



L. Bõljeva, M. Taborko, S. Šitik

MÄNGUD

JA

MEELELAHUTUSED

114

AP4 A - 20145

L. BÕLEJEVA, M. TABORKO, S. ŠITIK

MÄNGUD JA MEELELAHUTUSED

*Lõhiaru.
Tallinnas 1954 a. sügise.*



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1954

Originaali tiitel:
Л. Былеева, М. Таборко, С. Шитик
«Игры и развлечения»
Государственное издательство
«Физкультура и Спорт»
Москва 1952

Tõlkinud L. Riikoja

Tartu Ülikooli Raamatukogu
ARHIIVKOGU

SISSEJUHATUS

Õigesti ja hästi puhkab see, kes ei tunne igavust, kellel vabad minutid mööduvad elavalt ja huvitavalt. Noorus armastab südikust ja ta on alati valmis jõudu katsuma. On olemas palju mängu, mis on noortele kasulikud.

Need mängud on lihtsad, ei nõua erilisi vahendeid ja neid on kerge läbi viia puhketundidel — lõunavaheajal, öhtul pärast tööd või pühade ajal.

Mängud ei paku ainult meelelahutust, vaid nad ka kasvatavad. Kollektiivsetes mängudes taotlevad noored ühiseid sihte, kaitstes oma võistkonna huvisid. Mängijad ilmutavad oma käitumisega seltsimehelikkust ja vastutustunnet oma kollektiivi ees.

Mängud aitavad noori ühendada. Aitab pallist ja juba seob neid sõbralik ja elav mäng.

Jooks, hüpped, visked, võitlus — kõik need on liikumismängude elemendid. Nad aitavad kaasa noorte kehalisele kasvatusel. Mänge võivad kehalise kasvatusel vahendina kasutada edukalt komsomoliorganisatsioonid ja keha-kultuurikollektiivid oma töös noortega.

Paljudel mängudel on hariduslik tähtsus, näiteks kirjanduslikel mängudel ja mängudel, mis nõuavad erilisi teadmisi ja taipu.

Meie mängudekogumik on mõeldud ühiskondlike keha-kultuuri-instruktorite ja kõigi nende abistamiseks, kes tahavad organiseerida puhkust rõõmsalt ja arukalt.

Et kogumikku oleks parem kasutada, on see jagatud osadeks. Esimese, kõige suurema osa moodustavad liikumismängud. See jaguneb omakorda väiksemateks osadeks: jooksumängudeks, hüppemängudeks, võitlusemängudeks jne.

Edasi tulevad vähese liikumisega mängud, kirjanduslikud mängud, paarismängud (kahekaupa) jne. See jaotus võimaldab mängu organiseerijal õigesti ja kiiresti välja valida vajaliku mängu.

Mängud on esitatud keerulisuse järjekorras, s. o. lihtsamalt keerulisemale.

Raamatu lõpus on toodud nõuandeid, kuidas valmistada mängude läbiviimiseks ja kuidas neid organiseerida.

LIIKUMISMÄNGUD

Liikumismänge korraldatakse peamiselt vabas õhus.

Mõnda mängu saab läbi viia ainult spordiväljakul, paljude teiste läbiviimiseks aga piisab tasasest väljakust või legendikust.

Mängud on jagatud peamiselt neis toimuva liikumise järgi: ühtedes on põhiliseks liikumisviisiks jooks, teistes aga hüpped; on ka mängu, milles kasutatakse võitlust ja vastupanu või palli viskamist.

Eraldi on rühmitatud mängud maastikul, s. o. niisugused, mis viiakse läbi metsas, nõgudes, metsateedel ja teistes kohtades, kus võib end peita ja maskeerida. Samuti on eraldatud mängud, mille läbiviimiseks on tarvis muusikat. Neid on hea korraldada akordioni saatel pidudel, kuhu koguneb palju noori.

JOOKSUMÄNGUD

Kodutu jänes

Mängijad, peale kahe juhtmängija, jagunevad 3—5-liikmelisteks rühmadeks. Iga rühm paigutatakse väljaku erinevatesse kohtadesse, üksteisest 5—8 sammu kaugusele. Igaüks neist moodustab ringi — kodu. Igas kodus jääb üks mängijatest ringi keskele, see on jänes. Üks juhtmängijaist on jahimees, teine aga põgenev jänes. Jahimees ajab põgenevat jänest taga, katsudes sellele järele jõuda ja seda 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 aga jahimees tabab jänese, siis vahetavad nad osad.

Reeglid

1. Jahimees võib jänest püüda ainult siis, kui see on väljaspool kodu.

2. Läbi kodu jänesele järele joosta ei tohi. Kui jänes jooksis koju, siis ta sinna ka jääb.

3. Kohe, kui hulkuv jänes jooksis kodusse, peab seal olev jänes viivitamata välja jooksuma.

Selleks, et kõik saaksid olla jänesed, on tarvis kõikides ringides mängijad nummerdada. Algul saavad jänesteks esimesed numbrid, mõne aja järel aga teised, esimesed asuvad ringi jne.

Jäneseid võib vahetada iga kord, kui tagaaetav jänes on jooksnud ringi; tema asemele tuleb ükskõik kes kodus olijatest, tema ise aga asub selle kohale.

Kullimäng „anna käsi”

Mängijad valivad juhtmängija — kulli. Kull loeb kolmeni, misjärel kõik jooksevad laiali, kull aga püüab jooksjaid. Põgenedes kulli eest, haarab põgeneja kinni ükskõik missuguse mängija käest. Kui käest on kinni haaratud, ei tohi enam kulliks lüüa. Kui aga kullil õnnestub enne kedagi mängijaist puudutada, kui see pole veel teise mängija käest kinni haaranud, siis vahetavad nad osad, s. t. kullikslöödu jääb juhtmängijaks.

Mängukoht peab olema piiratud.

Reeglid

1. Jooksjat võib püüda niikaua, kuni ta pole haaranud kinni kellegi käest.

2. Kui on ühinenud kolm mängijat, siis võib püüda ükskõik kumba äärmist kulliks lüüa.

3. Kui mängija väljub mänguväljaku piiridest, loetakse ta püütuks.

Kullimäng tee läbilõikamisega

Mäng algab samuti nagu eelmine. Kui püüdja ajab kedagi taga, siis võib ükskõik kes lähemal olevaist mängijaist joosta põgeneja ja püüdja vahelt läbi, püüdja aga

peab seejärel hakkama taga ajama läbijooksjat. Seega, päästes seltsimeest, keda püüdja taga ajab, lõikavad mängijad tee nende vahelt läbi ja asetavad enda hädaohtu.

Kui püüdja tabab jooksjat, vahetavad nad osad.

Raskendatud kullimäng

Selles mängus peab püüdja — kull, taga ajades põgenejaid, ühe käega kinni hoidma sellest kohast oma kehal, kust teda kulliks löödi. Et jooksu raskendada, katsub iga püüdja jooksjat kulliks lüüa niisugusest kohast, millest kinni hoides on järgmisel püüdjal raske joosta (näiteks jalast, seljast jne.).

Viimane paar

Valitakse püüdja. Ülejäänud mängijad asetatakse paaridesse ja paarid seatakse kolonni kahekaupa. 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 peale laseb viimane paar kätest lahti ja mõlemad jooksevad ettepoole, 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 haarata, ühte nendest tabada. Kui tal see õnnestub, moodustab ta kinnipüütuga paari ja nad asuvad kolonni ette, kuna üksijäänud mängija hakkab püüdma. Kui püüdja aga 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.

Reeglid

1. Enne püüdja viimaseid sõnu ei tohi välja joosta.
2. Paariks võib ühineda ainult joostes väljakul püüdjast ettepoole.

Valge karu

Kõik mängijad asuvad piiridega ümbritsetud väljakul. Väljaku küljele on joonistatud karu kodu.

Mängijate seast valitakse püüdja — valge karu, kes asub oma kodusse.

Karu teatab: „Karuläheb jahile!” Kõik jooksevad laiali, karu aga hakkab neid püüdma. Püüdes ühe kinni, viib karu ta enda juurde koju, ning püüab pärast seda teise. Kui karu on püüdnud kinni kaks mängijat, võtavad need kätest kinni ja hakkavad püüdma. Olles kellegi kinni püüdnud, hakkavad nad karjuma: „Karulähe appi!”. Karu peab kohale jooksema ja sissepiiratud puudutama. Alles siis loetakse viimane püütuks. Kinnipüütud läheb karu kodusse. Paar jätkab püüdmist. Kui karu saab veel kaks püütut, moodustavad need teise paari, mis nagu esimenegi püüab väljakul jooksjaid.

Nii moodustavad igakord kaks püütut uue paari.

Mäng jätkub niikaua, kuni kõik mängijad on püütud. Kes viimasena kinni püütakse, on võitja.

Reeglid

1. Püüda võib ainult põgenejat sisse piirates.
2. Kuni karu pole sissepiiratud puudutanud, võib ta põgeneda käte alt välja libisedes.
3. Mänguväljakult väljajooksnud mängija loetakse püütuks.
4. Paarilised peavad püüdmisel teineteise käest kinni hoidma.

Kalurid ja kalad

Kahte väljaku otsa joonistatakse teineteise vastu kodude jooned. Väljaku külgedele aga tõmmatakse küljjooned — väljaku piirid.

Mängijad valivad kaks püüdjat — kalurit. Kõik ülejäänud mängijad on kalad ja jäävad ühe kodu joone taha. Kalurid, võttes kätest kinni, asuvad väljaku keskele, nägudega kalade poole.

Pärast kalurite märguannet „üks, kaks, kolm!” jooksevad kalad üle väljaku teise kodusse, kalurid aga püüavad neist mõnda kätega ümber piirata. Püütud jäävad kalurite

hulka ja, võttes nende kätest kinni, moodustavad võrgu. Pärast seda hüüavad kalurid jälle „üks, kaks, kolm!” ja kõik jooksevad vastasasuvasse kodusse, kalurid aga püüavad neid võrguga ümbritseda. Püütud ühinevad võrguks ja niimoodi võrk üha kasvab. Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on kinni püütud.

Reeglid

1. Mängijail, kes moodustavad võrgu, ei ole õigust kalu kätega püüda. Et kalu kinni püüda, tuleb võrk ringi moodustamisega sulgeda.

2. Kalad võivad võrgust välja libiseda ainult niikaua, kuni võrk pole suletud. Jõuga võrgust välja tungida ei tohi.

3. Kui võrk püüdmise ajal ise katkeb, pääsevad püütud kalad vabadesse.

4. Mängijad, kes jooksevad üle väljaku piiride, loetakse püütuiks.

Kogred ja haug

Väljaku otstes märgitakse ristjoontega kodud. Väljaku külgedele tõmmatakse väljaku külgiirid. Üks mängijatest jääb haugiks, kõik ülejäänud aga — kokredeks. Haug asub väljaku keskele, kogred aga — ühte kodudest.

Haug loeb: „Üks, kaks, kolm!”, misjärel kõik kogred jooksevad vastasolevasse kodusse. Haug püüab. Tabatu jääb väljaku keskele. Siis loeb haug uuesti ja kõik jooksevad endisesse kodusse tagasi. Kui on püütud mitu mängijat, asuvad nad risti väljaku keskele ühte viirgu ja hoiavad üksteisel kätest kinni, moodustades võrgu. Nüüd jooksevad kogred läbi võrgu, haug aga seisab selle taga ja püüab võrgust läbijooksjaid (joonis 1). Püütud ühinevad võrguks.

Kui võrk muutub pikaks, moodustatakse ring — korv. Mängijad, keda pole veel kinni püütud, jooksevad läbi korvi, väljaspool korvi asuv haug aga püüab neid. Kui kokri jääb väheseks, moodustavad püütud mõrra, s. o. seisavad kahte viirgu nägudega teineteise vastu. Haug asub väljapääsust kahe sammu kaugusel ja püüab kokri.

Mäng lõpeb, kui kõik kogred on kinni püütud.



Joonis 1. Kogred ja haug

Reeglid

1. Enne, kui haug pole lugenud: „Üks, kaks, kolm!”, ei tohi keegi kodust välja joosta, vastasel korral loetakse ta püütuks.

2. Kui kogred viivitavad ülejooksuga niikaua, kuni haug loeb veel kord valju häälega kolmeni, peavad nad lugemise ajal välja jooksma, või muidu loetakse nad püütuks.

3. Üle väljaku piiri jooksnud mängijad loetakse samuti püütuks.

4. Kinnipüütud mängijad, moodustades võrgu, korvi või mõrra, kokri ei püüa.

5. Kõik kogred on kohustatud ülejooksul läbima võrgu, korvi või mõrra. Vastasel korral loetakse nad püütuks.

6. Mängijad, kes moodustavad korvi, võivad püüda haugi juhul, kui neil õnnestub langetada ühendatud käsi haugi järel või püüda teda korvi. Haugi võib samuti püüda mõrraga juhul, kui ta läheb sellesse ja püütud mängijad piiravad ta ümber ning ühendavad käed.

Rünnak

Kaks võrdset võistkonda rivistuvad kahte viirgu, nägudega vastamisi, teine teise väljaku otsa. Viirgude ette tõmmatakse kodude jooned. Mängujuhi signaali peale üks viirgudest, hoides kinni üksteise kätest või käte alt, alustab rünnakut teisele võistkonnale, kes seisab paigal. Kui ründav võistkond läheneb teisele võistkonnale, annab mängujuht signaali (vile). Ründajad lasevad kätest lahti, pööravad kiiresti ümber ja jooksevad oma koju (joone taha). Teine võistkond aga püüab põgenejaid tabada. Tabatud mängijad loetakse üle ning nad lähevad jälle oma võistkonda tagasi. Seejärel läheb rünnakule teine viirg, esimene aga alustab signaali peale püüdmist.

Mängu korratakse 4—8 korda. Lõpuks loetakse, mitu mängijat kumbki võistkond püüdis. Võidab võistkond, kes püüdis rohkem mängijaid.

Reeglid

1. Põgeneda ja püüda võib vaid signaali peale.
2. Püüda võib ainult kodu jooneni.

*

Ründajad võivad ühendada käsi mitut moodi: risti, asetada need naabri õlgadele, ühendada tema selja tagant jne. Liikuda võib samuti mitut moodi (hariliku sammuga, hüpeldes, tantsides, hiilides, kükkides jne.).

Hea on mängu läbi viia lauluga või akordioni saatel.

Mängujuhil on soovitatav iga kord üles märkida püütud mängijate arv, et täpselt teada mängu tulemust.

Õö ja päev

Väljaku keskele tõmmatakse joon. Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda, kes asuvad kummalegi poole keskjoont, sellest ühe sammu kaugusele ja seljaga joone poole. Kummagi võistkonna poolele, 15—30 sammu kaugusele keskjoonest tõmmatakse kodude jooned. Seega seisab kumbki võistkond viirus näoga oma kodu poole. Üks võistkond on õö, teine — päev.

Mängujuht asub keskjoonel ja hüüab: „Öö”. Seejärel põgeneb päev oma koju, kuna öö hakkab teda püüdma. Kinnipüütud mängijad loetakse üle ja lastakse tagasi oma võistkonna juurde. Pärast seda astuvad mõlemad võistkonnad uuesti oma kohtadele. Mängujuht hüüab: „Öö” või „Päev”. Need, keda mängujuht hüüab, hakkavad püüdma. Iga kord loetakse kinnipüütud mängijad üle ja lastakse vabaks. Mängitakse 4—8 korda. Võidab võistkond, kes püüdis rohkem mängijaid.

Reeglid

1. On keelatud joosta oma kodusse enne, kui mängujuht pole hüüdnud.
2. Püüda võib ainult kuni koduni.
3. Kinnipüütud mängijad võtavad mängust täpselt samuti osa nagu teised mängijad ja neid võib uuesti püüda.

Kes on kiirem

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda. Kumbki võistkond rivistub viirgu (näoga üksteise vastu) ja harveleb omavahel käeulatuse kaugusse.

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

Mängujuhi signaali peale „Valmis olla, tähelepanu — MARSS!” söötab äärmine mängija palli oma naabrile viirus, see oma naabrile jne. kuni viiru lõpuni. Saades palli, jookseb viimane mängija oma viiru tagant viiru algusse ja alustab uuesti palli söötmist. Kui mängijad, kes alustasid palli söötmist, on jäänud äärmiseks viiru teises otsas, jooksevad nad sealt oma esialgsele kohale tagasi ja tõstavad palli üles.

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

Reeglid

1. Kohe, kui viimane mängija on rivist välja jooksnud, astuvad kõik ühe sammu vasakule.

2. Palli võib sööta ainult oma naabrile. Palli mitmest mängijast ülesöötmine pole lubatud. Vastasel korral arvestatakse võistkonnale karistuspunkte.

3. Kui keegi pillab palli maha, peab ta selle ise üles tõstma, asuma oma kohale ja jätkama palli söötmist.

4. Võidab võistkond, kes lõpetas mängu varem ja kellel pole karistuspunkte.

Pall üle pea

Mängijad, jagunedes kahte võrdsesse võistkonda, rivistuvad teineteisega paralleelselt kolonni ühekaupa. Mängijad asetsevad kolonnides 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.

Mängu jätkatakse, kuni kõik mängijad on palliga läbi jooksnud.

Reeglid

1. Kohe, kui viimane mängija on välja jooksnud, astub kogu kolonn ühe sammu tagasi.

2. Pall tuleb kindlasti anda selja taga seisjale, mitte aga mängijatest üle visata, muidu arvestatakse karistuspunkte vastavalt vahelejäetud mängijate arvule.

Teised reeglid on samad mis eelmises mängus.

Pall jalgade vahelt

Seda mängu mängitakse samuti nagu eelmist, ainult pall antakse edasi harkis jalgade vahelt. Palli võib ka veeretada, kuid seejuures tuleb mängijate vahemaad suurendada kuni kahe sammuni. Palli võib samuti veeretada korraga ühest kolonni otsast teise. Kui aga pall veereb kolonnist välja, peab mängija, kelle eest pall välja veeres,

selle kinni püüdma, asuma oma kohale ja jätkama veeretamist. Ülejäänud osas rakendatakse samu reegleid, mida rakendati mängus „Pall üle pea”.

Pall ringis

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

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

Mängu võib kokkuleppe kohaselt läbi viia ka 2—3-ringiliseks. Alguses võib palli ringis hästi edasi anda üks võistkond, hiljem aga teine. Juba selle väikese treenimise järel võib alustada võistlust.

Reeglid

1. Palli peab süüma kindlasti oma võistkonna kõige lähemal seisvale mängijale, s. o. üle ühe.

2. Juhul kui pall maha kukub, peab selle üles tõstma mängija, kes laskis palli kukkuda. Asudes uuesti oma kohale, söötab ta palli edasi.

