

A:4068

ANNA RAUDKATS

TALLINNA ÕPETAJATE SEMINAARI JA LINNA TÛTARLASTE KOMMERTS-GÛMNAASIUMI
VÕIMLEMISE ÕPETAJA

MÄNGUD

VI

SELTSKONDLIKUD MÄNGUD



TALLINN, 1927

COPY OF QUARTERLY REPORT

2/316

31668

ANNA RAUDKATS

MÄNGUD

~~93-68~~

VI

SELTSKONDLIKUD MÄNGUD



TALLINN, 1927

STADIIAN ANNA

MÄNGÜD

17 1888

RIITIKOOLILISE MÄNGÜD



A-4068

Eessõna.

Käesoleva raamatu kokkuseadmisel uuemate saksa, rootsi ja inglise allikate põhjal olen püüdnud taotleda järgmisi sihte: 1) et igaüks, olgu vana või noor, leiaks selles midagi oma maitsele vastavat, kui tahab veeta mõne lõbusa tunni omasugustega kas kitsamas perekondlikus ringis või suuremas seltskonnas; 2) et pakutud materjal oleks peamiselt lõbu ja mõnu sünnitav, kuid et ta teatud määral arendaks ka seltskondliselt ja intellektuaalselt; ning 3) et osa mängu pakuks ka võimalust liikumiseks ja kehaliseks tegevuseks.

Üks ei sobi kõigile — see on tuntud tõsiasi. Mängujuht peab hoolikalt valima korraldatavad mängud vastavalt seltskonna meeleolule, osavõtjate vanusele, arenemistasapinnale jne. Ainult nii toimides võib ta olla kindel, et mängud tõesti leiavad vastukõla publikus.

Julgen loota, et mul osaltki on õnnestunud tuua selle mängude koguga meie tihtilugu igavatesse ja tardunud seltskondlistesse koosviibimistesse vähe elu ja liikumist.

Tallinn, november 1927.

Anna Raudkats.

1880

Received of the Treasurer of the State of New York the sum of \$100.00 for the year 1880.

Witness my hand and seal of office at Albany, New York, this 1st day of January, 1880.

John W. Aldrich

Tutvunemismängud.

Tä h e n d u s: Need mängud on määratud tutvuse loomiseks suuremas seltskonnas, mille liikmed üksteist ei tunne.

Mis on Teie naabri nimi?

(K a k s v o r m i.)

1) Mängijad seisavad ringis, näod selle keskkoha poole. Igaüks küsib oma mõlemalt naabrilt tema ees- ja perekonna nime. Üks osavõtja on ringi sees ning küsib kord ühelt, kord teiselt ringiliselt: „Teie naaber vasemal?“ või „Teie naaber paremal?“ Küsija peab vastama kiirelt ja õieti. Kui ta eksib või viivitab vastusega, vahetab ta küsijaga koha ning tegevuse.

2) Mängijad istuvad ringis, milles üks koht on vaba. Kõik nimetavad kordamööda selgelt ja kuuldavalt oma ees- ja perekonna nime. Siis kombineerib igaüks enesele uue nime, võttes eesnime paremalt naabrilt ja perekonna nime vasemalt. Kui see on tehtud, hüüab see osavõtja, kes istub tühjast kohast vasemal, mõnda seltsilist tema uue, naabrite nimedest kokkuliidetud nime järele, mispeale hüütu istub tühjale toolile hüüdja kõrvale. Uuel kohal tuleb tal ruttu võtta enesele uus nimi. Selleks küsib ta paremalt naabrilt tema eesnime ja vasemalt tema perekonna nime. Vabalenud kohale on vahepeal selle vasem naaber kutsunud uue mängija jne. Kes oma igakordset nime ei tea või tähele ei pane, kui teda hüütakse, annab pandi.

Paariseltsilise leidmine.

(Viis vormi.)

1) Kõige lihtsam viis selleks on järgmine: poisid asuvad ritta „ühe,“ neiid teise seina äärde, kõik pöörduvad nägudega samale poole ning marsivad vastamisi juhatajaga eesotsas; saali ühes otsas ühinetakse järgemööda paarideks ja minnakse siis paarikaupa edasi keset saali.

2) Huvitavam on, kui neiid ja poisid moodustavad omad read kahes eri ruumis ning alles ukstel ridade ühinedes näevad oma paariseltsilist.

3) Võetakse niipalju kaarte või sedeleid, kui on osavõtjaid, ja kirjutatakse ikka kahele kaardile mingisugune perekonna nimi, pannes ühele ette „härra“, teisele — „proua“, näiteks: härra Kask, proua Kask; härra Torupill, proua Torupill jne. Kui see on tehtud, jagatakse neidudele välja kaardid poiste nimedega ja poistele neidude nimedega, mispeale igaüks peab üles otsima oma paariseltsilise.

4) Võetakse vanu postkaarte arvult poole vähem kui on osavõtjaid ning lõigatakse iga kaart kaheks nii, et lõikejoon oleks „siksakiline“, kumer või mingisuguse muu kujuline. Ühed pooled jagatakse välja poistele ja teised neidudele. Igaüks katsub leida oma paariseltsilise, proovides ühte oma kaardi poolt teiste omadega.

5) Iga poiss saab ühe kaardi või sedeli, millel märgitud, mis ta peab tegema, näiteks: hüppama, vilistama, tantsima, laulma, ühel jalal seisma jne. Iga neiu saab kaardi, millel kirjutatud, mis ta paariseltsiline teeb. Kui kõigil omad kaardid käes, hakkavad poisid tegema seda, mis neile määratud, kuna neiid käivad ringi otsides oma paariseltsilist.

Muusikaline segaja.

Mängijad moodustavad paarid, võtavad kinni üksteise käe alt ning hakkavad marssima muusika saatel ringi ümber saali vastupäeva (poisid seespool, neiid väljaspool). Kui

muusika katkeb, vallandatakse võte, ja poisid pööravad ümber ning hakkavad käima vastupidises sihis siis, kui muusika algab uuesti, kuna neid jätkavad liikumist endises sihis. Kui vähe aja pärast muusika taas katkeb, pööravad poisid jälle ümber, võtavad kinni selle neiu käe alt, kellega nad juhtuvad olema kõrvuti, ning mõlemad hakkavad käima ringis vastupäeva siis, kui muusika jätkub.

Konversatsioon.

(Kaksvormi.)

1) Poisid moodustavad sise-, neid välisringi. Kummaski ringis peab olema ühe palju osavõtjaid. Muusika saatel liigub sisering mööda-, välisring vastupäeva. Kui muusika katkeb ringi keskel seisva juhataja märguandel, pööravad mõlemas ringis olevad osavõtjad näod vastamisi, ning iga poiss hakkab jutlema vastasoleva neiuga juhataja poolt antud teemil. Jutuajamine kestab seni, kuni juhataja märguandel muusika uuesti hakkab mängima. Siis jätkatakse liikumist endises sihis.

2) Neid võtavad istet toolidel nii, et iga kahe neiu vahele jääb üks vaba tool. Poisid seisavad keset tuba seni, kuni neil lubatakse istuda. Igaüks poisile antakse sedel teemidega, milledele peab rääkima, näiteks:

1. Päevauudised.
2. Armsam ajaviide.
3. Ideaalne mees.
4. Ideaalne naine.
5. Järgmised riigikogu valimised jne.

Kui sedelid on jagatud, võtavad poisid juhataja märguandel istet vabadel toolidel neidude vahel, ning igaüks neist hakkab vahetama mõtteid esimesel teemil oma vasempoolse naabriga. See, keda kuuldakse kõnelevat muust kui antud ainst, peab andma pandi. Jutuajamine kestab määratud aja, mille lõpul juhataja helistab kella. Siis siirduvad poisid järgmisele vabale toolile paremale ning ajavad juttu vasem-

poolse naabriga teemil Nr. 2. See kestab seni, kuni poisid on rääkinud kõikide neidudega.

Teemide sedeli võetakse tarbekorral läbi kaks või rohkem korda. Lõpuks kirjutab iga osavõtja sedelile selle isiku nime, kellega tal oli kõige huvitam jutuaamine. Parimad kõnelejad saavad auhinnad.

Tä h e n d u s: Ülalkirjeldatud variant sobib rohkem vähemale seltskonnale.

Arvamismängud.

Tunnussõna.

Üks osavõtja nimetatakse arvajaks ning saadetakse toast välja. Teised määravad omavahel kindlaks mõne eseme, looma või isiku. Kui nüüd arvaja kutsutakse tuppa, ütleb temale kordamööda iga osavõtja ühe omaduse mainitud esemelt, loomalt või isikult, ning arvaja katsub nende põhjal lahendada oma ülesande. Kui ta sõna õieti ära arvab, annab see osavõtja, kes viimasena nimetas mõne omaduse, pandi ning hakkab arvajaks. Kui arvaja aga oma ülesandega toime ei ole saanud pärast seda, kui kõik osavõtjad on nimetanud mõne omaduse, peab ta veel kord välja minema ning uue sõna arvamiseга õnne katsuma või annab ta pandi ning määratakse tema asemele uus arvaja.

Oletame, et osavõtjad valisid sõna „kass“. A. ütleb: Ta elab. — B: Ta hiilib. — C: Ta hammustab. D: Ta röövib. — E: Ta on isemeelne. — Arvaja: Aha! ma tean, see on lõvi! — Vale! Uesti välja (või pant)! See on kass!

Sõna arvamine kolme küsimuse abil.

Üks osavõtja määratakse arvajaks ning saadetakse toast välja. Ülejäänud valivad ühe sõna ja kutsuvad siis arvaja

sisse. See küsib igalt osavõtjalt: „Millisena armastate teie seda?“, katsudes saadud vastuse järele — need võivad olla nii pikad või lühikesed kui tahes — jõuda selgusele arvatava sõna kohta. Kui tal see esimese ringi järele ei õnnestu, esitab ta kordamööda igale osavõtjale veel teise küsimuse ja nimelt: „Kus armastate teie seda?“ ning tarbekorral ka kolmanda: „Mikspärast armastate teie seda? See, kelle juures ta valitud sõna ära arvab, läheb tema asemel arvajaks. — Kui arvaja kolmekordse läbiküsimise järele sõna ära ei arva, peab ta uuesti toast välja minema seni, kuni teised valivad uue sõna, mille arvamisega ta siis õnne katsub, või annab ta pandi ning tema asemele määratakse uus arvaja.

Raskemaks muutub lahendus, kui valitakse kahemõisteline sõna, näiteks: silm-silm (kala); tulp-tulp (lill).

Iga osavõtja peab jääma selle mõiste juurde, millise ta juba kord sõnale on annud.

Ma näen midagi, mida sa ei näe!

Mängijad istuvad ringis. Igaüks järgemööda valib mõttes ühe eseme ning ütleb siis oma parempoolsele naabrile: „Ma näen midagi, mida sina ei näe“. Naaber peab nüüd kolme küsimuse abil valitud eseme ära arvama. Need küsimused on: „Mis värvi on ese? — Milleks seda tarvitatatakse? — Kes seda valmistab? Näiteks tool. Vastused võivad olla: Tumepruun. Puhkamiseks. Tisler. — Kes eset ära ei arva, annab pandi.

Ja või ei?

Kui arvaja toast välja on saadetud, valivad mängijad ühe eseme, algul kergema, kuid pärastpoole ikka raskema. Sissekutsutud arvaja peab nüüd selle eseme üle selgusele jõudma, asetades kordamööda igale osavõtjale ühe küsimuse, millele küsitud tohib vastata ainult kas ja'ga või ei'ga. Küsi-

mine (ikka järjekorras igale osavõtjale üks küsimus!) jätkub seni, kuni ese on ära arvatud.—Arvaja ärgu küsigu huupi, vaid toimigu süstemaatiliselt, katsudes teha mõistet ikka selgemaks ja konkreetsemaks. Oletame näiteks, et on valitud sõna „harjased“. Arvaja asetab järgmisi küsimusi:

On see vaimuilmast? Ei.

Kehade ilmast? Ja.

Ilmakeha? Ei.

Maa? Mägi? Linn? Maja? Ei.

Looduse produkt? Ja.

Loomariigist? Ja.

Kala? Ei

Putukas? Ei.

Imetaja? Ei

Loom tervikuna? Ei.

Osa loomast? Ja.

Tundeelund? Ei.

On see ainult teatud kohal? Ei.

Tähendab siis üle terve keha? Ja.

On see pehme? Ei.

Või kõva? Ja.

Kas seda pargitakse? Ei.

On's need harjased? Ja.

See, kes ütleb viimse „ja“, hakkab arvajaks. Mängija, kes ettekirjutatud ja'le või ei'le midagi juure lisab, olgugi ainult mõne hääle, hüüde, silbi või liigutuse, annab pandi.

See mäng nõuab mõtlemist ja on sealjuures väga huvitav ja vaimujõude arendav.

Minu sõber ja sinu sõber.

Kaks osavõtjat lepivad tasa omavahel kokku kumbki ühe sõna kohta, millel on sama kõla, kuid lahkuminev tähendus, kapp — kapp; pakk — pakk; mark — mark; tukk — tukk; nukk — nukk; pank — pank; vars — varss ja teised. Siis tulevad nad teiste juure, istuvad kumbki

oma toolile ja hakkavad rääkima oma sõpradest, kuna teised katsuvad selle kahekõne põhjal ära arvata õige sõna. See osavõtja, kes sellega hakkama saab esimesena, võib valida ühe seltsilise, minna temaga välja ning võtta mõne uue sõna, mispeale mäng jätkub.

Oletame, et A ja B on valinud sõna „kapp“. A.: Minu sõber on alt ümargune. B.: Minu sõber on kandiline, ning tal on jalad all. A.: Minu sõbral on ainult üks kõrv. B.: Minu sõbral pole kõrvu olemaski jne.

Sõna peitmine.

Mängijad istuvad ringis. Arvajad ei määrata. Igaüks ütleb oma parempoolsele naabrile kõrva sisse ühe nimesõna. Kui see tehtud, asetab iga osavõtja kordamööda oma vasempoolsele naabrile mingisuguse küsimuse, ning küsitud mahutab oma vastusesse saadud sõna nii vähe silmatorkavalt kui võimalik. Kui küsija kolmekordse katse järele sõna ära ei arva, annab ta pandi. Näiteks on A-l sõna, „tubakas“. B. küsib temalt: „Miks oled täna nii tusane?“. A: Halb ilm mõjub masendavalt minu peale: mu tuju langeb ikka, kui taevas on pilves. Peale selle põletasin täna piibu süütamisel—sa tead, kuidas ma tubakat armastan — oma väikese sõrme ära, ning see teeb mulle valu“. B: Sõrm. A: Vale! B: Piip. A: Vale! B. Taevas. A: Vale! B annab pandi.

Laulu arvamine.

Üks osavõtja eemaldub seltskonnast. Nüüd jagatakse ära ülejäänute vahel mõne tuntud laulu algus nii, et igaüks saab ühe sõna; jagamine sünnib järjekorras ja paremale poole. Siis kutsutakse arvaaja sisse ning öeldakse temale, et N. N. sai esimese sõna ja et jagamine tehti paremale poole. Sellejärel asetab ta N. N-le mingisuguse küsimuse. Vastusesse peab küsitud mahutama saadud sõna nii vähe tähelepanu äratavalt kui võimalik. Järgmise küsimuse asetab arvaaja N. N.

paremal poolel istuvale osavõtjale jne. seni, kuni ta laulu ära arwab. See osavõtja, kelle vastuse järele see sündis, peab andma pandi ning hakkama siis uueks arvajaks.

Mida silmatorkavamad sõnad ette tulevad laulu alguses, seda kergem on mõistagi ülesande lahendamine ning seda hoolikamalt peab peitma vastavad sõnad pikkadesse lausesse teiste, veel silmatorkavamate, sõnade vahele.

Üldine meeleolu.

Mängijad valivad esmalt arvaja ja siis, peale tema lahkumise toast, arvatava „meeleolu“, mida igaüks peab kujutama võimalikult selgelt, kas tõsiselt või naljakalt, ka drastiliselt või karikeeritult, kuid ainult pantomiimselt, see tähendab asendi, ilme või žesti kaudu. Sarnased „meeleolud“ võivad olla näiteks: rõõm, tõsidus, lõbu, vallatus, kurvameelsus, pahandus, viha, igavus, põlgtus, valu, kahtlus, meeleheit, igatsus, lootus, vaimustus, võidurõõm. Et jõuda selgusele „üldise meeleolu“ kohta, pöördub nüüd arvaja kord ühe, kord teise poole. Seal, kus ta peatub, peab vastav osavõtja otsekohe väljendama iseloomustavalt valitud „meeleolu“. Kui arvajal õnnestub seda ära mõista, peab see isik, kelle juures see sündis, hakkama arvajaks, mispeale valitakse uus „meeleolu“.

Mõjub väga naljakalt, kui terve mänguseltskond arvajat tema sissetulekul vastu võtab „meeleoluliselt“, see tähendab nii, et kõik korraga, kuid igaüks isemoodi, väljendavad valitud „meeleolu“, mispeale kohe jälle harilik ilme võetakse seni, kuni arvaja peatub kellegi ees.

Vilumata mängijatega on soovitav teha enne väike „peaproov“.

Viga või voorus.

Mängijad määravad ühe (suuremas seltskonnas ka mitu) enese hulgast arvajaks ning saadavad ta (nad) toast välja, mispeale pooled ülejäänuid valivad enesele mingisuguse vea ja

pooled mingisuguse vooruse. Vead võivad olla näiteks järgmised: viha, kadedus, kättemaksuhimu, edevus, armukadedus, uudishimu, kõrkus, kangekaelsus, kahjurõõm, rumalus, jämedus, joomahimu jne. Voorused: armastus, headus, tänumeel, halastus, julgus, viisakus, väärilikkus, kannatlikkus, rahulolek, alandus, usinus, rõõmus meel jne. Kui igal osavõtjal kas voorus või viga valitud, võtavad kõik istet kahes reas vastamisi, voorused ühes, vead teises, mispeale kutsutakse sisse arvaja (arvajad). Tema (nende) sissetulekul katsuvad kõik mängijad võimalikult loomutruult väljendada oma viga või voorust, kusjuures neil ka on lubatud teha vastavat häält. See kestab seni, kuni mängujuht plaksutab käsi või annab mõne muu märgi. Siis peavad kõik osavõtjad otsekohe oma tegevuse lõpetama, ning ainult see tohib väljendada oma viga või voorust, kelle ees arvaja peatub ja kummardub. — Iga äraarvatud viga või voorus lahkub oma kohalt. See, kes viimati üksi üle jääb, hakkab arvajaks.

Kutse valik.

Määratakse arvaja ning peetakse peale tema eemaldumise nõu valitava kutse üle. Võib võtta millise tahes kutse, näiteks mõne käsitöö, kaubanduslise, kunstilise või mingisuguse muu tegevuse, kuid ainult sarnase, mis ennast kergelt ja selgelt laseb väljendada pantomiimselt. Kui seltskond on arvurikas, võivad ka mitmed valida sama kutse. Nüüd võib arvaja tulla sisse ning katsuda õnne kutsete arvamiseega. Selleks astub ta mängijaist moodustatud ringi, kus iga ringiline, kas istudes või seistes — nii nagu seda nõuab valitud kutse — tema sissetulekul agaralt ametis on oma kutse pantomiimse väljendusega. See kestab seni, kuni arvaja kellegi ees peatub temalt küsides: „Milline kutse on Teil?“ Siis peab küsitud üksi näitama, kes ta on ja mis ta võib. Kui mitmel isikul on sama kutse, astuvad ka need teised tegevusse. See kestab seni, kuni arvaja ütleb: „Küllalt!“ ning mõne teise ringilise poole pöördub mainitud küsimu-

sega. — Arvaja peab ära arvama kas kõik kutsed või teatud arvu neist, nii nagu mängu algul määratakse. Tema järeltulijaks saab mõlemal juhtumisel see, kelle kutse ta kõige enne ära arvab. Arvajad karistatakse pandiga, kui ta ära ei arva kas ühtki kutset või nõuetavat arvu neist.

Mis puutub valitavatesse kutsetesse, siis lasevad muuseas järgmised end edukalt väljendada pantomiimselt, kas loomutruult või grotesk-koomiliselt: rätsepa, kingsepa, lukusepa või sepa, pagari, koka, kelneri, küti, laevniku, aedniku, näitleja, laulja, tantsija, võimleja, sportlase, muusikamehe, luuletaja, kunstratsutaja jne. elukutsed.

Käsitöölised.

Seltskond jaguneb kahte rühma, millest üks väljendab pantomiimselt mõnd käsitööd ning teine katsub seda ära arvata. Esimene rühm eemaldub sobiva käsitöö valimiseks ja osade jagamiseks, ning kui ta tuleb tagasi, väljendab igaüks selles rühmas žestide abil mõne tegevuse, mis tuleb ette valitud käsitöös. Kui näiteks on valitud tislari töö, siis üks hõõveldab, teine saeb, kolmas puurib, neljas naelutab jne. Kui rühm on suur, võivad ka mitmed teha sama tööd. Teine rühm peab nüüd ära arvama, milline käsitöö on mõeldud. Õnnestub see temal kolmekordse arvamise järele, jääb ta oma kohale edasi, ning etendajad peavad eemalduma toast, et pärast uue käsitöö valikut korrata mängu. Kui aga arvamine kolmekordse katse järele ei õnnestu, võtavad etendajad taskust välja varem valmis pandud „väänikud“ (kokkusõlmitud taskurätikud) ning ajavad arvajad toast välja, jäädes ise nende kohtadele. Mäng kordub nüüd vahetatud osadega.

Vanasõna arvamine.

a) Sõnade kaupa.

Toimitakse samuti kui laulu arvamisel (vaata eelpool), ainult selle vahega, et laulu asemel jagatakse välja sõnade

kaupa mõni vanasõna. Kui osavõtjaid on rohkem kui vanasõnas üksikuid sõnu, korratakse jagamist seni, kuni iga osavõtja on saanud oma sõna.

b) Silpide kaupa.

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

c) Pantomiimse väljenduse järele.

Üks osa seltskonnast väljendab pantomiimselt mõnd vanasõna ning teine osa katsub seda ära arvata. See osavõtja, kes sellega esimesena toime saab, astub mõne tegejase asemele.

Etendused leiavad aset teises toas. Ettevalmistuste ajal on vaheuks suletud või eesriided ette tõmmatud. Üldiselt ei ole ümberriietumised vajalikud, kuid nad tõstavad etenduste mõju ning on sellepärast soovitatavad. Kunagi ei tohi nad aga kaua aega viita ja väsitavaid vaheaegu esile kutsuda: etendus peab alati jätma improvisatsiooni mulje. Allpool mõned vanasõnad, mis sobivad pantomiimaseks väljenduseks.

Pimedate hulgas on ühesilmaline kuningas. Kõigil on silmad suletud või rätikuga kinni seotud, peale ühe kellel ainult üks silm on kinni ning kes paberist krooni ja ümberriputatud mantli abil on ehitud kuningaks.

