.

Jahimeeste ülesandeks on nii kiiresti kui võimalik püüda rebaseid ja piirata neid igast küljest. Jahimehed võivad jaguneda väikesteks gruppideks, minna ahelrivis, jättes mitmesse kohta valvepostid jne.

Mänguks määratakse kindel aeg (25—30 minutit). Kui selle aja jooksul rebaseid ei ole kinni püütud, kogunevad kõik suusatajad üldsignaali peale varem kokkulepitud kohta.

Suusatajad-džigitid

Järsule mäeveerule, kahele poole suusateed visatakse lumme käbisid, pistetakse püsti puuoksi, pulgakesi jne. Sõites kordamööda mäest alla, katsutakse kiirust vähendamata tuua finišisse kaasa võimalikult rohkem laialipillatud esemeid.

Mängu võib korraldada ka võistlusena. Sel juhul jagatakse mängust osavõtjad kahte võrdsesse võistkonda ja visatakse kahe ühepikkuse suusaraja äärde ühesuguste vahemaadega ühesuguseid esemeid. Suusatamist alustavad võistkondade esimesed. Kumb suusatajatest toob kaasa rohkem esemeid ja läbib distantsi kiiremini, on võitja ning saab ühe punkti. Nende järel laskuvad võistkondade teised mängijad jne. Iga laskumise järel tuleb esemete esialgne paigutus taastada. Lõpuks arvatakse kokku mõlema võistkonna võidupunktid. Kummal võistkonnal on rohkem punkte, on võitja.

LAULUMÄNGUD

Paaridesse laulmine

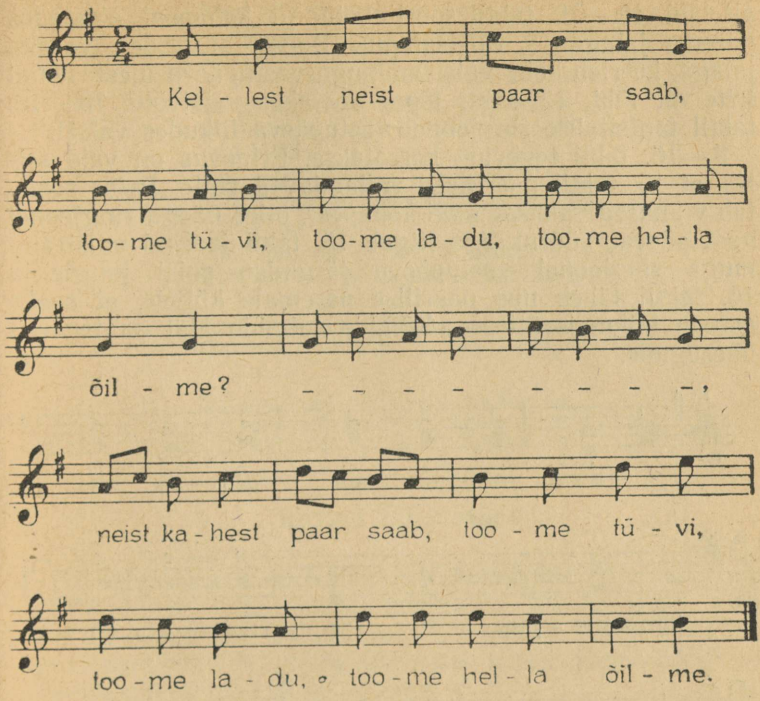
Mängust võtab osa võrdne arv tüdrukuid ja poisse. Moodustatakse kaks ringi. Välimises ringis asuvad tüdrukud, sisemises poisid. Tüdrukud ühendavad käed pihkseongus ja pöörduvad nägudega ringi keskkoha poole, poisid aga pöörduvad nägudega vastupäeva. Alustades vasaku jalaga, liiguvad tüdrukud 1.—6. taktil 12 kõnnisammuga ringjoonel päripäeva, poisid vastupäeva ja jäävad seejärel seisma. 7.—8. takti vältel nimetab (laulab) eeslaulja, kes teab kõikide osavõtjate nimesid, ühe poisi ja ühe tüdruku nime. 9.—10. taktil läheb nimetatud poiss kiiresti nimetatud tüdruku juurde ja jääb selle ette seisma. 11.—12. taktil ühendavad poiss ja tüdruk paremad käed käevangus ja pöörduvad nelja kõnnisammuga päripäeva.

13.—14. taktil sooritatakse 11.—12. takti tegevus, kuid käevangus on ühendatud vasakud käed ja pööre sooritatakse vastupäeva. 14. takti lõppedes asub poiss väljapoole tüdrukute ringi ja kui tema paariline on ühendanud uuesti käed pihkseongus naabertüdrukutega, asetab oma parema käe tüdruku paremale õlale, liikudes järgmiste salmide ajal tüdrukute ringiga kaasa. Teised mängijad seisavad 7.—14. takti ajal paigal.

Mäng kestab niikaua, kuni kõik on paaridesse lauldud.

Mängule võib järgneda mingi tants või mäng, mis nõuab paariviisi asetust.

Kellest neist paar saab,
toome tüvi, toome ladu, toome hella õilme?
— — — —, neist kahest paar saab,
toome tüvi, toome ladu, toome hella õilme.



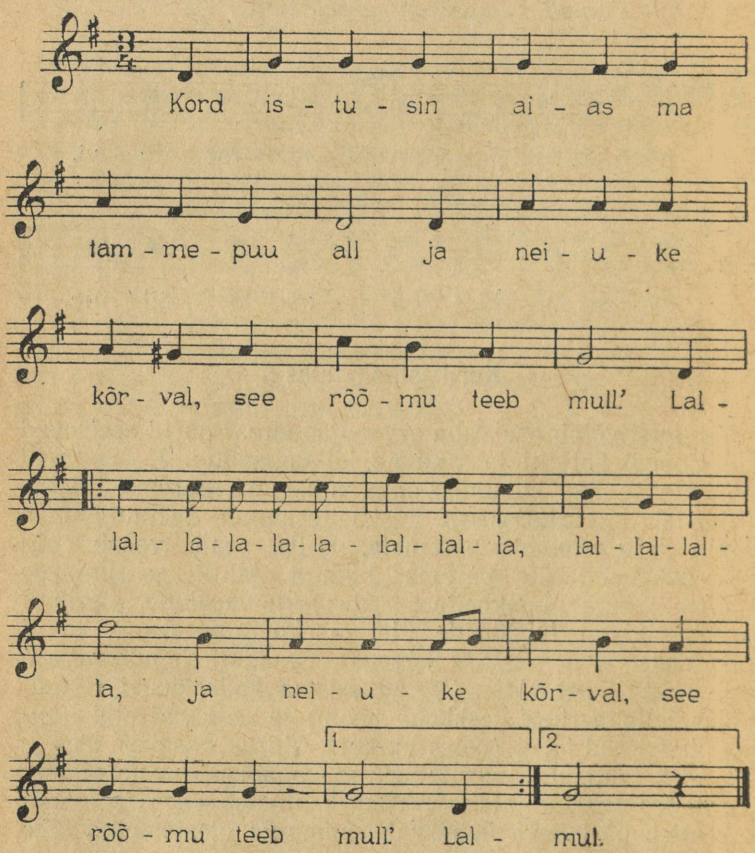
Kord istusin aias

Mängust võtab osa vaba arv segapaare. Paarid asetsevad kodarjoonel kõrvuti ja võtavad kiikumisvõtte. 1.—2. taktil sooritatakse üks kiikumissamm, alustades parema jalaga. 3.—4. taktil sooritatakse 2 luiskheitesammu. Seejuures teeb parem jalg aste ette-paremale, mille peale vasak jalg teeb luiskheite üle parema jala. 4. taktil sooritatakse vasaku jalaga luiskheitest aste ette-vasakule, seejärel parema jalaga luiskheide üle vasaku jala. 5.—8. taktil korratakse 1.—4. takti tegevust. 9. takti lõpul vallandavad paarilised võtte, jäävad seisma kodarjoonel rinnati (poiss seljaga ringi keskkoha poole) ja tõstavad pihkseongus ühendatud käed (poiss parema, tüdruk vasaku) üles.

9.—10. takti ajal sooritab poiss kohapeal 2 valsisammu (alustades vasaku jalaga). Tüdruk alustab parema jalaga ja keerleb päripäeva kahe valsisammuga ülestõstetud käte

alt läbi. 10.—12. taktil sooritab tüdruk kohapeal, alustades parema jalaga, 2 valsisammu. Poiss, alustades vasaku jalaga, keerleb kahe valsisammuga vastupäeva ülestõstetud käte alt läbi. 12. takti lõpul võetakse valsivõte. 13.—16. taktil tantsitakse ringjoonel vastupäeva liikudes valssi.

9.—16. takti tegevust korratakse. Erinevus on vaid selles, et 15. taktil paarilised vallandavad võtte. Poiss sooritab viimased valsisammud kohapeal, olles näoga ringjoonel vastupäeva. Tüdruk aga liigub 15. takti jooksul valsisammuga ringjoonel vastupäeva järgmise poisi juurde ja 16. taktil läheb uue paarilise paremale küljele, et saaks astuda kiikumisvõttesse. Kõikide salmide ajal on tegevus ühesugune.



Kord istusin aias ma tammepuu all
ja neiuke kõrval, see rõõmu teeb mull'.
:,:Lal-lal-la-la-la-la-lal-lal-la, lal-lal-lal-la,
ja neiuke kõrval, see rõõmu teeb mul'. :,:

Ta palged on õrnad, ta juuksed on kuld,
ta silmapaar sütitab südames tuld.
:,: Lal-lal... :,:

Küll teisi on noori ja nägusaid ka,
kuid keegi mu neiuks'se vastu ei saa.
:,: Lal-lal... :,:

Küll olen ma öelnud, et armas sa mull',
kuid sina ei vasta, kas armas ma sull'.
:,: Lal-lal... :,:

Sest kurb on mu süda ja murelik meel.
Oh ütleks kord «armastan», neiu, su keel!
:,: Lal-lal... :,:

Sa aga teed nalja, mu neiuke, ae,
su süda ei tunne, su silmad ei näe!
:,: Lal-lal... :,:

Kosjad tulid saarest

Osavõtjate arv on vaba. Moodustatakse ring. 3—6 tüdrukut läheb ringi sisse, kusjuures igaüks neist paneb endale käepärast taskurätiku. Ühendades käed pihkseongus, moodustavad mängijad kaks sõõri. Suure sõõri sees moodustavad tüdrukud väikese sõõri.

Esimese salmi esimesel poolel (1.—8. takt) liiguvad välimise ringi mängijad 18 kõnnisammuga, alustades vasaku jalaga, päripäeva, sisemise ringi mängijad aga vastupäeva. Esimese salmi teisel poolel (taktid 9.—16.) toimub 9. takti esimesel osal pooleringiline pööre parema jala päkal ning, astudes seejuures vasaku jalaga sammu välja, liigutakse 16 kõnnisammuga vastassuunas. 16. takti lõppedes mängijad peatuvad ja vallandavad käed.

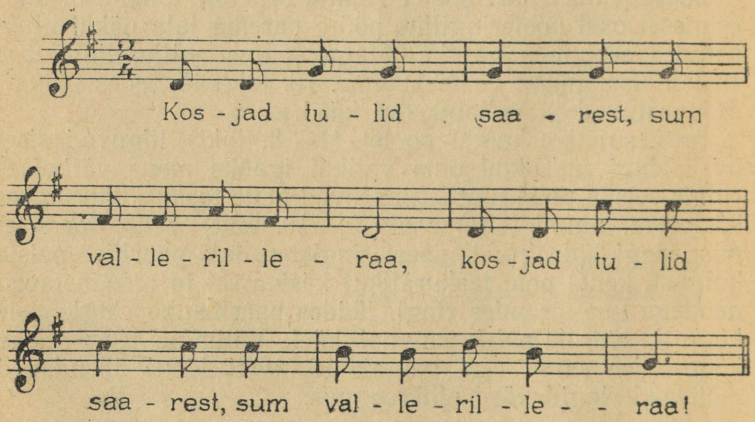
Teise salmi esimesel poolel (1.—8. takt) liiguvad sisemise ringi tüdrukud oma valikul igaüks mõne välimises ringis seisva poisi juurde ja seovad neile taskurätiku ümber käsivarre. Salmi teisel osal (9.—16. takt) valib iga sisemise ringi tüdruk välimisest ringist endale paarilise poiste hulgast, kellel pole taskurätikut käsivarrel ja moodustavad nendega uue sisemise ringi, jäädes paarikaupa ringjoonele kõrvuti, tüdruk poisi paremal käel. Välimine ring seisab kogu teise salmi ajal paigal, 16. takti lõpul ühendavad mõlemad ringid käed pihkseongus.

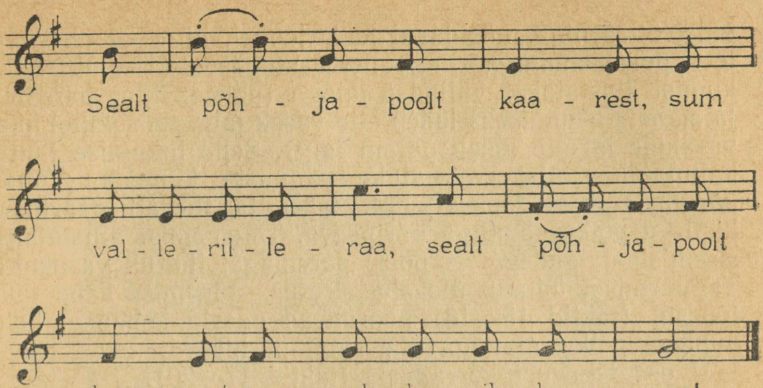
Kolmanda salmi 1.—4. takti ajal liigub sisemine ring kaheksa galopisammuga päripäeva, välimine ring aga vastupäeva. 5.—8. taktil toimub sama tegevus, kuid sisemine ring liigub vastupäeva, välimine ring päripäeva. 8. takti lõpul vallandavad välimise ringi mängijad käed. Sisemise ringi poisid vallandavad vasaku, tüdrukud parema käe (paarilistel on käed ühendatud) ja nüüd ühendavad paarilised pihkseongus omavahel ka vabanenud käed, jäädes nägudega vastakuti. 9.—12. taktil pöörlevad sisemise ringi paarid 8 jooksusammuga, alustades vasaku jalaga, päripäeva. 13.—16. taktil toimub sama tegevus vastupäeva. Samal ajal (taktid 9—16) seisavad välimise ringi mängijad paigal ning plaksutavad käsi, lüües järjest kaks aeglasemat ja kolm kiiremat plaksu. Mängu kordamiseks asuvad sisemise ringi mängijad välimisse ringi. Nende asemele tulevad poisid, kellele taskurätikud ümber käsivarre seoti, ja mäng algab uuesti, kuid selle erinevusega, et sisemise ringi poisid seovad rätiku tüdrukute käsivarrele ja valivad paarilise tüdrukute hulgast.

:,: Kosjad tulid saarest, sum vallerilleraa! :,:
:,: Sealt põhjapoolt kaarest, sum vallerilleraa! :,:

:,: Sulle korvi annan, sum vallerilleraa! :,:
:,: Ja sind endal' võtan, sum vallerilleraa! :,:

:,: Nüüd on lõbus olla, sum vallerilleraa! :,:
:,: Ja pulmad võivad tulla, sum vallerilleraa! :,:



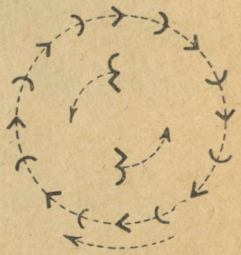


Lepalind

Osavõtjate arv on vaba. Mängijad asuvad ringjoonele kõrvuti, nägudega ringi keskkoha poole. Seejuures lahkuvad mõned mängijad (näiteks 10-paarilise rühma juures 2 paari) ringjoonelt ja astuvad ringi sisse. Ülejäänud mängijad ühendavad käed, moodustades sõõri.

Sisseläinud mängijad asuvad paarikaupa käevangu ja pöörduvad esipoolega vastupäeva (joonis 18).

I osa (taktid 1—12). Alustades vasaku jalaga, liigub sõõr 36 kõnnisammuga päripäeva, lauldes seejuures kaasa esimest salmi. Sõõri sees olevad mängijad laulavad samuti kaasa ja jalutavad 24 kõnnisammuga vastupäeva. Alates 25. sammust (kui korratakse teist korda «Lenda, lenda kaugele...») katkestavad seesolijad oma jalutamise ning, minnes sõõri juurde, valivad endile sealt tantsukaaslase ja tulevad sellega koos ringi keskkoha poole, kus võtavad valsivõtte ja jäävad ootama, kuni algab tantsulaul. Sõõrist lahkunute kohad täidetakse kohe sel teel, et lahkunute naabrid ühendavad vabad käed pihkseongus.



Joonis 18

II osa (taktid 13—20). Lauldes tantsulaulu, liigub sõõr 16 kõnnisammuga endiselt päripäeva (sammud sooritatakse nüüd iga takti I ja III osal). Seesolevad mängijad, olles

valsivõttes ning mõeldaval kodarjoonel, liiguvad ühe hüpleva polkasammuga ringjoonel vastupäeva (13. takt). Liikumist alustatakse välimise jalaga (poistel hüpe paremale ja sammu astumiseks läheb ette vasak jalg, tüdrukutel hüpe vasakule ja ette läheb parem jalg). Selle liikumise juures kallutatakse ülakeha natuke välimiste külgede suunas. Järgmise takti jooksul (14. takt) taganevad paarilised hüpleva polkasammuga päripäeva. Taganemist alustatakse sisemiste jalgadega — poiss paremaga, tüdruk vasakuga. Taganemisel toimub ülakeha sirutus. Järgmise kahe takti jooksul (taktid 15—16) pöörduvad paarid kohapeal kahe hüpleva polkasammuga ühe ringi päripäeva.

II osa tegevust korratakse (taktid 17—20).

III osa (taktid 21—28). Sõõr kordab nüüd ligikaudu seda, mida seni tegid paarid sees, s. o. alates vasaku jalaga liigub sõõr ühe takti jooksul (takt 21) ühe hüpleva polkasammuga päripäeva. Järgmise takti jooksul (takt 22) taganeb sõõr samasuguse sammuga vastupäeva, alustades nüüd parema jalaga. Järgmise kahe takti jooksul (taktid 23—24) liigub sõõr jälle otse päripäeva edasi. Edasiliikumist alustatakse vasaku jalaga, kuna järgmisel taktil (takt 24) läheb ette parem jalg. Ülalkirjeldatud tegevust korratakse (taktid 25—28).

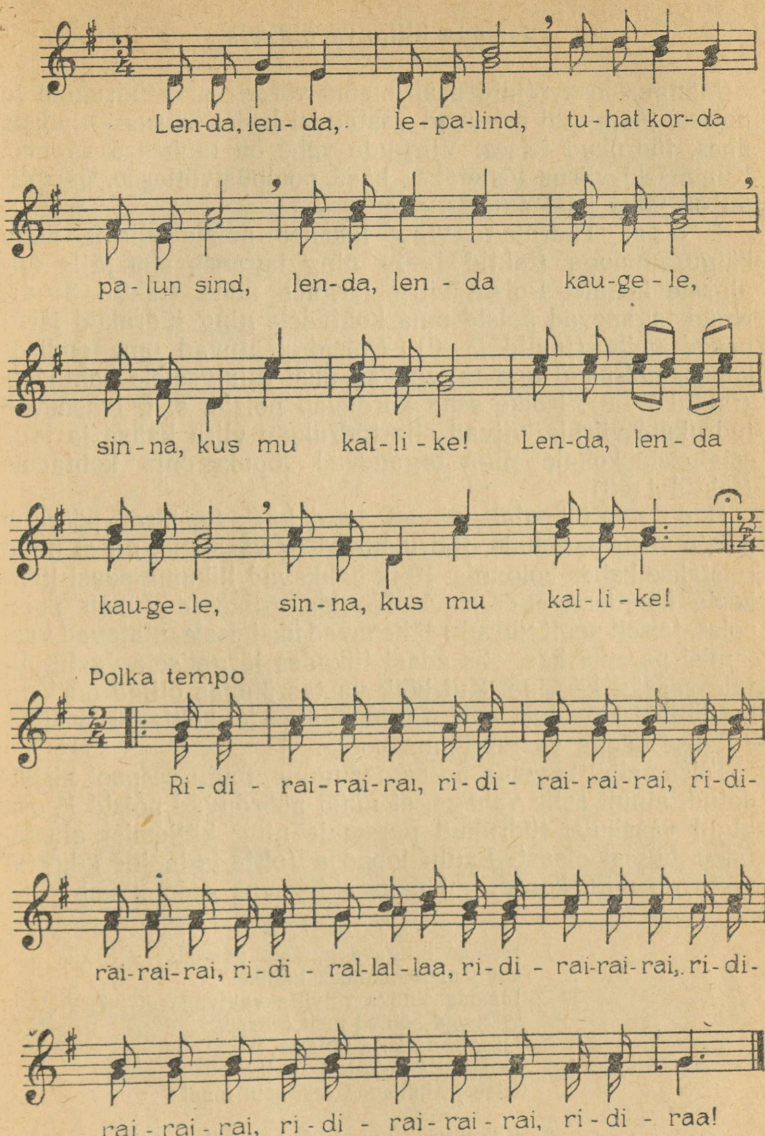
Seesolevad paarid tantsivad III osa ajal pidevalt hüplevat polkat, pöördudes iga takti jooksul pool ringi päripäeva. Ringjoonel aga liigutakse vastupäeva edasi.

Märkus. Iga salmi lõppedes lähevad varem ringi sees olnud tantsijad ringjoonele tagasi. Sisse jäävad need, kes tulid ringi hiljem.

1. Lenda, lenda, lepalind,
tuhat korda palun sind:
:,: lenda, lenda kaugele,
sinna, kus mu kallike! :,:
Refr.: Ridi rai-rai-rai, ridi rai-rai-rai,
ridi rai-rai-rai, ridi ral-lal-laa,
ridi rai-rai-rai, ridi rai-rai-rai,
ridi rai-rai-rai, ridi raa!

2. Vii tall' palju terviseid,
ütle: kallim saatis neid,
:,:saatis soojast südamest,
armastuse õnne eest. :,:
Refr.: Ridi rai-rai-rai ...

3. Kui ta küsib, mis ma teen,
ütle: teda ootma jään,
:,: ootan viimse tunnini,
ootan palju kauemgi. :,:
Refr.: Ridi rai-rai-rai ...


Len-da, len- da, le-pa-lind, tu-hat kor-da
pa-lun sind, len-da, len - da kau-ge-le,
sin-na, kus mu kal-li-ke! Len-da, len - da
kau-ge-le, sin-na, kus mu kal-li-ke!
Polka tempo
Ri-di - rai-rai-rai, ri-di - rai-rai-rai, ri-di-
rai-rai-rai, ri-di - ral-lal-laa, ri-di - rai-rai-rai, ri-di-
rai-rai-rai, ri-di - rai-rai-rai, ri-di - raa!

Isamaa hiilgava pinnala

Mängust osavõtjaid peab olema võrdne arv tüdrukuid ja poisse. Mängijad seisavad vastamisi kahes viirus — poisid ühes, tüdrukud teises. Viirgude vahe on umbes 5 sammu. Kummaski viirus tõstetakse käed poolpüstvõttesse, äärmistel on vaba käsi puusas.

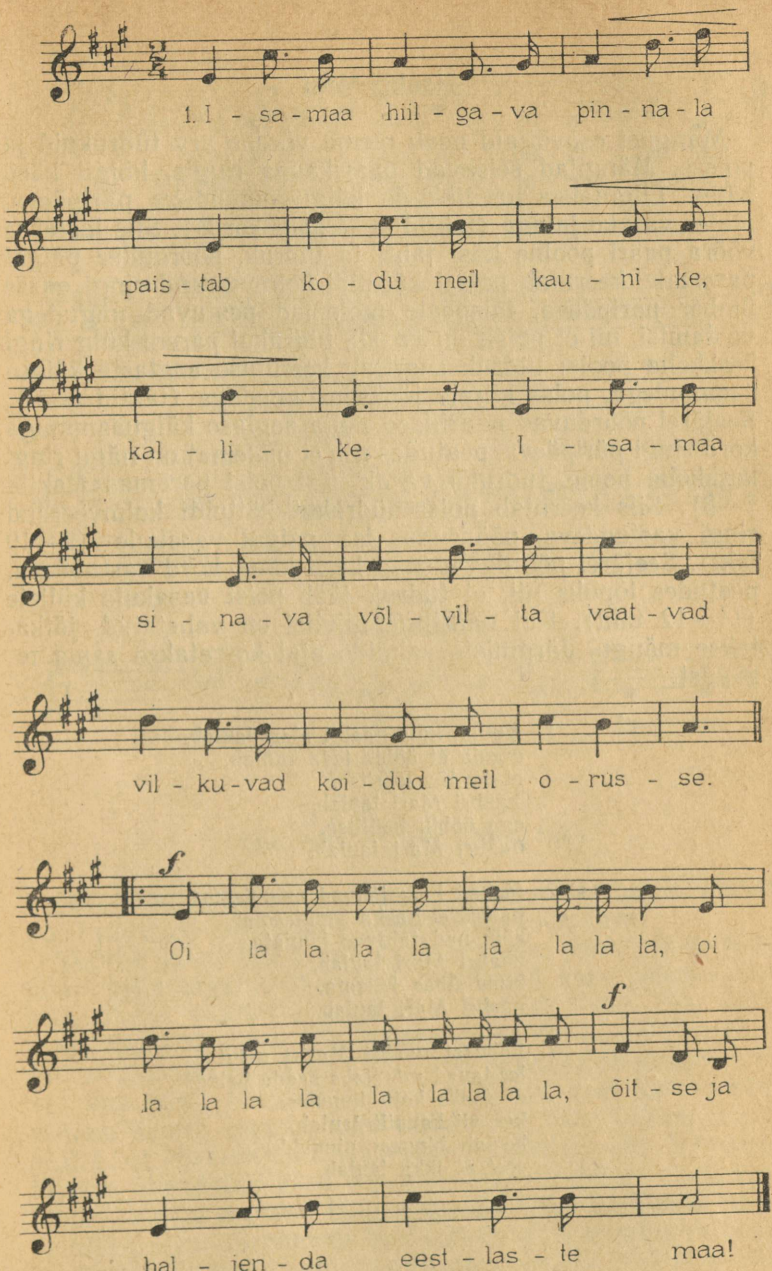
I osa. Tüdrukute viirg läheneb poiste viirule nelja käigusammuga (taktid 1—2) ning taganeb siis jälle esialgsele kohale. Poiste viirg järgneb neile (taktid 3—4). Nüüd taganevad poisid oma kohtadele ning tüdrukud järgnevad neile (taktid 5—6). Poisid peatuvad oma endises kohas, tüdrukud aga taganevad üksi esialgsetele kohtadele (taktid 7—8). Kõike seda kordavad poisid, s. t. lähenevad tüdrukute viirule, viivad siis tüdrukute viiru kaasa ja jälle esialgsele kohale ning taganevad lõpuks oma kohtadele (taktid 1—8).

II osa. Kõik plaksutavad kord käsi. Seejärel pöördub poiste viirg paremale, tüdrukute viirg vasakule, nii et nüüd seistakse kahes kolonnis. Kõik hakkavad liikuma edasi lühikeste kõnnisammudega. Kolonnide esimesed (ühelt poolt poiss, teiselt poolt tüdruk) lähenevad üksteisele, ulatavad vastamisi parema käe, siis edasi liikudes järgmisele vastutulijale vasaku käe jne. Kui kõik vastasrühmas olijad on kaks korda läbi käteldud, peatutakse esialgsetel kohtadel ja pöördutakse näoga vastasrühma poole.

Teise salmi tegevus on samasugune, nagu eespool kirjeldatud, ainult selle vahega, et nüüd pöörduvad poisid II osa algul vasakule, tüdrukud paremale ning kätlemist alustatakse teisest otsast. Laulu lõpposa (oi-la-la-la jne.) korratakse nii mitu korda, kui mängu tegevus seda nõuab.

1. Isamaa hiilgava pinnala paistab
kodu meil kaunike, kallike.
Isamaa sinava võlvilta vaatvad
vilkuvad koidud meil orusse.
Oi-la-la-la-la-la-la-la-la,
oi la-la-la-la-la-la-la-la-la,
õitse ja haljenda eestlaste maa!

2. Kukulind kaunisti kõrvu meil' kostab,
äratab ülesse looduse.
Helinal õhud ja hääled meil hüüdvad,
helinal tungivad südame.
Oi-la-la-la jne.


1. I - sa - maa hiil - ga - va pin - na - la
pais - tab ko - du meil kau - ni - ke,
kal - li - - ke. I - sa - maa
si - na - va võl - vil - ta vaat - vad
vil - ku - vad koi - dud meil o - rus - se.
f
Oi la la la la la la la la, oi
la la la la la la la la la, õit - se ja
f
hal - jen - da eest - las - te maa!

Naabri Mari

Mängust osavõtjaid peab olema võrdne arv tüdrukuid ja poisse. Mängijad seisavad paarikaupa ringis, kõigil käed kätes. Liigutakse harilikkude käigusammudega päripäeva, alates vasaku jalaga (taktid 1—4 kaks korda). Siis lastakse võõra paari poolne käsi lahti ja tüdruk, pöördudes paigal paremale, keerutab poissi kättpidi kolmveerand ringi enese ümber päripäeva, mispeale mõlemad peatuvad nägudega vastamisi, nii et poisil on vasak, tüdrukul parem külg ringi keskkoha poole; tüdruk sooritab keerutuse aeglaste käigusammudega, poiss kiirete jooksusammudega (taktid 5—6). Seejärel pöörduvad paarilised nelja aeglase käigusammuga kord ringi päripäeva, peatudes nii, et mõlemal on nägu ringi keskkoha poole, tüdruku vasak käsi poisi paremas (taktid 7—8). Siis keerutab poiss tüdrukut kättpidi kolmveerand ringi vastupäeva, pöördudes ise paigal vasakule (9—10 takt). Seejärel pöörduvad nad käed kätes kord vastupäeva, peatudes lõpuks nii, et tüdruk jääb poisi vasakule küljele (11—12 takt). Kui paariline niiviisi on vahetatud, jätkatakse mängu. Järgmiste salmide ajal korratakse sama tegevust.

1. Kuula, kuis naabri Mari laulab,
nõnda et ööbik teda kuulab,
ei nii lõo lõõritse,
naabri Mari laulab,
ega ööbik häälitse,
naabri Mari laulab.

2. Mehed kõik jäävad mõnutsema,
naised ei hakka sõnutsema:
kõik nad tahtvad kuulata,
naabri Mari laulab,
himu ühes hõisata,
naabri Mari laulab.

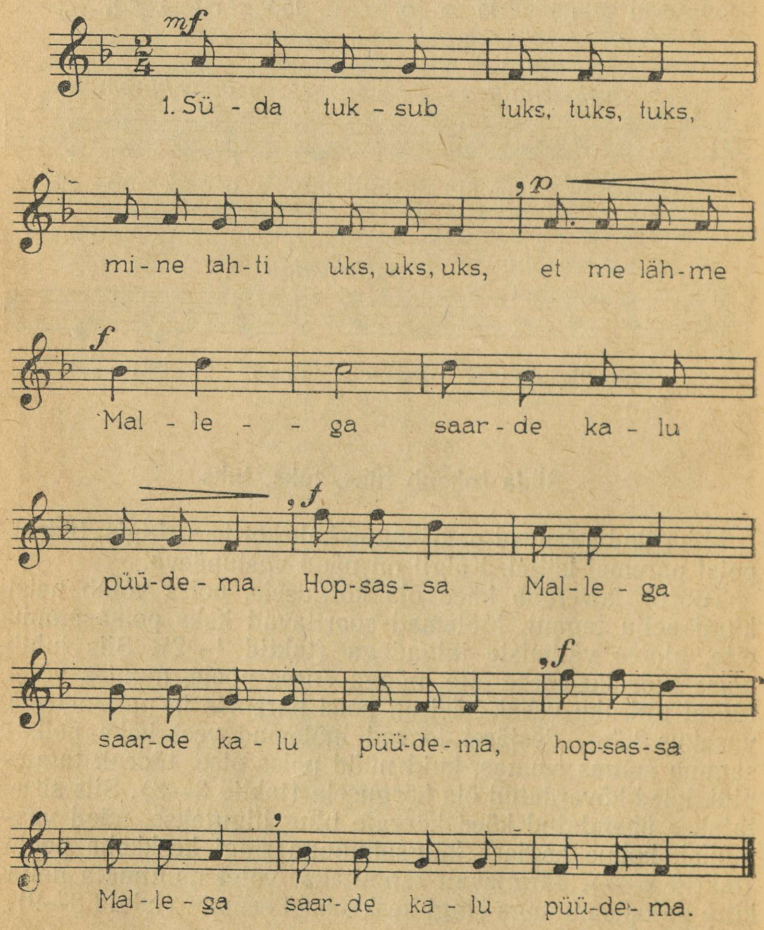
3. Lõbusat naabri Marist neiut
loodavad mõrsjaks saada peiud,
et saaks koju linnuk'se,
kes nii kaunilt laulab,
korjab hingest pinnuk'se,
sest et ikka laulab.

Süda tuksub tuks, tuks, tuks

Mängijad seisavad paarikaupa kahekordses ringis, tüdruk poisi paremal küljel. Kõigil on näod vastupäeva.

Tüdruk kõverdab käed õla kõrgusele, poiss võtab neist kinni selja tagant. Mõlemad sooritavad kaks polkasammu ette, alates välimiste jalgadega (taktid 1—2). Siis juhib poiss tüdruku enese ette, näoga enese poole, muutes võtet nii, et tüdruku vasak käsi on poisi paremas ja parem tema vasakus käes. Seejärel teevad mõlemad veel kaks polkasammu samas suunas, kuid nüüd poiss otse, tüdruk tagurpidi, käed kõverdatud õla kõrgusele (taktid 3—8). Siis sirutatakse ühendatud käed kõrvale ning liigutakse, näod vastamisi, kolme aeglase külgsammuga ringi keskkoha poole (taktid 5—7). Järgnevalt tantsitakse võtet muutmata nelja kiire galopisammuga ringi keskkohast eemale (taktid 8—9).

Lauldes 10.—17. takti, tantsitakse polkat harilikus tantsuvõttes, liikudes ringis vastupäeva. 18. takti algul peatutakse algseisus (paarikaupa kõrvuti, näod vastupäeva) ja tüdrukud teevad kaks lühemat või pikemat polkasammu (olenevalt sellest, kui suured on vahed paaride vahel) ringis vastupäeva (18—19 takt) ning asuvad järgmise poisi kõrvale. Uue paarilisega jätkub mäng endiselt.



1. Süda tuksub tuks, tuks, tuks,
mine lahti uks, uks, uks,
et me lähme Mallega
saarde kalu püüdema.
:,:Hopsassa Mallega
saarde kalu püüdema,:,:

2. Kui on hüva pärituul,
lendab vene nii kui kuul.
Siis meil aega Mallega
salajuttu puhuda.
:,: Hopsassa jne. :,:

3. Kui on kalad roogitud,
jutud ära räägitud,
siis me lähme Mallega
maale kalu kauplema.
:,: Hopsassa jne. :,:

4. Koju tulles kiiresti
võtan Malle kaenlasse.
Siis me lähme Mallega.
pulmaehteid ostema.
:,: Hopsassa jne. :,:

Kuku sa, kägu

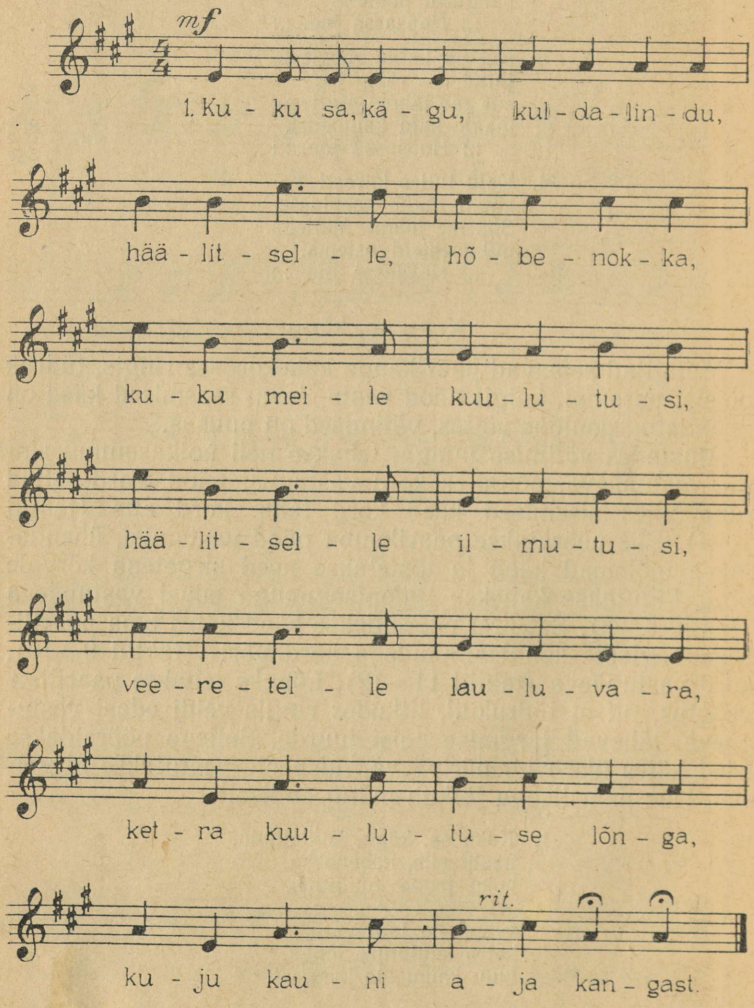
Mängijad seisavad paarikaupa kahekordses ringis, tüdruk poisist paremal, kõigil näod vastupäeva; seesmised käed on ühendatud poolpüstvõttes, välimised on puusas.

Alustades välimise jalaga, tehakse neli polkasammu ringis vastupäeva, pöörates kord vastamisi näod, kord seljad ning viies sisemised käed kord taha, kord ette (taktid 1—4). Siis pööratakse paarikaupa näod vastamisi, ühendatakse mõlemad käed ja tõstetakse need sirgetena kõrvale ning liigutakse kaheksa galopisammuga edasi vastupäeva (taktid 5—8). Seejärel pööreldakse käed kätes oma paarilisega aeglaste kõnnisammudega kord päri- (taktid 9—10), kord vastupäeva (taktid 11—12). Lõpuks tehakse paariliste vahetus, nii et tüdrukud, liikudes ringis veidi edasi vastupäeva, lähevad järgmise poisi juurde. Sellega pööreldakse käed kätes üks ring päripäeva, mispeale peatutakse algseisus. Uue paarilisega jätkub mäng endiselt.

1. Kuku sa, kägu, kuldalindu,
häälitselle, hõbenokka,
kuku meile kuulutusi,
häälitselle ilmutusi,
veeretelle lauluvara,
ketra kuulutuse lõnga,
kuju kauni aja kangast.

2. Kui sa ei kuku, kukun ise,
pajatellen pardikene,
lasen luige laulusida,
seitsmekordseid sõnumida
vanast ajast veeremaie,
kuldsest ajast kuuldumaie,
iluajast hiilgamaie!

3. Üks aga sõnum hülge suusta,
teine lainte tüterilta,
kolmas ranna kaljudelta,
neljas näkineidudelta,
viies veteemandalta,
kuues kuude kudujalta,
seitsmes saare taadilt, eidelt.

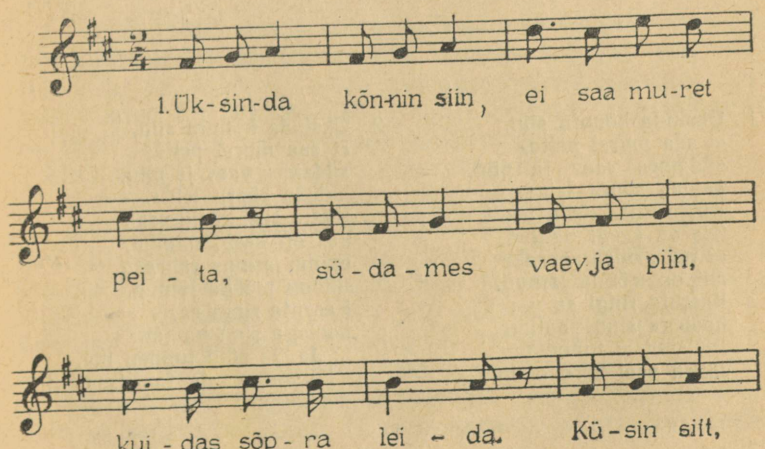


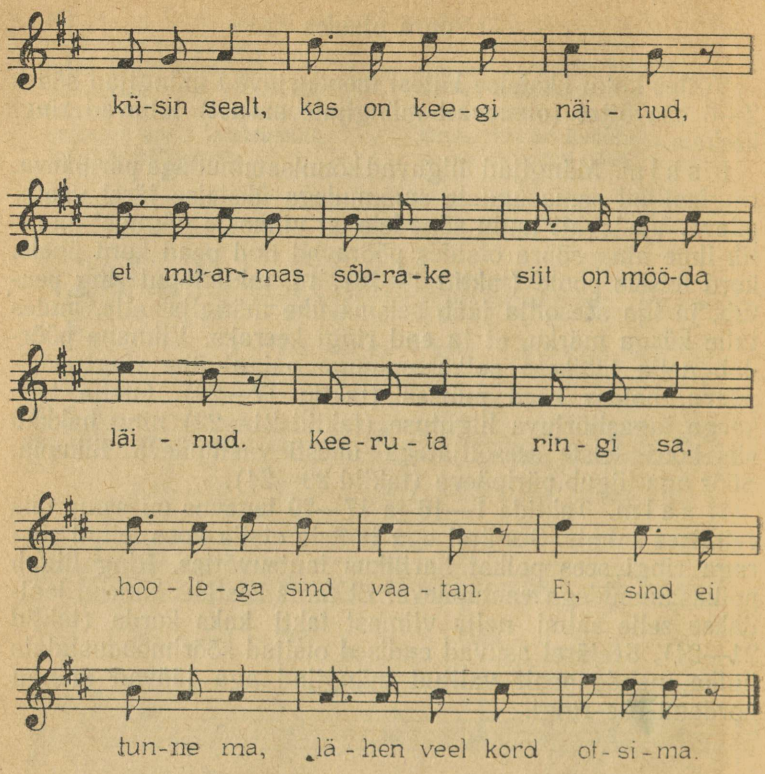
Sõpra otsides

Võttes kinni üksteise kätest moodustavad mängijad sõõri. 2—6 osavõtjat (olenevalt mängijate arvust) lähevad ringi keskele.