Väljakutse

Väljaku kahte otsa tõmmatakse linnade jooned. Linnade vahemaa on 20—40 sammu. Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda, ja 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. Sinna saadetud mängija lööb kolm korda ükskõik missuguse mängija peopesale ja pärast kolmandat lööki jookseb oma linna tagasi. Kolmanda löögi saanud mängija jookseb teda väljakutsunud mängijale järele, püüdes teda tabada enne tema linna jõudmist. Tabamisel viib ta püütud mängija enda juurde vangi. Kui see aga ei õnnestu, läheb ta ise vastasmängijate juurde vangi. Seejärel aga saadab mängija 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.

Reeglid

1. Väljakutsutav lööb oma äranägemise järgi kas ühe, kahe või kolme vastasmängija pihule, kuid kokku võib ta lüüa vaid kolm lööki.

2. Alles kolmanda löögi järel võib hakata lööjat taga ajama.

3. Vang peab seisma enda vangistaja selja taga.

4. Vangi võib päästa. Selleks tuleb välja kutsuda mängija, kelle juures vang seisab, ja kui see mängija võetakse vangi, saab tema vang vabaks ning tuleb tagasi oma linna.

5. Juhul kui vangi langeb kapten, asendab teda ükskõik missugune tema võistkonna mängija.

Kaks laagrit

Kaks võrdset võistkonda rivistatakse nägudega vastamisi väljaku vastaspooltele vahemaaga 15—30 sammu.

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

Ühe võistkonna mängijad peavad sealt ära viima palli (või mõne teise eseme), teise võistkonna mängijad aga peavad seda takistama.

Mängujuhi signaali peale jookseb väljaku keskele kummaski võistkonnast üks mängija. Üks neist teeb mitme-

suguseid liigutusi, püüdes valvuri tähelepanu mujale juhtida ja viia eset oma laagrisse. Teine mängija — valvur — kordab kõiki vastasmängija liigutusi, ning ei jäta eset tähele panemata.

Kui aga ese võetakse ära, püüab valvur seda kätte saada. Kui tal see õnnestub, võtab ta vastasmängija vangis. o. asub koos temaga oma võistkonna (viiru) lõppu, vastasel korral aga jääb vangiks ja vastasvõistkonna viiru lõppu läheb valvur.

Kui kõik on selle esemega läbi mänginud, siis võistkond, kes sai rohkem mängijaid, loetakse võitjaks niipaljude punktidega, kuipalju tal on mängijaid rohkem. Seejärel vahetavad võistkonnad oma osad ja mängivad teistkordselt.

Reeglid

1. Joosta väljaku keskel asuva eseme juurde võib ainult mängujuhi signaali peale.

2. Valvur peab tingimata matkima kõiki eseme ära viija liigutusi, vastasel korral ta kaotab.

Juurdejooksmine ja ärajooksmine

Väljaku otstesse tõmmatakse 10—20 sammu kaugusele linnade jooned. Väljaku keskele lüüakse maa sisse teivas ja selle otsa pannakse müts (või pael, rätike, tükk riidet).

Mängijad jagunevad kahte võrdsesse võistkonda ning rivistuvad nägudega vastamisi linnade joonele.

Signaali peale jooksevad esimesed, kes seisavad viirgude paremal tiival, vastasasuva linna jooneni, pöörduvad seal ümber ja jooksevad teiba juurde, püüdes kiiremini mütsi ära võtta. Esimesena kohalejõudnu haarab mütsi ja jookseb sellega oma linna. Hilinenud mängija aga püüab vastasmängijat tabada.

Kui mütsiga mängija jääb tabamata, siis saab tema võistkond punkti. Kui ta aga kinni püütakse, saab punkti vastasvõistkond.

Siis jooksevad järgmised mängijad võistkondadest ja kordavad sama, mis tegid esimesed jne.

Mäng lõpeb siis, kui kõik mängijad on läbi jooksnud. Võidab see võistkond, kes saavutab rohkem punkte.

Reeglid

1. Välja võib joosta ainult mängujuhi signaali peale.
2. Läbi jooksnud mängijad asuvad oma viiru lõppu.
3. Mütsi haarajat võib püüda.
4. Kui mõlemad mängijad jõuavad mütsi juurde üheaegselt, võivad nad sooritada petteliigutusi, et parajat momenti kasutades mütsi haarata.

Pendelteatejooks

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda ning rivistatakse kolonni ühekaupa, üksteisega paralleelselt. Kolonnide vahe ei tohi olla alla 3 sammu.

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

Mängujuhi käskluse peale „Valmis olla, tähelepanu — MARSS!” alustavad kaptenid jooksu, jooksevad ümber oma lipu ja tulevad tagasi oma meeskonna juurde ning annavad teatepulga kiiresti eesseisvale mängijale parema käega.

Parema käega teatepulga vastu võtnud mängija jookseb kohe välja ja teeb sedasama mida kapteni. 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 varem.

Reeglid

1. Kaptenitel pole õigust startida (s. t. stardijoonet tagant väljuda) ilma käskluseta „MARSS!”. Järgmised jooksjad aga ei või minna üle joone enne, kui nad pole saanud teatepulka.

2. See, kes pillab teatepulga maha, peab selle üles tõstma ja võib alles siis jooksu jätkata.

3. Kokkupõrgete vältimiseks eesseisja mängijaga tuleb oma võistkonna juurde joosta vasakult.

Kartulipanek

Mängijad on rivistatud samuti kui eelmiseski mängus, ainult ülesanded on neil teised. Esimestel mängijatel on käes kott viie kartuliga. Kummagi kolonni vastu, neist 20—30 sammu kaugusele joonistatakse ritta viis väikest ringikest. Signaali peale jooksevad esimesed mängijad (kaptenid) oma ringide juurde, asetavad kartulid ringikesse ja tulevad tagasi ning annavad tühjad kotid järgmistele esimestele mängijatele. Need jooksevad omakorda ringikeste juurde ning korjavad kartulid kotti. Seejärel tulevad tagasi ja annavad koti üle järgmistele mängijatele, kes peavad omakorda kartulid ringikesse asetama jne.

Seega ühed mängijad panevad kartuleid, teised aga võtavad. Muud reeglid on samad mis pendelteatejooksuski.

Takistusteatejooks

Mängijad asuvad samuti nagu pendelteatejooksuski. 15—20 sammu kaugusele stardijoonest tõmmatakse maapinnast 70—80 cm kõrgusele nõör. 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 järgi jooksu, hüppavad üle nõöri, ronivad läbi tünni või värava, seejärel läbi tünnivitsa ja pöörduvad siis tagasi ning annavad teatepulga järgmistele esimestele mängijatele, kes teevad kõike sedasama. Mäng kestab niikaua, kuni kõik on läbi jooksnud. Muud reeglid on samad mis pendelteatejooksuski.

Kotisjooks

Mängijad on rivistatud samuti nagu eelmises teatejooksus.

Kummagi kolonni esimene mängija ronib kotti. Hoides kotti kätega vöö kohalt kinni, jooksevad mängijad kotis ümber kindlaksmääratud tähise ja pöörduvad tagasi,

ronivad kotist välja ning annavad selle järgmistele ees-
seisvatele mängijatele, kes kordavad sama tegevust, jne.
Muud reeglid on samad mis pendelteatejooksuski.

Loomade jooks

Mängijad on rivistatud samuti nagu eelmises teate-
jooksus. Igale mängijale antakse erineva looma nimi.
Näiteks nimetatakse esimesed mängijad võistkondades
karudeks, teised — elevantideks, kolmandad — krokodilli-
deks, neljandad — huntideks jne.

Mängujuht hüüab ootamatult ükskõik missuguse looma
nime. Hüütud mängijad sööstavad kolonnist välja, jookse-
vad 20—30 sammu kaugusel asuva tähiseni (näiteks
jooneni) ja pöörduvad oma kohtadele tagasi.

Mängija, kes jõuab oma kohale tagasi esimesena, toob
oma võistkonnale punkti. Seejärel hüüab mängujuht teisi
loomi jne. Võidab võistkond, kellel on punkte rohkem.

Reeglid

1. Joosta võib ainult mängujuhi kutsel.
2. Jooksma peab kuni kindlaksmääratud tähiseni,
vastasel korral loetakse mängija oma paaris kaotanuks.
3. Kui mõlemad mängijad saavad oma kolonni
tagasi üheaegselt, ei saa kumbki punkti.

Mängujuhil on soovitav koostada kolonnides olevate
„loomade” nimekiri, et neid väljahüüdmisel mitte unus-
tada. On soovitav, et üheski kolonnis ei oleks üle 10 ini-
mese.

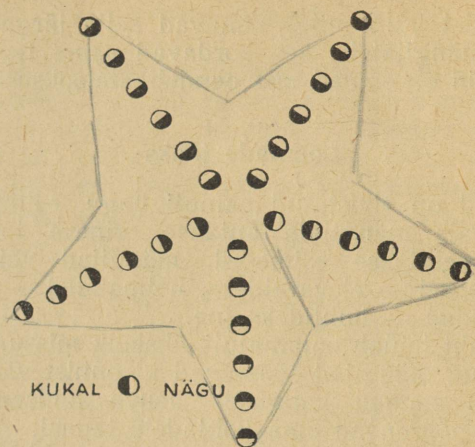
Kui mängijaid on palju, võib nad jagada kolme-nelja
võistkonda. Sel juhul jooksevad signaali järgi korraga
välja kolm-neli mängijat.

Ringteatejooks

Kõik mängijad jagatakse mitmesse rühma (mitte
vähem kui kolm ega rohkem kui kaheksa), kusjuures igas
rühmas peab olema ühepalju mängijaid (6—15).

Rühmad rivistuvad rattakodaratena kolonni ühekaupa,
seljaga ratta keskpaiga poole (joonis 2).

Esimesed mängijad hoiavad käes teatepulka (lipukest
või pulgakest).



Joonis 2. Mängijate asetus ringteatejooksu puhul

Mängujuhi signaali peale „Valmis olla, tähelepanu — MARSS!” jooksevad esimesed mängijad varem kindlaks määratud suunas ümber ratta. Seejärel annavad nad teatepulga järgmisele mängijale, kes seisab nende kodara ees, ning seisavad oma kodara lõppu. Järgmised mängijad teevad samuti, kuni kõik mängijad on läbi jooksnud. Võidab võistkond (kodar), kes lõpetas jooksu esimesena.

Reeglid

1. Joosta võib ainult ümber ratta.
2. Joostes ei tohi takistada ega tõugata teisi mängijaid.

HÜPPEMÄNGUD

Õng

Mänguks on tarvis 2—3 m pikkust peenikest nõõri; selle ühte otsa seotakse väike kotike liivaga. Võib kasutada ka kõrgushüppenõõri, mille otsas on liivakotikesed.

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

Mängujuhi signaali peale hakkab juhtmängija keerutama nõõri mööda maad. Mängijad hüppavad üles, püüdes vältida, et nõõr ei puudutaks jalgu. Keda nõõr puudutab, see vahetab juhtmängijaga kohad.

Reeglid

1. Kotikesega nõõriots peab libisema mööda maad ja ta võib riivata jalgu ainult kuni pahkluni.

2. Kui nõõr puudutas kahe mängija jalgu, jääb juhtmängijaks see, keda ta enne riivas.

Mängu variant. Mängijad seisavad ringis ja loenduvad paariks. Mängijad nr. 1 on üks võistkond, mängijad nr. 2 aga teine võistkond.

Mängujuht või keegi tema abilistest keerutab nõõri mööda maad. Mängija, keda nõõr puudutab, toob oma võistkonnale karistuspunkti ja mäng jätkub. Mängitakse 3—5 minutit. Lõpuks arvestatakse punktid kokku. Võistkond, kellel on vähem karistuspunkte, on võitja.

Hüplejad

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse võistkonda. Üks võistkond jookseb laiali väljakule, mille ümber tuleb eelnevalt piirid tõmmata.

Teine võistkond asub ühele väljakuküljele viirgu ja valib endale kapteni. Kapten saadab ühe mängijaist väljakule. See liigub seal ühel jalal hüpeldes ja püüab mängijaid, kes jooksevad nagu harilikult.

Kapten jälgib hüplejat ja 10—15 sekundi pärast hüüab: „Kojul!”, või annab märku vilega (kokkuleppe kohaselt). Hüpleja tuleb oma kohale tagasi ja väljakule läheb järjekorras järgmine mängija. Nii vahetuvad hüplejad kapteni märguandel pidevalt.

Mäng lõpeb, kui kõik mängijad väljakul on kinni püütud. Seejärel vahetavad võistkonnad osad.

Võib mängida ka aja peale. Võistkond, kes väljakul kauem vastu peab, on võitja.

Reeglid

1. Järjekordne hüpleja läheb väljakule alles siis, kui eelmine viirgu tagasi tuleb.

2. Kinnipüütud mängijad lähevad väljaku kõrvale vangi ja on seal mängu lõpuni.

3. Väljaku piiridest ei tohi üle joosta, väljajooksja jääb vangiks.

4. Hüplejad vahelduvad kapteni poolt määratud järjekorras.

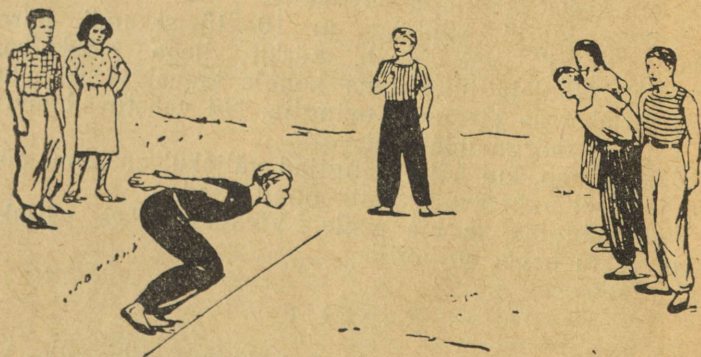
5. Kui kõik hüplejad on välja saadetud, kuid väljakule on jäänud veel mängijaid, väljutakse veel teine ja kolmas kord, kuni kõik on kinni püütud.

6. Hüplejate kapten püüab samuti mängijaid, minnes väljakule oma äranägemise järgi.

Süstik

Mängijad moodustavad kaks võrdset võistkonda. Need asetatakse teineteise vastu viirgu. Võistkondade vahele tõmmatakse mängu lähtejoon.

Ühe võistkonna esimene mängija hüppab mängitud joonelt hoota nii kaugele kui võimalik (joonis 3). Koht maa peal, mida puudutavad mängija jalakannad, märgitakse joonega. Seejärel väljub teise võistkonna esimene mängija, asub viimatimärgitud joone taha ja hüppab vastassuunas, katsudes lähtejoonest üle hüpata, s. o. sooritada pikema hüppe. Koht, kuhu maanduvad ta jalakannad, märgitakse samuti joonega. Seejärel läheb hüppama esimesest võistkonnast järjekorras teine mängija, kes hüppab kohalt, kuhu maandus viimane vastasmängija



Joonis 3. Süstik

jne., kuni kõik on läbi hüpanud. Toimub võistlus, kus ühe võistkonna mängijad hüppavad ühele poole, teise võistkonna mängijad aga tagasi. Võistkond, kellel lõpuks on õnnestunud „süstikut” edasi liigutada, s. o. kelle hüpped olid pikemad, on võitja.

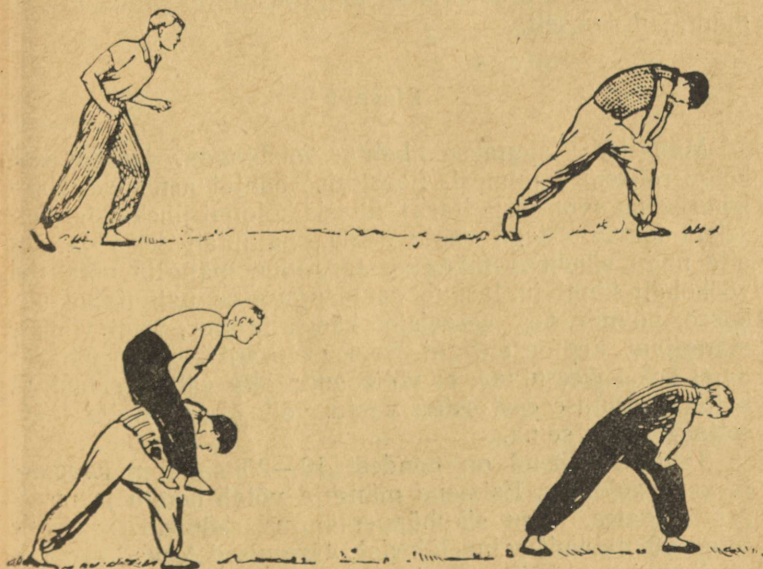
Reeglid

1. Hüpe sooritatakse paigalt ilma mingisuguse hoojooksuta.

2. Hüppekoha kindlaksmääramiseks märgitakse see jalakanna poolt puudutatud koht, mis asub kõige lähemal joonele, kust toimus hüpe. Kui mängija hüppe ajal kukkus, märgitakse lähim jälg, mille jättis ükskõik missugune kehaosa.

Sikuhüppemäng (tšehhardaa)

Mängijad asuvad sirgjoonelisel kolonnis, üksteisest 8–10 sammu kaugusele. Kõik, välja arvatud kõige



Joonis 4. Sikuhüppemäng

viimane, asetavad ühe jala ette, kõverdavad selle ja toetavad kätega põlvele, painutavad kere ette ning langetavad pea. Viimane mängija, võttes hoogu, sooritab mõlema jalaga äratõuke, toetab kätega eesesisva mängija seljale, hargitab jalad ja hüppab eesolevast mängijast üle, jookseb siis edasi, hüppab üle teisest, kolmandast jne., kuni on kõigist üle hüpanud (joonis 4). Seejärel jookseb 8—10 sammu edasi, jääb seisma ning painutab end samuti ette nagu teisedki mängijad. Seejärel alustab ülehüppamist järgmine tagaseisv 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 kummargil seisjaga. Kummargilseisjad vahelduvad kindlaksmääratud järjekorras.

Mängust võib osa võtta kõige rohkem 10 inimest.

Kui mängijaid on rohkem, võib nad jagada kahte võistkonda ja korraldada võistlust, kumb nendest lõpetab ülehüppamise kiiremini.

Kui ruumi sirgjooneliseks paigutuseks ei jätku, asuvad mängijad ringselt.

Elevant

Mängijad jagatakse kahte võistkonda, kummassegi kõige rohkem 7 inimest. Loosimise põhjal asub üks võistkond seina (või kõrge tara) juurde kolonni ühekaupa. Ees- seisja toetub kätega vastu seina, painutab kere ja pea ette nagu sikhüppemängus. Järgmine mängija võtab tal vöökohalt kinni ja laskub samasugusesse painutatud olekusse, põimib pea eesseisja käe alla jne., kuni viimase mängijani. See on elevant. Seisv elevant katsub end tihedasti kokku keerutada, et võtta enda alla vähem ruumi. Et kaitsta põrutuse eest seina vastu, võib üks mängija seista seljaga vastu seina.

