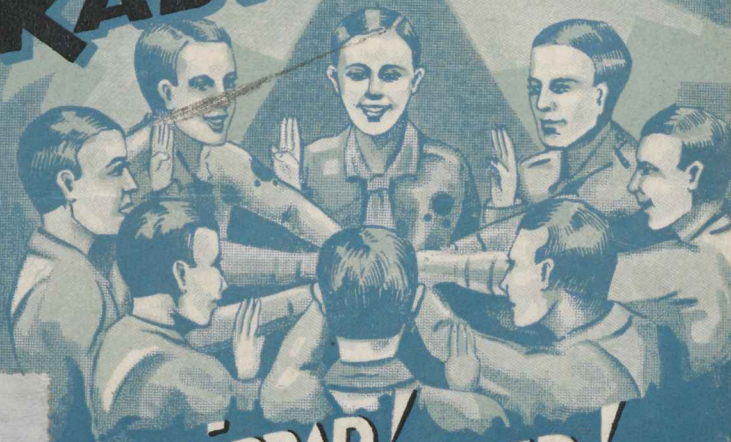




NOORKOTKKA

MANGUDE KASIRAAMAT



OLEME SÕBRAD!
OLEME AUMEHED!
OLEME EESTLASED

II OSA VÄLIMÄNGUD

NOORTE KOTKASTE PEASTAABI KIRJASTUS

148m



NOOR KOTK MÄNGUDE KÄSIRAAMAT

II osa: VÄLIMÄNGUD

Riigiraamatukogu.
S
№. 317. (11. 11. 36).

Sf. 18187

KOOSTANUD

noortemagistrid

ELMAR VARDJA
Petseri maleva instruktor

VALTER HIIR
Tartumaa maleva instruktor

RIHO LAHI
Viru/Haljala mlvk. abipäälük

*Van väp...
H. 200*



1935

1535
Eesti Riiklik Raamatukogu

Sisukord:

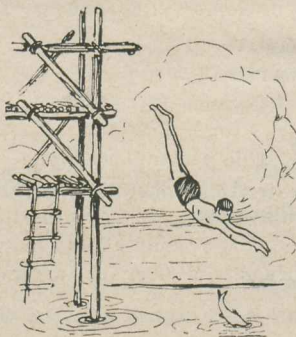
II osa.

	lhk.
Välimängud.	
Välimängude eesmärk	5
<i>Välimängu korraldamine</i>	7
Välimängu korraldaja	7
Mängu valik ja ettevalmistusi mänguks	8
Mängu korraldamine	9
Mängu arutus ja tulemuste selgitamine	10
<i>Juhid ja vahekohtunikud</i>	11
Juht	11
Näpunäiteid juhile	11
Allüksuse juht	14
Salgajuht	15
Vahekohtunik	16
<i>Üldisi eeldusi ja nõudeid</i>	18
Mida kõik mängijad peavad teadma	18
Varustus	19
Võistlevate poolte eraldamine	21
Teemärgid ja signaalid	22
Vastase kahjutukstegemine	22
Mängu aumehelikkus	23
<i>Mängud eriolukorras</i>	24
Öömäng	24
Veemäng	25
Mängud linnas	25
<i>Välimängude elemente</i>	25
Luure	25
Vaatlus	29
Moondamine	31
Kaitsepositsioon	33
Virgatsid ja teadete edasitoimetamine	34
Üksus edasiliikumisel	35
Lähenemine	35
Rünnak	36
Edu arendamine	37
Varud	37

	lhk.
Välimängudes esinevad lühendid	38
Mängude sihtjaotus	39
Välimängude nimestik ja liigitus sihtjaotuse järgi (tabeljuhhis)	40
Välimängud nr. 1—110	50

I osa.

Eessõna	5
Kasutatud kirjandus	7
Mängust üldiselt.	
Mäng ajaloos	9
Mängu tähtsus	10
Mängude liigitus	13
Noorkotkaste mängud	14
Noorkotkaste mängude sihtjaotus	15
Noorkotkaste mängude liigitus	16
Sisemängud.	
Üldisi juhiseid	17
Mängujuht ja mängu korraldamine	17
Mängu valik	18
Mängu sündmustik	19
Mängu koht	20
Tervishoiu nõudeid	21
Sisemängudes esinevad lühendid	23
Sisemängude nimestik ja liigitus sihtjaotuse järgi (tabeljuhhis)	24
Sisemängud nr. 1—277	46
Pantide lunastamine (278)	215



Välimängude eesmärk.

Poistele on omane tungida tegevusse sääli, kus see toimub kõige jõulisemalt ja elustavamalt. Sellest selgub ka mängude veetlus, sest peagu kõik mängud asetavad poisi erilisse ärevasse õhkkonda, arendavad keha ja nõuavad temalt, mängu kujunedes võistluseks, vaimuteravust, kiiret otsustamisvõimet, julgust ja püsivust.

Kuid välimängu ülesanded on tavaliste mängude omist palju suuremad ja sügavamad, sest välimäng taotleb ausa ja terve võistluse ning oma jõu ja oskuste rakendamist mitmesuguste vastaste korral. Seega välimäng nõuab kõrgeimat ja ülimat elutunnet. Ta nõuab kõigi jõudude koondamist üheks tervikuks, samuti arendab ja kutsub välja igas üksikus peituvad jõud, et neid liita üldisega. Ei esine vist paremat näidet sellest ühisjõust kui see, mis ilmneb välimängus, kus tarvis saavutada mingit eesmärki, olgu see siis vastaseist kaitstud mäenõlvak, metsatukk, elamu või sillake ojal.

Sellisel korral iga mängija muutub peatselt teadlikuks salajasest ja saladuslikust ühtekuuluvustundest võistleva poole liikmete vahel. Ühtlasi ta peab olema teadlik kogu ülesandes, et võiks selle teostamiseks pühendada oma jõu ja võimed. Ta püüab oma võimeist anda viimse, tahtes seega aidata võidule ühendit, kuigi vahest isiklikult peab end ohverdama. Tõeliselt väärtusliku mängu suur ülesanne peitubki selles, et ta arendab mängijais vabatahtlikke jõude.

Tihti peab välimäng äratama ka ummistunud ja hooletusse jäetud meeli. Nii linnapoisi nägemine, kuulmine, haistmismeel, lühidalt kõik, mis vabas looduses omab erilise tähtsuse, on sageli hääbunud linna müras ja tolmus. Kõik nimetatud omadused ja võimed peavad aga uuesti elustuma. Peab jällegi tuntama röömu metsaõhust ja päikesesärast veel, tuntama röömu loomadest, lindude laulust, jälgedest liival ja lumes, olema teadlik looduse saladusis, omama mitmesuguseid oskusi ja kärmust, seega kõike, mis teeb välimängu eluliseks ja meeldivaks. Maa-poisilt nõuab välimäng aga painduvust ja kiiret otsustamisvõimet, et kohaneda igas olukorras.

Ent siiski püüame mängu abil saavutada veel rohkengi. Mainisime kõrgemat (intensiivsemat) jõuarendust üksikus ja üldsuses (selles ühiskonnas), mille moodustab võistlev noorte üksus. Seda saavutatakse kergemini sel teel, et mängus antakse võimalikult igale mängijale eriulesanne, mille ta peab sooritama täiesti iseseisvalt. Nähtub sageli, et alati ei piisa tugevast, arenenud ja võitlusvalmist kehast. Otsustamisvõime, olukorra kiire hindamine ja võistluse käigu muutuste tajumine, kindel tahe usaldatud ülesande täitmiseks, seos juhi ja juhitava vahel, see kõik ja veel rohkengi omadusi ja võimeid peab omandatama ja ka omandatakse välimängus. Kõigist neist võimeist ja oskusist olenebki võistleva poole edukus.

Välimäng annab ülesandeid ja nõuab vastutusvõimet: olla vastutav endale ja tunda vastutust võistleva üksuse ees, kuhu kuulutakse.

Seepärast omab noorkotkalikus organisatsioonis välimäng endakasvatustöös tähtsa koha, sest isikliku jõu äratamine, noorkotkaliku vaimu arendamine, aumehelikkuse kasvatamine võistluses, julguse, osavuse, jõu ja püsivuse arendamine noores alatiseks valmisolekuks ja enda ohverdamine ühiskonna teenistuseks ei esine kuski kujukamalt kui välimängus.

Välimäng vastab vaimselt ja kehaliselt tervete poiste ürgseile soovidele-kihudele ja juhib nad üheaegselt rada-dele, millised edendavad poisi hinges mõjuvalt ürgsete kihude arengut lubatud ja normaalses suunas. Teataval määral tuleb neid tunge arvestada ka mängude korraldamisel, kuid siiski pole alati hää veriseima võitluse kujutamine, samuti ei tarvitse fantaasia liikuda tegelikust elust liiga kaugeis sfääres. Palju tähtsam on tunge ja kihusid juhtida õilsaisse vormesse, näidata kujukalt, kuidas üksik võib pakkuda abi ühiskonnale, selle asemel, et korraldada võistlusi, milles võistlejate poolte võidukust arvutatakse käte ja rusikate tugevuse järgi. Mängu korraldamisel tuleb jõude käsitada hoolega ja väikesile ja füüsiliselt nõrkadele võimaldada jõupärast osavõttu ning eduvõimalust. Edu, mida poiss saavutab mingis mängus oma võimeile vastava ülesande täitmisel, sisaldab endas palju rohkem kasvatuslikku väärtust kui osavõtt mingisugusest „taplusest“, mille ees ta tunneb sisemist hirmu.

Seega on välimängule tõmmatud teatavad piirid, mille ületamisel tekib nähtusi, mis pole kooskõlas noorkotkallikus organisatsioonis valitsevate põhimõtetega.

Välimängude korraldamine.

Välimängu korraldaja.

Rohkem kui mingisugune muu tegevus sõltub välimängu korraldamisel selle õnnestumine või ebaõnnestumine mängu korraldajast (mängu juhust), sest viimane valib mängu ja juhib selle toimumist.

Üldiselt ei saa välimängu korraldamist võrrelda sisemängu korraldamisega. Kuna sisemäng piirdub vaid kinnise siseruumiga ja kindlaksmääratud mängunõuetega, siis on välimängude korraldamise kohaks vaba loodus igas paigas erinevate maastikuliste vormide ja loodus-

like võimalustega. Seepärast pole võimalik piiritleda välimängu käiku ega ka mängu nõudeid-reegleid täpselt, vaid see jääb ikkagi mängukorraldaja ülesandeks. Mängukorraldajale on käsiraamatus antud mäng vaid teatavaks juhendiks kohapäälseile oludele ja mängijaile vastava välimängu kujundamisel.

Kuna välimängud toimuvad sageli laialistel maa-aladel, siis mängukorraldaja peab omama küllaldast juhioskust, et suuta rakendada mängijaid õigesti tegevusse.

Mängu valik ja ettevalmistusi mänguks.

Mängu valik sõltub mängijate vanusest, arvust, meeleolust, oskusist ja võimeist noorkotkaliku välitegevuse alal ning kohapäälsest maastikust. Seepärast püüab mängukorraldaja enne mängu valikut jõuda selgusele mängijate oskusis ja võimeis ning asub siis kohapäälse maastikuga tutvumise järele mängu valikule.

Et mitte asjatult lugeda läbi kõiki mängu, selleks mängukorraldaja selgitab endale sihid, mida valitav mäng peaks taotlema (vaata mängude sihtjaotust). Nende selgumisel ta asub mängu valikule tabeljuhise abil, milles mängud on liigitatud sihtjaotuse järgi, seejuures pidades silmas ka mängijate arvu, mänguväljaku suurust ja iseloomu. Leidnud vastavaid alasid käsitavad mängud, mängukorraldaja asub sobiva mängu väljavalimisele.

Sobiva mängu leidmisel ta tutvub mänguga põhjalikult ja selgitab endale mängu käigu, eraldades mängu käigu seda saatvast sündmustikust (mängu jutustavast osast), et kaaluda mängu korraldamiseks vajalisi eeldusi ja mängu teostamise võimalikkust. Ühtlasi ta kohandab mängu sündmustiku võimalikkuse piirides olukorrale kohapääl. Millalgi ei tohi aga loobuda mängu sündmustikust, sest see annabki mängudele erilise veetluse ja taotleb tihti praktilisi eesmärke mängijate üldteadmete laiendamise

alal, põimides mängusündmustikku ajaloolisi sündmusi. Seepärast mängukorraldaja võib ka käsiraamatus antud sündmustiku asemele anda uue, kohapäälseile oludele ja ajaloolistele sündmustele vastava.

Muretsenud kaardi, mängukorraldaja määrab kindlaks mänguväljaku ja selgitab mängus ettenähtud liikumised ja asendid.

Võistlevate poolte juhtide ja vahekohtunike tarvilisuse puhul mängukorraldaja jõuab selgusele nende isikuis ja tutvustab neid mänguga juba aegsasti enne mängu algust, et needki võiksid tutvuda maastikuga ja koostada oma tegevuskavad.

Mängukorraldaja selgitab varakult, kas mängijad omavad küllaldaselt teadmisi ja oskusi (näit. signaliseerimine, kaardi joonistamine jt. praktilised oskused). Osutuvad mängijate oskused aga nõrkadeks, siis viivitab mängukorraldaja mängu toimumisega seni, kuni need on omandatud, ja korraldab valitud mängu asemel uue ja lihtsama mängu.

Mängukorraldaja selgitab mänguks tarviliseks osutuvad esemed ja püüab neid kas ise muretseda või teeb selle ülesandeks teistele asjaosalistele. Ta määrab ka kindlaks mängijate rõivastuse ja esemed, mis mängus on tarvilised (signaliseerimislipud, esmaabi harjutustarbed jne.)

Mängukorraldaja hoolitseb, et alati oleks kohal esmaabipaun tarvilise sisustusega.

Mängu korraldamine.

Mängukorraldaja olles veendunud, et mängijad tunnevad ja oskavad toimida mängus ettenähtud aladel, asub varem kindlaksmääratud ajal (koonduse lõppedes või selleks eriliselt valitud päeval, kui mäng on laiaulatuslikum ja seega pikema kestusega) mängu teostamisele.

Kõigi mängijate olles koos mängukorraldaja selgitab neile mängu ja teeb teatavaks mängus kehtivad säädused ning määrab ära mänguks kasutatava maa-ala piirid.