I salm. Mängijad liiguvad kõnnisammudega päripäeva, ringisolijad samasuguste sammudega üksteise järel vastupäeva. Vastavalt laulu sõnadele on viimaste nägudel murelik ilme ning sõpra otsides pööravad nad pead kord ühele, kord teisele poole (taktid 1—16). 16. takti lõpul ring peatub, ja iga seesolija jääb seisma ühe mängija ette, andes talle käega märku, et ta end ringi keeraks. Viimane pöördub nelja lühikese polkasammuga paigal ühe ringi päripäeva, hoides käed puusas (taktid 17—20). Otsija teeb käega tagasitõrjuva liigutuse (taktid 21—22) ning hakkab siis koos teiste seesolijatega uuesti vastupäeva liikuma. Sõõr aga liigub päripäeva (taktid 23—24).

II salm. Taktide 1—16 ja 17—20 tegevus on sama mis eelmises salmis. Seejärel aga tantsib otsija koos leitud sõbraga ringi sees polkat harilikus tantsuvõttes. Ring liigub polkasammudega vastupäeva. Et tants kestaks kauem, lauldakse selle salmi nelja viimast takti kaks korda (taktid 21—24). Seejärel asuvad endised otsijad sõõrimoodustajate hulka, nende poolt valitud mängijad aga jäävad mängu kordamiseks ringi.





1. Üksinda kõnnin siin,
ei saa muret peita,
südames vaev ja piin,
kuidas sõpra leida.
Küsin siit, küsin sealt,
kas on keegi näinud,
et mu armas sõbrake
siit on mööda läinud.
Keeruta ringi sa,
hoolega sind vaatan.
Ei, sind ei tunne ma,
lähen veel kord otsima.

2. Üksinda kõnnin siin,
ei saa muret peita;
südames vaev ja piin,
kuidas sõpra leida.
Küsin siit, küsin sealt,
kas on keegi näinud,
et mu armas sõbrake
siit on mööda läinud.
Keeruta ringi sa,
hoolega sind vaatan.
:,: Ja, ja sind tunnen ma,
läh'me seltsis tantsima! :,:

Toa teeks ma endal' tamme alla

Osavõtjate arv on vaba. Mängijad moodustavad ringi. Kolm või enam tüdrukut (olenevalt osavõtjate arvust) ja samapalju poisse lähevad ringi sisse, kus nad paarikaupa vastupäeva kodarjoonele kõrvuti asudes võtavad käevangu (tüdruk poisi paremal küljel). Ringjoonel olijad moodustavad sõõri, ühendades käed pihkseongus.

I osa (taktid 1—8). Alustades vasaku jalaga, liigub sõõr 18 kõnnisammuga päripäeva (taktid 1—6). Ringis olijad aga liiguvad 18 kõnnisammuga vastupäeva. Samm sooritatakse takti igal osal.

7. takti I osal teeb iga ringis olev tüdruk kerge kummarduse mõnele ringisolevale poisile ja 8. takti I osal, võttes kinni poisi käest, toob ta ringi sisse. Samuti toimivad ka seesolevad poisid, tuues igaüks ringi ühe tüdruku. 8. takti III osal jäävad seesolijad kodarjoonele rinnati, poisid seljaga ringi keskkoha poole, ning sõõrimoodustajad vallandavad võtte. Viimased on 7.—8. takti kestel tegevuseta.

II osa (taktid 9—16 kaks korda). 9.—10. takti ajal liigub iga seesolija, alustades vasaku jalaga, 4 kõnni- ja ühe lõppsammuga üksinda ühe ringi päripäeva. Pöördumisel on poistel käed puusas, tüdrukud aga hoiavad seelikut, seda veidi tõstes ja laiali tõmmates (10. takti III osal tegevust ei ole). Samal ajal plaksutavad ringjoonel seisvad mängijad paigal seistes käsi, tehes igal noodil ühe plaksu. Sõnade juures «või nii» noogutatakse ühtlasi kaks korda kelmikalt pead.

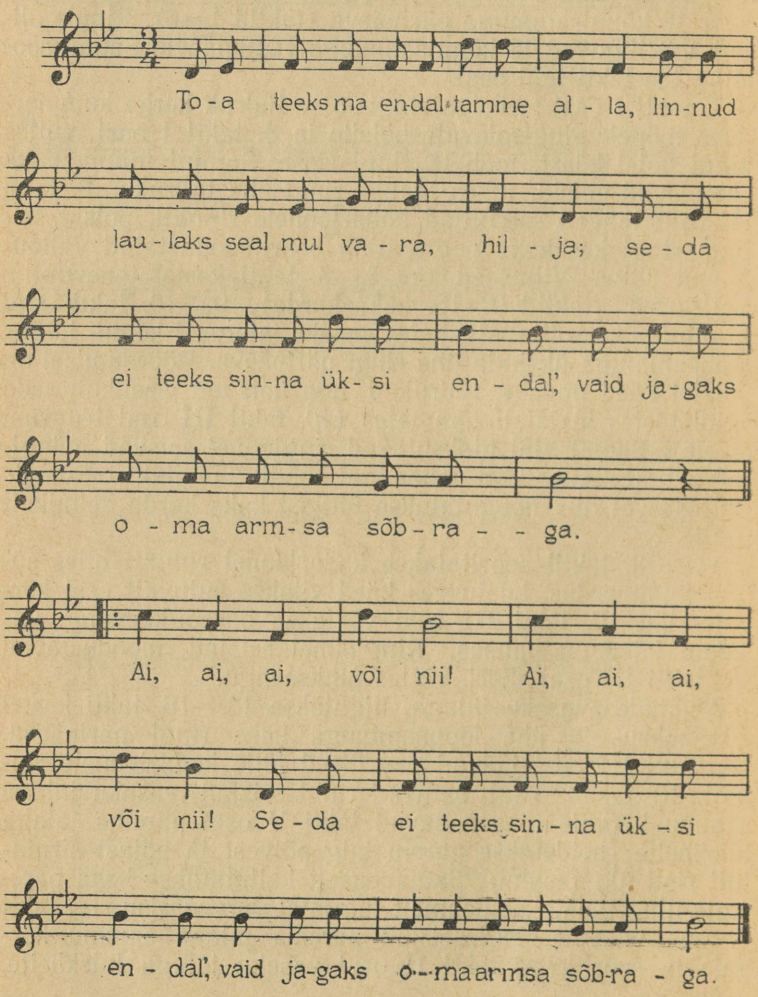
11.—12. taktil sooritatakse kodarjoonel rinnati olles sügav kummardus, kusjuures käed viiakse sujuvalt eest kõrvale-alla. 12. takti III osal võetakse parem-käevang, vasakud käed on puusas. Ringjoonel seisjad moodustavad 12. takti III osal sõõri, võttes pihkseongu.

Alustades vasaku jalaga, liigutakse 13.—16. takti kestel 10 jooksu- ja ühe lõppsammuga kaks ringi päripäeva. 16. takti III osal jäävad paarilised jälle kodarjoonele rinnati. 13. takti I osal astuvad ringisseisjad vasaku jalaga sammu kõrvale ja sooritavad takti II osal parema jalaga luiskheite (heidetakse parem jalg põlvest ja põiast sirutatult risti üle vasaku). Samaaegselt kallutatakse keha paremale ning tõustakse pehmelt tugijalal varvasseisu. 14. takti I osal astuvad ringisseisjad parema jalaga sammu kõrvale ja sooritavad takti II osal vasaku jalaga luiskheite.

15.—16. taktil kordavad ringisseisjad 13.—14. takti tegevust.

9.—16. takti kordamisel seisab erinevus kirjeldatud tegevusest vaid selles, et pöörlemine toimub vasakus käevangus ja vastupäeva. Samaaegselt asuvad endised ringis olijad sõõri, nende asemele jäävad valitud poisid ja tüdrukud.

Mängu korratakse.



Ringmäng

Mängust võtab osa vaba arv segapaare. Mängijad moodustavad ringi, kusjuures tüdruk asub poisi paremal küljel. Seejärel ühendavad kõik ringmängust osavõtjad üksteisega käed õlajoone kõrgusel pihkseongus, kusjuures küünarnukid on suunatud alla.

I o s a. Alustades parema jalaga, sooritatakse 1.—2. takti kestel kolm lühikest külgsammu vastupäeva (väljaaste takti I ja IV osal). Parem jalg asetatakse päkale ja vasaku jala juurdetoomisel laskutakse pehmelt tervele tallale. 3. takti I osal sooritatakse vasaku jalaga samm vasakule-kõrvale ja luiskheide parema jalaga risti üle vasaku (ette-vasakule). Takti IV osal sooritatakse parema jalaga samm paremale-kõrvale ja luiskheide vasaku jalaga risti üle parema (ette-paremale). 4. taktil, alustades vasaku jalaga, sooritatakse külgsamm päripäeva liikudes. 5.—8. taktide ajal korratakse 1.—4. takti tegevust.

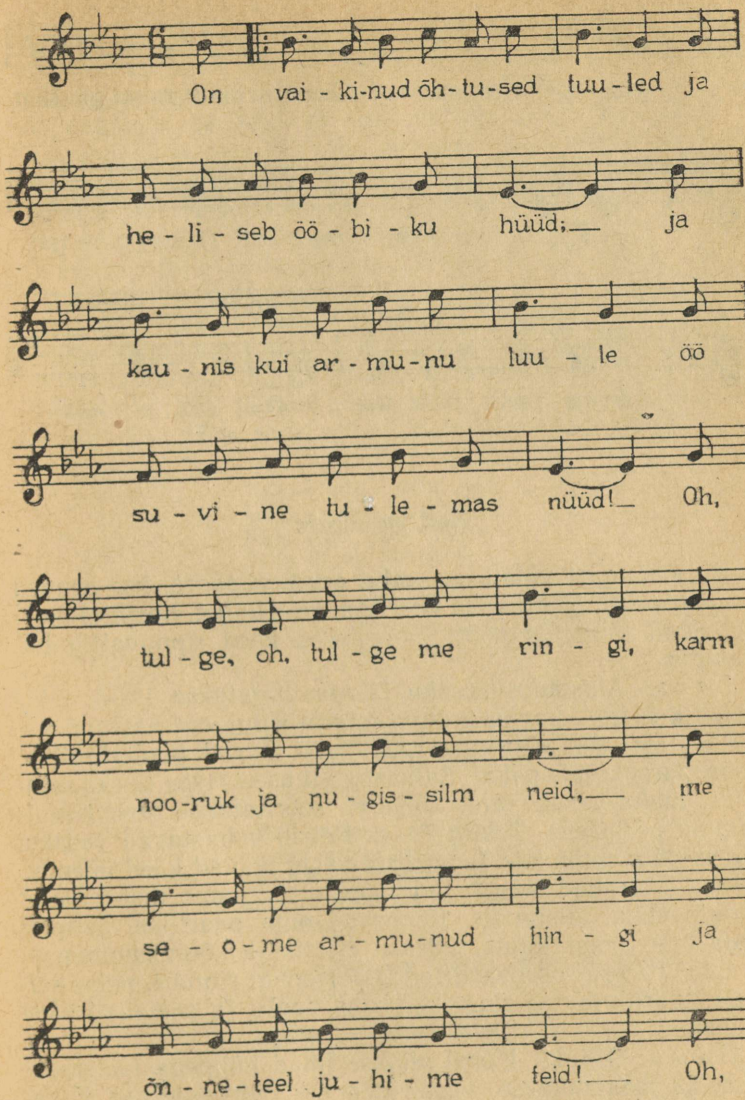
II o s a. Alustades vasaku jalaga, sooritatakse 9. taktil kaks valsisammu (pikk samm takti I ja IV osal). Tüdrukud liiguvad ringi keskkoha poole, poisid, selg ees, keskkohast eemale. Käed on endiselt pihkseongus, kuid küünarnukkidest sirutatud (poistel ette-, tüdrukutel tahapoole). 10. taktil liigutakse tagasi endistele kohtadele. Tagasiliikumist alustatakse vasaku jalaga. Takti VI osal pöörduvad paarilised ringjoonel rinnati. 11.—12. taktil ühendavad paarilised paremad käed ja tõstavad need üles. Alustades vasaku jalaga, pöördub poiss oma paarilise käe all kolme valsisammuga päripäeva (pikk samm takti I ja IV osal). Tüdruk sooritab kolm valsisammu paigal, olles näoga päripäeva. 13.—16. taktil kordub 9.—12. takti tegevus, ainult selle erinevusega, et osad on vahetatud, s. t. tüdruk liigub selg ees väljapoole ja pöördub ühendatud vasakute käte all vastupäeva. 16. takti VI osal võetakse jälle lähteasend.

III o s a. Alustades parema jalaga, sooritatakse 17. taktil kiikumissamm ette. (Takti I osal sooritatakse parema jalaga samm ringi keskkoha suunas ning keharaskus kantakse sellele. Takti III osal tõustakse paremal jalal varvasseisu. Seejuures tõstetakse vasak jalg põlvest ja põiast sirutatult taha-üles, käed viiakse ette). Takti IV osal sooritatakse vasakul jalal kiikumissamm taha (asetatakse vasak jalg paremast veidi tagapool maha ja kantakse keharaskus sellele). Takti VI osal tõustakse vasakul jalal varvasseisu. Samal

ajal tõuseb põlvest ja põiast sirutatud parem jalg ette-üles, käed viiakse taha. 18. taktil kordub 17. takti tegevus. Takti VI osal tuuakse parem jalg vasaku kõrvale ja paarilised pöörduvad kodarjoonele kõrvuti, poiss näoga vastupäeva, tüdruk päripäeva (paremad õlad koos). Paarilised ühendavad paremad käed rippuvalt pihkseongus, vasak käsi ripub vabalt. 19.—20. taktil pöördutakse kolme valsisammuga, alustades vasaku jalaga, üks ring päripäeva. 20. takti VI osal ühendavad mängust osavõtjad üksteisega käed õlajoone kõrgusel pihkseongus, kusjuures küünarnukid on suunatud allapoole. 21.—22. taktil kordub 17.—18. takti tegevus. 22. takti VI osal tuuakse parem jalg vasaku kõrvale ja paarilised pöörduvad kodarjoonele kõrvuti, poiss näoga päripäeva, tüdruk vastupäeva (vasakud õlad koos) ja ühendavad vasakud käed rippuvalt pihkseongus, parem käsi ripub vabalt. Alustades vasaku jalaga, pöördutakse 23.—24. taktil kolme valsisammuga pool ringi vastupäeva. Viimase valsisammuga sooritab tüdruk võtet vallandades veel poolringilise pöörde vastupäeva. 24. takti VI osal sooritatakse sama tegevus, mis 22. takti VI osal.

Sel kombel toimub koha ja ühtlasi ka paarilise vahetus: tüdruk seisab nüüd oma endisest paarilisest vasakul pool ning uueks paariliseks on poiss, kelle suhtes ta seisab paremal pool. Uue paarilisega alustatakse kogu tegevust algusest peale. Ringmängu võib korrata soovitud arv kordi. Teise salmi tegevus on sama mis esimese salmi tegevus.

On vaikinud õhtused tuuled
ja heliseb ööbiku hüüd;
ja kaunis kui armunu luule
öö suvine tulemas nüüd!
Oh, tulge, oh, tulge me ringi,
karm nooruk ja nugissilm neid,
me seome armunud hingi
ja õnneteel' juhime teid!
Refr.: Oh, tulge me ringi,
karm nooruk ja nugissilm neid,
me seome te hingi
ja õnneteel' juhime teid!
On vaikinud õhtused tuuled
ja heliseb ööbiku hüüd;
ja kaunis kui armunu luule
öö suvine tulemas nüüd.
Teid ümbritseb ilu ja heldus
ja kodumaa suvine öö...
Teid saadame helgesse ellu,
täis õnne ja võitlust ja tööd!
Refr.: Oh, tulge me ringi...


On vai - ki-nud õh-tu-sed tuu-led ja
he - li - seb öö - bi - ku hüüd; ja
kau - nis kui ar - mu-nu luu - le öö
su - vi - ne tu - le - mas nüüd! Oh,
tul - ge, oh, tul - ge me rin - gi, karm
noo-ruk ja nu - gis - silm neid, me
se - o - me ar - mu-nud hin - gi ja
õn - ne - teel ju - hi - me teid! Oh,

Meil kolhoosis

Ringmängust võtab osa vaba arv segapaare, kes asuvad ringi kõrvuti. Tüdruk on poisi paremal küljel. Seejärel moodustavad tantsijad sõõri, ühendades käed rippuvalt pihkseongus.

I o s a. Alustades vasaku jalaga, liigutakse 1.—4. takti kestel kaheksa kõnnisammuga mööda ringjoont vastupäeva. 5.—6. takti ajal sooritatakse 5. takti I osal pooleringiline pööre parema jala päkal. Samaaegselt asetatakse uueks sammuks maha vasak jalg. Seejärel sooritatakse neli kõnnisammu päripäeva. Taktid 7.—8. Poisid vabastavad vasaku, tüdrukud parema käe (paariliste vahel jäävad käed ühendatuks). Tüdrukud sooritavad mööda ringjoont neli väikest kõnnisammu, kusjuures tõmbavad oma paarilise kättpidi enda ette (poiss liigub tüdruku ette nelja kõnnisammuga). 8. takti IV osal on paarilised kodarjoonel rinnati, poiss seljaga, tüdruk näoga ringi keskkoha poole, ja asetavad käed puusa.

II o s a. 9. takti I osal viiakse jalad hüppega käärasendisse ja maandutakse, vasak jalg ees, varvasseisus. Keharaskus jääb mõlemale jalale. Takti III osal vahetatakse hüppega jalad (nüüd on ees parem jalg). 10. takti I osal on jälle ees vasak jalg, takti III osal tuuakse jalad hüppega kokku. 11.—12. takti ajal ühendavad paarilised 11. takti

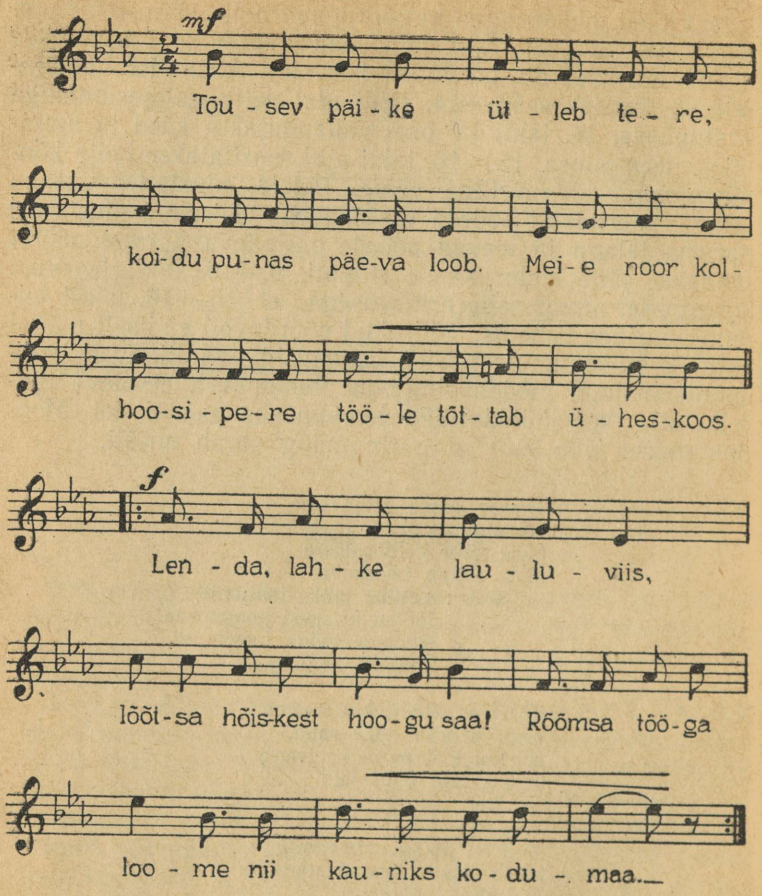
I osal käed pihkseongus ja pöörduvad nelja kõnnisammuga päripäeva. 12. takti IV osal võetakse süldvõte (sirutatakse ühendatud käed õla kõrgusele kõrvale). Alustades välimise jalaga, liigutakse 13.—14. takti ajal nelja galopisammuga vastupäeva. 14. takti IV osal vallandatakse käed ja asetatakse need puusa. 15.—16. takti ajal sooritatakse nelja kõnnisammuga üheringiline pööre. Poisid, alustades vasaku jalaga, sooritavad pöörde vastupäeva. Tüdrukud alustavad parema jalaga ja teevad pöörde päripäeva. Pärast pööret jäädakse jälle kodarjoonele rinnati. 9.—16. takti tegevust korratakse, ainult selle erinevusega, et 15.—16. taktil toimub paarilise vahetus. Tüdrukud pöörduvad endiselt paigal nelja kõnnisammuga päripäeva, poisid aga liiguvad nelja kõnnisammuga mööda ringjoont vastupäeva eesoleva tüdruku ette, kes jääbki nüüd tema uueks paariliseks. Moodustatakse jälle sõõr ning ringmäng algab uuesti.

Tõusev päike ütleb tere,
koidupunas päeva loob.
Meie noor kolhoosipere
tööle tõttab üheskoos.
Refr.: Lenda, lahke lauluviis,
lõõtsa hõiskest hoogu saa!
Rõõmsa tööga loome nii
kauniks kodumaa.

Külvates kui kukub seeme,
vagu pöörab adra raud,
või kui metsas palke teeme —
ikka kajab lõbus laul.
Refr.:

Meil on pikad punavoorid,
põldu lisaks loodud soost.
Asutatud laulukoori
kutsub noori me kolhoos.
Refr.:

See kolhoos on kuulus vallas,
esirinnas igas töös.
Ei ka peol ta anna alla,
tublimana tantsu lööb!
Refr.:



Nädalamäng

Mängijate arv on vaba. Mängu algul asuvad mängijad kahes sõõris. Välimises sõõris (päripidises) on nii poisse kui tüdrukuid, sisemises sõõris (äraspidises) on ainult poisid. Käed on ühendatult all.

I o s a. Esimese 16 takti ajal liigub välimine sõõr valsisammudega päripäeva, sisemine sõõr aga vastupäeva. Liikumist alustatakse vasaku jalaga. Samal ajal laulavad tantsijad järgmist laulu:

Kätte jõudis jälle esmaspäev,
kes teab, kas täna sind ma näen,
või ehk ootan ilma asjata
ja ikkagi ei tule sa.

13. takti algul vallandavad sisemise sõõri tantsijad käed, asetavad need puusa ja liiguvad valsisammudega enda poolt valitud tüdruku juurde. 16. taktil teevad nad talle kummarduse ja ulatavad parema käevangu (samal ajal lauldakse: «... ja ikka ei tule sa.»)

II osa. 17.—18. takti ajal vallandavad välimise sõõri mängijad käed ja asetavad need puusa. Alustades vasaku jalaga, liiguvad nad selg ees, mööda kodarjoont nelja kõnnisammuga ringist väljapoole. Samal ajal liiguvad sisemises sõõris olevad poisid enda poolt valitud tüdrukutega, alustades välimiste jalgadega, hüpleva polkasammuga ringis vastupäeva. 19. takti I ja II osal sooritatakse vasaku jalaga samm vasakule-kõrvale. Sama takti III ja IV osal viiakse parem jalg risti üle vasaku ette varvastele. 20. taktil kordub 19. takti tegevus, ainult liikumist alustatakse nüüd parema jalaga külje suunas. 17—20. takti ajal lauldakse:

Metsa'ga takka tõusis kuu,
naeratas mul neiu suu.

Alustades vasaku jalaga, liiguvad mängijad 21.—22. takti jooksul nelja kõnnisammuga otse edasi. Sisemine sõõr aga liigub samuti nagu 17.—18. takti ajal. 23. taktil kordub 19. takti tegevus. 24. taktil sooritatakse parema jalaga samm paremale-kõrvale ja tuuakse vasak parema kõrvale. 23.—24. takti ajal vallandavad sisemise sõõri paarilised käevangu ja asetavad käed puusa. Poisid jätkavad liikumist vasaku, tüdrukud parema jalaga, pöördudes paigal kolme kõnnisammu ja ühe lõppsammuga kolmveerand ringi (poisid pöörduvad vasakule, tüdrukud paremale). 24. takti lõpus, olles uuesti rinnati, võtavad paarilised sulgvõtte. 21.—24. takti ajal laulavad kõik:

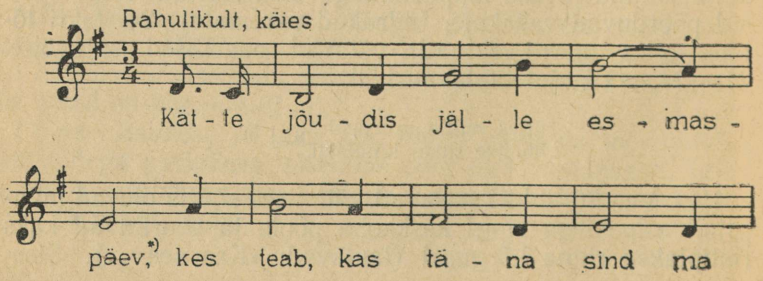
ütles mulle armsasti:
homme tulen kindlasti.

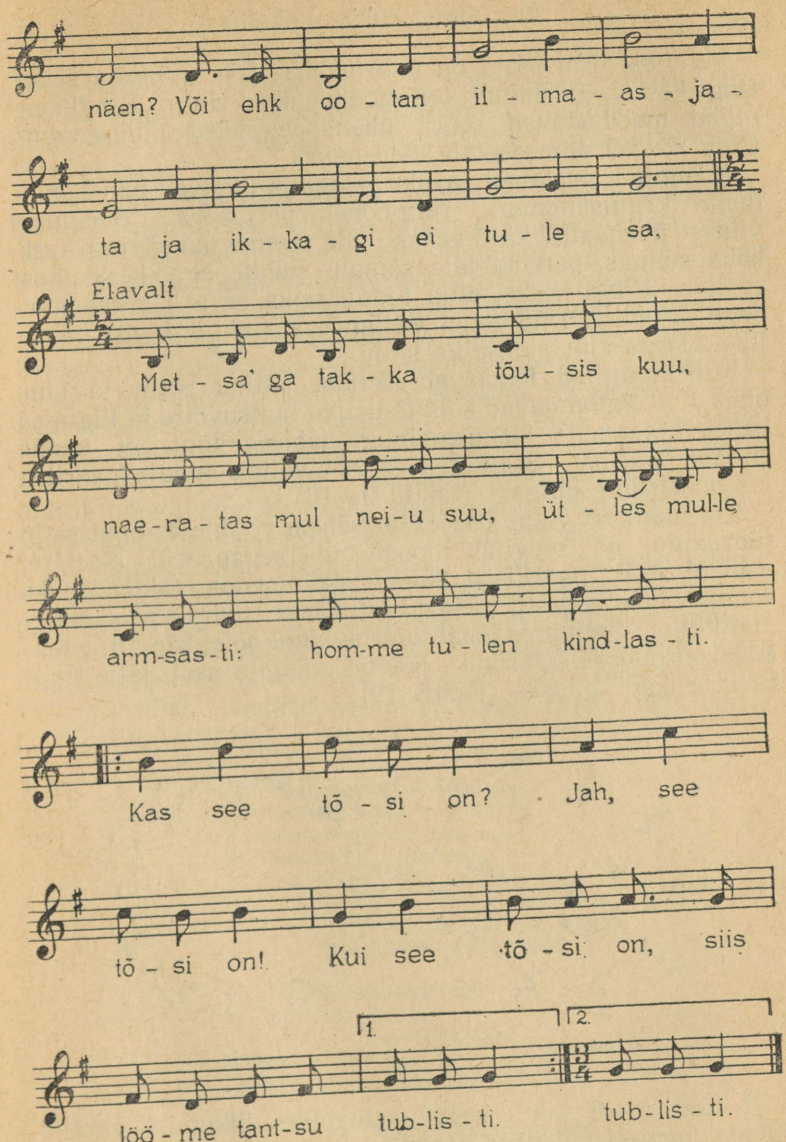
III osa. 25. taktil seisavad välimises sõõris olevad mängijad esipoolega ringi keskkoha poole ja sooritavad kaks ristiplaksu rinna kõrgusel (laulavad: «Kas see...). Sise-

mise sõõri paarilised on sulgvõttes ning sooritavad kand- ja varvasastaksammu (poiss vasaku, tüdruk parema jalaga — ülakeha kallutus ja vaade samas suunas). 26. taktil sooritavad välimise sõõri mängijad ühe ristiplaksu ja laulavad «tõsi on». Sisemise sõõri mängijad aga sooritavad ringis vastupäeva kaks galopisammu. 27. taktil sooritavad välimises sõõris olijad kaks ristiplaksu ja laulavad «jah see». 28. takti ajal aga sooritavad ühe ristiplaksu ja laulavad «tõsi on». 27.—28. takti jooksul kordavad sisemises sõõris olijad sama, mida tegid 25.—26. takti ajal, vahe on vaid selles, et nüüd alustab poiss parema ja tüdruk vasaku jalaga ning galopisammudega liigutakse ringis päripäeva. 29. taktil sooritavad välimise ringi mängijad ühe ristiplaksu ja laulavad «kui see». 30. taktil asetavad mängijad käed puusale ja laulavad «tõsi on, siis». Alustades parema jalaga, pöörduvad kõik 31.—32. taktil paigal kolme kõnnisammu ja ühe lõppsammuga terve ringi paremale ja laulavad «lööme tantsu tublisti». Sisemise sõõri mängijad aga, olles samas võttes mis 28. takti ajal, tantsivad 29.—32. takti ajal päripäeva pööreldes ringis vastupäeva hüplevat polkat.

25.—32. takti korratakse, kusjuures nii välimise, kui ka sisemise ringi mängijad kordavad kõike nende taktide ajal tehtut, sisemises ringis olijad aga laulavad sama laulu mis välimises ringis olijad.

Ringmängu mängitakse seni, kuni kõik nädalapäevad on läbi lauldud. Kui sisemine sõõr koosneb tüdrukutest, siis tantsukaaslase valimiseks välimisest sõõrist kummardab tüdruk poisi ees ning poiss ulatab tüdrukule parema käevangu. Tüdruk jääb alati poisi paremale käele.




näen? Või ehk oo - tan il - ma - as - ja -
ta ja ik - ka - gi ei tu - le sa.
Elavalt
Met - sa' ga tak - ka tõu - sis kuu,
nae - ra - tas mul nei - u suu, üt - les mul-le
arm-sas-ti: hom-me tu - len kind-las - ti.
Kas see tõ - si on? Jah, see
tõ - si on! Kui see tõ - si on, siis
1.
2.
löö - me tant-su tub-lis - ti. tub-lis - ti.

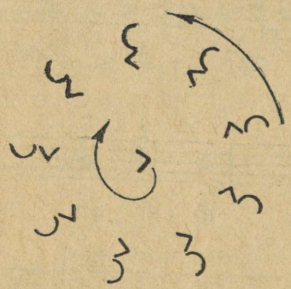
Me lähme rukist lõikama

Mängust osavõtjaid on paaritu arv. Üks mängija seisab ringi keskel, ülejäänud aga moodustavad ringi. Ringjoonel olijad moodustavad sõõri, ühendades käed pihkseongus. Ringi keskel olija asetab käed puusa.

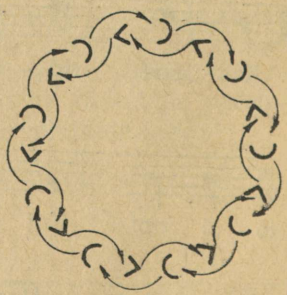
Mängijad alustavad vasaku jalaga ja liiguvad kahekümne nelja kõnnisammuga ringjoonel päripäeva. Seejuures viiakse ühendatud käed vasaku jala sammu puhul ringi keskkoha suunas, parema jala sammu puhul aga keskkohast eemale. Ringi keskel olija liigub sama arvu kõnnisammudega sisemisel ringjoonel vastupäeva (taktid 1—8). Koos liikumisega alustatakse ka laulu.

Kui mängijad hakkavad laulma »Mina otsin ja sina otsid . . .», vallandavad kõik tantsijad tantsuvõtte ja liiguvad kahekümne nelja kõnnisammuga läbisegamini, et otsida endale paarilist. Seejuures ei tohi valida endale paarilist kõrvalseisnute hulgast (taktid 9—16).

Kui mängust võtab osa enam-vähem võrdne arv poisse ja tüdrukuid, on soovitav moodustada segapaarid. Seejärel asuvad kõik paarilised kuueteistkümnenda takti lõpuks kodarjoonele kõrvuti, näoga vastupäeva, tüdruk poisi paremal küljel. Seejuures hoiab tüdruk kinni poisi käe alt, vabakäed on puusas. Üksikuks jäänud mängija asub jälle ringi keskele, käed puusas (joonis 19).



Joonis 19



Joonis 20

II tuuri 1—8 takti kestel, alustades liikumist vasaku jalaga joonisel näidatud asendist, liiguvad paarilised ringjoonel kahekümne nelja kõnnisammuga vastupäeva. Seejuures on paariliste vaade suunatud teineteisele. Keskel-

olija liigub sama arvu sammudega sisemisel ringjoonel päripäeva. 9.—16. takti jooksul vallandutakse paarilisest ning otsitakse uus paariline. Uue paarilisega jäädakse ringjoonel rinnati, poiss esipoolega vastu-, tüdruk päripäeva. Käed ripuvad vabalt all. Üksik mängija asub jälle keskel, käed puusas.

III tuur algab kätlemisega. Alustades vasaku jalaga, liigutakse kahekümne nelja sammuga ringjoonel edasi. Igast vastutulijast möödutakse kolme sammuga. Oma paarilisele antakse parem käsi ja möödutakse temast vasakult (paremad õlad koos) (joonis 20). Järgmisele vastutulijale antakse vasak käsi ning möödutakse paremalt jne. Nii käteldakse kaheksa vastutulijaga. Poisid liiguvad seejuures ringjoonel vastu-, tüdrukud päripäeva. Keskelolija liigub sama arvu sammudega sisemisel ringjoonel vastupäeva (1.—8. takt).

Sama tuuri 9.—16. takti kestel kordub paarilise otsimine. Uue paarilisega jäädakse kodarjoonele rinnati, poiss seljaga, tüdruk näoga ringi keskkoha poole, ning võetakse valsivõte. Üksik mängija asub jälle keskel, käed puusas.

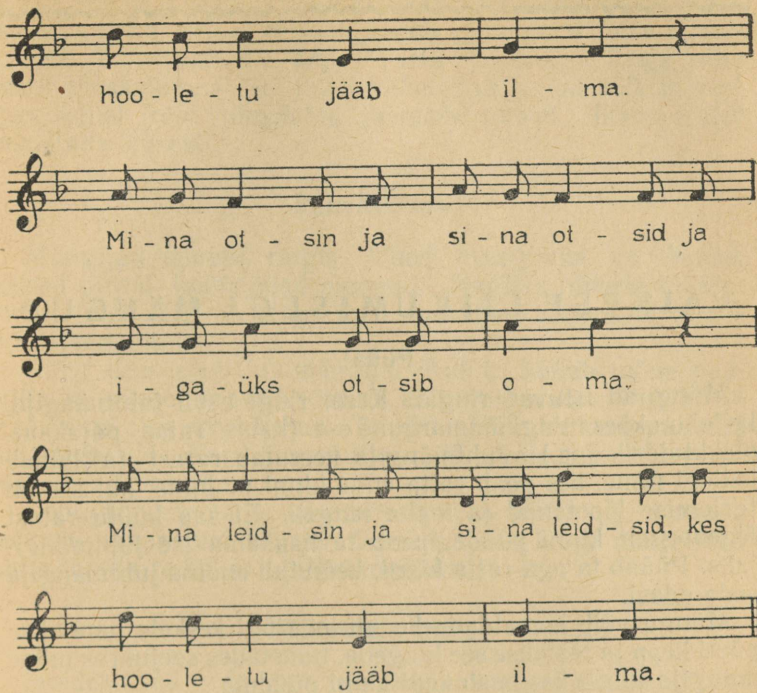
IV tuuri alustab poiss vasaku, tüdruk parema jalaga. Pööreldakse kaheksa rahvaliku valsisammuga neli ringi päripäeva (iga valsisammuga pool ringi), liikudes ringjoonel vastupäeva. Keskelolija keerleb valsisammudega sisemisel ringjoonel (1.—8. takt). 9.—16. takti kestel otsitakse jälle paarilisi. Seejärel võetakse uuesti ringmängu lähteasend ning korratakse mängu.

Me lähme rukist lõikama,
kes hakkab vihke köitma?
Kas armas sõber tahad sa
ka meie seltsi heita?
Refr.: :,: Mina otsin ja sina otsid
ja igaüks otsib oma.
Mina leidsin ja sina leidsid,
kes hooletu jääb ilma. :,:

Me lähme lina kitkuma,
kes hakkab lina köitma?
Kas armas sõber tahad sa
ka meie seltsi heita?
Refr.: :,: Mina otsin jne. :,:

Me lähme heina tegema,
kes hakkab loogu võtma?
Kas armas sõber tahad sa
ka meie seltsi heita?
Refr.: :,: Mina otsin jne. :,:

Me lähme lilli noppima,
kes hakkab pärga köitma?
Kas armas sõber tahad sa
ka meie seltsi heita?
Refr.: :,: Mina otsin jne. :,:


hoo - le - tu jääb il - ma.
Mi - na ot - sin ja si - na ot - sid ja
i - ga - üks ot - sib o - ma.
Mi - na leid - sin ja si - na leid - sid, kes
hoo - le - tu jääb il - ma.

VÄIKESE LIIKUMISEGA MÄNGUD

Püüa!

Mängijad istuvad ringis. Keset ringi asub juhtmängija, kellel on käes mingi ümmargune ese (ketas, ratas, pajakaas, plekktaldrik jne.). Juhtmängija keerutab ratast ja hüüab kellegi nime, kes peab ratta enne kinni püüdma, kui see on tiirlemise lõpetanud ja maha langeb. Ei saa hüütu ratast õigeaegselt kinni püüda, peab ta hakkama ise juhtmängijaks. Püüab ta aga ratta kinni, keerutab endine juhtmängija seda edasi.

Mängu võib korraldada ka nii, et ringi keskele pannakse püsti kepp ja lastakse see langeda, nimetades seejuures mõne mängija nime, kes peab kepi kinni püüdma.

Rong

Toolid on asetatud ringi. Mängijad istuvad toolidel, üks tool aga jääb tühjaks. Üks mängijaist on juhtmängijaks ning ta seisab ringi keskel. Juhtmängija püüab vabale toolile istuda, kuid tühjast toolist vasakul olev mängija püüab teha sama. Kui juhtmängijal õnnestub istuda tühjale toolile enne vasakpoolset mängijat, läheb viimane juhtmängijaks ja rong liigub edasi. Iga tekkiva tühja koha täidab toolist vasakul olev mängija, juhtmängija aga katsub istuda tühjale toolile.

Rong sõidab

Mängijad istuvad ringis. Igale mängijale antakse mingi jaama nimi. Ringi keskel olev juhtmängija nimetab kahte suuremat jaama, näiteks: «Rong sõidab Tallinnast Moskvasse.» Seepeale peavad nende linnade nime kandvad mängijad kohad vahetama. Vahetamise ajal katsub juhtmängija

kohta saada. Et mäng oleks elavam, võib juhtmängija nimetada ka kolm, neli ja rohkem jaama korraga. Näiteks «Rong sõidab Tallinnast üle Tapa, Tartu ja Valga Riiga ning sealt Moskvasse.» Sel juhul vahetavad kohad kõik mängijad, kellel olid nimetatud jaamade nimed. Jaamu tuleb nimetada kiiresti.

Puuviljakorv

Mängijad istuvad ringis. Ühed mängijaist on õunad, teised pirnid, kolmandad ploomid. Tinglike nimede määramisel tuleb jälgida, et eri sõrti puuviljad asetseksid korvis hästi segamini.

Ringi sees asub juhtmängija. Kui ta hüüab mõne puuvilja nimetuse, peavad tõusma kõik vastavad mängijad ja vahetama omavahel kohad. Ta võib hüüda ka kahe puuvilja nimetuse või «Korv kummuli!», mille peale kõik mängijad vahetavad kohad.