Teine võistkond on nendest 10—20 sammu kaugusel ja asub kolonnis. Esimene mängija võtab hoogu ja maast ära tõugates, nagu sikhüppemängus, hüppab seisjatele selga võimalikult seina lähedal. Järgmised teevad sama ja nii lõpuni kuni kõik on seina juures seisvatele mängijatele selga hüpanud. Kui kõigil õnnestub hüpata nii, et nad

seisjaid ümber ei lükka, on võistkonnal õigus veel kord elevanti „saduldada”. Kui keegi nendest ei suuda üles hüpata või lükkab mõne mängija ümber, vahetavad võistkonnad osad.

HEITLUSMÄNGUD

Kukevõitlus

Maa peale tõmmatakse 3-meetrilise läbimõõduga ring. Kaks mängust osavõtjat lähevad ringi keskele. Seistes ühel jalal ja asetades käed selja taha, hakkavad nad signaali peale teineteist kehaga ringist välja tõukama. Kellel see õnnestub, on võitja. Seejärel läheb ringi järgmine paar jne.

Kukevõitlust võib läbi viia ka teisiti. Pärast väljatõukamist paar ei vahetu, vaid ringi jääb võitja kukk ja temaga läheb võitlema järjekorras järgmine mängija, või mängija, kes seda ise soovib. Lõpuks märgitakse, kellel mängijaist õnnestus kõige rohkem võita.

Seda mängu võib läbi viia kahe meeskonna vahelise võitlusena. Sel juhul jagunevad mängijad kaheks jõu poolest võrdseks võistkonnaks ja kumbki neist saadab ühe mängija ringi võitlema.

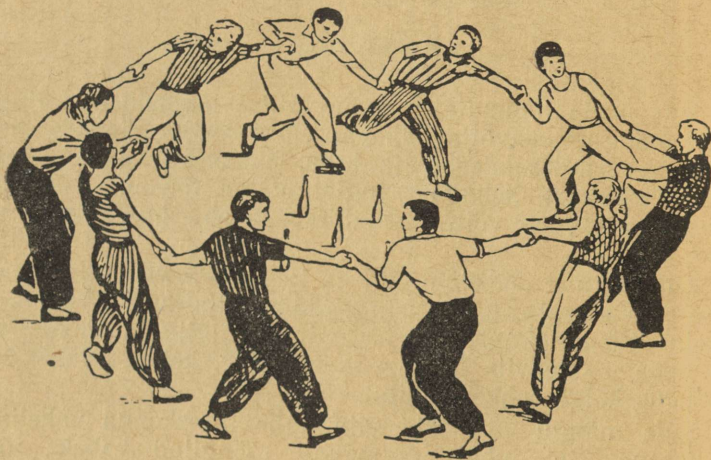
Võidab võistkond, kes tõukab ringist välja rohkem mängijaid.

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 kaaslasti ringi tõmmata. See, kes astub ringi, kas või ainult ühe jalaga, lahjub 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. Viimane mängija, keda ei saadud ringi tõmmata, on võitja.

Reeglid

1. Mängu alustatakse ja peatatakse mängujuhi märguandel.
2. Naabrit võib ringi vedada ainult käte abil, kasutama selleks ükskõik missugust teist moodust.



Joonis 5. Vedamine ringi

3. Kui mängijaid jääb niipalju, et nad ei ulatu joonistatud ringi piirama, moodustavad mängijad kätest kinni võttes ringikese suure ringi kõrvale ja püüavad vedada üksteist selle sisse.

Teine variant. Mängu viiakse läbi samuti nagu eelmist, ainult väljaku keskele joonistatud ringi asemele asetatakse püsti viis puuplockki (keeglit või kurikat). Puuplockid asetatakse järgmiselt: neli ruudu nurkadesse ja üks keskele, iga puuplokk teisest 0,5 meetri kaugusele (joonis 5).

Kõik mängijad katsuvad tõugata naabrit puuplokkide otsa. Mängija, kes satub puuplokkile, läheb mängust välja.

Muud reeglid on samad mis mängus „Vedamine ringi”.

Haara granaat

Mänguks on vaja 2—3 meetri pikkust nõõri ja kaks granaati või kurikat.

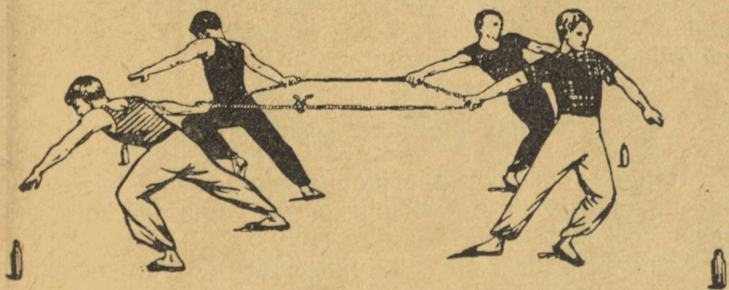
Nõõr tõmmatakse sirgeks ja asetatakse maa peale. Nõõri kummagi otsa juurde asetatakse 3 meetri kaugusele üks granaat.

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

Seejärel läheb vedama järgmine paar.

Vedamine neljakesi

Võetakse jäme 6—8 meetri pikkune nõõr ja seotakse otsad kokku. Neli mängijat võtavad sellest neljast kohast kinni, moodustades ruudu (joonis 6). Igast mängijast 3 meetri kaugusele asetatakse maa peale granaat.



Joonis 6. Vedamine neljakesi

Märguande peale hakkavad mängijad nõõri vedama, igauks enda poole, püüdes nõõri lahti laskmata läheneda granaadile ja seda üles võtta. Võidab see, kes haarab granaadi esimesena.

Seejärel lähevad vedama järgmised neli jne.

Et välja selgitada kõige osavamaid ja tugevamaid mängijaid, selleks võib korraldada võistluse nelja võitja vahel.

Reeglid

1. Granaadid peavad olema kindlasti igast mängijast ühesuguses kauguses.

2. Kui keegi nööri tõmbajatest laseb tõmbamise ajal nööri lahti, läheb ta mängust välja ja tema asemele tuleb uus mängija.

Köievedu

Võetakse 8—20 m pikkune köis (sõltuvalt mängijate arvust), selle keskoht märgitakse värvilise riidetükiga. Köis tõmmatakse sirgu ja asetatakse maa peale. Köie keskohta maa peale tõmmatakse joon. Mängijad jagatakse jõult ja arvult kaheks võrdseks võistkonnaks. Ühe võistkonna mängijad võtavad köiest kinni ühelt poolt, seistes rinnati köie keskkoha poole, teise võistkonna mängijad — teiselt poolt, rinnati esimese võistkonna 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.

Kolmas ülearune (vastupanuga)

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

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 misuguse 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 tagaajaja tabab põgeneja, vahetavad nad osad.

Kui põgeneja ühineb ükskõik misuguse paariga, hakkab püüdma eest põgenema tagumine.

See on jõumäng ja selles mängus ei tohi ühendada poisse ja tütarlapsi.

Reeglid

1. Mängijat võib pöörata ainult teda vöökohalt kinni hoides. Ükski teine moodus pole lubatud.

2. Juhtmängijad võivad joosta, kuhu soovivad.

3. Paarid ei tohi oma kohalt lahkuda, nad võivad pöörata ainult kohapeal.

MÄNGUD PALLI VISKAMISE JA PÜÜDMISEGA

Seis!

Mängijad moodustavad ringi ja loenduvad numbrite järjekorras. Üks mängijaist jääb juhtmängijaks. Ta läheb väikese palliga ringi keskele.

Juhtmängija põrgatab palli kõvasti vastu maad ja hüüab ükskõik missuguse 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 põrgata, kuid ilma kohalt liikumata (kummardudes, kükides, kohalt 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 mängijatest palliga tabada jne., kuni see õnnestub. Tabatu saab uueks juhtmängijaks, mängijad asuvad tema ümber ja mäng algab otsast peale.

Reeglid

1. Käskluse peale „Seis!“ ei tohi keegi kohalt liikuda.
2. Niikaua, kuni juhtmängija pole saanud palli enda kätte, võib väljakul laiali joosta nii nagu keegi soovib.

Küünlad

Uhte väljakuotsa tõmmatakse 4 sammu pikkune joon. Mängijad valivad endi seast kaks mängijat — palli lööja ja palli söötja.

Palli lööja saab laptuu (jämeda otsaga kepi, mis on natuke hõõveldatud, et seda oleks parem hoida), palli söötja aga väikese palli (kummist või lappidest).

Palli lööja ja söötja asuvad joonele. Kõik ülejäänud mängijad jooksevad mööda väljakut laiali ja asetuvad malelaua kujuliselt.

Palli söötja viskab palli parajale kõrgusele, ja lööja lööb tugevasti laptuuga selle pihta, püüdes saata palli väljakule võimalikult kõrgele ja kaugele.

Mängijad, kes seisavad väljakul, katsuvad palli lennult kinni püüda. Kellel see õnnestub, saab lööjaks ja endine lööja jookseb väljakule tema kohale.

Juhul, kui palli ei õnnestunud kinni püüda, haarab üks mängijatest palli ja viskab selle kohe palli söötjale. Kui palli söötja püüab selle lennult kinni, jääb ta palli lööjaks; endine palli lööja saab aga palli söötjaks ja jookseb väljakule lahkunud mängija asemele.

Reeglid

1. Kui palli lööja lõi kaks korda mööda või lõi palli joone taha, siis vahetab ta palli söötjaga kohad.
2. Kui palli söötja söötis kolm korda palli halvasti, läheb ta väljakule ja tema asemele määratakse uus söötja.

Jahimehed ja rebased

Mängijate seast valitakse üks jahimees. Teistest mängijatest eraldamiseks seotakse talle midagi ümber käe või märgitakse mõnda teist moodi. Jahimehel on väike pall. Kõik ülejäänud mängijad on rebased.

Jahimees läheb väljaku keskele, mis peab olema piiratud. Rebased kogunevad jahimehe ümber. Jahimees viskab kolm korda palli üles ja püüab selle kinni. Pärast kolmandat viset jooksevad rebased igas suunas laiali. Jahimees aga, püüdnud palli, katsub sellega tabada üht rebastest. Tabamise korral jääb tabatud rebane tema abiliseks ja seob endale samuti sideme ümber varruka. Seejärel hak-

kavad nad kahekesi palliga rebaseid püüdma. Iga uus tabatud rebane paneb jälle varrukale märgi ja liitub jahimehega, jäädes tema abiliseks. Kui jahimees saab kaks-kolm abilist, lubatakse vabadel rebastel palli maast haarata ja süüta seda omavahel nii, et jahimees oma abilistega ei saaks seda vallutada. Jahimehed aga püüavad nende käest palli ära võtta ja neid tabada. Mäng jätkub seni, kuni on püütud kõik rebased.

Reeglid

1. Rebastel on keelatud joosta üle väljaku piiride. Rebane, kes seda teeb, on tabatud ja jääb jahimehe abiliseks.

2. Rebastel võib tabada palliga ükskõik missugust kehaosa, välja arvatud pea.

Kitse lautaajamine

Tasasele maale kaevatakse auk (lohk), kuhu mahub väike pall (kera). Seda lohku nimetatakse laudaks. Ümber lauda tehakse 3—4 sammu kaugusele laudast üksteisest iga mängija jaoks auk, välja arvatud üks mängija, kes jääb loosi järgi juhtmängijaks. Mängijad seisavad keppi käes hoides nende aukude juures ja asetavad kepiotsad aukudesse. Juhtmängija koht on mängijate ringi taga. Ta püüab oma keppiga ajada palli lauta. Mängijad segavad tal palli ajamist ja takistavad seda keppidega, kuid samal ajal peavad teraselt jälgima oma aukusid, kuna mängujuhil on õigus oma keppi asetada ükskõik missugusesse vabasse auku.

Mängija, kes jättis oma augu tähele panemata, vahetab juhtmängijaga osad.

Niipea kui pall on aetud lauta, peavad kõik mängijad kepid aukudest välja võtma ja kiiresti kohad vahetama. Sel ajal katsub juhtmängija oma keppiga üle võtta ükskõik kelle augu. Kes jääb august ilma, hakkab juhtmängijaks.

Reeglid

1. Kellelgi pole õigust visata palli käega ega lüüa jalaga.

2. Mängijad ei tohi sulgeda oma auku jalaga.

3. Kui pall on laudas, võivad mängijad vahetada kohti mitu korda, kuni juhtmängija on leidnud endale augu.

4. Kuni pall pole aetud lauta, võivad mängijad samuti auke vahetada. Iga niisuguse vahetuse korral võib juhtmängija võtta endale kellegi augu ja siis asendab teda see, kes jääb ilma auguta.

Laptuu ringis

Kõik mängijad jagatakse kaheks võrdseks võistkonnaks. Ühe võistkonna mängijad asuvad ringi üksteisest käe ulatuse kaugusele ja astuvad sammu tagasi. Nende jalgade ette joonistatakse ringjoon. Teine võistkond asub ringi sisse laiali.

Ringjoone taga seisvail mängijail on pall (kas väike laptuupall, võrkpall või korvpall). Nad peavad palli viskamise teel tabama ükskõik missugust ringi sees asuvat mängijat, kes sel momendil võib üles hüpata, painutada, kummarduda või palli eest ära pöörata. Keda pall tabab, see langeb mängust välja.

Sel viisil väheneb ringis oleva võistkonna liikmete arv. Palli tuleb visata nii, et keegi ringi sees olevaist mängijaist ei saaks seda kinni püüda. Kui kõik ringist välja lüüakse, vahetavad mängijad kohad. Võidab võistkond, kes kauem ringis vastu pidas.

Reeglid

1. Kui ringi sees seisev mängija püüdis palli kinni, pöörduvad kõik mängust välja langenud mängijad mängu tagasi.

2. Kui ringi sees olev mängija püüdis palli, kuid ei saanud seda hoida, loetakse ta tabatuks ja tal tuleb mängust lahkuda.

3. Mängijatel, kes viskavad palli, ei ole õigust astuda üle ringjoone.

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 söö-
dab palli kordamööda igale mängijale. Pall visatakse üles
nii, et seda saab kepiga lüüa (joonis 7). Lööja katsub



Joonis 7. Harilik laptuu

saata palli kaugele väljakule, viskab laptukepi 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. Kuigi mängija ei tabanud palli, peab ta ikkagi jooksuma pessa.

Tabatud mängija asub juhtmängija kohale, see aga läheb mängima koos teiste mängijatega. Kui juhtmängija viskab mööda, jääb ta edasi juhtmängijaks.

Kui kõik mängijad löid mööda ja jooksid pessa, siis juhtmängija, seistes linna joone taga, viskab palli kolm korda õhku. Selle aja jooksul peavad mängijad jooksuma 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 löi ja pessa jooksis.

Reeglid

1. Juhtmängija võib palliga lüüa ainult mängijat, kes jookseb üle väljaku. Linna ja pesa joone taga lüüa ei tohi.
2. Pärast jooksu asub mängija järjekorra lõppu.
3. Juhtmängija, kui ta tabab jooksjat, asub mängijate järjekorra lõppu, tabatu aga läheb tema asemele.

Vene laptuu

Ühte väljaku otsa tõmmatakse linnajoon, vastasotsa aga, 40—60 sammu kaugusele linnast — pesajoon (muru 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 söötma.

Pallisöötja, seistes linna joonel, viskab palli üles, ja mängu alustava võistkonna esimene mängija lööb palli laptuuga nii kaugemale väljakule kui võimalik. Kui löök õnnestus, jookseb lööja üle väljaku pessa ja sealt tagasi. Kui aga pall kukkus lähedale, jääb mängija linna ja ootab järgmist head lööki, mille järel ta jookseb (joonis 8). Väljakul olevad mängijad katsuvad palli kinni püüda õhust või haarata momentselt 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



Joonis 8. Vene laptuu

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.

Reeglid

1. Mängijad löövad palli väljakule järjekorras. Kapten lööb palli viimasena.

2. 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 ta on jooksnud pessa ja jõuab tabamatult linna tagasi.

Seejuures asub ta linnas järjekorda viimase mängija järele.

3. Kapten võib lüüa järjest kolm korda.

4. Ülejooksja peab jätma laptuu linna; vastasel korral peab ta tagasi pöörduma ja uuesti jooksma.

5. 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.

Edasi-tagasi

Mängijad, jagunedes kahte võrdsesse võistkonda, rivistuvad teineteisega paralleelselt kolonni ühekaupa. Mängijad on kolonnides üksteisest ettesirutatud käte kaugusel, kolonnide vahemaa aga on 3—4 sammu.

Iga kolonni eesmine mängija annab mängujuhi signaali peale palli (jalgpalli või korvpalli) üle pea tagaseisvale mängijale, kes annab samal viisil palli järgmisele jne. Kui pall on jõudnud kolonni lõppu, pööravad kõik võistkonna mängijad ümber, võtavad laia harkseisu ja 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 lipukese, mütsi, puust kera või teiste esemetega.

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

Rändav pall

Valitakse juhtmängija. Ülejäänud mängijad moodustavad ringi, asudes üksteisest kõrvalesirutatud käte kaugusele. Ühel mängijatest on suur pall (võrkpall või korvpall). Juhtmängija asub väljaspool ringi, palliga mängija vastu.

Mängijad söödavad palli edasi endast paremale või vasakule, kuid kindlasti naabrile. Juhtmängija katsub pallile järele jõuda ja puudutada seda käega üleandmise momendil või siis, kui see on kellegi käes. Seejuures ei või ta minna ringi sisse. Kui palli tabamine õnnestub, vahetab ta sellega kohad, kelle käes ta palli puudutas.

Reeglid

1. Kui mängija söötis üle ühe või mitme mängija, siis tema, teinud vea, läheb juhtmängija asemele.

2. Kes palli maha laseb, läheb juhtmängijaks.

3. Iga kord, juhtmängija vahetuse ajal, hakatakse palli söötma juhtmängija vastas asuvalt ringi küljelt.

*

Mängu raskendamiseks võib ringi laiendada, suurendades mängijate vahemaad 3—4 sammuni.

Ära anna palli juhtmängijale

Mängijad moodustavad ringi, asudes üksteisest kõrvalsirutatud käte kaugusel. Juhtmängija läheb ringi keskele. Ringisseisjad hakkavad söötma palli (võrkpalli 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 juhtmängijal see õnnestus, läheb tema asemele mängija, kelle käes oli pall viskamise ajal, juhtmängija aga asub ringjoonele.

Reeglid

1. Palli võib sööta õhust või veeretada mööda maad.

2. 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, mis asub väljaspool ringi.

Pall õhus

See mäng on eelmisega väga sarnane, kuid keerukaks teevad teda järgmised reeglid: 1) palli võib sööta ainult õhus, kuid mitte kõrgemalt juhtmängija kätest ega alt-poolt tema põlvi; 2) kui pall puudutab maad või lendab üle juhtmängija ülestõstetud käte, hakkab mängu juhtima see, kes tegi vea. Ülejäänud reeglid on samad mis eelmises mängus.

Seda mängu võib soovitada nendele, kes käsitsevad palli juba hästi. On soovitav mängida „Ära anna palli juhtmängijale”.