Seejärele mängukorraldaja jaotab mängijad võistlusüksustesse, nii nagu see on nähtud ette mängu käigus, ja määrab neile juhid. (Pole alati soovitatav kasutada võistlevate üksustena rühmi ega salku, sest siis oleks vastaste kindlakstegemine liiga kerge. Selle asemel võib võistlevaid üksusi moodustada ka selliselt, et kõik mängijad joonele asetatult loetakse nii mitmeks kui mitu peab olema võistlevaid üksusi).

Mängu käigu selgitamise järele mängukorraldaja peab veel nõu võistlevate poolte juhtidega ja annab neile näpunäiteid tegutsemiseks.

Kindlaksmääratud aja saabumisel mängijad väljuvad allüksustena, et asuda mängu teostamisele.

Mängukorraldaja ülesandeks jääb nüüd mängu jälgimine ja arusaamatuste ning vigade tekkimisel võistlevate poolte juhtide informeerimine. Ei ole mängus erilist vahekohtunikku, siis mängukorraldaja toimib mängu kestes ka vahekohtunikuna.

Mängu arutus ja tulemuste selgitamine.

Suuremate mängude lõppedes mängijad koonduvad selleks määratud paika, et saada ülevaade mängu käigust ja selgitada tulemused.

Alul mängukorraldaja esitab lühidalt mängukäigu, nagu see leidis teostamist, misjärele vastaspoolte juhid esitavad oma tegevuskavad ja seisukohad, samuti ka kavatsatud ja toimitud tegevused, selgitades nende edu või nurjumist ja nurjumise põhjusi. Kui tarviline, annavad ka allüksuste juhid seletusi ja jutustavad allüksuste tegevusest, et kõigile teha mängu käik arusaadavaks ja hankida õpiseid edaspidisteks mängudeks.

Arutluste lõppedes vahekohtunik (selle puudumisel mängu korraldaja; suuremais mängudes vanem vahekohtunik) teeb kokkuvõtte, esitades kujukalt mängu voo- rused ja puudused ja eriti märkides kiiduväärt tulemused kui ka puudused, milliste kõrvaldamiseks tuleb asuda tööle. Seejärel vahekohtunik avaldab mängu tulemused, arvutades võidu:

1) Ülesande täitmise järgi. Võitnud on see üksus, kes sooritas oma ülesande parimini.

2) Punktide arvu järgi.

3) Vangide arvu järgi.

4) Nii nagu see mängukäigus on nähtud ette.

Sellisest mängu arutlusest saadakse palju tulu, tihti ka täiesti uus mäng, sest nüüd teab igaüks, mida tuleb veel teha ja õppida. On soovitatav teostada uute mängude valik just selliselt, et valitakse mängud, milles rakenda- takse eelmistes mängudes nõrkadeks osutunud tegevus- alasad.

Juhid ja vahekohtunikud.

Juht.

Välimängus eritleme kahte liiki juhte: 1) Juhte, kes juhivad võistlevaid pooli (suuremaid üksusi allüksustega ja alljuhtidega) ning 2) juhte, kes juhivad väiksemaid allüksusi.

Suurema üksuse või võistleva poole juhile esitab mäng mitmesuguseid ülesandeid, sest maa-alaliselt suurel alal korraldatud välimängus ilmneb tihti üksteisest läbipõimu- vaid tegevusi, nõudes kiiret otsustusvõimet, et jääda juhi- kohale sündmuste kiires vaheldumises ja mängu tempo pidevas arengus.

Seejärel on suurema üksuse juhi tegevus puhtorgani- saatorlik. Temast juhitud üksus jagub allüksusteks, et

olla kergesti juhitud. Allüksusi juhivad allüksuste juhid, kes tegevusülesanded ja tegevuspiirid saavad üksuse (võistleva poole) juhilt.

Juht peab juba veres omama tunnet võistluse ja vastase jaoks. Pole ka palju, kui oletame, et teataval määral loomulik juhi oskus kuulub nõuete hulka, millised asetame võistleva poole juhile. Ei piirdu ju tema ülesanded vaid sellega, et lasta hulgakesel poistel tormata läbi tihniku vaenlase laagrisse ja seda muidugi suure käraga, vaid ta rakendab kõik allüksused üheaegselt tööle, võimaldades igale ta eriülesande täitmist ja tegutsemist samal ajal õigel kohal.

Juht peab olema teadlik alljuhtide (allüksuste juhtide) tegevuskavades ja tegevuses. Iga korraldus ja teade saabugu õigeaegselt. See omakorda nõuab korralikku süsteemi teadete edasitoimetamise alal (signalisatsioon, virgatsid).

Juhi tegevust kujutleme ettenägevana, kasutatavana hetke ja suutvana teha otsusi igale olukorrale vastavalt. Tema juurde kuulub ka hästiorganiseeritud kaastöölise staap.

Juht peab teadma ja tundma kõiki välimängu elemente, et suuta neid rakendada sobival hetkel. Ta koostab kava, kuidas leida vaenlast, piirata ümber, talle tungida kallale või kaitsta end. Oma taktikat ta teostab seejärgi, kuidas tegutseb vaenlane. Ta koob võrgu teadete- ja valvepostidest, mille kaudu hangib teateid vaenlasest, selle asukohast ja tegevuskavatsustest.

Olgu siinkohal juhti hoiatatud selle eest, et mängijate salgad ei hulgaks ümber juhtimatult ja sihitult, et siis juhtudes vastakuti lärmitsedes ja ainult toetudes toorele jõule tungida vastasele kallale. Selliselt ei kujutle me korralikku välimängu, sest siis oleks juhi ülesanne liiga väike ja lihtne.

On vaenlane leitud ja tema ümber moodustatud ring, olgu see siis pääletungiks või kaitseks, siis pole veel saabunud hetk tegevuse lõpetamiseks rünnakuga. Mõnikord ettevaatlik kõhklus on õigem, teinekord jälle sobivam ülikiire tegevus. Kuid teated vaenlase asetusest aitavad alati teha õige otsuse võidu saavutamiseks.

Ka oskus taluda kaotusi annab tunnistuse juhi võimeist. Just olukordadel, mis tihti kergivad esile ülikiiresti, peab ilmne juhi tõeline juhtimisoskus. Hetkelisest taandumisest ja kaotusest leida kasusid, kiiresti kohanduda uue olukorraga ja juhtimist mitte anda käest, see annab kindlustunnet mängijaile ja sisendab seda ka juhile endale. Sellega jõuame tundele, mis juhi ja juhitava vahel välimängus osutub hädatarvilisemaks kui muidu tavalises tegevuses. Juhi rahulik ja kindel esinemine kaitseb võistlevat üksust hetkeliselt tekkida võiva üldise segaduse ja närvitsemise kui ka argusest tekkida võiva paanika eest. Just selliseil olukorral peab juht olema võimeline andma selgeid, täpseid ja lühidaid käsklusi ning loobuma õigel ajal liiga kaugele ette tunginud valvestidest. Iga mängija tunneb siis, et juhtimine on õigeis kätes ja annab oma parima, et aidata üksus võidule.

Kuid peab hoiduma välimänge muutmast kaitsevaeliks lahingdrilli harjutusiks, millel pole mingit seost poiste mänguga.

Välimängus nõutakse esmajoones iga üksiku kaastööd. Seepärast siis vabatahtlik tegevus ja andumine sellele ärkab ja areneb vaevalt siis, kui poistelt nõutakse tegevust olukorras, milline annab juhile piiramatu võimu; kuid üksikule mitte midagi, pääle ülesande teistega koos täita antud käsklusi.

Kord ja distsipliin peavad mängijais ilmne välise sunnita. Sõprus ja vendlustunne äratatuna ja hoolitsetuna väikesis võistlusüksustes (salkades) on mängus parimaks vahendiks distsipliinitunde kasvatamisel.

Näpunäiteid juhile.

Nagu tubli käsitööline tunneb oma tööriista, nõnda peab juht teadma ja tundma oma abiliste ja kaastööliste (allüksuste juhid-alljuhid, sidekorraldajad jt.) jõudu ja võimeid, et kasutada neid õigel hetkel. Ent pole juttu sellest, mida abilised peavad tegema, vaid sellest, kuidas juht peab neid paigutama. Jõudude koostöötä võistlev üksus ei saavuta tagajärgi!

Näiteks vaatlemine, mis omab suurima ja tähtsaima koha peagu kõigis välimängudes. Alguses saadetakse välja terve rida luuresalku kindlaksmääratud ülesannetega. Hoolitsetagu, et ülesanded oleksid ja antaks selgelt! (Läbiotsitavad maa-alad ei tohi olla kunagi liiga suured.) Just vaatluse alal juht peab leidma endale abilisi, kelle võimeis ta on kindel.

Tihti saabuvad samalt kohalt erinevad teated, mis on tingitud peamiselt vaatlejate puudulikest võimeist panna tähele liikumist, tähelepanekuid pidada meeles ja neist teha õiged järeldused. Juht peab siis teateid võrdlema omavahel ja püüdma neist selgitada õige olukorra.

Käsklused ja nende täitmine mõjutavad tihti mängu käiku. Iga käsklust peab käsklusesaaja kordama, sest käskluse valesti edasiandmine võib tingida mängu ebaõnnestumise. Eriti raske on käskluse edasiandmine suuremas üksuses. Suure tähtsuse omab juhi organiseerimisvõime käsiloleva ettevõtte õigeks rakendamiseks.

Näiteks laiema maa-ala kiirel läbiotsimisel juht paigutagu mängijad ahelikku parajaile kaugustele, et side ei katkeks. Kuid sellegi teostamine nõuab harjutust. Samuti tuleb võtta tarvitusele erilised signaalid-leppemärgid ja hoolitseda, et ahelik ei katkeks ega mängijad ei eksiks joonelt kõrvale. Ootamatuste vältimiseks asetab juht aheliku ette ja kahele poole kõrvale muidugi luurajad. Ette-

vaatust ja osavust nõuab ka üksuse metsast läbi juhtimine, kui liikumine peab olema käratu.

Samuti toimigu juht järelemõtlikult ja ettevaatlikult ka teiste tegevusettevõtete teostamisel.

Juht hoolitsegu selle eest, et talle leiduks asemik. Viimane peab olema üldiselt tuntud, et ta võiks asuda juhi kohale, kui see mõnesugusel põhjusel peab lahkuma üksuse juurest.

Allüksuse juht.

Allüksuse juhil lasub suur vastutus. Ta ülesanded on küll enamasti piiritletud, kuid neid peab ometi täidetama hoolikalt ja teadlikult, sest neist võib oleneda mängu käik ja edukus. Tihti ilmneb juhtumeid, kus allüksuse juht võistlusinnust kantuna kaldub oma otseselt ülesandelt kõrvale ja hakkab seiklema, milline tegevus näib küll meelitavana ja põnevana, kuid riisub ometi asjatult aega ja takistab mängu edukat läbiviimist. Seepärast allüksuse juht loobugu seesuguseist kavatsusist ja mängu edu pärast tehku ainult seda, mis tal on kästüd.

Siiski nõuab mäng allüksuse juhilt veelgi küllaldaselt leidlikkust, kuid ka otsustamisvõimet, eriti aga äkitselt muutunud olukordades, mil ta peab tegutsema täiesti iseseisvalt, pidades silmas võistluspoole üldist eesmärki. Seepärast allüksuse juht peab omama mitmesuguseid teadmisi ja praktilisi oskusi ja oskama juhtida talle alluvaid, mis omakorda on eelduseks talle usaldatud ülesande täitmiseks.

Salgajuht.

Tublist salgast ettevõetud julge ja edurikas luurekäik vaenlase maa-alale on mõnes mängus palju suurema tähtsusega kui võistleva üksuse juhust arendatav parim „strateegia“.

Salga ülesanded on mitmesugused: vaenlase otsimine, ta asupaiga kindlakstegemine, vaenlase jälgimine ja tähelepanek ning lõpuks vaenlase ärritamine. Nii omab agar luuresalk tähtsa osa näilise kallaletungi lavastamisel või pettemanöövrel, millega vaenlast püütakse viia segadusse ja valeteele.

Sellise salga juht peab olema julge, tähelepanelik, kõhklematu, kuid ometi järelemõtlik. Tema tegutsemisest sõltub liiga palju, et ta võiks mõtlematult saata hädaohtu temale juhtida usaldatud mängijad ja seega loobuda talle usaldatud ülesande täitmisest. Metsaskäija oskuis ta peab olema eriti tugev.

Ka poisid, kelle salgajuht on valinud välja seiklusrikaks luurekäiguks, peavad olema samasugused. Nad koos peavad kujundama salga, kes olukorrale vastavalt paneb mängu viimse, kes julgesti hiilib, luurab ja uurib, maapinnalt otsib jälgi ning kuulatab kahtlasi hääli, kes nähtamatult läheneb vaenlasile, end peidab, liigub nende kannul. Ainult üks või kaks lahkuvad salgast, et pääjõududele viia teadet, teised ülejäänud aga jäävad otse vaenlase kannule. Kõik see tegevus nõuab suurimal määral metsatarkust ja tegelikke oskusi sel alal.

Vahekohtunik.

Vähemaulatuslikes mängudes ei tunta erilist tarvet vahekohtuniku järele. Siiski esineb sageli juhtumeid, kus mängu käik muutub nii keerukaks, et ainult välispool võistlevaid üksusi seisev isik suudab anda õige lahenduse.

Tavaliselt on vahekohtunikuks mõni vanem isik (noorkotkaste või kaitseliidu tegelane), kuid pole alati vajaline, et vahekohtunik oleks mängijaist vanem. Kogemused näitavad, et ka nooremad juhid saavad selle ülesandega hakkama, kuna nad suhtuvad oma ülesandesse täie tõsidusega.

Vahekohtuniku ülesanded pole kerged, sest mängu-
poolte soovid ja sihid põrkuvad tihti vastamisi ja seepä-
rast mõnigi tegevus näib neile õigustatuna, mis tegelikult
pole seda. Siin on vahekohtuniku ülesandeks anda selgi-
tust ja säada tõsiolud jälle jalule. Seda muidugi peab
toimitama väga peenetundeliselt, et saavutada kõigile
sellest kasu.