Kohtade vahetamist kasutades püüab juhtmängija asuda mõnele vabanenud kohale. Seetõttu jääb keegi mängijaist ilma toolita ja hakkab juhtmängijaks.

Nähtamatu müts

Hoides käed selja taga, seisavad mängijad õlg õla kõrval ringis. Ühe mängija käes on müts. Juhtmängija asub ringi keskel.

Mängujuhi signaali peale hakkavad mängijad mütsi käest kätte üksteisele edasi andma, nii et juhtmängija ei tea, kelle käes müts on.

Juhtmängija käib mööda ringi ja jälgib tähelepanelikult ringisseisjaid. Aeg-ajalt ta seisatab ja näitab kellelegi mängijaist, öeldes valjusti: «Käed!». See, kellele juhtmängija osutab, peab kohe käed ette sirutama. Kui juhtmängija arvas õieti, vahetab ta selle mängijaga, kelle käes oli müts, kohad.

Mütsi põrandale visata ei tohi. Kes seda reeglit rikub, lahkub mängust. Iga mängija, kelle kätte satub müts, võib selle pähe panna, kui juhtmängija ei pööra talle tähelepanu või ei asu tema ligidal.

Kui müts on hetke peas olnud, tuleb see jälle kätte võtta ja edasi anda. Kui juhtmängija ütleb, kelle peas müts oli, peab see vahetama juhtmängijaga koha.

Silmategemine

Tüdrukud istuvad ringis, poisid seisavad nende taga, hoides käsi seljal. Ühe poisi ees olev iste on vaba. Mainitud istme taga seisev mängija peab katsuma, silmadega märku andes, endale partnerit kutsuda. Tüdruk, kellele märku antakse, peab katsuma põgeneda ja istuda vabale kohale. Tabab poiss enda eest põgeneva tüdruku, puudutades teda käega, on kutsujal partneri leidmine ebaõnnestunud ja tal tuleb uuesti õnne katsuda, kuni saab kaaslase. Poiss, kelle ees iste tühjaks jääb, peab hakkama silmategijaks.

Istuda võivad ka poisid, ning silmategijateks olla tüdrukud.

Rõngake

Mängijad istuvad või seisavad ringis ja võtavad mõlema käega kinni nöörist, mis on otsapidi kokku seotud. Nööri järele on pandud rõngake, mida mängijad lükkavad märkamatult nööri mööda ühelt naabrilt teisele, varjates seda kätega. Juhtmängija katsub leida rõngakest, lastes ühel ja teisel avada käed. Kelle käest leitakse rõngake, saab uueks juhtmängijaks.

Rändav lusikas

Mängijad istuvad kahel pool lauda, mõlemal pool ühepalju osavõtjaid. Kummagi rea vasakul tiival esimese mängija ees on teelusikas.

Mängujuhi märguandel võtab esimene mängija lusika, koputab kolm korda kiiresti sellega lauale ja annab edasi järgmisele mängijale. See koputab jälle ja annab lusika edasi. Nii rändab lusikas viimase mängijani ja sealt jälle tagasi.

Võidab võistkond, kelle lusikas jõuab mängualustaja kätte tagasi esimesena.

Lusika asemel võib olla ka pliiats või mingi muu ese.

Pähklid jooksval lindil

Moodustatakse kaks ühesuurust võistkonda, kes rivistuvad vastamisi. Kummagi rea vasakul tiival on tool võrdse arvu pähklitega, rea paremal tiival aga tühi tool. Mängijad asetavad vasakud käed selja taha.

Mängujuhi märguandel hakkab kumbki võistkond pähk-

leid ükshaaval käest kätte andma. Viimane mängija paremal tiival asetab need oma kõrvale toolile.

See võistkond, kes lõpetab pähklite edasiandmise esimesena, on võitnud.

Harjamäng

Mängijad seisavad ringis tihedasti üksteise kõrval. Iga mängija vasak käsi on vasakpoolse ja parem käsi parempoolse mängija selja taga. Mängijad annavad selja taga käest kätte riideharja.

Üks mängija asub ringi keskel ja püüab arvata, kelle käes on hari. Mängijad püüavad tõmmata salaja harjaga üle otsija selja ja annavad siis selle kiiresti edasi. Kui harjaotsija näitab äkki mõne mängija peale, kelle käes ta arvab harja olevat, siis peab see kiiresti mõlemad käed ette sirutama. Ei ole harja tema käes, läheb mäng edasi. See, kelle käest lõpuks hari leitakse, läheb ise otsijaks, kuna endine otsija asub tema asemele.

Selle mängu jaoks on tarvis vähemalt niipalju osavõtjaid, et moodustuks 1,5-meetrise läbimõõduga ring.

Võtme otsimine

Mängijad istuvad ringis tihedalt koos; kõigil on käed selja taga. Käest kätte käib keskmise suurusega võti, millega kord üks, kord teine koputab vastu tooli seljatuge. Ringi sees liigub otsija, kes peab võtme üles leidma. Leidmist raskendatakse sel kombel, et lastakse võtmel käia ringi kord vasakule, kord paremale. Kui otsija arvab, et võti on teatud isiku käes, lööb ta seda isikut kergelt õlale, mispeale viimane peab viivitamatult sirutama ette oma käed, ükskõik kas tal on võti või ei. Otsimist jätkatakse seni, kuni võti leitakse. Siis hakkab otsijaks see, kelle käest võti leiti. Endine otsija aga asub tema kohale.

Kelle käes on pall?

Osavõtjad moodustavad ringi, näoga selle keskkoha poole. Üks määratakse juhtmängijaks, see astub keset ringi. Ta suleb silmad, pöördub kord ümber ning heidab siis väikese palli või kokkusõlmitud taskurätiku üle õla mõnele ringisolijale. Palli käest minema saates hakkab ta ühtlasi valju häälega ja aeglases taktis numbreid lugema. Kui ta

on öelnud «seitse», võib avada silmad. Selle aja jooksul on mõni ringisolija palli kinni püüdnud ning peitnud käed selja taha; ka kõik teised osavõtjad on asetanud oma käed selja taha. Heitja peab nüüd ütlema, kelle käes pall on. Ta võib arvata kolm korda. Kui tal ka siis ei ole õnnestunud palli leida, peab ta jääma edasi juhtmängijaks; vastasel korral vahetab juhtmängija koha ja tegevuse selle seltsimehega, kelle käes on pall.

Kes lahkus?

Valitakse üks mängija, lastakse tal vaadelda kõiki juuresolijaid ja need meelde jätta. Seejärel aga pöördub ta näoga seina poole või seob silmad. Sel ajal läheb üks ülejäänud mängijatest mängujuhi määramisel vaikselt ruumist välja. Nüüd avatakse juhtmängija silmad ja ta peab lühikese aja jooksul ütlema, kes seltsimeestest on toast lahkunud. Kui ta ei mõistata, jääb ta edasi juhtmängijaks. Kui ta aga mõistatab, hakkab juhtmängijaks see, kes lahkus.

Peidetud eseme otsimine

Mängijate seast valitakse üks mängija, kes saadetakse toast välja. Sel ajal, kui ta viibib teises ruumis, peidetakse ära mingi väiksem ese, nagu metallraha, nööp, taskurätik või midagi muud. Siis kutsutakse otsija sisse ning öeldakse talle, missugune ese on peidetud. Algab otsimine. Kui otsija läheneb peidetud esemele, hüüavad mängijad tarviduse järgi «Palav!», «Väga palav!», «Tuline!» ja lõpuks, kui otsija eset puudutab, «Põleb!» Kaugeneb otsija aga otsitavast esemest, kõlavad hüüded «Jahe!», «Külmavõitu!», «Külm!», «Jääkülm!»

Kui toas on klaver, võib korraldada otsimist muusika saatel. See kõlab kord valjemini, kord tasemini, sedamööda kas otsija läheneb peidetud esemele või kaugeneb sellest, kuni viimati vali lõppakord teatab, et ese on leitud. Klaverimängu asemel võib otsimine toimuda ka mängijate laulu saatel, milleks valitakse mõni üldtuntud laul.

Pähkleid otsimas

Mängust osavõtjad saadetakse teise tuppa. Sel ajal peidab mängujuht kõigisse mõeldavaisse kohtadesse pähkleid. Nüüd kutsutakse mängust osavõtjad tagasi. Mängujuht

seletab, et nad on jõudnud pähklimetsa ja kuulutab välja võistluse kõige suurema pähklisaagi peale.

Kui on kindlaksmääratud aeg möödunud, näitab igaüks ette, palju ta pähkleid leidis. Võidab kõige suurema saagi omanik.

Leitud pähklid saavad otsijad otsimisvaeva eest endale.

Tulised käed

Mängijad asuvad ringi ja sirutavad mõlemad käed ette, pihkudega ülespoole. Juhtmängija, kes asub ringis, püüab lüüa kellelegi peopesadele. Mängijad langetavad enda päästmiseks kiiresti käed. Keda juhtmängija tabab, see vahetab temaga osad.

Kui mängijaid on palju, võib eraldada mitu juhtmängijat. Mäng toimub elavalt, kui juhtmängija püüab lüüa kiiresti ja liigub mitmesuguses suunas.

Elektriseerimine

Mõned mängust osavõtjad, kes seda nalja veel ei tea, saadetakse toast välja. Ülejäänud asetavad lauale umbes tosina väikesi esemeid, ükskõik missuguseid, ning lepivad omavahel ühe eseme suhtes kokku. Seejärel kutsutakse sisse üks väljasaadetuist. Talle öeldakse, et üks laual olev ese on laetud elektriga ning kästakse siis kõik mainitud asjad ükshaaval sõrmega läbi katsuda, et selgusele jõuda, missugune see just on. Ühtlasi soovitatakse tal seda teha hästi ettevaatlikult, sest muidu võiks olla elektrilöök liiga tugev. Kui nüüd teine pisut kartlikult tipib sõrmega üht asja teise järel ning puudutab lõpuks ka mängijate poolt mõeldud eset, hüüavad kõik nagu ühest suust «Ai!» Ehmunult tõmbab katsuja oma sõrme tagasi, nagu oleks teda tabanud löök. Seejärel korratakse sama nalja järgmise väljasaadetud mängijaga.

Dirigeerimine

Mängijad moodustavad «laulukoori». Nende ette asub juhtmängijana «koorijuht», kelle dirigeerimisel lauldakse mõnda üldtuntud laulu. Ootamatult katkestab «koorijuht» laulu juhatamise. Kes õigel ajal ei pannud tähele juhtmängija märguannet laulu katkestamiseks, asub ise koori juhtima.

Vile

Seda mängu saab mängida vaid siis, kui mängijate seas leidub inimesi, kes mängu veel ei tunne. Seepärast tuleb eelkõige mängijailt järele pärida, kas nad mängu tunnevad. Mõned mängu mittetundjad saadetakse kõrvaltuppa. Teised moodustavad toolidel istudes ringi.

Umbes 1 meetri pikkuse nööri otsa seotakse väike vile. Nööri teine ots kinnitatakse nõelaga mängujuhi seljale riiete külge. Seejärel kutsutakse kõrvaltoast üks mängija sisse, ja mängujuht asub tema kõrvale, et abistada teda vile otsimisel. Mängujuht peab aga seisma nii, et vileotsija ei näe tema seljal olevat vilet.

Vile otsimine toimub mingi laulu saatel. Vileotsija arvab, et vile on mõne mängija käes ja hakkab kontrollima nende käsi. Otsija selja taga olijad võtavad salamahti vile ja vilistavad sellega. Otsija pöördub ümber (seda teeb ka mängujuht), kuid koos sellega on kadunud ka mängujuhi riiete küljes rippuv vile ja peagi kostab vile juba hoopis teisest küljest. Mängu jätkatakse, kuni otsija viimaks vile leiab. Järgmisena kutsutakse sisse teine varem väljasaadetud mängija ja mäng jätkub.

Pimesikk takistuste vahel

Ühel mängijal seotakse silmad. Enne seda näidatakse talle, et põrandal on mitmesuguseid õrnu asju (klaasnõud jne.). Pimesikk peab need ületama, ilma et ta ühtegi puudutaks või purustaks. Vahepeal aga kõrvaldatakse maast kõik asjad. Pimesikk muidugi ei tea seda ja astub nii ettevaatlikult kui võimalik.

Hädaohtlik teekond

Mängijad istuvad toolidel vastakuti, jalad vastamisi sirutatud. Üks kaasmängija, asjasse mitte pühendatud, peab seotud silmi käima teiste jalgu tallamata rea lõpuni. (Kukkumise ärahoidmiseks tuleb astujal kätest kinni hoida.) Astunud paar sammu, tõmmatagu tasa, et kõndija ei kuule, jalad ära, siis on huvitav vaadata, kuidas ta jalgu kõrgele tõstes püüab teiste jalgu riivamata lõpuni kõndida.

Tee häält!

Mängijad seisavad ringis. Üks osavõtja asetatakse ringi keskele. Tal seotakse silmad ja antakse kepp kätte. Ringis-

seisjad käivad mõne korra ringi ja kui keskelolija koputab kepiga põrandale, peavad jääma kõik paigale. Keskelolija sirutab nüüd kepi välja, püüdes ringisolijaist kedagi puudutada. Tabanud mõne, laseb ta sellel häält teha. Tehtud hääle järgi peab ta katsuma arvata, keda puudutas (häält võib ka moonutada). Kui see tal õnnestub, läheb puudutatu tema asemel keskele, ei õnnestu aga — katsetab ta uuesti.

Auhindade lõikamine

Toa nurka või kahe posti (puu) vahele tõmmatakse kahe meetri kõrgusele nöör. Nööri külge seotakse mitmesse kohta niidid, nende otsa aga auhinnad: pliiatsid, kammikesed, lindid, õunad jne.

Mängija seisab auhindadega nöörist 7—10 sammu kaugusel, võtab kätte käärid ja, sirutades need ette, sihib ühte niitidest. Seejärel seotakse tal silmad kinni ja lastakse minna edasi väljasirutatud kääridega, neid paremale või vasakule liigutamata.

Mängija võidab auhinna, kui nööri juurde jõudes jääb üks niitidest kääride vahele ja ta selle katki lõikab.

Mängu võib muuta raskemaks, kui lasta mängijal alguses end keerutada ja seejärel minna ning lõigata auhinda. Peab jälgima, et pealtvaatajad ei segaks mängijat.

Õnnekott

Ruumi riputatakse üles väike maiustustekott, nii et see jääb umbes näo kõrgusele. Üks mängust osavõtja asub kotikesest umbes kuue sammu kaugusele. Tal seotakse silmad kinni ja antakse kätte joonlaud. Liikudes pimesi kotikeseni, tuleb «õnneotsijal» sooritada joonlauaga üks löök ülalt alla. Kui ta lööb kotikese pihta, saab ta sealt mõne maiustuse.

Ülesannet võib raskendada ka sel teel, et lööja peab enne liikumahakkamist tegema kohal 1—3 tiiru enda ümber.

Tabav löök

Tasase maa sisse lüüakse kepp, mille otsa pannakse kasutamiseks kõlbmatu savist pott. Ühel mängijal seotakse silmad kinni ja talutatakse ta potist 10—15 sammu eemale. Käes on tal nui. Pärast seda keerutab ta end kolm korda

ringi ja läheb tagasi sinna, kus tema arvates peab asuma pott, lugedes tagasi samapalju samme, kui ta potist eemale läks. Tagasi jõudes jääb ta seisma ja katsub nuiaga keerutades potile pihta saada.

Saab nalja, kui mängija pärast kolmekordset ringikeeramist tõsise näoga just vastupidises suunas liigub ja kõigest jõust nuiaga tühja kohta rabab.

Mängijad vahelduvad, kuni mõnel õnnestub pott katki lüüa.

Potti võib asendada ka mõne teise esemega.

Lenduri proov

Mänguks on tarvis pikka saelauda. Üks mängijaist, kes seda mängu ei tunne, astub laua keskele. Kaks mängijat võtavad kinni teine teisest laua otsast. Murule, laual seisva mängija ette seisab neljas mängija. Nüüd seotakse laual seisva mängija silmad. Ta peab asetama käed tema ees seisva mängija pea peale. Algab sõit «lennukil». Selleks laua otstest hoidvad mängijad kõigutavad seda maa ligidal. Mängija, kes seisab laual asuva mängija ees, laskub aegamööda kükki, laualseisja aga hoiab endiselt käsi tema pea peal. Kui eesseisja on laskunud küllalt madalale, eemaldub ta pisut (julgustuse mõttes mitte kaugele) ning laualseisjal lastakse nüüd «lennukilt» alla hüpata. See hüppab, arvates, et teda on tõstetud küllalt kõrgele. Tegelikult aga on laud maa ligidal.

Pimeda mäng

Ühel mängijal seotakse silmad. Teised seisavad tema ümber, torgates teda kordamööda sõrmega. Keegi mängija küsib: «Kes see on, kes sind praegu torgib?»

Kui küsitu vastab õigesti, siis vabaneb ta seotud silmadest, tema asemele aga tuleb see, kes teda parajasti torkis. Ei õnnestu tal aga õigesti vastata, tuleb arvamist jätkata.

Kätele löömine

Mängust osavõtjad istuvad reas toolidel või seisavad ringis ning hoiavad kinni ühe käega nöörist, mille otsad on kokku sõlmitud. Ringi sees liigub lööja, kes katsub lüüa mõnd ringisseisjat käele. Mängu reeglid nõuavad, et kogu

aeg peab nöörist kinni hoidma ühe käega, ükskõik missugusega. Kui näiteks lööja juhib löögi paremale käele, millega hoitakse parajasti kinni nöörist, tõmmatakse see ruttu nöörilt, kuid pannakse otsekohe vasak käsi nöörile. See, kes ei aseta kätt nöörile või kes laseb lüüa käele viimase nööril olles, annab pandi ning vahetab koha ja tegevuse lööjaga.

Kas tunnete laule?

Mängijad istuvad ringis ja hakkavad mängujuhi märguandel laulma kooris mõnda hästi tuntud laulu.

Kui laul on lõpetatud, läheb mängujuht mõne mängija juurde ja ütleb sellele ühe sõna lauldud laulust. See, kelle poole mängujuht pöördus, peab kohe ütlema sellele sõnale järgnevad sõnad.

Niisugune ülesanne tuleb anda üksteise järel kõikidele mängust osavõtjaile, kuid nende poole ei tule pöörduda järjekorras: võib vahele jätta kaks mängijat, siis viis mängijat jne., nii et keegi ei tea, millal on tema järjekord. Igale mängijale tuleb öelda laulust üks sõna.

Kes vastab valesti või mitte küllalt kiiresti, tõuseb püsti. Mängijad, kes jäävad viimastena istuma, on võitnud.

Tingimuseks on ka see, et mängujuht peab tundma laulu sõnu laitmatult.

Laulukoor

Mängijad istuvad ringis. Igale mängijale jagatakse silpide kaupa ühe üldtuntud laulu sõnad, igale järjekorras üks silp. Kõik mängijad laulavad oma silpi ühel teisel üldtuntud viisil. Üks mängijatest peab ära arvama, mis laul see on. Kelle juures arvaja saab laulu jälile, see jääb tema asemel arvajaks. Ei õnnestu arvajal kõiki läbi kuulates saada laulu jälile, peab ta uuesti õnne katsuma. Sõnade jagamise ajal peab arvaja olema ruumist väljas.

Laulu arvamine

Üks mängija lahkub ruumist. Pärast seda jagatakse ülejäänud mängijate vahel ära mõne tuntud laulu algus, nii et igaüks saab ühe sõna; jagamine toimub järjekorras paremale. Kui laul jagatud, kutsutakse arvaja sisse ning öeldakse talle mängija, kes sai esimese sõna, ja et jagamine

toimus paremale. Seejärel esitab arvaja esimese sõna saanud mängijale mingisuguse küsimuse. Viimane vastab mingi lausega, millesse on peidetud talle antud sõna. Järgmise küsimuse esitab arvaja mängijale, kes istub eelmisest paremal, jne., kuni ta laulu ära arvab. See mängija, kelle vastuse järgi ta laulu ära arvab, peab andma pandi ja hakkama uueks arvajaks.

Sõna peitmine

Mängijad istuvad ringis. Igaüks ütleb oma parempoolsele naabrile kõrva sisse ühe nimisõna. Kui see tehtud, esitab iga mängust osavõtja kordamööda oma vasakpoolsele naabrile mingisuguse küsimuse, küsitu aga mahutab saadud sõna oma vastusesse nii vähe silmatorkavalt kui võimalik. Kui küsija kolmekordse katse järel sõna ära ei arva, annab ta pandi. Näiteks on A-l sõna «tubakas». B küsib temalt:

«Miks sa oled täna nii tusane?»

A: «Halb ilm mõjub minule masendavalt — mu tuju langeb ikka, kui taevas on pilves. Peale selle põletasin täna piibu süütamisel — sa tead, kuidas ma tubakat armastan — oma väikese sõrme ära, ning see teeb mulle valu.»

B — «Sõrm!»
A — «Vale!»
B — «Piip!»
A — «Vale!»
B — «Taevas!»
A — «Vale!»
B annab pandi.

Naerjad

Mängijad jagatakse kahte ühesuurusesse rühma ja mõlemad rühmad asetatakse viirgudesse seisma, nägudega vastamisi. Ühe rühma mängijad püüavad teise rühma mängijaid mitmesuguste võtetega naerma ajada. Kes teisest rühmast naerab või naeratab, peab kohe esimesse rühma üle minema ja kaasa aitama teiste naermaajamiseks.

Lõpuks jääb teise rühma ainult üks või paar kõige tõsisemat mängijat järele. Nüüd vahetatakse osad ja teise rühma järelejäänud mängijad püüavad omakorda teisi naerma ajada ja neid oma kaaslasteks saada.

Niidirullid

10—15 meetri pikkune tugev ja jäme niit seotakse ühe otsaga ühele niidirullile, teisega aga teisele niidirullile. Niidi keskkoht märgitakse värvilise paelaga.

Kaks mängust osavõtjat võtavad kumbki niidirulli ja venitavad niidi sirgeks. Mängujuhi märguandel hakkavad nad kerima niiti ettesirutatud käes olevale niidirullile. Kes jõuab kiiremini niidi keskkohani, on võitnud.

Tuleb silmas pidada, et mängijad hoiaksid niidirulli enda ees väljasirutatud käes ja keriksid niiti ühesugusel viisil.

Kõik linnud lendavad

Mängijad istuvad laua ümber, mõlemad käed laual. Mängujuht hüüab mitmesuguste lindude ja putukate nimesid («Pardid lendavad!», «Liblikad lendavad!» jne.), ning tõstab seejuures iga kord käed üles ja langetab need seejärel kohe. Sedasama teevad ka kaasmängijad. Kui aga mängujuht hüüab mõne mittelendava looma või eseme nime («Lambad lendavad!», «Toolid lendavad!»), ei tohi keegi tema eeskujule järgneda. Teiste eksiteele viimiseks tõstab aga mängujuht ka viimatimainitud juhtudel käed üles. Kes eksib, annab pandi või lahkub mängust.

Seda mängu võib mängida ka seistes. Võidab see, kellel ei tule anda panti või kes jääb mängu viimasena.

Tibu

Mängijad istuvad ringis, käed süles, peopesad vastamisi. Mängujuht asub ringi keskele, käes metallraha või mingi väike ese ja tipib oma käega läbi kõigi mängijate peopesad. Ühe mängija peopessa poetab ta salamahti metallraha või eseme. Kui ring on läbi tipitud, hüüab mängujuht: «Tibu!» Seejärel peab see, kelle käes on ese, püüdma kiiresti püsti tõusta ja ringi keskele tulla. Iga mängija peab valvama parempoolse naabri järele ja püüdma teda kinni hoida, kui tema käes on ese ja kui ta tahab püsti tõusta. Läheb mängijal, kelle käes on ese, korda oma kohalt püsti tõusta, asub ta ringi keskele. Eelmine ringisolija aga istub tema asemele. Mäng algab uuesti otsast peale.

Täidan laeva

Mängijad istuvad ringis. Määratakse kindlaks täht, millega peavad algama vastused. Siis heidab mõni osavõtja kokkusõlmitud taskurätiku, väikese palli või midagi sellesarnast teisele, öeldes: «Täidan laeva». See, kellele ta heitis taskurätiku, küsib: «Millega?» Seejärel peab heitja nimetama mingisuguse sõna, mis algab määratud tähega. Niipea kui on vastatud küsimusele, heidab see, kelle käes on taskurätik, selle edasi mõnele seltsimehele, öeldes: «Täidan laeva» jne. Kes viivitab vastusega või nimetab mõne varem öeldud sõna, peab andma pandi.

Seda mängu võib mängida ka veel nii, et üks mängija viskab sõlmekeeratud taskurätiku või palli mõnele mängijaist ja ütleb: «Täidan laeva» ja lisab kohe juurde eseme, millega. Järgmine mängija, kes sai taskurätiku, peab rätiku kohe kellelegi mängijaist edasi viskama, öeldes seejuures aga sõna, mis algab selle tähega, millega lõppes sõna, millega rätik talle saadeti jne. Kes rätiku edasiviskamisega viivitab või ütleb juba varem öeldud sõna, peab andma pandi.

Ümmargune

Mängijad seisavad ringis ja viskavad üksteisele palli. Igaüks, kellele visati pall, peab kiiresti ütlema mõne ümmarguse kujuga eseme nimetuse (näiteks: maakera, pall, sõrmus, kell, gloobus, kauss, ratas, võru, ketas, lambikuppel jne.). Kes ei oska nimetada ümmargust eset, viivitab kaua või ütleb seda, mis on kord juba öeldud, «sureb». See tähendab, peab jääma liikumatult sellesse asendisse, millises ta oli palli püüdes. «Surnu» elustub ainult siis, kui talle visatakse pall uuesti ja ta vastab õigesti.

Rikkis telefon

Mängijad istuvad poolringis. Mängu alustab äärmine mängija paremalt. Ta ütleb vaikselt vasakpoolsele naabrile kõrva mingisuguse pika sõna või lühikese lause. See ütleb selle sõna niisama vaikselt järgmisele naabrile jne. Kui edasiandmine jõuab äärmise vasakpoolse mängijani, teatab see kõvasti kõigile, milline sõna talle edasi anti.

Kui sõna või lause osutus õigeks, istub mängu alustaja vasakule äärele. Kui aga edasiandmine toimub valesti, siis

küsib telefonist kõiki järjekorras ja, leides süüdlase telefoni riknemises, laseb tal ümber istuda vasakule äärele. Seejärel annab sama telefonist paremalt äärmisele mängijale uue sõna või lause.

Kink ja mis sellega teha

Mängust osavõtjad istuvad ühel joonel või ringis. Üks neist ütleb parempoolsele naabrile tasakesi kõrva, mis ta talle kingib, näiteks «õuna». Naaber peab kingituse meeles pidama ja omakorda kinkima midagi järgmisele mängijale, näiteks «jalgratta». Nii toimub kinkimine mööda ringi paremale. Samaaegselt öeldakse vastassuunas, mis kingitusega teha (näiteks «kuivatada», «praadida», «puhastada» jne.). Kui kinkimine ja vastukinkimine on lõpetatud, ütleb igaüks, mis talle kingiti ja mis selle kingitusega soovitati teha. Mõnikord juhtub, et raamat soovitati ära süüa, õun — läbi lugeda, praepann — naerma ajada jne.

Pilt ja allkiri

Mängijad istuvad ringis. Iga mängija sosistab oma vasakpoolsele naabrile kõrva mingisuguse pildi, näiteks mängijatest kellegi portree. Oma parempoolsele naabrile sosistatakse kõrva aga allkiri pildi jaoks. Selleks võib olla ka mingisugune lause kirjandusest. Kui kõikidel mängijatel on pilt ja allkiri, avaldatakse järjest, missugune pilt talle öeldi ja missugune allkiri kästi panna.

Haigus ja selle arstimine

Mäng sarnaneb eelmisega. Siin sosistatakse vasakpoolsele naabrile kõrva haigus, parempoolsele aga öeldakse, millega seda tuleb arstida. Kui kõik on kuulnud haiguse ja arstimi, ütleb iga mängija kordamööda kõvasti, missuguse haiguse ta sai ja millega seda arstida.

Võib mängida ka nii, et keegi mängijatest ütleb naabrile haiguse ja küsib teiselt arstimi. Kui naaber on vastanud, avaldab ta omakorda mõne haiguse ja küsib kelleltki teiselt, millega seda arstida.

Eelmistele mängudele sarnased on veel: «Asi ja mis sellega teha», «Kaotatud asi ja kust seda leida», «Kingitus ja panipaik», «Pilt ja pühendus».

Paarilise arvamine

Sellest mängust, mis on sobiv suuremale mängijate hulgale, võtab osa ühepalju poisse ja tüdrukuid. Osavõtjate arvule vastav arv toole asetatakse kahte ritta, nii et üks rida on ühe, teine teise seina ääres; toa keskkoht on vaba. Tüdrukud võtavad istet ühel toolide real, poisid lähevad toast välja, jättes teise rea esialgu tühjaks. Siis valivad tüdrukud endile paarilisteks igaüks ühe poisi, öeldes valjusti selle nime (et ära hoida sama isiku mitmekordset valimist, mis pärast tekitaks segadust). Kui igaühel on oma paariline teada, lastakse üks poiss sisse. Ta läheneb mõnele tüdrukule, kellest ta arvab, et see teda valis, teeb talle kummarduse ja tantsib temaga muusika saatel mõne tiiru valssi või polkat. Kui poiss arvas õieti, plaksutatakse käsi, ning ta võtab istet vastasolevas reas, kuid mitte oma tüdruku vastu, vaid temast vähe eemal, et teised poisid, kui nad tulevad sisse, ei saaks aru, millisel tüdrukul on juba paariline olemas. Kui poiss arvas valesti, teevad tüdrukud talle «pika nina» ja saadavad ta uksest välja. Siis katsub järgmine poiss õnne paarilise arvamisega jne. seni, kuni igaüks on leidnud oma. Nüüd lähevad tüdrukud välja ja poisid jäävad sisse, ning mäng kordub.

Kui puudub muusika, jääb tants ära ja tehakse ainult kummardus.

Uus nimi

Mängijad istuvad ringis, milles jäetakse üks koht vabaks. Iga mängust osavõtja nimetab kõigile kuuldavalt ja arusaadavalt oma ees- ja perekonnanime. Seejärel kombineerib iga osavõtja endale uue nime, võttes vasakpoolselt naabrilt ees-, parempoolselt aga perekonnanime. Osavõtja, kes istub tühjast toolist vasakul, kutsub sinna mõne seltsimehe tema uue, naabrite nimedest kokkuseatud nime järgi. Uuel kohal tuleb kombineerida jälle uus nimi, võttes vasakpoolselt naabrilt ees-, parempoolselt perekonnanime. Vabanenud kohale kutsub vastav naaber uue mängija jne. Kes oma nime ei tea või kutsumist tähele ei pane, annab pandi.

Eseme arvamine

Osavõtja, kes määratakse arvajaks, saadetakse toast välja. Teised mängijad lepivad omavahel kokku mõne

eseme, looma või isiku suhtes. Seejärel kutsutakse arvaja tuppa, kus ta pärib osavõtjailt mõningaid mainitud eseme, looma või inimese omadusi, püüdes nende kaudu ülesannet lahendada. Lahendanud ülesande õigesti, nõutakse sellelt, kes viimasena nimetas mõne omaduse, andes sellega võtme ülesande lahendamiseks, panti või nõutakse pant ja määratakse ta ise arvajaks. Kui arvaja on kõiki küsitlenud ja ei tule ülesandega toime, peab arvaja veel kord õnne katsuma või annab pandi ja tema asemele määratakse uus arvaja.

Kui näiteks osavõtjad valisid sõna «hiir», ütleb A: «Ta elab». B: «Ta varastab». C: «Ta hammustab». D: «Ta on perenaiste vihaalune». Arvaja: «Tean, see on hiir». Valesti vastamisel saadetakse arvaja uuesti välja või nõutakse panti.

Millisena, kus, mispärast?

Esimene variant. Üks mängija jääb arvajaks ja lahkub toast. Teised aga valivad nimisõna ja kutsuvad väljasoleva mängija tuppa. See peab kolme küsimuse abil selgusele jõudma sõna suhtes, mida toasviibivad mängijad arvasid. Ta küsib igalt osavõtjalt: 1. «Millisena armastate seda?» 2. «Kus armastate seda?» 3. «Mispärast armastate seda?» Saadud vastuste najal peab ta ülesande lahendama. Kelle vastuse järgi arvaja selgusele jõuab, hakkab ise arvajaks. Kui arvaja kolmekordse küsimuse järel ära ei arva, missugune sõna valiti, peab ta proovima uuesti või andma pandi.

Teine variant. Samuti võib kolme küsimuse abil arvata teatud väljavalitud eset. Küsimused oleksid: 1. «Mis värvi ese on?» 2. «Milleks seda tarvitatakse?» 3. «Kes seda valmistab?» Olgu näiteks laud. Vastused võiksid olla: pruun, kirjutamiseks, tisler.

Kes ütles?

Juhtmängija saadetakse ukse taha. Kõik tuppajäänud mängijad peavad ütlema juhtmängija kohta midagi head. Mingil juhul pole lubatud öelda midagi niisugust, mis võiks juhtmängijat solvata.

Mängujuht peab meeles pidama kõik, mis juhtmängija kohta öeldi. Nüüd tuleb juhtmängija tuppa kutsuda. Oletame, et see on tütarlaps. Sel juhul oleksid arvamused tema kohta näiteks järgmised:

«Sel ajal, kui te toast ära olite, räägiti teist. Räägin lühidalt kõigest, mis ma kuulsin. Üks ütles, te olevat tark ja väga sümpaatne. Teine arvas, et teie kleit sobib suurepäraselt teie jumega. Kolmas leidis, et teil on ebatavaliselt julge pilk. Neljas avaldas arvamust, et juhul, kui ta oleks luuletaja, pühendaks ta teile kõik oma luuletused, jne.»

Kui mängujuht on juhtmängija kohta kõik kuuldu edasi rääkinud, esitab ta juhtmängijale küsimusi: «Kes avastas, et teie olete tark?» Või: «Kes ütles, et on valmis pühendama teile oma luuletused?» jne. See, kelle kohta ta õigesti arvas, läheb juhtmängijaks.

Sõnadeta vestlus

Mängijad istuvad ringis. Juhtmängija läheb teise ruumi. Ülejäänud mõtlevad kellelegi mängijatest, peavad meeles tema tunnused ja kutsuvad juhtmängija tagasi. Tal lastakse arvata, keda on mõeldud. Juhtmängija küsib käeliigutuste abil, ilma sõnagi rääkimata, ühelt mängijalt — missugune on tema kasv, teiselt, kuidas ta on riietatud jne. Kõigile juhtmängija küsimustele tuleb vastata täpselt, kuid sõnadeta, käeliigutuste abil. Kui juhtmängija arvab õigesti, kes on väljamõeldu, läheb viimane juhtmängijaks ja mäng jätkub. Kui aga juhtmängija ei suuda pikema aja jooksul õigesti arvata, saadetakse ta tagasi ja mõeldakse välja teine mängija või valitakse uus juhtmängija.

Juhtmängija võib esitada kas ükskõik kuipalju või varem kindlaksmääratud arvu küsimusi. Mängujuht võib teda aidata, soovitades esitada ühe või teise küsimuse. Algul tuleb mängujuhil tuua näiteid ja võtta endale juhtmängija osa.

Viga või voorus

Mängijad määravad ühe (kui mängijaid on palju, siis ka mitu) endi hulgast arvajaks ning saadavad ta toast välja. Tuppajäänuist pooled valivad endile mingisuguse vea ja pooled mingisuguse vooruse. Vead võivad olla näiteks järgmised: viha, kadedus, kättemaksuhimu, edevus, armukadedus, uudishimu, kõrkus, kangekaelsus, kahjurõõm, rumalus, ahnus jne. Voorused: armastus, headus, tänulikkus, julgus, viisakus, väärikus, kannatlikkus, usinus, rõõmus meel jne. Kui igal osavõtjal kas voorus või viga valitud,

võtavad kõik istet kahes reas vastamisi, voorused ühes, vead teises, mispeale kutsutakse sisse arvaja. Tema sissetulekul katsuvad kõik mängijad võimalikult loomutruult väljendada oma viga või voorust, kusjuures neil on lubatud teha ka vastavat häält. See kestab seni, kuni mängujuht plaksutab käsi või annab mõne muu signaali. Siis peavad kõik osavõtjad otsekohe oma tegevuse lõpetama, ning ainult see tohib väljendada oma viga või voorust, kelle ees arvaja peatub ja kummardub. Iga äraarvatud viga või voorus lahkub oma kohalt. See, kes jääb viimaseks, hakkab arvama.

Üldine meeleolu

Mängijad valivad esmalt arvaja ja siis, pärast tema lahkumist, arvatava «meeleolu», mida igaüks peab kujutama võimalikult selgelt, kas tõsiselt või naljakalt, kas drastiliselt või karikeeritult, kuid ainult pantomiimselt, see tähendab asendi, ilme või žesti kaudu. Sellised «meeleolud» võivad olla näiteks: rõõm, tõsidus, lõbu, vallatus, kurvameelsus, pahandus, viha, igavus, põlgus, valu, kahtlus, meeleheide, igatsus, lootus, vaimustus, võidurõõm. Et jõuda selgusele «üldise meeleolu» suhtes, pöördub nüüd arvaja kord ühe, kord teise poole. Seal, kus ta peatub, peab vastav osavõtja otsekohe iseloomustavalt väljendama valitud «meeleolu». Kui arvajal ülesande lahendamine õnnestub, peab isik, kelle juures see juhtus, hakkama arvajaks.

Mõjub väga naljakalt, kui terve mänguseltskond arvajat tema sissetulekul vastu võtab «meeleolukalt», see tähendab nii, et kõik korraga, kuid igaüks omamoodi, väljendavad valitud «meeleolu». Seejärel võetakse kohe jälle harilik ilme seni, kuni arvaja peatub kellegi ees.

Vilumata mängijatega on soovitav teha enne väike «peaproov».

Elukutse valik

Määratakse mängijate seast üks arvaja, kes saadetakse ruumist välja. Pärast tema lahkumist peetakse nõu valitava elukutse üle. Võib võtta ükskõik missuguse elukutse, kuid ainult niisuguse, mida võib kergesti ja selgesti väljendada pantomiimselt. Kui mängijaid on palju, võivad ühe ja sama elukutse valida mitmed. On elukutsed valitud, võib arvaja sisse tulla ning katsuda õnne elukutsete arvamisega. Selleks astub ta mängijaist moodustatud ringi, kus iga ringi-

line, kas istudes või seistes — nii nagu seda nõuab valitud elukutse — on tema sissetulekul agarasti ametis oma elukutse pantomiimse väljendusega. See kestab seni, kuni arvaja kellegi ees peatub ja temalt küsib: «Milline elukutse teil on?» Seepeale peab küsitu näitama, kes ta on ja mis ta võib. Kui mitmel mängijal on sama elukutse, astuvad tegevusse ka need. See kestab seni, kuni arvaja ütleb: «Küllalt!» ning pöördub mõne teise ringisolija poole sama küsimusega.

Arvaja peab ütlema kas kõik elukutsed või teatud arvu neist, nii nagu mängu algul kokku lepitakse. Tema järeltulijaks saab mõlemal juhul see, kelle elukutse ta kõige enne ära arvab. Arvajat karistatakse pandiga, kui ta ei suuda arvata nõutavat arvu elukutseid.

Kõige loomutruumalt saab väljendada pantomiimselt rätsepa, kingsepa, lukksepa, pagari, koka, kelneri, küti, laulja, tantsija, jt. elukutseid.

Siluetid

Selleks mänguks tõmmatakse tuppa üles suur valge laud- või voodilina, kõige parem nii, et kummagi ülemise nurga külge seotakse nöör, mis kinnitatakse siis näiteks piltide naelte külge. Umbes 3—4 sammu kaugusele sellest improviseeritud ekraanist pannakse parajale kõrgusele (lauale, postamendile) lamp või küünal. Kõik teised tuled kustutatakse ära. Üsna ekraani ette istub jalapingile või mingisugusele muule madalale istmele arvaja. Tema selja ja valgusallika vahele peab jääma tee. Seda teed mööda lähevad nüüd kõik mängust osavõtjad üksteise järel, nii et nende varjud langevad linale. Nende varjude järgi katsub arvaja neid ära tunda. Iga möödamineja juures võib katsuda arvamisega õnne ainult kord. Mingil tingimusel ei tohi ta sealjuures vaadata enese taha. See, keda arvaja ära tunneb, vahetab temaga koha ja tegevuse.

Et äratundmine oleks raskem, selleks tuleb oma profiili võimalikult muuta, pannes toime lihtsate, käepärast olevate abinõudega ümberriietumisi, muutes kõnnakut, moonutades oma näo profiili käe abil jne. Näiteks paneb tütarlaps pähe poisi mütsi ja ümberpöördult. Mõni topib enesele kõhu ette, mõni lonkab või käib taarudes ja ettepoole kummargile jne. Need ning sarnased naljad teevad mängu lõbusaks ajaviiteks kõigile osavõtjaile.

Kelle käsi see on?

Mäng toimub samuti nagu eelmine — arvajaga, ainult nüüd näidatakse läbi praotatud ukse-eesriide kätt.

Kelle silm see on?