Lendav pall

Valitakse juhtmängija. Kõik ülejäänud mängijad moodustavad ringi. Juhtmängija läheb palliga ringi keskele ja söödab selle ükskõik missugusele mängijale. Viimane söödab palli kas pihkudega või sõrmedega mõnele teisele mängijale või juhtmängijale, kes selle jälle omakorda edasi söödab nii, et pall maha ei kukuks. Palli kukkumisel läheb keskele järjekorras uus juhtmängija.

Reeglid

1. Palli ei tohi järjest lüüa rohkem kui kaks korda, vastasel korral algab mäng otsast peale.

2. Kui pall lendas ringist välja, võib seda päästa, kui keegi mängijatest jõuab pallile alla joosta ja seda ringi tagasi lüüa.

*

Mäng muutub huvitavamaks, kui loetakse, mitu korda õnnestus palli sööta, ilma et seda oleks lastud maha kukkuda. Seda mängu võib korraldada nii, et mängijad, kes tegid vea, lähevad mängust välja; viimasena mängujäänu loetakse võitjaks.

Kui mängijaid on üle kümne, võib organiseerida võistlust.

Selleks jagatakse mängijad kahte võistkonda ja kumbki neist moodustab ringi. Võidab võistkond, kes rohkem kordi löi palli tagasi.

Jalgpall ringis

Mängijad moodustavad ringi, asudes üksteisest kõrvale sirutatud 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 paremalt poolt möödus, jääb juhtmängijaks.

Reeglid

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

2. Palli võib takistada ja lüüa ainult jalgade ja kehaga.

Kindluse kaitsmine

Kõik mängijad asuvad ringis. Ringi keskele asetatakse kolmest ühe meetri pikkusest kepest, mis on ülalt kokku seotud, kindlus. Üks mängija kaitseb kindlust, ülejäänud katsuvad seda aga palliga maha lüüa (joonis 9). Kaitsja



Joonis 9. Kindluse kaitsmine

takistab seda, kattes keppidest kindlust oma kehaga ning lüües palli tagasi käte ja jalgadega. Mängija, kes kindluse ümber lööb, asub kaitsja asemele, kaitsja aga läheb ringi.

Reeglid

1. Kindlust võib maha lüüa, visates palli ilma kohalt liikumata.

2. Kaitsja ei tohi kindlust kätega kinni hoida.
3. Kui kindlus viske tagajärjel kohalt liigub, kuid ümber ei kuku, hoiab kaitsja seda edasi.
4. Kui kaitsja ise kindluse ümber lükkab, pole ta enam kindluse kaitsja, vaid tema kohale asub see mängija, kelle käes on pall sellel momendil.

*

Kui mäng toimub liivasel väljakul, tuleb seisjate jalgade ette tõmmata ring selleks, et nad palli löömise ajal ei astuks üle piiri.

Taba jalgu!

Mängijad seisavad ringis üksteisest kõrvalesirutatud käte kaugusel ja püüavad palliga tabada ringi keskel olevat juhtmängijat vastu jalgu. Selleks söödavad mängijad palli üksteisele edasi ja viskavad sobival juhul vastu juhtmängija jalgu, kes põikleb kõrvale, joostes ringi sees, hüpates üles ja lüües palli kätega.

Mängija, kes tabab juhtmängijat, vahetab temaga kohad.

Reeglid

1. Palli tuleb visata juhtmängija pihta oma kohalt liikumata.
2. Pall loetakse märkiläinuks vaid siis, kui see tabab juhtmängijat altpoolt põlvi.

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 vanglajoonede vahele (joonis 10). Mängujuht viskab palli keskjoonele. Mängu alustab võistkond, kelle poolele pall kukkus. Mäng seisab järgmises: ühe võistkonna mängijad katsuvad tabada palliga kõiki teise võistkonna mängijaid.

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

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

Reeglid

1. Mängijad ei tohi minna üle keskjoone vastasvõistkonna väljakule.

2. Palliga võib tabada ükskõik millist kehaosa, välja arvatud pea.

3. Mängijat, kes püüab palli lennult kinni, ei loeta tabatuks.

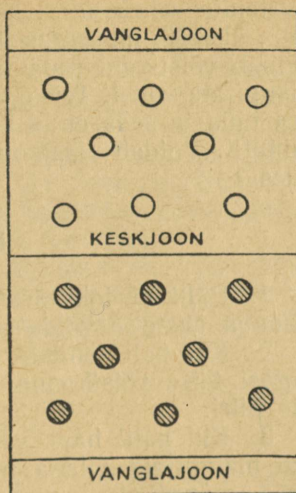
4. Kui pall põrkub maast tagasi ja puudutab mängijat, ei loeta seda tabamiseks.

5. Palliga ei ole lubatud joosta ega seda kaua käes hoida. Sel juhul antakse pall vastasvõistkonnale. Palliga võib edasi liikuda, põrgatades seda vastu maad.

6. Kui pall kukkus vanglajoone taha, siis söödavad vangid palli sealt oma mängijaile.

7. Vange võib vabastada ja lasta nad tagasi väljakule.

Selleks tuleb visata pall vangistatule nii, et ta püüaks selle lennult, ilma et astuks üle vanglajoone.



Joonis 10. Võistkondade paigutus mängus „Tulevaheetus”

Võitlus palli pärast

Mängijad jagunevad kaheks võrdseks võistkonnaks. Üks võistkond märgitakse millegagi (seotakse ümber mingi side, rätik, kääritakse käised üles jne.). Võistkondade kaptenid lähevad väljaku keskele. Ülejäänud mängijad lähevad väljakule laiali, katsudes asuda kiiresti paardesse: ühe võistkonna mängija teise võistkonna mängijaga. Väljak peab olema piiratud. Mängujuht viskab palli

kaptenite vahele üles, kes katsuvad seda püüda õhust või lüüa ükskõik missugusele oma mängijale. Vallutades palli, katsub võistkond seda hoida: palli söödetakse edasi oma mängijate vahel. Teise võistkonna mängijad püüavad palli ära lüüa ja seda enda kätte haarata. Mäng kestab 10—15 minutit. Võidab võistkond, kes hoidis palli kauem enda käes.

Reeglid

1. Palli ei tohi ära kiskuda, seda võib ainult välja lüüa ja üksteise võidu haarata.

2. Kui pall lendab üle väljaku piiride, viskab selle tagasi teise võistkonna mängija kohalt, kust pall lendas üle piiri.

3. Kui palli haaravad korruga kaks mängijat, katkestab mängujuht vilega mängu ja annab hüppepalli, s. o. need mängijad asuvad rinnati ning mängujuht viskab palli nende vahele üles; mõlemad tõttavad lööma palli ükskõik kellele oma võistkonna mängijatest.

4. Palliga ei tohi väljakul joosta. Palli võib vedada, põrgatades seda vastu maad. Kui mängija jooksis palliga, peatab kohtunik mängu ja pall visatakse sisse küljoone tagant, kohalt, kus tehti viga.

5. Toore mängu — palli rebimise ja sihiliku mängijate tõukamise puhul annab mängujuht palli teise võistkonna mängijaile.

*

See mäng on ettevalmistus korvpallimänguks ja kõige parem on seda korraldada korvpalliväljakul või väljakul, mis on samasuguste mõõdetega.

MÄNGUD MUUSIKAGA

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 tantsijad peavad laiali jooksuma 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 hoiä siin kätest kinni. Mängujuhi signaali peale jäävad mõlemad ringid seisma ja muusika vaib. 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 puusale; seista ühel põlvel, üks käsi puusal, teine aga 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.

Linnud ja puur

Mängijad moodustavad kaks ringi — sisemise ja välimise. Sisemise ringi mängijad võtavad kätest kinni, moo-



Joonis 11. Linnud ja puur

dustades puuri. Ülejäänud mängijad — linnud — asetsevad vabalt välimises ringis.

Polka (või mõne muu tantsumeloodia) saatel liigub puur paremale, linnud aga liiguvad hüpetega vasakule. Mängujuhi vile peale puur peatub ning mängijad tõstavad käed üles. Linnud jooksevad puuri ja sealt välja. Mängujuht annab ootamatult signaali, muusika vaikib ja puur suletakse, s. o. kõik langetavad käed ja laskuvad kükki. Linnud, kes on puuris, loetakse püütuiks ja nad asuvad sisemisse ringi. Seejärel hakkab puur muusika saatel uuesti liikuma ühele poole, linnud aga teisele poole jne.

Iga korraga puur üha suureneb ja linde jääb vähe-maks. Mäng kestab niikaua, kui kõik linnud on püütud. Seejärel vahetavad mängijad kohad: kes oli mängu algul seesmises ringis, asub nüüd välimisse ringi ja vastupidi.

Selle mängu kordaminekuks on parem jagada osad väljakul, s. o. näiteks tütarlapsed asuvad ringi ja moodustavad puuri ning poisid on linnud või vastupidi.

Kolmas ülearune (muusika saatel)

Mängijad asuvad paarikaupa, paar paari järel ringi. Paarilised võtavad käe alt kinni ja asetavad vaba käe puusa.

Mängijatest valitakse juhtmängija — 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.

Reeglid

1. Juhtmängija ei tohi põgenejat kulliks lüüa juhul, kui see haaras kellegi käe alt kinni.

2. Juhtmängija võib kulliks lüüa mängijat, kes on paaris kolmandaks ja jätkab kõndimist käe alt kinni hoides.

Lillede karneval

Mängijad asuvad paarides ja seisavad paar paari järel. Igale mängijale pannakse lille nimi. Esimesele paarile — rukkilill ja karikakar, teisele paarile — maikelluke ja meelespea, kolmandale paarile — kelluke ja kirikakar, 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 kirikakart, rukkilill uut karikakart, maikelluke uut meelespead. Mängijad moodustavad uued paarid. Iga uus paar asub mängujuhi taha ja kui kõigis paarides on toimunud vahetus, algab mäng otsast.

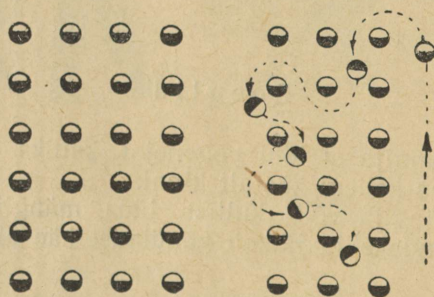
Pärast paaride vahetust võib muuta lillede nimesid ja mängu uuesti alustada.

Musikaalsed maod

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

Iga madu saab mingisuguse, kõigile hästi tuttava meloodia või laulu. Näiteks üks madu saab muusika „Seda paati pole tehtud linnuluust”, teine — polka, kolmas — valsi ja neljas — marsi.

Pillimees hakkab mängima mingisugust valitud meloodiat, näiteks polkat. Võistkond, kellele see muusika kuulub, hakkab polkat tantsides liikuma mööda väljakut oma



KUKAL ● NÄGU

Joonis 12. Mängu „Muusikaalsed maod” skeem

juhtija järel mitmes suunas, minnes kolonnidest läbi, põimudes nende vahel ja loogeldes maona väljakul (joonis 12).

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.

Reeglid

1. Liikuda võib ainult oma muusika järgi.
2. Pole tähtis, kes kelle järel pärast signaali oma 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 oma madu huvitavamalt. Mängu kordamisel tuleb madude muusikat muuta.

MÄNGUD MAASTIKUL

Orienteerumine kuulmise järgi

Mäng viiakse läbi 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 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 sidemed ära ja määravad kindlaks, kes on mängujuhile kõige lähemal.

Kauguse kindlaksmääramine

Mängijad tähistavad kauguses mingisuguse eseme (puu, kännu, heinakuhja jne.), ja igaüks määrab kindlaks selle kauguse, nimetades umbkaudse sammude arvu. Seejärel kontrollitakse seda sammudega. See, kes määras kauguse täpsemalt kindlaks, on võitja.

Peidetud varanduse otsimine

Mängujuht peidab mingisuguse eseme (näiteks koolikoti) teatud kohale metsa, aasale või teele. Seejärel sele-

tab mängujuht mängijaile, missugune asi on peidetud, missugusele maa-alale ja kuipalju ta annab selle otsimiseks aega. Kõik lähevad varandust otsima. Kes selle leiab, on võitja. Seejärel peidab asja selle leidja.

Käod

Mängijad jagunevad kahte võistkonda. Ühe võistkonna mängijad siirduvad metsa, ronivad eri kohtades puude otsa ja maskeerivad endid, kujutades endist kägusid. Maa-ala piirid, kus käod võivad end peita, 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 teisest kiiremini kõik käod, loetakse võitjaks.

Rebane

Mängu korraldatakse metsalagendikul, metsaserval, metsatukas või mujal, kus võib end peita.

Üks või kaks paremat jooksjat hakkavad rebasteks. Nad võtavad endaga kaasa kotid või koolikotid peenikeste paberiribadega, õlgedega, kuivade puulehtedega või muu materjaliga, mida võib jätta maa peale jälgedeks. Seejärel jooksevad rebased 1—1½ 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 — 1 tund) rebased leitakse, loetakse võitjaks jahimehed, vastasel korral aga võidavad rebased.

Maskeerimine

Mäng viiakse läbi murdmaastikul — 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, maskeerides end hästi. 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 1—1½ tundi (kokkuleppe kohaselt) peitunuid. Kui võistkond leiab vastase üles, on ta võitja, kui see neil 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.

VÄIKESE LIIKUMISEGA MÄNGUD

Talvel või külmade vihmaste ilmadega võivad noored, kogunedes ruumidesse, korraldada lihtsaid vähese liikumisega mängu, mis põhinevad taibukusele, tähelepanule, kiirele orienteerumisele, mälule jne. Niisugused mängud ei nõua erilisi vahendeid ega suurt ruumi ja toimuvad tavaliselt elavalt ja huvitavalt.

Rõngake

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

„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?”. Küsitud peab küsimusele vastama, kuid mitte öeldes „ja” või „ei”. Kes eksib, vahetab juhtmängijaga osad.

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

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 lahkuvad ajutiselt mängust.

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

Lugemisel ei tule ülepeakaela kiirustada.

Kui mängijad on küllalt ette valmistatud, võib kokku leppida, et „hopp” ei öelda ainult seitsme ajal, vaid ka viiega, kolmega jne. jagunevate arvude juures.

Kes lahkus?

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

Elav rätik

Mängijad istuvad ringis ja hakkavad üksteisele viskama kokkuseotud rätikut. Juhtmängija hakkab seda püüdma. Kui juhtmängija saab rätiku kätte, vahetavad juhtmängija ja süüdlane kohad.

Kui mängijaid on palju, on parem visata rätikut ainult endast vasakul või paremal istuvale naabrile. Mida kiiremini rätikut visatakse, seda huvitavam on mäng.

Kink ja vastukink

See on naljamäng. 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 toimub vastassuunas vastukinkimine: mängija, kes asub esimesest kinkijast vasakul, ütleb lähimale mängijale kõrva, mis selle esemega teha, mis talle kingiti, näiteks „kuivatada”, „praadida”, „puhastada” jne. Kui kinkimine ja vastukinkimine on lõppenud, ütleb igaüks, mis talle kingiti ja mis selle kingitusega soovitati teha. Mõnikord juhtub, et raamat soovitati ära süüa, õun — läbi lugeda, praepann — naerma ajada, jalgratas — taskusse peita jne.

Rikkis telefon

Mängijad istuvad ringi. Mängu alustab äärmine 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, siis istub mängu alustaja vasakule äärele, uueks telefonistiks aga saab äärmine parempoolne mängija. Kui aga edasiandmine toimus valesti, siis küsib telefonist kõiki järjekorras ja, leides süüdlase telefoni rikkiminekus, laseb tal ümber istuda vasakule äärele. Seejärel annab sama telefonist paremalt äärmisele mängijale uue sõna või lause.

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. Hori-sondil 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 igaüks võtab ühe koha. Juhtmängija istub samuti ühele toolile.

„Kohata jäänud mängija asub juhtmängija asemele.

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.

Tee nii ja nii!

Mängijad seisavad või istuvad (nagu kellelegi meel-
dib) 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” peale liigutust ei korrata. Kes eksib ja
teeb liigutuse ebaõigel ajal, peab minema juhtmängija
asemele või saab kaotuspunkti ja peab end vabaks män-
gima. Mängijad võib jagada kahte võistkonda ja korral-
dada nende vahel võistluse — kes teeb vähem vigu.

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

Kaks pimedat

Pealtvaatajad moodustavad suure ringi. Kahel mängi-
jal seotakse silmad kinni. Üks hakkab püüdma, teine aga
põgeneb, helistades kellukest. Aeg-ajalt püüdja küsib:
„Kus sa oled?” Juhtmängija on vait, helistab ja läheb
vaikselt teise kohta. Kui püüdja tabab põgeneja, peavad
nad vahetama osad või püüdjaks saab põgeneja, uus juht-
mängija 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 ja
nimetatakse „Jašaks”, põgenejaks aga tüdruk — „Maša”.
Jaša küsib: „Maša, kus sa oled?” Maša aga vastab: „Siin,
Jaša!”, ja eemaldub vaikselt.

Sõnadeta vestlus

Mängijad istuvad ringis. Juhtmängija läheb teise
ruumi. Ülejäänud „mõtlevad välja” kedagi mängijatest,
peavad meeles tema tunnused ja kutsuvad juhtmängija
tagasi. Tal lastakse arvata, keda on mõeldud. Juhtmängija
küsimise abil, ilma sõnagi rääkimata, ühelt
mängijalt — missugune on tema kasv, teiselt — kuidas ta
on rietatud 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.

Tulised käed

Mängijad asuvad ringi ja sirutavad mõlemad käed ette, pihkudega ülespoole. Juhtmängija, kes asub ringis, püüab lüüa kellelegi pihkudele. 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.

KIRJANDUSLIKUD MÄNGUD

Üks huvitavamaid meelelahutuse organiseerimise viise on kirjanduslikud mängud. Paljud neist nõuavad autorite ja nende teoste tundmist, oskust esitada oma mõtteid, valida sõnu ja koostada lauseid.

Enamiku nende mängude jaoks on tarvis pliiatsit ja väikseid paberilehti.

Valvetäht

Mängijad istuvad mugavalt. Mängujuht teatab, et ta nimetab mingisuguse tähe ja kõik peavad kirjutama oma paberilehele võimalikult rohkem sõnu, mis algavad selle tähega. Seejuures tuleb kirjutada sõnad üksteise alla, tulpadesse. Kirjutatakse ainult nimisõnad nimetavas käändes ja ainsuses. Omadussõnu kirjutada ei tohi. Mängujuht vaatab kella järgi aja ja ütleb: „Tähelepanu! Täht „K”!” (või mingisugune teine täht). Kõik kirjutavad. 1—3 minuti järel laseb mängujuht tõmmata mängijatel kirjutatu alla joone, lugeda sõnad kokku, kirjutada saadud arv joone alla ja näidata naabritele.