Võistlusinnust kantuna ja tihti ka tahtlikult esineb
mõlemal pool mängunõudeist kõrvalekaldumisi ja luba-
matuid võtteid. Siin muidugi vahekohtunik peab kindla-
käeliselt astuma vahele.

Üldiselt on arusaamatusi kõige hõlpsam lahendada
nende tekkimisel; eriti veel rünnakute puhul. Esitatud
nõudeile, kaebustele ja süüdistustele suhtub vahekohtunik
alati objektiivselt. Vahekohtuniku otsus on lõplik, sellele
ei saa vaielda vastu.

On vahekohtunikke rohkem kui üks, siis on soovitatav
ühe võistleva poole poolt valitud vahekohtunik asetada
teise poole juurde ja ümberpöörduks.

Suuremais välimängudes, rohkearvulise mängijaskonna
korral, on soovitatav pääle vahekohtunike rakendada tööle
veel v a n e m v a h e k o h t u n i k. Vanemaks vahekohtu-
nikuks palutakse tavaliselt mõni vanem tegelane. Vanem
vahekohtunik arutab koos vahekohtunikega läbi mängu-
tingimused, jagab vahekohtunikele ülesandeid ja mängu
alates liigub ringi, pidades silmas mängu arengut ning
andes näpunäiteid vahekohtunikele. Mängu lõpul vanem
vahekohtunik, kuulunud ära vahekohtunike arvamused,
teeb kokkuvõtte ja selgitab mängu võitja.

Eksituste vältimiseks vahekohtunik kandku silmapaist-
vat eraldusmärki.

Üldisi eeldusi ja nõudeid.

Mida kõik mängijad peavad teadma.

1. Mängu reeglid.

Mänguga ei tohi alustada enne, kui mängijaile on esitatud mängus kehtivad reeglid, sest muidu osutub mängu lõpul võitja kindlakstegemine raskeks, samuti pole võimalik lahendada mängu kestes tekkivaid arusaamatusi.

Reegliteta mäng jätab mängijaisse rahuldamatus- ja tühisustunde. Mängust tuntakse rahuldust ainult siis, kui mängu reeglid on kõigile selged ja arusaadavad ning neist peetakse kinni.

2. Mänguväljaku piirid.

Enne mängu algust määratagu mänguväljaku piirid, sest muidu võib mängukäiku tekkida takistavaid arusaamatusi ja segadusi. Mänguväljaku piiride tundmine on tähtis luuresalgale, jälgitavale ja jälgijale — ja ka üldiseks mängu õnnestumise tingimuseks.

3. Mängu algus ja lõpp ajaliselt.

Mis kellaajal mäng algab ja millal lõpeb? (Selle juures tuleb mängu kestuse aeg määrata vastavalt mängu iseloomule.)

4. Ülesanded.

Mängijad peavad teadma, mispärast võisteldakse ja millised on võistlevate poolte ülesanded. Seepärast võistleva poole juht seletab oma poistele mängu eesmärgi, et need võiksid selle saavutamiseks teadlikult rakendada tööle.

5. Signaalid.

Mitmesuguseid signaale, mis kehtivad kõigile: mängu algus- ja lõpetamissignaale ja mängu katkestamissignaale, mille kuulmisel lõpetatakse igasugune tegevus.

Samuti signaal kogunemiseks, et hälbinud võiksid leida tee tagasi.

6. Kogunemisaik.

Kogunemisaik mängu lõppedes. Selleks valida esma-
joores kergesti ülesleitavad, iseäralised kohad, kuhu on
võimalik jõuda välja ka siis, kui ollakse hälbinud. Samal
kogunemisaigal teostatakse ka mängu arutus ja tule-
muste selgitamine.

7. Vastase kahjutukstegemine.

Kuidas teha vastane kahjutuks ja kuidas sellest ise
hoiduda.

8. Tunnussõna (parool).

Kõik võistleva poole mängijad peavad tundma oma
tunnussõna (parooli). Kuidas on küsimus, kuidas vastus?
Tunnussõna mitmekordne kordamine kõrvaldab selle unu-
mise võimaluse.

9. Ajanäitajate ühtlustamine.

Suuremate välimängude korral ühtlustatagu ajanäita-
jad, et ei tekiks segadusi mängu aja arvestamisel.

Varustus.

Mängude korraldamisel võivad osutada vajaliseks
järgmised esemed:

1. Esmaabipaun.

Maastikul liikudes on alati soovitav ja isegi nõutav
võtta kaasa esmaabipaun. Seda eriti suuremate väli-
mängude korral. Määratagu kindlaks ja tehtagu kõigile
teatavaks, kus asub mängu kestes esmaabiandja.

2. Taskukell.

Enne mängu algust kontrollitagu ajanäitajaid, et need
näitaksid sama aega. Käekellad jätta laagrisse, kuna
need on kergemini purunevad.

3. Kaart.

Tarvitada kaitsevæe topograafilisi kaarte (1:42000, 1:21000 või 1:25000).

4. Kaarditasku.

Et hoida kaarti ræbaldumisest, on soovitav muretseda lâbipaistva esikûljega kaarditasku.

5. Kompass.

Kompassi kasutamine oleneb mængu iseloomust.

6. Kæelindid ja paelad.

Vahekohtunikud kannavad vasakul varrukal, kûünar-nuki kohal, valget 10 sm laiust kæelinti. Luuremængudes on soovitav pæale kæelindi veel valge riidelapi asetamine vahekohtuniku mûtsi rummule. Ka mængudes osutuvad vajaliseks kæelindid ja paelad vastaspoolte eraldamiseks ja mænguõiguslike ning mængust vâljalangenud mængijate arvutamiseks.

7. Paelad piirjoonte mærkimiseks.

Mitmesuguste (kindluste, asutuste, laagrite) piirjoonte mærkimiseks tarvitatakse 1,5 sm laiusi ja 100 sm pikkusi paelu. Nende asemel võib ka kasutada nõõri.

8. Signaliseerimislipud. (Lâhemalt N. K. käsir. II anne.)

9. Blokk ja pliiats.

Signaliseerimisel saadud teadete mærkimiseks kui ka kirjade saatmiseks. Kirjade saatmiseks võib kasutada kaitsevæes ja kaitseliidus tarvitatavaid vâlikirjavahetuse blokke.

10. Kiiker.

11. Viled.

12. Kriit.

13. Jalgrattad.

Jalgrattad teadete kiiremaks edasitoimetamiseks ja luuretegevuseks.

14. Signaalsarv.

Signaalsarv mängu alguse ja lõpu kui ka teiste signaalide andmiseks.

15. Jäljerauad.

Saabaste talla külge kinnitatult jätavad nad edasi liikumisel erisuguseid jälgi ja kergendavad seega jälgimist. Tarvitatakse põhimiselt jälgimist õpetavais mängudes.

Õömängude juures veel täiendavalt:

1. Laternad.
2. Elektrilambid.
3. Tikud.
4. Kүүnlad.

Võistlevate poolte eraldamine.

On võistlevaid üksusi ainult kaks, siis on nende eraldamine kerge. Seda võib teostada kas mütside, käsivarrele seotavate taskurättide või eriliste käesidemete abil. Seejuures üks grupp kannab mingit tunnust, kuna teine ei kanna.

Suuremate välimängude korral, kui võistlevaid üksusi on rohkem, antakse igale võistlevale grupile oma värv, mida kantakse käesidemetena, rinnale või mütsirummule kinnitatud värviliste riidelapikestena.

Pääle väliste tunnuste on soovitatav kasutada veel tunnussõna, mis koosneb tavaliselt küsimusest ja vastusest. Et neid oleks hõlpsam pidada meeles, siis küsimus ja vastus algavad sama tähega. Näit.: küsimus „Tartu“ ja vastus „telk“. Tunnussõna on eriti vajaline õömängus.

Tunnussõna öeldakse vaikselt, et vastaspoole luurajad seda ei kuuleks ega teeks seda üldiselt teatavaks, sest harilikult mängus ei vangistata tunnussõna teadvaid vastaseid.

Teemärgid ja signaalid.

Luurajalt läbistatud tee märkimiseks tarvitatakse teemärke. Seejuures on soovitatav eriliste leppemärkide tarvituselevõtt, sest üldiste teemärkide tarvitamisel võib neid ka vastaspool kasutada oma huvides.

Teadete edasitoimetamisel tarvitada signaale. Signaalidest on kõige hädaohtlikumad häälelised signaalid. Seejärel võib neid kasutada ainult harukorral. Harilikult tarvitatakse hääleta signaale (signaliseerimine lippudega ja öösi tule abil. Signaliseerimisel taskulambiga hoidu tagu selle eest, et taskulambi helk ei laskuks maapinnale ja et see ei paistaks vastasele, sest see võib reeta signaliseerija asupaiga). Hääleliste signaalidena võiks veel kasutada loomade hüüdusid, eeldades seejuures, et need osaval jäljendamisel oma loomulikkuse tõttu jäävad vastaseile tähelepandamatuks.

Võistlaval üksusel töötada välja oma erisignaalid, milles on teadlikud ainult sama üksuse liikmed.

Juhendeid signaliseerimises ja teemärkide alal pakuvad N.K. käsiraamatu II anne ja Peastaabi Teated nr. nr. 2 ja 4.

Vastase kahjutukstegemine.

Vastase kahjutukstegemiseks tarvitatakse mitmesuguseid viise, millised valitakse vastavalt mängu tingimustele:

1. Äralöömine.

Äralöömine on kasutatavamaid viise. Äralöömine võib olla ühe-, kahe- või mitmekordne. Ära lüüakse kas käega või mõne selleks määratud esemega puudutades vastaspoole mängijat. Äralöödud mängija loetakse „surnuks“ ja lahkub mängust.

2. Elulõnga rebimine.

Elulõngadeks tarvitatakse villaseid lõngu, mis värvilt erinevad mängijate rõivaste värvist. Elulõngad seotakse

harilikult vasema käsivarre ümber ülalpool küünarnukki. Võib mängu korraldada ka selliselt, et elulõngakesi kantakse mõlemal käsivarrel. Sellele vastavalt ühe lõngakese rebimine tähendaks „haavamist“, kuna ka teise rebimine tooks „surma“, s. t. lõngata jäänud mängija peab mängust lahkuma.

Elulõnga rebimist tavaliselt ei tohi takistada selle peitmisega, käega varjamisega ega pikaliheitmisega. Kaitsta võib end ainult sellega, et hoitakse vastase poole parem külg ja püütakse parema käega vastase elulõnga rebida katki.

Katkirebitud elulõnga ei tohi uuesti sõlmida. Elulõng peab käele seotama lõdvalt, sest muidu ei saa seda üldse rebida katki.

3. Mingi eseme (märgi, mütsi, käesideme, kaelaräti) äravõtmine.

Vangistatud ei tohi avaldada vastupanu selleks määratud eseme äravõtmisel.

4. Vastase numbri või nime hüüdmine.

Numbrid kinnitatakse kas mängijate mütsidele või rinnale. Numbrite varjamine ja kinnikatmine on keeldud.

5. Ootamatu rünnak.

Vastase ootamatu rünnaku puhul on löögiõigus ainult ründajail.

Mängu aumehelikkus.

Kuigi meil mängudes sageli on tegemist ehtsate „rööv-lite“ ja „mässajatega“, ei tohi me siiski unustada, et mäng ja sellega kaasaskäiv võistlus peab toimuma ausasti ja aumehelikult. Ülimaks kuigi kirjutamatuks sääduseks on nõue, et kõigist kavalusist ja võttest hoolimata peab ilmne vastaspoole ausus.

Sellega ühenduses ei tohi esineda ülesannete sihilikku väärtõlgitsust, sõnade ümberpöörmist ega muid selliseid nähtusi. Peab lähtutama seisukohalt, mille järgi vahekohtunik tundub liigsena, olgu siis vahest vaid võistleva poole tegevuse vaatejana.

Ka hoidutagu ärevaist mõtetevahetusest mängu lõpul mõne rebitud käesideme pärast. Ärgu oletatagu tõsiasju, mida arvatakse olevat mängus aset leidnud. Milleks asjatut meeoleu kibestamist ja hooplemist, kuna mäng rõõmustas kõiki, nii et võit kui niisugune on õige vähese tähtsusega. Mängitakse ju mängu enda, mitte aga võidu pärast.

Lahkarvamuste vältimiseks võib siiski hoolitseda erapooletute vahekohtunike kohaloleku eest, kes suudaksid lahendada arusaamatusi ja tarviduse korral ka karistaksid süüdlasi.

Täiesti hukkamõistetav on aga nähtus, kui mängus toimuval rünnakul minnakse üle toorele jõule ja võetakse appi rusikad võidu saavutamiseks. Millise väärtuse omab selline „võit“?

Mängud eriolukorras.

Öömäng.

Öömängudel mänguväli valida selliselt, et pimedas väljal hõlbimine ei oleks võimalik. Nii tuleb valida piirideks teid, mäenõlvakuid, liivaauke jne. Mängijaile antavad eriülesanded peavad olema vähemaulatuslikumad ja selgekujulisemad kui päeval.

Üldiselt öine tegevus on seotud mitmesuguste raskustega, mis on seda tunduvamad, mida pimedam on öö. Juhtidel hoolitseda, et sama ülesande täitmiseks välja saadetud mängijate grupid ei satuks pimedas vastamisi

ja teineteist mitte ära tundes (eriti veel siis, kui tunnusõna puudub) ei tekitaks segadusi mängu üldises käigus.

Vaatluspunktid asetada võimalikult madalale, et vaatlust saaks toimida alt üles. Üldiselt astub öösi nägemismeele asemele kuulmismeel. Seepärast ka edasiliikumine peab sündima täielises vaikuses. Aegajalt jäädes seisma ja pidades hinge kinni kuulatada ja püüda eraldada öövaikuses vähimatki müra, mis võiks anda märku vastase lähedalolust: jalaastumine, köhatamine, puuoksa murdumine jala all jne.

Veemäng.

Mängu teostamiskohal ei tohi olla vesi liiga sügav. Üldiseks tingimuseks on see, et kõik osavõtjad peavad oskama ujuda. Mängu ajaks määrata vanemaist poistest järelevaatajad, kes varustatult päästeköitega ja paadiga viibivad mängijate juures ja kohe tõttavad appi, kui olukord seda peaks nõudma.

Mängud linnas.