Ka see mäng on arvajaga. Avatud ukse ette, mis viib kõrvalruumi, riputatakse üles ja alla rätik. Mõlema rätiku vahele kinnitatakse pabeririba, millesse on lõigatud auk. Auk peab olema nii suur, et sealt paistab ainult läbi augu vastava mängija silm.

Tee nii ja nii!

Mängijad seisavad või istuvad (vastavalt soovile) reas või laialipillatult. Juhtmängija, istudes nähtaval kohal, hoiatab, et tema sõnade järgi «tee nii» peavad kõik kordama tema poolt ettenäidatud liigutust, kuid sõnade «ja nii» järel liigutust ei korrata. Kes eksib ja teeb liigutuse ebaõigel ajal, peab minema juhtmängija asemele või saab kaotuspunkti ja peab end vabaks mängima. Mängijad võib jagada võistkonda ja korraldada nende vahel võistluse — kes teeb vähem vigu.

Kui mängijad istuvad tihedalt koos, ei tule anda selliseid liigutusi, mis võivad põhjustada tõukamisi (käte viimine kõrvale, kere õõtsutamine jne.).

Vastab naaber

Mängijad istuvad ringis. Juhtmängija läheneb ükskõik missugusele mängijale ja esitab talle mingisuguse küsimuse, näiteks: «Millest te praegu mõtlete?», «Milline on täna ilm?», «Kes istub teist paremal?» jne. Küsitu peab vaikima. Küsimusele vastab tema parempoolne naaber. Kes eksib ja vastab või vaikib ebaõigel ajal, peab vahetama juhtmängijaga osad.

Arvutusmäng ringis

Mängijad moodustavad ringi. Keskel on juhtmängija. Ta läheb kellegi mängija juurde ja ütleb «üks», seejärel läheb järgmise mängija juurde ja ütleb «kaks». Kolmanda mängija ees ütleb «kolm» jne. Kui juhtmängija jõuab järjekorras seitsmenda mängija juurde ja ütleb «seitse», peab see

mängija ütlema «hopp». Seejärel läheb mäng edasi ja «hopp» peab ütlema «neljateistkümne» juures. Nii öeldakse «hopp» arvu juures, mis jaguneb seitsmega, kuid samuti arvu juures, milles on seitse (17, 27, 37 jne.). Kes hilineb ja ei ütle «hopp» õigel ajal, see peab vahetama juhtmängijaga osad. Kui mängijaid on palju, tuleb mängujuhil endal juhtida, eksinu aga peab täitma mingi ülesande.

Lugemisel ei tule üleliia kiirustada.

Mängida võib ka nii, et «hopp» ei öelda ainult seitsme ajal, vaid ka viiega, kolmega jne. jagunevate arvude juures.

Kalad, metsloomad, linnud

Mängijad seisavad või istuvad ringis. Juhtmängija liigub seespool ringi ja, peatudes ühe mängija ees, hüüab «kalad» ning loeb kõvasti viieni. Kuni juhtmängija loeb, peab mängija nimetama mõne kala (ahven, koger, haug jne.). Kui juhtmängija hüüab «metsloomad» või «linnud», peab talle vastama loomade või lindude nimedega. Kes ei oska viieni lugemise jooksul vastata, läheb ringi ja loovutab oma koha juhtmängijale. Juhtmängijaks läheb ka see, kes eksib, nimetades näiteks lindude asemel loomad või kalade asemel linnud. Võib tingimuseks seada, et mängijad ei kordaks juba nimetatud metsloomi, linde ja kalu.

Kui mängijaid on vähe, võib kokku leppida, et mängijad, kes ei suutnud vastata, lahkuvad ajutiselt mängust.

«Ja» ning «ei»

Mängijad istuvad ringis. Juhtmängija läheb ootamatult kellegi mängust osavõtja juurde ja esitab talle kiiresti mingi küsimuse, näiteks: «Mis päev täna on?», «Kas teile meeldib teie naaber?», «Kas te ei taha magada?». Küsitu peab küsimusele vastama, kuid mitte öeldes «ja» või «ei». Kes eksib, vahetab juhtmängijaga osad.

Seda mängu võib veel täiendada lisareeglitega: ei tohi öelda must ega valge, ei tohi naerda. See täiendus muudab mängu raskemaks, kuid huvitavamaks.

Lausemäng

Mängijad istuvad ringis toolidel. Üks mängija võtab taskurätiku ja viskab selle kellelegi sülle, kusjuures ta nimetab mingi asja, inimese või looma nime. See, kellele rätik

visati, peab nüüd juurde lisama, mis see asi teeb. Seejärel peab ta selle jälle edasi viskama, nimetades omalt poolt uue nime ja nii edasi.

Ütleb keegi näiteks «ahi», siis võib see, kellele visati, öelda «köeb». Kes kohe parajat sõna ei tea, annab pandi.

Elementide mäng

Mängijad istuvad ringis. Keegi viskab mõnele seltsimehele kokkusõlmitud taskurätiku või kinda ja ütleb kas «vesi», «õhk» või «maa». See, kellele heideti taskurätik, peab ütlema viivitamatult mõne looma nime, kes elab mainitud keskkonnas. See, kes eksib vastuses, kes nimetab juba kord mainitud looma nime või kes viivitab vastusega, nii et mängujuht jõuab lugeda kolmeni, annab pandi.

Mängu võib raskemaks muuta sel teel, et nimetatakse ühes keskkonnaga ka mõni täht, millega peab algama vastus. Nüüd loeb mängujuht 10-ni. Kui siis vastust ei järgne, võetakse pant. Pandi andjal on õigus küsida taskurätiku heitjalt, millise sõna see arvas. Kui viimane ei tea nimetada sõna, peab ka tema andma pandi.

Kes ma olen?

Kaks mängijat saadetakse teise tuppa. Kohalejäänud annavad neile uued, tuntud tegelaste nimed. Kõrvaltoas viibijaile tehakse see teatavaks nii, et kumbki ei tea oma, vaid teise nime. Nüüd kutsutakse nad tuppa ja asetatakse mängijate keskele vastamisi istuma. Mõlema ülesandeks on teineteise abil kindlaks teha oma isik, pärides üksteiselt igasuguste küsimuste kaudu oma isiku päritolu, asukohta, elukutset jne. Küsimusi esitatakse vaheldumisi. Kumb kiiremini oma isiku kindlaks teeb, on võitnud.

Olgu näiteks ühe mängija nimi Ibsen, teise nimi Tolstoi. Esimene teab teise nime ja ümberpöördult. Alustatakse tavaliselt küsimusega: «Kas ma elan?» Vastus: «Ei!» «Kas ma elasin Euroopas?» «Ja». «Kas ma olin teadusemees?» — «Ei!» «Kirjanik». — «Ja». Nii edasi võib küsimusi muidugi veel täpsemalt asetada («Mis riigis elasin?» «Kus kohas?» «Mis linnas?» «Milline välja nägin?» «Kas olin kuulus?» jne.), kuni võib selgesti öelda, keda on mõeldud. Küsimusi esitatakse vaheldumisi. Mäng arendab eriti süstemaatilist, plaanikindlat mõtlemist.

Sama mängu võib mängida ka nii, et üks mängija saadetakse teise tuppa. Sel ajal määravad teised talle mingi ameti. Ta määratakse näiteks koolidirektoriks. Nüüd kutsutakse ta tuppa tagasi ja igaüks peab end tema vastu just nii ülal, kuidas peaks siis, kui tema ees seisaks tõeline direktor. Võib ka vastastikku küsimusi esitada. Selle najal peab «direktor» välja arvama, kes ta on.

Kes on su paariline?

Mängijad istuvad. Üks mängija läheb toast välja. Talle määratakse keegi paariliseks (kui väljaläinu on tüdruk, on paariliseks poiss, vastasel korral vastupidi). Paariline välja valitud, kutsutakse kõrvaltuppa saadetu sisse, kus ta peab teistelt osavõtjatelt üldisi tunnuseid küsides selle isiku kindlaks tegema. Teised mängijad võivad vastata ainult «Ja» või «Ei». Kui vastata ei osata, siis — «Ei tea.» Näiteks: «Kas ta on suur?» — «Ei.» «Väike?» — «Ja».» «Kas ta naerab tihti?» — «Ja». «Kas ta on blond?» — «Ja.» jne. Kui mängust osavõtjaid on vähe, on soovitav orienteeruda riiete järgi. Kelle vastuse järgi mängija saab teada oma paarilise isiku, peab ta kas ise hakkama arvajaks või andma pandi.

Tähestik

Mängijad istuvad ringis. Üks mängijaist heidab mõnele teisele sõlmeseotud rätiku ja esitab talle neli küsimust, millele tuleb vastata nimisõnadega. Esimene küsitu vastab sõnadega, mis kõik algavad a-tähega, teine sõnadega, mis algavad b-tähega, jne. tähestiku järjekorras. Välja võib jätta niisugused tähed nagu c, x, z.

Küsimused on järgmised:

Kuidas on su nimi? (Aino).

Kust sa tuled? (Alma-Atast).

Mis sulle meeldivad? (Arbuusid).

Kuhu sa lähed? (Aiamaale).

Kes jääb võlgu mõnele küsimusele, viivitab vastusega või ei tea, missuguse tähe käes on järjekord, annab pandi.

Märgusõna

Mängijad istuvad ümber laua, millele on asetatud metallrahad, arvult üks vähem kui on osavõtjaid. Enne mängu lepitakse kokku mingi märgusõna suhtes, mille nimetamisel

peab igaüks püüdma võtta laualt ühe raha. Näiteks võiks olla märgusõnaks «ja», «aga» või mõni teine sagedamini esinev sõna.

Keegi mängijatest hakkab midagi jutustama. Niipea kui jutus öeldakse märgusõna, haaravad kõik (ka jutustaja ise) raha järele. See, kes jääb ilma rahata, peab edasi jutustama. Rahad asetatakse uuesti lauale.

Liitsõna

Keegi mängijaist viskab teisele mängijale taskurätiku, hüüdes seejuures mingi lihtnimisõna. See, kellele rätik visati, peab nimetama kiiresti mõne teise nimisõna, mis koos eelmisega annaks liitsõna, näiteks «laud-lina», «öö-kapp», «vee-klaas» jne. Niipea, kui täiendussõna on nimetatud, visatakse rätik edasi mõnele teisele mängust osavõtjale ja öeldakse ühtlasi mõni uus nimisõna, millist see peab täiendama. Kes vastusega viivitab või kes nimetab mõne täiendussõna, mis ei sobi ühte antud nimisõnaga, lahkub mängust või annab pandi.

Ütle, pea meeles, korda

Selles mängus võistlevad kaks mängust osavõtjat meelespidamises. Üks neist ütleb mingi lille nime, teine kordab seda ja nimetab veel teise lille nime, kolmas kordab mõlemat ja nimetab kolmanda jne.

N ä i d e. Esimene: «Roos».
Teine: «Roos ja liilia.»
Esimene: «Roos, liilia ja sirel.»
Teine: «Roos, liilia, sirel ja karikakar» jne.
Kes esimesena segi läheb, on kaotanud.

Tädi tuli Tallinnast

(Rahvamäng Tartumaalt)

Mängijad istuvad toolidel ringis.

Juhtmängija ütleb oma parempoolsele naabrile: «Tädi tuli Tallinnast.» Naaber küsib: «Millega?» Juhtmängija vastab: «Lehvikuga», ja hakkab vasaku käega lehvitama. Nüüd alustab sama keskustelu oma parempoolse naabriga juhtmängija naaber. Niimoodi kulgeb jutlemine ja sellega kaasneb tegevus mööda ringi edasi, kuni kõik mängijad lehvitavad vasaku käega.

Siis alustab juhtmängija uuesti keskustelu, kuid sel korral on tädi saabunud teisest linnast (näiteks Tartust) ja toonud kaasa teise lehviku, mistõttu nüüd hakatakse lehvitama ka parema käega. Kolmandast linnast on tädi toonud tambi: tambitakse vasaku jalaga põrandale. Neljandast linnast on tädi toonud teise tambi: tampimisliigutusi hakkab tegema ka parem jalg. Viiendast linnast on tädi kaasa toonud noogutaja: pea hakkab tegema noogutusliigutusi. Kuuendast linnast on toodud press: mängijad tõusevad toolilt ja istuvad uuesti. Niimoodi on lõpuks kõigi mängijate kehaliikmed korraga tegevuses.

Kui on üle 7—8 osavõtja, siis pole soovitav keskustelu läbi viia iga paari vahel, kuna siis läheb mäng pikale ja väsitab. Keskustelu toimub sel juhul ainult juhtmängija ja tema naabri vahel, kusjuures vastuse lausumisel reageerivad sellele kõik mängijad korraga: hakkavad käega lehvitama, jalaga tampima jne. Seejärel alustab juhtmängija kohe uuesti oma naabriga juttu tädi saabumisest teisest linnast jne.

Korstnapühkija

Korstnapühkija-mängu mängitakse kahekesi. Ruudulisel paberilehel valib kumbki mängija endale ühe ruutude rea ülalt alla, kuhu märgitakse võidupunktid.

Üks mängijaist võtab pihku väikese eseme (näiteks nööbi), asetab käed selja taha ja peidab eseme kas vasakusse või paremasse pihku nii, et teine mängija ei tea, kummas peos asi on. Peitja toob mõlemad rusikasse pigistatud käed ette, teine mängija aga peab ära arvama, kummas käes asi on. Arvab ta õigesti, saab ta ühe võidupunkti ruutu ja peidab eset omakorda.

Ei arvanud aga teine mängija õigesti, saab esimene mängija võidupunkti ja peidab asja niikaua, kuni vastane selle asukoha õigesti ära arvab.

Kumb mängijaist oma ruudud kiiremini täis saab, on võitja. Kaotaja jääb «korstnapühkijaks».

Ütle kiiresti!

Mängijad istuvad ringis. Üks mängijaist ütleb ühe kirjaniku nime. Temast paremal istuv mängija peab ütlema kolme sekundi jooksul teise kirjaniku nime, mis algab tä-

hega, millega lõppes eelmise mängija poolt öeldud kirjaniku nimi jne. Näiteks Ostrovski, Inber, Roht, Tammsaare jne. Mängija, kes ei ütle kolme sekundi jooksul nõutava algustähega kirjaniku nime, läheb mängust välja või annab pandi. Kirjanike nimede ütlemist aga jätkab järgmine mängija. Sama mängu võib mängida ka nii, et nimetatakse jõgede, linnade jne. nimesid.

Missugusest vanasõnast?

Mängijad istuvad ümber laua. Mängujuht ütleb kümme sõna mingisugustest vanasõnadest. Mängijad peavad leidma vanasõnad, kuhu antud sõnad kuuluvad.
Näiteks: «Kuku» (Käbi ei kuku kännust kaugele).
«Viga» (Kus viga näed laita, seal tule ja aita).
«Häbeneda» (Häda ei anna häbeneda).

Vanasõnade arvamine

a) sõnade kaupa

Mängijad istuvad ringis. Üks mängijaist lahkub ruumist. Tema äraolekul jagatakse mingi vanasõna sõnade kaupa mängijate vahel ära. Kui mängust osavõtjaid on rohkem, kui vanasõnas üksikuid sõnu, korratakse jagamist seni, kuni iga osavõtja on saanud oma sõna. Kui vanasõna on jagatud, kutsutakse lahkunud mängija tuppa. See, kes sai vanasõnast esimese sõna, ütleb mingi lause, kus on peidetud sõna sees. Seejärel ütleb järgmine. Otsija peab ära arvama, mis vanasõna see oli. Kui ta arvab õigesti, läheb see, kelle juures ta vanasõna avastas, toast välja ning mäng algab otsast peale.

b) silpide kaupa

Vanasõna jagatakse mängijate vahel välja silpide kaupa, nii et iga mängust osavõtja saab ühe silbi. Siis määratakse kindlaks mõni tuntud lauluviis. Kui nüüd arvaja tuleb sisse, hakkavad kõik laulma sellel viisil igaüks oma silpi ning arvaja käib kuulatades ringi, katsudes ära arvata vanasõna. Selles variandis ei öelda arvajale, kes sai esimese silbi.

c) pantomiimse väljenduse järgi

Üks osa mängijaist väljendab pantomiimselt mõnda vanasõna ning teine osa katsub seda ära arvata.

Etendused leiavad aset teises toas. Ettevalmistuste ajal on vaheuks suletud või eesriided ette tõmmatud. Üldiselt ei ole ümberriietumised vajalikud, kuid nad tõstavad etenduse mõju ning on sellepärast soovitavad. Kunagi ei tohi ettevalmistustega aega viita ja väsitavaid vaheaegu tekitada: etendus peab alati jätma improvisatsiooni mulje. Allpool mõned vanasõnad, mis sobivad pantomiimseks väljenduseks.

Üks narr võib rohkem küsida, kui kümme tarka vastata.

Üks narrina riietatud osavõtja teeb, nagu esitaks ta agaralt küsimusi kümnele pikka mantlisse mässitud targale, kes istuvad liikumatult oma kohtadel.

Hulk kokki rikub pudru ära. Mitmed kokad askeldavad virgalt kujuteldava pliidi juures. Üks neist maitseb toitu ning väljendab žestide abil oma rahulolematust.

Kes kopikat ei korja, see rublat ei näe.

Uhkus tuleb enne langemist.

Ühe õnnetus on teise õnn.

Hallpead austa, kulupead kummarda.

Mida Juku ei õpi, seda Juhan ei tea.

Minu sõber ja sinu sõber

Kaks juhtmängijat lepivad tasa omavahel kokku ühesuguste sõnade suhtes, millel on kaks erinevat tähendust (kapp — kapp; pakk — pakk; tukk — tukk; nukk — nukk; pank — pank; muul — muul jne.). Siis tulevad nad teiste mängijate juurde, istuvad kumbki oma toolile ja hakkavad rääkima oma «sõpradest». Teised aga katsuvad selle kahekõne põhjal ära arvata õige sõna. Mängija, kes tuleb sellega toime esimesena, võib valida ühe kaasmängija, kellega hakatakse juhtmängijaks.

Oletame, et A ja B on valinud sõna «kapp».

A — «Minu sõber on ümmargune.»

B — «Minu sõber on kandiline, ning tal on jalad all.»

A — «Minu sõbral on ainult üks kõrv.»

B — «Minu sõbral pole kõrvu olemaski.» jne.

Riimimäng

I variant

Mängijad istuvad ringis. Keegi mängijaist viskab teisele mängijale taskurätiku, hüüdes seejuures mingi sõna. See, kellele visati rätik, peab vastama sõnaga, mis on öelduga riimis (näiteks keel — meel; sööma — lööma; viis — siis jne.).

Ühe sõna asemel võib öelda ka terve lause:

Nii rõõmus on mu meel...
...kui kõnnin koduteel.

Riimimäng

II variant.

Mängijad istuvad ringis. Igaüks valib endale nime, mida ta enne mängu algust kellelegi ei ütle. Mängu alustaja paigutab oma nime värssi:

«Mu nimi on Hans Kärg.»

Pöörab ennast samal ajal kõneleja poole, kes talle kohe oma nime ütlemata vastab:

«Kui uhta saab, siis on ta märg.»

Selle järel sama vastaja oma nime värsis edasi andes pöördub kõrvalistuja poole:

«Ma olen Liisa Õunapuu.»

Teine vastab:

«Mis õitseb siis, kui lehekuu,» ja ütleb kohe järgmisele oma nime:

«Ma olen Mihkel Libekeel.»

Teine vastab:

«Kel minu vastu tige meel.» Nii läheb see edasi kuni lõpuni.

See, kes ei oska oma nime või viimast sõna riimida või viivitab muidu, annab pandi.

Ja või ei?

Mängijad istuvad. Üks mängijatest saadetakse ruumist välja. Nüüd valivad mängijad mingi eseme, algul kergema, kuid pärastpoole ikka raskema. Kui ese valitud, kutsutakse

arvaja sisse. Tal on lubatud esitada 21 küsimust, et selgusele jõuda, mis oli arvatud ese. Ta hakkab kordamööda igale osavõtjale esitama küsimusi, milledele küsitu tohib vastata ainult kas «ja» või «ei». Arvaja ei tohi küsida huupi, vaid süstemaatiliselt, katsudes teha mõistet ikka selgemaks ja konkreetsemaks. Oletame näiteks, et valitud sõna on «harjased». Arvaja esitab järgmisi küsimusi:

«On see konkreetne asi?» — «Ja.»
«Loomariigist?» — «Ja.»
«Kala?» — «Ei.»
«Putukas?» — «Ei.»
«Imetaja?» — «Ei.»
«Loom tervikuna?» — «Ei.»
«Osa loomast?» — «Ei.»
«Tundeelund?» — «Ei.»
«On see ainult teatud kohal?» — «Ei.»
«Tähendab, siis üle terve keha?» — «Ja.»
«On see pehme?» — «Ei.»
«Kõva?» — «Ei.»
«Kas seda pargitakse?» — «Ei.»
«Harjased?» — «Ja.»

See, kes ütleb viimase «ja», hakkab arvajaks. Mängija, kes ettekirjutatud «ja»-le või «ei»-le midagi juurde lisab, olgugi ainult mõne hääle, hüüde, silbi või liigutuse, annab pandi.

Kui arvaja pärast 21 küsimust ülesannet ei lahenda, lahkub ta ruumist ja hakkab uuesti arvama.

Mis täht?

Mängujuht mõtleb ühe tähe. Teised peavad mõistatama, mis täht see on. Selleks ütlevad nad järjekorras vähemalt viiest tähest koosnevaid sõnu. Kui sõnades esineb täht, millele mängujuht mõtles, vastab ta «jah», kui sõnas seda tähte pole, siis «ei». Näiteks on mängujuht mõelnud tähele «s». Keegi ütleb sõna «katus», mängujuht vastab «jah». Teine ütleb sõna «kallak», mängujuht vastab «ei». Tähendab, võivad olla ainult tähed «t», «u», «s». Keegi ütleb sõna «tuhat», mängujuht vastab «ei». Vastus on käes: mängujuht mõtles «s» tähte.

Kes mõistatab mängujuhi poolt mõeldud tähe esimesena, saab ise mängujuhiks.

Oksjon

Mängijad istuvad ringis. Mängujuht nimetab ühe kirjaniku nime. Keegi mängijaist nimetab kohe selle kirjaniku teose. Mängujuht loeb: «Üks, kaks . . .» ja enne, kui ta ütleb «kolm», nimetab keegi uue teose. Mäng kestab seni, kuni keegi ei suuda enam lisada selle autori teoste nimetusi. Kaks korda üht ja sama teost nimetada ei või. Võidab see, kes ütleb viimasena.

Samasugust mängu võib mängida ka geograafilistel teemadel. Nii näiteks võib korraldada oksjone näiteks riikide ja merede nimetustele.

Kirjanduslikud kangelased

See mäng on sobiv tantsuõhtutel, enne tantsu algust.

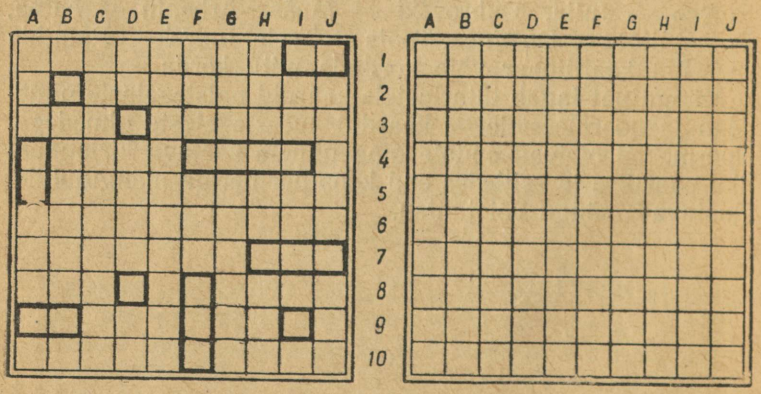
Puhkeõhtu korraldajad valmistavad varem kaardikesed mees- ja naistegelaste nimedega kirjanduslikest teostest, näiteks: Tatjana — Jevgeni Onegin, Ruslan — Ludmilla, Faust — Margarita, Demon — Tamara, Hamlet — Ophelia, Romeo — Julia, Dubrovski — Maša, Arbenin — Niina, Don Quijote — Dulcinea, Toots — Teele, Indrek — Ramilda jne. Iga kaardipaar võib korduda mitu korda.

Mängujuht jagab tütarlastele kaardid naistegelaste nimedega ja noormeestele — kaardid meestegelaste nimedega. Noormehed otsivad endale oma nimele vastava kirjandusliku paarilise ja esitledes end koos partneriga mängujuhile, alustavad mängu või tantsu.

KIRJUTAMISMÄNGUD

Merelahing

Seda mängu mängitakse tavaliselt kahekesi. Kumbki mängija võtab tüki ruudulist paberit ja joonistab sellele kaks suurt ruutu, külje pikkusega 10 väikest ruutu. Ruudu ülemisele küljele märgitakse alfabeetilises järjekorras tähed, küljele aga numbrid (vt. joonis 21).



Joonis 21

Esimesse ruutu joonistatakse laevad: 1 neljamastiline, 2 kolmemastilist, 3 kahemastilist ja 4 ühemastilist (neljamastiline koosneb neljast väikesest ruudust, kolmemastiline kolmest jne.). Tingimuseks on see, et ükski laev ei tohi teise laevaga kokku puutuda, s. t. iga laev peab olema tei-

sest vähemalt 1 ruudu kaugusel. Kui laevad kohale paigutatud, loositakse algaja. Mängijad «pommitavad» kordamööda teineteise laevu, kusjuures korraga on lubatud 3 lasku. Nii näiteks ütleb esimene mängija: A7, A8, A9. Need lasud märgib ründaja paberile joonistatud teise suurde ruutu ristikesega. Rünnatav märgib lasud ristikesega ruudus, kus on tema laevad. Kui mõni lask tabab ükskõik missugust laeva, ütleb ta kohe iga lasu järel: «Tabamus». Kui aga lask ei tabanud, ütleb rünnatav: «Mööda». Kui kolm lasku on lastud, hakkab «pommitama» teine mängija. Tal on samuti õigus kolmele lasule ning ta märgib lasud samuti tühja ruutu. Nõnda pommitatakse vastamisi, kuni ühe mängija kõik laevad on «põhjas».

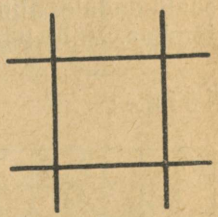
Merelahingut võib korraldada ka kolmekesi. Sel juhul pommitab number «üks» number «kahte», number «kaks» number «kolme» ja number «kolm» number «ühte».

Kolme lasu asemel võib pommitada ka ühe lasu kaupa.

Mütsimäng

Seda mängu mängitakse kahekesi. Paberile või tahvlile joonistatakse nelja joone abil kujund, nagu näidatud joonisel 22.

Üks mängija valib oma märgiks «O», teine «+». Mängijad märgivad vaheldumisi kujundi keskele, otstesse ja nurkadesse oma märgid. Kokku on 9 võimalust märke teha. Kumbki mängija püüab saada 3 märki sirgjoonelises asetuses, kas diagonaalselt, vertikaalselt või horisontaalselt. Läheb see ühel korda, siis tõmbab ta kolmest märgist läbi sirgjoone, mis tähistab üht võidupunkti. Teine mängija püüab muidugi vastast kõigiti takistada kolme märki ritta tegemast. Esimese märgi teeb vaheldumisi kord üks, kord teine mängija.



Joonis 22

Ruudumäng

Mängijaid on kaks. Ruudulisel paberilehel piiratakse joonega nelinurk, milles on 50—100 või ka enam ruutu. Kummalgi mängijal on pliiats, millega märgitakse kordamööda üks ruudukese külg. Mängu algul on joonetõmbamise või-

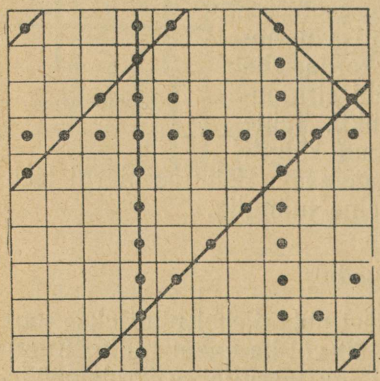
malusi palju, kuid aja jooksul täitub nelinurk ja mängijad peavad kaaluma, kuhu võib joont tõmmata. Niipea kui kuskil tekib ruuduke, mis on kolmest küljest piiratud joonega, suleb see mängija, kelle käes on joonetõmbamise kord, ruudukese neljanda külje ja märgib sinna sisse oma märgi «O» või «+». Sama mängija võib ühtejärgi sulgeda niipalju ruudukesi, kui võimalik, kulutades igale ruudule ainult ühe ruudukese külje pikkuse joone. Ei ole aga enam võimalik ruute sulgeda, peab ta tõmbama veel ühe joone, mis tavaliselt annab võimaluse ka teisel mängijal täita oma märgiga teatud arvu ruudukesi.

Nii jätkatakse mängu, kuni kõik ruudukesed on täidetud. Võidab see, kelle märgiga on täidetud rohkem ruudukesi.

Üks puudub

Mängijaid on 2—5. Ruudulisele paberilehele joonistatakse ruut, mis koosneb 10×10 ruudukesest. Järjekorras märgib iga mängija korraga ükskõik missugusesse ruudukesse punktikese. Nii kattub mängulaud üha rohkem punktikestega. Kui mõnes horisontaal-, vertikaal- või diagonaalreas on tühjaks jäänud ainult üks ruut, siis järjekordne mängija märgib selle ära ja tõmbab tervest reast kriipsu läbi ning saab endale niipalju punkte, kuipalju ruudukesi ta läbi tõmbas. Võib juhtuda ka nii, et ühe ruudukese märkimisega saab täis horisontaal- ja ka vertikaalrida, nii vertikaal- kui ka diagonaalrida, nii horisontaal- kui ka diagonaalrida või koguni horisontaal-, vertikaal- ja ka diagonaalrida korraga. Sel juhul tõmbab mängija kõik vastavad read läbi ja saab kõigil neil ridadel asuva punktide arvu endale.

Näide:



Joonis 23

Punktid märgitakse üles ja kui kõik ruudukesed mängulaual on täis, arvestatakse iga mängija punktide arv kokku. Kõige rohkem punkte saanud mängija on võitja.

Sada sõna

On huvitav teada, et me oma igapäevases kõnekeeles tarvitame vaid 1500—2000 sõna. Suurte kirjanike sõnavara aga ulatub kaugelt üle 12 000 sõna. Shakespeare näiteks tarvitas kuni 20 000 sõna. Igal kultuursel inimesel on tarvis suurendada oma sõnavara. Kuivõrd suur või väike on meie sõnavara, selles veendume teatud määral järgmise mängu abil.

Mängijad varustavad end paberi ja pliiatsiga. Võisteldakse selles, kes suudab rohkem kirjutada ühe ja sama tähega algavaid nimisõnu, omadussõnu, tegusõnu või teisi sõnaliike. Kes esimesena on kirja pannud näiteks sada sõna, teatab sellest valjusti. Teised mängijad katkestavad kohe kirjutamise. Iga kirjapandud sõna annab ühe punkti. Iga vea eest võetakse maha kaks punkti.

Kirjutada sada sõna, mis algavad ühe ja sama tähega polegi nii kerge, eriti selliste algtähtede juures nagu «ü», «ö», «õ», «ä». Seepärast võib korraldada ka võistluse 50 või 25 sõna kirjutamiseks.

Seda mängu võib mängida ka teises variandis, piirates mänguaega. Näiteks võisteldakse selles, kes kirjutab ühe ja sama algustähega sõnu kõige rohkem viie või kolme minuti jooksul.

Mängutingimusi võib raskendada ka näiteks sellega, et nimisõnade kirjutamisel ei või kasutada liitsõnu jne.

Võistlus täishäälikutele

Mängijad varustavad end paberi ja pliiatsiga. Valitakse üks täishäälik ja alustatakse võistlust selles, kes kirjutab näiteks viie minuti jooksul kõige rohkem sõnu, mis koosnevad kahest, kolmest või rohkemast kindlaksmääratud täishäälikust. Sõnu, milles esineb ka teisi täishäälikuid, kirjutada ei tohi.

Kui on valitud täht «a» ja lepitud kokku vähemalt kolmele täishäälikule, võib kirjutada näiteks järgmiselt:

1. Karavan.
2. Raamat.
3. Taara.
4. Salaja.
5. Valama.
6. Karastama jne.

Mänguaja lõppedes selgitatakse võitja kas sõnade arvu või täishäälikute arvu järgi kõigis sõnades kokku. Võib

kehtestada ka tingimuse, et sõnad (või täishäälikud sõnades), mida pole ühelgi teisel mängijal kirjutatud, annavad igaüks kaks punkti.

Lause moodustamine

Valitakse üks täht, millega algab võimalikult palju sõnu (näiteks «k», «p», «s», «t»). Mängijail tuleb kindlaks määratud aja (näiteks 5 minuti) jooksul koostada võimalikult pikk lause, milles iga sõna algaks ühe ja sama varem kindlaksmääratud tähega. Näiteks tähe «k» puhul: «Kadaka Kaalu korjas Kungla kolhoosi karjamaalt koorma kerisekive.»

Lause peab omama loogilist mõtet ja olema grammatiliselt õige.

Võidab see, kes kõigi nende tingimuste kohaselt koostas kõige pikema ja huvitavama lause.

Sõnade kombineerimine

Võetakse mõni pikem sõna. Kindlaksmääratud aja (näiteks viie minuti) jooksul püüab iga mängija koostada selle sõna tähtedest võimalikult palju uusi sõnu. Iga täht võib esineda igas uues sõnas ainult niipalju kordi, kui see esineb antud sõnas. Kui näiteks antud sõnas on üks «o», võib see igas uues sõnas esineda samuti ainult üks kord.

Sõnast «keraamika» võivad mängijad moodustada näiteks järgmisi sõnu:

1. Aer
2. Maa
3. Kaer
4. Meri
5. Mari
6. Raam
7. Kera
8. Kama
9. Kaarik
10. Maakera jne.

Telegramm

I variant

Antakse üks sõna, mis koosneb 3—10 tähest. Mängijal tuleb koostada telegramm, milles iga sõna algaks ühe tähega antud sõnast sellises järjekorras, millises need esinevad antud sõnas.

Näiteks sõnast «koosolek»: «Kirjanik Okas! Ootame Sinult optimistlikumat loomingut. Endised kaastöötajad.»

Telegrammi sisu peab omama loogilist mõtet. Võidab see, kes tuleb telegrammi koostamisega toime kõige kiiremini ja kelle telegramm on kõige huvitavam.

II variant

Mängijad istuvad ringis. Iga mängija võtab paberi ja pliiatsi ning kirjutab paberi ülemisele äärele kolme- kuni kümnesõnalise telegrammi. Seejärel murrab ta paberi täiskirjutatud osa kokku ning annab paberilehe edasi kaasmängijale. Telegrammi viimane sõna tuleb kirjutada nii, et see oleks järgmisele mängijale nähtav. Viimane peab kirjutama telegrammi juba nii, et iga sõna algaks ühe tähega eelmise mängija viimasest sõnast ja samas järjekorras, nagu need seal esinevad. Seejärel murrab ka tema täiskirjutatud osa paberilehest kokku ja annab selle edasi järgmisele mängijale. Telegrammi viimane sõna on soovitav kirjutada ülejäänud tekstist üks või kaks rida madalamale.

Kui «telegrammiblanketid» on kõigi poolt «täidetud», loetakse need kordamööda ette.

Mäng on huvitavam, kui telegrammide sisu on seotud juuresolijatega.

Kümme sõna ühe algustähega

Igal mängust osavõtjal peab olema paber ja pliiats ning ta peab kirjutama teatud aja (viie või kümne minuti) jooksul 10 sõna kindlaksmääratud tähenduse ja algustähega:

1. Pealinn.
2. Jõgi.
3. Taim.
4. Loom (imetaja).
5. Kala.
6. Lind.
7. Toiduaine.
8. Majapidamisriist.
9. Nimi (naise või mehe).
10. Elukutse.

Seda mängu võib mängida ka võistkondade vahelisena (kui osavõtjaid on palju), kusjuures iga võistkonna esimesele mängijale antakse üks täht, teisele mängijale teine täht jne.

Mängida võib ka aega määramata. Kes esimesena vastab kõigile küsimustele, tõstab käe. Kui üks on jõudnud valmis, hakatakse vastuseid kontrollima. Ühesugused vastused tõm-

matakse maha. Iga erineva vastuse eest saab mängija ühe punkti. Võidab mängija või võistkond, kellel on kõige rohkem punkte.

Sama mängu võib korraldada ka teistsuguste küsimustega:

1. Kirjanik.
2. Kirjandusteose pealkiri.
3. Kirjanduslik kangelane.
4. Helilooja.
5. Heliteos.
6. Näitleja.
7. Kunstnik.
8. Teadlane.
9. Väejuht.
10. Poeet.

Kollektiivne kiri

Mängujuht kirjutab paberile mängijatest jutustava teksti, jättes selles omadussõnade jaoks tühjad kohad. Põhiteksti valmides hakkab ta küsima mängijailt omadussõnu ja täidab nendega tekstis tühjaksjäänud kohad. Hiljem loetakse tekst ette. Mäng on seda lõbusam ja huvitavam, mida osavam on mängujuht teksti koostamisel, omadussõnade paigutamisel ja mängijate küsitlemisel. Kui kirjas on juttu kellestki kohalolijast, on soovitav tema kohta käivat omadussõna küsida kõne all olijalt endalt.

Mäng nootide abil

Mängijad peavad kindlaksmääratud aja (viie või kümne minuti) jooksul märkima paberile võimalikult suurema arvu muusikariistade nimetusi, milles esinevad noodid.

N ä i d e : klarnet, orel jne.

Sama mängu võib mängida ka heliloojate perekonnanimedele.

N ä i d e : Sibelius, Kreek jne.

Tunne heliloojaid!

Mängijad kirjutavad kindlaksmääratud aja jooksul paberile võimalikult palju heliloojaid ja nende tähtsamaid töid.

Sama mängu võib korraldada ka kunstnike ja nende tööde kohta.

Mängida võib ka selle peale, kes kirjutab esimesena kindlaksmääratud arvu heliloojaid ja nende teoseid.

Tunne kirjanikke!

Mängijad varustavad end pliiatsi ja paberiga. Mängujuht või keegi mängijatest nimetab ühe kirjaniku nime. Kohe kirjutavad mängijad selle ülalt alla paberile ja püüavad võimalikult kiiresti kirjutada veel rea kirjanike nimesid, mis algavad öeldud nimes esinevate tähtedega. Võidab see, kes kõige kiiremini leiab vastused igale öeldud nimes esinevale tähele. Toome näite:

Kitzberg
Ostrovski
Issakovski
Dostojevski
Upit
Luts
Alle

Sama mängu võib mängida ka geograafiast, botaanikast jm. päritolevatele nimetustele.

Tunne kirjandust!

Mängust osavõtjad peavad varustama end paberi ja pliiatsiga. Mängujuht teeb mängijatele ülesandeks kirjutada teatud aja jooksul paberile võimalikult rohkem romaani nimetusi, mille pealkirjas esineb sõna «õnn». Kes kokkulepitud aja möödudes on jõudnud kirjutada kõige rohkem taolisi romaanide pealkirju, on võitnud. Mängu võib korraldada ka ajale.

Sama mängu võib korraldada ka romaanide pealkirjadele, milles esineb mingi arv, näiteks «kaks» (Kaks kaptenit), või milles esinevad sõnad «armastus», «surm», inimese nimi, mingi värv, linna nimi jne.

Tuttavad read

Mängijad istuvad ümber laua. Mängujuht ütleb mängijaile näiteks kümnest luuletusest ühe rea. Mängijad kirjutavad selle paberile ning vastavad, millisest luuletusest mingi rida on. Kes vastab esimesena on võitnud. Mängida võib ka ajale.

Meie kodumaa ajaloost

Mängujuht annab mängijatele 20 ajaloolist aastaarvu. Mängijad peavad neile kirjutama vastused.

Näiteks:

1242 — Jäälahing Peipsil.
1343 — Jüriöö ülestõus.
1700 — Põhjasõja algus.
1721 — Põhjasõja lõpp (Uusikaupunki rahuleping)
1812 — Borodino lahing.
1917 — Suur Sotsialistlik Oktoobrirevolutsioon.
1941 — Suure Isamaasõja algus.
jne.

Sama mängu võib korraldada ka ajaloost tuntud tähtsamate isikute, samuti kirjanike ja kunstnike sünni- ja surmaaastatele.

Lisajõed

Mängujuht ütleb mängijatele 20 lisajõge. Mängijad peavad kirjutama vastused, missuguste jõgede lisajõed need on.

Näiteks: Okaa — Volga lisajõgi.
Vjatka — Kaama lisajõgi.
Pede — Emajõe lisajõgi.
jne.

Linnad jõgede ääres

Mängijad istuvad ümber laua. Igaühel neist on käes paber ja pliiats. Mängujuht dikteerib näiteks 20 linna. Mängijad peavad linnade järele kirjutama jõed, mille ääres need linnad asuvad.

Arhangelsk — Severnaja Dvina
Habarovsk — Amuur
Molotov — Kaama
Omsk — Irtõš
Tartu — Emajõgi
Tškalov — Uraal
Frankfurt — Main
Riia — Daugava
Viin — Doonau
Pärnu — Pärnu
Valga — Pedel
Narva — Narva
Stalingrad — Volga
Budapest — Doonau
Leningrad — Neeva
jne.