Selgitatakse välja, kellel on kirjutatud kõige rohkem sõnu. Mängija, kes on kirjutanud kõige suurema arvu sõnu, loeb need kõvasti ette. Ta on võitnud, kui tema sõnade hulgas ei esinenud ebaõigeid sõnu. Kui tal aga esinevad vead, läheb võiduõigus üle sõnade arvu poolest järgmisele mängijale, kes peab need samuti kõvasti ette lugema.

Pidude ajal võib mängureglid ja valvetähe kirjutada suurele paberilehele. Esitanud selle mängijaile, kirjutavad nad kindlaksmääratud aja jooksul sõnad paberilehele ja annavad need üle mängujuhile.

Väiksema grupi puhul võib seada tingimuseks, et esimesena mängu lõpetanu loeb oma sõnad ette, ülejäänud

mängijad aga tõmbavad oma lehekestelt samasugused sõnad maha. Seejärel loevad teised mängijad järjekorras sõnad, mida varem ei esinenud. Mängu lõpus määratakse kindlaks, kellel on kõige rohkem sõnu, ja see loetakse võitjaks.

Kümme vastust

Mängujuht jagab mängijaile pliiatsi ja paberilehed, millele on kirjutatud tulpades kümme sõna: 1. Lill. 2. Kõögivili. 3. Puuvili. 4. Metsloom. 5. Lind. 6. Kala. 7. Puu. 8. Mari. 9. Jõgi. 10. Linn.

Siis nimetab mängujuht ühe tähe. Mängijad peavad kirjutama iga paberile märgitud sõna järele vastuse uue sõna näol, mis algab mängujuhi poolt nimetatud tähega.

Võtame näiteks tähe „S”. Sel juhul võib näiteks kirjutada järgmised vastused:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1. Lill — sinilill | 6. Kala — siig |
| 2. Kõögivili — sibul | 7. Puu — sarapuu |
| 3. Puuvili — sidrun | 8. Mari — sõstar |
| 4. Metsloom — sebra | 9. Jõgi — Sõr-Darja |
| 5. Lind — sookurg | 10. Linn — Smolensk |

Võidab see, kes kirjutab vastused kõige kiiremini. Need võivad igal mängijal muidugi olla erinevad, kuid peavad tingimata algama kindlaksmääratud tähega. Esimesena lõpetanu loeb oma sõnad kõvasti ette. Seejärel loeb järgmine, kellel on temast erinevad sõnad jne.

Algul tuleb anda vähem küsimusi ja kergemaid, hiljem aga võib esitada osavõtjaile vastamiseks mitte ainult siinloodud kümme küsimust, vaid ka teisi, näiteks: helilooja, kirjanik, kunstnik, poet, teadlane, näitleja, laulja, helikunstnik, väejuht, kirjanduslik kangelane.

Määrates tähte, millega peavad kõik vastused algama, tuleb arvestada ka mängijate koosseisu. On olemas tähti, millele on kerge sõnu valida (k, p, r, s, t jne.).

Kollektiivne jutustus

Üks mängijaist alustab jutustust: ta ütleb paar lauset ja katkestab lauset lõpetamata järsku jutustuse ning laseb ükskõik kellel juuresolijaist seda jätkata. Uus jutustaja

teeb kahe-kolme lause järel samuti nagu esimene. Kui kõik on võtnud osa jutu jätkamisest, saab esimene mängija uuesti sõna, et anda jutustusele lõplik kuju.

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.

Ümberpaigutatud tähed

Mängijad kirjutavad üles 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 järgmisi sõnu:

- | | |
|------------------|----------------------|
| 1. Luik — kilu | 6. Kala — kaal |
| 2. Viik — kivi | 7. Pael — pale |
| 3. Teras — arest | 8. Kera — kare |
| 4. Sarv — vars | 9. Parukas — purakas |
| 5. Riik — kiri | 10. Pulk — kulp |

Võidab see, kes suudab koostada uued sõnad teistest kiiremini.

Sõnade ahel

Mängijad istuvad ringis. Keegi alustab mängu, öeldes valjusti mingisuguse sõna, näiteks raamat. Parempoolne naaber peab kohe ütleva uue sõna, mis algab eelmise sõna viimase tähega — t, näiteks takjas. Järgmine naaber paremal lausub sõna, mis algab s-ga — näiteks sammal jne. Öeldud sõnu korrata ei tohi. Järgmine sõna tuleb öelda kiiresti, viivitades mitte üle 3—5 sekundi. Kes viivitab kauem või ütleb sõna valesti, langeb mängust välja või annab pandi — mingisuguse eseme (kammi, tuletikud, pliiatsi jne.).

Mängu lõppedes pandid lunastatakse — määratakse kindlaks, mida peab iga pandi omanik sooritama, et seda välja lunastada: laulma, tantsima, mõistatama kolm mõistatust jne.

Laduja

Mängijatel lastakse kirjutada paberilehekestele mingisugused tähed, näiteks: a, v, e, s, i, k, m, t. Nendest tähtedest tuleb koostada võimalikult rohkem sõnu. Sõnades võivad esineda ainult need tähed, mis on eelnevalt üles märgitud. Käesoleval juhul on antud 8 tähte. Nendest võib koostada selliseid sõnu nagu: vesi, kisa, kits, tema, ema, esik, kaev, mesi, vetikas jne.

Võidab see, kes koostab kindlaksmääratud aja jooksul kõige rohkem sõnu.

Mida vähem tähti, seda raskem on sõnu koostada. Seejärel on soovitatav anda 7—8 eri tähte, mille hulgas on nii täis- kui ka kaashäälikuid. Mõnda tähte, nagu a, k, e, võib anda kaks korda, et sõnu oleks kergem valida. Mängu lõppedes tuleb lasta võitjal valitud sõnad ette lugeda. Ülejäänud mängijad tõmbavad endal samad sõnad maha, pärast aga loevad ette need sõnad, mida võitjal ei olnud.

Ülalt alla ja alt üles

Mängujuht laseb mängijail kirjutada paberile mingisuguse sõna, kusjuures tähed on tulbas ülalt alla. Sellest veidi paremale kirjutab ta sama sõna samal viisil, kuid alt üles. Esimese tulba tähed peavad olema kohastikku teise tulba tähtedega. Mängujuhi märguande peale hakkavad kõik täitma ruumi tulpade vahel nii, et moodustuks samapalju uusi sõnu kuipalju tähti on põhisõnas. Igaüks neist uutest sõnadest peab algama vasakpoolse tulba teatud tähega ja lõppema parema tulba vastava tähega. Kirjutada tuleb ainult nimisõnu nimetavas käändes ja ainsuses. Näiteks sõnast „ratsu” võib saada järgmised sõnad:

R agu U
A tla S
T imu T
S ood A
U hme R

Võidab see, kes kirjutab sõnad kõige kiiremini ja õigesti. Kõik sõnad selleks mänguks ei sobi. Mängujuht peab valitud sõna eelnevalt järele proovima.

Võib seada tingimuseks, et võidavad esimesed kolm, kes lõpetavad mängu teistest varem. Tuleb kontrollida, kas nende sõnad on õigesti kirjutatud.

PAARISMÄNGUD (KAHEVÖITLUSED)

Nendest mängudest osavõtjad peavad näitama oma jõudu, osavust, vastupidavust, külmaverelisust ja taibukust.

Paljusid mängu — kahevõitlusi jälgitakse meeleldi, mistõttu neid on soovitav lülitada kehakultuuripidustuste programmi. Kuid paljusid neist võib edukalt korraldada igasugustes tingimustes (piduõhtutel kinnises ruumis, koosviibimistel jne.).

Võitlus ühel jalal

Kaks osavõtjat seisavad teineteise vastas. Mõlemad kõverdavad 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 $1\frac{1}{2}$ meetri kaugusele. Mängujuhi signaali peale laskuvad nad kägarasse ja asetavad kepi kinnerte 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 (eest) ümber oma põlvede.

Kaotab see, kes võitluse ajal käed lahti laseb.

Sikuvõitlus

Kaks mängijat asuvad teineteisest $1\frac{1}{2}$ meetri kaugusele ja seovad oma jalad kinni. Mängujuhi märguandel aseta-

vad nad käed seljale ja, hüpates koosjalu, püüavad vastast tasakaalust välja viia või sundida teda käsi lahti laskma.

Ringist väljaviimine

Kaks osavõtjat asuvad $2\frac{1}{2}$ -meetrilise 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.

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 kepi kinni ja veavad seda enda poole, püüdes vastast jalgadele tõmmata.

Ringist väljatõukamine

Seistes 5-meetrilise läbimõõduga ringis, võtavad kaks mängijat kinni kuni kahe meetri pikkuse ja umbes 6 sentimeetri jämeduse teiba eri otstest. Mängujuhi märguandel püüavad mõlemad teineteist teiba abil ringist välja tõugata. Kaotab see, kes satub mõlema jalaga väljapoole ringi. Teineteisega kokkupuutumine ei ole lubatud. Nad võivad tõugata ainult teiba abil. Kes teiba lahti laseb, on samuti kaotanud.

Kepi äravõtmine

Kaks mängijat asuvad rinnati ja saavad $\frac{1}{2}$ meetri pikkuse tugeva kepi. Mängujuhi märguandel püüab kumbki neist keppi ära rebida, hoides mõlema käega kinni selle otstest. Kaotab see, kes laseb lahti mõlemad käed. Keppi võib ära rebida ükskõik missugusel viisil, kuid ainult käte abil, puudutamata vastast teiste kehaosadega.

Võisteldakse kuni kolm korda. Võidab see, kes rebib kepi teiselt ära vähemalt kaks korda.

Niidirullid

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

Kaks mängijat 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.

Vastane ringist välja!

Kaks mängijat asuvad 2-meetrilise 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 jalga ette panna, valu tekitada ja kasutada tooreid võtteid.

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

Kõrvaletõukamine

Kaks mängijat asuvad teineteisega vastamisi ja asetavad jalapöiad nii, et need puutuksid mõlemal kokku ja moodustaksid sirgjoone. Seejuures peab eesseisva jala kand puutuma kokku tagaseisva jala varvastega. Vasak käsi asetatakse seljale.

Mängujuhi märguandel tuleb võetud asendisse jäädes

parema käe pihu löökidega vastu vastase pihku ta tasakaalust välja viia. Seejuures võib kasutada kavalusi: kätt eest ära tõmmata, pettelööke sooritada jne.

Korrata sama võitlust vasaku käega.

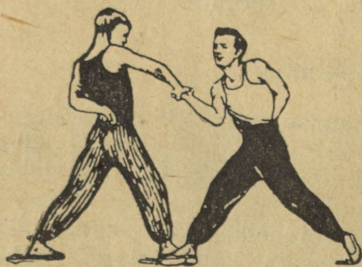
Asendist väljaviimine

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, põrgates vertikaalselt asetatud pihkudega vastu kaaslase pihke. Kaotab see, kes liigutab varbaid, asetab ühe jala taha või kõrvale.

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

Kõrvaletõmbamine

Kaks osavõtjat asetavad parema jala küljega ette nii, et põia välisküljed puutuksid kokku. Seejärel võetakse

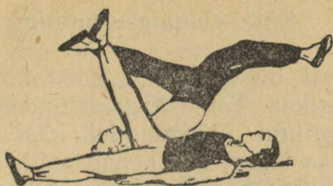


Joonis 13. Kõrvaletõmbamine

kinni vastase paremast käest, haaratakse tugevasti ümber labakäe ja püütakse mängujuhi märguandel teineteist kõrvale tõmmata. Vasakud käed on selja taga (joonis 13). Taga-seisvat vasakut jalga võib liigutada; kes aga liigutab kohalt paremat jalga, on kaotanud. Seejärel võib alata võitlust uuesti, kuid vasak jalg ees.

Mustlasmaadlus

Kaks osavõtjat heidavad selili nii, et ühe jalad oleksid kõrvuti teise peaga. Käed on sirutatult piki keha. Mõlemad on vastamisi paremate külgedega. Mängujuhi märguandel tõstavad nad parema jala sirgelt ette ja asetavad selle pahkluu kohalt vastase parema jala taha, püüdes teda sundida tirelit (kukerpalli) tegema (joonis 14). See-



Joonis 14. Mustlasmaadlus

järel võib asuda vastamisi vasakute külgedega ja korrata sama võitlust vasaku jalaga.

Käesurumine

Istudes teineteise vastu, asetavad kaks osavõtjat kõverdunud parema käe küünarnuki lauale ja ühendavad labakäed. Vasak käsi peab olema selja taga. Mängujuhi märguande järgi 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.

Soolakaalumine

Kaks mängijat asuvad teineteisega selitsi ja ühendavad käed küünarnukk-seongus. Mängujuhi märguandel püüavad mõlemad kere ettepainutamisega tõsta (kaaluda) teist oma seljale (joonis 15). Võidab see, kes teeb seda varem.



Joonis 15. Soolakaalumine

Käte kokkusurumine

Üks mängijaist seisab kõrvaesirutatud kätega. Teine võtab oma labakätega ümber kaaslase randmete ja püüab mängujuhi märguandel tema käsi kokku suruda. Puutuda vastast mingi teise kehaosaga ei tohi. Võidab see, kes suudab käed kokku suruda.

Mängu kordamisel osad vahetatakse.

Käte eemalesurumine

Ühel osavõtjal on mõlemad käed kõverdatult rinnal. Labakäed on rusikas. Teine haarab ümber tema randmete ja püüab mängujuhi märguandel käsi kõrvale suruda, ilma et puudutaks tema teisi kehaosasid. Kui ta seda suudab, on ta võitnud. Seejärel vahetatakse osad ja mäng kordub.

Käesirutamine

Ühel osavõtjal on parem käsi kõverdatult kõrvale viidud. Mängujuhi märguande järgi püüab teine mängust osavõtja oma mõlema käega sirutada vastase kätt, ilma et puudutaks tema teisi kehaosasid. Seejärel toimub teine kohtumine, kuid osad on vahetatud.



Joonis 16. Proovi käsi kõverdada!

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 16).

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

Kaela kõverdamine

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

Võitlus kükakil

Võtnud kükkasendi, sirutavad kaks mängijat mõlemad käed ette. Mängujuhi märguandel püüab kumbki, tõuga-

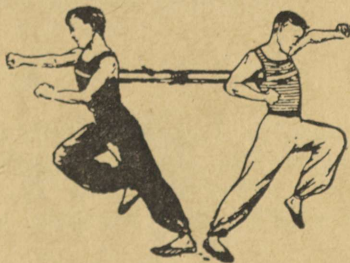
tes oma pihkudega vastu kaaslaste pihke, teda sellest asendist välja viia. Seejuures ei või teineteist petta, s. t. käsi eest ära tõmmata, kõrvale hüpata jne. On lubatud tõugata ainult pihkudega vastu pihke.

Üle joone tõmbamine

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

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 poole, 3—4 sammu kaugusel asuva jooneni (joonis 17). Võidab see, kes jõuab oma jooneni.



Joonis 17. Vedamine rihmaga

Vedamine põidadega



Joonis 18. Vedamine põidadega

Seistes seljati paremal jalgal, haaravad kaks osavõtjat vasaku jala kõverdatud põia-ga ümber vastase vasaku jala põia. Sellises asendis püüab kumbki neist vedada kaaslast mängujuhi märguande järgi oma jooneni, mis asub 2—3 sammu kaugusel (joonis 18). Seejärel toimub vedamine teistkordselt, kuid parema jalgaga.

Kui põiad lähevad lahku, pöörduvad mängijad tagasi oma kohtadele ja alustavad vedamist uuesti.

Ratsavõitlus

Kummaltki poolt võtab sellest võitlusest osa kaks mängijat. Üks kujutab endast hobust, teine aga ratsanikku. Ratsanik istub kaksiratsa hobuse seljas, kes haarab mõlema käega ümber ta kinnerde. Mängujuhi märguandel püüavad mõlemad ratsanikud teineteist kätega haarates maha tirida.

MÄNGUD-ATRAKTSIOONID *

LIHTSAD ATRAKTSIOONID

Lihtsaid atraktsioone võib kergesti organiseerida iga-sugustes tingimustes, need ei nõua keerulisi vahendeid ja on jõukohased mitmesugusele osavõtjate koosseisule. Nende mängudega arendatakse osavust, silmamõõtu, orienteeru-misvõimet, tasakaalu ning teisi omadusi ja oskusi.

Odad

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

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

Pall rõngasse

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

Mängija, seistes 5—7 sammu kaugusel rõngast, peab viskama võrkpalli läbi rõnga. Võidab see, kes kolmest viskest suudab seda teha kas või ühel korral.

* Kehakultuuriline atraktsioon — see on harjutus või mäng, mis on mõnikord nalja iseloomuga ja nõuab mingisugust lihtsat inventari. Seepärast nimetatakse nendes mängudes atraktsiooniks sageli ka inventari.

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 sihhib selle peale ettesirutatud kepi, mille pikkus on 0,5—1 meeter. Mängijal seotakse silmad kinni, lastakse minna märklaua juurde ja torgata kepp käigult auku. Kellel see õnnestub, on võitja.

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 ühele otsale. Tuleb minna mööda seda, asetades jalakanna tihedalt varvaste ette, pöörduda laualt lahkumata ümber ja minna samal viisil tagasi.

Kes suudab minna mööda laua serva edasi ja tagasi ilma komistamata, loetakse võitjaks.

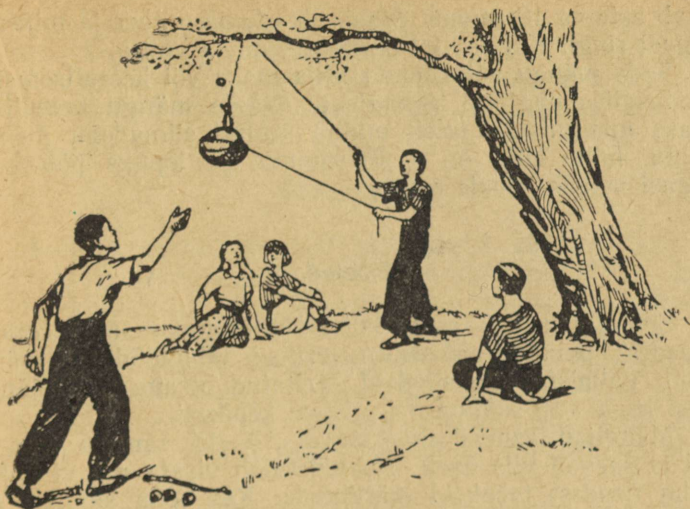
Osavõtjaid võib lasta enne mängu algust laua serval treenida.

Kõikuv korvike

Üle 2—3 meetri kõrguse kangi või oksa visatakse nõör, mille otsa on kinnitatud väike (20—30-sentimeetrilise läbimõõduga korvike). Teine nõöriots on mängujuhi käes, kes võib nõöri tõmmates või järele andes korvikest tõsta või langetada. Peale selle on korvi külge seotud veel üks nõör, 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 19). Kes seda suudab, on võitnud.