Hoolitseda, et ei takistataks liikumist ega tülitataks möödakäijaid. Mitmesuguste ehituste, õuede ja eraisikuile kuuluvate platside kasutamisel mänguks on vajaline enne omanikult küsida luba.

Välimängude elemente.

Luure.

Välimängu käiku mõjutavaiks tähtsamaiks tegureiks on vastane ja maastik. Neist tähtsaim on vastane, sest harilikult on meile mänguväljakuks valitud maastik tuntud. Seepärast tuleb eriti vastase kohta muretseda andmeid, kuna muidu võime langeda vastase ootamatu

kallaletungi ohvriks, ise aga tungides pääle võib meid vastane hõlpsasti piirata ümber või võime sattuda ootamatult vastase asukohta.

Seepärast peab võistleva poole juht juba mängu alul hakkama teateid koguma vastasest (arv, jaotus, asetus ja tegevuskava) ja ühes sellega ka eelolevast maastikust, milliseid andmeid saadakse päämiselt luure teel. Seega puuduvad luureta ja vaatluseta igasugused võimalused otstarbekaks tegutsemiseks.

Edu luurel oleneb päämiselt juhi ja ta poiste isiklikest omadusist ja oskusist: isiklik julgus, vaprus ja vastupidavus, kavalus ja osavus abinõude leidmises oma tegevuse rajamisel ja oskus vastast petta ühenduses kindla tahtega antud ülesanne viia eduka lõpuni — need on väärtuslikemad omadused luuretegevusel.

Luuremeeskonna väljasaatmisel tuleb arvestada üksuse (grupi) suurust, mängu ulatust ja maastikku. Suurem mäng ja kaetum maastik nõuavad suuremat luuremeeskonda. Ühtlasi suurem mängijate arv võimaldab ka suurema luuremeeskonna väljasaatmise.

Luuremeeskonna väljasaatmisel tuleb anda meeskonna juhile järgmised andmed:

— teated olukorrast (vastane, maastik, juhi kavatsused),

— täpne ülesanne — missugused teated nõutavad, mis ajaks ja kuhu need saata,

— mis teha pärast ülesande täitmist,

— õige kellaaeg.

Ei jatku aga aega luuremeeskonnale ta ülesannete selgitamiseks enne väljasaatmist, siis tehtagu seda teel.

Teadete kogumiseks vastasest ja maastikust, luurajad peavad tungima läbi vastase julgestusist ja luureosadest, et vahetult muretseda selgust vastase pääjõudude asetuse, jaotuse ja koosseisu kohta.

Käsivõitlusse (äralöömine, lõngarebimine jne.) astuvad luurajad ainult siis, kui see on möödapääsmatu ja kui seda nõuab neile usaldatud ülesanne. Sel juhtumil nad ise algavad pääletungiga, püüdes üllatada vastase eelosi ja teha neid kahjutuks, et siis hiljem jälle varjatult tungida edasi.

Meeskonna julgestamiseks meeskonna juht saadab välja piilkonnad, milles piilureid on vähemalt kaks, kellest üks on vanemaks. Nõnda liiguvad ees liikumissuunas eelpiilkond, paremal ja vasemal aga külgiilkonnad. Külgiilkonnad saadetakse välja ainult siis, kui seda nõuab liikumistee kõrval asenevate looduslike esemete läbivaatamine ja vastase otsimine laiemal rindel.

Meeskonna juht liigub sääli, kus tal on võimalik juhtida ja pidada silmas kogu meeskonna tegevust.

Piilkondade päämiseks ülesandeks on vastase luuramine ja ülesotsimine, et vältida seega vastase ootamatuid kallaletunge. Piilurid liiguvad üksteisest ja luurepiilkonna südamikust harilikult silmsideme (nägemis-)kaugusel.

Piilurite kohused vastase luuramisel ja maastiku läbi-vaatamisel on järgmised:

— hoolega panna tähele maastikku ja kõike, mis sääli sünnib. Eriti hoolega pidada silmas ja vaadata läbi mitmesuguseid looduslikke esemeid ja varjendeid, kus vastane võiks peituda,

— liikuda täpselt kättenäidatud suunas,

— tähelepanelikult pidada sidet naabritega ja piilkonna südamikuga. Seejuures naabreid mitte segada, vaid neile kõigiti aidata kaasa,

— hoolega jälgida ja täpselt täita antud leppemärke,

— liikumisteed valides vältida lagedaid kohti või need läbida kiiresti (tarbekorral joostes). Kõrgemaid kohti kasutada ümbruskonna vaatlemiseks, mida tuleb toimida varjatult. Vaatlust toimida mitte ainult ette, vaid ka vasakule ja paremale poole,

— tegutseda nii, et võiks kõike panna tähele, kuid ise seejuures jääda tähelepanematuks vastasele,

— vastasega kohtumisel kohe sellest teatada piilkonna juhile leppemärkidega või ühel piiluril minna teatama, kuna teisel hakata jälgima vastase tegevust.

Öösi piilurid tegutsevad lühendatud vahedel. Kuna öösi nägemine on raskendatud, siis tuleb suuremat rõhku panna kuulmisele. Kuulamist toimides asetada kõrv vastu maad.

Liikumissuunad öösi tähendada ära eriti täpselt ja märgatavalt. Kõrgeid kohti ja eralduvaid taustu vältida, kui ei taheta vaenlasele puutuda silma.

Sidemepidamisel kasutada ainult tasaseid häälesignaale. Maastikul liikudes on vaikus esimeseks tingimuseks. Seejuures külmaverelisuus, julgus ja distsipliinitunne on väga hinnatavad ja omavad suure tähtsuse.

Luuremeeskond saadab luure tulemusist teateid võistleva üksuse juhile, lisades vajaduse korral juurde veel perspektiivivisandi. Kui aga orienteerumine on sündinud kaardi järgi, siis tuleb esitada krokii. (Kaardi joonistamist käsitab N. K. käsiraamatu II anne.) Visand ja krokii tulevad varustada seletustega.

Luureteates märgitakse:

- koht, kust teade on saadetud,
- kes saadab teate,
- täpne aeg, mil teade saadeti välja.

Viimane nõue on eriti oluline suuremate luuremängude korral.

Teate sisu peab olema õige, lühike ja selge.

Näitlik teade:

Kellele: päalik Karule.

Kuhu: Üslik mänd teede risti juures.

18.07. 34. a. kell 16.15. Nr. 3.

Lähtekoht: Laastiku talu küüni juures.

Kohtasin vastase luuresalka Laastiku talu küünist 150 m põhja pool metsa ääres. Käsivõitlusel sai neist 2 haavata, kuna ülejäänud 4 põgenesid „Otsa“ talu suunas. Jatkan ülesande täitmist.

K. Soo,
kp.

Näpunäiteid piilureile.

1. Kasuta osavasti maastikku, siis näed kõike ja jääd selle juures ise nähtamatuks.
2. Peatusel ole liikumatu ja püüa hoida end varjus. Lama ja kasuta enda varjamiseks kive, põõsaid, kraave jne.
3. Ära kaota kaaslasi silmast.
4. Tegutse osavasti ja kujutle, nagu jälgiks vastane sind vahetpidamatult.
5. Vaadeldes silmadega kuula ka kõrvadega.
6. Ole osav orienteerumises. Leia õige tee vastase poole ja tee tagasi omade juurde.
7. Tea ja pea meeles, millest pead teatama oma pääliskule.

Vaatlus.

Vaatlust teostatakse vaatluspunktidest vaatluspostide abil. Vaatluspost koosneb harilikult kahest vaatlejast, kellest üks määratakse vanemaks. Neist üks peab teostama alatist vaatlust.

Vaatluspost asub teda väljasaatvast üksusest leppemärgi arusaadavuse kauguses. Vaatlusposti koha valikul öösi vaatluspost paigutada madalamale, seega mitte mäeharjale, vaid alla orgu või nõkku, sest öösi on alt üles vastu taevast parem näha kui ülalt alla.

Vaatluspunktis oleval vaatlejal peab olema võimalus täpseks ja pidevaks vaatluseks, milleks:

— vaatlusposti tegevus olgu täiesti varjatud vastase vaatluse eest,

— hoolitsetagu, et vastane ei saaks seljatagant juurde pääseda,

— et vaatluspunktina kasutatav ese (harilikult puu) ei oleks üksik ümbruskonnas ja seetõttu eriliselt silmapaistev.

Maastikul vaatluspunkti valimisel tuleb pidada silmas järgmist:

— et teostuks pidev vaatlus kogu rindel. Selleks tähtsamaile suundadele koondada vaatlus mitmest vaatluspunktist. Kui maastik on tundmata, eriti suuremate välimängude juures, siis teostatakse vaatluspunktide valik kaardi abil.

Vaatlusposti väljasaatmisel antakse postile asujaile:

— täielised teated olukorrast,

— üksuse ülesanne ja milleks teostatakse vaatlust,

— vaatlejate täpne ülesanne ja vaatlussektor maastikul kaugemate esemete abil.

Vaatlusposti kohuseks on:

— valida endale soodne asend vaatlemiseks, nii et võiks näha kättenäidatud sektorit, jäädes ise seejuures märgatamatuks,

— määratud sektoril põhjalikult tutvuda maastikuga, eriti pöördes tähelepanu kättenäidatud tähtsamaile suundadele,

— kui on olemas ka teisi vaatluspunkte, siis luua nendega silmside (võimalikkuse korral),

— alatiselt jälgida kõike, mis sünnib maastikul vaatlussektori piirides, ja tähelepanekuist viibimata teatada lähimale juhile,

— märgates ohtu vaenlase poolt, viibimata alarmeerida üksus. Suuremais ja pikemat aega kestvais välimängudes on soovitav kasutada nn. vaatluskaarti,

kuhu märgitakse tähelepanekud vaatlusalal. Kaart antakse vaatleja vahetusel edasi järgmisele vahetusele ja on sellele suureks abiks vastase jälgimise pidevuse saavutamisel).

Vaatlejaile on keeldud igasugune tegevus, mis võiks paljastada posti asukohta või kuidagi juhtida tähelepanu kõrvale antud ülesande täitmisest.

Päätetungil vaatluspost liigub edasi koos selle üksusega, mille kasuks ta toimib vaatlust. Vastavalt üksuse ülesandele ja olukorrale võib edasiliikumine sündida esemelt esemele, kusjuures uus vaatluspunkt valitakse ette.

Ent vaatluspostide väljapanek ei vabasta veel juhti isiklikust vaatlusest. Juhi isiklik vaatlus on tähtis iga ülesande juures ja igas olukorras.

Moondamine.

Moondamise all tuleb mõista kõiki neid tegevusi, mille eesmärgiks on petta vastast ja teda viia eksiarvamisesse tõelise seisukorra ja kavatsuste kohta.

Moondamine on kõige mõjuvam abinõu ootamatuse saavutamiseks.

Luure ja vaatlus on moondamise päämised vaenlased. Võitluses nendega on vastase eksiteele viimise otstarbel moondamise eesmärgiks tõelisust varjates tuua esile seda, mis näiliselt paistab tõenäolisena.

Moondamisvõtetena ja abinõudena kasutatakse päämiselt maastiku looduslikke omadusi. Tuleb leida varjatud alasid (orud, lohud, kraavid, kõrgendike tagumised lõngud), kuhu ei küüni vastase vaatlus.

Metsas liikudes hoiduda kasutatavamaist teedest ja kergesti vaadeldavaist sihtidest. Metsast väljumisel hoiduda puude varju, vaadeldes tähelepanelikult eelolevat maastikku, valida edasiliikumiseks varjatud tee ja siis vast alles liikuda edasi.

Vastase vaatluse korral jääda liikumatuks, et rohkem sulada ühte ümbrusega. Mida kirjum ja mitmekesisem on maastik oma reljeefi, värvi, varjude ja esemete poolest, seda hõlpsam on sellisel maastikul moondumine.

Pettetegevuse hulka kuuluvad ka demonstratsioonid, et anda vastasele valekujutus vastasgrupi tegevusest ja asetusest. Demonstratsiooniga juhitakse vastase tähelepanu kõrvale sellest suunast, mida kasutab oma grupp vastasele pääletungimiseks. Et demonstratsioon annaks soovitavaid tagajärgi, selleks on tarviline, et demonstrerivad osad oma tegevust võtaksid täie tõsidusega.

Asudes lagedal iga üksik peab raskendama enda vaatlemist moondudes oma asendiga. Selleks asuda lamamisasendis, peites ära näo ja käed, püsida võimalikult liikumatult, tarbekorral liikudes või oma asendit muutes pikaldaste liigutustega.

Moondamiseks on otstarbekohane kasutada ka puuoksi, rohtu ja muud käepärastolevat materjali. Inimest reedavad peamiselt tema kuju kontuurid (õla ja pää jooned), millele seepärast tuleb anda teissugune kuju.

Sääljuures tuleb pidada silmas, et kõik need vahendid ja võtted oleksid ühenduses ümbruskonnaga, kus keegi tegutseb.

Liikumine on üheks asjaoluks, mis äratavastase vaatleja tähelepanu. Öösi on reetvad jalaastumisest tekkinud müdin, jutukõmin, kahistamine põõsais jne.

Liikumise moondamiseks kasutatakse varjualasid ja looduslikke esemeid, mis liikuva inimese katavad kinni vaatluse eest.

Tarbekorral liikuda edasi roomates. Lühikeste kiirete hüpete teostamisel, mis vahelduvad roomamisega, üksik mees muutub liikumisel raskesti eraldatavaks vastasele. Sääljuures kasutada puuoksi, viljavihke jne., neid kinnitades rõivaste ja mütsi külge.

Maastikul leiduvaist kõrgendikest mööduda mitte ronides nende harjadele, kuid, kui see on hädavajaline, siis seda teha roomates ja ettevaatlikult.

Õisel liikumisel toimida tasa ja käratult. Edasi samuda vaikselt, mitte komistada ega kukkuda, millest hoidumiseks tõsta jalgu kõrgele. Hoiduda jooksust.

Vastase moondamisvõtete ja -abinõude paljastamiseks annavad parimaid tagajärgi alatine luure ja vaatlus. Luuret ja vaatlust toimida vaenlasele märgatamatult, paljastades selle tegevuse enne, kui ta on suutnud moonduda.

Kaitsepositsioon.