Ümberpaigutatud tähed

Mängijad kirjutavad mängujuhi poolt öeldud kümme sõna. Igas sõnas tuleb tähed nii ümber paigutada, et saadakse uus sõna. Seejuures ei tohi ühtegi tähte juurde lisada ega ära jätta.

Näiteks: kaer — erak, pilk — kilp.

Võib anda näiteks järgimisi sõnu:

1. Luik — kilu.
2. Viik — kivi.
3. Teras — arest.
4. Sarv — vars.
5. Riik — kiri.
6. Kala — kaal.
7. Pael — pale.
8. Kera — kare.
9. Parukas — purakas.
10. Pulk — kulp.

Võidab see, kes suudab koostada uued sõnad teistest kiiremini.

Tähtede asendamine

Antakse sõnad: 1. Kiik. 2. Sai. 3. Kuu. 4. Mari. 5. Pall. 6. Kull. 7. Kass. 8. Nukk. 9. Saar. 10. Kapp.

Muutes ainult esimest tähte, tuleb koostada igast sõnast kolm uut sõna, näiteks: mari — kari, hari, vari; nukk — kukk, lukk, sukk.

Võidab see, kes teeb seda kiiremini ja õigesti.

Erapooletu arvustus

Mängijad istuvad ümber laua. Igal osavõtjal on paber ja pliiats. Iga mängija kirjutab paberile oma nime. Seejärel korjab mängujuht paberilehed kokku ja jaotab uuesti laiali. nii et igaüks saab võõra nimega sedeli. Nüüd peab iga mängija kirjutama nime alla iseloomustava omaduse vastava isiku kohta. Pärast seda korjab mängujuht lehed uuesti kokku ja jaotab jälle läbisegi laiali. Saab keegi sedeli oma nimega või sellise sedeli, kuhu ta on juba otsuse märkinud, vahetab ta selle ümber kellegi teisega.

On juba küllalt kirjutatud, loetakse kõik sedelid järjekorras ette.

Riimimäng

Iga mängust osavõtja kirjutab sedelile ühe rea määratud värsimõõdus, murrab sedeli seejärel kokku, märgib äärele mainitud rea viimase sõna ning annab siis sedeli edasi naabrile. See kirjutab esimese rea alla samas värsimõõdus teise, mis peab riimima esimesega, murrab paberi kokku ja annab edasi naabrile (rea viimast sõna seekord lehe äärele ei kirjutata). Naaber kirjutab kolmanda rea, murrab lehe kokku, märgib äärele rea viimase sõna ning annab sedeli edasi naabrile, kes kirjutab neljanda rea, riimides selle kolmandaga jne. Lõpuks loetakse kõik «luuletused» ette.

Seda mängu võib mängida ka nii, et sedelid jäävad kogu mängu kestel lahti. Iga mängust osavõtja kirjutab ühe rea ja annab sedeli edasi naabrile. Igaüks peab püüdma jätkata alatud «luuletuse» mõttekäiku, pidades silmas ka värsimõõtu ja riimi. Vaatamata sellele, et kirjutades on lubatud sedelit pealiskaudselt läbi lugeda, valmivad lõpuks kõiksugused üllatused. Tihti tekitab palju nalja see, kuidas esimeses reas antud teema juhitakse hoopis teistele radadele.

Esimene mulje

Kõik mängust osavõtjad kirjutavad sedelile mõne kaasmängija nime ja annavad selle edasi oma parempoolsele naabrile. Seejärel keeravad nad sedeli nii kokku, et teisel ei oleks võimalik kirjutatut lugeda. Järgmine peab sinna kirjutama esimese mulje, mis ta sai esimesel kohtamisel selle «tundmatuga», kelle nime ta vasakpoolne naaber sedelile kirjutas. Seejärel korjatakse lehed kokku ja loetakse tulemused ette.

Telegramm

Iga mängija kirjutab eraldi paberilehekesele telegrammi saaja nime. Seejärel keeratakse see nii kokku, et kirjutatut ei saa keegi lugeda ja antakse edasi oma parempoolsele naabrile. See kirjutab telegrammi saaja aadressi, kolmas sisu, neljas aga allkirja. Siis korjatakse lehekesed kokku ja üks mängijaist loeb need üle hulga sepitsetud telegrammid ette.

Elukutse

Iga mängija kirjutab eraldi paberilehekesele mõne kaasmängija nime. Seejärel keerab ta paberilehe kokku, et kirjutatut ei saaks lugeda ja annab selle edasi oma parempoolsele naabrile. Järgmine mängija kirjutab paberilehele mõne elukutse, murrab selle jälle kokku ning annab edasi. Siis kirjutab igaüks mingi tööriista ja viimaks töökoha. Seejärel korjatakse paberilehed kokku ja loetakse ette.

Sõbralik nõuanne

Iga mängija märgib oma sedelile mõne kaasmängija nime. Seejärel keerab ta sedeli nii kokku, et kirjutatut ei saaks lugeda ja annab selle edasi oma parempoolsele naabrile. Viimane kirjutab sedelile mingi hea nõuande. Siis korjatakse sedelid kokku ja loetakse ette.

Mispärast?

Iga osavõtja kirjutab sedelile mingi küsimuse, alustades lauset sõnaga «mispärast». Mängujuht korjab kõik sedelid kokku, segab need ära ja jagab uuesti välja nii, et kirjapool jääb alla.

Sedeli teisele küljele kirjutab nüüd igaüks lause, mis algab sõnadega «sellepärast et». Kogunud sedelid kokku, loeb mängujuht ette kõik küsimused ja vastused.

LAUAMÄNGUD

Hunt ja lambad

Mängitakse kabe- või malelaual. Mängunuppudeks võib kasutada kabendeid. Ühel mängijal on neli valget kabendit (lambad), teisel üks must kabend (hunt). Mängija, kellel on valged kabendid, asetab need malelaua ruutudele h8, f8, d8 ja b8. Musta kabendiga mängija asetab oma kabendi a1-le.

Mängu alustab valgete kabenditega mängija, kes lükkab ühe oma kabenditest järgmisele mustale ruudule. Järgmisena lükkab oma kabendit must. Ja nii lükatakse kabendeid kordamööda. Valgetel on lubatud liikuda ainult edasi, kuna must kabend võib liikuda nii edasi kui ka tagasi, muidugi ainult mustadel ruutudel.

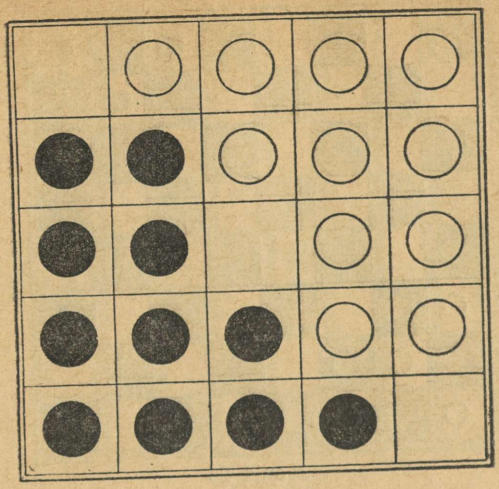
Mängu sihiks on see, et valged peavad katsuma musta kabendit nii kuhugi nurka suruda või ümber piirata, et see enam käike teha ei saa. Kui must kabend on asetatud niisugusesse seisundisse, on valged võitnud.

Must aga püüab pealetungijate reast läbi murda. On ta selle saavutanud, on must võitnud.

«Õnnemäng»

Mängulauaks kasutatakse neljakandilist papitükki, mille iga külg on 20 cm. Sellele joonistatakse 25 (5×5) ühesuurust ruutu.

Mängunuppudeks võib kasutada kabendeid. Neid on tarvis 11 musta ja 11 valget. Nupud asetatakse lauale nii, nagu näidatud joonisel.



Joonis 24

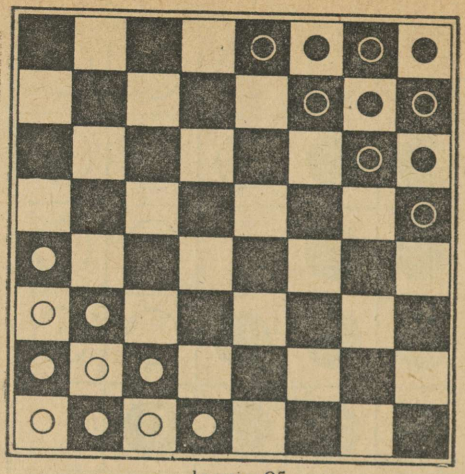
Mängu sihiks on see, et mustad ja valged nupud peavad vahetama asukohad võimalikult väheste lükete või ülehüpetega.

Et mängu keerulisemaks muuta, võib mängu algul kokku leppida, et keskmist ruutu ei kasutata, s. t. liikumiseks jäävad ainult kaks ruutu.

Halma

Seda mängu saab mängida kabelaual. Võetakse kümme valget ja kümme musta kabendit, mis asetatakse vastavalt joonisele 25.

Mängitakse «trilma» põhimõttel. Käikudeks võib kasutada kõiki ruute, nii pikuti kui ka diagonaalselt, kusjuures edasi võib astuda ainult üle ühe ruudu, hüpates üle kas enda või teise mängija nupust. Üle võib hüpata ka korraga mitmest ruudust, kuid seejuures peab ülehüpatavast nupust mõlemale poole jääma ühepalju ruute. Mängu siht on see, et mõlema mängija nupud peavad vahetama kohad, s. t. mustad nupud peavad jõudma valgete asemele ja vastupidi. Kumma mängija nupud varem kohale jõuavad, on võitja.



Joonis 25

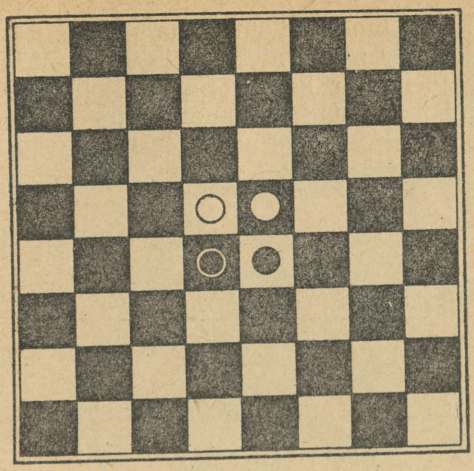
Värvimäng

Seda mängu mängitakse samuti kabelaual. Nuppude valmistamiseks tuleb võtta tükk pappi ja kleepida selle ühele küljele valge, teisele must paber, ning lõigata siis välja 64 nuppu. Mängu algul loositakse, kumb mängijaist alustab mängu. Siis jagatakse nupud võrdselt (kummalegi 32 nuppu). Üks saab 32 valget, teine 32 musta nuppu.

Algul asetatakse lauale neli nuppu (2 valget ja 2 musta), nagu näidatud joonisel, enda poolt valitud värv enda poole.

Kui neli nuppu on lauale asetatud, võib iga mängija panna korraga juurde ainult ühe nupu ja alati mõne teise nupu kõrvale tühja ruutu. Keelatud on nuppu nii lauale asetada, et selle ümber kõik kaheksa ruutu on tühjad.

Mängu siht seisab selles, et tuleb katsuda horisontaal-, vertikaal- või diagonaalreas olevaid vastase nuppe (üht või mitut) oma kahe nupu vahele piirata. Näiteks ühes reas on juba üks must ja kaks valget nuppu. Oletades, et valge nupu omaniku käes on järjekord oma nuppu lauale asetada, peab ta selle enese huvides musta kõrvale asetama, s. o. mustad vangistama. Need mustad nupud, mis nüüd valgete vahele jäid (otsejoones), pööratakse ümber, s. t. muudetakse valgeteks ja valgete nuppude omanik loeb need omaks.



Joonis 26

Nuppe mängust välja heita ei tohi, kuid selle eest tuleb tihti ühte ja sama nuppu mängus mitu korda ümber pöörata.

Näiteks oletame, et valge kord on asetada lauale nuppu. Sealjuures ta ei saa ühtki vastase nuppu vangistada, mistõttu peab «passima» ja tema asemel asetab nupu lauale vastane (must). Sellest järeldus, nuppu tuleb vaid siis lauale asetada, kui saab mõne vastase nupu vangistada. «Passima» peab niikaua, kuni tuleb võimalus üht või mitut vastase nuppu sisse piirata, s. o. vangistada.

Mäng loetakse lõpetatuks, kui kõik 64 nuppu on laual või kui üks mängijaist enam nuppe lauale ei saa asetada.

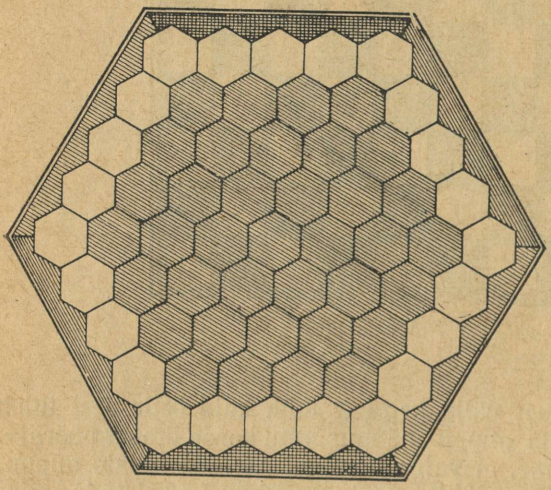
Kummal mängijal on lõpuks rohkem nuppe laual, on võitnud.

Kuusnurk

Mäng kujutab endast võistlust kolme võistkonna vahel. Mängitakse kolmekesi mängulaual, mis koosneb 61 väikesest kuusnurgast. Kuusnurkade läbimõõt on 35—40 mm. Mängulaua äärtel olevad kuusnurgad on värvitud eri toonis. Mängulaua äär aga on värvitud kolme värvi, kusjuures kaks teineteise vastas olevat äärt on ühte värvi (joonis 27).

Mäng toimub seesmistel kuusnurkadel. Mängunupud on alt malendite kujulised (läbimõõt 2 cm), pealt aga teravad

(joonis 28). Igal mängijal on 5 nuppu. Nupud on mängulauda ümbritsevate piirjoontega ühte värvi. Mängu alguses pannakse igale nupule kaks rõngast. Rõngaste paksus on 3 mm, läbimõõt 15 kuni 20 mm. Rõnga ava on nii suur,



Joonis 27

Joonis 28

et ta mahub vabalt nupu alusele. Rõngad on kõik ühte värvi. Nuppudeks võib kasutada ka kausikujulisi kabendeid, mis asetatakse selili. Kabendi kausikesse pannakse rõngad, mida võib asendada ka nööbikestega.

Mängu algul asetatakse nupud vastavalt värvile. Iga värvi nuppude vahele jääb vabaks kolm äärekuusnurka.

Mängijate eesmärgiks on käia mängu kestel kõik oma nupud vastas asuvatele kuusnurkadele. Kui käimisel on ees mõne teise mängija nupp, võib sellest üle astuda (seejuures aga ei tohi tagasi astuda). Igal üleastumisel võetakse sellelt nupult, millest üle astuti, üks rõngas ja pannakse oma nupule. Nupp, millelt on ära võetud kõik rõngad (nööbid), langeb mängust välja. Korraga võib üle astuda ainult ühest nupust (enda nupust üle astuda pole lubatud). Nupp, mis astub üle tsentris oleva nupu, annab sellele ühe rõnga. Tsentrisse asetatud nupp peab kohe, kui tuleb jälle tema kord käia, sealt välja astuma.

Esimene käik määratakse loosiga. Mängijad käivad järjekorras. Käia võib korraga ühe nupuga ja kas üks või kaks sammu (viimasel juhul üle kaasmängija nupu) sirgjooneliselt. Käia võib ette ja kõrvale, mitte aga taha. Nupud lõpetavad mängu laua vastasäärel, mille taga on nendega samavärviline piirjoon. Käimisel ei tohi astuda ka äärekuusnurkadele.

Nupud, mis jõuavad vastasäärele, annavad punkte järgmiselt:

esimesena lõpetanud nupu rõngaste arv korrutatakse 15-ga,

teisena lõpetanud nupu rõngaste arv korrutatakse 14-ga,

kolmandana lõpetanud nupu rõngaste arv korrutatakse 13-ga,

neljandana lõpetanud nupu rõngaste arv korrutatakse 12-ga

jne.

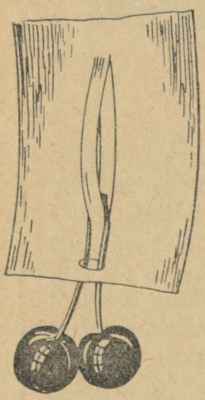
Lõpuks mängulauale jäänud ühe mängija nuppude rõngaste arv korrutatakse harilikus järjekorras, kusjuures enne märgitakse nupp, mis asub vastasäärele lähemal.

Võidab mängija, kelle nupud saavad rohkem punkte.

TRIKID

Kirsipaar

Kirsside valmimise ajal võib kaaslastele anda lahendamiseks järgmise ülesande. Paksemast paberist valmistatud lehesse lõigatakse ovaalne auk. Auk peab olema nii väike, et kirsimari sellest läbi ei mahuks. Kahe noatõmbega lõigatakse paberi keskelt lahti riba, mille laius on veidi väiksem augu läbimõõdust (joonis 29).



Joonis 29

Nüüd painutatakse paberileht kokku ja tõmmatakse lahtilõigatud riba ettevaatlikult läbi augu. Teisel pool lehte moodustunud aasast pistetakse läbi üks kirsipaar, tõmmatakse riba läbi augu tagasi ja painutatakse leht sirgeks. Kaaslastele tehakse ülesandeks kirsipaar nii vabastada, et paberileht jääks terveks.

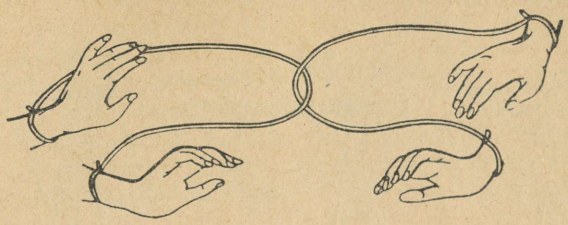
Kui pole saadaval kirsimarju, võib kasutada kaht ühesuurust kuulikest või nööri, mis on omavahel kokku seotud.

Kaks kokkuseotut

Võetakse kaks 1,5 meetri pikkust nööri ja seotakse ühe nööri otsad kellegi juuresolija randmete ümber. Teise nööri otsad lastakse siduda oma käte külge samal viisil. Sidumisel peavad olema nöörid nii asetatud, et nende aasad jäävad teineteise taha joonisel 30 kujutatud viisil.

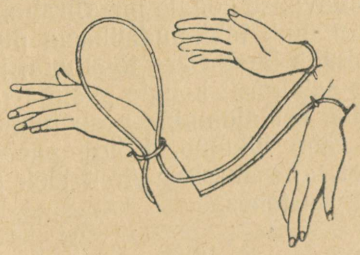
Nüüd tehakse teisele seltsimehele ülesandeks vabastada oma nöör teise nööri tagant, nii et oleks võimalik eemal-

duda. Tingimuseks on, et nööri ei tohi katki lõigata ega sõlmi lahti teha. Näib, et ülesanne on lahendamatu.



Joonis 30

Kuid tegelikult on nööri vabastamine üpris kerge. Võetakse kinni seltsimehe nööri keskelt, tõmmatakse selle aas läbi oma käe randme ümber oleva nööri alt, nagu näidatud joonisel 31, ja tõstetakse üle käe. Nööri tõmmates on mõlemad vabad.

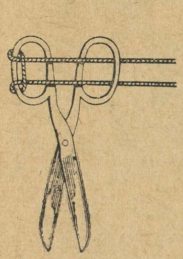


Joonis 31

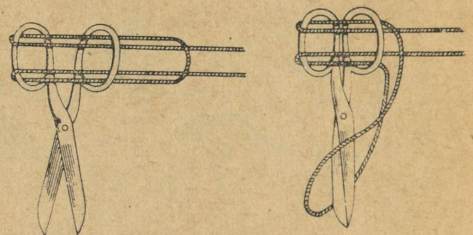
Kääride vabastamine

Võetakse umbes 2 meetri pikkune tükk sidumisnööri ja pannakse see kahekorra kokku. Läbi kääride käepideme rõnga pistetakse nööri aas ja tõmmatakse viimasest läbi nööri lahtine ots, moodustades nii joonisel 32 kujutatud sõlme. Lõpuks tõmmatakse läbi kääride teise haru käepideme rõnga nööri vaba ots ja seotakse see mõne eseme, näiteks tooli külge. Nüüd püütakse ise käärid nöörist vabastada või tehakse see ülesandeks juuresolijatele. Tingimuseks on, et nööri ei tohi katki lõigata ega tooli küljest lahti teha.

Ülesanne on üsna lihtne. Joonisel 33 on näidatud, kuidas tuleb käärid vabastada. On tarvis tõmmata nöör läbi teise käepideme rõnga sõlme aasa ning tõsta viimane üle kääride otsa.



Joonis 32



Joonis 33

Raha langeb pudelisse

Pudelisuule asetatakse tükk õhukest pappi. Selle peale aga täpselt pudeliavause kohale metallraha, mis peab olema nii väike, et ta mahub läbi pudelikaela pudelisse.

Kui nüüd papitükk järsku ära tõmmata, jääb raha inertsi tõttu momendiks esialgselt kohale püsima ja langeb lõpuks pudelisse. Papitüki eemaldamine peab toimuma nii kiiresti, et see ei pane raha liikuma. Kõige parem on papitükki eemaldada nii, et talle antakse järsk löök parema käe esimese sõrmega nipsu tehes.

Paberi elektriseerimine

Võetakse umbes poole kirjutuspaberipoogna suurune tükk ajalehepaberit, asetatakse see vastu palavaks köetud ahju ja hõõrutakse riideharjaga. Juba paar korda harjaga üle paberi tõmmates jääb paber ahju külge kinni, ja seda tugevamini, mida rohkem hõõrutakse. Paberit ahju küljest eemale tõmmates on kuulda nõrka praginat ja pimedas toas võib näha elektrisädemeid paberi ja ahju vahel. Paberit ahju küljest järsku ära tõmmates jääb see laetuks elektriga ja tõmbub lähedalasetsevate asjade külge. Paberit näo lähedal hoides võib tunda nahal kõditust ja kuulda nõrkade elektrisädemete praksumist.

Muusikariist veeklaasidest

Kui lüüa väikese puukepikesega osaliselt täidetud veeklaasi ääre pihta, annab klaas teatava kõrgusega helitooni. Mida rohkem on klaasis vett, seda madalam on toon.

Kui on käepärast klaase, siis võib neist kerge vaevaga valmistada terve heliredeli. Nii valmistatud «muusikariistal» võib pärast harjutamist ja õppimist mängida igasuguseid muusikapalasid. Selleks on tarvis võtta kummassegi kätte kepike. Parema käega mängitakse viisi, vasakuga aga saadet madalamatel toonidel.

Lihtne muusikariist

Kui puust õhukest joonlauda ühest otsast kinni hoides lüüa mitmesuguses pikkuses vastu lauaserva, siis tulevad kuuldavale löögihelid mitmesuguses helikõrguses. Mida lühem on vahemaa joonlauda kinnihoidva käe ja löögikoha vahel, seda kõrgem on heli.

Pärast seda, kui on natuke harjutatud, võib mängida selle muusikariistaga mitmesuguseid viise. Soovi korral võib teatud helikõrgusele vastavad kohad joonlaual pliiatsijoonega ära märkida, mis hõlbustab mängu õppimist.

Pettepilt

Võetakse tükk pappi ja valmistatakse umbes 4-sentimeetrise läbimõõduga ketas. Ketta ühele küljele joonistatakse kella numbrilaud, teisele aga kellaosutid. Ketta äärte külge kinnitatakse peenikesed nöörid. Need moodustavad enesest telje, mille ümber on võimalik ketast pöörata.

Kui nüüd panna ketas kiiresti tiirlema, ilmub omapärane optiline pettepilt: me näeme osutitega numbrilauda. See nähtus on seletatav sellega, et numbrilaua kujutus jääb meie silma võrkkilele püsima seni, kui ilmub nähtavale ka osutite kujutis.

Selle eeskujul võib joonistada papitükile väga mitmesuguseid kujutisi, näiteks linnupuuri ja linnu jne.

Raha väljapuhumine

Laual on klaas. Klaasis on väike metallraha. Püüdke seda ilma klaasi puudutamata välja puhuda.

Raha paberil

Üle laua ääre ripub pikk pabeririba. Paberil on raha. Kuidas paberit ära tõmmata, et raha jääks lauale? (Paber tuleb raha alt ära tõmmata järsku.)

Sõrmuse asukoht

Mängujuht palub 8—9 mängust osavõtjat astuda poolkaares teiste mängijate ette, näoga ülejäänud mängijate poole ja annab nendele vasakult paremale lugedes igaühele järjekorranumbri. Seepeale annab ta ühele eesseisjaist sõrmuse ning, pöördudes seljaga nende poole, seletab:

«Näete, mul ei ole võimalik jälgida, kelle kätte sõrmus jääb. Otsustage see küsimus omavahel vaikselt. Laske seda seltsimeest pista sõrmus ükskõik kumma käe ükskõik millisesse sõrme ja peitke kõik kindluse mõttes käed selja taha. Pidage aga meeles sõrmuse asukoht. Kas olete valmis? Noh, siis võin ka mina end vabamalt tunda. Minu ülesandeks on mõistatada, kelle käes, kas paremas või vasakus käes ning missuguses sõrmes asub sõrmus. Aidake mind vaid paari lihtsa aritmeetilise tehtega. Palun kõiki asjaosalisi arvutused kaasa teha ja sealjuures muidugi mitte eksida. Arvutused tehke mõttes, nii et mina neid ei kuuleks. Teie kõik peale minu teate, kelle käes on sõrmus. Korrutage selle seltsimehe järjekorranumber kahega. Valmis? Saadud korrutisele liitke 3. Valmis? See tulemus korrutage omakorda viiega. Ärge aga eksige. Kui kahtlete, siis kontrollige veel kord korrutist. Valmis? Kui sõrmus on paremas käes, siis liitke kaheksa, kui aga vasakus käes, siis liitke üheksa. Valmis? Saadud tulemusele lisage null lõppu. Nüüd liitke veel sõrme järjekorranumber. Lepime kokku nii, et põial on (näitab sõrmedele) esimene, nimetissõrm teine jne. Niisiis oleme kokku leppinud. Lisage nüüd veel kord sõrme järjekorranumber. Valmis? See lõpuks saadud arv on ainuke, mida ma teada tahan.»

Eesseisjad ütlevad saadud tulemuse. Mängujuht mõtleb pisut ja ütleb siis täpselt, kelle käes, kummas käes ja missuguses sõrmes on sõrmus.

Saadud lõpptulemusest peab mängujuht endamisi lahutama 220. Saadud tulemuse esimene number vastab osavõtja järjekorranumbrile, teine number osutab käele (paaritu arv — parem käsi, paaris arv — vasak käsi), kolmas number aga on sõrme järjekorranumber.

Kus keegi istub?

Lavale asetatakse 3 tooli ja kutsutakse publiku hulgast kolm isikut, kellega triki läbiviija tutvub ja kelle nimed ta teatab ka pealtvaatajatele. Oletame, et lavale tulnute nimed on Aino, Helle ja Kalle. Toolid märgitakse järjekorranumbritega 1—3. Seepeale laseb triki läbiviija endal silmad kinni siduda ja palub Ainot, Hellet ja Kallet istet võtta ükskõik missugusel toolil. Seepeale teatab triki läbiviija, et ta mõistatab ära, millisel toolil keegi istub. Enne aga tuleb teha väike arvutus. Näiteks laseb triki läbiviija korrutada Ainol oma tooli järjekorranumbri kahega, Hellel üheksaga, Kallel aga kümnega. Lõpuks liidavad toolidel istujad saadud tulemused ja teatavad summa triki läbiviijale. Seepeale ütleb viimane eksimatult, millisel toolil keegi laval istub.

Selleks tarvitseb teatatud summa lahutada 60-st ja sel kombel saadud arv jagada kaheksaga. Tulemuste järgi tehakse toolidel istujad kindlaks järgmiselt:

1) jagatis näitab tooli järjekorranumbrit, kus istub see, kes sooritas korrutamise kahega (meie juhul Aino);

2) jagamisel jäänud jääk vastab selle tooli järjekorranumbrile, millel istub üheksaga korrutanu (Helle);

3) kümnega korrutanu (Kalle) istub ülejäänud toolil.

Kirjanike sünni- ja surma-aastad

Mängujuhil on paber, millele on kirjutatud kirjanike sünni- ja surma-aastad:

A. Puškin 1799—1837
A. Gribojedov 1795—1829
N. Gogol 1809—1852
M. Lermontov 1814—1841
N. Nekrassov 1821—1878
I. Turgenev 1818—1883
L. Tolstoi 1828—1910
M. Saltõkov-Štšedrin 1826—1889
A. Ostrovski 1823—1886
I. Gontšarov 1812—1891
A. Tšehhov 1860—1904
M. Gorki 1868—1936

Mängust osavõtjad valivad ükskõik millise kirjaniku sünni- või surma-aasta, näiteks A. Puškini sünniaasta (1799). Seejärel lastakse neil teha järgmised tehted:

1. Valitud arvust välja kirjutada kaks esimest numbrit (17).
2. Korrutada see kahega (17 × 2 = 34).
3. Liita tulemusele 5 (34 + 5 = 39).
4. Korrutada saadud arv viiega (39 × 5 = 195).
5. Kirjutada lõppu 0 (1950).
6. Liita valitud aastaarvu kaks ülejäänud viimast numbrit (1950 + 99 = 2049).

See lõpptulemus teatatakse mängujuhile ja viimane teatab hetkelise mõtlemise järel, et valitud arv oli A. Puškini sünni-aasta — 1799.

Õige vastus saadakse kätte sel teel, et arvutuse lõpptulemusest, mis teatavaks tehakse, lahutab mängujuht 250 (2049 — 250 = 1799).

Sama võib teha ka ühe mängust osavõtja sünniaasta mõistatamiseks.

Aritmeetiline trikk

Mängujuht laseb kellelgi mängijal kirjutada paberile ükskõik missuguse kolmekohalise arvu (ka nullid võivad arvus esineda). Selle juurde tuleb kirjutada veel sama kolmekohaline arv, nii et saadakse kuuekohaline arv. Nüüd tuleb paber naabrile edasi anda. Tema jagagu see kuuekohaline arv seitsmega. Tulemus tuleb anda, ilma et mängujuht seda teaks, tagasi naabrile. Tema jagab selle üheteistkümnega. Seejärel tuleb tulemus jagada kolmeteistkümnega. Nüüd tuleb ütelda mängujuhile saadud lõpptulemus. Selle põhjal ütleb ta ära algul kirjutatud arvu.

See saadakse järgmiselt. Kõigepealt kirjutati arvule juurde veel kord seesama kolmekohaline arv. See on sama, kui kirjutada juurde kolm nulli ja liita siis esialgne arv: näiteks

$$872\,872 = 872\,000 + 872$$

Esialgset arvu suurendati 1000 korda, peale selle liideti veel esialgne arv, lühidalt — korrutati 1001-ga. Pärast jagati korrutis järgemööda 7-ga, 11-ga ja 13-ga. Tähendab, lõpptulemusena jagati see 7 × 11 × 13-ga, see on 1001-ga.

Niisiis korrutati mõeldud arv alguses 1001-ga ja jagati hiljem jälle 1001-ga.

Mahatõmmatud number

Mängujuht laseb ühel mängijal mõelda ükskõik missuguse mitmekohalise arvu, näiteks 847. Sellest summast tuleb tal leida ristsumma (8 + 4 + 7 = 19) ja lahutada see summa mõeldud arvust. Lahendaja saab

$$847 - 19 = 828.$$

Saadud arvust tuleb läbi kriipsutada üks number, ükskõik missugune, ja öelda mängujuhile kõik teised numbrid. Seepeale ütleb mängujuht talle viivitamatult läbikriipsutatud numbri, kuigi ta ei tea mõeldud arvu ega tea ka, mis sellega tehti.

Kuidas on see mängujuhil võimalik ja milles peitub siin triki lahendus?

Asi on järgmine. Otsitakse niisugune arv, mis koos teile avaldatud numbrite ristsummaga väljendaks lähimat arvu, mis jagub 9-ga ilma jäägita. Kui näiteks arvust 828 oli läbi kriipsutatud esimene number (8) ja teile teatati numbrid 2 ja 8, siis liites 2 + 8 taipate, et lähima 9-ga jaguva arvuni, s. t. 18-ni teil puudub 8. See ongi läbikriipsutatud number.

See tuleb sellest, et kui lahutada mingist arvust selle ristsumma, peab jääma järele arv, mis jagub 9-ga.

Triki sooritamisel võib juhtuda, et teatatud numbrite summa ise jagub 9-ga (näiteks 4 ja 5). See näitab, et läbikriipsutatud number on kas 0 või 9. Niisugusel korral tuleb vastata 0 või 9.

Arvu mõistatamine midagi küsimata

Mängujuht palub mõelda kellelgi mängijal mingi kolmekohalise arvu, mis ei lõpe nulliga ja mille esimese ja kolmanda koha numbrid peavad olema erinevad, ning laseb selle arvu kirjutada seejärel tagurpidi. See tehtud, tuleb lahutada suuremast arvust väiksem ja saadud vahe liita sama vahega, kuid numbrite tagurpidises järjekorras. Lahendajalt midagi küsimata avaldab mängujuht selle arvu, mille arvu mõtleja sai lõpptulemusena.

Näiteks on mõeldud 467. Siis tuleb lahendajal teha järgmised tehted:

467; 764 $\quad -\begin{matrix}764\\467\\\hline 297\end{matrix} \quad +\begin{matrix}297\\792\\\hline 1089\end{matrix}$

Lõpptulemus on seega 1089. Kuidas seda teada üldkujul? Märgime arvu tähtedega a, b, c. See väljendub nõnda: $100a+10b+c$. Tagurpidi kirjutatult on see: $100c+10b+a$. Esimese ja teise vahe on $99a-99c$.

Teeme järgmised muudatused:

$$99a-99c=99\,(a-c)=100\,(a-c)-(a-c)=$$
$$=100\,(a-c)-100+100-10+10-a+c=$$
$$=100\,(a-c-1)+90+(10-a+c).$$

Tähendab, vahe koosneb järgmisest kolmest numbrist:

sadade number $a-c-1$
kümnete „ 9
üheliste „ $10+c-a$.

Tagurpidi asetatud numbritega näeb arv välja nii:

$$100\,(10+c-a)+90+(a-c-1).$$

Liites mõlemad avaldised

$$100\,(a-c-1)+90+(10+c-a)$$
$$+$$
$$100\,(10+c-a)+90+(a-c-1),$$

saame

$$100\times 9+180+9=1089.$$

Missugused ka numbrid a, b, c ei oleks, arvutuste lõpptulemus on ikka üks ja sama arv: 1089.

Trikk doominokividega

Mängujuht võtab ühe kivi ja teeb kellelegi mängijaist ettepaneku moodustada ülejäänud 27 kivist pidev ahel. Seejuures ta kinnitab, et see on alati võimalik, olgu äravõetud kivi missugune tahes. Ise aga läheb ta kõrvaltuppa.

Tulles tagasi mängijate juurde, ütleb mängujuht kohe, mitu mängusilma on ahela kummaski otsas.

Kuidas võib ta seda teada? Ja miks on ta kindel, et ükskõik millisest 27-st doominokivist võib moodustada pideva ahela?

See on võimalik sellepärast, et 28 doominokivi võib alati laduda rõngaks; järelikult, kui võtame sellest rõngast välja ühe kivi, siis 1) moodustavad ülejäänud 27 kivi pideva ahela lahtiste otstega; 2) silmade arv selle ahela otstel on sama, mis on väljavõetud kivil.

Mis keegi võttis?

Selle triki korraldamiseks tuleb võtta kolm mingisugust väikest eset, mida saab kergesti taskusse peita (näiteks

pliiats, võti ja taskunuga). Lisaks nendele asetage lauale veel taldrik 24 pähkliga. Pähklite asemel võivad olla kabe- või doominokivid, tikud jne.

Mängujuht teeb kolmele mängust osavõtjale ettepaneku peita taskutesse tema äraolekul pliiats, võti ja nuga, vastavalt sellele, missugust eset keegi tahab. Mängujuhil tuleb mõistatada, missugune ese on kellegi taskus.

Pärast esemete taskusse peitmist tuleb mängujuht tagasi tuppa ja annab mängijatele hoiule taldrikulolevaid pähkleid. Esimesele ühe, teisele kaks, kolmandale kolm. Siis lahkub mängujuht toast ja annab mängijaile korralduse, et igaüks võtaks endale taldrikult veel pähkleid ja nimelt: pliiatsi omanik niipalju, kuipalju talle oli antud, võtme omanik kaks korda rohkem, kui talle anti, noa omanik aga neli korda rohkem, kui talle anti.

Ülejäänud pähklid jäävad taldrikule. Tuppa astudes võib mängujuht kohe ütelda, missugune ese on kellegi taskus.

Olgu mängijate nimed Aleksander, Georg ja Kristjan ning märgime nad nende nimede algustähtedega *A*, *G*, *K*. Esemed märgime samuti tähtedega: pliiats — *a*, võti — *b*, nuga — *c*. Kuidas võivad kolm eset jaguneda kolme omaniku vahel? Siin on 6 varianti:

A	*G*	*K*
a	*b*	*c*
a	*c*	*b*
b	*a*	*c*
b	*c*	*a*
c	*a*	*b*
c	*b*	*a*

Vaatleme nüüd, missugused jäägid vastavad igale nendest kuuest võimalusest:

AGK	Võetud pähklite arv			Kokku	Jääk
abc	1+1=2	2+4=6	3+12=15	23	1
acb	1+1=2	2+8=10	3+6=9	21	3
bac	1+2=3	2+2=4	3+12=15	22	2
bca	1+2=3	2+8=10	3+3=6	19	5
cab	1+4=5	2+2=4	3+6=9	18	6
cba	1+4=5	2+4=6	3+3=6	17	7

Siit selgub, et pähklite jääk on igakord erinev. Seepärast, teades jääki, saab kergesti kindlaks teha esemete jagunemise seltsimeeste vahel. Mängujuht, lahkunud kolmandat korda toast, vaatab oma taskuraamatusse, kuhu tal on kirjutatud ülaltoodud tabel. (Seda tabelit on raske meeles pidada ja selleks pole ka vajadust.) Tabel näitab, missugune ese on kellegi taskus. Kui taldrikule on jäänud 5 pähklit, siis tähendab see (juhtum *bca*), et Aleksandri käes on võti, Georgi käes nuga, Kristjani käes aga pliiats.

Et trikk hästi õnnestuks, tuleb kindlasti meeles pidada, kui palju pähkleid on antud igale mängust osavõtjale (seepärast jagatagu pähklid tähestiku järjekorras, nii nagu seda on tehtud ka käesoleval korral).

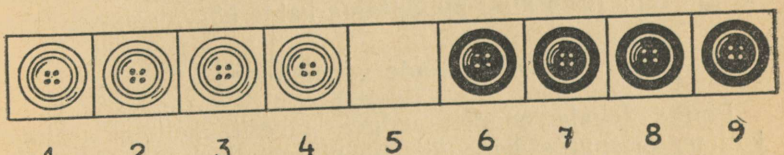
PEAMURDMIST

ÜLESANDED

1. Vahetada kohad

Joonistage paberile üksteise kõrvale üheksa ruutu. Iga ruudu alla kirjutage järjekorras numbrid 1—9.

Võtke kaheksa ühesuurust nööpi, metallraha või kabenuppu, neli valget ja neli musta. Valged nööbid asetage ruutudesse 1—4. Mustad nööbid aga ruutudesse 6—9. Keskmine ruut (5) jääb tühjaks (joonis 34).



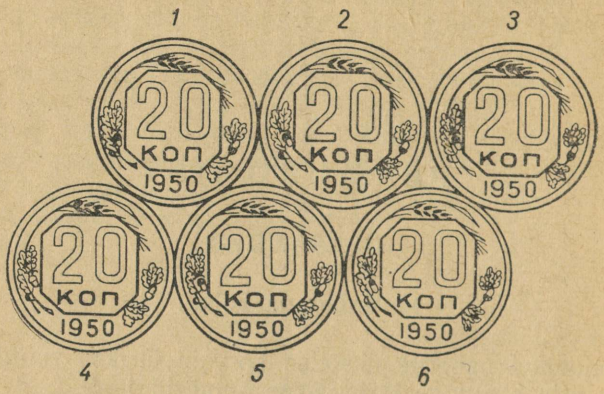
Joonis 34

Lahendage nüüd järgmine ülesanne. Liigutage nööpe ruudust ruutu. Mõte on selles, et tuleb vahetada valgete ja mustade nööpide kohad. Seejuures tuleb täita järgmisi reegleid:

1. Üht värvi nööpe võib liigutada vaid ühes suunas. Valged nööbid võivad liikuda ainult paremale, mustad vasakule.
2. Nööpe võib tõsta järgmisse ruutu, kui see on tühi, või sellele järgmisse, kui eelmises oli teist värvi nööp. Samavärvilisest nööbist samavärvilist nööpi üle tõsta pole lubatud

2. Kuus raha

Asetage lauale 6 ühesuurust metallraha (nööpi, kabendit), nagu näidatud joonisel 35.