Üks narr küsib rohkem, kui jõuavad vastata kümme tarka. Üks narrina rietatud osavõtja teeb, nagu esitaks ta agaralt küsimusi kümnele, pikkadesse mantlitesse mässitud targale, kes istuvad liikumatult oma kohtadel.

Hulk kokke rikub ära pudru. Mitmed kokad askeldavad virgalt ettekujutatud pliidi juures. Üks neist maitseb keedist ning väljendab žestide abil oma rahulolematust sellega.

Kes marka ei korja, see krooni ei näe.

Uhkus tuleb enne langemist.

Ühe õnnetus on teise õnn.

Kes ütleb a, peab ütlema ka b.

Mis silmist, see südamest.

Rauda peab taguma nii kaua, kui see on kuum jne.

Kelle silm see on?

Avatud ukse ette, mis viib kõrvalruumi, riputatakse üles ja alla rätik. Mõlema rätiku vahele kinnitatakse pabeririba, millesse on lõigatud auk. See auk ei tohi olla suurem, kui et laseb paista ainult silma isikult, kes vaatab läbi augu. Umbes ühe meetri kaugusele vaateaugust asetub toolile see osavõtja, kes peab ära arvama vaatajad; ülejäänud osavõtjad on teises toas ning vaatavad üksteise järel läbi augu. See, keda tuntakse ära, peab andma pandi ja vahetama koha arvajaga.

Kelle jalg see on?

Analoogiline eelmisele mängule, ainult et nüüd auguga pabeririba ei vajata, vaid ukse ette riputatakse (mitte üsna maani, vaid umbes 20 sm. kõrgusele sellest) rätik või vaip, mille alt pistavad välja kõik osavõtjad üksteise järele oma jala.

Kelle käsi see on?

Mõttelt ja käigult sama kui kaks eelmist mängu, ainult et nüüd läbi praotatud ukse eesriide näidatakse arvajale kätt.

Lusikaga katsumine.

Arvajal seotakse silmad kinni ning antakse temale kätte puulusikas. Sellega peab ta nüüd katsuma mõnd tema ümber istuvaist osavõtjaist ja nimetama selle nime. See, keda ära tuntakse, hakkab arvajaks. Kui arvaja on katsunud kolme isikut, ilma et ta ühtki oleks ära tunnud, annab ta pandi, ning tema asemele määratakse uus arvaja.

Siluetid.

Selleks mänguks tõmmatakse tupp üles suur, valge laud- või voodilina, kõige paremini nii, et kummagi ülemise nurga külge seotakse nõör, mis kinnitatakse siis näiteks piltide naelte külge. Kui on käepärast kõrge voodivari, tõmmatakse see hästi lahti ning heidetakse sellele lina. Toime saab ka ilma linata, kui toas on vaba, võimalikult heleda-värviline sein. Umbes 3—4 sammu kaugusele sellest improviseeritud ekraanist pannakse parajale kõrgusele (lauale, postamendile) lamp või küünal, kõik teised tuled kustutatakse ära. Üsna ekraani ette asetub jalgpingile või mingisugule muule madalale istmele arvaja. Tema selja ja valgusallika vahele peab jääma tee. Seda teed mööda lähevad nüüd kõik osavõtjad üksteise järel, nii et nende varjud langevad linale, ning nende varjude järel katsub arvaja neid ära tunda. Ta tohib iga möödamineja juures ainult üks kord katsuda arvamiseга õnne, nimetades arvatava nime. Milgil tingimisel ei tohi ta sealjuures vaadata enese taha. See, keda arvaja ära tunneb, vahetab temaga koha ja tegevuse.

Äratundmine oleks liig kerge ja ei pakuks mingit huvi, kui igaüks näitaks oma loomulikku profiili. Sellepärast katsutakse oma varjupilti võimalikult muuta, pannes toime lihtsate, käepärast olevate abinõudega ümberrietumisi (kõige paremini kõrvaltoas) muutes kõnnakut, monutades oma näo profiili käe abil jne. Näiteks paneb neiu pähe poisi mütsi ja ümberpöörduvalt, mõni topib enesele küüru šelga või kõhu ette, mõni lonkab või käib taarudes ja ettepoole kummargile ja muud. Need ning sarnased naljad teevad selle mängu lõbusaks ajaviiteks kõigile osavõtjale.

Arvustustules.

Üks osavõtjaist läheb kõrvalruumi. Ülejäänuid ütleb igaüks niinimetatud usaldusmehele mõne arvustava märkuse väljaläinud seltsilise kohta. Need märkused peab usaldusmees hästi meeles ja lisab neile ka omalt poolt ühe juure.

Siis kutsub ta arvustatava sisse, ning mõlemad võtavad istet üksteise vastu keset ringi, mispeale usaldusmees algab oma kõnet umbes järgmiselt: „Mu armas härra M. või preili B., eila olin ma seltskonnas, kus mul võimalus oli õige mitmesuguseid arvamisi Teie üle kuulda. Kahjuks pean ma ütleva, et ebasoodsad otsused olid ülekaalus“, või: „Oma rõõmuks võisin peale mõningate mahategevate märkuste ka palju head kuulda“. Nüüd esitab usaldusmees temale kõikide osavõtjate arvamisi — enese oma kaasa arvatud — hästi kirjult läbisegi ning ütleb lõpuks: „Kas tohin Teid nüüd paluda nimetada minule, milline arvamine Teile kõige vähem (kõige enam) meeldib?“ Kui arvaja on maininud mõne sarnase märkuse, küsib usaldusmees: „Ja kes Teie arvates on teinud selle tähenduse Teie kohta?“, mispeale arvaja nimetab mõne osavõtja nime. Kui ta arvas õieti, läheb see isik toast välja, et omakord läbi käia arvustustulest, ning tema eelkäija hakkab usaldusmeheks. Vastasel korral võib ta veel kaks korda katsuda õnne arvamiselega, ning kui ta ka siis ei ole jõudnud selgusele ütleva kohta, peab ta andma pandi, mispeale seltskond valib uue arvustatava.

Hea nõu on kallis.

Analoogiline eelmisele mängule, ainult et nüüd igaüks nimetab usaldusmehele mõne nõuande, millise tema arvates vajab toast väljasaadetud seltsiline.

Kelle käes on pall?

Osavõtjad seisavad ringis, näod selle keskkoha poole. Üks määratakse kuningaks; see asetub keset ringi. Ta sulab silmad, pöördub kord enese ümber ning heidab siis väikese palli või kokkusõlmitud taskurätiku üle õla mõnele ringilisele. Palli käest minema saates hakkab ta ühtlasi lugema valju häälega aeglases taktis. Kui ta on öelnud 6, võib ta avada silmad. Selle aja jooksul on mõni ringiline kinni püüdnud palli ning peitnud käed selja taha; ka kõik teised

osavõtjad on asetanud oma käed selja taha. Heitja peab nüüd ütlema, kelle käes on pall. Ta võib arvata kolm korda. Kui tal ka siis ei ole õnnestunud leida palli, peab ta jääma edasi kuningaks; vastasel korral vahetab ta koha ja tegevuse selle seltsilisega, kelle käes oli pall.

Kes oli lööja?

Üks mängijaist istub toolile keset tuba, teine asetub tema ette põlvili väikesele padjale või jalgpingile. Oma vasema käe paneb ta istuja põlvedele ning langetab siis näo käele; parema käe paneb ta oma seljale peopesaga ülespoole. Kõik teised osavõtjad seisavad 1—2 sammu kaugusel poolringis nende ümber. Keegi osavõtjaist lööb kergelt vastu põlvitaja seljal olevat kätt. Viimane katsub lööja kätt kinni pidada oma käes. Kui see tal õnnestub, läheb lööja põlvitaja asemele; vastasel korral aga pöördub viimane kiirelt, katsudes ära arvata osavõtjate näoilme järele, kes oli lööja. Kui ta arvab valesti, peab ta uuesti panema pea istuja sülle ning vastu võtma lööke seni, kuni tal õnnestub ära arvata lööjat, kes siis läheb tema asemele.

Paarilise arvamine.

Sellest mängust, mis sobib suuremale seltskonnale, võtab osa ühe palju poisse ja neidusid. Osavõtjate arvule vastav arv toole asetatakse kahte ritta nii, et üks rida on ühe, teine teise seina ääres; toa keskoht on vaba. Neiud võtavad istet ühel toolide real, poisid lähevad toast välja, jättes teise rea esialgu tühjaks. Siis valivad neiud endile paarilisteks igaüks ühe poisi, öeldes valjusti selle nime (et ära hoida sama isiku mitmekordset valimist, mis pärast sünnitaks segadust). Kui igaühel on oma paariline teada, lastakse üks poiss sisse. Ta läheneb mõnele neiole, kellest ta arvab, et see teda valis, teeb temale kummarduse ja tantsib temaga muusika saatel mõne tiiru valssi või polkat. Kui poiss arvas õieti, plaksutatakse käsi, ning ta võtab istet vastasolevas

reas, kuid mitte oma neiu vastu, vaid temast vähe eemal, et teised poisid, kui nad tulevad sisse, ei saaks aru, millisel neiu juba paariline olemas. Kui poiss arvas valesti, teevad neiu temale „pika nina“ ja saadavad ta uksest välja. Siis katsub järgmine poiss õnne paarilise arvamisega jne. seni, kuni igaüks on leidnud oma. Nüüd lähevad neiu välja ja poisid jäävad sisse, ning mäng kordub.

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

Otsimismängud.

Rändav taaler.

Mängijad istuvad ringis toolidel, peale ühe, kes on määratud otsijaks. Viimane asetub ringi keskele ning ulatab ühe rahatüki üle oma õla, ilma et ta tohiks vaadata, kes selle võtab vastu. Ringilised hakkavad nüüd taalrit edasi andma käest kätte, tehes sealjuures — ükskõik kas neil on taaler käes või mitte — jätkuvalt järgmisi käteliigutusi: antakse ühel ajal vasem käsi vasempoolsele ja parem käsi parempoolsele naabrile ning ühendatakse need siis jälle oma süles. Seda tehakse järgmise laulukese saatel:

Taa - ler, taa - ler pe - ab käi - ma
 ü - he kä - est tei - se kät - te. See on hää,
 see on hää, et sa taa - le - rit ei näe!

Otsija käib ühe ringilise juurest teise juurde, katsudes kätte saada taalrit. See, kelle käes leitakse taaler, vahetab koha ja tegevuse otsijaga, samuti kui see, kes laseb kukkuda taalri (kahtlastel juhtumustel see, kelle tooli alt leitakse taaler).

Võtme otsimine.

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

Harja otsimine.

Mängijad seisavad tihedalt koos ringis. Igaühel on vasem käsi oma vasempoolse ja parem käsi oma parempoolse naabri selja taga. Lastakse käia käest kätte riidehari, tõmmates sellega parajal silmapilgul üle otsija selja. Viimane liigub ringi sees ja katsub ära arvata, kelle käes on hari. Kui ta oletab, et see on teatud isiku käes, lööb ta seda isikut kergelt õlale, mispeale viimane peab viibimata tõstma ette mõlemad käed, ükskõik, kas tal on hari või ei. See, kelle käest leitakse hari, vahetab koha ja tegevuse otsijaga.

Sõrmuse otsimine.

Tugev sidumise nööri või pael tõmmatakse sõrmusest läbi, mispeale sõlmitakse ots otsaga kokku. Mängijad moodustavad ringi (kas seistes või istudes), võtavad mõlema käega

nöörist kinni ning tõmbavad selle pingule, nihkudes tarvituduse järele tahapoole. Nüüd hakkavad kõik käed liikuma mööda nööri vasemale ja paremale ning lükkavad sealjuures sõrmuse edasi nii tähelepanematult, kui võimalik. Ringi sees seisab otsija, kes hoolega jälgib teiste käte liigutusi. Kui ta arvab märkavat, et sõrmus on kellegi käes, võtab ta kiirelt kinni nöörist kahelt poolt seda isikut, kes siis on kohustatud avama mõlemad käed ning, kui sõrmus oli tõepoolest tema käes, vahetama otsijaga koha ja tegevuse. Vastasel korral jätkab endine otsija oma tegevust.

Vile otsimine.

Olgu tähendatud kõige pealt, et see mäng peab olema tundmata ühele või mitmele isikule seltskonnast, kes esialgu lahkuvad toast. Teised võtavad väikese puust või metallist vile, seovad sellele külge paraja pikkusega paela ning kinnitavad paelale kõverdatud nõõpnõela, mis peale toovad sisse mõne väljasolija, kel enne seda seotakse silmad kinni. Mängijad on vahepeal asetunud istuma ringis, mis ei tohi olla liig suur, ja sel ajal kui otsijat keset ringi pööratakse kolm korda ümber, kinnitab mõni ringiline temale vile ettevaatlikult taha kuue või kleidi külge. Siis võetakse otsijal side silmade eest, ringilised hakkavad laulma sama laulu kui taalri otsimisel (ainult et nüüd taalri asemel lauldakse „vilekene“) ja tegema samasuguseid käteliigutusi, ning otsimine algab. Otsija, kes usub mõistagi, et vile on mõne ringilise käes, otsib hoolega, liikudes ringis edasi ja tagasi, kuna vilekene kõlgub lõbusalt tema taga. Vahete vahel võtab mõni ringiline vile kätte, vilistab ruttu ning — kui otsija pöörab end kiiresti ümber — teeb nii, nagu ei oleks midagi juhtunud. Pea kõlabki vile vastupidisest küljest, siis jälle teisest jne., nii et vaene otsija lõpuks enam ei tea, mis arvata, kuni mõne vilistaja saamatus talle ilmutab saladuse. Siis tuuakse sisse järgmine väljasolija, ning nali võib alata otsast peale.

Peidetud eseme otsimine.

Sel ajal kui otsija viibib teises ruumis, peidetakse toas ära mõni vähem ese, nagu metallraha, nõop, taskurätik või midagi sellesarnast. Siis kutsutakse otsija sisse ning öeldakse temale, milline ese on peidetud. Algab otsimine. Kui otsija läheneb peidetud esemele, hüüavad mängijad tarviduse järele: „Palav! Väga palav! Tuline!“ ja lõpuks, kui ta seda puudutab: „Põleb!“ Kaugeneb ta otsitavast asjast, kõlavad hüüded: „Jahe! Külmavõitu! Külm! Jääkülm!“

Kui toas on klaver, võib toimida otsimist muusika saatel. See kõlab kord valjumini, kord tasemini, sedamööda kas otsija läheneb peidetud esemele või kaugeneb sellest, kuni viimati valju lõpuakkord näitab, et ese on leitud. Klaverimängu asemel võib otsimine sündida ka mängijate laulu saatel, milleks valitakse mõni üldiselt tuntud laul.

Pähklite otsimine.

Osavõtjad lähevad toast välja, peale ühe, kes jääb sisse ning peidab pähkleid kõikidesse mõeldavatesse kohtadesse. Tema kutsel tulevad teised tuppa ja hakkavad otsima pähkleid. Kui otsimine on kestnud määratud aja, loeb igaüks üle oma pähklid ning paneb need siis lauale. See, kes oli jõudnud koguda kõige rohkem pähkleid, saab kõik laual olevad pähklid enesele.

Sõnamängud.

Üldtähendus: Need mängud sooritatakse istudes kaunis tihedas ringis või reas, nii et võib rääkida naabrile kõrva sisse. Kui mõlemast soost osavõtjaid on enam-vähem ühepalju, moodustatakse tavaliselt niinimetatud „kirju“ ring või rida, see tähendab, istutakse nii, et ei ole kõrvuti kaks poissi ega kaks neidu, vaid ikka poiss, neiu, poiss neiu jne.

Sarnadus ja lahkuminek.

Iga osavõtja ütleb oma parempoolsele naabrile kõrva mõne kaasmängija nime ja vasempoolsele — mingisuguse eseme nime. Kui kõik on selkombel saanud kaks nime, ütleb igaüks korda mööda valju häälega, milles temale antud isik ja ese sarnanevad üksteisele ning milles nad lähevad lahku üksteisest.

Võib ka määrata, et öeldakse kummalegi naabrile mõne eseme nimetus.

Haigus ja arstimisvahend.

Iga mängija nimetab tasa oma parempoolsele naabrile mõne haiguse ja oma vasempoolsele mingisuguse arstimisvahendi. Võib ka teha nii, et kaks osavõtjat käivad ringi ning ütlevad kordamööda igale mängijale üks — haiguse, teine — arstimisvahendi. Kui see on tehtud, ütleb igaüks järgemööda, milline haigus tal oli ja millega kästi seda arstida, näiteks: „Mu hääli oli ära ning mulle määrati kaeratangupudru iga hommikul“ jne.

Et kutsuda esile veel suuremaid ootamatusi, võib „ülesütlemist“ toimetada ka järgmiselt: keegi algab, öeldes näiteks nii: „Kui mul oleks armukadedushaigus (mainitud haigus oli nimelt antud küsijale), millega peaksin seda arstima, härra N. (küsiija nimetab mõne kaasmängija nime)?“ N. vastab, kasutades ära temale öeldud arstimisvahendit, näiteks järgmiselt: „Võtma sisse kaks teelusikatäit riitsinusõli“ ning küsib siis omakord nõu mõnelt kaasmängijalt, kes veel pole vastanud. Nõnda jätkatakse seni, kuni kõik on saanud arstimisvahendi oma haigusele.

Kingitus ja panipaik.

Mäng on analoogiline eelmisele, ainult et nüüd antakse parempoolsele naabrile mingisugune kingitus ning vasempoolsele nimetatakse mõni panipaik kingituse jaoks.

Ka selles mängus võivad käia ringi kaks osavõtjat ning

jägada üks kingitusi, teine panipaiku, ning „ülesütlemist“ võib toimetada läbisegi (vaata eelmise mängu kirjeldust).

Mida kaotas ja kust leiab.

Parempoolsele naabrile nimetatakse mõni kaotatud ese ning vasempoolsele koht, kust selle leiab. Muidu kõik nagu mängus „Haigus ja arstimisvahend“.

Kitsikus ja väljapääs.

Ühele naabrile öeldakse mingisugune kitsikus, näiteks: läheb turule ja on unustanud rahakoti koju; tahab abielluda, kuid ei leia peigmeest; tahab keeta, kuid ei ole midagi patta panna, ning teisele mõni väljapääsu võimalus. Mängu käik sama kui eelpool kirjeldatud samalaadilistel mängudel.

Pildid ja deviisid.

Ühele naabrile sosistatakse kõrva mingisugune „pilt“, näiteks: „Pilt, mis kujutab Leeni V—d (üks seltskonnas viibiv neiu) suure vähisõraga käes“ või „Õudne pilt, mille kujutatud Karl B. ninatubakat nuusates“ jne. Teisele naabrile öeldakse mõni deviis (vanasõna, rida või paar mõnest laulust või lihtsalt mingisugune lause), näiteks: „Parem pool muna kui tühi koor“; „Oh võiksin ma linnu tiivul su juure lennata“ jne. Mängu käik sama kui eelpool kirjeldatud mängudel.

Mikspärast — sellepärast et.

Iga osavõtja ütleb oma parempoolsele naabrile kõrva lause, mis algab sõnadega „sellepärast et“. Kui see on tehtud, asetab mängujuht igaühele küsimuse, mis algab sõnaga „mikspärast“, ning küsitu peab vastama sellele saadud lausega.

Mida mõtlesid sa, kui esimest korda nägid...

Mäng on analoogiline eelmistele. Parempoolsele naabrile öeldakse kõrva mõne kaasmängija nimi ja vasem-

poolsele mõni sobiv vastus, näiteks: Milline kena neiu! Kui ilusad sinised silmad! Ta näeb nii väheütlev välja! jne. „Ülesütlemist“ on soovitatav toimetada järgmiselt: osavõtja Helmi A. näiteks, kellele öeldi nimi Eduard B., küsib viimaselt: „Mis mõtlesite Teie, härra B., siis, kui esimest korda nägite mind?“ Ning küsitu vastab temale antud lausega, et siis omakord esitada ülalmainitud küsimuse isikule, kelle nime ta sai oma naabrilt.

Töö andmine.

Kolm osavõtjat käivad ringi ning ütlevad igale osavõtjale kõrva sisse: esimene — mõne töö, teine — mõne tööriista ja kolmas — mõne töökoha. Kui kõik on saanud mainitud kolm asja, ütleb igaüks kordamööda, milline töö temale anti ning millise riistaga ja kus seda kästi teha.

Esitamismäng.

Kaks osavõtjat käivad ringi ning ütlevad kordamööda: esimene — igale tütarlapsele mõne seltskonnas viibiva poisi nime ja igale poisile mõne kaasmängija tütarlapse nime; teine — igale osavõtjale lühikese lause, mis sisaldab mõne võrdluse, komplimendi või midasi sellesarnast, näiteks: minu vanaema öömüts, minu ideaal, kõige kenam siinoliijaist jne. Kui see on tehtud, jätkub mäng järgmiselt; Eva N., kes sai nime Peeter L., läheneb viimasele, võtab tal pühalikult käe alt kinni, viib ta keset põrandat ning ütleb: „Mul on au esitada härra Peeter L—t, kui kõige kenamat poissi siinoliijate hulgas“ (lause lõpposa oli ta saanud sõnade jagajalt). Peeter L. jätkab mängu, esitades samal kombel isiku, kelle temale määras jagaja jne.

Sõrmuse edasiandmine.

Üks osavõtja võtab sõrmuse ning annab selle mõnele kaasmängiljale, öeldes temale kõrva sisse: „Sa pead sõrmuse edasi andma sellele, kes on kõige armastusväärsem

siinoljaist (kes on kõige uudishimulik, kes on kõige armukadedam, või midagi sellesarnast)“. Sõrmuse saaja viib siis selle mõnele osavõtjale, öeldes temale kõrva sisse, mis omadusega peab olema see isik, kellele ta peab edasi andma sõrmuse jne. Need, kes juba kord on saanud sõrmuse, panevad käed selja taha, ning neile seda enam ei anta. Kui sõrmus on olnud kõigil mängijail, „harutatakse mäng üles“, mis sünnib järgmiselt: see, kes esimesena sai sõrmuse, ütleb: „Mina pidin edasi andma sõrmuse kõige uudishimulikule meie hulgast ja ma andsin selle Marie K—le“. Marie K. jätkab: „Mina pidin edasi andma sõrmuse kõige armukadedamale poisile, ja ma andsin selle Jaan P—le“ jne.

„Jutud“.

Üks osavõtja ütleb oma parempoolsele naabrile kõrva õige kiirelt mingisuguse mitte liig pika lause. Kuigi naaber ehk kõigest hästi aru ei saa, ei tohi ta siiski küsida, vaid peab tasa edasi ütlema oma parempoolsele naabrile seda, mis kuulis, ja nõnda läheb see edasi kuni viimaseni. See ütleb valju häälega, mis temale kõrva sosistati. Nüüd minnakse tagasi ümberpööratud järjekorras, ning igaüks nimetab, mis temale esmalt tasa öeldi. Kui jõutakse esimeseni, selgub, milline oli lause algupärane kuju.

Mäng annab selge pildi sellest, kuidas „jutud käivad ringi“.

Aga mina!