Kaitsepositsiooniks nimetatakse võistleva üksuse kaitseks organiseeritud (korraldatud) maa-ala.

Positsiooni sügavus (ulatus) oleneb välimängu eesmärgist, üksuse suuruselt ja maastikust.

Kaitsepositsioon koosneb:

1) Julgestuspositsioonist, mille moodustavad julgestusosad.

2) Vastupanupositsioonist, mille ülesandeks on murda pääletungiva vastase vastupanu.

3) Varu- ehk tagavarapositsioonist, kus korraldatakse uus vastupanu juhtumil, kui ei õnnestu vastase jõu murdmine vastupanupositsioonil.

Julgestuspositsioon ei asu ainult ees — vastase pool, vaid ka külgedel ja taga, et vältida ka külgedel ootamatuid vastase pääletunge vastupanupositsioonile.

Varu- ehk tagavarapositsiooni asukoht valitakse selliselt, et varud omaksid tegevusvabaduse ja suudaksid kiiresti alustada tegevuse igas tähtsamas suunas.

Julgestus-, vastupanu- ja varupositsioonide ülesäädmiseks on üksuse juhil vajaline tunda maastikku. Võõral ja tundmatul maastikul peab enne positsioonide ülesäädmist toimima luuret.

Eriti on tarviline teada varjatud lähiseid (juurdepääsu võimalusi), mille kaudu vastane võiks läheneda kaitsepositsioonile.

Kaitsepositsioonile asetatud osade paigutamine sündigu vaenlasele teadmatult, moondatult ja, kui seda võimaldab mänguväli, siis on väga soovitatav aegajalt muuta asetust.

Virgatsid ja teadete edasitoimetamine.

Virgatsit teatega või käsuga saates välja juht toimib järgmiselt:

— ütleb virgatsile, kellele ja kuhu peab teate toimetama, millist teed või mis suunda mööda liikuma,

— suusõnalise teate või käsu saatmisel annab selle lühikese, selge ja täpse sisu,

— ütleb, mis teha, kui adressaati ei leia, ja kuhu tulla virgatsil tagasi,

— laseb virgatsil korrata suusõnalise käsu või teate,

— jõuab küsimuste abil selgusele, kas virgats ülesandest on saanud aru.

Näiteks rünnaklähte alusele asunud salgapäalik, saates üksuse juhile suusõnalise teate salga valmisolekust rünnakuks, annab pk Kaalule järgmise ülesande:

„Pk Kaal, lähete siit kraaviäärt pidi kuni metsaääreni ja teatate päalik Kivile, kes asub metsavahi maja juures, et 2. salk asub rünnaklähte alusel ja on valmis rünnakuks.“ Pk Kaal kordab ülesannet ja asub siis teele.

Virgatsil ülesannet täites toimida järgmiste nõuete kohaselt:

1. Ülesanne korrata.

2. Valida varjatud liikumistee.

3. Ilmuda päalikule, kellele käsk (teade) adresseeritud, anda käsk sellele edasi tõetruult ja paluda teateid või korraldusi päalikule, kes teate on saatnud.

4. Ilmudes tagasi korrata täidetud ülesanne ja kanda päälükule tõetruult ette temale saadetud teade, samuti kõigist tähelepanekuist teel.

5. Virgats ei tohi lasta end segada takistusist või juhtumeist, mis võiksid viivitada või takistada ülesande täitmist.

6. Käsk (ülesanne) täita võimalikult kiiresti.

Üksus edasiliikumisel.

Alul, enne vaenlase märkamist, liigutakse kolonnis. Kui aga saabuvad teated eelsalkade kokkupuutest vastasega, siis hargnetakse väiksemasse üksustesse ja salkadesse. Seejuures hargnemine oleneb maastikust.

Liikumisel kasutada varjatud kohti ja alasid.

Liikumisel:

- täpselt hoida kinni määratud suunast,
- vältida üksuste segimineku,
- tagada juhtimist ja sidet üksuste vahel.

Liikumisel alati saata välja luureosad, et vältida üllatusi vastaseilt.

Lähenemine.

Lähenemine teostub luureosade katte all. Luureosade kaugus mängugrupist sõltub maastiku kaetavusest. Luureosad peavad juhile tooma teateid vastasest ja seda juba kaugelt, et juht võiks oma üksust otstarbekohaselt suunata vastase kahjutukstegemiseks.

Pääle luureosade on soovitav üksusel veel saata välja otsesed julgestusosad vastase ootamatu kallaletungi vältimiseks.

Lähenemise alul üksuse juht teatab üksusele:

- mängu ülesande,
- üksuse liikumise suuna,
- üksuse juhi asukoha,
- leppemärgid ja signaalid sidemepidamiseks.

Juhtimise hõlbustamiseks määratagu alati kindel liikumissuund ja valvatagu, et salgad sellele vastavalt liiguksid edasi.

Lähenemine kestab kuni vastase kindlustatud positsioonidele nii lähedale jõudmiseni, et ründamine on võimalik. Selleks peatutakse hetkeks ja korraldutakse rünnakuks, et siis rünnaku abil murda vastase vastupanu.

Peatust ettevalmistavaks rünnakuks nimetatakse rünnaku lähtealuseks.

Tegevus rünnaku lähtealusel peab sündima täiesti varjatult. Seepärast sõltub rünnaku lähtealuse kaugus vaenlase positsioonist maastiku kaetavusest. Rünnaku lähtealusel iga üksus suunatakse selle punkti vastu vastase positsioonil, millist ta peab ründama.

Rünnak.

Rünnak on pääletungi otsustavaim ja seega raskeim järk. Ta nõuab kõigi ründajate vaimustust ja suurt hoogu. Rünnakul arvestada maastiku tingimusi.

Iga ründav osa peab hooga liikuma edasi, pidevalt jälgides oma naabrite tegevust. Edu saavutatakse ainult kõigi ühise edasirühkimisega.

Õnnestunud rünnakule peab järgnema julge, hoogne ja innukas sissetungimine vastase seisukohtadesse.

Rünnaku ebaõnnestumisel püsida paigal kuni abi saabumiseni (varude kohalejõudmiseni).

Rünnaku juures on tähtis ootamatus, mille saavutamise vahendeiks on:

- kõigi rünnaku ettevalmistuste täieline saladus,
- vastase kaitsesüsteemi võimalikult hästi tundmine,
- pääletungi hoogsus, mis saavutatakse selle täpse ettevalmistusega, juhtide ja mängijate osava tegevusega.

Rünnak rünnaklähte aluselt algab kindlaksmääratud kellaajal või signaali järgi. Rünnakul juhid asuvad ja

liiguvad nii, et nad võiksid soodsasti juhtida neile alluvate osade tegevust.

Edu arendamine.

Rünnaku õnnestumisel tuleb, kui see pole määratud teisiti, kasutada vastase segadust edu arendamiseks. Edu arendamisel ei tohi unustada ega muuta saadud ülesannet ega suunda, kuigi see sünniks edasiliikumise kiirendamise kasuks.

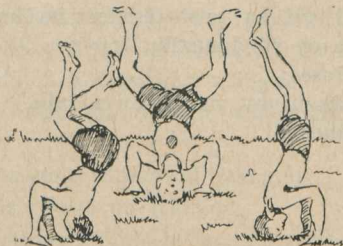
Varud.

Suuremate välimängude juures jäetakse osa poisse varru; nende ülesandeks on:

- teostada vastulööke,
- abistada allüksusi.

Varude asukohad valida selliselt, et varud omaksid tegevusvabaduse ja suudaksid tarbekorral kiiresti astuda tegevusse.

Varude asukohta ja tegevuse määrab vastav juht. Varujuht paigutab määratud asukohas temale alluva osa ära vaenlase vaatluse eest ja loob pideva sideme vastupanu järgus asuvate osadega.



Välimängudes esinevad lühendid.

Andmestikus mängu eesmärgi, abinõude, mängijate ja mängu käigu kohta:

E = (mängu) eesmärk (vaata mängude sihtjaotust),

O = mängijate arv. Märgi / abil tähistatakse mängijate arv gruppides; näiteks 5/5, s. t. kummaski grupis mängijaid 5. Märgi : abil tähistatakse gruppide suhtelist suurust (vaata: Sisemängudes erinevad lühendid),

A = (mängu) abinõud, mänguks tarvilised vahendid,

Mk = mängukoht, mänguväljak,

av = avatud maastik,

kt₁ = maastik väikeste pöösastega,

kt₂ = maastik hõredate suurte puudega,

kt₃ = maastik tihedate pöösastega,

kt₄ = maastik tihedate suurte puudega,

kt₅ = tihedasti kaetud maastik (suured puud ja pöösad),

r = raadius,

d = diameeter, läbimõõt,

km = kilomeeter,

m = meeter,

sm = sentimeeter.

K: (mängu) käigu kirjeldus ühes juhendiga mängu tulemuste selgitamiseks. Mängu kirjeldus on seoses mingi sündmustikuga. Ümarsulgudes on toodud mängu tehnilised juhendid või ka teisi tegutsemisvõimalusi. Kandiistes sulgudes on sündmustiku teisend.

Mängu kirjelduses:

Mj. = mängujuht, mängukorraldaja.

Väh. = vähemalt.

Noorkotkaste mängude sihtjaotus.

1. Nägemist arendavad mängud.
2. Kuulmist „ ”
3. Haistmist „ ”
4. Kompamist „ ”
5. Tähelepanu ja kiiret otsustamist arendavad mängud.
6. Kombineerimist, leidlikkust ja kujutlusvõimet arendavad mängud.
7. Järjekindlust, korrapärasust ja tahtejõudu arendavad mängud.
8. Osavust arendavad mängud.
9. Kiirust „ ”
10. Jõudu „ ”
11. Kõneoskust „ ”
12. Mälu „ ”
13. Noorkotka põhimõtteid õpetavad mängud.
14. Esmaabi andmist õpetavad mängud.
15. Luuramist, jälgimist (jälgede lugemist) ja teemärkide tundmist õpetavad mängud.
16. Ilmakaarte määramist, orienteerumist, kaardilugemist ja -joonestamist õpetavad mängud.
17. Noorkotkalikke mõõtmisi õpetavad mängud.
18. Sõlmede sidumist õpetavad mängud.
19. Signaliseerimist ja teadete edasiandmist õpetavad mängud.
20. Kodumaatundmist õpetavad mängud.
21. Joonistamist õpetavad mängud.
22. Muid nimetamata katsete punkte õpetavad mängud.

Nr.	Mängu nimetus	Mängud sihtjaotuse järgi																
		1	2	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18		
36	Abivalmis noorkotkad . . .			+	+	+	+	+				+	+					
109	Alati valmis!							+				+						
44	Dessant			+	+			+	+	+				+				
29	Ehteotsijad			+	+	+		+				+						
81	Eksinud luuresalgad . . .			+	+			+	+					+	+			
12	Ekslev tuli		+	+	+			+	+					+				
17	Haavatud vangid		+	+				+	+	+				+				
69	Haavatu päästmine			+	+			+	+					+	+			
22	Haavatute transport			+	+	+		+	+	+				+		+		
50	Harpuunimehed			+	+			+	+	+						+		
7	Helidepüüdjad		+	+	+			+	+									
106	Hoiatajad					+						+						
65	Hundid			+	+			+	+	+				+				
82	Hõimlased			+	+			+	+					+	+			
58	Jahimees ja koerad			+	+			+	+					+				
21	Jälgige süüdlast!			+	+	+		+						+				
32	Jänesejaht			+	+			+						+				
88	Kallis aare			+	+			+						+	+			
46	Kardetav roimar			+	+			+		+				+	+			
62	Kas sõber või vaenlane?			+	+			+						+	+			
9	Kaubavoori vallutajad . . .		+	+				+						+	+			
24	Klaperjaht			+	+	+		+	+					+	+			
54	Koputajad			+	+			+	+	+						+		
102	Kutsikalööjad			+	+			+	+							+		
43	Kõievedu paatidel			+	+			+		+								
42	Kütid ja jänesed			+	+			+	+									
14	Laagri vallutajad		+	+	+			+	+					+	+			

Mängijate arv	Mängukoht, suurus (d-meetrites)	Vajalised abinõud
Väh. 2	Linn (alev, küla).*)	
" 4	Linn, maa.	
" 20	kt ₅ 500; veekogu lage-date kallastega.	Väh. 2 paati.
" 2	Linn 100.	Väike ese (nööp v.m.).
" 4	kt ₅ 100.	
" 5	kt ₁ 100—200.	Latern.
" 12	kt ₃ 100.	3 kandraami, 3 laternat.
" 4	kt ₄ 1000.	
" 8	av 500.	Gruppidele ühepalju nööri, 2 m pikkusi keppe ja kaelarätte.
" 6	Veekogu 25.	2 paati, 2 kahe m pikkust ritva, otsas topitud kotikesed.
" 4	av 100, kus kuivi oksid, raage, sahisevaid lehti.	Rätik silmade sidumiseks.
" 3	Linn (vaateaknad).	
" 3	kt ₄ 500.	Vitsake.
" 12	kt ₃ 500.	
" 13	kt ₅ 250.	
" 4	Linn, maa.	
" 5	av 1000; kt ₂ 1000.	Paberipuru; igale mängijale suusad.
" 8	kt ₅ 250.	Lipukene, väh. 6 kepikest.
" 9	kt ₅ 500.	
" 25	kt ₅ 500.	
" 10	kt ₁ 200.	Igale mängijale käeside.
" 20	kt ₅ 500.	Käesidemeid ¼ mängijate arvust.
" 4	av 20×40.	Väike pall, kaigas, suurem kivi (pink, laud).
" 2	av 50.	25 sm puupulk, 50—75 sm kaigas.
" 6	Veekogu 50.	2 paati, 20 m pikkune köis.
" 10	av 30×60.	
" 20	kt ₁ ehk kt ₃ 100—200.	Lõkketuli.

*) Kõikjal, kus märgitud linn, tuleb mõista ka alevit, alevikku, küla.