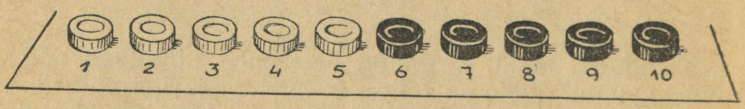


Joonis 35

Asetage rahad kolme liigutusega ümber, nii et nad moodustaksid ringi. Seejuures võib liigutada ainult kolme raha ja iga raha peab alati puudutama kahte kõrvalseisvat raha.

3. Kohtade vahetamine

Pange lauale poogen valget paberit, sellele asetage kümme ühesuurust kabendit (nööpi, metallraha) — viis valget ja viis musta, nagu näidatud joonisel 36.



Joonis 36

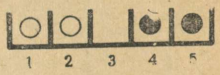
Kabendid nummerdage järjekorras.

Katsuge vahetada kabendite järjekorda, nii et nad asetseksid vaheldumisi: must, valge, must, valge jne.

Vahetus tuleb sooritada viie käiguga, liigutades igal käigul korraga kahte kõrvutiasuvat kabendit.

4. Hobused tallis

Tallis on viis latrit hobuste jaoks. Praegu on tallis neli hobust, neist kaks punast ja kaks musta. Hobuste paigutus on näha juuresoleval joonisel. Moodustage laual vastavad latrid tuletikkudest ja asetage neisse hobustena metallrahad.

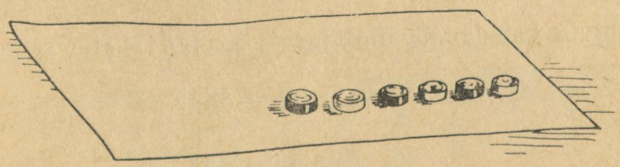


Joonis 37

Hobused tuleb nii ümber paigutada, et mustad tuleksid sinna, kus praegu on punased, ja punased sinna, kus praegu on mustad. Sealjuures ei tohi kunagi hobust korraga kaugemale asetada kui kõrvalasuvasse või üle ühe latri. Ühtki hobust ei tohi tagasi viia ja hobune tuleb alati viia tühja latrisse.

5. Asetage ümber!

Asetage lauale kuus kabendit, vaheldumisi must, valge, must, valge, must, valge, nagu näidatud joonisel 38.

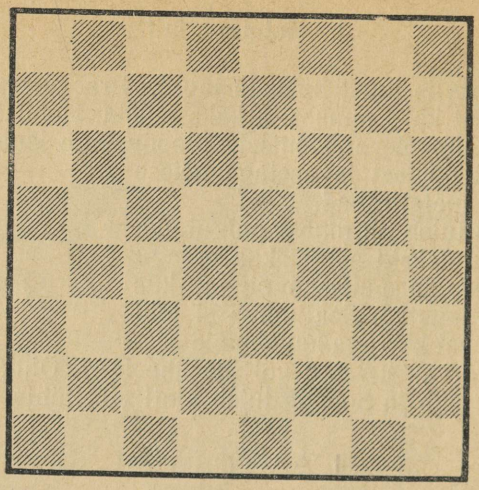

Joonis 38

Kabenditest vasakule või paremale jätke vaba ruum, nii et sinna mahuks veel neli kabendit.

Kabendid on tarvis ümber asetada, nii et kõik valged jääksid vasakule, kõik mustad aga nende kõrvale paremale poole. Kabendeid ümber asetades tuleb tõsta korraga kahte kabendit. Seejuures ei tohi nende järjekorda muuta. Ülesande lahendamiseks on lubatud teha kolm käiku.

6. Kaheksa malendit

Malelaual on 64 (8×8) ruutu. Asetage sellele 8 malendit, nii et ühelgi horisontaal- ega vertikaalreal ei asuks rohkem kui üks malend.



Joonis 39

7. Kaks kabekivi

Tühjale kabelauale on tarvis asetada kaks erivärvilist kivi.

Mitu eri asendit neil võib laual olla?

8. Kümme rida

Väga lihtne on asetada 16 kabenuppu 10 ritta, nii et igas reas on 4 nuppu. Tunduvalt keerulisem on asetada aga 9 kabenuppu 10 ritta, nii et igas reas oleks kolm nuppu. Kuidas seda teha?

9. Kolmest — neli!

Laual on kolm tikku.

Ilma ühtegi tikku juurde lisamata tehke kolmest neli. Tikke katki murda ei tohi.

10. Kolm ja kaks on kaheksa

Asetage lauale kolm tikku ja paluge, et keegi seltsimeestest paneks sinna kaks tikku juurde, nii et saaks kaheksa. Tikke katki murda ei tohi.

11. Kolm ruutu

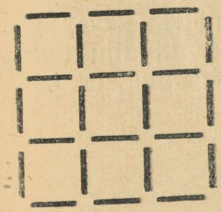
Moodustage 8 tikust, millest 4 on kaks korda lühemad ülejäänud 4 tikust, 3 ühesuurust ruutu.

12. Neljast ruudust kolm

Joonis 40

Moodustage 12 tuletikust joonisel 40 kujutatud neli ruutu.

Kuidas on võimalik nelja tiku ümbertõstmisega moodustada kolm niisama suurt ruutu?



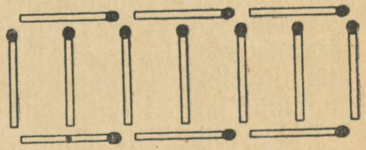
Joonis 41

13. Üheksast ruudust kaks

Moodustage tuletikkudest joonisel 41 kujutatud üheksa väikest ruutu. Võtke ära 8 tikku, nii et järele jääks ainult kaks ruutu.

14. Kolmteist tikku

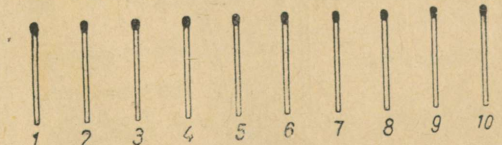
Kolmeteistkümnest tikust on moodustatud kuus laegast, nagu kujutatud joonisel 42. Võtke üks tikk ära ja laduge ülejäänud tikud nii ümber, et saate uue kuuelaekalise kasti ühesuuruste laegastega.



Joonis 42

15. Kümme tikku

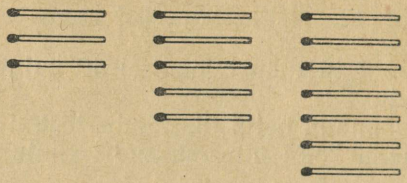
Asetage ritta kümme tikku, nagu näidatud joonisel 43. Need tuleb kõik tõsta risti, nii et saate viis risti. Tikke võib risti tõsta vaid üle kahe tiku.



Joonis 43

16. Viimane tikk

Asetage lauale kolm hunnikut tikke. Esimeses hunnikus kolm tikku, teises viis tikku ja kolmandas seitse tikku. Mängitakse kahekesi. Mängijad võtavad kordamööda tikke, kusjuures võtta võib vaid ühest hunnikust ja niipalju tikke, kui kumbki soovib. Kes võtab laualt viimase tiku, on kaotanud. Kuidas seda teha?



Joonis 44

17. Kolme korraga

Pange lauale kolm hunnikut tikke. Ühte hunnikusse pange 11 tikku, teise 7 ja kolmandasse 6. Paigutades tikke ükskõik missugusest hunnikust teise, tuleb kõik hunnikud võrdseks teha, nii et igas hunnikus on 8 tikku. Siin tuleb täita järgmist reeglit: igasse hunnikusse võib panna juurde vaid niipalju tikke, kuipalju seal oli neid varem. Näiteks, kui hunnikus on 6 tikku, võib juurde panna 6 tikku jne.

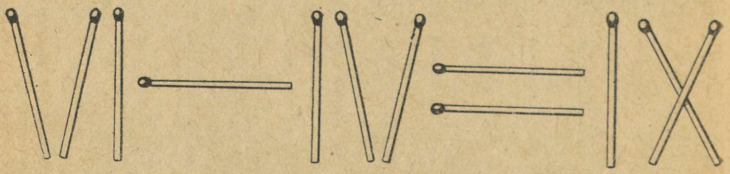
Tikke võib tõsta ainult kolm korda.

18. Parandage viga

Võtke 12 tikku ja moodustage nendest võrrand, nagu näidatud joonisel 45.

Võrrand, nagu näete, on vale.

Asetage üks tikk ümber, nii et saate õige võrrandi.



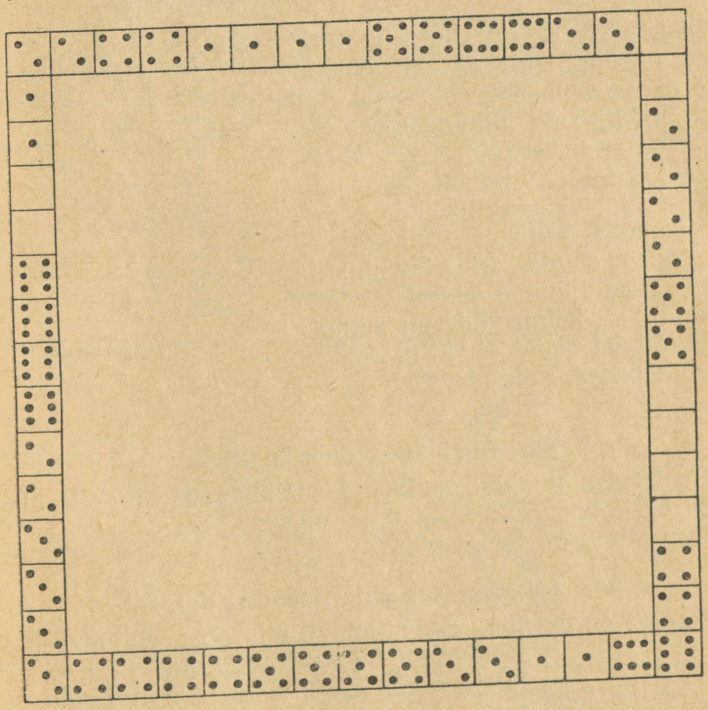
Joonis 45

19. Keskmine tikk

Asetage lauale ritta kolm tuletikku. Kuidas on võimalik võtta ära praegu keskel asuvat tikku, ilma et keskmist tikku puudutaks?

20. Raam

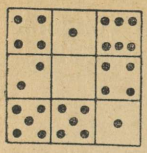
Joonisel 46 on toodud nelinurkne raam, mis on laotud doominokividest vastavalt mängu reeglitele. Raami küljed on ühepikkused, kuid silmade summa pole võrdne: ülemises ja vasakpoolses reas on 44 silma, ülejäänud kahes reas — 59 ja 32 silma.



Joonis 46

Laduge niisugune nelinurkne raam, mille igal küljel on võrdne arv silmi — nimelt 44!

21. Seitse ruutu



Joonis 47

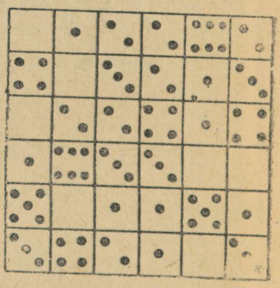
Valitakse neli doominokivi ja moodustatakse neist väike ruut, mille igal küljel on võrdne arv silmi. Näide on esitatud joonisel 47: liites ruudu iga külje silmad, saame kõigil juhtudel 11.

Kas oskate doominokivide täiskomplektist laduda üheaegselt seitse niisugust ruutu, kus kõigil neljal küljel oleks ühesugune silmade summa?

22. Maagilised ruudud doominokividest

Joonisel 48 on esitatud ruut 18-st doominokivist, mis on tähelepanuvääriv sellepoolest, et selle iga piki-, põiki- või diagonaalrea silmade summa võrdub 13-ga. Niisuguseid ruute nimetatakse juba vanast ajast «maagilisteks».

Moodustage mõned samasugused maagilised ruudud 18-st kivist, kuid teistsuguse silmade summaga igas reas. 13 on kõige väiksem summa 18-st kivist koostatud maagilise ruudu ridades. Kõige suurem on 23.



Joonis 48

23. Ahel 28-st doominokivist

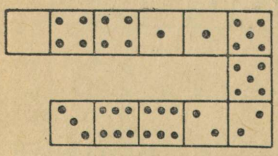
Kui 28 doominokivi on laotud ahelaks, siis on selle ühes otsas 5 silma.

Mitu silma on teises otsas?

24. Aritmeetiline rida doominokividest

Joonisel 49 on kuus doominokivi, mis on asetatud vastavalt mängu reeglitele ja nii, et silmade arv kividel (iga kivi mõlemal poolel kokku) kasvab 1 võrra. Joonisel toodud näites koosneb rida järgmistest silmadest:

4, 5, 6, 7, 8, 9.



Joonis 49

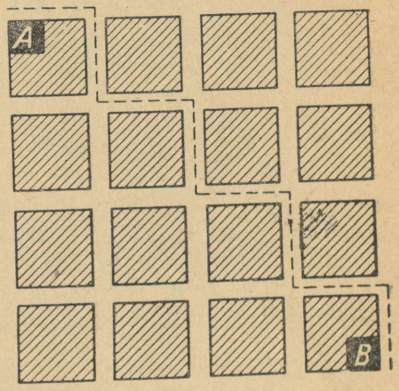
Niisugust arvude rida, mis kasvab

(või kahaneb) võrdse suuruse võrra, nimetatakse aritmeetiliseks reaks. Meie reas on iga arv eelmisest ühe võrra suurem; kuid reas võib olla igasugune teine vahe.

Koostage veel mõned aritmeetilised read kuuest kivist.

25. Mitu teerada?

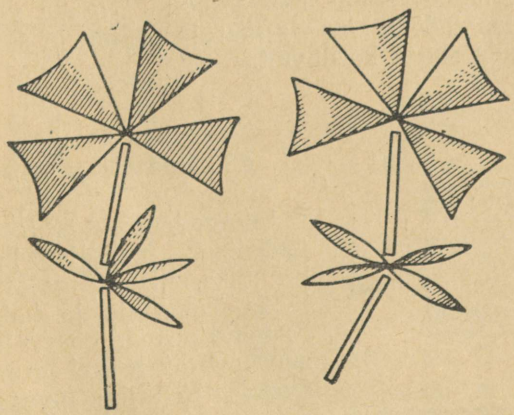
Joonisel 50 näete sihtidega ruudukujulisteks kvartaliteks jaotatud metsalanki. Punktiirjoonega on märgitud teerada mööda sihte punktist *A* punkti *B*. Muidugi pole see ainus rada mööda sihte nende punktide vahel. Mitu erinevat ühepikkust teerada te suudate leida?



Joonis 50

26. Lilled

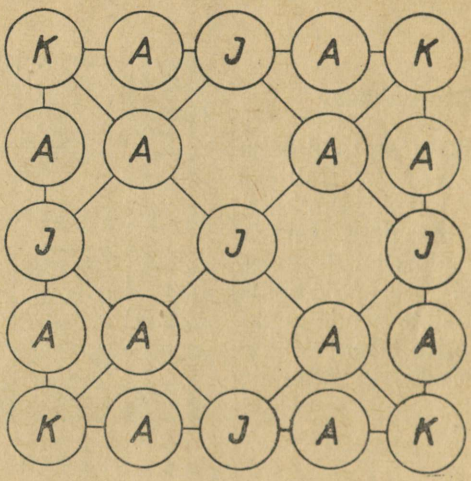
Moodustage joonisel 51 toodud kahe lille osadest ring.



Joonis 51

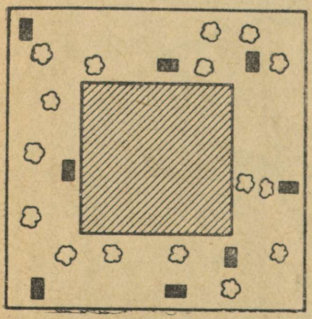
27. Kajak

Arvutage kokku, mitu korda te saate joonisel 52 lugeda



Joonis 52

sõna «kajak», alustades ükskõik missugusest k-tähest ja minnes üle tähelt tähele mööda joont. Lugeda võib kummaski suunas, mööda sirg- ja murdjoont, üht ja sama tähte võib kasutada sõnas korduvalt.



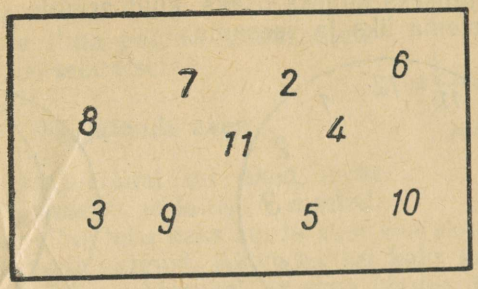
Joonis 53

28. Maa-ala jaotamine

Jagage joonisel 53 toodud tiiki ümbritsev maa-ala kaheksaks krundiks, nii et igale krundile jääks üks maja ja kaks puud. Krundid peavad olema kõik ühesuurused ning igal krundil peab olema pääs tiigi juurde.

29. Kuidas seda teha?

Jagage joonisel 54 toodud ristkülik ühe sirgjoonega

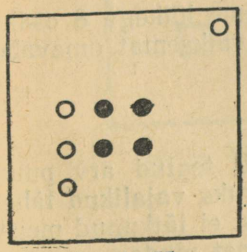


Joonis 54

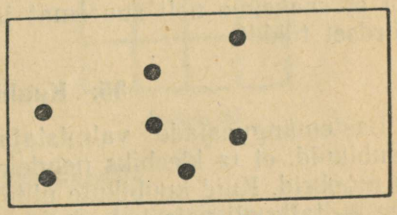
kaheks, nii et mõlemasse ossa jäävate arvude kogusumma oleks võrdne.

30. Jagage neljaks

Joonisel 55 toodud maa-alal kasvab neli õuna- ja neli pirnipuud. Kolhoosi juhatusel tuli maa-ala ära jagada nelja kolhoosipere vahel selliselt, et iga pere saaks endale võrdse maa-ala individuaalseks kasutamiseks ning et igale perele jääks üks õuna- ja üks pirnipuu. Kuidas seda tehti?



Joonis 55



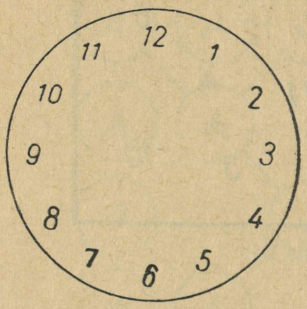
Joonis 56

31. Seitse osa

Joonisel 56 on toodud ristkülik, milles on punktid. Jagage ristkülik kolme sirgjoonega seitsmeks osaks nii, et igasse ossa jääks üks punkt.

32. Kella numbrilaud

Joonisel 57 kujutatud kella numbrilaud tuleb lõigata ükskõik miskujuliseks kuueks osaks, kuid arvude summa peab igas osas olema üks ja seesama.



Joonis 57

Joonis 58

33. Kuusirp

Joonisel 58 toodud kuusirbi kujund tuleb jagada 6 osaks, tõmmates seejuures ainult kaks sirgjoont.

Kuidas seda teha?

34. Sünnipäevalapsele

Kuidas on võimalik jagada torti kolme lõikega 8 osaks, nii et saaksime neli suuremat ja neli väiksemat omavahel võrdset tükki?

35. Kuubikud

Lastemänguasjade valmistajale anti teatud arv puust kuubikuid, et ta kleebiks nendele mänguks vajalikud tähed ja numbrid. Kuid kuubikute üldpindalast ei jätkunud meistrile — talle oli vaja kaks korda suuremat pinda.

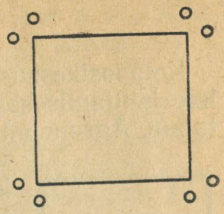
Kuidas kahekordistab meister kuubikute pindala, nii et kuubikuid juurde muretseda pole tarvis?

36. Tiigi kaevamine

Kolhoosi heinamaal on ruudukujuline tiik, suurusega 16 ruutmeetrit. Tiigi nurkadele oli istutatud paju pisti-

kud, mis aastakümnete jooksul olid kasvanud tugevateks puudeks.

Nüüd aga oli tarvis kaks korda suurema pinnaga tiiki. Kuidas on võimalik seda teostada ilma pajude maharaiumiseta ja ümberasetamiseta?



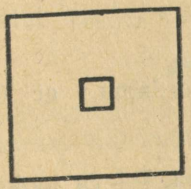
Joonis 59

37. Karjalauda aken

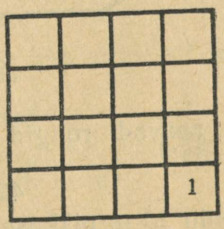
Kolhoosi karjalaudal oli aken, mille kõrgus oli $^1/_2$ meetrit ja laius $^1/_2$ meetrit. Zootehnik soovitas teha kaks korda suurema akna, et laudas oleks küllaldaselt valgust. Aken tehtigi kaks korda suuremaks, ometi selgus mõõtmisel, et akna kõrgus oli ikka veel ainult $^1/_2$ meetrit, samuti laius. Kuidas oli see võimalik?

38. Külvikord aias

Kolhoosil on ruudukujuline juurviljaaed, mille keskel asub ruudukujuline tiik (joonis 60). Agronoom tahtis juurviljaaeda sisse seada 6-väljalise külvikorra. Selleks jagas ta aia pindala kuueks ühesuuruseks ja ühekujuliseks osaks. Kuidas ta seda tegi?



Joonis 60



Joonis 61

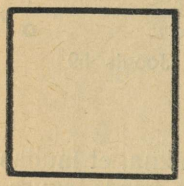
39. Karjakoplid

Kolhoosi karjamaa on jagatud 16 karjakopliks. Kevadel tahetakse kogu karjamaa kergelt üle sööta, milleks peetakse karja igas koplis ainult 1 päev.

Karjatamist alustatakse koplist nr. 1. Kuidas tuleks valida üksikute koplite karjatamise järjekord, et oleks võimalik kõik koplid läbi karjatada, ilma et kari käiks üheski koplis üle ühe korra. 16. päeval peab kari tagasi jõudma kopli nr. 1 kõrvalkoplisse (vt. joonis 61).

40. Lillepeenar

Kolhoosikeskuse esisel on ruudukujuline lillepeenar. Sellele istutamiseks ostis kolhoosi agronoom kevadel 60 lilletaime. Agronoomi lapsed tahtsid tööst osa võtta. Poeg soovitas istutada taimed nii, et peenra igale küljele tuleks 20 taime, tütar andis nõu istutada nii, et igal peenra küljel oleks 30 taime. Agronoom mõtles küsimuse kallal tükk aega ja leidis lõpuks, et kõige sobivam on siiski lilled istutada nii, et peenra igal küljel oleks 25 taime.

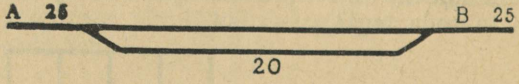


Joonis 62

Kuidas tahtis lilled istutada agronoom, kuidas poeg ja kuidas tütar?

41. Rongide möödumine

Väikeses raudteejaamas mööduvad teineteisest kaks kaubarongi, mille kummagi pikkus on 25 vagunit. Raudteejaama tagavararöövastel on aga ruumi 20 vagunile ühes veduriga.



Joonis 63

Kuidas peavad rongid manööverdama, et üksteisest mööda saada?

42. Tigu

Tigu ronib 10 m pikkuse posti otsa. Päeva jooksul jõuab ta 4 m ülespoole ronida, kuid libiseb öösel uuesti 3 m tagasi allapoole. Mitu päeva kulub teol posti tippu jõudmiseks?

43. Raamatukoi

Raamaturiiulil asuvad raamatud püstreas. Teiste raamatute hulgas on ka üks kahest köitest koosnev romaan, mille mõlemad osad on riiulile asetatud õiges järjekorras. Kummagi osa paksus on 400 lehekülge.

Raamatukoi hakkas romaani esimese osa kaane ja esimese lehe vahelt auku puurima ja jõudis teatud aja järel romaani teise köite viimase lehe ja viimase kaane vahele.

Kui kaua puuris raamatukoi auku, kui tal kulub viie lehe läbistamiseks üks ööpäev ja kaks ööpäeva ühe kaane läbistamiseks?

44. Hunt, kits ja kapsapea

Paadimees peab viima üle jõe hundi, kitse ja kapsapea. Ta ei tohi neist korraga rohkem paati võtta kui ainult ühe. Samuti ei tohi jääda kaldale korraga hunt ja kits ega kits ja kapsapea, sest hunt võiks kitse murda ja kits võiks kapsapea ära süüa. Kuidaş täitis paadimees ülesande?

45. Üle jõe

Paadi kandejõud on 80 kg. Isa kaalub 80 kg, ema samuti 80 kg, 2 poega — kumbki 40 kg. Koer kaalub 20 kg. Kuidas on võimalik selle paadiga viia üle jõe kogu perekond ja koer?

46. Mustad ja valged sukad

Pööningul on kuivamas 10 paari musti ja 10 paari valgeid sukki. Sukad on asetatud nöörile läbisegi. Teie aga tahate öösel pimedas tuua endale pööningult ühe paari sukki, ükskõik kas valgeid või musti. Vähemalt mitu sukka peate kaasa võtma, et saada kindlasti ühe paari ühtevärvi sukki?

47. Vanker

Miks kulub vankri esimene telg kiiremini kui tagumine?

48. Läbi luubi

Läbi neljakordse suurendusega luubi vaadeldakse $1^1/_2°$ suurust nurka. Kui suurena paistab nurk?

49. Tahkude hulk

Mitu tahku on kuuekandilisel pliiatsil?

50. Mitu jääb järele?

Kui kümnest põlevast küünlast kolm ära kustutada, mitu küünalt jääb siis järele?

51. Missugune märk?

Missugune märk tuleb asetada üksteise kõrvale kirjutatud 2 ja 3 vahele, et saada arvu, mis on kahest suurem, kolmest aga väiksem?

52. Lend

Lennuk katab linnade *A* ja *B* vahelise maa 1 tunni ja 20 minutiga. Kuid tagasilennu sooritab ta 80 minutiga. Kuidas te seda seletate?

53. Mis juhtub?

Lauakaalu ühele kausile on asetatud klaas veega, teisele kausile niipalju kaalupomme, et kaal seisab tasakaalus. Kui asetada sõrm klaasis olevasse vette ilma klaasi puudutamata, kas jääb siis tasakaal alles?

54. Kolmnurk ühe joonega

Kuidas on võimalik ainult ühe sirge joonega moodustada kolmnurk?

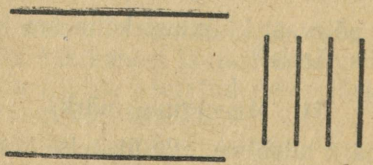
55. Pärandus

Isa pärandas kolmele pojale 17 kaamelit, kusjuures tingimuseks oli, et vanem poeg saab poole kaamelitest, keskmine $^1/_3$ ja noorem poeg $^1/_9$. Pojad jagasid ja jagasid pärandust, kuid neil ei õnnestunud kuidagi selle jagamisega toime tulla. Viimaks nad otsustasid minna kohtuniku juurde. Kohtunik jagas kaamelid poegade vahel vastavalt isa testamendile.

Kuidas ta seda tegi, nii et ühtegi kaamelit ei jagatud pooleks, vaid kõik pojad said terved kaamelid?

56. Silla ehitamine

Joonisel 64 on kujutatud kraav, mille laius on 6 m. Neli juuresolevat liistukest tähendavad 4 lauda, mille igaühe pikkus on 5 m. Kuidas ehitada neist laudadest ülepääs, kui pole käepärast nööri ega naelu?



Joonis 64

57. Katsetage!

Ruudukujulises tantsusaalis on asetatud 10 tooli seina äärde, nii et kõikide seinte ääres on toole võrdselt. Kuidas on see võimalik?

58. Kuude ritta

Klassis on 24 õpilast. Õpilased on vaja asetada 6 ritta, nii et igas reas oleks 5 õpilast.

Kuidas peavad õpilased seisma, et ülesanne oleks lahendatud?

59. Kuhu maandus lennuk?

Leningradist lendas välja lennuk suunaga otse põhja. Lennanud põhja suunas 500 km, pöördus ta itta. Lennanud selles suunas jälle 500 km, tegi lennuk uue pöörde lõunasse ja lendas lõuna suunas samuti 500 km. Siis pöördus ta lääne, ja lennanud 500 km, maandus. Mis suunas asub maandumiskoht Leningradi suhtes, kas lääne, ida, põhja või lõuna pool?

60. Proovige kaaluda

Kotis on 9 kg tange. Kaaluge 50- ja 200-grammise kaaluvihi abil kõik tangud kahte kotti, ent nii, et ühes kotis oleks 2 kg, teises 7 kg tange. Seda tuleb teha kolme kaalumisega.

61. Vedeliku mõõtmine

Kuidas on võimalik mõõta 4 liitrit vedelikku, kui on olemas kolm nõu: üks 8-liitriline, mis on vedelikku täis, ja kaks tühja nõu, üks 5-, teine 3-liitrilise mahutusega?

62. Piima valamine

Nõust, milles on 10 liitrit piima, on tarvis ära valada 5 liitrit. Kuidas seda teha, kui mõõtmiseks on kasutada seitsmeliitriline lüpsik ja kolmeliitriline mannerg?

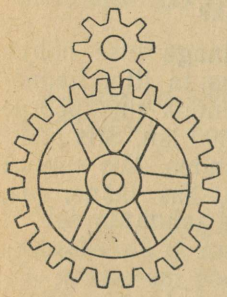
63. Autobusside liiklemine

Laulupeo ajal oli lauluväljaku ja linna vahel korraldatud bussiühendus. Buss sõitis linnast lauluväljakule 10 minutit. Samapalju aega läks autobussil tagasisõiduks. Mitu auto-

bussi tuli teel sõitjaile vastu, kui kummastki lõpp-punktist sõitsid välja autobussid üheminutiliste vaheaegadega?

64. Poisid salgas

Mööda teed läks salk poisse. Kaks poissi oli ees, kaks poissi käis taga ja kaks poissi kõndis keskel. Vähemalt mitu poissi on tarvis niisuguse salga moodustamiseks?



Joonis 65

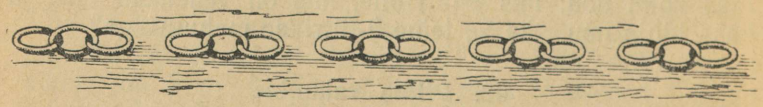
65. Kaks hammasratast

Kaheksahambuline hammasratas kütkendub rattaga, millel on 24 hammast (joonis 65). Suurema ratta pöörlemisel liigub väiksem hammasratas selle ümber.

Mitu pööret teeb väiksem hammasratas oma telje ümber sel ajal, kui ta jõuab teha täistiiru suurema hammasratta ümber.

66. Ahel

Sepale toodi 5 kolmelülilist ahelatükki (joonis 66) ja sooviti, et ta ühendaks need üheks ahelaks.



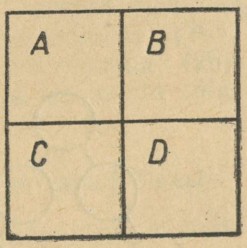
Joonis 66

Enne tööle asumist hakkas sepp arutlema, mitu rõngast on tal selleks tarvis lahti võtta ja uuesti kinni taguda. Ta leidis, et tuleb lahti võtta ja uuesti kinni taguda neli rõngast.

Kuid kas ei saaks siiski teha seda tööd väiksema arvu rõngaste avamise ja kinnitamisega?

67. Leida õiged arvud

Joonistage neli ruutu ja leidke õiged arvud igasse ruutu. Null iseseisva numbrina ei tule arvesse. Missugused on need arvud?

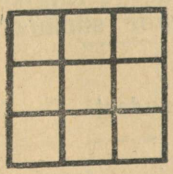


$A+B=C$
$B+C=D$
$A \times B=A+C$
$B \times B=C+D$
$A \times C=A+D$
$A+B+C+D=22$

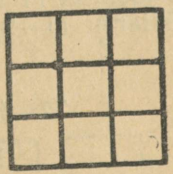
Joonis 67

68. Numbrid 1—9 ruudus

Paigutage siinjuures kujutatud üheksasse ruutu k õ i k numbrid ühest kuni üheksani, nii et kolme ruudu kogusumma, lugedes vasakult paremale, ülalt alla ja piki diagonaale, annaks kõikjal arvu 15.



Joonis 68



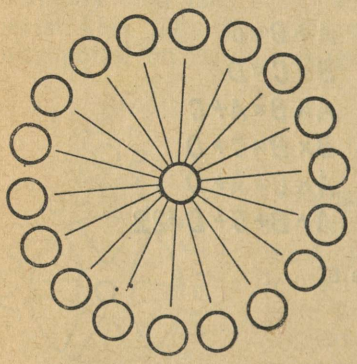
Joonis 69

69. Numbrid 1—3 ruutudes

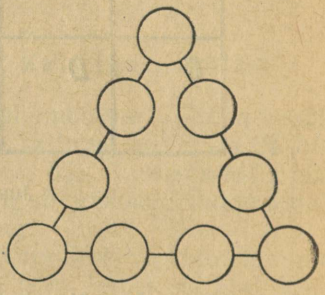
Numbrid 1, 2 ja 3 tuleb paigutada joonisel 69 olevasse 9 ruutu, nii et lugedes horisontaalses ja vertikaalses suunas või ka diagonaale pidi, saate alati summa 6. Iga number peab esinema 3 korda.

70. Ühest üheksateistkümneni

Joonistage paberile 19 väikest ringikest, nagu näidatud joonisel 70. Kirjutage nendesse arvud 1-st kuni 19-ni, nii et kolmes ühel sirgjoonel asuvas ringis olevate arvude summa oleks 30.



Joonis 70



Joonis 71

71. Kolmnurk arvudest

I variant

Asetage joonisel 71 toodud kolmnurga ringikestesse kõik üheksa põhiarvu (1—9) nii, et nende summa igal küljel oleks 20.

72. Kolmnurk arvudest

II variant

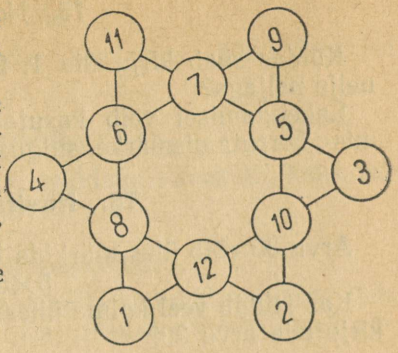
Asetage sama kolmnurga ringikestesse kõik põhiarvud (1—9) nii, et nende summa igal küljel oleks 17.

73. Maagiline täht

Joonisel 72 kujutatud kuuetipulisel arvtähel on «maagiline» omadus — kõigi kuue arvuderea summa on võrdne.

4+6+ 7+9=26 11+ 6+ 8+1=26
4+8+12+2=26 11+ 7+ 5+3=26
9+5+10+2=26 1+12+10+3=26

Tähe tippudes asetsevate arvude summa aga on erinev:
4+11+9+3+2+1=30
Kas ei õnnestu teil arvude ümberpaigutamisega ringikestes täiustada seda tähte nii, et mitte ainult sirged read ei anna võrdse summa (26), vaid et sama summa (26) moodustaksid ka arvud tähe tippudes?



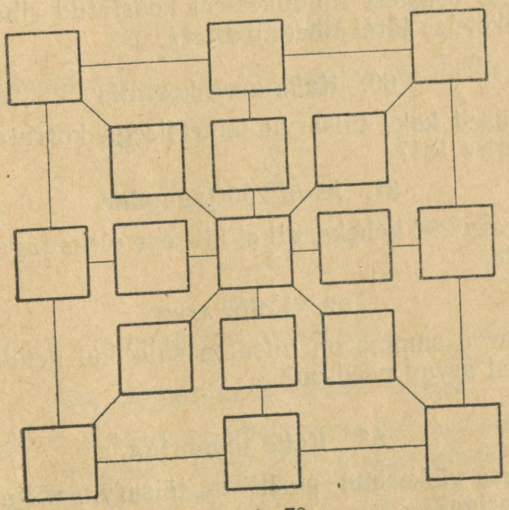
Joonis 72

74. Asetage rahad õigesti!

Joonistage puhtale paberilehele joon. 73 toodud kujund. Suurendage seda 2—3 korda. Võtke järgmised rahad:

5 kahekümne-kopikalist
3 viieteistkümne-kopikalist
3 kümnekopikalist
6 viiekopikalist

Asetage rahad joonistatud kujundisse, nii et summa oleks kõikidel sirgjoontel võrdne, s. t. 55 kopikat.



Joonis 73

75. Neli nelja

Kuidas saab kirjutada 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ja 9 ainult nelja neljaga?

Lahendamisel võib kasutada liitmis-, lahutamis-, jagamis-, korrutamismärke, sulgusid, algebralisi märke jne.

76. Huvitavad arvud

Arvu 30 võib üles märkida kolme viiega:

$$5 \times 5 + 5$$

Kas leidub veel kolme ühesugust numbrit, mille abil võib kirjutada arvu 30?

77. Neljal viisil

Kirjutage arv 100 neljal eri viisil viie ühesuguse numbriga.

78. Nelja 1-ga

Missuguse kõige suurema arvu te võite kirjutada nelja 1-ga?

79. Kui pikk?

Kujutlege mõttes, kui pikaks venib ühe ruutmeetri kõigist millimeetrisuurustest ruudukestest koostatud riba, kui need asetada üksteise järel tihedalt ritta.

80. Kahe arvu korrutis

Missugused kaks täisarvu teineteisega korrutades annavad korrutise 181?

81. Arvu 200 jagamine

Jagage arv 200 kaheks, nii et üks osa oleks jagatav 13-ga, teine 19-ga.

82. Kolm arvu

Kolme arvu summa on niisama suur kui nende korrutis. Missugused arvud need on?

83. Kahe numbriga

Missuguse väikseima positiivse täisarvu võite kirjutada kahe numbriga?

84. Üks

Kirjutage arv 1, tarvitades seejuures kõiki kümmet numbrit.

85. Viie 9-ga

Kirjutage arv 10 viie 9-ga. Näidake vähemalt kaks teisendit.

86. Kümne numbriga

Kirjutage arv 100, tarvitades kõiki kümmet numbrit. Mitu kirjutamisviisi te võite leida? On olemas vähemalt neli võimalust.

87. Tuhat

Kuidas on võimalik kirjutada 1000 kaheksa ühesuguse numbriga? (Lisaks numbritele on lubatud ka tehtemärkide kasutamine).

88. Kakskümmend neli

Arvu kakskümmend neli on väga kerge väljendada kolme arvuga: 8+8+8. Kas võiksite teha sedasama, kasutades mitte kaheksaid, vaid kolme teist ühesugust numbrit?

89. Puuduvad numbrid

Selles korrutisnäites on üle poolte numbrite asendatud tähekestega.

```
   *1*
 × 3*2
 -----
   *3*

  3*2*
+*2*5
------
1*8*30
```

Kas võite leida puuduvad numbrid?

90. Jagamine üheteistkümnega

Kirjutage mingisugune üheksakohaline arv, milles ükski number ei kordu ja mis jagub ilma jäägita üheteistkümnega.
Kirjutage suurim niisugustest arvudest.
Kirjutage kõige väiksem niisugustest arvudest.

91. Kummaline korrutis

$$12 \times 483 = 5796$$

See on tähelepanuväärv selle poolest, et temas esinevad kõik üheksa numbrit üks kord.

Kas võite leida veel mõned niisugused näited? Kuipalju neid on?

92. Raudtee sõidupiletid

Raudteel on 25 jaama. Kui palju eri liiki pileteid on müügil raudtee kõigis piletikassades?

93. Kaks kastrulit

On kaks ühekujulist ja ühepaksuste seintega vasest kastrulit. Esimene on teisest 8 korda mahukam.

Mitu korda on esimene teisest raskem?

94. Eifeli torni mudel

300 m kõrgune Eifeli torn Pariisis on tervikuna rauast, mida kulus selleks umbes 8 000 000 kg. Oletame, et tahetakse teha sellest kuulsast tornist täpne mudel, mis kaaluks ainult 1 kg.

Kui kõrge peab see olema? Kas teeklaasist kõrgem või madalam?

95. Raamatu hind

Raamatu eest maksti 1 rubla ja veel pool raamatu hinnast. Kui palju maksab raamat?

96. Viljakoti raskus

Kui raske on viljakott, mis kaalub 50 kg ja pool oma raskusest?

97. Laste vanus

Ühes perekonnas on 4 last. Laste vanuseaastate summa on 45. Kui ühe lapse vanusele liita juurde 2, teise vanusest lahutada 2, kolmanda vanust korrutada 2-ga, neljanda vanust aga jagada 2-ga, saame alati ühe ja sama arvu. Kui vana on iga laps?

98. Kui vana ma olen?

Kui minu isa oli 31-aastane, olin mina 8-aastane. Praegu on isa minust kaks korda vanem.
Kui vana olen ma praegu?

99. Vanaisa ja pojapoeg

1932. aastal oli pojapoeg täpselt nii vana, nagu tema sünniaasta kaks viimast numbrit iseendaga liidetult. Vanaisa vanusega oli täpselt samasugune lugu. Kui vana oli kumbki neist?

100. Kui vana?

Üks sõber küsis teiselt, kui vana ta on. Vastus oli:
«Võtke kolmekordselt minu vanus kolme aasta pärast ja lahutage sellest minu kolmekordne vanus, mis mul oli kolm aastat tagasi, siis saategi minu täpse vanuse.»
Kui vana on ta praegu?

101. Abielupaar Mägisted

Kui vana on Mägiste, kui ta oma abiellumise aastal, kaksteist aastat tagasi, oli täpselt kolm korda vanem oma naisest? Praegu on ta aga täpselt kaks korda vanem oma naisest.
Kui vana on Mägiste ja tema naine?