Üks osavõtja heidab teisele kokkusõlmitud taskurätiku ning teeb sealjuures tähenduse, mis viipab mingisugusele väikesele nõrkusele viimase juures, valgustab mõnd varjatud asjaolu või on ka täiesti neutraalset laadi, tarvitades sealjuures eitavat vormi (enesega võrreldes). Näiteks: „Mina ei ole uhke oma ilusate silmade peale“. „Mina ei olnud eile kohtamas“. „Mina ei käi meeleldi kinos“ või midagi sellesarnast. See, kellele heideti taskurätik, peab alati

vastama: „Aga mina!“ Siis heidab ta omakord taskurätiku mõnele osavõtjale jne.

Kolm „piinlikku“ küsimust,

Igale osavõtjale esitatakse kolm küsimust, millistele ta peab vastama määratud sõnadega ettekirjutatud järjekorras, ja nimelt on esimene vastus „ja“, teine „ei“ ning kolmas „mina“. Näiteks: „Kas leiata selle seltskonna olevat igava?“ „Ja“. „Teile ei meeldi siis siin?“ „Ei“. „Kes on kõige igavam isik siinolijate hulgas?“ „Mina“. Küsijaks on algul mängujuht, pärastpoole see, kes teeb vastamisel mõne vea. Veaks arvatakse vastuste järjekorra muutmist, vastusega viivitamist ja mõne hääliku või sõna juurelisamist vastusele.

Märgusõna.

Seltskond istub ümher laua, millele on asetatud kaardid, arvult üks vähem kui mängijaid. Määratakse kindlaks märgusõna, ja siis hakkab keegi midagi jutustama. Niipea kui ta nimetab märgusõna — kas jutuga seotult või täiesti omaette mõne lause sees — katsub igaüks, jutustaja kaasa arvatud, võtta enesele laualt mõne kaardi. See, kes jääb ilma, jutustab edasi.

Kirjutusmängud.

Üldtäheendused.

1. Iga osavõtja saab tüki paberit ja pliitsi.
2. Paber viigitakse kokku viimase kirjutatud rea alt taha poole, ja nimelt kaks korda, nii et kirjutust näha ei oleks.
3. Keelatud on lahti keerata kokkuviiigitud sedelit enne mängu lõppu.

4. Enne sedeli ettelugemist on soovitav seda kord tasa oma ette läbi lugeda, et ebaselgelt kirjutatud sõnad ei takistaks ettekannet.

Mikspärast?

Iga osavõtja kirjutab paberile mõne naljaka või ka tõsise küsimuse, mis algab sõnaga „mikspärast“, ja viigib siis lehe kokku. Sellejärel korjatakse lehed ära, segatakse hästi läbi ning jagatakse uuesti välja. Nüüd kirjutab igaüks saadud sedelile lause, mis sisaldab mingisuguse põhjuse ja algab sõnadega: „sellepärast et“. Kui see on tehtud, korjatakse sedelid kokku ning keegi loeb ette kõik küsimused ja vastused.

Küsimus ja vastus.

Võetakse niipalju paberiribasid kui palju on mängijaid, kirjutatakse igale ribale ühe osavõtja nimi ja viigitakse ribad kokku. Selle järele jagatakse nad välja kõigile osavõtjaile ning igaüks kirjutab oma sedelile mingisuguse küsimuse, viigib sedeli kokku ja annab selle edasi oma parempoolsele naabrile, kes sinna kirjutab vastuse. Siis loeb igaüks ette selle sedeli, mis on parajasti tema käes, ja nimelt enne etteotsa kirjutatud nime, siis küsimuse ja lõpuks vastuse, nii et jääb mulje, nagu sisaldaks vastus tähendatud isiku arvamise esitatud küsimuse kohta.

Uudised.

Igaüks kirjutab oma sedelile ühe poisi nime, kes ise mängust osa võtab või keda kõik seltskonnas tunnevad. Selle järel viigitakse paber kokku ning antakse edasi parempoolsele naabrile, kes sellele kirjutab ühe samuti kõigile tuntud nei u nime. Uuesti viigitakse paber kokku ja saadetakse edasi järgmisele isikule, kes kirjutab, kus nad üksteist kohtavad. Järgmine isik kirjutab, mis ajal see oli, selle järgmine — mis poiss ütleb neiu le, järgmine — mis neiu vastab poisile, järgmine —

mis rahvas ütleb selle kohta ning viimane — mis sellest välja tuleb. Kui kirjutused nõnda valmis on saanud, keeratakse nad lahti ning loetakse järgemööda ette.

Tähendus: Vastuste ettelugemisel nimetatakse igakord ka vastav küsimus, näiteks: Poisi nimi: N. N. Neiu nimi: N. N. Kus nad üksteist kohtavad? Turul jne. Küsimusi sedelitele ei kirjutata.

Tagaotsitav isik.

Igaüks kirjutab oma sedelile ühe kõigile tuntud isiku nime, viigib sedeli kokku ning annab selle edasi oma parempoolsele naabrile. Järgemööda ja iga kirjutuse järele kokkuviiigitud sedelit edasi andes naabrile, märgitakse paberile järgmised andmed: juukse värv, silmade värv, riietus, iseäralised tundemärgid, mis kurja teinud, kus viimati nähtud, millist tasu lubatakse kinnivõtmise eest. Lõpuks loetakse kõik sedelid järgemööda ette. (Vaata tähendust eelmise mängu kohta).

Reisikirjeldus.

Iga osavõtja kirjutab oma sedelile ühe lause, mis sisaldab mingisuguse fantastilise reisikirjelduse alguse, ning annab siis paberi kokkuvii kim a t u l t edasi parempoolsele naabrile, kes loeb esimese lause ja kirjutab selle alla teise, mis sobib ühte eelmisega, kuid sellejärel viigitakse paber kokku napilt esimese lause alt (teine lause jääb nähtavale!) ning antakse sedel edasi naabrile. Iga järgmine tohib selkombel lugeda seda, mis kirjutab eelmine, kuid mitte rohkem. Lõpuks loetakse ette kõik reisikirjeldused.

Riimimäng.

a) Iga osavõtja kirjutab sedelile ühe rea määratud värsimöödus, viigib siis sedeli kokku, märgib äärele mainitud rea viimase sõna ning annab sedeli edasi naabrile. See kirjutab esimese rea alla samas värsimöödus teise, mis peab riimima

esimesega, viigib paberi kokku ja annab selle edasi naabrile (rea viimast sõna seekord lehe äärelle ei kirjutata). Naaber kirjutab kolmanda rea, viigib lehe kokku, märgib äärelle rea viimase sõna ning annab sedeli edasi naabrile, kes kirjutab neljanda rea riimides selle kolmandaga jne. Lõpuks loetakse kõik „luuletused“ ette.

b) Selles teises jäävad sedelid kogu mängu kestel lahti. Iga osavõtja kirjutab ühe rea ja annab sedeli edasi naabrile. Igaüks peab püüdma jätkata alatud „luuletuse“ mõttekäiku, värsimõödust kinni pidama ja selle eest hoolitsema, et ikka kaks ja kaks rida riimiks üksteisega. Vaatamata sellele, et on lubatud kirjutades sedelit pealiskaudselt läbi lugeda, valmivad lõpuks kõikisugu üllatused. Tihtilugu sünnitab õige palju nalja jälgida, kuidas esimeses reas antud teem juhitakse hoopis teistele radadele.

Teiste arvamine.

Selles mängus lehti kokku ei viigita. Iga osavõtja kirjutab oma lehele ühe mänguseltsilise nime. Lehed korjatakse ära, segatakse läbi ning jagatakse uuesti välja. Siis kirjutab igaüks saadud lehele oma otsuse selle isiku kohta, kelle nimi seisab lehe eesotsas. Sedelid korjatakse uuesti ära, segatakse läbi ning jagatakse välja, mispeale igale sedelile kirjutatakse teine otsus vastava isiku kohta. Nõnda jätkatakse seni, kuni kõik mängijad on kirjutanud oma arvamise kõikide teiste kohta. Kui mõni osavõtja saab sedeli, millele ta juba kord on üles tähendanud oma arvamise või millel seisab tema enese nimi, vahetab ta selle ümber mõne seltsilise oma vastu. Lõpuks loetakse kõik sedelid ette.

Eluloolised andmed.

Iga osavõtja kirjutab oma sedelile vastused järgmistele küsimustele:

Milline on sinu lemmiklill?

Milline on sinu armsam ajaviide?

Kes on sinu armsam kirjanik?

Millist ajaloolist isikut austad sa kõige rohkem?

Milline on sinu ülim soov?

Mida kardad sa kõige rohkem?

Kui vastused on kirjutatud, rullitakse sedelid kokku ning korjatakse ära, mispeale üks seltskonnast avab nad ja loeb ette, mis seal seisab. Teised katsuvad ettelõetud vastuste põhjal arvata ära, kes oli kirjutaja.

Sõnade mäng.

Antakse üks pikem sõna, millest võib moodustada võimalikult palju vähemaid sõnu. Iga osavõtja katsub kirjutada oma sedelile nii palju sõnu, kui ta oskab moodustada, pidades sealjuures silmas, et igas uues sõnas antud sõna tähed ette tulevad ainult üks kord. Selle ülesande täitmiseks määratakse teatud aeg, näiteks viis minutit. Kui määratud aeg mööda, loeb igaüks ette oma töö tulemused. Võitjaks tunnistatakse see, kes on jõudnud moodustada kõige rohkem sõnu.

Ajaleht.

Üks osavõtjaist määratakse toimetajaks, kes ajalehele annab nime. Teised võtavad enese peale igaüks ühe osa kirjutamise. Üks näiteks kirjutab juhtkirja, teine poliitilisi teateid, kolmas kohalikke uudiseid, neljas kuulutusi jne. Kui sedelid on täidetud, kleebib toimetaja nad ühele poognale ning loeb ette terve ajalehe.

Pantmängud.

Tä h e n d u s. Lisaks niinimetatud pantmängudele, mis loomult sarnased, et neid pantideta mängida ei saa, võib pea iga mängu muuta pantmänguks määrates, et iga vea või tähelepanematus eest tuleb anda pant. Pandid nõuab sisse mängujuht.

Keelatud sõnad.

Mängijad istuvad ringis. Mängujuht või mõni küsijaks määratud osavõtja käib ringi sees edasi-tagasi ja asetab, kas kordamööda igale osavõtjale või läbisegi kord ühele, kord teisele, mingisuguse küsimuse. Kuna küsijale on lubatud kõik sõnad, peab vastaja hoolega valvama selle järele, et tema vastuses ei esine teatud „keelatud sõnu“, näiteks „ja“ ning „ei“, „must“ ja „valge“, „mina“ ja „sina“ jne. (mainitud sõnad määratakse kindlaks mängu algul). Küsija katsub asetada küsimused nii, et nad avatleksid vastama keelatud sõnadega. See kes oma vastuses tarvitab mõnd neist või kes viivitab vastusega seni, kuni mängujuht loeb kolmeni, peab andma pandi nind hakkama küsijaks.

Pantomiim.

Mängujuht või küsijaks määratud seltsiline liigub ringis edasi-tagasi, asetades kord ühele, kord teisele mingisuguse küsimuse, näiteks: „Kuidas magasite täna öösel?“ „Kuidas meeldib teile teie uus ülikond?“ „Kuidas reisite meelsamini?“ jne. Keegi ei tohi vastata teisiti kui žestide ja näoilme abil. Kes eksib selle määruse vastu, näiteks võtab vastamisel abiks sõnu või teeb sealjuures häält, pead andma pandi. Võib ka määrata, et ta peale selle veel hakkab küsijaks.

Mõistagi peavad küsimused olema sarnased, et nad võimaldavad pantomiimilise vastuse. Vastasel korral on küsitul õigus keelduda vastamast.

Lakooniline vastus.

Seltskond moodustab ringi. Siis asetab mõni osavõtja oma parempoolsele naabrile mingisuguse küsimuse. Vastus peab järgnema viibimata ning koosnema vaid ühest ainsast sõnast. Niipea kui keegi on vastanud, pöörduv ta omakord küsimusega oma parempoolse naabri poole, ja nii läheb see ringis edasi. Kes viivitab vastusega, tarvitab rohkem kui

ühe sõna, või mõnd sõna, mis juba kord nimetatud, peab andma pandi.

Laeva lastimine.

Mängijad istuvad ringis. Määratakse kindlaks täht, millega peavad algama vastused. Siis heidab mõni osavõtja kokkusõlmitud taskurätiku, väikese palli või midagi sellest sarnast teisele, öeldes: „Laeva lastitakse“. See, kellele ta heitis taskurätiku, küsib: „Millega?“, mispeale heitja peab nimetama mingisuguse sõna, mis algab määratud tähega. Niipea kui on vastatud küsimusele, heidab see, kelle käes on taskurätik, selle edasi mõnele seltsilisele öeldes: „Laeva lastitakse“ jne. Kes viivitab vastusega või nimetab mõne varem tarvitatud sõna, peab andma pandi.

Ümmargune.

Mängu käik sama kui eelmisel mängulgi, ainult selle vahega, et küsimused jäävad ära, tähendab, taskurätik heidetakse vaitolles seltsilisele, ja määratud tähega algava sõna asemel nimetatakse mõni ümmargune ese, alaku see mis tähega tahes. Kes mõtleb kaua või nimetab mõne varem tarvitatud sõna, annab pandi.

Elementide mäng.

Mängijad istuvad ringis. Keegi viskab mõnele seltsilisele kokkusõlmitud taskurätiku või kinda ja nimetab ühtlasi ühe neljast elemendist (tuli, vesi, õhk ja maa). See, kellele heideti taskurätik, peab ütlema viibimata mõne looma nime, kes elab mainitud elemendis (kolmel viimasel juhtumusel). Kui hüütakse „Tuli“, nimetatakse mõni tarbeasi või riist, mis ühenduses tulega, nagu ahi, kamin, korsten, kolmjalg, söekast, keedupott jne., või ka mõni põletisaine. See, kes eksib vastuses, kes nimetab juba kord mainitud looma nime või kes viivitab vastusega, nii et mängujuhataja jõuab lugeda kolmeni, annab pandi.

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

Täiendussõna.

Keegi seltskonnast viskab teisele taskurätiku, hüüdes sealjuures mõne liht nimisõna. See, kellele heideti taskurätik, peab nimetama viibimata mõne teise nimisõna, mis sobib ühte esimesega, näiteks: laud-lina, öö-kapp, vee-klaas, jne. Silmaspidades asjaolu, et sarnaste, täiesti muutmatult üksteisega liituvate sõnade tagavara on väike, võib lubada isikul, kes peab nimetama täiendussõna, käända esimest sõna — näiteks: (tint) tindi-pott, (kool) kooli-maja, (tuba) toa-uks, jne. Niipea kui täiendussõna on nimetatud, visatakse rätik edasi mõnele teisele osavõtjale, nimetades ühtlasi mõne uue nimesõna, millise see peab täiendama. — Kes vastusega viivitab või kes nimetab mõne täiendussõna, mis ei sobi ühte antud sõnaga, peab andma pandi.

Riimimäng.

Mäng on sama kui eelpool kirjeldatud, ainult et täiendussõna asemel nimetatakse mõni sõna, mis riimib esimesega, näiteks: keel, meel; sööma, lööma; viis, siis jne. Riimide suhtes ei olda liig nõudlik.

Ühe sõna asemel võib öelda ka terve lause, millele peab riimima teine, näiteks:

Nii rõõmus on mu meel,
kui kõnnin koduteel.

On lubatud tarvitada ka tsitaate, kuid tinigimusel, et nad ei oleks sama luuletuse samast salmist.

Nimede moodustamine.

Seltskond istub ringis. Keegi nimetab mõne eesnime esimese tähe, näiteks M. Naaber nimetab siis ühe tähe, mis sobib ühte m-ga, näiteks a. Järgmine taas mõne tähe, näiteks r, jne. seni, kuni nimi on valmis. Kui viimane täht on nimetatud, ütleb terve nime see, kelle käes on parajasti kord. Järgmine osavõtja nimetab siis mõne uue nime esimese tähe, ning mäng jätkub endiselt. See, kes ei tea öelda mõnd sobivat tähte või kes lõpuks ei tea nimetada tervet nime, sest et ta ei pannud tähele, samuti ka see, kes viivitab vastusega, annab pandi.

Eesnime asemel võib võtta ka mõni linna nimi.

ABC mäng.

Seltskond istub ringis. Keegi heidab mõnele seltsilisele taskurätiku ning asetab temale neli määratud küsimust, millistele küsitud peab vastama nimesõnadega, mis algavad a-ga. Küsimused on järgmised:

Kuidas on su nimi? (Albert).

Kust sa tuled? (Ameerikast).

Mida sa müüd? (Ananasse).

Kuhu sa lähed? (Amsterdami).

Kui on vastatud küsimustele, visatakse taskurätik mõnele teisele osavõtjale, kes peab vastama küsimustele b-ga algavate sõnadega jne. tähestiku järele. Välja jätta võib tähed C, X ja Z. See, kes jääb võlgu vastuse mõnele küsimusele, kes ei tea, millise tähe käes on järg, või kes kaua mõtleb, peab andma pandi.

Ma olen pahane Sinule.

Heitja ütleb sellele, kellele ta viskab taskurätiku: „Ma olen pahane Sinule!“ — „Mikspärast?“ küsitakse. „Sellepärast et...“ ja nüüd järgneb mingisugune naljakas põhjus, näiteks: „et Sa mind täna tähele ei pane“, „et Sa mul kas-

vad üle pea“ jne. Kohe sellejärele visatakse taskurätik eelpool mainitud sõnadega mõnele teisele jne. See, kes kaua mõtleb enne kui vastab, või kes kordab mõnd varem öeldud põhjust, annab pandi.

Advokaat.

Seltskond istub ringis. Selle sees käib edasi-tagasi mängujuht, kes katsub alata juttu kord ühe, kord teise osavõtjaga, küsib midagi, heidab nalja jne. See, kellega kõneldakse, ei tohi ise vastata; teeb ta kogemata seda, võetakse talt pant. Tal on advokaadiks vasempoolne naaber, kes peab vastama tema eest ja keda samuti karistatakse pandiga, kui ta ses suhtes ei täida omi kohuseid.

See mäng võib sünnitada palju lõbu, kui mängujuht vahetpidamata küsib, pärib teateid, naljatleb, hüüab kord üht, kord teist nimepidi, tõstes tema vastu kõiksugu naljakaid kaebtusi, lühidalt: katsub igamoodi avatleda teda vastama.

Arvemeister.

Mängijad istuvad. Mängujuht annab igähele neist ühe numbri, alates 0-ga ja lõpetades 9-ga. Nüüd algab ta mõnd jutustust, milles rohkesti esineb numbreid, ja iga kord, kui ta nimetab mõnd numbrit, peab see osavõtja, kel mainitud number, tõusma üles, tegema arvemeistrile kumarduse ning siis uuesti istuma. Kui öeldakse mõni kahekohaline number, näiteks 76, tõusevad üles nii 7 kui 6, või 20 — siis 2 ja 0. Võib nimetada ka kolme-, isegi neljakohalisi arvusid (näiteks aastaarvused), kuid neis ei tohi esineda sama number kaks korda. Kes ei tõuse üles siis, kui mainitakse tema numbrit, või kes tõuseb üles ilma et selleks oleks põhjust, annab pandi. Kui arvemeister eksib, nimetades mitmekohalises arvus mõnd numbrit kaks korda, mõistetakse ta ametist lahti ning määratakse tema asemele uus.

Burr!

Mängust osavõtjad loevad järjekorras, öeldes igauks ühe numbrini, 1-st määratud lõppnumbrini, näiteks 50-ni või 100-ni. Kui jõutakse numbrini, mis mängu algul tunnistanud keelatuks, näiteks 6, ja siis edasi arvuni, mis jagatav ilma ülejäägita 6-le (12) või milles esineb 6 (16), ei tohi nimetada neid arvusid, vaid peab ütleva nende asemel „burr!“ Kes eksib või ütleb burr valel kohal, peab andma pandi. Näide: Keelatud arv on 4. 1, 2, 3, burr! 5, 6, 7, burr! 9, 10, 11, burr! 13, burr! 15, burr! jne.

Kanade müük.

Kanade müüja seisab või istub kaasmängijate ringi sees ning küsib: „Palju Teie annate minu kanakese eest?“ Igaüks pakub nüüd järgemööda teatud hinna. Ta ei tohi aga sealjuures nimetada number 9-t, ei üksi ega ühenduses mõne teise numbriga; ka ei tohi see arv olla jagatav 9-le. Ühtki numbrit ei tohi nimetada kaks korda. See, kes kohe ei oska vastata, kui järg jõuab temani, või kes eksib mängu määruste vastu, annab pandi.

Kõik linnud lendavad.

Mängijad istuvad laua ümber, mõlemad käed laual. Mängujuht hüüab mitmesuguste lindude ja lendavate loomade nimesid (Pardid lendavad! Liblikad lendavad! jne.), tõstab sealjuures igakord käed üles ja langetab need siis kohe jälle lauale. Sedasama teevad ka kaasmängijad. Kui aga mängujuht hüüab mõne mittelendava looma või mõne eseme nime (Lambad lendavad! Toolid lendavad!) ei tohi keegi järgneda tema eeskujule — teiste eksiteele viimiseks tõstab nimelt mängujuht ka viimati mainitud juhtumusel käed üles. Kes seda siiski teeb, annab pandi.

Seda mängu võib mängida ka seistes ning pante võtmata. Määratakse, et eksija lahkub ringist. Võidab see osavõtja, kes viimasena jääb mängu.

Koorijuht.

Seltskond asetub nii, nagu seisavad tavaliselt laulukoorid, juhataja asetub koori ette ning hakkab takti lüües laulma mõnd üldiselt tuntud laulu, millega ühineb terve koor. Järsku — isegi sõna võib jääda pooleli — lõpetab koorijuht laulu, andes taktikepiga vastava märgi, ja otsekohe peab wait jääma ka koor. See laulja, kelle hääl kuulduv viimasena, annab pandi ning hakkab koorijuhiks.

Nõiutud taskurätt.

Mängijad seisavad või istuvad ringis. Üks on keset ringi ja heidab laialilaotatud taskuräti õhku. Samal hetkel peavad kõik naerma hakkama. Kui aga ninarätt puudutab maad, peavad kõik jääma tõsiseks. See, kes naerab edasi, annab pandi või lahkub ringist.

Mina ütlen.

Mängijad asetuvad ritta juhataja ette. Viimane, andes käsklust, ütleb iga kord: „mina ütlen“. Näiteks: „Mina ütlen: parem — pool!“ — „Mina ütlen: käed — ettel“, ning seesolijad peavad täitma tema käsku. Kui aga juhataja käsu andmisel jätab välja sõnad „mina ütlen“, siis jääb tema käsk täitmata. Mängija, kes siiski toimib sarnase käskluse järele, annab pandi või lahkub reast.

Kiirkäsklus.