Nr.	Mängu nimetus	Mängud sihtjaotuse järgi																	
		1	2	5	6	7	8	9	10	13	14	15	16	17	18	19			
90	Leidlikud sanitarid . . .			+	+			+	+				+	+			+		
19	Leidlik noorkotkas			+	+	+													
79	Lipukaitsjad			+	+			+	+				+	+					
10	Luurajad		+	+	+			+	+				+						
66	Luuremäng			+	+			+	+				+						
80	Luurajad tegevuses . . .			+	+			+	+				+	+					
85	Läbi aheliku			+	+			+	+				+						
70	Maandunud lennuk . . .			+	+			+	+				+	+					
34	Maakuulajad			+	+		+	+	+					+	+				
93	Manifesti levitajad . . .			+	+			+	+				+	+					
47	Meriröövliste varandus . .			+	+			+	+	+			+	+	+				
59	Mustlased			+	+			+	+				+						
100	Märgiviskajad			+	+			+	+							+			
13	Märgutuli		+	+	+			+	+				+	+					
55	Neli laagrit			+	+			+	+				+						
3	Numbrite sõda	+		+	+			+	+				+						
51	Odaheitjad			+	+			+	+	+						+			
39	Orienteerijad			+	+	+								+					
103	Osav käsi			+	+			+	+						+				
91	Paala lahing			+	+			+	+				+	+					
20	Patrull			+	+	+											+		
56	Peidetud relvad			+	+			+	+				+						
101	Pesamuna			+	+			+	+						+				
68	Petrogradi operatsioon .			+	+			+	+				+	+					

Mängijate arv	Mängukoht, suurus (d-meetrites)	Vajalised abinõud
Väh. 20	kt ₃ 1000.	Väh. 6 puist kandraami.
" 3	Linn (alev, küla).	
" 21	kt ₅ 500; keskel lagendik 20 m.	4 nööri à 50 m, 3 lippu.
" 10	kt ₃ 250, väh. 5 m lai tee, siht.	„Odasid“ väh. 4, käesidemeid väh. 6.
" 6	kt ₃ 300, kahe lagendikuga 20 m.	2 lippu, igale mängijale 1 m kepp ja käeside.
" 10	av ehk kt ₃ 1000.	Väh. kolmel mängijal pliats ja paber.
" 11	linn 250.	
" 21	kt ₃ 1000.	Igale mängijale käeside.
" 8	linn 500.	Poolele mängijaist pliats ja paber.
" 10	Linn (alev, küla).	Väh. 8 paberlehte; paberinaelu.
" 20	kt ₅ 500, veekogu saarega ehk jõekäärud.	Väh. 4 paati ja varanduse asupaiga plaan.
" 20	kt ₅ 1000.	
" 3	av 50.	Lauatükk 20×20 sm, kivisein (puuvirn), parajaid pildumiskive.
" 9	kt ₄ 100—200.	Latern, valgeid lõngast käesidemeid väh. 6 tk.
" 20	kt ₅ 500.	Igale mängijale käeside.
" 6	kt ₂ 1000.	Igale mängijale 20×20 sm papi-tükk kolmekohase arvuga. Võimalusel poolel mängijaist jäljeraud.
" 2	av 100.	Igale mängijale 4 kahemeetrilist keppi ja 4 pappketast.
4—20	kt ₅ 500.	Igale mängijale kompass.
Väh. 2	av 100.	Väike pall, kaigas.
" 30	kt ₄ 1000.	
Paaris	Linn (alev, küla).	
Väh. 10	Linn 1000.	Igale mängijale 1 m kepp.
" 4	av 50	Puumuna (läbimõõt 10 sm), igale mängijale vöökõrgune kepp.
" 10	kt ₅ 200, keskel jõgi 50 m laiuste vabade kallastega.	

Nr.	Mängu nimetus	Mängud sihtjaotuse järgi																
		1	2	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	19		
75	Piiramine			+	+			+	+						+	+		
4	Piiratud linnus	+						+	+						+		+	
87	Piiratud postkontor . . .							+	+						+			
57	Piirivalvurid							+	+						+			
110	Pimedate kompass															+		
92	Pitseeritud ümbrik				+	+		+	+							+		
33	Plaanistajad				+	+	+		+							+	+	
	Teisend:				+	+	+		+							+	+	
8	Plinkiv tuli		+	+	+			+	+						+			
72	Päästke lipp!				+	+		+	+						+	+		
25	Põgenenud enamlased . . .				+	+	+	+	+						+	+		
23	Põgenenud surmamõistetu				+	+	+	+	+						+			
31	Põgenenud vangid				+	+	+		+						+			
67	Põhjasõda				+	+	+		+						+			
53	Põletajad				+	+	+		+								+	
5	Püütud telegramm	+			+	+		+	+						+		+	
52	Rattalööjad				+	+		+	+	+							+	
63	Raudteejaama kaitsmine				+	+		+	+						+			
61	Raudtee purustajad				+	+		+	+						+			
64	Rebasejaht				+	+		+	+						+			
28	Rebitud testament				+	+	+		+									
98	Reetvad jäljed				+										+			
48	Relvastatud vangid				+	+		+	+	+							+	
16	Röövlipäälik	+	+					+		+								

Mängi- jate arv	Mängukoht, suurus (d-meetrites)	Vajalised abinõud
Väh. 25	kt ₁ 1000.	
" 15	kt ₃ 400.	Ordurüütlitele 8×8 sm papitükk kahekohalise arvuga.
" 12	Linn 250.	Postkaart (kiri).
" 20	kt ₅ 1500, sihiga, 3—4 m laiuse liivaribaga.	Saapad, mis jätavad erilisi jälgi.
" 2	av 200.	Lipp. Igale mängijale korv või alla- käänatavate äärtega müts.
" 6	linn 1000—3000	Korraldusi liikumise kohta pitseeri- tud ümbrikus — 2 tk.
" 4	av 500, kt ₂ 500.	Igale mängijale pliats ja paber.
" 2	av 500; kt ₂ 500.	Igale mängijale pliats ja paber.
" 15	kt ₂ 1000.	5 laternat, igale mängijale käeside (värvid gruppide järgi).
" 20	kt ₄ 500.	Lipp.
" 8	kt ₅ 1000, metsatee.	Igale mängijale pliats ja paber.
" 2	kt ₅ 100, linn 100.	
" 10	kt ₅ 500, linn 500.	
" 10	kt ₃ 500.	2 lippu.
" 6	av 30×80.	Väike pall, kaigas, mingi tähis (kivi, laud, puuks jne.).
" 7	kt ₁ 500, kõrgendik.	2 signaliseerimislippu, lipukene (karp), igale mängijale käeside.
" 4	av 100.	Puuratas, igale mängijale 1 m kaigas.
" 20	kt ₄ 1000.	
" 20	kt ₄ 500, (kujutletud) raudtee muldkeha.	
" 8	kt ₂ 2000—3000, värskel lumega.	
" 5	kt ₃ 1000.	Rebitud kiri ja mingi ese (lipp, tikukarp).
" 10	av 20—30, pehme pin- naga.	
" 8	av 200, kt ₁ 200.	
" 4	kt ₅ 100.	Vile.

Nr.	Mängu nimetus	Mängud sihtjaotuse järgi																
		1	2	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	19		
94	Saladuslikud jalgratturid			+	+				+	+					+	+		
6	Salakaubavedajad	+		+	+				+	+					+	+	+	+
40	Salakuulajad			+	+							+				+	+	
2	Segipaisatud väesalgad .	+		+	+				+	+					+			
77	Sidetuvi püüdmine			+	+				+	+					+	+		
96	Signaliseerimine nööri- ga			+	+													+
76	Soomusronglased hädas .			+	+				+	+					+	+		
38	Suunaleidjad			+	+											+		
86	Taagepera salk			+	+				+	+					+			
37	Teemärgid			+				+							+			
74	Telegraafiini purusta- mine			+	+				+	+					+	+		
97	Tuletegijad metsas . . .			+						+							+	
95	Tundmatu tabamine . . .			+	+										+			
18	Tuntud varjud			+	+													
107	Täpsusvise odaga								+									+
105	Täpsusvise paati				+				+									+
49	Vaalajaht			+	+				+	+	+							+
45	Vaenlane maal			+	+				+	+	+				+			
83	Vaenlased liikvel			+	+				+	+					+	+		
27	Vaenulikud vennad . . .			+	+	+			+	+					+	+		
1	Vahisõdur	+		+	+	+			+	+					+			
99	Vana Kastre lossi piira- mine			+	+				+	+								+

Mängijate arv	Mängukoht, suurus (d-meetrites)	Vajalised abinõud
Väh. 4	av 4000—5000, kt ₅ 4000—5000, vahelduv rattasõiduks kõlvuliste teedega.	Igale mängijale jalgratas.
„ 14	kt ₁ 1000, kõrgendik (kirikutorn, majakatus, puu).	2 signaliseerimislippu.
„ 2	Linn, maa.	Kaart või plaan.
„ 12	kt ₄ 250.	Kahte värvi käesidemeid pooleks.
„ 6	kt ₃ 500.	Õhupall.
„ 3	kt ₅ 20.	Nööri iga mängija kohta väh. 10 m.
„ 21	kt ₅ 1000, keskel tee.	Kompass, igale mängijale 1 m kepp.
4—20	kt ₃ 500.	Vahendid gruppide eraldamiseks.
Väh. 8	kt ₃ 250, ehitusega.	Igale mängijale pliats ja paber.
„ 2	kt ₃ 1000—2000, metsatee.	
„ 15	kt ₅ 500, tee telefoni-liiniga.	75 sm nööre, väh. 24.
„ 2	kt ₃ 1000—2000.	
5—10	Linn 500.	Igale mängijale tundmatu isiku kirjeldus.
Väh. 5	av 25.	Seestpoolt valgustatud telk.
„ 2	av 20—30.	Paks must paberketas (d = 30 sm), keskel valge sõoriga, teravate otstega 1½ m kepid.
„ 4	Veekogu 25.	Pall, igale grupile paat.
„ 6	Veekogu 100.	Väh. 2 paati, puupakk, 2 viskeoda, väh. 7 m nöoriga.
„ 40	kt ₄ 5000, hääde teedega.	Poolel mängijaist jalgrattad.
„ 10	kt ₅ 1000.	Kummalegi grupile pliats ja paber.
„ 9	kt ₃ 250—1000.	Väh. 3-le pliats ja paber, igale käeside.
„ 4	kt ₃ 250.	Taskukell.
„ 8	av 250.	Lumest kindlus.

Nr.	Mängu nimetus	Mängud sihtjaotuse järgi																	
		1	2	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18			
71	Vangivoor			+	+			+	+					+	+				
11	Vangistage valvur! . . .	+						+	+										
35	Vangistatud ohvitserid .			+	+	+					+			+	+	+			
30	Varanduseotsijad			+	+	+			+						+				
41	Varastatud plaan			+	+			+	+										
15	Vilistaja	+		+				+											
73	Virgatsite seiklused . . .			+	+			+	+					+	+				
60	Võitlus hiies			+	+			+	+					+					
78	Võitlus kommunistidega .			+	+			+	+					+	+				
84	Võitlus mässajatega . .			+	+			+	+					+	+				
104	Võitlus põhjanabal . . .				+			+	+					+			+		
89	Võitlus sillal			+	+			+	+					+					
26	Ämblikud ja kärbsed . .			+	+	+		+	+					+	+				
108	Õige suund								+						+				



Mängijate arv	Mängukoht, suurus (d-meetrites)	Vajalised abinõud
Väh. 23	kt ₅ 500.	Elektrilamp.
„ 5	kt ₄ 100.	Igale mängijale pliiats ja paber (mäng sünnib sõidul).
„ 2		Peidetav ese (karbike, rätt), eseme peidukoha kirjeldus, igale mängijale ümbruskonna kaart ja kompass.
„ 2	kt ₃ 1000.	Mingi pisem ese (taskurätt jne.).
„ 5	Linn, maa.	Vile.
„ 4	av 100—200.	Poolele mängijaist käesidemed.
„ 20	kt ₅ 500.	
„ 30	kt ₅ 500, keskel järv (tiik).	Lipp, poolele mängijaist käesidemed.
„ 21	kt ₅ 500, keskel lagen-dik.	
„ 8	kt ₅ 250.	Igale mängijale 1 m kepp.
„ 12	kt ₃ 2000—3000, sula lumega lage maastik.	
„ 20	kt ₃ 250, sillaga jõgi.	Igale mängijale pliiats ja paber.
„ 8	kt ₃ 500.	Igale mängijale kompass ja kaart.
3—8	kt ₁ 2000—3000.	Punaseid rakette, rakettpüstol.



1. Vahisõdur.

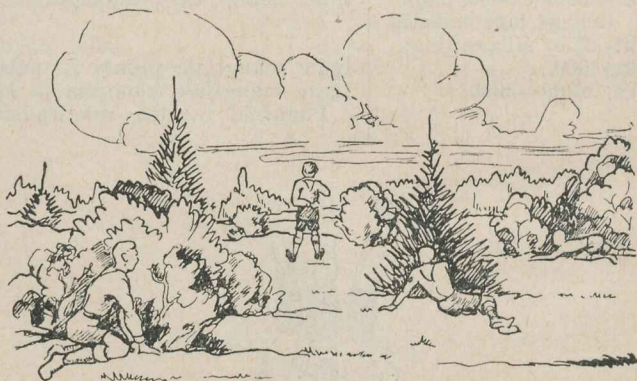
E: 1, 5, 6, 7, 8, 9, 15.

O: Väh. 4.

A: Taskukell.

Mk: Kt₃, d = $\frac{1}{4}$ km.

K: Vabadussõja ajal puudusid kord eestlasil igasugused teated enamlaste kohta. Polnud ka vange, kellelt oleks saanud soovitud teateid. Saadeti siis välja rühm sõdureid (vahisõdurist 1 min. jooksul minna väh. 100 m kaugusele), kes pidid muretsema vangi. Sõdureile juhutati ka umbkaudne koht, kus pidi asuma enamlaste valvepost.



Nimetatud paigas seisabki punaste vahisõdur ja peab silmas ümbrust. Selleks pöördub ta aeglaselt kohal ringi. Ta aeglast pöördumist püüavad kasutada eestlased talle

läheneamiseks. Kui aga vahipost märkab vaenlast, siis ta tulistab nähtud vaenlast (hüüab nähtava nime. Hüütu lahkub mängust).

Vahekohtunik vilistab teatud aja pärast (umbes 10 min.) ja siis tõusevad kõik mängijad püsti. Vahisõdurile kõige lähemale hiilinu on võitja.