Korvi kõrgus ja kaugus oleneb mängijate koosseisust



Joonis 19. Kõikuv korvike

— mängujuhi äranägemise järgi. Kuulikeste asemel võib kasutada väikseid palle, käbisid või kivikesi. Korvikest võib asendada võrgu, sõela või pangega.

Pall pea kohal

Üle puuoksa või kangi visatakse nõör, mille otsas ripub pall. Pall tuleb üles tõmmata nii, et see asuks 30—50 sentimeetrit mängija peast kõrgemal. Tõstes palli teatud kõrgusele, peab mängujuht selle kooskõlastama mängijate kasvu ja ettevalmistusega.

Mängust osavõtja peab võtma natuke hoogu ja, hüpates üles, katsub tabada peaga palli. Samuti võib läbi viia võistlust, kes hüppab kõrgemale.

Hoojooksu pikkus võib olla 3—5 sammu, kuid võib ka kokku leppida, et tuleb üles hüppata kohalt ilma hoovõtuta.

Täpne pööre

Maapinnale joonistatakse 0,5-meetrilise läbimõõduga ring.

Üks kinniseotud silmadega mängija asub ringi. Ta

peab astuma 10 sammu edasi, pöörduma ümber ja minema tagasi ringi. Kui see tal õnnestub, on ta võitja.

Seda mängu võib muuta lihtsamaks või keerulisemaks, vastavalt mängijate koosseisule. Näide mängu keerulisemaks muutmisest: tuleb minna seotud silmadega mööda ruutu, mille külg on 4—5 sammu, ja lõpuks pöörduda tagasi vanale kohale ringis.

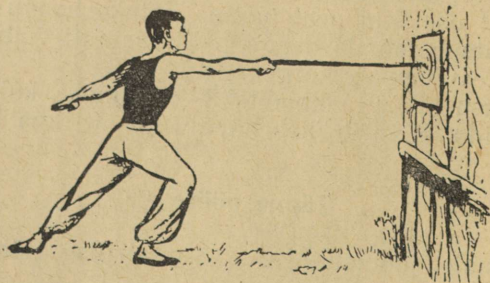
Nooled

Seina, puu või posti külge kinnitatakse ümmargune õlgedest punutud 50-sentimeetrilise läbimõõduga märklaud. Valmistatakse siledaid, teritatud otsaga sõrmejämehi ja 20—30 sentimeetri pikkusi kepikesi.

Mängijad asuvad märklauast 10—15 sammu kaugusel ja saavad viis noolt. Nooled tuleb visata nii, et kaks-kolm nendest tabaksid märklauda. Kes seda suudab, on võitnud. Mängujuht peab näitama, kuidas tuleb noolt visata ja jälgima, et pealtvaatajad ei seisaks märklaua lähedal.

Vehkleja

Seina või posti külge kinnitatakse rinna kõrgusel märklaud. Mängija asub märklauast 2—2,5 meetri kaugusel ja hoiab 70—100 sentimeetri pikkust keppi otsapidi parema 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 20).



Joonis 20. Vehkleja

Kellel see õnnestub, on võitja. On lubatud teha kolm katset. Kauguse kontrollimiseks soovitatakse mängijal algul seista väljaasteasendis ja sirutada kepp ette. Kui see vaevalt-vaevalt puudutab märklauda, on vahemaa õige.

Täpne löök

Mängija võtab 75—100 sentimeetri pikkuse kepi ja asub 5—7 sammu kaugusele taburetist, millel on tühi, õhku täispuhutud paberist kott, mille avaus on nõoriga kinni seotud.

Mängija silmad seotakse kinni. Seejärel, tõstes kepi enda ette, läheb mängija mängujuhi valju lugemise peale 4—6 sammu edasi, jääb seisma ja lööb vastu kotti. Kui löök on täpne, lõhkeb kott pauguga ja mängija on võitnud.

Mängu võib muuta raskemaks, suurendades vahemaad mängija ja koti vahel, või lastes mängijal, kelle silmad on kinni seotud, pöörelda algul kiiresti kaks-kolm korda ringi ja minna siis edasi.

Auhindade lõikamine

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

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

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

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

ALALISED ATRAKTSIOONID

Paljud atraktsioonid püstitatakse kestvalt, põhjalikult, ühel kohal.

Nende abil on noortel kerge vaba aega veeta. Lõbusalt aitavad need omandada oskusi, mis on elus alati vajalikud: osata üle ronida, tasakaalu hoida, hüpata jne. Nii-suguseid atraktsioone rajatakse spordiväljakute juurde, parki, kultuurimajade lähedale jne.

Postikesed

Maa sisse kaevatakse 15—20 15—85 sentimeetri kõrgust ja 20-sentimeetrilise läbimõõduga postikest üksteisest mitmesugusele kaugusele — 30—120 sentimeetrit.

Tuleb ületada komistamata kõik postid.

Tarad üleronimiseks

Tehakse mitmesuguse kõrgusega (80—275 sentimeetrit) ja 2 kuni 7 meetrit pikad tarad. Tarad tehakse ühetasased (tihedalt kokkupandud hõõveldatud laudadest) või mõnest rõhtlatist.

Võib organiseerida võistlusi üle tara ronimise kiiruses ja osavuses.

Kaldpind ülesjooksmiseks

Tehakse puust kaldpind 45°-lise kallakuga. Selle kõrgus ja laius on 2 meetrit.

Tuleb joosta üles, kuskilt kinni hoidmata, seejärel aga laskuda teiselt poolt mööda astmeid alla.

Vaat

Võetakse harilik vaat ja selle sisse pannakse vastupidavamaks muutmiseks tugiristid.

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

Kargud

Kargud tehakse tugevatest teivastest 2—3 meetri kõrgused. Jalgade asetamiseks lüüakse või kruvitakse nende

külge 25—100 sentimeetri kõrgusele kolmnurgakujulised klotsid.

Karkudega tuleb kõndida väljaku lõpuni või 30—50 meetri kaugusel asuva looneni. Teel võivad olla takistused: palgid, kraavid, väike tara, lumeastmed (joonis 21).

Rõhtkõis

Teineteisest 15—20 meetri kaugusele asetatakse sügavale maa sisse kaks posti nii, et nende kõrgus maast oleks 50—100 sentimeetrit. Postide vahele tõmmatakse jäme kõis või metallist tross. Kõiele või trossile minekuks ehitatakse trepp. Tuleb kõndida mööda kõit ühest otsast teise ja ei tohi kukkuda. Tasakaalu reguleerimiseks kasutatakse mõnikord vihmavarju, teibaid, õhupallitasakaaluhoidjat jne.



Joonis 21. Kargud

Tasakaalu palgid

50—130 sentimeetri kõrgusele alusele kinnitatakse horisontaalselt 3—6 meetri pikkune palk.

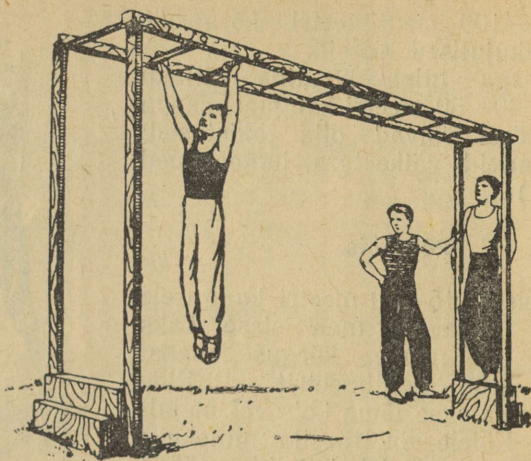
Tuleb kõndida komistamata mööda palki ühest otsast teise. Palk võib olla kaldu, kuid ka keerlev, vetruv, rippuv või ühest otsast peenem jne.

Püstpost

Maa sisse kaevatakse 5—7 meetri kõrgune hästi sile post. Posti otsa kinnitatakse ristpalk kellukese või metallitüki ja nuiaga. Tuleb ronida üles ja helistada kella või lüüa nuiaga metallitükile. Pidustuste ajal tuleb sinna siduda ka auhinnad.

Riplemine rõhtredelil

180—250 sentimeetri kõrgusele kinnitatakse postide otsa rõhtredel, mille pikkus on 5—6 meetrit, redelipulkade vahe on 42 sentimeetrit. Redeli mõlemasse otsa on ehitata-



Joonis 22. Redel riplemiseks

tud väike trepp, mida mööda oleks võimalik üles minna ja mõlema käega redelipulkadest kinni võtta.

Liikudes ripeldes mööda redelipulki, tuleb minna ühest redeli otsast teise (joonis 22).

NALJAMÄNGUD

(Trikid)

Pantide lunastamisel või ühe nalja atraktsioonina võib mängujuht anda osavõtjaile ülesande, mida ei saa igaüks täita, kuigi see pealtnäha on väga kerge.

Läbi käte ronimine

Ühendada sõrmseongus mõlemad käed ja sirutada need ette. Püüda ronida läbi käte nii, et käed jääksid selja taha ja et ei komistataks.

Tõstmine ristiasetatud kätega

Istuge põrandale usbeki moodi, 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.

Siis võtke kätte niit ja nõel ning katsuge niiti nõela-silmast läbi ajada.

Puudutada laubaga põlvi

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

Raha väljapuhumine

Laual on klaas. Klaasis on väike metallraha. Püüdke seda ilma klaasi puudutamata välja puhuda.

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 (joonis 23).



Joonis 23. Palli viskamine

Pallide püüdmine

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

Rihm selja taha

Võtke kätega kinni mõlemast rihma otsast. Viige rihm käsi painutamata üle pea selja taha (joonis 24).

Kui see teil õnnestub, katsuge käte vahemaad vähendada.

Raha paberil

Laua äärel ripub üle ääre pikk pabeririba. Paberil on raha. Kuidas paberit ära tõmmata, et raha jääks lauale? (Paber tuleb raha alt ära tõmmata järsku.)



Joonis 24. Rihma viimine üle pea selja taha

TALVISED MÄNGUD JA MEELELAHUTUSED

MÄNGUD UISKUDEL

Et vältida külmetamist, ei ole soovitatav korraldada mängu lumel, uiskudel, suuskadel ja kelkudel suure külma, lumesaju ja tuulega. Kuid isegi ilusal talvapäeval ei tohi mängijad kaua ühel kohal seista. Niipea kui mängijal hakkab külm, huvi mängu vastu kaob. Kui aga mängust osavõtjad võivad end soojendada nagu vaja, toimub mäng veelgi huvitavamalt.

Mängijatel, eriti suusatajatel ja uisutajatel, on kahjulik mässida end soojasse ja raskesse riietusse, kuna see suurendab higistamist ja põhjustab külmetamist.

Mänge uiskudel ja suuskadel õpetatakse neile, kes on uisutamises ja suusatamises juba vilunud. Mänge lumel aga võib korraldada ka väiksemate kogemustega kehakultuurlastele.

Nagu alati, peab mängujuht enne järele mõtlema, mis-suguseid mängu ta kavatseb korraldada, hästi need läbi mõtlema, ette valmistama vajaliku inventari, mängukoha ja oma abilised.

Lumel võib läbi viia lk. 88—94 näidatud mängu ja terve rea teisi liikumismänge, nagu näiteks „Rünnak“, „Õõ ja päev“, „Kalad ja kalurid“ jt.

Mänge lumel ja kelkudel on kõige parem organiseerida pühapäevadel, millal tuleb kokku rohkem noori, mängu suuskadel aga äripäevadel, lülitades neid suusatamise või kehalise kasvatuse tundide kavva.

Kui kelgutamisest osavõtjaid on palju, tuleb eriti hoolikalt valvata korra järele, et sõitjad kokku ei põrkaks.

Rõngide võidusõit

Mängijad jagunevad kahte (kolme, nelja) võrdsesse 5—15-liikmelisse võistkonda. Kõigis võistkondades rivis-

tuvad mängijad kolonni ühekaupa. Iga mängija hoiab kõvasti kinni eesoleva mängija vöökohalt. Võistkondade vaheline kaugus on 3—5 meetrit.

Mängujuhi signaali peale uisutavad kõik võistkonnad rongid varemärgitud 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 kindlaks määratud väravate vahel jne.

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

Veski

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse rühma. Hoides käes köit, rivistuvad mängijad ühte viirgu, köie kesk-kohast paremale ja vasakule. Kummagi rühma mängijad peavad seisma nägudega vastassuunas (joonis 25).

Mängujuhi signaali peale hakkavad mõlemad viirud ringi liikuma, algul aeglaselt, seejärel kiiremini, kusjuures eriti kiiresti tuleb joosta neil mängijail, kes asuvad köie



Joonis 25. Veski

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.

Karussell

Mänguks on tarvis neli-viis tükki jämedat nööri või köit, millest igaüks on seitse või rohkem meetrit pikk. Köietükid on ühte otsapidi kõvasti keskel 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 jooksu, püüdes eesjooksjaile järele jõuda. Kui ühe viiru äärmisel jooksjal õnnestub vaba käega puudutada eesjooksva viiru äärmist mängijat, mäng peatatakse ning tagaajav võistkond loetakse võitjaks.

Mängu korratakse 3—5 korda. Võidab viirg, kes on tabanud eesjooksjaid rohkem kordi.

Kui keegi mängijaist kukub, peatab mängujuht signaaliga mängu.

Viirud vahetavad iga jooksu järel kohad. Nõrgemad uisutajad tuleb panna karusselli keskpaika, tugevamad aga äärtele.

Mängu läbiviimisel peavad kõik ühe viiru mängijad liikuma kooskõlastatult (õige jalg).

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.

Mängujuhi signaali peale uisutavad „sajajalgsed” 40—50 meetri kaugusele kindlaksmääratud kohani (finišisse), hoides kogu aeg köiest kinni (joonis 26).



Joonis 26. Sajajalgse jooks

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

Teatevõistlus jääl

Teatevõistlus rõngaga. Mängijad jagunevad kolme-nelja võistkonda ja rivistuvad kolonni ühekaupa. Eesmise 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 asetab rõnga oma kohale, pöörduv ta oma võistkonna juurde tagasi. Seejärel uisutab teine, siis kolmas mängija jne., kuni kõik mängijad on teinud sedasama.

Võidab võistkond, kelle mängijad lõpetavad selle tegevuse kõige kiiremini.

Teatevõistlus granaatidega. Võistkondade ette 20 meetri kaugusele on kolmekaupa üles seatud granaadid — üksteisest 50 sentimeetri kaugusele. Iga võistkonna esimene mängija peab need üles korjama ja tagasi tulles üle andma teisele mängijale. See peab omakorda viima granaadid endisele kohale, kolmas aga uuesti üles

korjama ja andma neljandale jne. Võidab võistkond, kes lõpetas jooksu kõige varem.

Kes on kiirem

Kõik osavõtjad rivistuvad kolonni 3—4-kaupa. Iga niisugune kolonn moodustab ühe vahetuse. Stardijoonest 50—60 meetri kaugusele tõmmatakse teine joon — finišijoon.

Käskluse järel „MARSS!” alustavad esimese vahetuse võistlejad uisutamist, püüdes teistest kiiremini finišisse jõuda. Seejärel antakse start teisele vahetusele, siis kolmandale vahetusele jne. Eelvõistluse (vahetuste) võitjad kutsutakse uuesti stardijoonele, et nende omavahelises võistluses välja selgitada parim uisutaja — selle võistluse võitja.

Uisutamisevõistlus paaris

Selle võistluse kord on sama nagu eelmises mängus, ainult osavõtjad jagatakse paarideks. Võttes kätest risti kinni (joonis 27), läbivad paarid käskluse järel „MARSS!” kindlaksmääratud distantsi (50—100 meetrit). Võitjaks loetakse paar, kes lõpetas võistluse esimesena.

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



Joonis 27. Uisutamine paaris

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.

Kükkuisutamine ühel jalal

Nii nimetatakse asendit, kui uisutaja, võtnud hoogu, kükitab ja libiseb ühel jalal, sirutades teise ette (joonis 28).

Et õppida kiiresti libisema kükkis, tuleb algul õppida libisema, kükkides mõlemal jalal; pärast 5—7 sellist harjutust võib mõlemal jalal kükkimisel minna libisemise ajal üle ühe jala ettesirutamisele ja libisemisele teisel. Kui see on selgeks õpitud, tuleb võtta hoogu ja, kükkinud kiiresti ühele jalale, libiseda selles asendis võimalikult kaugemale.

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



Joonis 28. Kükkuisutamine

Lennuk

Võttes uiskudel tugeva hoo, tuleb üle minna libisemisele ühel jalal ja kallutada kere horisontaalselt ette, sirutada käed kõrvale, vaba jalg aga taha (rõhtseis).

Võistlused libisemises lennukina viiakse läbi samuti nagu kükkuisutamise puhul — alates jääle märgitud joonest.

Klotside ajamine

Stardijoonetele asuvad 4—5 mängijat. Igaühel on väike puuklots ja hokikepp (või omatehtud kepp kõvera otsaga).

Mängujuhi signaali peale ajab iga mängija kepilööki-dega oma klotsi kindlaksmääratud kohani, juhivad klotsi ümber selle ja pöörduvad kiiresti tagasi. Võidab see, kes saabub enne teisi koos klotsiga stardijoonetele.

Seda mängu võib läbi viia ka teatevõistlusena, kusjuures teine mängija alustab klotsi ajamist pärast seda, kui ta on saanud hokikepi esimeselt mängijalt jne.

Põimumine

Stardijoonetele 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 lumehunnikukest, mis asuvad sirgjooneliselt kolonnis ja üksteisest 4—5 meetri kaugusel.

Signaali peale peab iga mängija koos palliga võimalikult kiiresti lumehunnikute vahelt läbi põimuma. Viimase hunniku järel peab ta ümber pöörduma ja samal viisil palli stardijoonetele 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.

Palli söötmine

Mängijad jagunevad kaheks võrdseks võistkonnaks ja rivistuvad kolonni paarikaupa.

Võistkondade vaheline kaugus on 8—10 meetrit. Nagu eelmises mängus, nii ka selles seatakse kummagi võistkonna ette samasuguses korras mõned lumehunnikud.

Mõlema meeskonna esimese ja teise paari mängijail peavad olema hokikepid (või omatehtud kepid). Stardi-

jõonele aga, esimese paari vasakpoolse mängija lähedale, asetatakse jääpall (või puuklots).

Signaali peale alustavad kummagi võistkonna esimesed paarid uisutamist; seejuures üks mängija vasakult, teine aga paremalt poolt joont, mis on tähistatud lumehunnikutega. Vasakpoolne paariline veab palli ja söötab selle esimese ja teise lumehunniku vahelt oma naabrile, kes saadab palli teise ja kolmanda lumehunniku vahelt tagasi esimesele.