Lauale, mille ümber istub seltskond, joonistatakse iga osavõtja ette, peale mängujuhi, kriidiga väike ring („tiik“), laua keskkohale kõrvuti üks suurem ring, teine vähem ning kolmas ebatasase, sakilise ja kandilise äärjoonega („küla tiik“). Nüüd hüüab mängujuht näiteks: „Suur tiik!“ — ja kõik panevad nimetissõrme suurde ringi laua keskkohal, siis — „Oma tiik!“ — igaüks asetab näpu oma ees olevasse ringi; siis „Väike tiik!“, „Naabertiik vasemal!“, „Küla tiik!“, „Naabertiik paremal!“ jne. Käsklused järgnevad üksteisele kiirelt ja läbisegi. Kes ei täida käsklust või täidab selle valesti, peab andma pandi.

Überpöördukt.

Mängijate arvule vastav arv umbes $1\frac{1}{2}$ meetri pikkuseid paelu või nõõre pannakse kokku ning seotakse ühest otsast suurde sõlme. Iga mängija võtab kätte otsapidi ühe paela või nõõri. Kui mängujuht hüüab: „Lahti!“, peab igauks tõmbama oma paela pingule; kui ta hüüab: „Pingule!“, peab selle laskma lahti. Mõlemal juhtumusel järelikult täidetakse käsklus vastupidi. Käsklused järgnevad üksteisele ruttu ja mitte alati vaheldumisi: mõnikord antakse ka sama käsklus kaks või kolm korda järgemööda. Kes täidab käskluse sõna otsekoheses mõttes ja mitte überpöördukt, nagu seda nõuab mäng, annab pandi.

Seda mängu võib korraldada ka nii, et paelte asemel hoitakse kinni ühe käega suuremast rätikust.

Reis Kuresaarde.

Üks osavõtja etendab härra, teine teenija osa. Härra tahab reisida Kuresaarde ning loetleb kõike, mida ta tarvitab reisiks, näidates sealjuures ühe või teise osavõtja peale, kes siis jääb mainitud esemeks (reisikott, kübar, saapad, kepp, kindad, auto jne.). Mäng algab kahekõnega härra ja teenija vahel ja nimelt reisist, mitmesugustest vahejuhtumis- ja õnnetustest reisil jne. Kahekõnes peab tihti mainima eelpool loetletuid esemeid. Kui härra nimetab mõnda asja, näiteks keppi, peab see, kes sai sõna „kepp“, tõusma üles ja pöörduma kord enese ümber; jätab ta selle tegemata, annab ta pandi. Kui härra tarvitab sõna Kuresaar, peavad kõik osavõtjad tõusma üles ja pöörduma kord enese ümber. See, kes jääb istuma, annab pandi. Sellest, mis kõneleb teener, ei hooli keegi; järelikult annab pandi see, kes tõuseb üles siis, kui teener ütleb „kepp“ või „Kuresaar“ jne.

Käsitöö vahetamine.

Kõik osavõtjad võtavad istet ringis ja valivad mõne käsitöö, teevad selle teatavaks ning ütlevad ühtlasi, milliste

liigutustega nad seda mõtlevald kujutada. Tütarlapsed valivad neile sobivad tööd. Üks on näiteks õmbleja, teine pesija, kolmas triikija jne. Et kujutada mainitud tegevusi, teeb üks nii, nagu pistaks ta nõelaga läbi riide ja tõmbaks siis niidi välja; teine aimab järele pesunaese liigutusi jne. Poisid valivad samuti neile sobivad tegevused. Nad tahavad olla kutsarid, sepad, tiserid jne. ning teevad vastavaid liigutusi. Üht osavõtjat, kes juhib kõike, hüütakse meistriks. Ka tema valib enesele mõne töö ning aimab järele selle liigutusi, seistes keset ringi. Kui tema algab oma tööga, astuvad ka kõik teised mängijad tegevusse, tehes igaüks oma käsitööle vastavaid liigutusi. See kestab vähe aega, mille järele pilt muutub. Meister vahetab nimelt oma käsitöö mõne osavõtjaga, tavaliselt sellega, kes tähelepanelikult jälgib mängu käiku. Sel vahetusel peavad kõik teised käsitöölised katkestama oma tegevuse, väljaarvatud see, kelle töö võttis üle meister; tema jätkab tegevust, kuid ei tee nüüd enam oma tööd, vaid seda, millist esmalt tegi meister, kuna meister samal ajal teeb tema endist tööd. Ta peab aga olema hästi tähelepanelik, sest vaevalt on ta harjunud uue tegevusega, kui meister jälle hakkab tegema oma esialgset tööd, ning samal hetkel peab ka tema minema üle endisele tegevusele. Ühtlasi astuvad ka kõik teised osavõtjad uuesti tegevusse, jätkates igaüks oma endist tööd. Kui see mängija, kelle töö võttis üle meister, viivitab uue töö algamisega, teiste eeskujul töö seisma jätab või pärast õigel ajal oma endise töö peale üle ei lähe, peab ta andma pandi. Sama karistus saab osaks ka igaühele ülejäänuist, kes silmapilkselt oma tööd siis, kui tarvis, ei lõpeta või seda uuesti ei alusta.

Ülemus ja alamus.

Mängijad istuvad kahes reas, poisid ühes, tütarlapsed teises, näod vastamisi. Mängu algul jagatakse välja tiitlid. Ühe rea eesotsas istub kuningas, teises reas samal kohal — kuninganna. Siis järgnevad: troonipärija prouaga, prints

printsessiga, kindral prouaga, kolonel prouaga, major prouaga, kapten prouaga, kapral prouaga ja lõpuks trummilööja prouaga,

Määrused: 1. Kuningas ütleb kõigile sina, istub alati ning ei ütle mina, vaid meie.

2. Kui räägitakse ülemusega või kui ülemus pöördub kellegi poole küsimusega, peab seisma, vastasel korral istuma.

3. Kui keegi algab juttu kuningaga, peab ta ütleva; „kuninglik kõrgus“.

4. Kui keegi eksib nende määruste vastu, alandatakse ta igakord trummilööjaks ning võetakse temalt peale selle veel pant. Kõik osavõtjad, kes istuvad temast allpool, järjekult mitte ainult tema lähem naaber, tõusevad siis ühe astme võrra kõrgemale, kaasa arvatud siamaane trummilööja, kes saab kapraliks.

Kuningas algab mängu, öeldes näiteks: „Kus sa olid eile, kapten?“ Kapten tõuseb üles ja vastab: „Teie kuninglik kõrgus, olin õppusel“. — „Ela hästi, kapten“. — Teie samuti, kuninglik kõrgus“. Nüüd peab kapten oma korda kõnetlema kedagi; kui see on tema ülemus, seisab ta endiselt, kui see on alamus — võtab ta istet.

Täheendus: Paariline läheb alati kaasa. Kui näiteks eksib kapten, alandatakse mitte ainult tema, vaid ka ta proua, ja ümberpöörduvalt.

Väike elab veel.

Vahaküünal või puutikk süüdetakse põlema ning kustutakse ära siis, kui taht või puu on moodustanud suurema söe. Hõõguv süsi antakse ringis edasi käest kätte, öeldes sealjuures igakord: „Väike elab veel!“ Igaüks katsub edasi toimetada küünla või tiku nii ruttu kui saab, sest see, kelle käes kustub säde, peab andma pandi. Valmis pandud küünlatulel valmistatakse peale kustumist uus säde ning jätkatakse siis mängu endiselt.

Puuvilla puhumine.

Seltskond istub tihedas ringis ümber ümmarguse laua, nii et ei ole vähematki vahet kahe kõrvuti istuja vahel. Kõigil on käed laua all või selja taga, ning sealt ei tohi neid esile tuua kogu mängu kestel. Keset lauda on tükike puuvilla. Mängujuhi märguandel algab mäng. Igaüks katsub puhuda puuvilla enesest eemale ja mõne teise osavõtja peale. See kelle külge puuvilla tükike jääb rippuma või kelle ette ta laskub maha, peab andma pandi, samuti ka see, kes võtab välja käed laua alt või selja tagant, et nende abil tõrjuda puuvilla enesest eemale.

Muna puhumine.

See mäng sarnaneb eelmisele, kuid korraldus on teine. Kõige paremini õnnestub ta, kui osavõtjaid on neli, nii et suuremas seltskonnas tuleb mängida järgemööda. Mängijad võtavad istet ümmarguse laua ümber. Igaühe ette on joonistatud lauale keskmise suurusega ring. Keset lauda on tühjaks puhutud muna. Juhataja märguandel algab puhumine, kusjuures katsutakse puhuda muna enesest nii kaugule kui võimalik ja mõne teise osavõtja ringi. See, kelle ringi satub muna, annab pandi.

Keerlev taldrek.

Seltskond võtab istet ringis, kusjuures tarvis pidada silmas, et ring oleks tarbeks suur, nii et tee istmest ringi kesk-kohani ei oleks liig lühike. Iga mängija võtab enesele mõne lille nime ja teeb selle kõigile teatavaks. Siis asetub üks osavõtja keset ringi, paneb puust taldreku (selle puudusel koogi aluse või keedupoti kaane) serviti ning annab sellele mõlema käega hoogu, nii et see hakkab pöörlema paigal enese telje ümber. Ühtlasi nimetab ta mõne lille nime, näiteks „roosi“. Kohe hüppab „roos“ üles ja ruttab taldreku juure, katsudes seda kinni püüda, enne kui see kukkub ümber. Siis paneb ta omakord taldreku keerlema, hüüdes mõne lille

nime, kuna eelmine hüüdja võtab istet tema kohal. See, kes jääb istuma siis, kui hüütakse tema nime, hüppab üles mõne võõra nime nimetusel või laseb taldreku ümber kukkuda, annab pandi.

Mäng muutub keerulisemaks, kui pannakse maksma määrus, et taldrekut ei pea püüdma see isik, kelle nime hüütakse, vaid tema parem- (vasem) poolne naaber.

Kätele löömine.

Osavõtjad istuvad kirjus reas toolidel või seisavad ringis ning hoiavad kinni ühe käega nõorist, mille otsad on kokku sõlmitud. Ringi sees liigub lööja, kes katsub lüüa mõnd ringilist käele. Mängu seadus nõuab, et kogu aeg peab nõorist kinni hoidma ühe käega, ükskõik millisega. Kui näiteks lööja juhib löögi paremale käele, millega parajasti kinni hoitakse nõorist, tõmmatakse see ruttu nõörilt, kuid pannakse otsekohe vasem käsi nõörile. See, kes ei aseta kätt nõörile, või kes end laseb lüüa käele viimase lebades nõöril, annab pandi ning vahetab koha ja tegevuse lööjaga.

Pantide lunastamine.

Üldmäärused :

1. Ära vihasta iialgi hea naeru üle!
2. Täida määratud karistus alati nii hästi, kui suudad!
3. Ära määra iialgi sarnast pandilunastust, mis võib tuletada meelde mingit kehalist puudust või viga mõnel seltsilisel.
4. Pandilunastustes ei tohi mõistagi ette tulla midagi ebasüüdsat või ebaviisakat.

Lunastamist toimetatakse järgmiselt:

Pandid pannakse korvi või lauale ning kaetakse kinni.

Mängujuht võtab mõne neist kätte, peidab selle oma selja taha ja küsib: „Mida peab tegema see, kelle pant on minu käes?“ Lihtsam on pante mitte kinni katta ega kätte võtta, vaid ainult küsida: „Mida peab tegema see, kelle pandi peale ma mõtlen?“ Küsimus asetatakse kas tervele seltskonnale või üksikuile mängijaile istumise järjekorras. Võib määrata ka nii, et eelmine lunastaja ütleb, mis järgmisel tuleb teha jne. seni, kui kõik pandid on lunastatud. — Kui karistus on määratud, tuuakse pant esile ning antakse peale sooritatud lunastuse tagasi tema omanikule.

Ülesanded :

Pandi omanik peab:

1. Vilistama, ilma et naeraks. Kaasmängijad katsuvad igasuguste naljadega teda naerma avatleda.
2. Käima ringi ning tegema kordamööda ühele osavõtjale lahke ja teisele pahura näo.
3. Tegema iga osavõtja ees mõne looma häält.
4. Hüppama ühel jalal ühe juurest teise juurde, tehes igähele kummarduse.
5. Pidama noomituskõne iseendale ning andma siis enesele kõrvakiilu.
6. Andma igale seltsilisele mõne hea nõu.
7. Laulma mõne laulu, kuna teine lööb takti tema seljal.
8. Ettekandma luuletuse.
9. Jutustama loo, millises esinevad kõikide osavõtjate nimed.
10. Jutustama naljaka või õudse loo.
11. Tantsima sõjatantsu.
12. Tegema mõne neiule tumma armuavalduse.
13. Aimama järele mitmesuguseid orkestrijuhete, näiteks sümfoonia-, sõjaväe-, tuletõrje- jne.
14. Käte abita põrandale istuma ja sealt tõusma.
15. Nimetama kuus sõna, mis kõlavad samuti otse ja tagurpidi loetuina.
16. Ütlema üles tähestiku tagurpidi.

17. Seistes puudutama jalaga lõuga.
18. Toolile tõusma ja kolm korja kuke moodi laulma, soputades sealjuures tiibu.
19. End mõnelt osavõtjalt ninapidi vedada laskma sõna otsekohes mõttes.
20. Kujutama raidkaju, mille poosi iga osavõtja võib oma soovi järele muuta.
21. Ratsutama kepphobusel.
22. Kujutama seinakella. Lunastaja küsib mõnelt osavõtjalt, mis kell on, ning saab sama palju lööke väänikuga.
23. Ütlema igale osavõtjale midagi kiitvat tema ülikonna kohta.
24. Ütlema igale kaasamängijale ühe meelituse.
25. Nimetama igaühele mõne tema vigadest.
26. Hüppama ümber toa a) kinniseotud jalgadega („kammitsas“), b) haraka kombel (täiskükis) lüües käsi kokku kord ees, kord taga.
27. Andma mõnele osavõtjale kätte midagi, mida kõik teised võivad näha, ainult see mitte, kes seda hoiab käes. Antakse seltsilisele kätte tema enese kõrv, kuid hoolitse-takse selle eest, et ta ei istuks peegli ees.
28. Kujutama pantomiimselt mõnd põnevat üleelamist.
29. Sooritama pilguproovi. Sealjuures peab ta vaatama igale osavõtjale nii kaua silma, kuni embkumb neist lööb silmad maha.
30. Võrdlema iga osavõtjat mõne taimega, põhjendades seda võrdlust.
31. Ütlema kümme vanasõna.
32. Üles tõstma nõela laualt või pörandalt, ilma et sealjuures tarvitaks sõrmi. Niisutatakse peopesa ja surutakse see nõelale, mis sinna jääb rippuma.
33. Kustutama põleva küünla. a) Põlev küünal ulata-takse kustutamiseks, kuid ei hoita seda mitte vagusi, vaid liigutatakse seda edasi ja tagasi nii kiirelt, kui tuli lubab. b) Küünal asetatakse lauale. Kustutajal seotakse silmad kinni, ta peab astuma kolm sammu tahapoole, pöörduma

kolm korda enese ümber, astuma siis kolm sammu ettepoole ning katsuma kustutada küünla.

c) Kaks pandilunastajat, ühel kustunud, teisel põlev küünal käes, hüppavad ringi ühel jalal, katsudes süüdata küünalt.

34. Ütlema lause, milles ei esine täht „r“.

35. Vastama kolmele küsimusele ukse taga. Pandi lunastaja läheb välja, kaasmängijad valivad kolm küsimust, kutsuvad ta jälle sisse ning küsivad temalt kolm korda: Ja või ei?, ilma et esialgu nimetaksid küsimusi endid. Küsitu tohib vastata kõige rohkem kaks korda ei-ga. Kolmanda vastuse järele antakse temale teada küsimuste sisu. Juhtub sageli, et küsitu vastas ei-ga temale soodsaille küsimusile ning ja-ga vähem soodsaille.

36. Olema maapaos. Pandi lunastaja peab teatud aja, näiteks kolme järgmise pandi lunastamise kestel, istuma üksi nurgas.

37. Asetama põleva küünla nii, et seda näeb terve seltskond, ainult tema ise mitte. Selleks on tarvis hoida küünal enese pea kohal.

38. Kolm kuni kuus antud sõna ruttu siduma väikeseks jutuks.

39. Saatma sobiva miimikaga laulu, mida laulab mõni teine.

40. Vastu võtma igalt kaasmängijalt noomituse või laitude, tehes kummarduse ning tänades.

41. Püüdma kinni suuga pähkli või väikese õuna, mis ujub veega täidetud kausis.

42. Hoidma määratud aja jooksul mingisugust asja väljasirutatud käsivarrega.

43. Ajama nõelale niidi taha, istudes põrandal pudelil, sääred sirged, üks jalg teise peal.

44. Võtma üles suuga sõrmuse taldrekult, mis kaetud jahukorraga.

45. Ütlema, kes meeldib temale seltskonnast kõige rohkem ja kes kõige vähem, nimetades ühtlasi põhjused.

46. Jutustama, kuidas ta tarvitaks kolme antud asja või isikut.

47. Arstirohtu võtma. Pandi omanik istub kinniseotud silmadega. Igaüks seltskonnast pistab temale teelusikaga vett suhu. Jätkatakse seni, kuni ta arvab ära, kes oli andja.

48. Lillekimpu siduma. Pandi omanik asetub keset tuba ning ütleb: „Ma seon, ma seon“ mispeale temalt küsitakse: „Mida?“ — „Lillekimpu.“ — „Mida teie vajate selleks?“ — „Tulpi!“ (Võib nimetada millist lille tahes, samuti ka kõiki lillekimbu sidumiseks tarvitatavoid asju). „Kes see on?“ Kui siduja on poiss, nimetab ta mõne neu nime, kui ta on neu, siis mõne poisi nime. Kutsutud isik asetub siduja kõrvale, võtab kinni tema käest ning jätkab lillede kutsumist nii, nagu eelpool kirjeldatud. Kui lilli on tarbeks, algab sidumine, mida tehakse nii, et kõik lilled, hoides kinni üksteise kätest, keerutavad end esimese ümber, nii et moodustub tihe kera. Lillekimp keerleb mõned korrad ringi ning hargneb siis lahti, kas nii, et lilled eemalduvad üksteise järele, alates välimistest, või nii, et esimene siduja, võtet vallandamata, poeb teiste käte alt välja tõmmates teised enese järele.

49. Kujutama hernehirmutist. Kõik osavõtjad aitavad kaasa, et välja ehtida hernehirmutist nii naljakalt kui võimalik. Selleks tarvitatakse kõiksugu käepärast olevaid esemeid, riidetükke jne.

50. Ust paitama. Pandi omanik asetub seljaga vastu ust ning hüüab, kui ta on poiss, mõne neu enese juurde, kui ta on neu, siis mõne poisi. Hüütu asetub tema vastu näoga tema poole, ning hüüab kedagi, kes asetub **seljaga** hüüdja poole. Kui terve seltskond on selkombel moodustanud kirju rea, teevad kõik käsu peale täispöörde, see tähendab, pööravad näo sinna, kus esmalt oli selg, ning paitavad vastasolija palesid. Pandi omanik satub aga näoga vastu ust ja peab tegema sellele pai.

51. Pärandust jagama. Pandi omanik istub toolil kinniseotud silmadega. Mängujuht teeb kõiksugu liigutusi (näpistab

end ise ninast, plaksutab kellelegi vastu palet, langeb põlvili, istub kellegi põvele) — kõik mõistagi nii, et pandi lunastaja midagi ei märka, ning küsib igakord: „Kes peab tegema nii?“ Selle peale nimetab pandi omanik igakord mõne mänguseltsilise nime. Kui pärandus selkombel on jagatud, võetakse tal side silmade eest, ning igaüks teeb temale seda, mis äsja kästi.

52. Tulevikku ette kuulutama. Pandi omanik istub toolil, silmad kinni seotud või pea kaetud tiheda rätikuga. Kõik osavõtjad panevad kordamööda oma sõrme tema pea peale, ning ta peab ütleva igaühele, mis teda ootab lähemas tulevikus.

53. Ütlema viis valet ja viis tõtt.

54. Seisma iga osavõtja ees peeglina ning tegema järele seda, mis tehakse ette.

55. Tantsima valssi luuaga.

Pimesikkmängud.

Üldtäendus: Et ära hoida silmahaiguste edasiandmist, peab igal mängijal olema oma puhas taskurätik, mis seotakse silmadele siis, kui ta hakkab pimesikuks.

Pimesikk (harilik).

Kui pimesikku mängitakse toas, peab teelt ära koristama võimalikult kõik esemed ja riistad, mille üle võib kukkuda või mille vastu end võib tõugata. Ka on igaüks kohustatud hüüdma „Tuli!“, kui pimesikku varitseb hädaoht.

Pimesikul seotakse silmad kinni ning talutatakse teda vähe ringi või keerutatakse teda paar korda enese ümber, mispeale temale tehakse ülesandeks püüda teisi. Mida ela-

vamini pimesikk täidab oma osa, mida rohkem nägijad keerlevad tema ümber ja teda sõbralikult „narrivad“, seda suuremat lõbu valmistab mäng. See, keda pimesikul õnnestub kinni püüda, hakkab tema järeltulijaks. Võib määrata ka nii, et pimesikk peab ära arvama, kelle ta püüdis kinni; selleks peab kinnipüütu tegema mingisugust häält. Kui pimesikk arvab õieti, saab ta ametist lahti, kui ei — peab jätkama püüdmist.

Seda mängu võib mängida ka väljas, vabal muruplatsil, kuid siis peab koondama mängijad mitte liig suurele alale, tähistades näiteks maa sisse pistetud keppidega või okstega paraja mänguala. Mängijail on keelatud üle astuda neist piirest. Kui pimesikk lahkub tähistatud alalt, hüütakse ta sinna tagasi.

Vaikne pimesikk.

Mängijad moodustavad ringi. Selle keskele asetub üks osavõtja pimesikuks kinniseotud silmadega ja kepp käes. Kui ringilised on mõned korrad ringi käinud, koputab pimesikk keppiga põrandale. Silmapilkselt peatuvad kõik ning jäävad täiesti vaikselt. Nüüd sirutab pimesikk oma kepi välja ja liigub vähe edasi. Kui ta kedagi kepiotsaga puudutab, öeldes „Tee häält!“, peab puudutatu kas loomuliku või moonutatud häälega tegema mingisugust häält. Võib ka nii määrata, et kui puudutatu on neiu, teeb ta „miau“, kuna poiss teeb „auh-auh“. Sellest häälest peab pimesikk katsuma ära tunda, keda ta on puudutanud. Õnnestub see temal, läheb puudutatu tema asemele pimesikuks; vastasel korral jääb ta ise selleks edasi.

Pimesikk istudes.

(2 vormi.)

a) Mängijad istuvad ringis toolidel. Pimesikk istub kellegi põlvedele küsides: „Kelle süles ma istun?“ Küsitav peab siis tegema mingisugust häält, mille järele pimesikk katsub teda ära tunda. Kui see tal korda läheb, hakkab

pimesikuks see, kelle ta ära tundis, kuna endine pimesikk istub tema toolile.

b) Pimesikk võtab istet toolil keset ringi. Tema jalgade ette pannakse jalgpink või padi. Sellele pingile või padjale laskuvad põlvili kõik osavõtjad kordamööda. Tasa kätega katsudes põlvitaja pead püüab pimesikk teda ära tunda. Igasugune muu puudutamine on keelatud. See keda pimesikk ära tunneb, võtab tema asemel istet toolil.