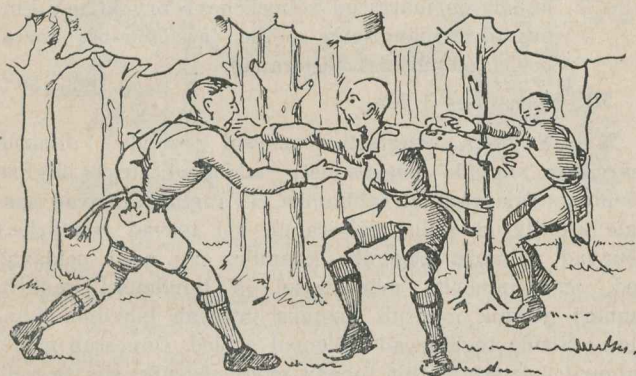
2. Segipaisatud väesalgad.

E: 1, 5, 6, 8, 9, 15.

O: 2 või 3 + väh. 5/5.

A: Kaht värvi villasest lõngast käesidemeid, kumbagi $\frac{1}{2}$ võistlejate arvust.

Mk: Kt₄, d = $\frac{1}{4}$ km.



K: Vabadussõjaaegseis ägedais võitlusis paisati kord ühe eriti ägeda lahingu lõppedes eestlaste ja enamlaste salgad täiesti segi. (2 või 3 erapooletut toimetavad mängijad kohtadele, asetades nad seejuures segipaisatult laiemale vahemaadele ning jagades lõngu nii, et keegi ei tea, millise lõnga omanik asub tal naabruses.) Laiali-

paisatud eestlaste ja enamlaste sõdurid hakkavad nüüd (mängu alul) liikuma edasi, püüdes ühineda oma mees-
tega. Vaenlastega kohtumisel asutakse võitlusse (lõnga
rebimine).

Mäng kestab määratud aja. Selle möödumisel selgi-
tatakse, kummal poolel on rohkem surnuid (rohkem lõngu
rebitud ära). Võidab grupp, kelle liikmeist rohkem on
elus (lõngad rebimata).

3. Numbrite sõda.

E: 1, 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 3/3.

A: Igale mängijale 20×20 sm suurune papitükk,
millele on märgitud kolmekohane arv ja mis kin-
nitatakse mängijaile seljale, ja võimaluse korral
poolel mängijaist jäljeraud.

Mk: Kt_2 , $d = 1$ km.

K: N linna vanglast põgenesid vangid. Valvurid,
märgates vangide põgenemist, hakkavad neid jälgima
10 min. pääle vangide lahkumist. (Vangid kannavad saa-
pale kinnitatud erilisi jäljeraudu või teevad teemärke.)
Jõuavad valvurid põgenike kannule, siis need peidavad
end, sest numbrite märkamisel ja hüüdmisel vastava
numbri omanik muutub surnuks ja peab lahkuma män-
gust. Nõnda tegutsevad mõlemad pooled. Õnnestub mõnel
valvuril märgatamatult tabada mõni põgenik, siis ta võib
selle numbri rebida ära või valjult öelda. Mõlemal puhul
langeb numbriomani mängust välja. Samuti võivad van-
gid ka valvuritega astuda võitlusse. Mängust väljalange-
nud peavad end teatama mj-ile.

Võidab see pool, kummal mängu lõpul on rohkem
mängijaid.

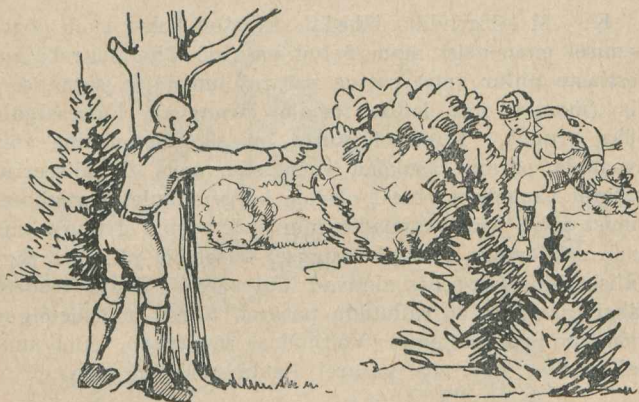
4. Piiratud linnus.

E: 1, 5, 6, 8, 9, 15, 17.

O: Väh. 15 (1 : 2 = eestlased : ordurüütliid).

A: Ordurüütliitele on kinnitatud 8×8 sm suurune papitükk mütsile. Papitükile on märgitud kahekohalised arvud.

Mk: Kt₃, d = 400 m.



K: Muistsete vabadusvõitluste ajal ordurüütliid piirasid ümber mäeharjal asuva eestlaste maalinna (300 m kauguselt) ja hakkasid end varjates liikuma maalinna poole. Eestlased olid aga valvsad ja tegid kahjutuks iga silmapuutuva vaenlase (hüüdes ta numbrit. Hüütava numbril omanik lahkub mängust. Numbrit ei tohi varjata kätega, mütsi võtta ära või panna pähe tagurpidi). Kui ordurüütliid jõudsid 50 m kaugusele, siis nad asusid ülemuse käskluse järgi rünnakule (rünnakus on mõlemal pooltel löögiõigus).

Eestlased võidavad, kui nad suudavad teha kahjutuks ½ ordurüütliist; kui mitte, siis võidavad ordurüütliid.

5. Püütud telegramm.

E: 1, 5, 6, 8, 9, 15, 17, 19.

O: 1 + väh. 3/3.

A: 2 signaliseerimislippu ja „patarei“ (ärapeidetud lipukene, karp), igale mängijale villasest lõngast käeside.

Mk: Kt_1 , $d = \frac{1}{2}$ km kõrgendik.

K: M kõrgendiku lähedal varjatud kohal asub põgenemisel enamlastist mahajäetud patarei. Ühel luurekäigul eestlaste piilur (mj) sattus patarei juurde ja signaliseeris (morse) oma leiust temale järgnevale luuresalgale (üks grupp). Kuna oli karta, et signaliseerimine võis avastada patarei asukoha vaenlasile, asus signaliseerija patarei asukohast eemal olevale kõrgendikule. Signaliseerimist näeb aga enamlaste luuresalk (teine grupp), mis asub eestlastega võrdsel kaugusel teiselpool piilurit. Signaliseerimise lõppedes algavad luuresalgad saadud teadete järgi liikumist, et vallutada patarei. Kõigil on löögiõigus (lõngade ärakiskumine). Võitnud on see grupp, kumb suudab varem vallutada patarei (leida peidetud asja).

6. Salakaubavedajad.

E: 1, 5, 6, 8, 9, 15, 16, 17, 19.

O: Grupid $3/4/7 = A/B/D$. (A ja D peavad oskama signaliseerimist.)

A: 2 signaliseerimislippu.

Mk: Kt_1 , $d = 1$ km kõrgendik (kirikutorn, majakatus, puu).

K: A piirivalve kordon asub kõrgendikul häävaatlusvõimalusega ümbruskonnale. Kordoni valvepost (grupp A) näeb kordonist umbes 500 m kaugusel (näge-

mispiirkonnas) salakaubavedajate salka (grupp B), kes katsub end peita (peitmiseks tegevusvabadus), et siis hiljem õhtul pimeduse kätte all liikuda edasi sisemaale.

Kordoni ülem, nähes, et ta oma jõududega ei suuda sissetungijaid vangistada, kutsub naabruses olevast D piirivalve jaoskonnast abi, ise aga paigutab sidevaatleja punkti, kus võimalik on jälgida sissetungijate liikumist ja paiknemist maastikul.



D piirivalve meeskond (grupp D) jõuab autodel 15 min. pärast pääle telefonogrammi saamist (mängu algust) sissetungijate seljataha 1 km kaugusele kordonist, kust hargnetakse maastikul. Maastikul liikudes peetakse silmsidet A kordoni sidevaatlejaga, kes vaatluspunkti signaliseerib sissetungijate peidukohti. Saadud teadete järgi piirivalvurid katsuvad (grupp D) sissetungijaid (grupp B) vangistada (puudutada käega).

Võit on piirivalvureil, kui nad on vangistanud üle poole vaenlasist.

7. Helidepüüdja.

E: 2, 5, 6, 8, 9.

O: 1 + väh. 3.

A: Rätik silmade sidumiseks.

Mk: Asukoht, kus võimalikult palju on kuivi oksid, raage ning sahisevaid lehti. $d = 100$ m.

K: Noored kotkad korraldavad kuulmise ja luureoskuse harjutamiseks järgmise mängu: Harjutusplatsi keskel seisab vahekohtunik ja noorkotkas, kellel seotakse silmad kinni. Viimane ei tohi kohalt liikuda, võib vaid paigal pöörduda ringi. Ülejäänud noorkotkad asuvad kinniseotud silmadega noorkotka ümber 50 m kaugusel. 10 min. jooksul nad hiilivad kinniseotud silmadega noorkotkale lähemale. Kuuleb viimane mingit häält, siis ta sirutab käe välja selles suunas, kus ta kuulis seda, mille päale õigesti näitamisel vahekohtunik sunnib hääletekitaja lahkuma.

Võidab mängija, kes jäi viimseks või kes on jõudnud kõige lähemale. (Järgmine kord asub võitja keskele arvama.)

8. Plinkiv tuli.

(Öömäng.)

E: 2, 5, 6, 8, 9, 15.

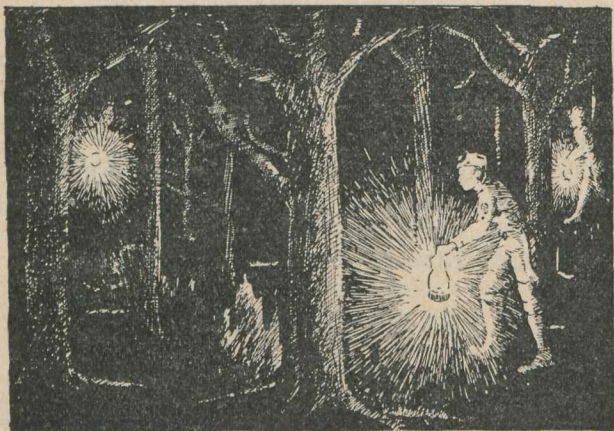
O: Väh. 15 ($2 : 1 = B : A$).

A: A grupi meestel 5 laternat, igale mängijale vil-lasest lõngast käeside, värvid gruppide järgi.

Mk: Kt_2 , $d = 1$ km.

K: Röövlid (grupp A) on saanud teada relvade asenemiskoha ja saadavad luuraja (15—20 min. enne mängu algust) otsima peidetud relvi. Luuraja, jõudnud relvade asenemiskohta (temale määratud kohta), jääb seisma ja süütab laternasse märgutule. Kuna on karta, et märgutuld

mitteasjaosalised märkavad, näitab luuraja tuld ainult aegajalt (plinkiv tuli). Nähes märgutuld hakkavad röövlid liikuma. Kuna on öö ja tee on tundmata, süütavad röövlid nende käes olevad 4 laternat ja liiguvad märgutule poole, hoides laternail 10—15 m vahet. Jõudnud mär-



gutule juurde ja saanud relvad kätte (käesidemed ümber käe, mis annab neile löögiõiguse), nad hakkavad liikuma tagasi. Kuna kardetakse jälgimist ja seepärast pole võimalik tulevalgel liikuda tagasi, kustutavad röövlid nende käes olevad laternad.

Valitsusväed, saanud kuulda röövlite kavatsusest, hakkavad röövleid jälgima (10 min. pääle mängu algust).

Juhtudes kokku vastasega võib igauks vastase teha võitlusvõimetuks (tõmmates katki ta käesideme).

Võidab grupp A, kui temast vähemalt 2 meest pääseb ära (võitlusvõimelisena jõuab alguspunkti).

9. Kaubavoori vallutajad.

(Öömäng.)

E: 2, 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 5/5.

A: Igale mängijale villasest lõngast käeside.

Mk: Kt_1 , $d = 200$ m.

K: 1343. a. jüriöö mässu puhkemisel oli parajasti üks saksa kaupmeeste kaubavoor teel Riiga. Kuna kaupmeeste kõrvu oli ulatunud kuuldusi talupoegade rahutust, siis öö saabumisel asuti laagrisse üksikus metsatukas ja säeti välja vahimehed.

Öösi asubki salkkond eestlasi kaubavoori vallutamisele, hakates hiilima ahelikus laagri poole ja püüdes vangistada sakslasi (lõnga rebida katki).

Kõigil mängijail on löögiõigus.

10. Luurajad.

E: 2, 5, 6, 8, 9, 15.

O: 4 (vahti) + väh. 3/3 (luurajaid).

A: Odasid (keppe) võrdselt vahtide arvule ja villasest lõngast käesidemeid võrdselt luurajate arvule.

Mk: Kt_3 , $d = \frac{1}{4}$ km tee või sihiga, mille laius on väh. 5 m.

K: Noorte kotkaste rühma kotkas korraldab luureoskuse harjutamiseks järgmise mängu: Tee (sihi) keskele asetatakse odad püsti ja luurajad jagatakse kahte gruppi ning saadetakse teine teisele poole teed, 30—50 m kaugusele teest. Odade juurde istuvad vahid küljega luurajate poole, pää käte vahel, et ei vaataks kõrvale. Luurajad peavad varustama odasid või katsuma vastasgrupi liikmetega kohates neid teha (käesidet rebides katki) võitlusvõimetuks. Kuuleb vaht luuraja lähenemist, ta

võib tõrjuda luuraja üle joone (tee äärde), katsudes tal rebida katki käesidet, ja tuleb siis tagasi oma oda juurde.

Võidab see grupp, kes teatud aja jooksul suudab rohkem odasid varastada ja kaotab vähem käesidemeid. (Iga varastatud oda annab 5 punkti, iga mittekaotatud käe- side 1 punkti.)

11. Vangistage valvur!

(Öömäng.)

E: 2, 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 5.

A: Elektrilamp.

Mk: Kt_4 , $d = 100$ m.

K: Vangistatud eestlased põgenesid Vabadussõja päevil enamlaste käest. Põgenikud jõudsid märgatamatult kuni viimse vahipostini (50 m kaugusele vahipostid). See kuulis aga kahinat ja hakkas oma ümbrust valgustama. Põgenikel ei jäänud nüüd muud üle kui hiilida valvurile võimalikult lähedale, siis talle tungida kallale, ta vangistada ja tuli kustutada.