Niimoodi veetakse pall siksakiliselt viimase lumehunnikuni ja seejärel tagasi stardijõonele, kus selle võtab vastu teine mängijatepaar. Saanud palli, sooritab teine paar sama tegevuse, esimese paari mängijad aga annavad hokikepid üle kolmandale paarile ja asuvad oma võistkonna mängijate sappa. Võidab võistkond, kelle viimane paar lõpetab palli ajamise söötudega esimesena ja täidab kõik mängutingimused 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 rohkema 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 jalgedega 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 pall lendas üle piiri. Ei tohi lüüa hokikepiga vastu vastase uiske, vehelda sellega õlast kõrgemal, lüüa mängijate kepi pihta ja neid tõugata. Toorutsemise eest antakse karistuslööök selle võistkonna kahjuks, kelle mängija eksis. Toorutsemise kordumisel kõrvaldatakse süüdlased mängust.

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

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 nõõri, 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.

Uisud peavad olema kindlalt jalanõude külge kinnitatud.

MÄNGUD LUMEL

Teatevõistlus kelkudel

Mängijad jagunevad kahte või kolme võrdsesse võistkonda ja rivistuvad stardijoonele kolonni kahekaupa. 15—20 meetri kaugusele stardijoonest torgatakse lumme lipuke (kepp, labidas).



Joonis 29. Teatevõistlus keldudel

Iga võistkonna ees seisavad väikesed nõoriga keldud. Mängujuhi signaali peale istub üks esimese paari mängijaist keldule, teine aga veab selle kiirelt märgini (joonis 29). Sõitnud märgini, vahetavad nad kohad ja keldu veab stardikohale see mängija, kes varem istus keldul. Seejärel võtab keldu teine paar, teeb sama ja annab keldu kolmandale paarile jne. Vabaks jäänud mängijad seisavad oma võistkonna lõppu.

Võidab võistkond, kelle mängijad lõpetavad võistluse kõige kiiremini.

On soovitatav, et keldud oleksid ühesugused ja ühesuurused.

Teatevõistlust võib läbi viia ka kolmekaupana. Sel juhul veab üks mängija keldu nõoriga, teine istub keldul, kolmas aga lükkab tagant. Vahetus kulgeb järgmiselt: esimene mängija läheb oma võistkonna lõppu, teine asub vedama, kolmas aga istub keldule teise asemele; võistkonnast tuleb juurde neljas mängija, kes lükkab keldu

tagant. Teatejooks kestab seni, kuni kõigi võistkondade mängijad on kelkudel sõitnud.

Võidab võistkond, kes lõpetab kelgutamise kõige kiiremini.

Lumised ringid

Mängijad jagatakse kolme-nelja 8—10-liikmelisse võistkonda. Vineerist kilbile, tarale, kõmisevale kuuriseinale või mõnele teisele ehitusele joonistatakse kriidiga niipalju 0,5-meetrilise diameetriga ringmärke, kuipalju on võistkondi.

Iga võistkond asub oma märklauast 8—10—12 meetri kaugusele joone taha, millest ei tohi üle astuda.

Mängujuhi signaali peale alustab iga võistkond lumepalli viskamist, püüdes nii kiiresti kui võimalik katta lumega oma ringi. Võidab võistkond, kes täitis selle teistest kiiremini.

Seda mängu tuleb korraldada sooja ilmaga, kui lumi on kobe ja kleepuv.

Ülejooks

Väljaku otstele märgitakse linnade jooned, 15—20 meetri kaugusele üksteisest tõmmatakse samasugusele kaugusele küljjooned. Mängijad jagatakse kahte 8—10—12-liikmelisse võistkonda ja valitakse kaptenid. Loosi järgi asuvad ühe võistkonna mängijad ühte linnadest. Teise võistkonna mängijad aga asuvad küljjoone taha ja valmistavad seal endale küllaldaselt hulgal lumepalle.

Mängujuhi märguandel peab linnas asuva võistkonna kapten saatma oma mängijad järjekorras teise linna. Sel ajal katsuvad küljjoone taga asuvate võistkondade mängijad tabada ülejooksvat mängijat lumepalliga. Tabatu läheb tema juurde vangis.

Kui kõik esimese võistkonna mängijad on ülejooksu lõpetanud, loetakse tabatud mängijad üle ja võistkonnad vahetavad oma kohad. Võidab võistkond, kellel on vange rohkem. Ühest linnast teise võib joosta ainult ühekaupa.

Lumepalli visates ei tohi astuda üle küljjoone.

Vurr

Mängijad seisavad ringis hästi kokkutambitud lumel või jääl, üksteisest ühe-kahe sammu kaugusel. Juhtmängija, kes asub ringi keskel, katsub jalahoobiga väikest jäätükki — vurri — ringist välja lüüa. Mängijad takistavad seda jalgadega ja söödavad vurri juhtmängijale tagasi. Mängija, kes laskis vurri paremalt poolt läbi, saab juhtmängijaks.

Selle asemel, et vurri ringist välja lüüa, võib seada tingimuseks, et juhtmängija peab tabama sellega kellegi jalgu.

Tabatu jääb juhtmängijaks.

MÄNGUD SUUSKADEL

Ole tähelepanelik!

Suusatajad seisavad kolonnis paarikaupa, 1—1½-meetrilise vahemaaga paaride vahel. Mängijad, kes seisavad vasakul, moodustavad ühe võistkonna, paremalseisjad aga teise. Sellises rivistuses alustavad mängijad edasilikumist, 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 jookseb uue signaali peale teine paar, seejärel kolmas jne.

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

Mäkketõus

Kõik osavõtjad jagatakse 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 mäkke-

tõusu 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 enne teisi lõpetas laskumise 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 finiši joonele. Mängu võib raskemaks muuta uute takistustega ja läbi viia ka individuaalvõistlusena.

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

Teatesuusatamine keppidega

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 stardijoonel, alustab suusatamist teine (ilma keppita). Joostes märgini, võtavad nad lumme pistetud kepid ning tulevad nende abil tagasi. Kolmandad alustavad jooksu keppide saamisel teiselt mängijalt jne.

Võidab võistkond, kelle viimane mängija ületab stardijoonet esimesena.

Pendelteatesuusatamine

Mängijad jagatakse kahte võistkonda, kes asuvad 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 kolonni ühekaupa. Jao ette tehakse stardijoon, mis on vastasjao suusatajale finišijooneks.

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

Seda mängu võib läbi viia ka ilma keppideta.

Tuleb jälgida, et järjekordne mängija ei hakkaks jooksmata, kui eelmine pole ületanud finišijoonet.

Teatesuusatamist võib muuta raskemaks mitmesuguste takistustega, näiteks madalate, suusakeppidest tehtud väravate läbimisega, madala barjääri ületamisega 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 ahelriviis, jättes mitmesse kohta valvepostid jne.

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

Jälgi mööda

Seda mängu on parem läbi viia maastikul, mis on kaetud puude ja põõsastega. Mängijate hulgast valitakse kaks-kolm head suusatajat, kellele lastakse oma jälgi segades peita ükskõik missugune ese, kas lipuke või midagi muud, puu otsa, põõsastesse, mitte aga lumme. 10—15 minutit hiljem lähevad nende jälgi mööda ülejäänud mängijad, vaadeldes tähelepanelikult maastikku nende ees läinud seltsimeeste jälgede ümber.

Suusatajad, kes peitsid lipu ära, tulevad mööda kõrvalteid tagasi ja ühinevad otsijatega.

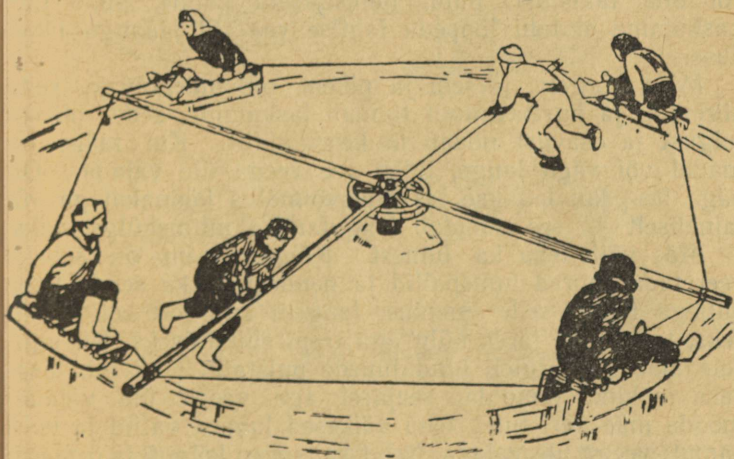
Kui mängijad otsimise ajal lipust mööda lähevad või pöörduvad jälgedelt kõrvale, on suusatajatel, kes peitsid lipu, õigus seda veelkord peita. Enne aga näitavad nad koha, kuhu oli peidetud lipp esimesel korral.

Kui aga lipp leitakse, valib selle leidja endale kaks abilist ja läheb koos nendega lippu peitma. Lipu otsimiseks antakse aega 10—15 minutit.

KARUSSELLID JA KELGUTAMINE

Karussell

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 30. Karussell

Rattale asetatakse ristsarnaselt kaks 7—8 meetri pikkust latti ja kinnitatakse need tihedalt naeltega, traadiga või köiega. Vaia vabade otste külge kinnitatakse kelgud (joonis 30). 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.

Kelgutamine

Alati on mägedelt kuulda naljatlemist, naeru ja kilkeid, kui sinna ilmub noori kelkudega.

„Kui tahad liugu lasta, siis vea ka kelku” — ütleb vanasõna. Pärast lõbusat laskumist tuleb uuesti märke ronida ja enda järel kelku vedada. Kuid see pole paha. Kui mäest laskudes ei kulutata jõudu, vaid proovitakse otsustavust ja osavust, siis mäkkeminek nõuab jalgade, südame ja kogu keha tugevat tööd, mis soodustab organismi füüsilist arenemist ja muudab teda tugevamaks.

Kelgumägede rajamine. Kelgumägede rajamiseks valitakse sobiv koht: mäenõlvak, tiigi või jõe kaldas, järsak.

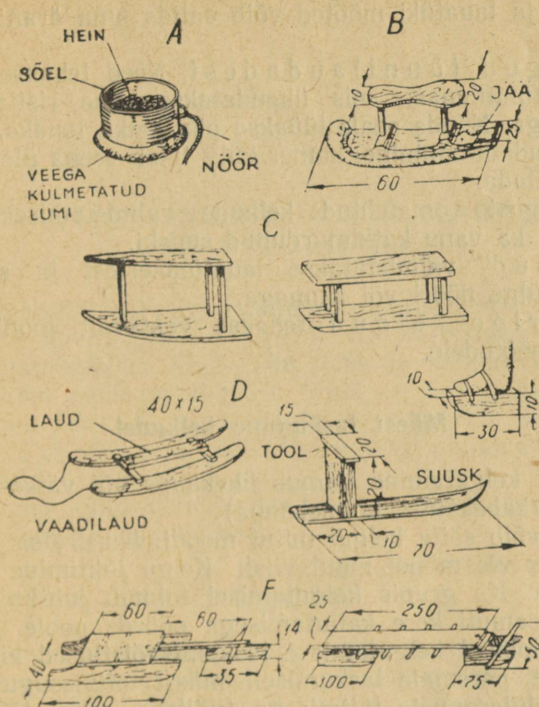
Kuid mägi ei tohi olla liiga järsk ja sõitjate teel ei või olla takistusi: puid, lumealuseid kände, auke jne. Laskumine ei tohi lõppeda lahtise vee või jääaugu läheduses.

Mida kõrgem, järsem ja pikem on mäenõlvak, seda kiiremini ja huvitavamalt toimub laskumine, seda rohkem julgust ja osavust nõuab ta kelgutajailt. Kui mägi on madal või väga lauge, tuleb see veega üle valada. On väga hea, kui leitakse laskumisvõimalus käänakutega või laineliselt — see muudab kelgutamise mitmekülgsemaks.

Mäe võib teha ka lumest. Kõige parem on selleks veeretada suured lumepallid ja nendest kokku seada kahe küljega mägi: selle eesmine, laugem külg on kelgutamiseks, tagumine, järsk külg aga trepi ehitamiseks. Niisugusele mäekesele tuleb lund juurde puistata, teha see tasaseks ja kinni tampida, seejärel aga veega üle valada; mööda mäe ääri tuleb teha väikesed lumest vallid ja need samuti veega üle valada. Need kaitsevad kelgutajaid mäest allakukkumise eest. Jääst teed tuleb jätkata võimalikult kaugele väljakule, et kelk libiseks kaugemale.

Kelk. Mäest võib laskuda väga mitut moodi: kelgul, jäätunud sõelal, suuskadest kelgul, sadulpukil jne. Kelgud võivad olla puust või rauast jalastega, ühe jalasega, tüüri- või ilma, ühe- või mitmeistmelised. Niisuguseid kelke pole raske oma jõuga valmistada. Joonisel 31 on toodud mõned omatehtud kelkude tüübid ja allpool on antud nende lühike kirjeldus.

Jäätunud sõel. Võetakse vana sõel, külimit või ümmargune korv. See täidetakse poolest saadik niisutatud



Joonis 31. Omatehtud kelgud: A — jäätunud sõel; B — sadulpukk; C — pukid; D — kelgud tünnilaudadest ja vanast suusast (paremal); E — „uisud”; F — tüüriga kelgud

lumega. Pärast seda, kui lumi külmub, pistetakse sõel mõned korrad vette ja külmetatakse hästi, nii et väljapoole tekiks jääkiht. Sõela pannakse natuke heinu või õlgi, et oleks parem istuda. Niisugune kelk üksnes ei libise kiiresti, vaid keerleb ka vurrina, mis muudab kelgutamise mitmekesisemaks.

Sadulpukk valmistatakse lauast või reejalase kujuliselt tahatud puuhalust. Istumiseks tehakse jalase ülemisele poolele pink, alumine pool aga valatakse veega üle ja külmetatakse.

Pukid on hariliku pingi moodi, mis on kinnitatud jämeda ja eest teravaks tehtud lauatüki külge.

Puki ja lauatüki mõõted võib valida oma äranägemise järgi.

Kelgud tünnilaudadest. Need tehakse kahest vanast tünnilauast, mis ühendatakse kahe ristiasetatud lauakesega. Nende peale lüüakse piki kelku lauake istumiseks. Laudade alumine, kumer külg tuleb veega üle valada ja külmetada.

Niisuguste omatehtud kelkude valmistamiseks võib kasutada ka vanu katkimurdunud suuski.

„Uisud“ valmistatakse lauatükikestest ja seotakse viltide külge nööri või rihmaga.

Tüüriga kelgud tehakse vastavalt joonisel 31 toodud mõõtudele.

Mäest laskumine kelkudel

Mäest kelgutamine toimub ühekaupa või väikeste rühmadena (kahekaupa, kolmekaupa).

Üksi võib sõita kelgul mitut moodi: kaksiratsa, kõhuli, põlvitades või mõnel muul viisil. Kelgu juhtimine toimub jalgadega. Ka grupis kelgutamisel toimub juhtimine jalgadega, samuti kere kallutamisega pöörde poole. Mitmekesisust toovad kelgutamisse laskumisevõistlused kiirusele, kaugusele, paremale laskumisele mäest mitmesugusel viisil, kõrvalülesannete täitmisega (näiteks, sõites läbi kahe lipurea, korjata võimalikult rohkem mäeküljele püstitatud lippe) jne.

NÕUANDEID MÄNGUDE JA MEELELAHUTUSTE ORGANISEERIJAILE

Et mängud ja meelelahutused noortele meeldiksid ja kulgeksid huvitavalt, tuleb neid ette valmistada ja osata neid organiseerida. Kõike ette näha ja kõigiks juhtudeks näpunäiteid anda on võimatu. Kuid on rida põhilisi küsimusi, mis tekivad alati. Nii tuleb otsustada: Kes juhib mängu? Kes viib selle läbi? Missugused abinõud on vajalikud jne.

Püüame kõigi nende peamiste küsimuste kohta anda lühidalt nõu ja näpunäiteid.

Mängujuhid

Mängude ja meelelahutuste organiseerijateks ja juhtijateks noorte seas võivad olla: kommunistlikud noored, kehakultuurlaste aktiiv, noor õpetaja, raamatukoguhoidja, klubitöötaja või mõni vanem õpilane.

Väikeses ruumis ja väikese noorterühma keskel võib mäng alata iseenesest, ilma mingisuguse ettevalmistuseta. Siin võib olla algatajaks ükskõik kes koosolijaist, kellel pole isegi kogemusi ega teadmisi.

Kui aga tuleb korraldada mängu suurema osavõtjate hulgaga (mõnede pühade ajal, pidulikul koosviibimisel jne.), peab juhtimise enda peale võtma üks suuremate kogemustega seltsimees ja koos abilistega varem ette valmistama mängukoha, vahendid ja koostama tegevuskava ning jagama osad.

Noorte seas leidub alati neid, kes armastavad mängida: ühele meeldivad pallimängud, teisele naljamängud, kolmandale aga kirjanduslikud mängud. Nende keskel võib mängujuht valida endale alati mõned abilised, kellega koos ette valmistada ja läbi viia mängu.

Mängujuhist oleneb väga olulisel määral mängude ja meelelahutuste õnnestumine. Seepärast peab ta ise olema

täpne ja korralik ning teistele korda õpetades ei tohi ise seda unustada.

Mängujuht ei tohi olla terav ja jäme. Uhesugune ja õiglane suhtumine kõigisse mängijaisse suurendab lugupidamist tema vastu.

Mängujuht peab olema eriti korralik ja silmas pidama puhtust. Mängijate tervise eest hoolitsemine peabki algama sellest.

Hästi korraldatud mängud ja meelelahutused aitavad kaasa noorte kehalisele ja vaimsele kasvatusele. Seepärast tuleb mängujuhil pidevalt täiendada oma teadmisi mitmesugustel aladel ja arendada end kehaliselt.

Mängukoht

Ükskõik kus mängud ja meelelahutused ka ei toimuks, kõikjal peab valitsema puhtus. Mitte asjata ei räägita, et „puhtus on tervise pant”. Olgu mäng kui hea tahes, kuid mustas ja sumbunud õhuga ruumis või tolmusel ja prügisel väljakul on halb mängida. See käib eelkõige liikumismängude kohta, mis põhinevad jooksule, hüpetele ja visetele. Kõik need mängud kutsuvad esile sügavama hingamise ja tolmune ning halb õhk kahjustab tervist väga tugevasti.

Mängudeks võib kasutada igasugust väljakut (nii kooliväljakut, spordiväljakut kui klubiväljakut), kuhu noored armastavad koguneda. Tähtis on ainult, et mänguväljak oleks prahist puhtaks pühitud. Veel parem on valida mängukoht, mis on kaetud rohuga — aas või legendik.

Väljak peab olema võimalikult tasane, mitteläbikäidav, kuiv ja küllalt avar. On väga hea, kui väljaku ümber on pingid ja puud, mille varjus võib puhata.

Ruum, mis on valitud mängimiseks, tuleb samuti korda teha: tuulutada, puhtaks pesta ja koristada ülearusest mööblist. Mööda seinääri tuleb asetada pingid puhkamiseks või vähese liikumisega mängude organiseerimiseks.

Ruumis, kus mängitakse, ei tohi suitsetada.