Numbri pimesikk.

Üks osavõtja määratakse pimesikuks. Ta asetub keset ringi, mille moodustavad ülejäänud osavõtjad kas seistes või istudes toolidel. Iga ringiline võtab enesele järjekorras ühe numברי, nimetades seda valju häälega. Siis seotakse pimesikul silmad kinni ning vahetatakse kohad, mispeale algab mäng. Pimesikk hüüab välja kaks numbrit; need peavad viibimata vahetama omad kohad, kusjuures pimesikk katsub kinni püüda üht neist. Kui kohavahetus on tehtud, plakutavad kõik käsi. — Pimesikk peab hüüdma numbreid seni, kuni tal õnnestub kinni püüda mõnd neist, kes siis vahetab temaga koha ja tegevuse.

Jakob, kus sa oled?

Osavõtjad seisavad ringis, hoides kinni üksteise kätest. Ringi sees liiguvad kaks pimesikku. Üks on isand, teine tema teener Jakob. Isand katsub lüüa teenrit väänikuga (kokkusõlmitud taskurätikud), kuid teener põgeneb tema eest ära, kuulatades hoolega, kustpoolt lähenevad isanda sammud. Kui isand hüüab pahaselt: „Jakob, kus sa oled“ vastab Jakob viibimata: „Siin!“, kuid katsub siis kohe, et saab eemale kardetavast lähedusest. Pealtvaatajad peavad olema võimalikult vagusi; ainult kui isand püüdmise tuhinas mõnele neist kipub liig lähedale, hüüavad nad: „Seis!“ Kui isandal õnnestub lüüa teenrit, määratakse nende asemele kaks uut tegelast.

Markus ja Lukas.

Kaks pimesikku, Markus ja Lukas, asetatakse ümmarguse laua juure, üks ühele, teine teisele poole lauda. Kummalgi on vasak käsi lauaserval ja paremas käes väänik. Üks katsub järele jõuda teisele ning teda lüüa väänikuga. Sealjuures peavad nad üksteist hüüdma kordamööda. Kui näiteks Markus hüüab: „Lukas!“, vastab viimane: „Siin!“ ning katsub oma väänikuga tabada Markust. See aga põgeneb temast eemale, teeb kõiksugu paenutusi ja pöördeid või poeb isegi laua alla, et pääseda lüüa saamisest. Siis hüüab omakorda Lukas seltsilist ning teeb katset teda lüüa jne. Mõlemail peab aga olema kogu aeg vasak käsi laua serval. Kui emmal-kummal õnnestub lüüa teist, määratakse nende asemele uued tegelased.

Kaks pimedat, üks nägija.

Osavõtjad moodustavad ringi. Kolm seltsilist lähevad ringi sisse. Kahel neist seotakse silmad kinni, üks jääb nägijaks. Viimasele antakse kätte võtmekimp, vile või kelluke. Pimedad katsuvad üksteise võidu kinni püüda nägijat, kes võimalikult tasaste sammudega põgeneb nende eest; kuid igakord, kui mõni pime hüüab: „Tee häält!“, on ta kohustatud kõlistama. Kui nägija kinni püütud, määratakse uued tegelased.

Tooli otsimine.

Analoogiline eelmisele mängule, ainult et nägija võtmekimbu asemel kannab tooli. Lüües tooli jalgadega vastu maad, peab ta andma püüdjaile enesest märki. Sel pimedal, kel õnnestub enne teist võtta kinni toolist, on õigus olla järgmises mängus nägija. Kui mõlemad korraga võtavad kinni toolist, jääb see järgmises mängus nägijaks, kes ennem jõuab istuda toolile. — Tooli kantakse ettevaatlikult, et keegi kaasmängijaist ei saaks haiget.

Õnnekott.

Ukse raami keskkohale lüüakse nael ning sellele riputatakse nööriaga väike maiustustega täidetud kotike (umbes näo kõrgusele). Üks osavõtja asetub 5—6 sammu kaugusele kotikesest; tal seotakse silmad kinni, antakse talle kätte joonelaud, ning siis peab ta hakkama liikuma kotikese sihis ja katsuma seda tabada ülevalt alla juhitud löögiga. Kui see temal õnnestub, saab ta mõne maiustuse kotist; vastasel korral läheb ta minema tühjalt, ning mõni teine osavõtja katsub oma õne.

Õige suuna võtmist võib raskendada määrates, et lööja enne liikuma hakkamist peab pöörduma 1—3 korda enese ümber. Mõistagi kõrvaldatakse kõik kergesti katkiminevad esemed liikumissuuna lähedusest.

Sabata eesel.

Vabale seinale või suletud uksele kinnitatakse poolest kuni täie elusuuruseni paberile joonistatud eesel, kellel aga puudub saba. Viimane on joonistatud eraldi paberile, siis kontuuride järele välja lõigatud ja varustatud mingisuguse kinnitusega (pealmisest otsast läbipistetud nõõpnõel või „lutikas“). Kõik osavõtjad kordamööda asetuvad umbes 5—6 sammu kaugusele eeslist, lasevad endil kinni siduda silmad ja anda kätte saba ning lähenevad siis eeslile, katsudes kinnitada saba selle õigesse kohta. See, kel see enamvähem õnnestub, saab määratud aubinna. Saba võetakse igakord uuesti ära.

Liikumismängud toas.

Kas kingsepp kodus?

Seltskond istub toolidel ringis; ainult üks jääb keskele isteta. Tema peab käima ringi ja küsima: „Kas kingsepp

kodus?“, mispeale alati vastatakse: „Kõrvalmajas!“ Niipea kui küsija pöörab selja, vahetavad kaasmängijad omavahel kohad. Sarnastel kohavahetustel katsub küsija ruttu istuda mõnele tühjale toolile. Kui see temal õnnestub, hakkab küsijaks see osavõtja, kes jäi toolita.

Puntramees.

Mäng sarnaneb peajoontes eelmisele. Ringi sees olija kannab seljal väikest ümmargust pundart. Ta käib ühe juurest teise juurde küsides: „Kas laenad mulle tuld?“ Temale vastatakse: „Mine naaberperesse!“ ning vahetatakse tema selja taga kohad. Kui küsijal õnnestub sarnasel kohavahetusel heita oma pundart mõnele tühjale toolile, kuulub tool temale ning selle endine omanik läheb tema asemel „puntramehiks;“ kui ta aga rutuga heidab puntra nii, et see toolilt maha veereb või hoopis toolile ei sattu, jääb ta ametisse edasi.

Kas meeldib Teile Teie naaber?

Seltskond moodustab toolidel istudes avara ringi. Üks osavõtja määratakse algajaks. Tema jaoks ringis tooli ei ole, vaid ta asetub keset ringi ja küsib mõnelt kaasmängijalt: „Kas meeldib Teile Teie naaber?“ Kui talle vastatakse: „Jah, meeldib!“, peab ta pöörduma sama küsimusega mõne teise poole jne. seni, kuni ta saab vastuseks: „Ei meeldi!“ Siis küsib ta: „Milline naaber ei meeldi Teile?“ Sellele võib küsitu vastata: 1. „Parempoolne naaber ei meeldi minule.“ 2. „Vasempoolne naaber ei meeldi minule.“ 3. „Mõlemad ei meeldi minule.“ Nüüd küsitakse temalt: „Keda soovite tema asemele?“, mispeale küsitu nimetab mõne nime. Ebameeldiv naaber ja tema järeltulija peavad nüüd ruttu vahetama kohad, kusjuures keskelolija katsub omandada ühte neist. Kui see temal õnnestub, asetub ringi keskele see osavõtja, kes jäi kohata. — Ebameeldiva naabri asemele võib soovida ka keskelolijat. Sarnasel juhtumusel vahetab ta pikema jututa koha mainitud naabriga.

Kuidas meeldib Teile Teie koht?

Läheb ainult järgmistes punktides lahku eelmisest mängust: 1. Küsimusi on ainult üks ja nimelt: „Kuidas meeldib Teile Teie koht?“ 2. Vastused võivad olla: Väga hästi! Kauris hästi! Mitte sugugi! Esimesel juhtumusel peab keskelolija pöörduma küsimusega mõne teise poole; teisel peavad küsitud mõlemad naabrid ruttu vahetama oma kohad; kolmandal peavad kõik mängijad — küsitud kaasa arvatud — vahetama omavahel kohad. Kahel viimasel juhtumusel katsub keskelolija enesele omandada mõne koha.

Nimede vahetus.

Mängijad istuvad paarikaupa koos ringi ümber toa. Need kaks, kes istuvad kõrvuti, vahetavad nimed: Karli nimi on Linda, Linda nimi on Karl jne. Üks osavõtja jääb üksikuks, kuid tema kõrval on tühi tool. Ta hüüab enesele mõne paarilise, ning see, kes siis jääb üksikuks, hüüab omakord enesele uue jne.

Et teha mängu elavamaks, on soovitatav asetada keset põrandat niinimetatud „häbipink“ (taburett või väike pink) ning panna sellele istuma mõni osavõtja. Viimasel on õigus katsuda omandada tühja kohta igakord, kui hüütakse kedagi. Õnnestub see tal, asetub häbipingile see, keda hüüti. — Kui keegi kogemata hüüab häbipingil olija nime, vahetab ta viimasega koha.

Puuvilja korv.

Mängijad istuvad toolidel ringis, peale ühe, kes seisab keset ringi. Nad kujutavad puuvilja korvi, milles on kolme seltsi puuvilja, tavaliselt võrdsetes osades. Üks kolmandik mängijaist on näiteks õunad, teine — ploomid ja kolmas — apelsiinid. Et puuvilja korvis oleks hästi segatud, on kõige praktilisem toimetada jaotust järgmiselt: juhataja käib ringi ning ütleb mõnele osavõtjale „õun“, tema parempoolsele naabrile „ploom“, järgmisele „apelsiin“, selle järg-

misele taas „õun“ jne. seni, kuni terve ring on käidud läbi. Ei unustada ka keset ringi seisjat. Siis hüüab ringisolija välja mõne puuvilja liigi, näiteks õunad, Kohe peavad kõik õunad omavahel vahetama kohad, millist juhust kasutab ära seesolija, püüdes istuda mõnele vabanenud toolile. Kui see tal õnnestub, läheb sisse see, kes jäi kohata, ning hüüab välja omakord mõne puuvilja liigi. Vahelduseks võib hüüda: „Korv kummuli!“, mispeale kõik peavad vahetama kohad.

Teisend: Elavamaks muutub mäng, kui ühe asemel määratakse kolm seesolijat, kelledest igaüks katsub omandada mõne tooli sel ajal, kui väljahüütud puuvilja liik vahetab kohti. Väljahüüdmist toimetab selles variandis mängujuht.

Rong.

Toolid, arvult üks vähem kui osavõtjaid, asetatakse ringiks nii, et nende vahel vabalt saab liikuda. Osavõtjaist määratakse üks vedurijuhiks, teine veduriks, kolmas tenderiks, neljas bagaaživaguniks, viies postivaguniks ja kõik ülejäänud esimese, teise ja kolmanda klassi vaguniteks. Vedurijuht annab käe vedurile, vedur tenderile, tender bagaaživagunile jne. seni, kuni rong on valmis, mispeale vedurijuht hakkab viima rongi risti-rästi toolide eest ja tagant ning nende vahelt läbi. Niipea kui vedurijuht hüüab: „Jaam!“, lastakse käed lahti ja igaüks katsub omandada mõne tooli. Sealjuures jääb alati üks toolita, ning see peab andma pandi ja hakkama vedurijuhiks. Nüüd moodustatakse rong uuesti, kusjuures tarvis silmas pidada, et igal üksusel on oma kindel koht. See, kes näiteks tenderina asetub neljandale ja mitte kolmandale kohale, annab pandi. Mäng jätkub endiselt seni, kuni hüütakse: „Katel lõhkeb!“ Kui siis mängijad on asetatunud toolidele, on ka mäng lõppenud, sest katel võib lõhkeda ainult üks kord.

Ameerikasse!

Toolid asetatakse ritta nii, et ikka ühel on iste, teisel seljatugi samale poole. Üks osavõtja, kelle jaoks tooli ei ole,

käib, kepp käes, edasi-tagasi rea ees või selle ümber. Ta hüüab: „Ma reisin Ameerikasse — kes tuleb kaasa?“ ning peatub siis kellegi ees, lüües kepiga vastu maad. Kohe peab see isik üles tõusma ja teda seirama. Nõnda jätkatakse seni, kuni kõik on liikvel. Kepimees juhhib rida mööda keerulisi teid, viib selle isegi kõrvalruumi jne. Kui ta viimaks kolm korda kepiga koputab, peavad kõik — koputaja kaasa arvatud — ruttama istet võtma. See, kes jääb toolita, annab pandi ja hakkab juhiks.

Väikestes ruumes võib asetada toolid ka ringiks, ühel iste väljapoole, teisel sissepoole; kuid siis peab jätma nende vahele nii palju ruumi, et sealt vabalt läbi mahub.

Anemarss muusikaga.

Suuremas ruumis asetatakse toolid tihedalt ritta nii, et ühel on iste, teisel seljatugi samale poole. Toole on üks vähem kui osavõtjaid. Viimased marsivad muusika saatel reas üksteise järel ümber toolide. Järsku vaikib muusika, ning igaüks katsub istuda mõnele toolile, kusjuures toole ei tohi liigutada paigalt. See, kes jääb toolita, läheb reast välja. Võib ka määrata, et ta peale selle veel annab pandi. Siis kõrvaldatakse reast üks tool ning jätkatakse mängu endiselt. Lõpuks jääb järele ainult üks osavõtja. Tema tunnistatakse võitjaks.

Anna edasi!

Osavõtjad marsivad ringis üksteise järel muusika saatel. Käies antakse edasi käest kätte, ja nimelt järelkäijale, hernekotike, väänik või mingisugune muu vähem ese. Järsku katkeb muusika, ning see, kelle käes sel silmapilgul on mainitud ese, lahkub ringist. Kui on veel ainult kolm osavõtjat järel, jäädakse seisma ning heidetakse kotti käest kätte seni, kuni jääb järele ainult üks osavõtja, kes siis tunnistatakse võitjaks. — Kotte võib olla ka enam kui üks, näiteks 2–4, vastavalt osavõtjate arvule.

Väänik.

Osavõtjad moodustavad seistes hästi tiheda ringi ning panevad mõlemad käed selja taha, peopesad ülespoole. Ühele mängijale antakse väänik. Ta jookseb sellega teiste selja taga ringi, paneb selle nii vähe tähelpanu äratavalt kui võimalik kellelegi pihku — ka vääniku saaja ei lase välja paista, et ta selle sai — ning jätkab siis rahulikult jooksu seni, kuni jõuab oma kohale. Sealt hüüab ta: „Jookse!“ Siis hakkab väänikumees lööma väänikuga oma parempoolset naabrit, kes mõistagi ei jää rahulikult seisma, vaid katsub end löökide eest päästa, joostes kiirelt teiste selja tagant kord ringi ja tagasi oma esialgsele kohale. Väänikumees ajab teda taga ning katsub teda kogu aeg lüüa, mis temal ka korda läheb, kui põgeneja pole temast kärmem. Kui viimane on jõudnud tagasi oma kohale, ei tohi teda enam lüüa. Väänikumees teeb siis üksi veel ühe tiiru ümber ringi, paneb sealjuures vääniku kellelegi pihku, tuleb tagasi oma kohale ning hüüab sealt: „Jookse!“, mispeale mäng jätkub endiselt.

Tä h e n d u s: Ringilistel on keelatud vaadata üle öla.

Nädala Mats.

Mängijad seisavad ringis, mõlemad käed sirgetena tõstetud ettepoole, käe seljad ülespoole. Keegi läheb ringi sisse „Nädala Matsiks“. Ta katsub lüüa ringilisi kätele, kuid need langetatakse parajal silmapilgul, nii et löök ei satu pihta. Kui aga mõni ringiline on tähelepanemata ja laseb end lüüa käele, vahetab ta „Nädala Matsiga“ koha ja tegevuse. — Keegi ei tohi kaua hoida käsi külgedel, vaid peab need kohe peale hädaohu möödumist jälle tõstma ette.

Kui osavõtjaid on palju, pannakse ametisse 2 — 3 „Nädala Matsi“.

Numbrite keerdjooks.

Mängijad jagunevad kahte ühesuurusesse rühma. Kumbki rühm võtab istet toolidel ringis. Toolid peavad olema asetatud nii harvalt, et nende vahelt vabalt võib läbi joosta.

Kummaski rühmas loetakse järjekorras. Kui juhataja hüüab mõne numbriga, näiteks „kolm“, hakkavad mõlemate rühmade number kolmed jooksma ringis möödapäeva (vasemale), põimides toolide vahelt läbi nii, et esimesest toolist joostakse mööda vasemat kätt, teisest — paremat kätt, kolmandast jälle vasemat jne. seni, kuni jõutakse oma toolini, mille kiirelt võetakse istet. See rühm, kelle jooksja enne jõudis istuda, saab ühe punkti. Siis hüüab juhataja mõne teise numbriga jne. seni, kuni kõik on kord jooksnud. Võitjaks tunnistatakse see rühm, kel rohkem punkte.

NB. Numbrite väljahüüd sünnib läbisegi, mitte järjekorras.

Järgmises mängus joostakse vastupäeva (paremale).

Igaüks otsib oma.

Seda mängu võib mängida siis, kui seltskonnas on rohkem poisse kui tütarlapsi või ümberpöörduvalt Arvurikkam pool — oletame, et need on poisid — asetub keset tuba; neid moodustavad marssides nende ümber võimalikult suure ringi. Muusika mängib mõnd tuntud laulu. Iga salmi lõpul kõlab juhataja vile. Esimesel vilel jooksevad kõik poisid neidude juure. Igaüks võttab enesele paariseltsiliseks ühe neist, ühinedes temaga käesangas, mispeale paarid jätkavad marssimist endises sihis, kuna ülejäänud poisid asetuvad keset tuba. Kui kõlab järgmine vile, lähevad neid ikka edasi, poisid aga teevad täispöörde ning hakkavad käima vastupidises sihis. Uuel vilel võtavad taas kõik poisid, kaasa arvatud keskelseisjad, enesele paariseltsiliseks mõne neiu. Võib võtta selle, kelle läheduses juhuslikult ollakse vile ajal, võib aga ka joosta kaugemale otsima teist. Uue paariseltsilisega jätkatakse marssimist endises sihis, see on selles, millises liikusid neid. Üksijäänud lähevad toa keskele ja ootavad järgmist võimalust. — Selles mängus on tähtis, et paariseltsilise võtmine sünniks nobedalt ja et marssimises ei tekiks pikemaid vaheaegu, vaid et paarid end kiirelt korraldaks edasiliikumiseks.

Liikumismängud väljas.

Uss.

Osavõtjad moodustavad „kirju“ rongrea (ikka poiss ja neiu vaheldamisi), kuid nii, et esimene reasolija on poiss ja viimane — neiu. Neiud panevad igaüks oma taskurätiku vöökohta ümber ning poisid võtavad kinni selle mõlemast otsast, kuna neiud hoiavad kinni poiste kuuehõlmadest. Ussi pea peab nüüd katsuma kinni hakata tema sabast, teiste sõnades — rea eesotsas seisev poiss peab katsuma kinni püüda rea lõpus olevat neidu. See ülesanne ei ole sugugi nii kerge ning nõuab suurt osavust ja väledust. Kõik ussi liikmed peavad järgnema peale tema liigutusi, sest muidu on tal raske täita oma ülesannet. Sama! põhjusel ei tohi ka osavõtjate arv olla liig väike

Toa otsimine.

Mängukohaks valitakse ala, miliel kasvavad puud. Iga osavõtja võtab enesele toaks ühe puu; ainult üks seisab keset ala ilma toata. Ta käib nüüd ühe toaomaniku juurest teise juure küsides: „Kas siin on tuba välja üürida?“, kuid igalpool vastatakse talle: „Ei ole, aga võib olla naabri juures“. Tema selja taga vahetavad teised osavõtjad omi tube nii tihti kui võimalik, ning toa otsija peab katsuma sarnasel juhtumusel „üle võtta“ mõnd vabakssaanud tuba. Kui see temal õnnestub, hakkab toa otsijaks isik, kes nõnda kaotas oma toa. — Otsijal on õigus hüüda vahete-vahel (mitte liig tihti!) „Kõik toad on vabad!“, mispeale kõik osavõtjad peavad lahkuma kohtadelt ja otsima endile uued. Sarnasel juhtumusel leiab toa otsija enesele kergesti peavarju.

Post.

Mängu käik on sama kui eelmisel mängul, kuid iga osavõtja võtab enesele nüüd ühe linna nime. See, kes seisab ilma kindla kohata keset platsi, hüüab kahe linna nimed,

kes siis peavad vahetama omad kohad. Kuna nad seda katsuvad teha kiirelt joostes, tõttab hüüdjä emmale-kummale ajutiselt vabanenuid kohtadest; hiljem tulija leiab selle olevat ära võetud ning katsub nüüd omandada kohta, hüüdes omakord välja kaks linna.

Peitemäng äralöömisega.

Üks osavõtja määratakse liisu läbi lööjaks. Ta asetub vastu seinä või vastu puud, nii et ta ei näe, mis sünnib tema selja taga, ning loeb valju häälega, näiteks kolmekümneni. Selle aja jooksul peavad teised end ära peitma. Siis läheb ta neid otsima, ning kui ta mõne neist on leidnud, peab ta kiirelt jooksma „koju“, see tähendab kohale, kus ta seisib, ja leitu seal „ära lööma“. See sünnib nii, et ta lööb kolm korda vastu seinä hüüdes: „Üks, kaks, kolm, N.N. on ära löödud!“ Kui aga ülesleitud seltsiline on väledam jooksma kui leidja ning jõuab enne teda koju, lööb ta enese vabaks öeldes: „Üks, kaks, kolm, mina olen vaba!“ — Otsija peab alati olema valvel, sest igal osavõtjal on õigus parajal silmapilgul oma peidukohast välja joosta ja end vabaks lüüa. Viimasel otsitaval on õigus lüüa kõiki vabaks, kui ta jõuab enne otsijat koju, ning sama otsija jääb siis ka järgmiseks mänguks ametisse. Muidu peab, sellejärele kuidas on kokku lepitud, kas esimene või viimane löödu hakkama otsijaks.

Kepimäng.

Mängijad moodustavad mitte liig väikese ringi ning võtavad enesele igaüks ühe lille nime, nimetades seda valju häälega. Siis asetub üks neist keset ringi. Tema võtab kätte pika kepi nii, et selle alumine ots on põrandal, kepp ise aga loodis, hüüab siis mõne lille nime ning laseb ühtlasi kepi lahti. See, keda ta hüüdis, peab katsuma kinni püüda keppi, enne kui see kukub maha. Muidu on mäng sama kui „Keerlev taldrek“.

Reast läbimurdmine.