102. Kui palju neid on?

Poisil on samapalju õdesid kui vendi, tema õel aga on poole vähem õdesid kui vendi.
Kui palju on selles perekonnas poegi ja kui palju tütreid?

103. Magav reisija

Kui reisija oli sõitnud poole teest, heitis ta magama ja magas seni, kuni tal jäi veel sõita pool sellest teest, mis ta oli sõitnud magades.
Missuguse osa teest ta magas?

104. Lilled peenral

Aias on kolmnurkne lillepeenar, millele on istutatud lilled ridade viisi. Esimeses reas on ainult 1 lill, teises 2, kolman-

das 3 jne. Igas järgnevas reas on ikka üks lill enam kui eelmises. Mitu lille on peenral üldse, kui ridu on 30?

105. Aednik

Aednik kastab aias lilli. Neid on arvult 100 ja nad asetsevad sirges reas, üksteisest ühe sammu kaugusel. Esimene lill on kaevust 1 ja viimane lill 100 sammu kaugusel. Mitu sammu peab tegema aednik lillede kastmisel, kui tal on kasutada üks kastmiskann ja kui ta igale lillele valab kannutäie vett?

106. Töötasu

Kaevur teenis kuus koos preemiaga 2500 rubla. Põhipalk oli tal 2000 rubla võrra suurem preemiast. Kui suur oli kaevuri palk ilma preemiata?

107. Suusamatk

Suusataja arvutas välja, et sõites 10 km tunnis, ta jõuab sihtkohta 1 tund pärast keskpäeva; kuid sõites 15 km tunnis, jõuaks ta sihtkohta 1 tund enne keskpäeva.

Missuguse kiirusega peab ta siis sõitma, et jõuda sihtkohta täpselt keskpäeval?

108. Kaks töölist

Kaks töölist, vana ja noor, elavad ühes korteris ja töötavad samas tehases. Noorel kulub kodunt tehasesse minekuks 20 minutit, vanal 30 minutit. Mitme minuti pärast jõuab noor vanale järele, kui viimane väljub kodunt 5 minutit enne teda?

109. Aruande ümberkirjutamine

Aruande ümberkirjutamine on antud kahe masinakirjutaja kätte. Vilunum nendest suudaks kirjutada aruande ümber kahe tunniga, vähemvilunu kolme tunniga.

Kui ruttu kirjutavad nad ümber selle aruande, kui nad jaotavad omavahel töö nii, et võiksid selle täita lühima ajaga?

Niisugused ülesanded lahendatakse tavaliselt järgmiselt. Leitakse, missuguse osa kogu tööst sooritab kumbki masina-

kirjutaja ühe tunniga; liidetakse mõlemad murrud ja jagatakse üks selle summaga. Kas te ei suudaks sellelaadsete ülesannete lahendamiseks välja mõtelda uut võtet, mis erineks nimetatud šabloonist?

110. Juta kirjutab masinal

Ema andis Jutale masinal ümberkirjutamiseks käsikirja ja käskis tal kirjutada päevas keskmiselt 20 lehekülge. Kuid esimese poole käsikirja kirjutamisel kirjutas ta vaid 10 lehekülge päevas. Teise poole käsikirja kirjutamisel oli tulemuseks 30 lehekülge päevas. Nii kirjutas ta keskmiselt 20 lehekülge päevas.

Ema aga polnud selle aritmeetikaga nõus. Ta leidis, et Juta kirjutas päevas keskmiselt alla 20 lehekülje.

Missuguse vastuse saate teie?

111. Kellad

Rännates meie suurel kodumaal, jõudis turist kohta, kus temperatuuri vahe päeval ja öösel oli nii suur, et kui turist oli väljas nii päeval kui ka öösel, hakkas see mõjuma tema käekellale. Ta märkas, et päeval käis ta kell $1/2$ minutit ette, öösel aga jäi $1/3$ minutit taha.

1. mai hommikul näitas kell õiget aega. Missuguseks kuupäevaks käis kell 5 minutit ette?

112. Kolm kella

Kolm seinakella löövad ühel ajal 12. Üks neist käib õieti, teine käib ööpäeva jooksul 20 minutit ette, kolmas jääb ööpäevas 15 minutit järele. Mitme ööpäeva pärast löövad kellad jälle korraga 12?

113. Kompvekid

Kolmel tütarlapsel oli igaühel erinev arv kompvekke. Esimene tütarlaps andis oma kompvekkidest teisele ja kolmandale niipalju, kui neil kummalgi juba enne oli. Siis andis teine tütarlaps esimesele ja kolmandale niipalju kompvekke, kui neil enne oli. Lõpuks andis kolmas tütarlaps esimesele ja teisele niipalju kompvekke kui neil juba oli.

Nüüd lugesid tütarlapsed kompvekid üle ja leidsid, et neil oli kõigil kompvekke ühepalju — igaühel 8 kompvekki.
Mitu kompvekki oli algul igal tütarlapsel?

114. Poisid õuntega

Kahel poisil oli õunu. Üks poiss ütles teisele: «Kui sina annad oma õuntest ühe minule, siis on mul kaks korda rohkem õunu kui sinul, kui mina aga annan ühe õuna sulle, siis on meil neid ühepalju.» Mitu õuna oli kummalgi poisil?

115. Jahimehed

Kolm jahimeest oli mitu päeva järjest taigas jahil.
Viimase jahipäeva hommikul juhtus ebameeldivus — minnes läbi väikese jõe, said kahe jahimehe padrunitaskud märjaks. Osa padrunitest muutus kõlbmatuks. Kolm sõpra jagasid nüüd omavahel kõik kõlblikud padrunid.
Pärast padrunite jagamist tegi iga jahimees neli lasku ning kõikidel jahimeestel kokku jäi nii palju padruneid, kui palju neil oli padruneid pärast jagamist.
Kui palju oli padruneid jagamisel kokku?

116. Ostud

Koolipoiss läks sisseoste tegema. Tal oli umbes 15 rubla üherublastes ja kahekümnekopikalistes rahades. Tagasi tulles oli tal samapalju rublalisi, kuipalju tal oli alguses kahekümnekopikalisi, ja samapalju kahekümnekopikalisi, kuipalju oli varem rublalisi. Kokku oli rahakotis üks kolmandik sellest summast, mis oli ostma minnes.
Kui palju maksid ostetud esemed?

117. Ämblikud ja põrnikad

Pioneer korjas karpi 8 ämblikku ja põrnikat. Kui kõik karbis olevad jalad üle lugeda, siis on neid 54.
Mitu ämblikku ja mitu põrnikat on karbis?

118. Kui palju maksab iga ese?

Keegi ostis rahakoti, kalossid ja kindad ning maksis nende eest kokku 140 rubla. Rahakott on 90 rubla kallim kui

kalossid, kalossid ja rahakott aga kokku maksavad 120 rubla rohkem kui kindad. Kui palju maksab iga ese üksikult?
Ülesanne on peast lahendatav.

119. Tiigi sügavus

Ruudukujulise pinnaga tiigi läbimõõt on 5 meetrit. Tiigi keskel kasvab pilliroog, mis ulatub 1/2 m üle veepinna. Kui pilliroogu tõmmata tiigi ühe külje keskkoha suunas, siis ulatub tema latv tiigi kalda ja veepinna kokkupuutepunktini. Kui sügav on tiik?

120. Murdunud mänd

Torm murdis katki 18 m kõrguse männi. Murtud osa alumine ots jäi püsima murdekoha külge, kuna latv puudutas maad 6 m kaugusel männitüvest. Kui kõrgel maapinnast asub murdekoht?

121. Kaks arbuusi

Müügil on kaks erineva suurusega arbuusi. Ühe läbimõõt on 1/4 võrra teisest suurem, kuid maksab 1 1/2 korda rohkem. Kumb neist on kasulikum osta?

122. Kaks melonit

Müügil on kaks ühteliiki melonit. Ühe ümbermõõt on 60, teisel 50 cm. Esimene on teisest 1 1/2 korda kallim. Kumb melon on kasulikum osta.

123. Kirss

Kirsi lihakiht kivi ümber on niisama paks kui kivi ise. Oletame, et kirss ja kirsikivi mõlemad on kerakujulised. Kas suudate peast arvutada, mitu korda on kirsi lihaosa ruumala kivi omast suurem?

124. Rahalised kingitused

Kaks isa kinkisid oma poegadele raha. Üks andis pojale 150 rubla, teine aga oma pojale 100 rubla. Kuid selgus, et mõlema poja kapital kokku suurenes ainult 150 rubla võrra. Millega on see seletatav?

125. Õunad

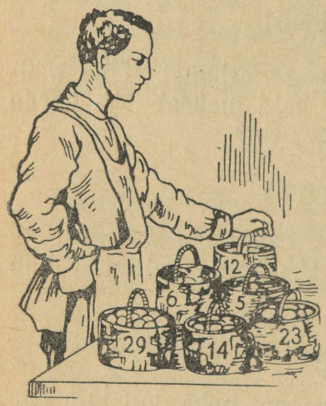
Kolhoosnik müüs esimesele ostjale pooled korvis olevaist õuntest ja veel poole õuna, teisele ostjale poole ülejäägist ja veel poole õuna; samal viisil müüs ta õunu veel kahele ostjale. Kui tuli viies ostja, siis oli kolhoosnikul järele jäänud ainult üks õun.

Mitu õuna oli kolhoosnikul alguses?

126. Melonid

Kolhoosnik müüs esimesele ostjale pooled temal olevaist melonitest ja veel poole melonit, teisele ostjale pooled järelejäänud melonitest ja veel pool melonit; samal viisil müüs ta meloneid ka teistele ostjatele. Kui tuli seitsmes ostja, siis kolhoosnikul meloneid enam ei olnud.

Mitu melonit oli kolhoosnikul ja mitu melonit ostis iga ostja?



Joonis 74

127. Kana- ja pardimunad

Joonisel 74 esitatud korvides on munad: ühtedes korvides on kanamunad, teistes pardimunad. Nende arv on märgitud igale korvile. «Kui ma näiteks müün selle korvitäie,» mõtles müüja, «siis jääb mulle kanamune täpselt kaks korda rohkem kui pardimune.»

Missugust korvi mõtles müüja?

128. Hobused rohtu söömas

Kolme aasta pindalad, kus rohi kasvab ühtlase tiheduse ja kiirusega, on $3\frac{1}{3}$ ha, 10 ha ja 24 ha. Esimese aasa rohtu jätkus 12 hobusele 4 nädalaks, teise aasa rohtu 21 hobusele 9 nädalaks. Mitmele hobusele jätkub kolmanda aasa rohtu 18 nädalaks?

129. Kolm vaati

Kellelgi on kolm vaati. Kui ta, täitnud esimese, täidab sellest teise, siis jääb esimesse $^2/_7$ selles olnud veest. Kui ta aga, täitnud teise ja kolmanda, valab neist vee esimesse, siis selle täitmiseks jääb puudu 10 liitrit. Mitu liitrit vett mahutab iga vaat, kui need kõik kokku mahutavad 270 liitrit?

130. Pärandus ja pärijad

Pärandus jagati poegade vahel järgmiselt: vanem poeg sai 100 rubla ja 0,1 jäägist, teine 200 rubla ja 0,1 uuest jäägist, kolmas 300 rubla ja 0,1 uuest jäägist jne. Pärast päranduse jagamist osutus, et kõik pojad said ühepalju.

Kui suur oli pärandus ja kui palju oli pärijaid?

131. Hobune ja koer

Koer ajab hobust taga, kes on temast ees 5,5 km. Sel ajal kui hobune teeb 5 hüpet, teeb koer 6, kusjuures 4 hüppega läbib ta sama vahemaa, mille hobune 7 hüppega.

Missuguse vahemaa jõuab hobune veel joosta, kuni koer jõuab talle järele?

132. Kärbes

Rändur *A*, käies kiirusega 4 km tunnis, liigub rändur *B*-le järele, kes käib kiirusega 3 km tunnis. Kui nendevaheline kaugus oli 0,5 km, lendas *A* kübaral istunud kärbes *B* juurde ja tema juurest tagasi *A* juurde jne., lennates niikaua, kuni *A* ja *B* kohtusid.

Mitu kilomeetrit lendas kärbes ära, kui ta kiirus oli 10 km tunnis?

133. Haned

Lendas hanede parv ja neile vastu üks hani, kes ütles: «Tervist, sada hane!» — «Meid ei ole sada,» vastas talle parve juht. «Kui meid oleks nii palju, nagu on praegu, ja veel niisama palju, ja veel pool nii palju, ja veel veerand nii palju ja veel sina ise ka meiega, siis oleks meid sada hane.»

Mitu hane oli parves?

134. Mitu lammast?

Üks karjus ütles teisele: «Anna mulle üks oma lammastest ja mul on kaks korda rohkem lambaid kui sul.» Teine aga vastas talle: «Ei, anna parem sina mulle üks lammas juurde ja meil on ühepalju lambaid.»

Mitu lammast oli kummalgi?

135. Niitjad

Niitjad lubasid maha niita kaks aasa, millest üks oli kaks korda suurem kui teine. Hommikust alates niitsid kõik koos suuremat aasa; keskpäeval läksid pooled väiksemat aasa niitma, kuna ülejäänud lõpetasid õhtuks suurema aasa niitmise.

Kui palju oli niitjaid, kui väiksema aasa niitmise lõpetas teise päeva jooksul üksainus niitja?

136. Luurelaev

I variant

Luurelaev sai käsu teostada luuret 70 km kaugusel eskaadrist selle liikumise suunas.

Mitme tunni pärast pöördus luurelaev tagasi eskaadri juurde, kui on teada, et tema kiirus oli 28 km tunnis ja eskaadri kiirus 14 km tunnis.

137. Luurelaev

II variant

Luurelaev, mille kiirus on 25 km tunnis, sai ülesande teostada luuret eespool eskaadrit selle liikumise suunas ja pöörduda tagasi 3 tunni pärast.

Mitu tundi möödus sellest, kui luurelaev pärast lahkumist kohtas eskaadrit, kui on teada, et eskaader liikus 15 km tunnis.

138. Autode võidusõit

Sõiduautode võistlustel üks kolmest autost, mille kiirus oli 15 km väiksem esimese kiirusest ja 3 km suurem teise kiirusest, jõudis lõpp-punkti 12 minutit hiljem kui esimene ja 3 minutit varem kui kolmas. Teel peatusi ei olnud.

Kui suur oli võidusõidu distants ja iga auto kiirus tunnis?

139. Kui kiiresti?

Rohi kogu aasal kasvab ühtlaselt tihedasti ja kiiresti. On teada, et 70 lehma sööksid selle 24 päevaga, 30 lehma aga 60 päevaga.

Mitu lehma sööksid kogu rohu aasalt 96 päevaga?

140. Ülesanne tikkudega

Laual on kolm ebavõrdset hunnikut tikke. Kolmes hunnikus kokku on 48 tikku. Mitu tikku on igas hunnikus, seda tikkude tõstja teistele ei ütle. Ta tõstab nüüd esimesest hunnikust teise niisamapalju tikke, kuipalju teises hunnikus juba oli; siis paneb teisest hunnikust kolmandasse niipalju tikke, kuipalju oli kolmandas hunnikus enne seda, ja lõpuks paneb kolmandast hunnikust esimesse niipalju, kuipalju esimeses hunnikus on nüüd. Kui kõik nii läbi teha, siis on kõigis kolmes hunnikus ühepalju tikke. Kuipalju tikke oli igas hunnikus esialgu?

VASTUSED

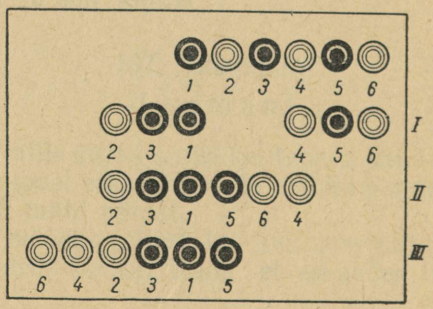
1. Alustades liikumist valge nööbiga viiendasse ruutu, on lahendus järgmine: 6—4, 7—6, 5—7, 3—5, 2—3, 4—2, 6—4, 8—6, 9—8, 7—9, 5—7, 3—5, 1—3, 2—1, 4—2, 6—4, 8—6, 7—8, 5—7, 3—5, 4—3, 6—4, 5—6.

2. Raha nr. 1 viia nr. 2 ja nr. 3 vahele,
„ nr. 2 „ nr. 4 ja nr. 5 „
„ nr. 4 „ nr. 2 ja nr. 1 „

3. Nr. 2 ja 3 viia nr. 10-st paremale. Nr. 8 ja 9 viia nr. 2 ja 3 kohale. Nr. 5 ja 6 viia nr. 8 ja 9 kohale. Nr. 10 ja temast paremal pool asuv nupp viia nr. 5 ja 6 kohale. Nr. 1 ja 2 viia kohtadele, mis vabanesid pärast viimast käiku.

4. Hobused tuleb ümber asetada järgmiselt: 2—3, 4—2, 5—4, 3—5, 1—3, 2—1, 4—2, 3—4.

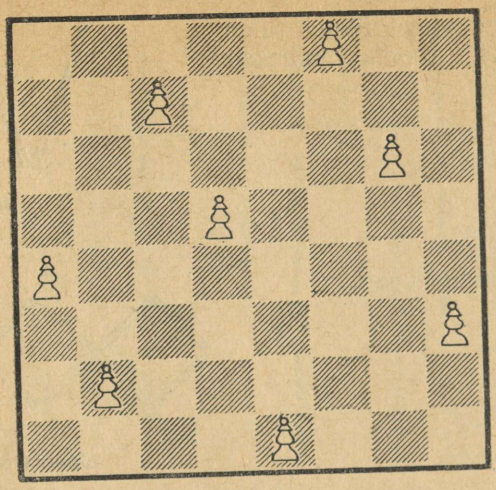
5. Nummerdame kabendid, nagu näidatud joonisel 75. Kui vaba ruum jääb vasakule, viime kabendid nr. 2 ja nr. 3



Joonis 75

vasakule ja asetame nad rea algusse, nii et kabend nr. 3 asetseb nr. 1 kõrval. Vabanevale kohale asetame kabendi nr. 5 ja nr. 6. Seejärel viime kabendid nr. 6 ja nr. 4 vasakule, nr. 2 kõrvale.

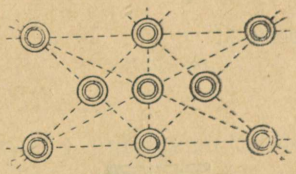
6. Lahendusi on üldse 92. Joonisel 76 on üks nendest.



Joonis 76

7. Esimese kivi võib asetada igale kabelaua 64 ruudust, s. t. 64 viisil. Pärast esimese kivi kohaleasetamist võib teise kivi paigutada igale ülejäänud 63 ruudule. Tähendab, iga esimese kivi 64 paigutusvõimalusega võib liita teise kivi 63 võimalust. Siit saame kahe kivi mitmesuguste asetuste üldarvu laual: $64 \times 63 = 4032$.

8.

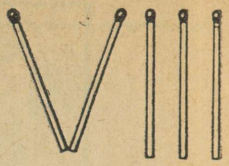


Joonis 77

9.

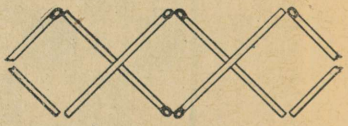
Joonis 78

10. Antud viiest tikust tuleb moodustada rooma kaheksa (joonis 79).



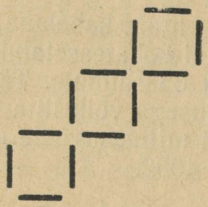
Joonis 79

11. Lahendus vaata joonis 80.



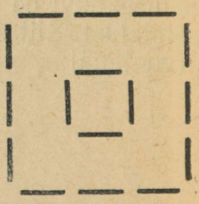
Joonis 80

12.



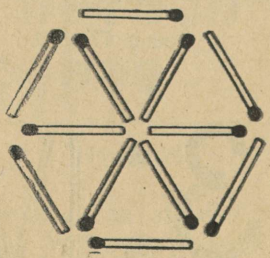
Joonis 81

13.



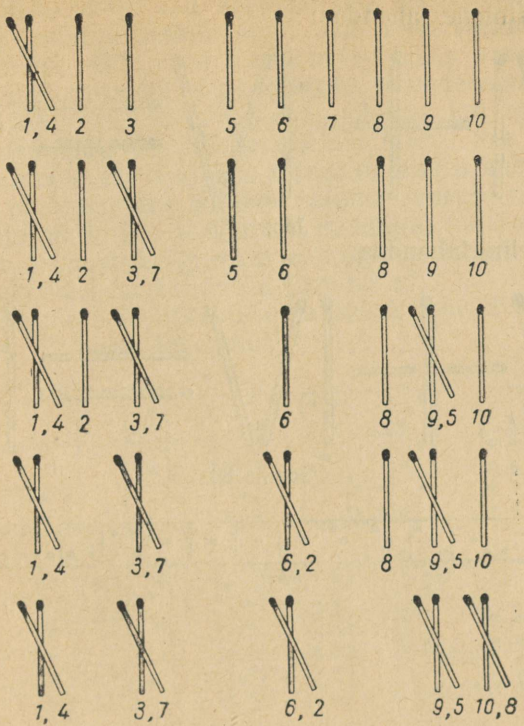
Joonis 82

14.



Joonis 83

15.



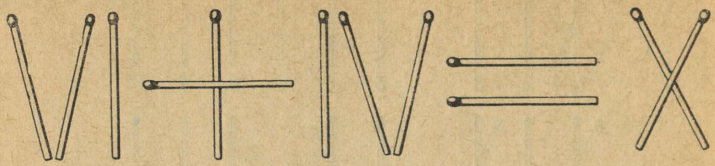
Joonis 84

16. Pärast esimest võtmist peab lauale jääma tikke nii, et kahes hunnikus oleks ühepalju tikke või siis nii, et kahes hunnikus kokku oleks samapalju tikke, kui on kolmandas hunnikus.

17. Lahenduse skeem:

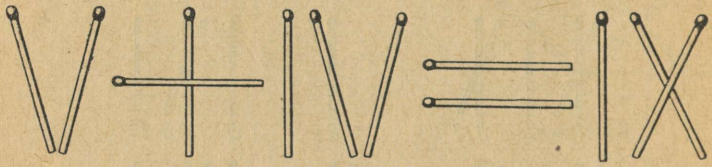
Hunnik	Esialgne seis	1. käik	2. käik	3. käik
Esimene	11	11 − 7 = 4	4	4 + 4 = 8
Teine	7	7 + 7 = 14	14 − 6 = 8	8
Kolmas	6	6	6 + 6 = 12	12 − 4 = 8

18. Esimene lahendus:

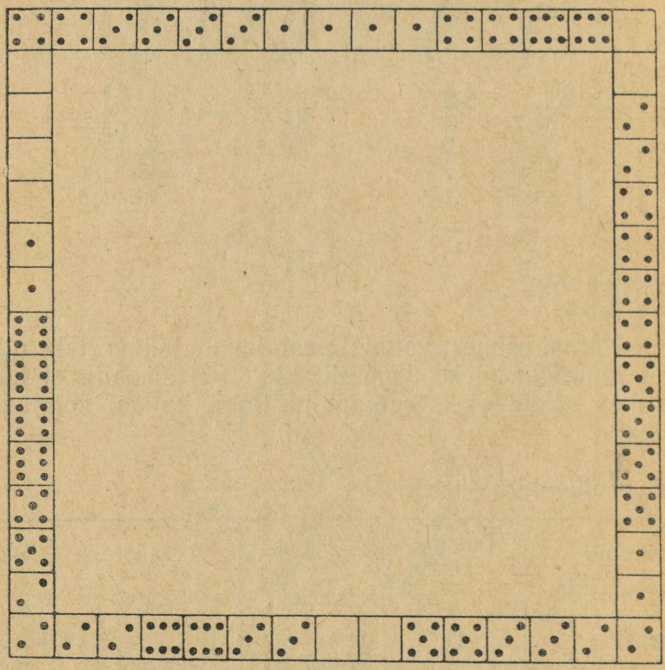


Joonis 85

Teine lahendus:



Joonis 86

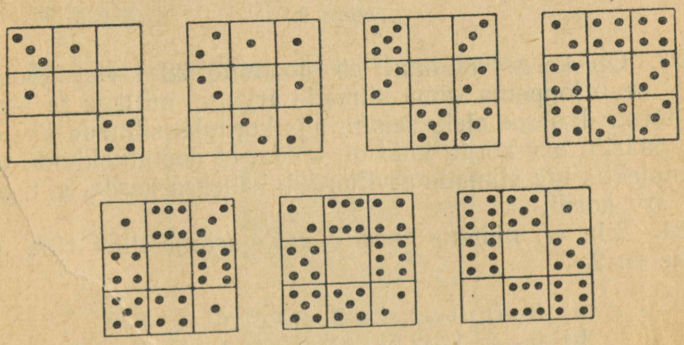


Joonis 87

19. Selleks tõstke üks äärmine tikk teisele poole äärde. Siis ei ole esialgu keskel olnud tikk enam keskmine ja te võite selle ära võtta ilma k e s k m i s t tikku puudutamata.

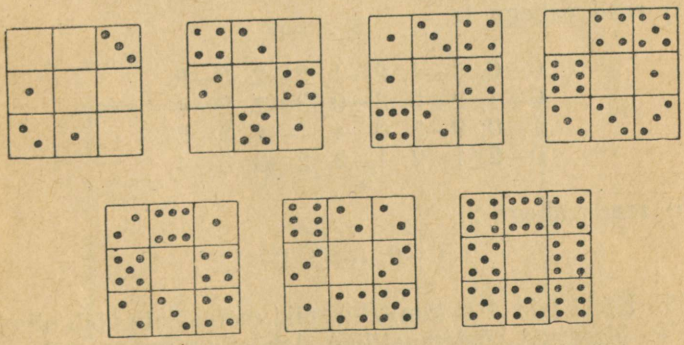
20. Otsitava ruudu kõigi külgede silmade summa peab olema $44 \times 4 = 176$, s. t. 8 silma rohkem, kui on silmade summa doominokivide täiskomplektis (168). See tekib sellest, et silmade arv loetakse ruudu nurkades kahekordselt. Öelduga määrame ära silmade summa suuruse ruudu nurkades, mis on 8. See kergendab mõningal määral nõutava paigutuse otsimist, kuigi selle leidmine on ikkagi küllalt tülikas. Lahendus on kujutatud joonisel 87.

21. Esitame selle ülesande paljudest lahendusvõimalustest kaks. Esimene lahendus:



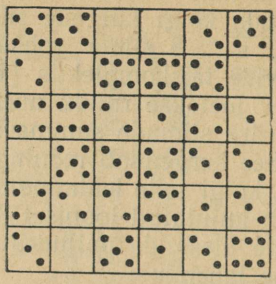
Joonis 88

Teine lahendus:



Joonis 89

22. Joonisel 90 on näide maagilisest ruudust, mille silmade summa igas reas on 18.



Joonis 90

23. On kerge näidata, et doomino 28 kivist koosnev ahel peab lõppema sama silmade arvuga, millega ta algab. Ja tõesti: kui see oleks teisiti, siis korduks silmade arv otstes paaritu arv kordi; kuid on teada, et doominokivide täiskomplektis iga silmade arv kordub kaheksa korda, s. t. paaris arv kordi.

24. Siin on näitena toodud kaks aritmeetilist rida, kus vahe on 2:

a) 0—0, 0—2, 2—2, 2—4, 4—4, 4—6.
b) 0—1, 1—2, 2—3, 3—4, 4—5, 5—6.

Kõigist kuuest kivist võib koostada 23 aritmeetilist rida. Nende algkivid on järgmised:

a) read vahega 1:

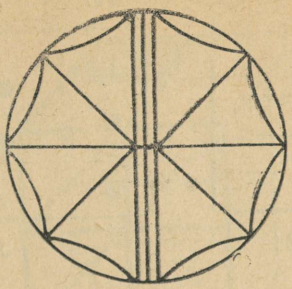
0—0, 1—1, 2—1, 2—2, 3—2
0—1, 2—0, 3—0, 3—1, 2—4
1—0, 0—3, 0—4, 1—4, 3—5
0—2, 1—2, 1—3, 2—3, 3—4.

b) read vahega 2:

0—0, 0—2, 0—1.

25. Kõiki teid *A*-st kuni *B*-ni piki metsasihte võib olla 70. (Selle ülesande süstemaatiline lahendamine on võimalik algebra kursuses käsitletava nn. Pascali kolmnurga abil.)

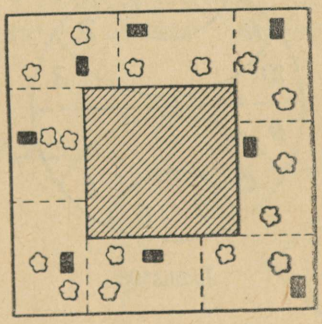
26.



Joonis 91

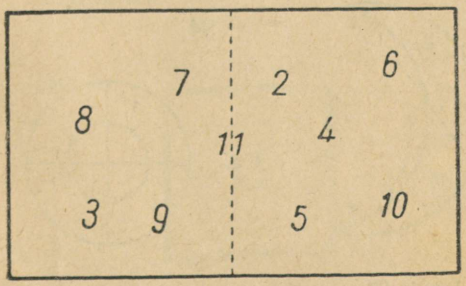
27. 80 korda.

28. Maa-ala jagatakse vastavalt joonisele.



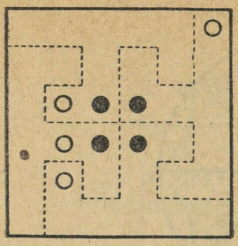
Joonis 92

29.



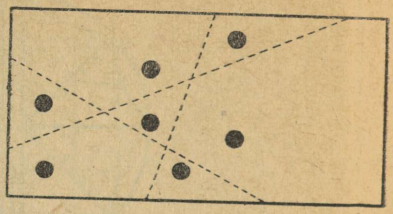
Joonis 93

30.



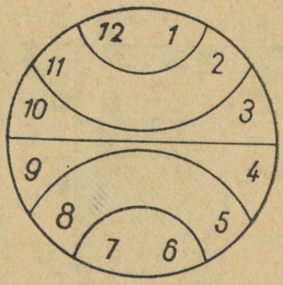
Joonis 94

31.



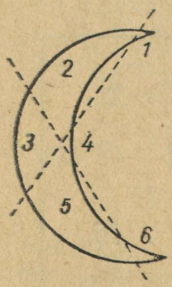
Joonis 95

32. Kuna numbrilauale märgitud arvude kogusumma on 78, siis peavad arvud igas osas moodustama 78 : 6 = 13. See kergendab lahenduse leidmist, mis on näidatud joonisel 96.



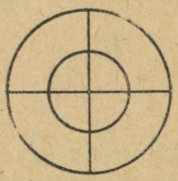
Joonis 96

33. Tuleb toimida nii, nagu näidatud joonisel 97.



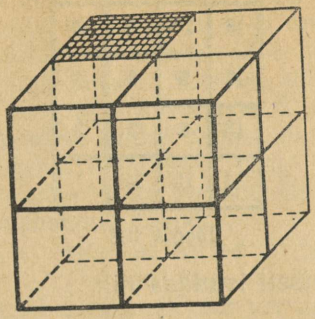
Joonis 97

34.



Joonis 98

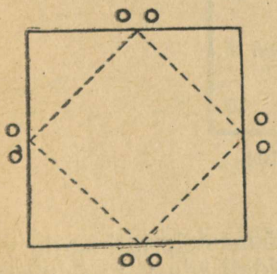
35. Meister lõikas iga kuubiku 8 kuubikuks (joonis 99).



Joonis 99

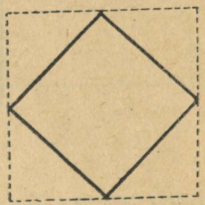
Iga kuubiku külje pind jäi 4 korda väiksemaks, kuid kuubikute arv muutus 8 korda suuremaks. Järelikult kõikide kuubikute üldine välispind suurenes kahekordselt.

36.



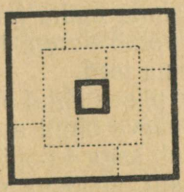
Joonis 100

37.



Joonis 101

38.



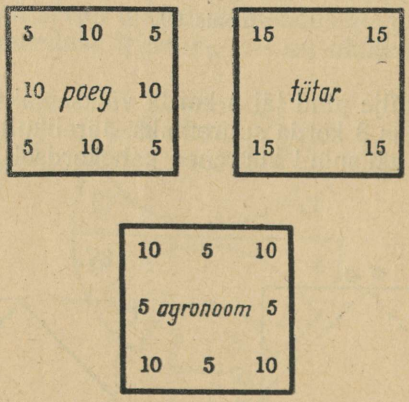
Joonis 102

39. Siin on toodud mitmest lahendamise võimalusest üks:

11	10	5	4
12	9	6	3
13	8	7	2
14	15	16	1

Joonis 103

40. Lilled kavatseti istutada nii:



Joonis 104

41. Rong *A* sõidab tagavararöövbastele ja haagib viis viimast vagunit lahti. Rong *B* sõidab edasi, möödub rong *A* esimesest osast ja lükkab viit lahtist vagunit ees. On tee vaba, siis sõidab rong *A* edasi tagavarateelt välja. Nüüd sõidab rong *B* tagurpidi tagavararöövbastele, jätab rongile *A* kuuluvad viis vagunit sinna maha ja sõidab ise tagasi. Ka rong *B* sõidab tagasi, võtab varem lahti haagitud viis vagunit järele ja sõidab oma teed.

42. 7 päeva. Esimese päeva õhtul on tigu 4 m, teise päeva õhtul 5 m, seitsmenda päeva õhtul aga 10 m kõrgusel.

43. Raamatukoil kulub aega 4 ööpäeva. Tal on tarvis läbi puurida ainult kaks kaant, et jõuda esimese köite kaane ja viimase lehe vahele.

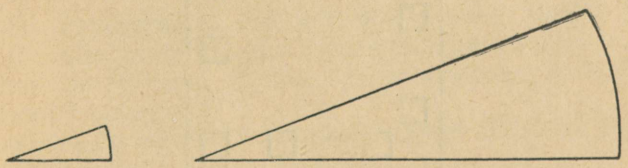
44. Paadimees viis kõigepealt üle jõe kitse, siis hundi. Tagasi sõites võttis ta kitse kaasa ja jättis ta kaldale, ning viis siis üle jõe kapsapea. Lõpuks tuli ta uuesti kitse järele.

45. Kõigepealt sõidavad paadiga üle jõe kaks poega. Teine poeg aga sõidab tagasi. Seejärel sõidab isa üksi ja tagasi sõidab teine poeg. Nüüd sõidavad 2 poega jälle kahekesi üle jõe, teine nendest sõidab tagasi. Järgmisena sõidab ema. Paadi toob tagasi teine poeg ning viib venna üle. Seejärel aga sõidab kohe tagasi ja toob üle jõe koera.

46. Tuleb võtta vähemalt 3 sukka.

47. Kõik teavad, et esimesed rattad on tagumistest väiksemad. Ühel ja samal vahemaal teeb väiksem ratas rohkem pöördeid kui suurem. Suurem pöörete arv aga kulutab telge muidugi rohkem.

48. Kui leiate, et läbi luubi on nurga suurus $1^1/_2 \times 4 = 6°$, siis olete märgist mööda lasknud. Nurga suurus läbi luubi vaadates ei muutu. Nurka mõõtev kaarjoon kahtlemata suureneb, kuid samapalju kordi suureneb ka selle kaarjoone raadius ja kesknurga suurus jääb endiseks. Seda selgitab joonis 105.



Joonis 105

49. Kuuekandilisel pliiatsil ei ole 6 tahku, nagu tõenäoliselt oletab enamik. Teritamata pliiatsil on üldse 8 tahku: kuus külgmist ja kaks otsmist.

50. Kolm küünalt jääb järele, teised põlevad ära.

51. Koma. Saadakse 2,3.

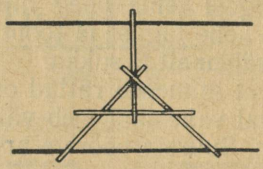
52. Selles ülesandes pole midagi seletada: lennuk sooritab lennu mõlemas suunas võrdse ajaga, sest 80 minutit ongi ju 1 tund 20 minutit.

53. Ei jää. Veeklaasi-poolne osa läheb niipalju raskemaks, kuipalju kaalub vees oleva sõrme poolt väljatõrjutud vedelik.

54. Tõmmake joon lauanurgale. Niisugusel juhul moodustavad nurga kaks külge laua servad.

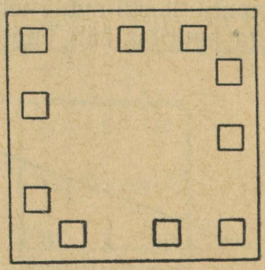
55. Kohtunik kinkis enda poolt ühe kaameli juurde ning jagas nüüd kaamelid vendade vahel. Kokku oli seega 18 kaamelit. Vanem vendadest sai poole kõigist kaamelitest, seega 9 kaamelit, keskmine vendadest $^1/_3$, seega 6 kaamelit ning noorem $^1/_9$, seega 2 kaamelit. $9+6+2=17$ kaamelit. Üks kaamel jäi üle — selle võttis kohtunik jagamise järel tagasi.

56.



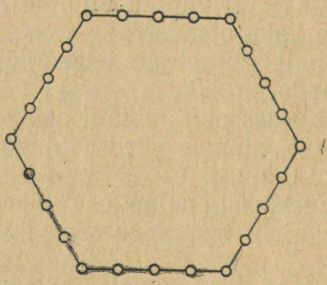
Joonis 106

57. Joonisel 107 on näidatud toolide asetus.



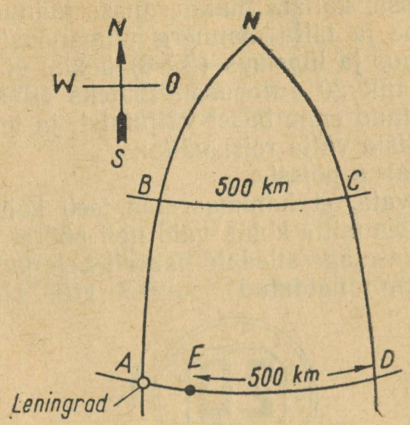
Joonis 107

58. Õpilased tuleb asetada kuusnurgakujuliselt.



Joonis 108

59. Siin tuleb arvestada Maa kerakujulisust. Asi seisab selles, et meridiaanid põhja pool lähenevad teineteisele (joonis 109). Seepärast, lennates 500 km piki paralleeli, mis



Joonis 109

asetseb Leningradist 500 km põhja pool, jõudis lennuk meridiaanile, mille kaugus Leningradi paralleelil on Leningradist üle 500 km. Lennu lõpptulemusena maandus ta ida pool Leningradi.

Joonisel on näidatud lennuki teekond *ABCDE*. Punkt *N* on põhjanaba.

60. Esimene kaalumine. Kaaluge tangud kahte võrdsesse ossa (seda võib teha ilma vihtideta), kummassegi 4,5 kg. Teine kaalumine. Poolitage üks osa veel kord — saate 2,25 kg. Kolmas kaalumine. Ühest saadud osast kaaluge (vihtide abil) 250 g. Jääb 2 kg.

61. Tabel näitab, kuidas sai mõõta 4 liitrit vedelikku:

8	5	3	
a	*b*	*c*	*a*, *b*, *c* on 3 anumat.
8	—	—	*a* on täis, *b* ja *c* on tühjad.
3	5	—	*b* täidetakse *a*-st.
3	2	3	*c* täidetakse *b*-st.
6	2	—	*c* tühjendatakse *a*-sse.
6	—	2	*b* tühjendatakse *c*-sse.
1	5	2	*b* täidetakse *a*-st.
1	4	3	*c* täidetakse *b*-st.

Nüüd on nõus *b* täpselt 4 liitrit vedelikku.

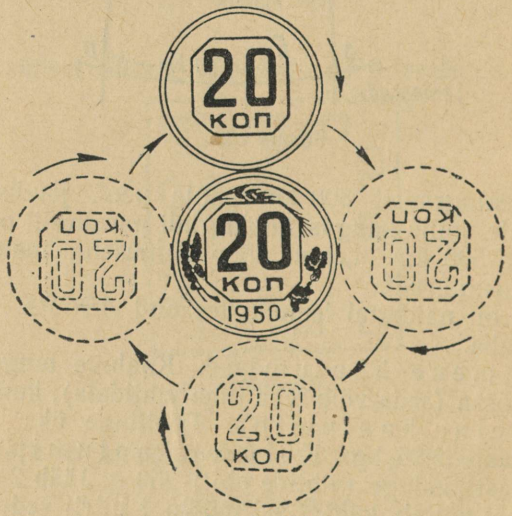
62. Kõigepealt tuleb mõõta kaks mannergutäit piima lüpsikusse, kolmandast mannergutäiest aga valada lüpsikusse nii palju, et viimane saab täis. Siis tühjendada lüpsik piimanõusse; kallata mannergusse jäänud piim (2 liitrit) lüpsikusse ja täita mannerg piimanõust uuesti. Nüüd ongi mannergus ja lüpsikus (2+3) kokku viis liitrit piima.

63. Vastu tuli 20 autobussi. Esiteks 10 autobussi, mis olid välja sõitnud enne bussi väljumist, ja teiseks 10 autobussi, mis sõitsid välja reisi vältel.