On soovitatav, et suure liikumisega mängude puhul oleks osavõtjatel koht, kuhu lahtiriietumisel võiks jätta ülearused riided.

Sisustus ja inventar

Liikumismängude, atraktsioonide ja kahevõitluste korraldamiseks on tarvis niisuguseid lihtsaid vahendeid nagu keppe, lippe, nõõri, köit, rätikuid silmade kinnisidumiseks, nooli, märklaudu, teibaid, rõngaid jne. Need peavad alati käepärast olema. Vajalikud on ka igasugused pallid, alates jalgpallist ja lõpetades väikeste kummipallidega. Kui korralikke palle ei ole, võib neid asendada pallidega, mis on tehtud kaltsudest, takkudest jne.

Suurte atraktsioonide puhul on tarvis keerulisemaid seadmeid: palke, poste, reदेleid, tarasid, vaiakesi jt. Kõiki neid võib samuti ise teha. Kogu sisustus peab olema vastupidav, kindel, et ta tarvitamisel ei puruneks ja peaks kaua vastu.

Mänguinventari tuleb hoolega hoida kindlas kohas vastutavaks määratud isiku hoole all.

Mängujuht peab inventari hoidma ja nõudma seda ka teistelt.

Kuidas mängu valida ja korraldada

Ükskõik, kes asub mängu organiseerima, peab kõigepealt seda tundma ja oskama mängu seltsimeestele huvitavaks teha.

Tuleb õppida valida mängu raamatutest, enda poolt järeleproovitud mängudest ja kasutada ka kohalikke armatatuid rahvamänge.

Mitte igal juhul ei sobi üks ja sama mäng.

Mängu valik oleneb mitmesugustest tingimustest: mängijate koosseisust ja arvust, kohast, ilmast, aastaajast, samuti ka kellaaajast. Näiteks suvel, kuumal keskpäeval ei leidu palju neid, kes sooviksid tegelda jooksu või hüppamisega. Pärast rasket kehalist tööd võib puhata, tegeldes vähese liikumisega mängude või kergete atraktsioonidega.

Poisid mängivad meeleldi „Sikuhüppemängu” või „Elevanti”, tütarlastele aga ei saa neid mängu soovitada. Tütarlastele ei saa anda ka jõumänge — maadluse ja vedamisega, jooksumängudes tütarlastele aga tuleb piirata kaugust ja aega.

On mängu, kus ei või olla üle 25—30 osavõtja, näiteks „Väljakutse”, „Vedamine ringis”, „Pall õhus” jt. Niisuguseid mängu aga, nagu „Kullimäng ringis”, „Linnud ja

puur", „Musikaalsed maod", võib mängida 100 ja rohkem osavõtjaga.

Mida rohkem on mängudeks ruumi, seda suurem on mängude valik. Väikeses ja täiskiilutud ruumis aga on paljude mängude korraldamine võimatu. Suurel väljakul võib organiseerida niisuguseid liikumismänge nagu „Viimane paar", „Valge karu", „Kalurid ja kalad", „Kõievedamine". Ruumis mängimiseks sobivad vähese liikumisega mängud („Rõngake", „Vastab naaber", „Rikkis telefon"), kahevõitlused ja atraksioonid jooksuta.

Suvel, värskes õhus on kõige parem korraldada liikumismänge pärastlõunal, siis kui palavus väheneb. Jaheda ilmaga on soovitatav mängida sooja saamiseks rohkem neid mänge, mis koormavad osavõtjaid kehaliselt. Kuumakskõetud ruumis on liikumine ebameeldiv ja väsitav; seepärast on siin sobivamad mängud ilma liikumiseta.

Mängude valikul on suur tähtsus ka riietusel. Kui näiteks tütarlapsed satuvad õhukeste kleitidega külma õhu kätte, on selge, et nad tahavad tantsida ja liikuda, mitte aga paigal istuda.

Pole soovitatav liiga palju mänge korraga käsile võtta. Selleks, et osavõtjad mänguga tutvuksid ja et see neid haaraks, on tarvis aega. Ega asjata armasta rahvas taolisi mänge nagu „Viimane paar", „Kitse lautajamine", „Vene laptuu". Need mängud on saanud juba tavalisteks.

Seepärast tulebki püüda, et uued mängud juurduksid samuti meie igapäevasesse ellu.

Tuletame meelde, et kõigepealt korraldatakse kergemaid mänge, mis on osavõtjatele jõukohased (vastavad eale, soole, jõule, teadmistele ja treeningule). Järk-järgult asutakse raskemate mängude juurde. Osavõtjaid ei tohi üle väsitada, kuid mängu ei tohi ka venitada. Venitatud mäng muutub tüütavaks. Niipea kui mängijate juures ilmnevad esimesed väsimuse või igavuse tunnused, tuleb mäng lõpetada ja teha ettepanek uue mängu alustamiseks. Tavaliselt mängitakse mitte rohkem kui 1—1½ tundi järjest. Mängude ja meelelahutuste kava koostatakse nõnda, et kehaline koormus vahelduks puhkusega, et liikumismängud ja tantsud vahelduksid vähese liikumisega mängudega, kirjanduslikud mängud — kahevõitluste või atraksioonidega jne.

Mängukava koostamisel tuleb silmas pidada veel üht tingimust: pidevalt tuleb tõsta huvi ka kehalise koormuse

vastu. On halb, kui mängujuht algab kõige huvitavama mänguga, millele järgnevad vähemhuvitavad mängud. Sel juhul mängijate meeleolu langeb. Samuti on halb, kui esimene mäng nõuab osavõtjatelt suurt kehalist jõudu: mängujuht võib selle mänguga osavõtjaid niivõrd kurnata, et nad muutuvad järgmise mängu vastu ükskõikseks.

Tutvustades noori uue mänguga või seda meelde tuleta- tades, peab mängujuht seletama mängu lihtsalt, selgelt, lühidalt, ilma liigsete sõnadeta. Mängu seletamist tuleb täiendada näitlike selgituste ja ettenäitamisega. Eriti on tarvis rõhutada mängureegleid, kuna need kasvatavad ja distsiplineerivad mängijaid.

Abilised ja aktivistid täidavad mängudes juhtide ja võistkondade kaptenite osasid ning abistavad kohtunikku. Atraktsioonide juures nad juhivad ning peavad silmas järjekorda ja korda.

Tuleb jälgida seda, et mängureeglitest rangelt kinni peetakse. Ebaaus mäng tuleb katkestada kohe. Ei ole tar- vis katkestada mängu tühiasjade pärast, samuti ei tule mängijaid alatasa parandada. Kohtuniku otsuseid tuleb vankumatult täita. Mängu ajal kohtunikuga vaielda ei tohi. Kuid ka mängujuhilt-kohtunikult nõutakse, et ta oma otsustega ei kutsuks mängijate hulgas esile vaidlusi, vaid et ta otsustaks rahulikult, enesekindlalt ja erapooletult.

Üldse on suur tähtsus mängudes mängujuhi isiklikul eeskujul, tema oskusel haarata juuresolijaid mängu. Mõned mängud ja meelelahutused nõuavad osavõtjailt oskust valitseda palli, joosta, hüpata ja märki tabada. On väga tähtis, et mängujuht ise oskaks kõike seda hästi teha.

Muusikasaatega mängude korraldamisel tuleb eelnevalt pillimehega kava suhtes kokku leppida, kindlaks määrata aeg, mängude ja tantsude järjekord, mida tuleb mängida, millises tempos ja missuguse märguande või käskluse peale. Samuti peab olema kõik varem kokku lepitud abi- liste ja aktiiviga.

Mängud ja meelelahutused suvel ja talvel

Iga päev pärast tööd kogunevad noored õhtuti klubi, kooli või rahvamaja juurde, kus mängujuhil on võima- lus teha ettepanek mängida taolisi mängu nagu „Viimane paar”, „Koduta jänes”, „Kuumad käed” või „Kalad, loo- mad ja linnud”. Vaheldusena on need tõesti sobivad.

Spordiväljakul. Noortele, kes on pärast tööd või puhkepäevadel kogunenud spordiväljakule, võib korraldada võistkondlikke mänge ja võistlusi. Võistluste kavva võib võtta: teatejookse, pallimänge, hüppe- ja jõumänge. Osavõtjad jagunevad võistkondadeks. Võidab võistkond, kellel on kõige rohkem võite. Võib näiteks koostada järgmise mängude kava: 1. „Kes on kiirem”, 2. „Süstik”, 3. „Kõievedamine”, 4. „Kartulipanek”, 5. „Kotisjooks” või „Võitlus palli pärast”. Kolhoosi välilagrigris võib korraldada mänge puhkeajal ja pärast tööd. Puhkevaheaegadel võib soovitada noortele kahevõitlust („Ringist väljatõukamine”, „Vastane ringist välja”, „Ringist väljaviimine” jt.) või naljamänge („Palli viskamist”, „Palli püüdmist”, „Vedamine rihmaga”). Seda kõike pole vaja teostada mingisuguse kindla kava alusel, vaid olenevalt olukorrast ja noorte arvust.

Pärast töö lõppu aga võib organiseerida igasuguseid mänge.

Suurtel pidudel on mängude ja meelelahutuste kava veelgi mitmekesisem. Kõigepealt võib lasta noortel katsuda jõudu ja osavust niisugustel atraktsioonidel nagu postid, vaat, kargud, vertikaalne post; ülekantavate atraktsioonide abil aga mängida „Pall rõngasse”, „Pall pea kohal”, „Pall mööda laua serva”, „Kõikuv korvike”. Vastavalt soovidele organiseeritakse pallimänge („Ekslev pall”, „Pall õhus”, „Lendav pall”), jõumänge („Vedamine ringis”, „Haara granaat”, „Vedamine neljakesi”) või jooksumänge („Õõ ja päev”, „Väljakutse”, „Kogred ja haugid”).

Kui on kokku tulnud küllaldane hulk noori, võib üle minna massimängudele ja tantsudele muusika saatel.

Kõik osavõtjad moodustavad suure ringi. Mängujuht asub keskele ja annab valjul häälel käsklusi marsi või mängu alustamiseks („Sammu — MARSS!”, „Mängu — ALGA!”) ja hakkab aktiivi abil läbi viima varem välja mõeldud mängude kava, mis võib olla koostatud näiteks järgmiselt:

1. Ühine ring. Kõndimine mööda ringi. Ümberrivistumine kahte ringi.
2. Mäng — „Kullimäng ringis”.
3. Tants — valss.
4. Mäng — „Linnud ja puur”.
5. Tants — polka.

6. Mäng — „Kolmas ülearune” (muusika saatel).
7. Tants — krakovjakk.
8. Mäng — „Lilled karneval”.

Massimängud lõpevad vaba jalutamisega, tantsudega, lauluga või üleminekuga peo järgmise osa juurde (kontsert, spordivõistlused, spordimängud jne.).

Mängud ja meelelahutused ruumis

Ruumi koguneb noorus peamiselt talvel. Kogunetakse klubidesse, rahvamajadesse jm., kus võib huvitavalt aega veeta. Mida rohkem on seal ruumi, seda parem on organiseerida mängu ja meelelahutusi.

Aga mida just organiseerida?

Istudes väikses ruumis, on kõige parem kasutada mõistatusi ja niisuguseid mängu nagu „Kink ja vastukink”, „Kollektiivne jutustus”, „Rikkis telefon”, „„Ja” ning „ei””. Võib anda ka naljamänge („Läbi käte ronimine”, „Raha väljapuhumine”, „Tõusmine põlvitusest”) ja kahevõitlust (käesurumine, käte eemalesurumine, vägikaikavedamine jne.). Peale mängude muidugi ka lauldakse, jutustatakse ja kui ilmub pillimees, siis ka tantsitakse.

Klubis ja rahvamas. Mängude korraldamisel tuleb vahet teha argipäevade ja pidupäevade vahel.

Argipäeval kogunetakse klubisse raamatuid ja ajalehti lugema, vestlust, ettekannet või loengut kuulama, kuid ka lihtsalt selleks, et kohtuda seltsimeestega. Vabadel hetkedel võib mängujuht pakkuda soovijaile paberit ja pliit-seid, et mängida niisuguseid mängu nagu „Sõnade ahel”, „Kümme vastust”, „Tähtede asendamine” või „Ümberpaigutatud tähed”. Vähesel liikumisega mängudest on siin hea mängida: „Kes lahkus”, „Sõnadeta vestlus”, „Elav rätik”, „Meri lainetab”. Võib kasutada ka naljamänge, atraktsioone ja kahevõitlusi nagu näiteks: „Läbi tooli seljatõe”, „Raha paberil”, „Kükkimine sirge jalaga”, „Vehkleja”, „Palli äravõtmine” jne. Mängude järjekorda on raske ette näha. Mängujuht peab need varem üles märkima, et vajaduse korral asendada üht mängu teisega või uut juurde võtta.

Kui noori koguneb palju, võib õhtu lõpetada niisuguse mänguga nagu „Tee nii ja nii” ja väikese isetegevusega (ühislaulud, tantsud).

Peo puhul tuleb kava kindlasti laiendada ja selle sisu

mitmekesistada. Nagu suvistel pidudel, nii ka pidustuste puhul ruumis võib alata atraktsioonidega, mis ei vaja palju ruumi: „Täpne pööre”, „Auhindade löikamine”, „Täpne löök”. Pidudel on hea anda kõigi nende atraktsioonide võitjaile auhindu (pliiatseid, märkmikke, kamme jne.).

Kui koguneb küllaldaselt noori, võib alustada massimänge ja tantse muusika saatel näiteks järgmise kava alusel:

1. Ühismäng — „Linnud ja puur”.
2. Tants — valss.
3. Mäng — „Väljakutse”.
4. Tants — polka.
5. Isetegevuslik tants ringis.
6. Mäng — „Kaks pimedat”.
7. Tants — krakovjakk.
8. Mäng — „Musikaalsed maod”.

Vastavalt võimalustele esitatakse seejärel näidend, korraldatakse kontsert, demonstreeritakse kinofilmi või tantsitakse.

SISUKORD

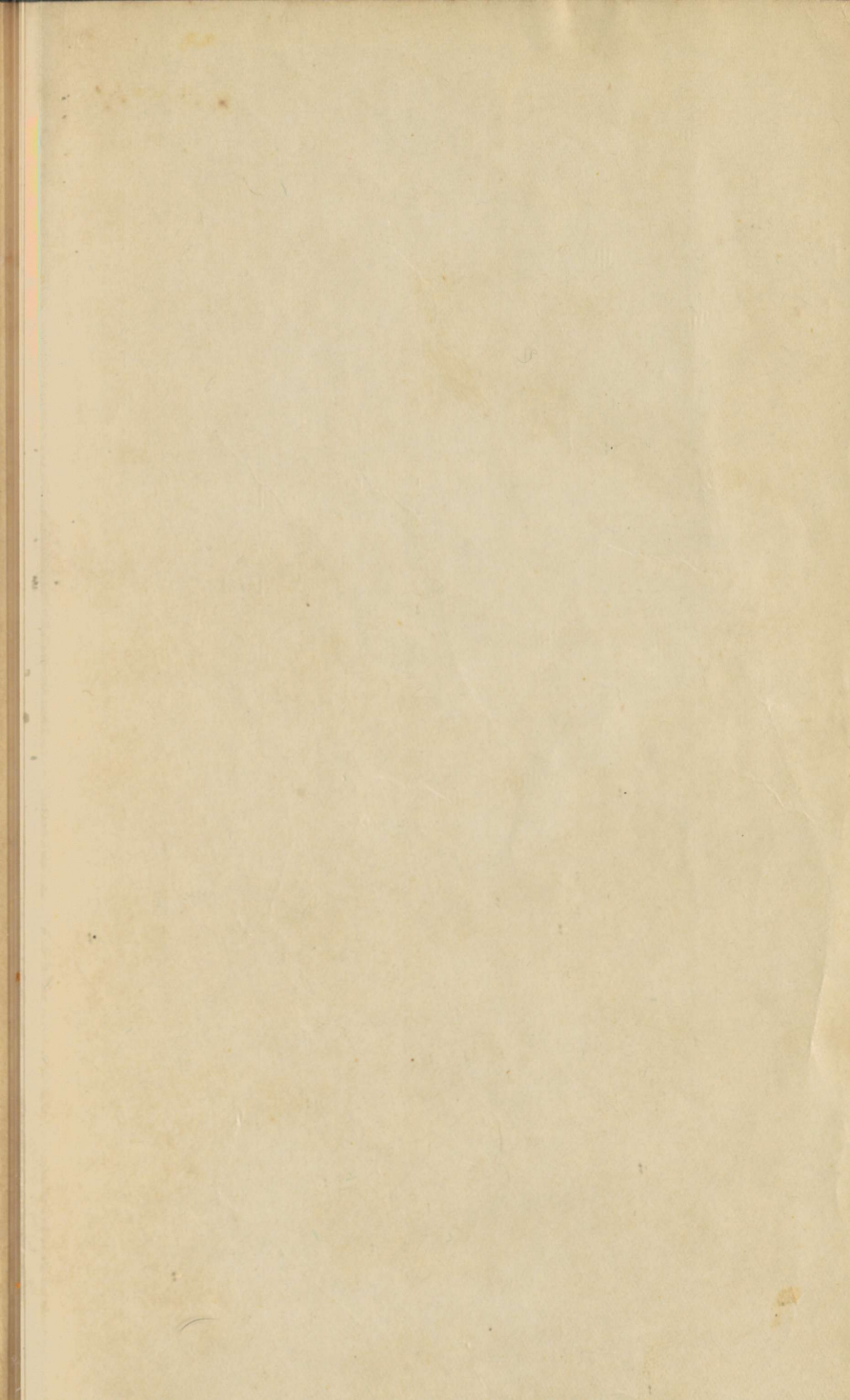
Sissejuhatus	3
Liikumismängud	5
Jooksumängud	5
Hüppemängud	20
Heitlusmängud	25
Mängud palli viskamise ja püüdmisega	29
Mängud muusikaga	42
Mängud maastikul	47
Väikese liikumisega mängud	50
Kirjanduslikud mängud	56
Paarismängud (kahevõitlused)	61
Mängud-atraktsioonid	69
Lihtsad atraktsioonid	69
Alalised atraktsioonid	74
Naljamängud	77
Talvised mängud ja meelelahutused	80
Mängud uiskudel	80
Mängud lumel	88
Mängud suuskadel	91
Karussellid ja kelgutamine	95
Nõuandeid mängude ja meelelahutuste organiseerijaile	99

Toimetaja E. Teemägi
Tehniline toimetaja H. Kohu
Korrektorid L. Saulin ja A. Nurmoja

Ladumisele antud 15. V 1954. Trükkimisele antud 6. VIII 1954. Trükiarv 5000. Paber 54×84, ¹/₁₆. Trükipoognaid 6,75. Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid 5,53. Arvutuspoognaid 5,06. MB-15150. Hans Heidemanni nimeline trükikoda, Tartu, Vallikraavi 4. Tellimise nr. 1785.

На эстонском языке.

Hind rbl. 1.55



Rbl. 1.55