Osavõtjad seisavad vastamisi kahes ühetugevas rindreas, ridade vahet 5—6 sammu. Reasolijad hoiavad kõvasti kinni üksteise kätest. Esimene reasolija ühest reast läheneb teisele, puudutab mõlema käega kahe reasolija ühendatud käsi ning ütleb: „Siin ma kitkun!“. Siis läheb ta kahe teise reasolija juure (samas reas) ning puudutab nende käsi öeldes: „Siin ma katkun!“. Lõpuks läheb ta mõne kolmanda paari juure sõnadega: „Ja siit ma murrän läbi!“ ning katsub siis rida sealt kohalt purustada, tõmmates ühendatuid käsi või vajutades neile. Kui see tal õnnestub, läheb see reasolija, kelle parem käsi andis järele surumisele, esimesse ritta viimasele kohale, mispeale teine osavõtja esimesest reast toimib samuti kui esimene. Kui aga esimesel reasolijal ei õnnestunud murda läbi teisest reast, peab ta asetuma teise ritta, tähendab ritta, mida ta tahtis purustada, viimasele kohale, ja siis läheb esimene osavõtja teisest reast katsuma õnne vastasreast läbimurdmisega. Kui kummaski reas kõik esialgsed reasolijad, see on need, kes seal olid algusest peale, on kord katsunud läbi murda vastasreast, loetakse read üle, võttes arvesse ka teisest reast ületulnuid („vange“), ning tunnistatakse võitjaks ar vurikkam rida. Võib ka jätkata mängu seni, kuni emmaskummas reas on järele jäänud ainult üks osavõtja, mis tähendab muidugi täielist kaotust sellele reale.

Tähendus: Katse reast läbi murda ei tohi kesta liig kaua, näiteks mitte kauem, kui mägujuht loeb aeglaselt 5-ni.

Pimedate marss.

See mäng kuulub õieti pimesikk mängude liiki, kuid et ta nõuab palju ruumi, paigutan ta väljas korraldatavate mängude hulka.

Keset mänguala pistetakse maa sisse kepp. Osavõtjad jagunevad kahte ühesuurusesse rühma, A ja B. Rühm A asetub kas sirges rindreas või poolringis 10—20 sammu

kaugusele kepi, ning iga ühe A rühma liikme selja taha üks osavõtja B rühmast. Pärast seda, kui A rühm on mõttes määranud kindlaks suuna ja sammude arvu kuni kepi, seob B rühm tal silmad kinni. Juhataja märguandel katsub igaüks A rühmast minna otseteed kepi. Seda võib raskendada sel kombel, et B rühma liikmed pööravad neid enne minekut 1—2 korda täielikult ringi. Kui igaüks on teinud omad sammud ja peatunud, võetakse sidemed silmadelt ning märgitakse ära igaühe koht. Siis asetub B rühm stardikohale, A rühm seob tal silmad kinni jne. Võidab see rühm, kelle liige jõudis kepile kõige lähemale.

Üks paarita.

See mäng nõuab mittepaaris arvu osavõtjaid. Üks neist, „üksik“, asetub keset mänguala, teised moodustavad tema ümber ringi, võttes kinni üksteise kätest. Ringilised hüppavad galopisammudega vasemale seni, kuni „üksik“, kes seisab vagusi omal kohal, plaksutab käsi. Sellel märguandel peab igaüks — kaasa arvatud „üksik“ — võtma enesele paariliseks ühe seltsilise. Võib võtta keda tahes, ainult mitte kaht lähemat naabrit (vasemal ja paremal poolel). Leitud paariseltsilisega asutakse kohe jälle ringi, see, kes jäi „üksikuks“, läheb keskele, ning mäng jätkub endiselt. — Hüpatakse vaheldumisi vasemale ja paremale.

Kolme palju.

Osavõtjad moodustavad kahekordse ringi nii, et hakkavad käima paarikaupa üksteise järel möödapäeva, kusjuures eesmised paarid võtavad tavalisest vähe pikemad sammud, keskmised — harilikud ja tagumised — üsna lühikesed. Käiku jätkatakse seni, kuni esimene paar jõuab järele viimasele. Siis peatutakse, pööratakse näod vastamisi ning antakse oma paariseltsilisele parem käesang (kõverdatud käsivars). Kaks paariseltsilist, kes määratud algajaiks, eemalduvad vähe üksteisest, mispeale üks hakkab taga ajama teist. Põgeneja

ei jookse kaua, vaid pistab varsti oma käsivarre mõne paigalseisva seltsilise käesanga nii, et nägu satub sinna-
poole, kus on paigalolija selg, järjekuult mitte nii, et mõ-
lemil on näod samale poole. Et aga „kolme on palju“,
peab nüüd liigne (endine) paariseltsiline hakkama jooksuma,
põgenedes püüdja eest ja võttes omakord kinni mõne
seltsilise käesangast. — Kui püüdja lööb ära põgeneja, va-
hetavad nad osad.

Kui osavõtjaid palju, võivad korraga olla tegevuses
2—3 põgenejat ja püüdjat, kusjuures iga tagaajaja tohib püüda
ainult oma põgenejat.

Jänes põõsas.

Osavõtjad asetuvad paarikaupa kahekordsesse ringi sa-
muti, kui eelmises mängus kirjeldatud, pöörduvad siis nägu-
dega vastamisi ning võtavad kinni oma paariseltsilise mõle-
maist kätest. Paarid võivad aga ka asetuda sama võttega
läbisegi üle terve mänguala. Üks paar määratakse algajaks.
Neist kahest hakkab üks jäneseks, teine koeraks, kuna iga
paigalseisev paar kujutab enesest põõsast. Jänes põgeneb
koera eest. Ta ei jookse aga kaua, vaid poeb pea varju
mõne põõsa alla, see tähendab, kükitab maha mõne paari
käte alla. Seal ei tohi koer teda puutada. Kui jänes tahab,
võib ta põõsa alt välja lipsata ning jooksu jätkata; kui ta
aga enam ei soovi joosta, pöörab ta selja emmakumma selt-
silise poole, kes moodustavad põõsa, ning siis peab see,
kelle poole pöördi selg, hakkama tema asemel jäneseks ja
kiirelt põgenema varitseva koera eest. Eelmine jänes aga
tõuseb üles, võtab kinni paigalejäänud seltsilise kätest, ning
mõlemad jäävad seisma põõsana. — Kui koer saab jänese
ära lüüa enne, kui see jõudis pugeda põõsasse, vahetavad
nad silmapilkselt omad osad.

Labürint. (Tänavkull).

Osavõtjaid: 16—48. Üks osavõtjaist määratakse põge-
nejaks, teine — püüdjaks. Ülejäänud moodustavad nelikud

(neljaliikmelised read), võtavad nelikutekaupa kätest kinni ning harvendavad vahed niivõrt, et käsi võib sirgetena kõrvale tõsta. Siis lastakse käed lahti, tehakse pööre vasemale (paremale) ja sooritatakse sama harvendus ka rindridades. Mängijad jäävad nüüd seisma neljas rindreas, ühendatud käed tõstetud kõrvale (õla kõrgusele). Põgeneja asub ühel pool rühma, püüdjä teisel pool.

Juhataja märguandel hakkab püüdja taga ajama põgenejat. Mõlemad võivad joosta ridade vahel ja ümber rühma, kus aga tahavad. Keelatud on ainult osavõtjate käte alt läbi pugeda või nende vahelt läbi murda. Püüdja ei tohi ka mitte üle teiste käte puudutada põgenejat. Kui viimast ähvardab hädaoht, annab juhataja vilega või käteplakutusega märku, mispeale osavõtjad lasevad käed lahti, teevad pöörde vasemale (paremale) ning võtavad kinni kõrvalolijate kätest, nii et sünnivad uued read ja tänavad kogu teisipidi kui enne. Selle läbi lahutatakse püüdja põgenejast ootamata ühe või mitme reaga ära. Saab püüdja põgeneja kätte, valib kumbki neist enesele teiste hulgast järeltulija, asudes ise nende kohtadele. Kui püüdja põgenejat kaua aega kätte ei saa, siis ärgu juhataja teda enam takistagu. Võib ka panna kaks püüdjat taga ajama üht põgenejat, või on tegevuses korruga kaks paari. Viimasel juhtumusel peab iga püüdja silmas ainult enda põgenejat.

T ä h e n d u s. Segaduste ärahoidmiseks määratakse iga mängu algul kindlaks, kuhu poole tulevad teha pöörded. Tavaliselt tehakse need ühes mängus vasemale ja teises paremale.

Viimne paar välja!

Mängijad seisavad paarikaupa sirges kolonnis, üks paar teise taga. Kolonni ees seisab püüdja, kes ise tagasi ei tohi vaadata. Niipea kui ta hüüab: „Viimne paar välja!“, peab mainitud paar viibimata välja jooksma — üks paariseltsiline ühelt, teine teiselt poolt kolonni — ning katsuma kolonni ees üksteisega ühineda, ilma et püüdja neid saaks puudutada.

See ei tohi aga neile vastu joosta, vaid võib ainult siis jooksuma hakata, kui viimne paar temast parajasti mööda jookseb. Paarilised võivad ühineda ainult püüdja ees; vähemalt üks neist peab tema eest mööda jooksuma — ja siis võib ühine mine sündida ka püüdja ja kolonni vahel või ükskõik kus mujal. Kui paarilised saavad kokku, ilma et püüdja oleks saanud puudutada üht neist, asuvad nad seisma kolonni etteotsa ning jäävad ootama järgmist jooksukorda; püüdja aga peab uuesti õnne katsuma. Kui aga püüdja ühe paariseltsilise ära lööb, enne kui see jõuab ühineda teisega, jääb ta sellega paari ja asub kolonni etteotsa, ning üksikuks jäänud paariline hakkab uueks püüdjaks.

Kaks viimast paari.

(Teisend.)

Kui mängijaid on palju, nii et liht „viimast paari“ mängides korra ootamine läheb igavaks, võib seda mängida kahekordselt. Selleks asuvad osavõtjad paarikaupa kahte ühepikkusesse kolonni, milliste vahe igatahes nii suur peab olema, et sealt kaks isikut üksteise kõrval vabalt mahuksid läbi jooksuma. Kummagi kolonni ees on oma püüdja, kes peab seisma ja toimima samuti kui eelmises mängus. Et viimased paarid korraga jookseksid välja, hüüab ainult üks püüdja (juba mängu algul määratakse ära, kumma kolonni oma). Niipea kui on hüütud: „Viimased paarid välja!“, peavad mõlemad viimased paarid korraga välja jooksuma ja katsuma püüdjate ees jälle ühineda paarideks, kuid mitte enam endise paariseltsiisega, vaid ühe kolonni välimine ühineb oma kolonni ees teise kolonni seesmisega, seesmine aga teise kolonni välimisega. Kui jooksjad saavad heita paaridesse, ilma et püüdja neid oleks puudutanud, asuvad nad — üks paar ühe, teine teise kolonni ette ja nimelt ikka selle kolonni ette, kust tuli välimine jooksja. Vastasel korral asub püüdja kinnipüütud seltsilisega oma kolonni etteotsa, kuna „üksik“ hakkab tema asemel püüdjaks.

Võidujooks paarikaupa.

Tõmmatakse stardijoon ning märgitakse ära parajal, see tähendab osavõtjate võimetele vastaval kaugusel sellest pöördekohad (iga võistleva rühma jaoks üks) maa sisse pistetud keppidega, püsti seatud puuhalgudega või lihtsalt üldjoonega, mis tõmmatakse paralleelselt stardijoonele. Osavõtjad jagunevad 2—4 ühe suurusesse rühma. Igas rühmas korraldavad osavõtjad end segapaaridesse (poiss neiuga) ning asetuvad siis rühmadekaupa stardijoonetaha, üks paar teise taga, üksikute rühmade vahet 2—3 sammu. Esimene paar igas rühmas ühineb omavahel käesangas. Juhataja märguandel jooksevad kõik esimesed paarid välja, pöörduvad igaüks ümber oma tähise ning tõttavad siis jälle tagasi stardijoonele. See paar, kelle mõlemad liikmed enne teisi astuvad üle stardijoonetaha, võidab oma rühmale ühe punkti. Kui juhtub, et kaks või rohkem paare jõuab ühelajal päralt, saab igaüks neist ühe punkti. Siis siirduvad stardijoonetaha paarid number kaks — esimesed asetuvad oma rühma tahatippu — ning sooritavad juhataja märguandel sama jooksu. Kui kõik paarid on jooksnud, loetakse punktid ära ning tunnistatakse võitjaks see rühm, kel neid kõige rohkem.

Teisendid.

1) Vahelduseks võib sooritada seda jooksu nii, et igas paaris üks paariseltsiline jookseb pool teed otse ja pool teed tagurpidi. Selleks asetuvad nad stardijoonetaha kõrvuti nii, et neil on nägu, poisil selg pöördekohta poole, ning ühinevad siis käesangas. Jooksu kestel võtet ei muudeta.

2) Nii põhivormi kui esimest teisendit võib korraldada teatejooksuna. Iga rühma esimese paari poisile antakse umbes 40 sm. pikkune ja 3 sõrme paksune pulk. Juhataja märguandel jooksevad esimesed paarid pöördekohani, siis ümber selle ja lõpuks jälle tagasi stardijoonetaha, mille taha on vahepeal asetunud paar nr. 2. Mainitud paari poisile antakse edasi pulk, mispeale paar nr. 2 kohe hakkab jooksma,

kuna paar nr. 1 asetub oma rühma tahatippu. Nõnda jätkatakse seni, kuni kõik paarid on jooksnud. Võidab see rühm, kelle viimane paar ennem jõuab tagasi stardijoonele ja seal pulga üles tõstab. — Võtte vallandamine joostes või pulga mahapillamine arvatakse veaks. Igast veast tuleb vastavale rühmale üks miinus. Miinused tähendab üles juhataja. Rühm võib kaotada võidu, kui vigade arv ületab näiteks kolme.

Seda jooksu võib sooritada ka ilma pulgata. Siis puudutab eelmise paari poiss stardijoonet taga seisva poisi ettepoole sirutatud kätt. See puudutus on märgiks, et järjekorraline paar võib hakata jooksuma.

Kartulijooks.

Võistlejad 2—4 ühe suurust rühma. Tõmmatakse stardijoon. Selle ette joonistatakse iga võistleja jaoks üks rida väikeseid ruute, esimene 3—4 sammu kaugusel stardijoonest, teine samal kaugusel esimesest jne. Ruute võib olla kuni 10. Ruudu külj umbes 20 sm. Igasse ruutu pannakse üks kartul. Rühmad asetuvad ronggridades stardijoonetaha, igaüks oma kartulirea vastu. Iga rühma esimene jooksjärg saab ühe väikese käekorvi või selle puudusel mütsi või paksust paberist koti. Juhataja märguandel jooksevad nad välja, korjavad korvi kõik kartulid ükshaaval ja määratud käega ning tõttavad siis täidetud korviga tagasi stardijoonele. See, kes esimesena jõuab sinna, võidab oma rühmale ühe punkti. Järgmised jooksjärgid panevad kartulid ükshaaval hoolikalt ruutudesse ja tõttavad siis tühja korviga stardijoonele jne. Võitjaks tunnistatakse see rühm, kel mängu lõpul kõige rohkem punkte.

Võistleja, kes 1) ei tarvita määratud kätt; 2) ei pane kartuleid ükshaaval korvi; 3) paiskab kartulid nii lohakalt ruutudesse, et need sealt välja veerevad, kaotab oma punkti.

Teisendid.

1. Ülalkirjeldatud jooksu võib sooritada ka nii, et samad võistlejad korjavad kartulid kokku ja kannavad

vad need laiali. Selleks tõmmatakse põikjoon A mõne sammu kaugusele kartuli ridade ülemisest otsadest (paralleelselt stardijoonele) ning määratakse, et iga võistleja, pärast seda kui ta kõik kartulid on kokku korjanud, peab astuma mõlema jalaga üle joone A, enne kui ta võib hakata kartulirea otsa, mõne sammu kaugusele viimasest kartulist, pista maa sisse kepp, mille ümber võistleja peab jooksuma.

2. Nii põhivormi kui eelpool kirjeldatud teisendit võib korraldada teatejooksuna määrates, et iga eelmine jooksja annab korvi edasi järjekorralisele jooksjale, kes vahepeal on siirdunud stardijoonele, ja asetub siis oma ritta viimasele kohale. Korvi saaja hakkab kohe jooksuma. Võidab see rühm, kelle viimane jooksja enne teisi jõuab tagasi stardijoonetaha.

Jooks tooliga.

(Kaks vormi.)

1) Osavõtjad jagatakse 2—4 võrdsesse ossa. Tõmmatakse stardijoon ja parajale kaugusele sellest pöördejoon. Rühmad asetuvad rongridades üksteise kõrvale stardijoonetaha. Iga rühma vastu pannakse pöördejoonele maha kokkupandud tool. Juhataja märguandel jookseb esimene võistleja igast rühmast pöördejoonele, tõstab tooli üles, teeb selle lahti ning istub sellele üheks sekundiks, nagu pöördud rühma poole, mispeale ta tõuseb üles, paneb tooli kokku asetab ta jälle põrandale ja jookseb siis tagasi oma kohale stardijoonetaha. See rühm, kelle jooksja esimesena jõuab sinna, saab ühe punkti. Siis asetuvad stardijoonele järgmised jooksjad, kuna eelmised lähevad igaüks oma rühma viimasele kohale. Kui kõik osavõtjad on jooksnud, loetakse punktid ära ning tunnistatakse võitjaks rühm, kel neid kõige rohkem.

Teisend: Seda jooksu võib sooritada ka jätkuvalt (teatejooksuna) määrates, et iga osavõtja, lähenedes peale jooksu stardijoonetaha, puudutab kergelt järjekorralise jooksja

kätt, kes vahepeal on siirdunud stardijoonele ja kellele mainitud puudutus on märgiks, et ta võib hakata jooksma; puudutaja aga asetub oma rühma viimasele kohale. Selles vormis mõistagi punkte ei võeta, vaid tunnistatakse võitjaks see rühm, kelle viimane jooksja enne teisi jõuab tagasi stardikohale.

2) Osavõtjad moodustavad segapaarid ning jagunevad siis 2—4 rühma, igas rühmas ühe palju paare. Rühmad asetuvad stardijoonele taha paar- (kahekordsetesse) ridadesse. Esimene paar igas rühmas ühineb käesang ja poiss võtab kätte tooli (võib ka olla harilik tool). Juhataja märguandel jookseb mainitud paar välja. Kui ta jõuab pöördejooneni, paneb poiss maha kaasatoodud tooli, istmega rühma poole, ning neiu võtab hetkeks sellel istet. Siis tõuseb ta üles, poiss võtab ühe käega toolist, teisega neiu kätte kinni, ning mõlemad tõttavad tagasi stardijoonele. See paar, kes esimesena jõuab sinna, võidab oma rühmale ühe punkti. — Punkt läheb kaduma: kui jooksjad vallandavad võtte; kui neiu korralikult ei istu toolile.

Teisend: Ka seda jooksu võib korraldada teatejooksuna. Jõudespeale jooksu tagasi stardijoonele, annab iga paar tooli edasi järgmisele paarile ning asetub ise oma rühma tahatippu. Niipea kui poiss on vastu võtnud tooli, algab jooks. Võidab see rühm, kelle viimane paar enne teisi jõuab tagasi stardijoonele. — Vigade eest märgib mängujuht vastavatele rühmadele miinused, Võib määrata, et esimesena lõpetanud rühm tunnistatakse võitjaks ainult siis, kui tal ei ole ühtki miinust või tema miinuste arv ei ületa kolme. Vastasel korral omab võidu järgmisena lõpetanud rühm.

Jooks munadega.

Asetumine sama kui eelmise mängu esimeses vormis. Igale korraga võistlevale isikule antakse lusikas keedetud munaga. Ta hoiab joostes lusikat kahe käega. Võitjaks jääb see, kes jõuab tagasi stardijoonele munaga lusikal.

Igäiks isemoodi.

Võistlevad rühmad asetuvad rongridades kõrvuti stardijooone taha. Igas rühmas loetakse järjekorras. Siis määrab juhataja, kuidas iga number peab edasi liikuma, näiteks: number ühed — joostes otse; number kahed — joostes tagurpidi; number kolmed — hüpates ühel jalal; number neljad — hüpates jalad koos; number viied — galopisammudega, vasem külg ees; number kuued — polkasammudega jne. Juhataja märguandel sooritavad jooksu esmalt number ühed. See rühm, kelle jooksja ennem jõuab tagasi stardijooone taha, saab ühe punkti. Siis siirduvad stardijooonele number kahed, kuna number ühed asetuvad oma rühmade tahatippu jne.

Kui kord või kaks on joostud üksikute numbrite kaupa, nagu eelpool kirjeldatud, sooritatakse mäng teatejooksuna. Igale number esimesele antakse pulk, mille ta peab pärast jooksu edasi andma stardijooone taga seisvale järjekorralisele ooksjale, asetudes ise oma ritta viimasele kohale. — Võib joosta ka ilma pulgata määrates, et iga eelmine jooksja puudutab järgmise jooksja ettepoole sirutatud kätt.

Naljaked jooksud poistele.

(Kolm vormi.)

1) Jooks pimedast peast ehk „kahehobuse voorimehed“. Stardijooone taha asetuvad 2—4 kahehobuse voorimeest, see tähendab kutsar kahe hobusega. „Hobused“ seistes kõrvuti ühendavad seesmised käed ning võtavad välimise käega kinni kumbki oma nõõrist või paelast („ohjast“); siis seotakse neil silmad kinni. Juhataja märguandel algab jooks. Kutsar juhüb hobuseid ohjadega. Joostakse pöördepunktini, tehakse tiir ümber selle ning kihutatakse siis jälle tagasi stardijooone taha. See voorimees, kes ennem jõuab sinna, on võitnud.

2) Ajalehe jooks. Selles teisendis on jooksurada õige lühike. Igale osavõtjale antakse kummassegi kätte keskelt kokkuviigitud ajaleht. Joostes tohib astuda ainult

ajalehele. Selleks peab ajalehe edasi tõstma parema käega, kui parem jalg võtab sammu, ja vasemaga — kui vasem jalg võtab sammu.

3) Jooksumadani dega. Igal võistlejal on vihmavari ja sumadan. Sumadanis on müts, palitu, sall, kindad ja kalossid. Juhataja märguandel jooksevad võistlejad pöördkohani, avavad igaüks oma sumadani, riietuvad, panevad sumadanid kinni, teevad vihmavarjud lahti ning jooksevad tagasi stardijoonele.

Tuline pall.

Mängijad seisavad ringis. Üks neist on keset ringi. Ringilised heidavad palli ühest ringi äärest teise, üle ringi keskkoha. Seesolija katsub puudutada palli käega. Seda võib ta teha ka siis, kui keegi hoiab palli käes, kuid ringist välja ta ei tohi minna. Kui seesolijal õnnestub puudutada palli, vahetab ta koha ja tegevuse sellega, kelle käes viimati oli pall.

Veaks arvatakse: palli löömine jalaga; palli heitmine kõrgemalt, kui seesolija küünib teda puudutama. See, kes teeb vea, läheb seesolija asemele.