64. Vähemalt 6 poissi.

65. Kui arvata, et hammasratas teeb kolm pööret, siis eksite: see ei tee mitte kolm, vaid neli pööret.

Selgituseks asetage siledale paberilehele kaks ühesuurust metallraha, nagu näidatud joonisel 110. Hoides alumist



Joonis 110

raha kinni, veeretage ülemist selle serva pidi. Jõudes alla, on ülemine teinud juba täispöörde oma telje ümber. Tehes aga liikumatu metallraha ümber täistiiru, jõuab meie kahekümnekopikaline teha mitte ühe, vaid kaks pööret oma telje ümber.

66. Nõutava töö võib teostada ainult kolme lüli avamisega. Selleks tuleb avada ühe ahelatüki lülid ja nendega ühendada ülejäänud ahelatükid.

67.

2	4
6	10

A=2
B=4
C=6
D=10

Joonis 111

68.

8	3	4
1	5	9
6	7	2

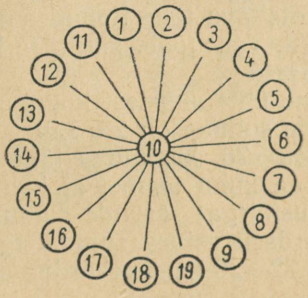
Joonis 112

69.

1	3	2
3	2	1
2	1	3

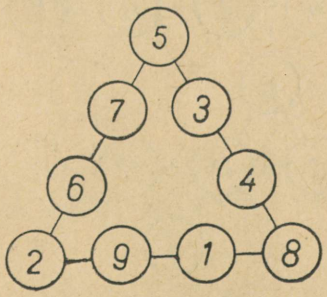
Joonis 113

70. Teades, et $1+19=20$, $2+18=20$, $3+17=20$ jne., kirjutage kaks arvu, mille summa on 20, vastasasuvatesse ringikestesse. Ringi keskel olevasse ringikesse aga kirjutage 10.



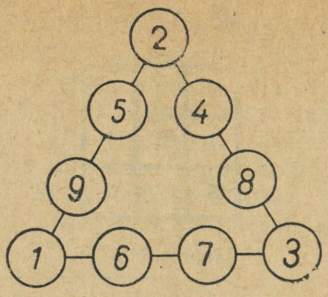
Joonis 114

71. Iga rea vahepealseid numbreid on võimalik ümber asetada ja saada sel kombel veel teatav hulk lahendusi.



Joonis 115

72.

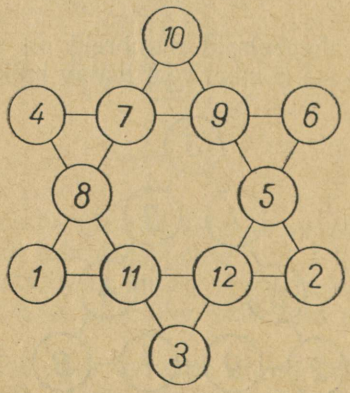


Joonis 116

73. Et kergendada arvude nõutava paigutuse otsimist, juhindume järgmistest kaalutlustest.

Arvude summa otsitava tähe tippudes on 26; tähe arvude kogusumma aga 78. Tähendab, sisemise kuusnurga arvude summa on 78—26=52.

Seejärel vaatleme ühte suurtest kolmnurkadest. Selle iga üksiku külje arvude summa on 26. Liites kõigi kolme külje arvud, saame 26×3=78, kusjuures tähe igas tipus esineb arv kahekordselt. Ja kuna teame, et kolme sisemise paari (s. t. sisemise kuusnurga) arvude summa peab võrduma 52-ga, siis kahekordselt esinev summa iga kolmnurga tippudes võrdub 78—52—26-ga, ühekordne summa on 13.

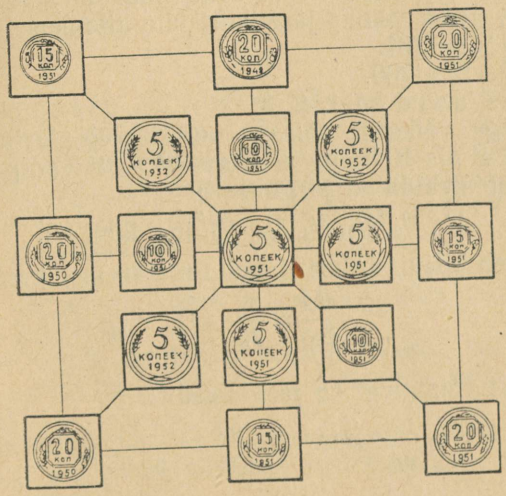


Joonis 117

Otsimiste piirkond on muutunud nüüd märgatavalt kitsamaks. Näiteks teame, et 12 ja 11 ei või olla tähe tipus. Tähendab, katsetamist võib alustada 10-ga, kusjuures kohe on teada, missugused kaks arvu peavad olema kolmnurga ülejäänud tippudes. Need on 1 ja 2.

Liikudes niimoodi edasi, leiame lõpuks nõutava paigutuse. See on näidatud joonisel 117.

74.



Joonis 118

75.

$$1 = \frac{44}{44}; \quad 2 = \frac{4 \times 4}{4+4} \text{ jne.}$$

76. $10+10+10$,
$6 \times 6 - 6$.

77. Arvu 100 võib avaldada viie ühesuguse numbriga, kui kasutada ühtesid, kolmi või — kõige lihtsam — viisi:

$$111 - 11 = 100;$$
$$33 \times 3 + {}^3/_3 = 100;$$
$$5 \times 5 \times 5 - 5 \times 5 = 100;$$
$$(5+5+5+5) \times 5 = 100.$$

78. Ülesande küsimusele vastatakse sageli 1111. Ometi on võimalik kirjutada mitu korda suurem arv — nimelt 11 üheteistkümnendas astmes (11^{11}). Kui teil jätkub kannatust arvutada see lõpuni (logaritmide abil võib arvutada palju kiiremini), siis veendute, et see arv on üle 280 miljardi. Järelikult ületab see 250 miljonit korda arvu 1111.

79. Ruutmeetris on tuhat korda tuhat millimeetrit. Iga tuhat üksteise kõrvale asetatud millimeetrisuurust ruudukest moodustab 1 m. Tuhat korda tuhat mm moodustab 1000 m ehk 1 km. Riba veniks järelikult ühe kilomeetri pikkuseks.

80. $181 \times 1 = 181$.

81. $143 + 57 = 200$.

82. Need arvud on 1, 2, 3.

83. Kõige väiksem täisarv, mida võib kirjutada kahe numbriga, ei ole 10, nagu arvatavasti mõtlevad paljud, vaid üks, mis on avaldatud järgmiselt:

$$^1/_1,\ ^2/_2,\ ^3/_3,\ ^4/_4,\ ^5/_5,\ ^6/_6, \text{ jne. kuni } ^9/_9.$$

84. Tuleb kirjutada arv 1 kahe murru summana:

$$\frac{184}{296} + \frac{35}{70} = 1$$

85. Kaks võimalust on järgmised:

$$9\,\frac{99}{99} = 10 \qquad \frac{99}{9} - \frac{9}{9} = 10$$

86. Siin on neli lahendust:

$$70 + 24\,\frac{9}{18} + 5\,\frac{3}{6} = 100;$$

$$80\,\frac{27}{54} + 19\,\frac{3}{6} = 100;$$

$$87 + 9\,\frac{4}{5} + 3\,\frac{12}{60} = 100;$$

$$50\,\frac{1}{2} + 49\,\frac{38}{76} = 100$$

87. $888 + 88 + 8 + 8 + 8 = 1000$.

88. Siin on kaks lahendust:
$22 + 2 = 24$;
$3^3 - 3 = 24$.

89. Puuduvad numbrid leitakse järk-järgult, kui tarvitada järgmist arutluskäiku.

Hõlbustamiseks nummerdame read järgmiselt:

```
   *1*  . . . . . I
 × 3*2  . . . . . II
  *3*   . . . . . III
 3*2*   . . . . . IV
+ *2*5  . . . . . V
 1*8*30 . . . . . VI
```

On kerge taibata, et viimane täheke III reas on 0, see selgub VI rea lõpus olevast 0-st.

Nüüd määrame kindlaks I rea viimase tähekese: see on arv, mis kahega korrutades annab 0-ga lõppeva arvu, ja korrutades kolmega — arvu, mis lõpeb 5-ga (V rida). Niisuguseid numbreid on ainult üks, see on 5.

Pole raske ennustada, mis peitub II rea tähekese taga, sest arv 15 annab ainult 8-ga korrutades 20-ga lõppeva tulemuse (IV rida).

Lõpuks selgub ka I rea esimene täheke: see on 4, sest ainult 4 korrutatud 8-ga annab tulemuse, mis algab 3-ga (IV rida).

Ülejäänud tundmatud numbrid saame nüüd teada ilma vaevata: piisab juba täielikult määratud kahe esimese rea arvude korrutamisest.

Lõpptulemusena saame niisuguse korrutise:

```
   415
 × 382
 ----
  830
3320
+1245
 ----
158530
```

90. Selle ülesande lahendamiseks on vaja teada 11-ga jagatavuse tunnust. Arv jagub 11-ga, kui paariskohtadel seisvate numbritega väljendatud arvude ristsumma ja paaritutel kohtadel seisvate numbritega väljendatud arvude ristsumma vahe jagub 11-ga või on 0.

Katsetame näiteks arvuga 23 658 904.

Paariskohtadel olevate numbritega väljendatud arvude ristsumma on

$$3+5+9+4=21,$$

paaritutel kohtadel aga

$$2+6+8+0=16.$$

Nende vahe (suuremast tuleb lahutada väiksem) on

$$21-16=5.$$

See vahe (5) ei jagu 11-ga; tähendab, võetud arv ei jagu 11-ga (ilma jäägita).

Katsetame teise arvuga 7 344 535.

$$3+4+3=10,$$
$$7+4+5+5=21,$$
$$21-10=11.$$

Kuna 11 jagub 11-ga, siis jagub ka katsetatav arv 11-ga.

Nüüd on kerge kombineerida üheksa numbri järjekord nii, et saame arvu, mis jagub 11-ga ja vastab ülesande tingimustele.

Näiteks

352 049 786.

Katsetame:

$$3+2+4+7+6=22,$$
$$5+0+9+8=22.$$

Vahe $22-22=0$. Tähendab, kirjutatud arv jagub 11-ga.

Suurim kõigist niisugustest arvudest on

987 652 413.

kõige väiksem

102 347 586.

91. Kannatlik lugeja võib leida niisuguse korrutise üheksa võimalust. Need on:

$$12\times483=5\,796$$
$$42\times138=5\,796$$
$$18\times297=5\,346$$
$$27\times198=5\,346$$
$$39\times186=7\,254$$
$$48\times159=7\,632$$
$$28\times157=4\,396$$
$$4\times1738=6\,952$$
$$4\times1963=7\,852$$

92. Reisijad võivad nõuda igast 25-st raudteejaamast pileteid 24 jaamani. Tähendab, pileteid tuleb trükkida $25\times24=600$ eri liiki.

93. Mõlemad kastrulid on geomeetriliselt sarnased kehad. Kui suurem kastrul on 8 korda mahukam, siis on tema joonmõõdud 2 korda suuremad: ta on 2 korda kõrgem ja 2 korda laiem mõlemas suunas. Kui ta aga on 2 korda kõrgem ja laiem, siis peab ta pind olema 2×2, s. o. 4 korda suurem, sest sarnaste kehade pinnad suhtuvad nagu joonmõõtude ruudud. Kui kastrulid on ühesuguse paksusega, siis sõltub nende kaal pinna suurusest. Siit me saame vastuse ülesande küsimusele: suurem kastrul on väiksemast 4 korda raskem.

94. Kui mudel on tornist 8 000 000 korda kergem ja mõlemad on tehtud samast metallist, siis peab mudeli ruumala olema 8 000 000 korda väiksem torni ruumalast. Me teame juba, et sarnaste kehade ruumalad suhtuvad nagu nende kõrguste kuubid. Järelikult peab mudel olema tornist 200 korda madalam, sest

$$200 \times 200 \times 200 = 8\,000\,000.$$

Torni kõrgus on 300 m. Seega peab mudeli kõrgus olema

$$300 : 200 = 1\,^1/_2 \text{ m}.$$

Mudel peaks olema peaaegu inimese kõrgune.

95. Raamat maksab 2 rubla.

96. Viljakoti raskus on 100 kg.

97. Laste vanus oli 8, 12, 5 ja 20 aastat.

98. Isa ja poja aastate vahe on 23 aastat. Järelikult peab poeg olema 23-aastane, kuna isa on temast kaks korda vanem.

99. Pojapoeg sündis XX sajandil. Järelikult on tema sünniaasta kaks esimest numbrit 19; ülejäänud kahe numbriga väljendatud arv liidetud iseendaga peab olema 32. Tähendab, see arv on 16. Pojapoja sünniaasta on 1916, ja 1932. aastal oli ta 16 aastat vana.

Vanaisa oli muidugi sündinud XIX sajandil. Ülejäänud numbritega väljendatud kahekordne arv peab olema 132. Tähendab, otsitud arv peab võrduma poolega 132-st, s. o. 66. Seega vanaisa sündis 1866. aastal ja 1932. aastal oli ta 66-aastane.

Nii olid pojapoeg ja vanaisa 1932. aastal nii vanad, nagu seda näitavad nende sünniaastate kaks viimast numbrit.

100. Ülesande lahendamine aritmeetiliselt on võrdlemisi keeruline, aga kui abiks võtta algebra ja koostada võrrand, laheneb see lihtsalt. Märgime otsitava arvu tähega x. Vanus kolme aasta pärast tuleb märkida $x+3$, aga vanus kolme aasta eest $x-3$. Saame võrrandi:

$$3\,(x+3) - 3\,(x-3) = x.$$

Lahendades selle, saame $x=18$. Keerdülesannete harrastaja on praegu 18 aastat vana.

Kontrollides näeme, et kolme aasta pärast saab ta 21-aastaseks, kolm aastat tagasi aga oli ta 15-aastane ja vahe

$$3\times21-3\times15=63-45=18$$

on võrdne keerdülesannete harrastaja praeguse vanusega.

101. Nagu eelmine, nii lahendatakse seegi ülesanne lihtsa võrrandi abil. Kui naine on praegu x-aastane, siis on mees $2x$ aastat vana. Kaheksateist aastat tagasi oli kumbki 18 aastat noorem; mees $2x-18$, naine $x-18$. Seejuures on teada, et mees oli tol ajal naisest kolm korda vanem. Saame võrrandi:

$$3\,(x-18)=2x-18.$$

Lahendades selle, leiame, et $x=36$. Seega on naine praegu 36-, mees aga 72-aastane.

102. 4 venda ja 3 õde.

103. Reisija magas kaks kolmandikku aega poolest reisi kestusest, järelikult ühe kolmandiku kogu reisi kestusest.

104. Peenral on 465 lille.

105. Aednik peab astuma 10 000 sammu.

106. Paljud vastavad järele mõtlemata — 2000 rubla. See pole õige, sest siis on ju põhipalk preemiast suurem ainult 1500 rubla, mitte aga 2000 rubla võrra.

Ülesannet tuleb lahendada järgmiselt. Teame, et liites preemiaga 2000 rubla, saame põhipalga. Kui aga liidame 2500 rublaga 2000 rubla, siis peab see moodustama kaks põhipalka. Ent $2500+2000=4500$. Tähendab, kahekordne põhipalk on 4500 rubla. Ühe kuu põhipalk ilma preemiata on siis 2250 rubla. Preemia moodustab aga jääk 25 000 rublast, s. t. 250 rubla.

Kontrollides leiame, et 2250-rublane palk on preemiast, s. t. 250 rublast 200 rubla võrra suurem, nagu seda nõuab ülesande tingimus.

107. See ülesanne võib esiteks kergesti tekitada mõtte, et otsitav kiirus on keskmine, 10 km ja 15 km vahel, s. t. $12\frac{1}{2}$ km tunnis. Tegelikult, kui matka pikkus on a km, siis 15-kilomeetrise kiiruse juures suusataja on teel $\frac{a}{15}$ tundi, 10-kilomeetrise kiiruse juures $\frac{a}{10}$, $12\frac{1}{2}$-kilomeetrise kiiruse juures $\frac{a}{12\frac{1}{2}}$ ehk $\frac{2a}{25}$ t.

Kuid siis peab esinema võrdsus:

$$\frac{2a}{25}-\frac{a}{15}=\frac{a}{10}-\frac{2a}{25},$$

sest kumbki neist vahedest võrdub ühe tunniga.

Taandades a, saame

$$\frac{2a}{25}-\frac{a}{15}=\frac{1}{10}-\frac{2}{25},$$

või vastavalt aritmeetilisele võrdele

$$\frac{4}{25}=\frac{1}{15}-\frac{1}{10},$$

millest leiame, et võrdsus pole õige, sest $\frac{1}{15}+\frac{1}{10}=\frac{1}{6}$, mis võrdub $\frac{4}{24}$, mitte aga $\frac{4}{25}$.

Ülesande teine iseärasus on see, et seda saab lahendada võrrandite abita, isegi peast arvutamise teel.

Arutleme nõnda: kui 15-kilomeetrise kiiruse juures oleks suusataja teel 2 tundi kauem (s. t. sama kaua, kui 10-kilomeetrise kiiruse juures), siis oleks tema poolt läbisõidetud tee tegelikust 30 km võrra pikem. Me teame aga, et suusataja sõidab ühes tunnis 5 km rohkem; tähendab ta oleks teel $30:5=6$ tundi. Siit selgub, et matka kestus 15-kilomeetrise kiiruse juures on $6-2=4$ tundi. Koos sellega saame teada ka läbisõidetud vahemaa, mis on $15\times4=60$ km.

Nüüd on juba kerge leida, millise kiirusega peab suusataja sõitma, et jõuda sihtkohta täpselt keskpäeval, teiste sõnadega, et kulutada matkaks 5 tundi. See on

$$60:5=12 \text{ km}.$$

108. Ülesannet saab lahendada võrrandi abita ja see-juures mitmel viisil.

Esimene võimalus: noor tööline käib 5 minutiga $^1/_4$ teest, vana $^1/_6$, s. t. $\frac{1}{4}-\frac{1}{6}=\frac{1}{12}$ võrra vähem kui noor.

Kuna vana jõudis noorest ette $^1/_6$ teeosa võrra, siis noor jõuab talle järele pärast

$$1/6 : 1/12 = 2$$

viieminutilist ajavahemikku, teiste sõnadega — 10 minuti pärast.

Teine lahendusviis on lihtsam. Terve tee läbikäimiseks kulutab vana tööline 10 minutit rohkem kui noor. Kui vana tööline väljuks 10 minutit enne noort, jõuaksid nad mõlemad tehasesse üheaegselt. Kui ta aga väljub 5 minutit varem, siis jõuab noor talle järele täpselt poolel teel, s. t. 10 minuti pärast (terve tee käib noor tööline ära 20 minutiga).

109. Šabloonist erinev ülesande lahendusviis on järgmine. Kõigepealt küsimus, kuidas peavad masinakirjutajad jaotama endi vahel töö, et lõpetada seda üheaegselt. Kuna vilunum masinakirjutaja kirjutab nõrgemast $1\frac{1}{2}$ korda kiiremini, siis on selge, et esimese osa peab olema teise osast $1\frac{1}{2}$ korda suurem. Niisugusel korral lõpetavad mõlemad kirjutamise üheaegselt. Siit selgub, et esimene peab kirjutama $\frac{3}{5}$ aruandest, teine — $\frac{2}{5}$.

Õigupoolest on ülesanne juba peaaegu lahendatud. Jääb ainult leida, missuguse ajaga sooritab esimene ümberkirjutaja oma $\frac{3}{5}$ tööst. Teame, et terve töö suudab ta ära teha 2 tunniga; tähendab $\frac{3}{5}$ tööst saab tal valmis $2 \times \frac{3}{5} = 1\frac{1}{5}$ tunniga. Samal ajal peab ka teine masinakirjutaja lõpetama oma osa tööst.

Seega on lühim aeg, millega mõlemad masinakirjutajad suudavad aruande ümber kirjutada 1 tund 12 minutit.

110. Antud ülesannet lahendades märgime ära, et Juta kirjutas käsikirja teise poole valmis kolm korda kiiremini kui esimese poole.

Märgime tähega n selle päevade hulga, mida Juta kulutas käsikirja teise poole kirjutamiseks (aritmeetilise lahenduse puhul võtame selle üheks osaks). Sel juhul kirjutas Juta käsikirja esimese poole $3n$ päevaga, kusjuures ta kirjutas 10 lehekülge päevas. Järelikult, poole käsikirjast moodustab $3n \times 10 = 30n$ lk., terve käsikirja $60n$ lehekülge. Terve käsikirja kirjutas Juta valmis $3n + n = 4n$ päevaga. Järelikult kirjutas Juta keskmiselt $60n : 4n = 15$ lk. päevas. Emal oli õigus.

Püüdke lahendada sama ülesanne ka teistsuguse tundmatu valikul.

111. Ööpäeva jooksul käib kell ette $\frac{1}{2} - \frac{1}{3} = \frac{1}{6}$ minutit. Esialgsel vaatlemisel näib, et kell käib 5 minutit ette $5 : \frac{1}{6} = 30$ päeva jooksul, s. o. 31. mai hommikuks. Kuid see pole nii.

Juba 28. mai hommikuks on kell ees $27 \times \frac{1}{6} = 4\frac{1}{2}$ minutit;

kuna kell käib päeval ette $1/2$ minutit, tähendab see, et 28. mai ööseks on kell 5 minutit ees.

112. Kellad löövad jälle korraga kaksteist 144 ööpäeva pärast.

113. Esimesel tütarlapsel oli 13, teisel 7 ja kolmandal 4 kompvekki.

114. Ühel poisil oli 7, teisel 5 õuna.

115. Pärast padrunite jagamist kulutasid jahimehed kolme peale 12 padrunit. Pärast seda jäi kõigil kokku järele niipalju padruneid, kui palju oli neid igaühel pärast jagamist, s. t. padrunite üldarv vähenes kolm korda. Teiste sõnadega — jahimehed kulutasid ära $2/3$ padrunitest ja järele jäi $1/3$. $2/3$ moodustab 12 padrunit, $1/3$ — 6 padrunit. Tähendab, järele jäi 6 padrunit. See ongi arv, mis näitab, kui palju padruneid sai igaüks jagamisel. Järelikult, enne jagamist oli 18 padrunit.

116. Märgime rublaliste esialgse arvu x-ga ja kahekümnekopikaliste arvu y-ga. Siis oli koolipoisil sisseoste tegema minnes rahakotis

$$100x+20y \text{ kopikat}$$

Tagasi tulles oli koolipoisil

$$100y+20x \text{ kopikat.}$$

Teame, et viimane summa on esimesest kolm korda väiksem, järelikult

$$3\,(100y+20x)=100x+20y.$$

Lihtsustades seda võrrandit, saame

$$x=7y.$$

Kui $y=1$, siis $x=7$. Niisuguse oletuse juures oli koolipoisil alguses 7 rubla 20 kopikat. See ei ole aga kooskõlas ülesandega (umbes 15 rubla).

Katsetame: $y=2$; $x=4$. Algsummaks on siis 14 rubla 40 kopikat, mis sobib hästi ülesande tingimustega.

Oletus $y=3$ annab liiga suure rahasumma: 21 rubla 60 kopikat.

Järelikult, ainus sobiv vastus on 14 rubla 40 kopikat. Pärast ostusid jäi järele 2 üherublast ja 14 kahekümnekopikalist, s. t. $200+280=480$ kopikat. See moodustab tõepoolest ühe kolmandiku algsummast $1440:3=480$.

Kulutatud oli siis $1440-480=960$ kopikat. Tähendab, ostetud esemed maksid 9 rubla 60 kopikat.

117. Selle ülesande lahendamiseks on vajalik eelkõige meelde tuletada, mitu jalga on põrnikal ja mitu ämblikul: põrnikal on 6 jalga, ämblikul aga 8.

Teades seda, oletame, et karbis on ainult 8 põrnikat. Siis oleks seal üldse $6 \times 8 = 48$ jalga, seega 6 jalga vähem, kui on antud ülesandes. Asendame ühe põrnika ämblikuga. Jalgade arv suureneb nüüd 2 võrra, sest ämblikul on 8 jalga, mitte 6.

Kui me kolm korda nõnda põrnikat ämblikuga asendame, saavutame nõutava jalgade arvu, s. o. 54. Kuid siis jääb 8 põrnikast järele ainult 5, ülejäänud on kõik ämblikud. Seega on karbis 5 põrnikat ja 3 ämblikku.

Kontroll. 5 põrnikal on 30 jalga, 3 ämblikul — 24 jalga, ühtekokku aga $30 + 24 = 54$, nagu nõuab ülesande tingimus.

Ülesannet võib lahendada ka teisiti. Ja nimelt: võib oletada, et karbis oli ainult 8 ämblikku. Siis oleks ühtekokku $8 \times 8 = 64$ jalga, seega 10 jalga rohkem, kui oli ülesande tingimuses. Vahetades ühe ämbliku põrnikaga, me vähendame jalgade arvu kahe võrra. Tuleb teha viis niisugust vahetust, et saavutada 54 nõutavat jalga. Teiste sõnadega, 8 ämblikust tuleb jätta ainult 3, kõik ülejäänud aga asendada põrnikatega.

118. Kui rahakoti, kinnaste ja kalosside asemel oleks ostetud ainult kaks paari kindaid, siis poleks tulnud maksta mitte 140 rubla, vaid niipalju vähem, kuipalju kindad on rahakotist ja kalossidest odavamad, s. t. 120 rubla. Järelikult kaks paari kindaid maksab $140 - 120 = 20$ rubla, siit saame paari hinna — 10 rubla.

Nüüd selgus, et rahakott ja kalossid maksavad kokku $140 - 10 = 130$ rubla, kusjuures rahakott on kalossidest 90 rubla kallim. Arvutame nagu enne: rahakoti ja kalosside asemel ostame kaks paari kalosse. Me ei maksa nende eest mitte 130 rubla, vaid 90 rubla vähem. Tähendab, kaks paari kalosse maksavad $130 - 90 = 40$ rubla. Kalosside hind on järelikult 20 rubla.

Esemete hinnad on siis: kindad 10 rubla, kalossid 20 rubla, rahakott 110 rubla.

119. Tuleb teha vastav joonis ja märkida tiigi sügavus tähega x. Püthagorase teoreemi põhjal saame võrrandi: $(x + 1/2)^2 = x^2 + (2\,1/2)^2$, mille lahendamisel leiame, et tiigi sügavus (x) on 6 meetrit.

120. Murdekoht asub 8 m kõrgusel. Lahenduse leiame Püthogorase teoreemi alusel:
$x^2 = (18 - x)^2 - 6^2$.

121. Suurema arbuusi ruumala ületab väiksema ruumala peaaegu kaks korda, sest

$$1^1/_4 \times 1^1/_4 \times 1^1/_4 = \frac{125}{64}.$$

Tähendab, kasulikum on osta suur arbuus; see on ainult poolteist korda kallim, kuid söödav osa on selles kaks korda suurem.

122. Ümbermõõdud suhtuvad omavahel nagu läbimõõdud. Kui ühe meloni ümbermõõt on 60 cm, teisel 50 cm, siis on nende läbimõõtude suhe $60 : 50 = {}^6/_5$, nende ruumala suhe on aga

$$(6/5)^3 = \frac{216}{125} = 1{,}73.$$

Kui suurem melon hinnatakse vastavalt selle ruumalale (või kaalule), siis peaks ta olema 1,73 korda väiksemast kallim; s. t. 73%. Kuid selle eest küsitakse ainult 50% rohkem. Ilmselt on kasulikum osta suurem melon.

123. Ülesandest selgub, et kirsi läbimõõt on kivi läbimõõdust 3 korda suurem. Tähendab, kirsi ruumala on kivi ruumalast $3 \times 3 \times 3$, s. t. 27 korda suurem; kirsi ruumalast langeb kivile $\frac{1}{27}$ ja lihaosale ülejäänud $\frac{26}{27}$. Järelikult on kirsi lihaosa kivist ruumalaliselt 26 korda suurem.

124. Lahendus seisab selles, et üks isadest oli teise poeg. Kõiki kokku ei olnud neli, vaid kolm — vanaisa, isa ja poeg. Vanaisa andis pojale (isale) 150 rubla ja see andis sellest 100 rubla oma pojale (pojapojale). Järelikult suurendas poeg (isa) oma isiklikku kapitali ainult 50 rubla võrra. Kokku suurenes poegade (isa ja poja) kapital 150 rubla võrra.

125. Kolhoosnikul oli 31 õuna.

126. Üldse oli 63 melonit.

127. Müüja mõtles korvi 29 munaga. Kanamunad olid arvudega 23, 12 ja 5 märgitud korvides; pardimunad aga arvudega 14 ja 16 märgitud korvides.

Kontrollides näeme, et kanamune jäi järele

$$23 + 12 + 5 = 40,$$

pardimune aga

$$14 + 6 = 20.$$

Kanamune on kaks korda rohkem, nagu seda nõuab ülesande tingimus.

128. Rohtu jätkub 36 hobusele.

129. Esimene vaat mahutab 140 liitrit vett, teine 100 liitrit, kolmas 30 liitrit.

130. Pärandus oli 8 100 rubla ja pärijaid oli 9.

131. Hobune jõuab joosta veel 5 kilomeetrit.

132. Kärbes lendas 5 kilomeetrit.

133. Parves oli 36 hane.

134. Ühel oli seitse, teisel viis lammast.

135. Kokku oli 8 niitjat.

136. 3 tundi 20 minutit.

137. 2 tundi 24 minutit.

138. Distantsi pikkus oli 90 km, sõidu kiirus tunnis oli aga vastavalt 90 km/t.; 75 km/t.; 72 km/t.

139. 20 lehma.

140. Ülesande lahendamist alustatakse lõpust. Lähtuda tuleb sellest, et pärast kõiki ümbertõstmisi oli tikke kõigis hunnikutes võrdselt. Et tikkude üldarv nendest ümbertõstmistest ei muutunud, vaid jäi endiseks (48), siis on igas hunnikus pärast kõiki ümbertõstmisi 16 tikku.

1. hunnikus	2. hunnikus	3. hunnikus
16	16	16

Enne seda lisati 1. hunnikusse samapalju tikke, kui palju neid oli seal enne lisamist; teiste sõnadega, tikkude arv kahekordistus. Tähendab, enne viimast ümbertõstmist polnud esimeses hunnikus mitte 16, vaid ainult 8 tikku. Kuid kolmandas hunnikus, kust võeti need 8 tikku, oli enne seda 16+8=24 tikku.

Nüüd on tikud jaotatud hunnikuisse järgmiselt:

1. hunnikus	2. hunnikus	3. hunnikus
8	16	24

Edasi teame, et enne seda tõsteti teisest hunnikust kolmandasse samapalju tikke, kui palju oli kolmandas hunnikus. Tähendab 24 on kahekordne tikkude arv, mis oli enne ümberladumist kolmandas hunnikus. Siit saame teada tikkude jaotuse pärast esimest ümberasetamist:

1. hunnikus	2. hunnikus	3. hunnikus
8	16+12=28	12

Nüüd on kerge taibata, et enne esimest ümbertõstmist oli tikkude jaotus (s. o. tikkude esialgne arv hunnikutes) järgmine:

1. hunnikus	2. hunnikus	3. hunnikus
22	14	12

SISUKORD

SISSEJUHATUS 3

Liikumismängud

Jooksu-, hüppe- ja maastikumängud

Viimane paar 5
Kaks viimast paari 5
Kass ja hiir 6
Kas kingsepp kodus? 6
Nuudimäng 7
Tühi koht 7
Meri lainetab 7
Istu! 8
Rong 8
Peitemäng kinnilöömisega . . 9
Kodutu jänes 9
Läbi metsa 10
Kahte palju! 11
Kolme palju (vastupanuga) . 11
Tool, minu juurde! 12
Pendelteatejooks 12
Takistusjooks 13
Kotisjooks 13
Riietumine ja lahtiriietumine . 14
Kurikad 14
Küünlamäng 14
Esitlemine 15
Teatejooks munadega . . . 15
Kartulijooks 15
Teatejooks rõngastega . . . 16
Vaiakesest vaiakeseni . . . 17
Igaüks isemoodi 18
Jalgpallimatš 19
Veekandjad 19
Väljakutse 20
Kaks laagrit 21
Kohtumine vastasega . . . 21
Numbrite keerdjooks 22
Mets, meri, soo 22
Sikuhüppemäng 23
Võidujooks ühel jalal 23
Õng 24
Pimesikk 24
Kaks pimesikku 24
Pimesikk-kandja 25
Numbri pimesikk 26
Käod 26
Rebane 26
Peidetud varanduse otsimine . 27
Orienteerumine kuulmise järgi 27
Maskeerimine 27
Rünnak metsas 28
Mõistatusmäng maastikul . . 28
Mööda teed 29
Vaatlusmäng maastikul . . . 29
Nähtamatu marsruut 29

Mängud palliga

Ära anna palli juhtmängijale . 31
Jalgpall ringis 31
Tulevahetus 31
Seis! 32
Harilik laptuu 33
Vene laptuu 33
Pall üle pea 34
Edasi-tagasi 35
Kes on kiirem 35
Pall ringis 36
Viska ja püüa 37
Palliga ümber ringi 38
Pall auku! 38
Kujude loomine 39
Kindluse kaitsmine 39
Pall korvi! 39
Korvivisked 41
Taba palli! 41
Pall püüdjale 41
Koomiline jalgpall 42

Mängud muusika saatel

Põgenev nöör 43
Kus on su paariline? . . . 43
Marssimine ümber toolide . . 43
Luuavalss 44
Hiir, konn ja karu 44
Lillekimp 45
Ole tähelepanelik! 45
Ära viivita! 46
Kes on kiirem? 46
Ojake 47
Musikaalsed maod 48
Lillede karneval 48
Kolmas ülearune 49
Kutse 49
Kullimäng ringis 50
Puur ja jänesed 50
Anna edasi! 51
Tulised pulgakesed 51

Jõu- ja osavusmängud

Vedamine ringi 51
Vedamine kahekesi 52
Vedamine neljakesi 52
Kõievedu 53
Asendist väljaviimine . . . 53
Võitlus kükakil 53
Üle joone tõmbamine 54
Mustlasmaadlus 54
Käesurumine 54
Käte kõverdamine 54
Soolakaalumine 55
Kaela kõverdamine 55
Vedamine rihmaga 55
Vägikaikavedamine 55
Vastane ringist välja! . . . 56
Vastase tõstmine 56
Võitlus ühel jalal 56
Tasakaalust väljaviimine . . 56
Sikuvõitlus 57
Ringist väljaviimine 57
Üks mees viie vastu 57
Tugev käsi 57
Rebase püüdmine 57
Mida väiksem, seda suurem . 58
Liikuv märklaud 58
Odavise märki ja kaugusele . 59
Pall rõngasse 59
Kepiga märki 59
Kõikuv korvike 60
Vehkleja 60
Tasakaal laua serval 61
Vaat 61
Läbi käte ronimine 61
Tõusmine ristiasetatud kätega 62
Rätsepaeksam 62
Puudutada laubaga põlvi . . 62
Kükkimine sirge jalaga . . . 62
Tõusmine põlvitusest . . . 62
Läbi tooli seljatoe 62
Palli püüdmine 62
Palli viskamine 62
Pallide püüdmine 62
Rihm selja taha 62

Mängud jääl ja lumel

Jääpiljard 63
Rongide võidusõit 64
Karussell 64
Sajajalgse jooks 65
Teatevõistlus jääl 66
Kes on kiirem? 66
Uisutamisvõistlus paaris . . 66
Uisutamine takistuste vahel . 67
Linna kaitsmine 68
Võistlus ühel jalal 68
Veski 69
Pääsuke 70
Hüpped uiskudel 70
Teatevõistlus kelkudel . . . 70
Karussel kelkudega 72
Ole tähelepanelik! 72
Pendelteatesuusatamine . . 73
Mäkketõus 73
Laskumisvõistlus 74
Laskumine takistustega . . . 74
Kombineeritud teatesuusatamine 74
Rebasejaht 75
Suusatajad-džigitid 75

Laulumängud

Paaridesse laulmine 76
Kord istusin aias 77
Kosjad tulid saarest 79
Lepalind 81
Isamaa hiilgava pinnala . . 84
Naabri Mari 86
Süda tuksub tuks, tuks, tuks . 87
Kuku sa, kägu 89
Sõpra otsides 91
Toa teeks ma endal' tamme alla 93
Ringmäng 95

Meil kolhoosis 98
Nädalamäng 100
Me lähme rukist lõikama . . 104

Väikese liikumisega mängud

Püüa! 108
Rong 108
Rong sõidab 108
Puuviljakorv 109
Nähtamatu müts 109
Silmategemine 110
Rõngake 110
Rändav lusikas 110
Pähklid jooksval lindil . . . 110
Harjamäng 111
Võtme otsimine 111
Kelle käes on pall? 111
Kes lahkus? 112
Peidetud eseme otsimine . . 112
Pähkleid otsimas 112
Tulised käed 113
Elektriseerimine 113
Dirigeerimine 113
Vile 114
Pimesikk takistuste vahel . . 114
Hädaohtlik teekond 114
Tee häält! 114
Auhindade lõikamine 115
Õnnekott 115
Tabav löök 115
Lenduri proov 116
Pimeda mäng 116
Kätele löömine 116
Kas tunnete laule? 117
Laulukoor 117
Laulu arvamine 117
Sõna peitmine 118
Naerjad 118
Niidirullid 119
Kõik linnud lendavad . . . 119
Tibu 119
Täidan laeva 120
Ümmargune 120
Rikkis telefon 120
Kink ja mis sellega teha . . 121
Pilt ja allkiri 121
Haigus ja selle arstimine . . 121
Paarilise arvamine 122
Uus nimi 122
Eseme arvamine 122
Millisena, kus, mispärast? . . 123
Kes ütles? 123
Sõnadeta vestlus 124
Viga või voorus 124
Üldine meeleolu 125
Elukutse valik 125
Siluetid 126
Kelle käsi see on? 127
Kelle silm see on? 127
Tee nii ja nii! 127
Vastab naaber 127
Arvutusmäng ringis 127
Kalad, metsloomad, linnud . 128
«Ja» ning «ei» 128
Lausemäng 128
Elementide mäng 129
Kes ma olen? 129
Kes on su paariline? 130
Tähestik 130
Märgusõna 130
Liitsõna 131
Ütle, pea meeles, korda . . . 131
Tädi tuli Tallinnast 131
Korstnapühkija 132
Ütle kiiresti! 132
Mis vanasõnast on sõna? . . 133
Vanasõnade arvamine . . . 133
Minu sõber ja sinu sõber . . 134
Riimimäng (I variant) . . . 135
Riimimäng (II variant) . . . 135
Ja või ei? 135
Mis täht? 136
Oksjon 136
Kirjanduslikud kangelased . . 137

Kirjutamismängud

Merelahing 138
Mütsimäng 139
Ruudumäng 139
Üks puudub 140
Sada sõna 141
Võistlus täishäälikutele . . . 141
Lause moodustamine 142
Sõnade kombineerimine . . . 142
Telegramm 142
Kümme sõna ühe algustähega 143
Kollektiivne kiri 144
Mäng nootide abil 144
Tunne heliloojaid! 144
Tunne kirjanikke! 145
Tunne kirjandust! 145
Tuttavad read 145
Meie kodumaa ajaloost . . . 146
Lisajõed 146

Linnad jõgede ääres 146
Ümberpaigutatud tähed . . . 147
Tähtede asendamine 147
Erapooletu arvustus 147
Riimimäng 148
Esimene mulje 148
Telegramm 148
Elukutse 149
Sõbralik nõuanne 149
Mispärast? 149

Lauamängud

Hunt ja lambad 150
«Õnnemäng» 150
Halma 151
Värvimäng 152
Kuusnurk 153

Trikid

Kirsipaar 156
Kaks kokkuseotut 156
Kääride vabastamine 157
Raha langeb pudelisse . . . 158
Paberi elektriseerimine . . . 158
Muusikariist veeklaasidest . . 159
Lihtne muusikariist 159
Pettepilt 159
Raha väljapuhumine 159
Raha paberil 160
Sõrmuse asukoht 160
Kus keegi istub? 161
Kirjanike sünni- ja surmaaastad 161
Aritmeetiline trikk 162
Mahatõmmatud number . . . 163
Arvu mõistatamine midagi küsimata 163
Trikk doominokividega . . . 164
Mis keegi võttis? 164

Peamurdmist

Ülesanded 167
Vastused 200

Лидия Карловна Рийкоя
ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
На эстонском языке
Обложка художника С. Вялял
Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярну маантеэ 10

*

Toimetaja E. Teemägi
Tehniline toimetaja A. Sepp
Korrektor S. Kõiv

Ladumisele antud 19. X 1956. Trükkimisele antud 26. XII 1956. Paber 54×84, 1/16. Trükipoognaid 14,5. Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid 11,89. Arvutuspoognaid 11,66. Trükiarv 8000. MB-09508. Tell. nr. 3753. Trükikoda «Ühiselu» Tallinn, Pikk tän. 40/42.

Hind rbl. 5.—

6—9

Rbl. 5.—

A
21381
6028742

TÜ RAAMATUKOGU
1 0300 00602874 2

Rbl. 5.—

A
21381
6028742

TÜ RAAMATUKOGU
1 0300 00602874 2

MÄNGE KÕIGILE

MÄNGE KÕIGILE