Kuju pall.

Suur ring. Üks osavõtja ringi keskel. Ta heidab palli kordamööda igale ringilisele. Need katsuvad seda kinni püüda. Kui see mõnel ei õnnestu, peab ta jääma seisma mängu lõpuni selles asendis, millises ta oli ebaõnnestunud püüdmiskatsel. Kui kõik ringilised on sel kombel muudetud „kujudeks“, määrab seesolija enese järeltulijaks selle neist, kel on kõige huvitavam või ilusam poos.

Palli võib heita nii, et tema püüdmine on raske, kuid mitte võimatu.

Kiirte pall.

Mängijad jagunevad kahte ühesuurusesse rühma. Kumbki rühm asetub omaette rindritta või poolringi. Iga osavõtja,

välja arvatud esimene reasolija, tähistab oma koha, tehes sinna kannaga mingisuguse märgi. Kummagi rea (poolringi) keskkohale, 3—4 sammu kaugusele sellest, märgitakse ära heitja koht. Kui esimene osavõtja mõlemast rühmast on asetunud heitja kohale, algab mäng juhataja märguandel. Heitja viskab palli järgimööda igale reasolijale, kes viibimata saavad selle temale tagasi. Nõnda toimetatakse pall rea lõpuni ja sealt jälle tagasi. Kui pall jõuab uuesti esimese reasolija kätte, jookseb ta sellega heitja kohale, ning kõik ülejäänud reasolijad siirduvad ühe koha võrra ülespoole, nii et vabaneb viimane koht reas, mil ele asetub viibimata endine heitja. Nõnda jätkub mäng seni, kuni kõik reasolijad kord on olnud heitjad ja esimene reasolija uuesti jookseb heitja kohale. See rühm, kes sellega ennem sai toimi, on võitnud.

Pall auku!

Osavõtjaid: 6—12. Mänguvahendid: väheldane puust pall, nagu neid tarvitatakse krocketis, ja iga osavõtja jaoks üks tugev, umbes meetripikkune kepp. Mänguala korraldus: keset mänguplatsi tehakse nii suur auk, et pall lahedalt mahub selle sisse, ning ümberringi vähemad augud, arvalt üks vähem kui osavõtjaid: need viimati mainitud augud on 5—6 sammu kaugusel keskmisest august ja üksteisest lahutatud enamvähem ühetaoliste vaheruumidega, millede pikkus oleneb osavõtjate arvust. Asetumine: Kõik osavõtjad, kepid käes, asetuvad kõrvuti ritta. Igaüks kordamööda paneb kepi ühe otsaga oma paremale ja'ale ja heidab tema siis nii kaugule, kui saab. See heitja, kelle kepp kukub maha reale kõige lähemal, jääb ajajaks ning asetub keset ringi. Teised võtavad igaüks enesele ühe augu, pistes kepi otsapidi selle sisse. Pall on maas kusagil välisaukude vahel. Mängu käik: Seesolija ülesanne on ajada palli kepigä keskmise auku. Teda takistavad selles ringilised, kes parajal silmapilgul annavad pallile tugeva löögi, nii et see veereb kaugemale. Nad peavad aga sealjuures olema ettevaatlikud ja nii ruttu

kui võimalik asetama kepi uuesti oma auku, sest kui sees-
oliija jõuab pista oma kepi mõnda tühja auku, vahetab ta
koha ja tegevuse augu omanikuga. Mäng lõpeb siis, kui pall
on jäänud peatuma keskmisse auku.

Rõngaste heitmine.

(Üheksa vormi.)

Üldtäheendus.

1. Selleks mänguks vajatakse väikseid ümmargusi, umbes
50-ne sentimeetrilise läbimõõduga rõngaid roost või paju-
vitsadest ning iga rõnga juure keppi, mis 50 sm. pikk ja
umbes sõrme paksune; 10—12 sm. kaugusele kepi pealmi-
sest otsast on kinnitatud põigiti sõrmpaksune pulk, mille
pikkus võrdub 20 sm., nii et kepp on ristikujuline.

2. Rõngas hoitakse heitmisel pöidla ja nimetissõrme
vahel, kepp rõngast läbi pistetud umbes ühe kolmandiku
võrra omast pikkusest, ning saadetakse lendu vajutades temale
elastilise kepiga.

3. Mäng koosneb rõnga sihikindlas heitmises nii, et ta
lennus on võimalikult horisontaal asendis ja edasitagasi kõi-
kumata keerleb oma keskkoha ümber, ning rõnga osavast
kinnipüüdmises õhust kepiga. Eriti kinnipüüdmine on kunst
ning nõuab palju harjutust.

4. Rõnga heitmisest ja kinnipüüdmisest tingitud keha-
liigutuste tõttu on see mäng tervislikult väärtuslik. Ta kas-
vatab osavusele ja nobedusele ning väärib laialdast levimist.

5. Rõngaste heitmiseks on vaja suurt, vaba mänguala.
Osavõtjate arv oleneb mängu vormist. Heiteharjutusi võivad
teha omavahel juba kaks osavõtjat.

I vorm.

Mängijad asetuvad suurde ringi, näod selle keskkoha
poole. Ühest mängijast teiseni on 10—15 sammu. Igal
ühel on käes kepp ja ühel — algajal — ka rõngas (selles

vormis on vaja ainult üht rõngast). See heidetakse ühelt mängijalt teisele ringis esmalt paremale ja siis vasemale. See, kes laseb rõnga maha kukkuda, peab selle ise ära tooma. — Kui mängijaid on palju, võib ka panna liikuma mitu rõngast parajate vaheaegadega. Mäng muutub selle tõttu elavamaks, kuid nõuab ka rohkem tähelepanu, sest niipea kui on heidetud üks rõngas, peab juba juhtima vaate teisele.

II vorm.

Igal mängijal on oma rõngas. Üks osavõtja asetub ringi keskkohale ning püüab kinni ja heidab tagasi kõik rõngad, mis teised mängijad üksteise järele heidavad temale. Kui ta mõne rõnga laseb maha kukkuda, vahetab ta koha ja tegevuse mõne ringilisega.

III vorm

Ringi keskohta asetatakse tavaline hüppepost või lüüakse selle puudusel maa sisse umbes 2 meetri pikkune või. Iga mängija saab kordamööda 3—5 rõngast ülesandega heita need ükshaaval nii, et nad langevad posti (vaia) otsa. Võitjaks tunnistatakse see, kel kõik visked satuvad märki.

IV vorm.

Mängijad seisavad vastamisi kahes harvas rindreas (rühmas), A ja B, millede vahet 10—15 sammu. Iga A rea mängija saab ühe rõnga. Juhataja märguandel heidab igaüks neist rõnga oma vastasolijale B reas, kes selle kinni püüab ning tagasi heidab oma paarilisele A reas jne. Maksev on määrus, et see, kes laseb maha kukkuda õieti heidetud rõnga, peab lahkuma reast. Nõnda mängitakse teatud aeg, näiteks 5 minutit. Mainitud aja möödumisel lõpeb mäng juhataja märguandel. Siis loetakse read üle ning tunnistatakse võitjaks arvurikkam neist.

V vorm.

Asetus sama kui eelmises vormis. Igal mängijal on oma rõngas. Heitmine sünnib paarikaupa nagu eelmises vormiski, kuid nüüd he davad mõlemad paarilised korraga omad rõngad. Et rõngad ei põrkaks kokku, määratakse juba algul, et näiteks A rida heidab omad rõngad kõrgema t ja B rida madalama t. Igaks heiteks annab juhataja märki. Maksev on sama määrus kui eelmises vormiski. See rühm, kes teatud aja järele osutub arvurikkamaks, tunnistatakse võitjaks.

V vorm.

Mängijad asetuvad paarikaupa üksteise taha keset mänguala ning loevad kaheks. Siis pööravad nad seljad vastamisi, ning kõik number kahed võtavad esmalt 10—15 sammu otse edasi ja teevad siis täispöörde. Nüüd seistakse neljas reas nii, et ikka kahel ja kahel real on näod vastamisi ja et reasolijad ei seisa mitte otse üksteise vastu, vaid nii, et iga ühe vastu on tühi koht. Kaks vastamisi pöördud rida moodustavad ühe rühma, mida on järjekult kaks. Kummagi rühma esimene number üks saab ühe rõnga. Juhataja märguandel algab mäng. Rõngas heidetakse kummaski rühmas ühest reast teisi sellele rühmaseltsilisele, kes seisab poolviltu vastu, ja nimelt esimene number üks esimesele number kahele, see järgmisele number ühele, see järgmisele number kahele jne. seni, kuni rõngas jõuab viimase rühmaseltsilise kätte. See paneb viibimata rõnga jälle tagasi tulema sama teed, nii et see lõpuks jõuab uuesti esimese number ühe, algaja, kätte. Võitjaks tunnistatakse see rühm, kelle rõngas enne teist jõuab algaja kätte. — Heitja, kes laseb maha kukkuda rõnga, peab selle ise ära tooma, uuesti asetuma oma kohale ning siis jätkama mängu.

Seda mängu võib mängida ka järgmiselt: esimene kord käib kummaski rühmas rõngas üks kord edasi ja tagasi ning võitja rühm saab ühe punkti; teist korda käib rõngas vahetpidamata kaks korda läbi sama tee ning võitja rühm saab kaks punkti jne.

VII vorm.

Mängijad asetuvad vastamisi kahte rindritta. Kummaski reas loetakse kaheks, ühes nagu tavaliselt (1, 2, 1, 2 jne.), teises nii, et esimene reasolija ütleb 2, teine — 1, kolmas — jälle 2 jne. Kõik number ühed moodustavad ühe rühma, kõik number kahed — teise. Soovitav on, et embkumb rühm seoks enesele tunnuseks taskurätikud ümber käsivarre. Esimene number üks ja tema vastu olev esimene number kaks saavad kumbki ühe rõnga. Juhataja märguandel algab mäng. Esimene number üks heidab rõnga viltu vastasolevale number ühele, see teises reas olevale järgmisele number ühele jne. Number kahed teevad samal ajal samuti. Et rõngad ei põrkaks kokku, määratakse kohe mängu algul, et number ühed näiteks heidavad vähe kõrgemalt ja number kahed — vähe madalamalt (järgmises mängus ümberpöörduvalt). Kui rõngad jõuavad tänava lõpuni, heidetakse nad viibimata jälle sama teed tagasi. See rühm, kelle rõngas enne teiste oma jõuab algaja kätte, on võitnud. — Kui keegi laseb rõnga maha kukkuda, peab ta selle ise üles võtma ja omale kohale tagasi pöörama, enne kui tohib jätkata mängu.

VIII vorm.

Mängijad asetuvad suurde ringi nii, et ühest mängijast teiseni on umbes viis sammu, ning loevad kaheks. Kõik number ühed seovad endile taskurätiku ümber käsivarre. Keegi number üks saab ühe rõnga ning tema vastu teisel pool ringi olev number kaks — teise. Rõngad peavad olema üksteisest kergelt eraldatavad. Selleks võib neile näiteks ümber mässida erivärvilised paberiribad. Juhataja märguandel algab mäng. Kumbki rühm omavahel, tähendab ühed ühedele ja kahed kahedele, heidab oma rõnga edasi vasmale, katsudes jõuda mööda vastaste rõngast, mis algul oli poole ringi võrra ees. Selleks on vaja heita võimalikult kiirelt ja teha tihti õige mitu ringi. Rõnga mittepüüdmine on suur aja kaotus, sest süüdlane peab mahakukkunud rõnga ise üles võtma ning omale kohale tagasi pöörama, enne ku

tohib jätkata mängu. Kui üks rõngas on jõudnud teisest mööda, lõpeb mäng, ning võitjaks tunnistatakse vastav rühm. Järgmises mängus heidetakse rõngas paremale.

Seda mängu võib raskendada määrates, et heitjad peavad mängu kestel juhataja märguandel muutma sihti. Kui näiteks heidetakse vasemale, peab mainitud märguandel viibimata hakkama heitma paremale, ja ümberpöördukt.

IX vorm.

Ühe rõnga heitmiseks tarvitatakse kaht keppi. Rõngast ei tohi kunagi puudutada kätega, ka siis mitte, kui ta on kukkunud maha. Kepi otsaga tõstetakse ta sealt üles. Mõlemaid keppe tarvitatakse nii, et üks hoiab rõngast, kuna teine valmistub rõnga lendusaatmisele. Rõngas püütakse kinni mõlema kepigaga, mis pannakse kokku kääride kujuliselt. Ülal kirjeldatud võttega harjutatakse I—VII vormi.

Võidupall kahes tänavas.

Sooritatakse samuti kui eelpool kirjeldatud mängu VI vorm. Rõngaste asemel on heitevahenditeks kaks suurt palli.

Võidupall ühes tänavas.

Samuti kui rõngaste heitmise VII vorm, tarvitades rõngaste asemel kaht suurt palli.

Ajupall ringis.

Vaata rõngaste heitmise VIII-dat vormi. Heitevahendid: kaks suurt palli.

Mitmesugused muud mängud ja naljad.

Pähkli käik.

Osavõtjad seisavad vastamisi kahes, arvuliselt ühesuures reas, milliste vahet 3—4 sammu. Kummagi rea ühes

otsas on tool võrdse arvu pähklikega ja teises otsas tühi tool. Iga osavõtja paneb määratud käe selja taha. Kõik pähklid tulevad ükshaaval ümber paigutada ühelt toolilt teisele, andes neid edasi käest kätte. Edasiandmine algab juhataja märguandel. See rida, kes enne saab valmis, on võitnud.

Käest kätte.

Mängijad istuvad kahel pool lauda nii, et mõlemad read on arvuliselt ühesuurused. Kummagi rea esimese ees on teelusikas. Juhataja märguandel võtab igaüks neist oma lusika, koputab sellega kolm korda lauale ning annab siis lusika kiirelt edasi oma naabrile, kes toimib samuti jne. Kui lusikas jõuab viimase reasolija kätte, lastakse ta samuti tagasi tulla. Võidab see rida, kelle lusikas enne jõuab tagasi esimese kätte, kes selle tõstab üles.

Loomade nimestik.

Mängijad jagunevad kahte ühesuurusesse rühma ning võtavad siis istet vastamisi kahes reas või poolringis. Esimene rühm (ükskõik kes selle rühma liikmeist) nimetab looma, mille nimi algab „a“-ga, teine rühm nimetab teise, samuti „a“-ga algava looma nime jne. seni, kuni üks rühm ei tea enam loomi „a“-ga. See rida annab siis vastaspoolele ühe oma mängijaist, tavaliselt selle, kes istub emmas-kummas otsas. Mäng jätkub, nüüd juba „b“-ga, siis „d“-ga jne. Võidab see rühm, kes mängu lõpul on arvurikkam teisest. Mängu aeg määratakse kindlaks mängu algul.

Elav tähestik.

Kaks komplekti tähti tähestikust on jagatud kahele rühmale. Juhataja hüüab välja mõne sõna, ja need osavõtjad mõlemast rühmast, kellel on vastavad tähed, peavad asetuma keset tuba, näoga juhataja poole, selles järjekorras, milles nad esinevad väljahüütud sõnas. Kui sama täht tuleb ette mainitud sõnas enam kui ükskord, peab ta mi-

nema esmalt esimesele, siis järgmisele kohale. See rühm, kes ennem oma sõna kokku seab, saab punkti. Kui mäng on kestnud määratud aja, loetakse punktid ära ja tunnistatakse võitjaks see rühm, kel neid rohkem.

Tähendus: See mäng nõuab suuremat arvu osavõtjaid (kummaski rühmas nii palju kui tähestikus on tähti). Kuid võib tulla toime ka vähema arvuga, jagades osavõtjaile ainult teatud tähed ning hüüdes välja sõnu, mis koosnevad ainult noist tähist.

„Bubi“.

Mängijad istuvad ringis. Keegi neist ütleb: „Mina pakin oma reisikoti ja panen sinna sisse kuue“. Tema parempoolne naaber ütleb: „Mina pakin oma reisikoti ning panen sinna sisse kuue ja kingad“. Iga järgmine osavõtja kordab sama lauset, loetledes kõik eelmistelt nimetatud esemed ja lisades omalt poolt juure ühe. Reisikotti võib panna ka kõiksuguseid ebaharilikke esemeid, mille koht tavaliselt ei ole seal. Kui mõni osavõtja teeb vea, jättes nimetamata mõne varem mainitud eseme, muutes viimaste järjekorda või tarvitades mõnda juba nimetatud sõna, saab ta omale nimeks „Bubi“, ning tema parempoolne naaber ütleb: „Mina pan oma reisikoti ning panen sinna sisse (loetleb kõik ennem nimetatud esemed), Bubi ja (nimetab omalt poolt mõne eseme)“. Siit peale on Bubi mängust väljas, see tähendab, ta jääb küll oma kohale, kuid ei võta enam osa „pakkimisest“. Teised osavõtjad jätvavad tema edaspidi vahele, ilma et nad teda enam „sisse pakiks“: see sünnib ainult ükskord, ja nimelt kohe peale vea tegemist. See osavõtja, kes Bubit teist korda sisse pakib, jääb ise Bubiks, samuti ka see, kes jätab Bubi sissepakkimata siis, kui tarvis.

Mäng käib ringi mitu head korda — mida rohkem, seda parem — ning lõpeb siis, kui sissepakitud esemete nimekiri on nii pikk, et seda võimatu meeles pidada, või kui kõik osavõtjad on saanud Bubideks.

Pilgutusmäng.

Ühe palju poisse ja neidusid ning üks „üksik“, poiss või neiu. Neiud istuvad toolidel ringis keset tuba, mitte liig tihedalt. Üks tool on tühi. Iga tooli taga seisab üks poiss, käed seljatoel. See poiss, kes seisab tühja tooli taga, katsub nüüd muretseda enesele seltsilist, pilgutades silmi mõnele neiu. See neiu püüab tõusta omalt kohalt ja minna üksiku juure, kuid seda ei taha lasta sündida poiss, kes seisab tema selja taga. Kui ta jõuab panna omad käed neiu õlgadele enne, kui see on jõudnud tõusta toolilt, peab neiu jääma paigale, ning üksik peab katsuma õnne mõne teisega, kuni ta viimati saab enesele neiu. Viimase poiss on siis üksik ja hakkab pilgutama.

Kui selkombel on mängitud tükk aega, võtavad poisid istet, ning neiud hakkavad pilgutama.

Naer.

Kaks ühesuurust rida mängijaid seisavad vastamisi. Üks rida katsub igamoodi panna naerma teises reas olijaid, kes püüavad olla hästi tõsised. Kui keegi neist hakkab naerma, peab ta üle minema vastaste ritta ning seal kaasa aitama ülejäänuid naerma panna. See kestab nii kaua, kuni vastasreast on järel ainult üks, kõige tõsisem osavõtja. Siis vahetavad mõlemad omad osad.

Vaene kiisu.

Kõik mängijad istuvad ringis. Üks neist, „vaene kiisu“, käib ringi, kükitab maha mõne ringilise ette ja näüb haledalt. See osavõtja, kelle ette ta kükitab maha, peab teda silitama kolm korda, öeldes igakord: „Vaene kiisu!“ Kui ta ise sealjuures hakkab naerma, läheb ta kiisuks, ning kiisu võtab istet tema toolil; jääb ta aga tõsiseks, läheb kiisu mõne teise juure.

Ku-ke-le-guu!

Seda nalja võib samas seltskonnas teha ainult üks kord. — Mängujuht teatab, et nimetab sosinal igale osa-

võtjale ühe looma, kelle häält see pärast peab järele tegema. Tõepoolest aga käseb ta olla vait kõigil, peale ühe, kes peab tegema näiteks kuke või eesli häält. Siis loeb mängu juht kolmeni, ja vaene kikas hakkab üksinda laulma, kuna teised tummad loomad naeravad tema üle.

Vaikne mäng.

Mängijad istuvad toolidel mitte liig väikses ringis. Üks osavõtja seisab keset ringi. Ta kutsub käega enese juure mõne seltsilise, kes kohe peab üles tõusma ja katsuma temale läheneda nii tasa, kui võimalik. Kui see temal õnnestub, võtab kutsuja sügava kummardusega tal käest kinni ning jätab ta siis oma järeltulijaks, asetudes ise tema kohale. Kui aga kutsutud isik tekitab vähematki müra (tõuseb kuuldavalt üles, astub valjusti) või teeb mingit häält (naerab, köhib), tõrjub kutsuja ta kätega tagasi ning annab siis mõnele teisele märki jne. — Mõistagi peavad ka kõik teised osavõtjad olema täiesti vait.

Tädi Li.

Seltskond istub ringis. Keegi algab, öeldes oma parempoolsele naabrile: „Minu tädi Li teeb alati nii!“ Sealjuures tõstab ta parema käe näo kõrgusele ning võngutab teda seal edasi tagasi. Naaber kordab sama ütelist ja žesti järgmisele osavõtjale, ja nõnda läheb see ringis edasi, nii et lõpuks kõik võngutavad paremat kätt näo ees. Kui järg jõuab uuesti algaja kätte, kordab see oma endist ütelist, kuid nüüd võngutab ta paremale lisaks veel vasemat kätt. Järgmine kord pannakse liikvele üks jalg, siis teine jalg, siis pea, siis õlad, kuni terve keha on liikumas. Tavaliselt lõpeb mäng sel põhjusel, et keegi seda enam naeru pärast ei saa jätkata.

Elektriseerimine.

Mõned osavõtjad, kes seda nalja veel ei tunne, saadetakse toast välja. Ülejäänud asetavad lauale umbes tosina

võrra vähemaid esemeid, ükskõik milliseid, ning lepivad kokku omavahel ühe eseme suhtes. Siis kutsutakse sisse üks väljasaadetuist. Temale öeldakse, et üks laual olevaist esemeist on laetud elektriga ning kästakse siis kõik mainitud asjad ükshaaval sõrmega läbi katsuda, et selgusele jõuda, milline just see laetud on. Ühtlasi soovitatakse talle seda teha hästi ettevaatlikult, sest muidu võiks olla elektri löök liig tugev. Kui nüüd teine pisut kartlikult tipib sõrmega üht asja teise järel ning puudutab lõpuks ka teatud eset, hüüavad kõik nagu ühest suust „Ai!“ Ehmunud tõmbab katsuja oma sõrme tagasi, nagu oleks teda tabanud löök. — Siis korratakse sama nali järgmise väljasaadetuga jne.

Imenukk.

Seltskond eemaldub ajutiselt toast, välja arvatud kaks osavõtjat, kes asuvad imenuku valmistamisele. Üks heidab sohvale, teine mähib temale rätiku jalgade ümber nii, et need omandavad pea kuju, ning paneb siis laiaäärtega kübara arvatavale näole, mis nagu oleks pöördud sohva seljatoe poole. Terve kogu allpool kunstlikku pead kaetakse siis kinni suure rätiga või vaibaga. Nende ettevalmistuste järel kutsutakse seltskond tuppa. Keegi ei tohi puudutada nukku, kuid temale võib asetada kõiksugu küsimusi. Algul ta ei vasta, kuid mõnel sobival küsimusel hüppab ta üles, tõstes õiget pead ja pealmist keha osa, ning hüüab valjult vastuse. Et keegi pead sealpool ei teadnud arvata, on efekt tavaliselt kaunis suur.

Loomaad.

Toolidest ja laudadest ehitatakse mõned loomapuudid ning riputatakse neile rätikud või vaibad ette. Siis saadetakse toast välja need osavõtjad, kes seda nalja ei tunne, mispeale ehitatakse ruttu veel üks puur järgmiselt: kolm tooli pannakse seljatugedega vastamisi ja nende peale asetatakse serviti laud, nii et selle põhi on tagumiseks seinaks neljast jalast moodustatud kastile; lauapõhja seesmisele

poolele nõjatatakse seinapeegel, ning terve ehitus kaetakse kinni maani ulatuva kattega, nii et ta täiesti sarnaneb teistele. Viimastesse peidavad end ära mõned osavõtjad, kes kõiksugu loomade hääli järel aimavad, püüdes sellega tõendada loomaaria rikkalikust. Üks osavõtja võtab enesele loomaaria omaniku osa. Ta kutsub mõne väljasolija sisse, kiidab temale suure sõnadevalinguga omi loomi ja küsib lõpuks, millist looma vaataja näha tahaks. See vastab, et ahvi (jõehobu, kaamelit, jaanalindu jne.). Siis viib loomaaria omanik ta peegliga varustatud puuri juure, tõmbab sellelt katte ning näitab küsijale tema enese peegelpilti. Sellejärel kutsutakse sisse järgmine vaataja (eelmine jäi tuppa) ning korratakse temaga sama nali jne.

Nägematu haruldustekogu.

Mängijad istuvad ümber laua käed selle all. Üks osavõtja on haruldustekogu omanik. Ta toob mainitud kogu, mis koosneb õige mitmesugustest asjadest, kaetud korvis sisse ning peidab selle laua alla. Siis peab ta naljaka kõne oma kogu väärtuse ja tähtsuse üle, mainides ühtlasi, et sellel on ainult üks viga ja nimelt see, et ta valgust ei kannata: esemete vaatamise asemel peab seltskond leppima nende katsumisega. Nüüd võetakse asjad ükshaaval korvist välja ja antakse laua all käest kätte. Iga asja kohta annab kogu omanik sobiva seletuse. Mida mitmekesisem on „harulduste“ valik, seda suurem efekt saavutatakse. Lõbu ja jubedus peegeldub mängijate nägudel, kui nende käed katsuvad neile ulatatuid niiskeid ja kuivi, kõvu ja pehmeid, kergeid ja raskeid jne. esemeid.

Haruldustekogu võib koosneda järgmistest asjadest: vana glasseenahast kinnas, mis täidetud külma, niiske liivaga; pudel kuuma veega; villase lõnga kera; raske nõelapadi või kivi; väike metallraha; niiske tükk seepi; nukk; tükk sütt; hommikuking (tuhvel) jne.

Salajane ordu.

Selle lõbusa nalja etendamisel jaguneb seltskond kahte ossa. Need, kes juba tunnevad mängu (ordu liikmed), lähevad niinimetatud ordutuppa, kuna kõik teised jäävad endisesse ruumi. Vaheuks suletakse hoolikalt ning valvatakse uksehoidja poolt. Ordu liikmed asetuvad toolidele poolringis, ordumeister selle keskkohale. Suurema efekti saavutamiseks on soovitatav, et kõik oleksid riietatud rüütlitena: paberist kübarad peas, mantlid õlgadel, puust kepid mõõkadena käes, kuid võib ka toime saada ilma selleta. Siis laseb uksehoidja sisse ühe aspirandi. Ordumeister tervitab teda pühalikult ning ütleb, et ta peab läbi tegema mõned rasked proovid, enne kui ta vastu võetakse ordu liikmeks. Sellejärel esitab ordumeister temale mitmesuguseid naljakaid küsimusi. Kõike, mis aspirant vastab, kordavad orduliikmed, isegi tema liigutusi, asendeid jne. tehakse järele seni, kuni ta küsib: „Mikspärast aimate teie mind järele?“ Sellega lõpeb esimene proov.

Siis viiakse ta ahju juure, millele on joonistatud must sõõr. Selle sõõri sisse peab ta pistma sõrme. Sellejärel juhitakse ta viie sammu kaugusele ahjust, seotakse tal silmad kinni ning kästakse siis katsuda pista uuesti sõrm sõõri. Kui ta nüüd väljasirutatud sõrmega läheneb ahjule, hammustab üks osavõtjaist teda kergelt sõrmest. Sellega on teine proov läbi.

Sellejärel viiakse ta ordumeistri ette ning kummalegi antakse üks veega täidetud alustass. Aspirandi oma on enne seda tehtud alt tahmaseks sel teel, et see hoiti põleva küünla kohal. Talle kästakse nüüd järele teha täpselt kõike, mida ordumeister teeb ees. Viimane kastab sõrme vette, tõmbab siis sellega kolm korda üle alustassi põhja, milline ju mitte ei ole tahmane, ning joonistab lõpuks risti ja mõned ringid oma otsaesisele. Aspirant, kes ei tohi ära pöörda omi silmi ordumeistrilt, teeb samuti ja ei märka, kui teised jäävad tõsiseks, et ta nägu on tahmane. Sellega on kolmas proov läbi.

Lõpuks juhitakse ta oma kohale kahe teise rüütli vahele. See koht on eraldi valmistatud ning koosneb kahest toolist, millede vahel on tühi koht. See tühi koht on varjatud suure vaibaga, mis on riputatud üle mõlema kõrvaloleva tooli ja üle tühja koha. Põrandale kahe tooli vahele pannakse maha padi. Kummalgi toolil istub üks rüütel; nad hoiavad vaiba pingul, nii et midagi märgata ei ole. Sel silmapilgul, mil uus rüütel laskub oma arvatavale istmele, tõusevad tema naabrid üles, ning ta kukub padjale.

Kui uus rüütel on puhastanud oma näo tahmast, kutsutakse sisse uus aspirant ning tehakse temaga läbi samad naljad jne.

Laul ja pantomiim.

Üks osa seltskonnast laulab mõnd laulu, mis sisaldab võimalikult palju tegevust, ning teine osa katsub väljendada seda tegevust pantomiimselt. Mõistagi peab enne omavahel kokku rääkima nii valitava laulu suhtes, kui ka selles, kuidas kujutada üht või teist asja. Tarbekorral võivad tegeledased isegi teha väikese proovi teises toas. Möödapääsematud on ümberrüetused. Need katsutakse teha kiirelt üsna lihtsate, käepärast olevate abinõudega. Tähtis on, et kõik sünniks võimalikult koomiliselt ja karrikeeritult, kuid ühtlasi surmtõsiselt. Effekt ei jäta siis midagi üle soovida.

Sobivaist lauludest mainin ainult mõndi: Kloostri („Nüüd siin kloostri igavuses omad päevad lõpetan“); Punapart („Üks hirmus sõda Venemaal seal Moskva linna all“); „Kus sa käisid, kus sa käisid, sokukene?“; „Jüri tuli müüritöölt“; „Uhti — uhti, uhkesti“; „Setukõsõ noore, mo velle“. Nendest leiduvad kaks viimast V. Tammani „Eesti laulus“ ja ülejäänud K. A. Hermanni „Eesti rahvalauludes“.

Usk, armastus, lootus.

Osa poisse saadetakse toast välja. Kolm neidu, kes kujutavad usku, armastust ja lootust, seisavad kolme kõrvuti asetatud tooli taga. Sinnasamasse on peidetud ka üks poiss,

soovitav vurrudega. Väljasolijad tuuakse üksikult sisse. Igale tuppä astujale öeldakse, et ta peab valima ühe neidudest. Valigu ta keda tahes, ta pannakse istuma keskmisele toolile, seotakse tal silmad kinni, ja ärapeidetud poiss suudleb teda pealtvaatajate naerulagina saatel.

Arst — imetegija.

(Näidend.)

Tegevus sünnib arsti vastuvõtte ruumis.

Tegelased: Arst, lühikene paks daam ja pikk peenikene daam.

Kaks täistopitud riidest pead kübaratega kinnitatatakse vihmavarjude otsa. Kohe allapoole päid mässitakse nahast boad või sallid, ja vihmavarju „selga“ pannakse pikk, maani ulatuv kimono või lai kleit. Üks vihmavarjudest avatakse, ja kõige pikem neiu läheb küürutades tema alla, kujutades väga paksu, lühikest daami. Ta astub taarudes, suure vaevaga arsti tuppä ja palub hingeldades teha teda kõhnaks. Arst vaatleb teda kriitiliselt, võtab siis pudeli ja hiiglasuure lusika, teeb, nagu valaks rohtu daamile suhu, ning käseb teda seista paar minutit vagusi, et rohi saaks avaldada oma mõju, lubades pärast jätkata arstimist. Sel ajal astub tuppä närvilisel, lühikesel sammul pikk daam ning palub arsti kriiskava häälega teha teda paksuks.

(Pikka daami tehakse järgmiselt: lühike neiu läheb kimono alla ja hoiab vihmavarju kokkupanduna üle oma pea).

Arst ronib toolile ning annab ka sellele daamile rohtu. Siis võtab ta pritsi, teeb, nagu täidaks ta selle, ja pritsib igale daamile uut rohtu suhu. Mõju on silmapilkne. Kohutava kiirusega kahaneb paksu daami ümbermõõt ja kasvab pikkus, kuna pikk daam paisub ning läheb vähemaks ja vähemaks. (Paks daam paneb vihmavarju kinni ja hoiab teda kõrgel üle oma pea, kuna pikk ja peenikene teeb oma vihmavarju lahti ja hoiab teda madalal). Mõlema daami rõõm

õnnestunud arstimise puhul on suur, ning ülevoolavate tänuavaldustega lahkuvad nad toast.

Näidendi sõnad on juhuslikud.

Kokett.

(Pantomiim.)

Tegelased: Kokett, toatüdruk ja neli härrat. Tegevus sünnib saalis.

Kokett istub saalis ja loeb. Ta kannab väga ekstsentristlik kleiti. Kell kõliseb. Toatüdruk tuleb sisse ja toob suurel kandikul ühe nimekaardi. Kohe peale selle tormab tupp esimene austaja, kes presenteerib koketile suure kimbu kunstlikke lilli. Algab väga elav jutuajamine. Varsti heliseb kell uuesti. Toatüdruk toob teise nimekaardi. Kokett on hädas; ärritatult sunnib ta oma austajat laskuma põlvili, annab talle kätte kandiku, mille ta peab hoidma oma pea kohal, kahmab laualt lina ja viskab selle kandikule. Nii saab esimesest austajast laud. Teine härra tuleb sisse, suur kompevekikarp kaenla all. Nad ajavad jälle koketiga õige magusat juttu. Saabub kolmas austaja, ja seni kuni toatüdruk peab teda kinni eeskojas, tehakse austajast nr. 2 riidevarn, kattes tema pea ja keha palituga ning riputades ühele tema väljasirutatud kätest kübara. Külaline nr. 3 tuleb tupp aeglaselt, riputab oma kübara „nagile“, võtab kindad käest ja paneb ta lauale, mispeale algab elav jutuajamine preiliga. Varsti on kuulda jälle kella helinat. Toatüdruk teatab neljanda austaja tulekut, ja pärast lühikest järelemõtlemist teeb kokett temast tugitooli, asetades tema taburetile vastaval viisil ja visates tema üle tugitooli katte. Neljas kavalier tuleb ruttu sisse, istub „tugitoolile“, mis hüppab üles ja ajab sealjuures ümber „riidenagi“. Viimane kukub lauale, ja nii siplevad kõik neli põrandal. Eesriie tõmmatakse ruttu ette, ning huvitav seisukord jääb lahendamata.

Õudsed võõrad.

(Pantomiim ekraanil.)

Tuba jagatakse pooleks linaga, mis kinnitatud ühest seinast teise tõmmatud nõõrile. Ühele poole asuvad pealtvaatajad, teisele poole tegelased. Sinna poole, kus on viimased, asetatakse lamp parajale kaugusele ekraanist, ning lambi ja ekraani vahele — väike laud ja kaks tooli. Kõik teised tuled toas kustutatakse.

Tegelasi on kolm: kaks võõrast ja kelner. Nad peavad katsuma liikuda ja tegutseda nii, et nad kogu aeg on profiilis publiku poole. Soovitav on, et nad teeksid enestele suured ninad ja silmatorkavad soengud ning seoksid ette habemed ja vurrud.

Võõrad võtavad istet toolidel, kumbki ühel laua otsal. Kelner katab laua, asetab siis sellele väikese vaagna „beefsteakidega“ (feivaviilukatega) ning eemaldub. Võõrastel on hea isu: kui „beefsteakid“ on söödud, neelavad nad alla ka vaagna, taldrekud, noad ja kahvlid ning langevad siis rammetuses tahapoole toolide seljatugedele. (Mainitud esemete allaneelamist toimetatakse nii, et allaneelatav ese viiakse suu juure ja siis kõrvale, pea taha, kuid ettevaatlikult, nii et ta pea tagant välja ei paistaks; sealjuures avatakse suu ning tehakse neelamisliigutusi). Kelner tuleb sisse ning väljendab kohkumist, mispeale kustutatakse tuli ekraani taga või süüdetakse toas.

Väiksed naljad poistele.

1) Parm. On vaja kaht tegelast, nr. 1 ja nr. 2. Nr. 1 paneb väikese kepikese nr. 2 ettepoole sirutatud käe sisepoolele (peopesale). Siis hakkab ta järeleaimama parmu häält, ja tema mõlemad käed keerlevad ning tiirlevad nr. 2 ettepoole sirutatud käe ümber. Järsku nõelab parm, see tähendab nr. 1 võtab kiirelt kepi nr. 2 käelt ja lööb teda sellega kergelt käele, kui viimane ei ole kärmes küllalt seda eest ära tõmbama.

2) Pähklatangid: Kaks tegelast, nr. 1 ja Nr. 2. Nr. 1 istub tooli serval, käed põlvedel. Nr. 2 asetub tema ette põlvili ning tõstab ja langetab kiirelt oma pea nr. 1 põlvede vahele, kes katsub kokku lüüa omad põlved teise pea ümber. — Võib ka täita järgmiselt: nr. 2 asetub põlvili nr. 1 ette, kes istudes toolil tõstab omad käed ettepoole umbes põlve kõrgusele ja lööb need kokku (mitte liig tugevasti!) siis, kui nr. 2 tõstab pea.

3) Käerauad. Vajatakse kaht tegelast ja abinõudena kaks, umbes 3 jala pikkust nõõrilõiget. Ühe osavõtja käed seotakse randmest kinni nõõri otsadega (üks käsi ühe, teine teise otsaga), jättes käte vahele võimalikult pika vahe. Teise osavõtja käed seotakse kinni just nõndazamuti, kuid enne kui sõlmida nõõri ümber tema teise käe, tõmmatakse nõõr läbi selle nõõri alt, millega on seotud esimese osavõtja käed. Mõlemad peavad nüüd katsuma vabaneda üksteisest, ilma et nad sealjuures tohiksid katki kiskuda nõõri või tõmmata silmused kätelt. — Vabaneda võib tõmmates nõõri, millega seotud ühe osavõtja käed, esmalt läbi ühe silmuse, mis ümbritseb teise osavõtja käe, ja siis üle tema käe.

4) Raha maha raputamine otsaesiselt. Abinõud: väike metallraha. Koguge mõned osavõtjad. Võtke kolmemargaline uus raha ning vajutage see tugevasti mõne osavõtja otsaesise vastu, ja siis, võttes ära käe, käskige tal maha raputada raha, kusjuures on keelatud kortsutada otsaesist. Kui raha oli tugevasti surutud vastu otsaesist, on teda sealt kaunis raske maha raputada. Pärast seda, kui mitu osavõtjat on näidanud oma osavust selles, tehke järgmist: suruge raha mõnele osavõtjale vastu otsaesist ja võtke siis ühe käega ära ka raha, ilma et ta seda märkaks. See osavõtja raputab ka pärast seda veel hulk aega pead, sest tal on kogu aeg tundmus, nagu oleks tal raha otsaesisel.

5) Must mees. Osavõtjate arv: 4—8. Nad seisavad rindreas, juhataja esimesena. Juhataja küsib oma vasemalt naabrit: „Kas sa näed musta meest?“ ning tõstab

sealjuures ette oma vasema käsivarre. Küsitu pöörab samade sõnadega oma vasema naabri poole, tõstes ise ette vasema käe jne. seni, kuni kõik reasolijad seisavad vasem käsi ees. Siis tõstetakse sama küsimusega üksteise järel ette parem käsivars, sellejärel vasem säär ja lõpuks paenutatakse veel paremat säärt, nii et nüüd kõik reasolijad kükitavad maas ühel jalal, teine säär ja mõlemad käsivarred sirutatud ette. Kui nüüd juhataja küsib viiendat korda: „Kas sa näed musta meest?“, annab ta ühtlasi oma vasemale naabrile väikese müksu, mispeale terve rida langeb küljeli.

Sisu.

	Lhk.
Eessõna	3
Tutvunemismängud:	
Mis on Teie naabri nimi? (kaks vormi)	5
Paariseltsilise leidmine (viis vormi)	6
Muusikaline segaja	6
Konversatsioon (kaks vormi)	7
Arvamismängud:	
Tunnussõna	8
Sõna arvamine kolme küsimuse abil	8
Ma näen midagi, mida sa ei näe!	9
Ja või ei?	9
Minu sõber ja sinu sõber	10
Sõna peitmine	11
Laulu arvamine	11
Üldine meeleolu	12
Viga või voores	12
Kutse valik	13
Käsitöölised	14
Vanasõna arvamine (kolm vormi)	14
Kelle silm see on?	16
Kelle jalg see on?	16
Kelle käsi see on?	16
Lusikaga katsumine	16
Siluetid	17
Arvustustules	17
Hea nõu on kallid	18
Kelle käes on pall?	18
Kes oli lööja?	19
Paarilise arvamine	19
Otsimismängud:	
Rändav taaler	20
Võtme otsimine	21
Harja otsimine	21
Sõrmuse otsimine	21
Vile otsimine	22

Peidetud eseme otsimine	23
Pähklite otsimine	23
Sõnamängud:	
Sarnadus ja lahkuminek	24
Haigus ja arstimisvahend	24
Kingitus ja panipaik	24
Mida kaotas ja kust leiab	25
Kitsikus ja väljapääs	25
Pildid ja deviisid	25
Mikspärast — sellepärast et	25
Mida mõtlesid sa, kui esimest korda nägid...	25
Töö andmine	26
Esitamismäng	26
Sõrmuse edasiandmine	26
„Jutud“	27
Äga mina!	27
Kolm „piinlikku“ küsimust	28
Märgusõna	28
Kirjutusmängud:	
Mikspärast?	29
Küsimus ja vastus	29
Uudised	29
Tagaotsitav isik	30
Reisikirjeldus	30
Riimimäng	30
Teiste arvamine	31
Eluloolised andmed	31
Sõnade mäng	32
Ajaleht	32
Pantmängud:	
Keelatud sõnad.	33
Pantmiim	33
Lakooniline vastus	33
Laeva lastimine	34
Ümmargune	34
Elementide mäng	34
Täiendussõna	35
Riimimäng	35
Nimede moodustamine	36
ABC mäng	36
Ma olen pahane Sinule	36

	Lhk.
Advokaat	37
Arvemeister	37
Burr!	38
Kanade müük	38
Kõik linnud lendavad	38
Koorijuht	39
Nõiutud taskurätt	39
Mina ütlen	39
Kiirkäsklus	39
Ümberpöördult	40
Reis Kuresaarde	40
Käsitöö vahetamine	40
Ülemus ja alamus	41
Väike elab veel	42
Puuvilla puhumine	43
Muna puhumine	43
Keerlev taldrek	43
Kätele löömine	44
Pantide lunastamine:	
Üldmäärused	44
Ülesanded	45
Pimesikk mängud:	
Pimesikk (harilik)	49
Vaikne pimesikk	50
Pimesikk istudes (kaks vormi)	50
Numbri pimesikk	51
Jakob, kus sa oled?	51
Markus ja Lukas	52
Kaks pimedat, üks nägija	52
Tooli otsimine	52
Õnnekott	53
Sabata eesel	53
Liikumismängud toas:	
Kas kingsepp kodus?	53
Puntramees	54
Kas meeldib Teile Teie naaber?	54
Kuidas meeldib Teile Teie koht?	55
Nimede vahetus	55
Puuvilja korv	55
Rong	56
Ameerikasse!	56

	Lhk.
Anemarss muusikaga	57
Anna edasi!	57
Väänik	58
Nädala Mats	58
Numbrite keerdjooks	58
Igaüks otsib oma	59
Liikumismängud väljas:	
Uss	60
Toa otsimine	60
Post	60
Peitemäng äralöömisega	61
Kepimäng	61
Reast läbimurdmine	62
Pimedate marss	62
Üks paarita	63
Kolme palju	63
Jänes põõsas	64
Labürint (Tänavkull)	64
Viimne paar välja!	65
Kaks viimast paari	66
Võidujooks paarikaupa (kolm vormi)	67
Kartulijooks (kolm vormi)	68
Jooks tooliga (kaks vormi)	69
Jooks munadega	70
Igaüks isemoodi	71
Naljaked jooksud poistele (kolm vormi)	71
Tuline pall	72
Kuju pall	72
Kiirte pall	72
Pall auku!	73
Rõngaste heitmine (üheksa vormi)	74
Võidupall kahes tänavas	78
Võidupall ühes tänavas	78
Ajupall ringis	78
Mitmesugused muud mängud ja naljad:	
Pähkli käik	78
Käest käte	79
Loomade nimestik	79
Elav tähestik	79
„Bubi“	80
Pilgutusmäng	81

	Lhk.
Naer	81
Vaene kiisu	81
Ku-ke-le-guu!	81
Vaikne mäng	82
Tädi Li	82
Elektriseerimine	82
Imenukk	83
Loomaaed	83
Nägematu haruldustekogu	84
Salajane ordu	85
Laul ja pantomiim	86
Usk, armastus, lootus	86
Arst-imetegija (näidend)	87
Kokett (pantomiim)	88
Õudsed võõrad (pantomiim ekraanil)	89
Väiksed naljad poistele	89

Varem ilmunud samalt autorilt:

Eesti rahvatantsud.

SISU: 24 tantsu üksikasjalised kirjeldused ühes piltidega, joonistega ja klaverile seatud viisidega.

Valik Põhjamaade rahvatantse.

SISU: 14 soome, 9 rootsi ja 18 taani rahvatantsu ühes piltidega, joonist ja klaverile seatud viisidega.

Mängud I.

Mängu ajalugu, spetsiaalne teooria, meetodika, koht ja vahendid.

Mängud V. Laulumängud noorsoole (Ringmängud).

SISU: 43 ringmängu ja 3 marsilaulu ühes piltidega, joonistega ja viisidega.

Ilmumas samalt autorilt:

Mängud IV. Laulumängud lastele.

Võimlemise käsiraamat I.

22

A

4068

VI

31668²