Valvuri elektrilambi valgusse sattunud põgenikud peavad mängust lahkuma. Teatava aja möödumisel annab valvur signaali, mille järele kõik tõusevad püsti. Võitjaks osutub kõige lähemale hiilinu (kes mängu kordamisel hakkab valvuriks, teised lahkuvad valvurist 50 m kaugusele ja hakkavad uuesti liginema).

12. Ekslev tuli.

(Öömäng.)

E: 2, 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. $\frac{2}{3} =$ vargaid (jälgi- jaid).

A: Latern.

Mk: Kt_1 , $d = 100—200$ m.

K: Vargad murdsid sisse P vallamajja ja püüdsid purustada rahakappi. Kolina pääle ärkasid samas elutsev konstaabel, vallasekretär ja teised vallaametnikud ning heidutasid vargad töö juurest. Vargad põgenesid lähedasse metsa. Asuti varaste jälgimisele. Kuna vargad ei tundnud ümbrust, siis nad pidid põgenemisel kasutama laternat. See asjaolu aga kergendas nende jälgimist, päälegi polnud varastel relvi (löögiõigust).

Vargad võivad jälgimise eksitamiseks kanda laternat kordamööda. Löögiõigus on ainult jälgijail. Vargad võivad, kui neist vähemalt pool jääb tabamatuks 20-ne minuti vältel.

13. Märgutuli.

(Öömäng.)

E: 2, 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. $3/6 =$ eestlased/ordusulased.

A: Latern, valgest villasest lõngast käesidemeid võrdselt ordusulaste arvule.

Mk: Kt₄, d = 100—200 m.

K: Eestlased otsustasid aastal 1343 korraldada ülemaalse tõusu vabadusele ordu võimu murdmiseks. Vabadusele tõusu üheaegse alguse märguandeks süüdati tuli-riidad.

U kihelkonna vanem, saanud märguande, süütab tule (laterna) jüriööl ja asetab vahimehed ahelikku 10-m vahedele ümber tule.

Kohaliku lossi komtur, kuulnud eestlaste kavatsusest, otsustas kustutada tule, mis pidi olema mässu algatamise märgiks. Selleks ta saatis sulased kustutama tuld. Eestlased võivad aga surmata läbitungivaid ordusulaseid (lõnga rebimine, äralöömine).

14. Laagrivallutajad.

(Öömäng.)

E: 2, 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 10/10.

A: Laagri äramärgimiseks teha mängukoha keskele tuli.

Mk: Kt_1 ehk kt_3 , $d = 100-200$ m.



K: Raudrüütlite voor on teel Riiga. Öö saabumisel nad asuvad laagrisse ja teevad lõkke, asetades valvurid (I grupp) tule ümber 10—15 m kaugusele. Hiljem ($\frac{1}{4}$ tundi pääle I grupi lahkumist) eesti sõjalased (II grupp) leiavad raudrüütlite jäljed ja otsustavad raudrüütliid teha kahjutuks. Minnakse kohe rüütliid otsima ja nende leidmisel astutakse võitlusse (käega löömine), mis lõpeb vastaste surmaga. Hiljem vahetatakse osad. Võidab see grupp, kes kiiremini suudab surmata vastase.

15. Vilistaja.

(Öömäng.)

E: 2, 5, 8.

O: 1 + väh. 3.

A: Vile.

Mk: Av., d = 100—200 m.

K: Vabadussõja ajal eestlaste eelpostid said teada, et nende keskel asub reetja, kes järjekindlalt igal ööl annab vaenlasele (vile)signaale mõnes vähem valvatud paigas. Järgmisel ööl minnakse tabama reetjat. Et teda aga mitte hoiatada, asutakse ta tabamisele üksikult. Reetja ilmubki ja hakkab andma ringi liikudes (vile)signaale, jäädes aga pääle iga signaali veidikeseks ajaks paigale.

Kes vilistaja tabab, on võitnud ja peab lahkuma mängust. Mäng lõpeb siis, kui kõik mängijad on tabanud vilistaja. Järgmiseks vilistajaks saab see, kes eelmise mängu ajal esimesena tabas vilistaja.

[Teisend: Vilistaja tabaja saab vile, läheb eemale ja vilistab.] Uus vilistaja läheb kuni 50 m kaugusele.

16. Röövlipäalik.

(Öömäng.)

E: 2, 5, 8.

O: 1 + väh. 3.

Mk: Kt₅, d = 100 m.

K: Politsei tabas röövlisalga, kes hoidis hirmu all kogu ümbruskonda. Ainult kuski eemal viibiv röövlite päalik jäi tabamata. Vangidelt saadi aga teada, et päalik, kes ei tea midagi salga tabamisest, ilmub kindlaksmääratud ajal teatavasse kohta, kus pidi toimuma röövlisalga kogunemine. Kogunemiskoha tähistamiseks andvat päalik

signaali. Saanud need teated, politseinikud asusid röövli-pääliku tabamisele.

(Röövli-pääliku tabamisel läheb tabaja eemale väh. 50 m.)

17. Haavatud vangid.

(Öömäng.)

E: 2, 5, 8, 9, 10, 14.

O: Väh. 6/6.

A: 3 kanderaami ja 3 laternat.

Mk: Kt_3 , $d = 100$ m.

K: P linna vanglast põgenevad vangid, kuid jälgimisel nad saavad haavata ja peituvad seepärast maastikul (mitte puude otsas). Vanglaülem saadab vangivalvureid paarikaupa põgenenud vange otsima, varustades valvuripaarid kanderaami ja laternaga.

Valvurid ei tohi enne minna uut põgenikku otsima, kui eelmine on toimetatud vanglasse (kindlaksmääratud kohta). Vangid võivad, kui mängu lõpul on neid veel üle poole tabamata.

18. Tuntud varjud.

(Öömäng.)

E: 5, 6.

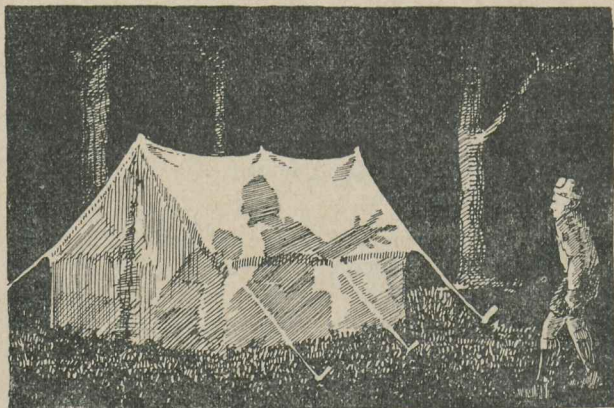
O: Väh. 3/2.

A: Seestpoolt valgustatud telk.

Mk: Av. $d = 25$ m.

K: Põhjasõja ajal üks vene väejuhtidest sai teateid, et mõned vene ohvitserid on läinud omavoliliselt rootslaste laagrisse ja koos nendega korraldatakse nõupidamine rootsi väepääliku telgis. Ta saatis luurajad (I grupp) rootslaste laagrisse, et need teeksid kindlaks, kes on

rootsi väepääliku telgis (II grupp). Luurajail õnnestus pääseda läbi vaenlase valvepostide väepääliku telgi juurde ja nad uurisid varje telgil.



(Telgis olivad liiguvad kordamööda telgis, et nende varjud langeksid telgi seinale, millest väljasolijad peavad arvama ära, kelle vari on; käsi näo juurde ei tohi panna, küll võib profiilis olles teha näomoonutusi. Igaüks arvab omaette. Õigesti äraarvamine annab ühe punkti. Hiljem vahetuvad osad. Võitnud on see grupp, kelle liikmed said rohkem punkte.)

19. Leidlik noorkotkas.

E: 5, 6, 7.

O: 1 + väh. 2.

Mk: Linn.

K: Mj. liigub mängijatega linnas. Teel ta nimetab mõnesuguseid olevusi ja esemeid (Näiteks: valge hobune,

katkine aknaruut), milliseid mängijad püüavad kiiresti leida. Kellel aga leidmine õnnestub kõige kiiremini, saab punkti. Võidab mängija, kes omab mängu lõpul kõige rohkem punkte.

20. Patrull.

E: 5, 6, 7.

Mk: Linn, alev, maa.

K: Vabadussõja ajal liikus ärevate aegade tõttu ringi palju kahtlasi isikuid. Seepärast liikusid linnades kaitseväge patrullid (kaheliikmelised) ja püüdsid vastutulijate riietuse, kogu ning käitumise järgi määrata kindlaks nende rahvust ja kutset, et hiljem vangistada kahtlased isikud. Võidab grupp, kes kõige täpsemalt ja rohkem isikuid on ära määranud.

21. Jälgige süüdlast!

E: 5, 6, 7.

O: 1 + väh. 3.

Mk: Linn, maa.

K: Kuski linnakeses kahtlustati kedagi meest varguses. Süüdistatav ei suutnud tõestada oma süütust ja ta paigutati vanglasse.

Kohalik noorkotkaste rühm oli aga veendunud mehe süütuses ja otsustas paljastada õige varga. Selleks asusid noorkotkad üksikult arvatava varga (isiku, kes on teadlik oma jälgimises) pikemaajalisele (1—2 näd.) ja järjekindlale jälgimisele, tehes sellest iga päeva kohta aruande. Aruandes märgitakse: kus jälgitav on viibinud, millist rõivastust ta on kandnud jne. Võidab mängija, kes koostab kõige täpsema aruande.

22. Haavatute transport.

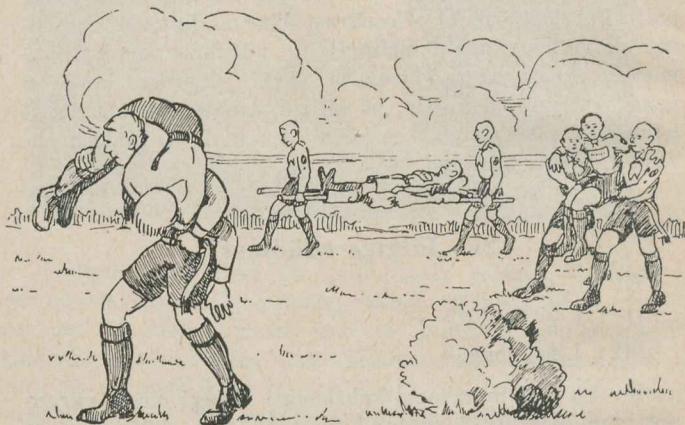
E: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 18.

O: 2 + väh. 3/3.

A: Mõlemale grupile võrdselt nööri, 2 m pikkusi keppe ja kaelarätte.

Mk: Av, d = $\frac{1}{2}$ km.

K: Sanitaride kooli juhataja korraldas õpilastevahelise võistluse õpilaste võimiste proovimiseks esmaabiandmise alal. Ta jagas õpilased kahte või enamasse gruppi,



paigutades nad 100—300 m kaugusele üksteisest. Gruppide ees olid haavatud, kellel rinnal sildikene vigastuse nimetusega. Nii haavatute arv, vigastused kui ka gruppide vahemaa haavatuist on võrdne.

Märguande pääle grupid asuvad töösse ja katsuvad haavatuid toimetada haiglasse (määratud kohta).

Võidab grupp, kes oma ülesande täidab kõige otstarbekohasemalt ja kiiremini.

23. Põgenenud surmamõistetetu.

E: 5, 6, 7, 8, 9, 15.

O: 1 + väh. 1.

Mk: Linn, alevik, kt₅, d = 100 m.

K: Enamlaste hirmuvalitsuse ajal 1919. a. pääsis põgenema Tartu mõisnike krediitkassa keldrist (lähtekoht) üks nende poolt surma mõistetunist. Kuna ta märkas jälgimist, ta pidi end peitma keldri lähedusse. Teda hakati otsima, kuid otsimine ei kestnud kuigi kaua ($\frac{1}{2}$ tundi), sest enamlased pidid siis põgenema linnast vabastajate eestlaste eest.

Põgenik võib rõivastuda ümber ja peita end majades, kuid ei tohi üheski majas peatuda üle 5 minuti.

Põgenik võidab, kui teda ei suudeta tabada teatud aja vältel.

24. Klaperjaht.

E: 5, 6, 7, 8, 9, 15, 16.

A: Villasest lõngast käesidemeid, mille arv on $\frac{1}{4}$ mängijate arvust.

O: Väh. 20 (1 : 4 = jäneseid : kütid).

Mk: Kt₅, d = $\frac{1}{2}$ km.

K: Suures metsatukas valguvad laiali jäneseid. Jäneseid on märgitud sidemega. Nad võivad sissepiiratud metsatukas liikuda nii kuidas soovivad: end peita, koguneda või valguda laiali.

10 minutit hiljem algab „klaperjaht“. Kütid ruttavad paarikaupa jahile. Nad püüavad jäneseid hirmutada üles, neid jälgida ja tabada (käesidet rebida katki).

Kütid võidavad, kui nad tabavad kindlaksmääratud ajaga $\frac{3}{4}$ kõigist jäneseist. Jäneseid võidavad, kui mängu lõpul neid on tabamata üle $\frac{1}{4}$.

25. Põgenenud enamlased.

E: 5, 6, 7, 8, 9, 15, 16.

A: Igale mängijale pliiats, paber.

O: Väh. 4/4.

Mk: Kt₅, d = 1 km metsatee.

K: Vabadussõja ajal pääsid vangistatud enamlased eestlaste käest põgenema. Peagi märgati põgenemist ja hakati jälgima põgenikke. A vanglas vahil olev vangivalvur nägi, kuidas mõned vangid pääsid põgenema. Ta tulistas neid, kuid ei tabanud. Nähtust ta kandis ette vanglaülemale, kes kiiresti korraldas jälgimise. Põgenikud liikusid metsateed mööda, kuid jälgijate nähtavale tulekul peitusid tee paremale ja vasakule äärele (umbes 20—30 m kaugusele). Jälgijad aimasid aga põgenike peidupaika ja hakkasid otsima neid säält.

Iga leidja märgib üles, kelle ja kust kohast ta leidis. Hiljem vahetuvad osad. Võidab grupp, kes suutis kirjutada kõige rohkem nimesid.

26. Ämblikud ja kärbsed.

E: 5, 6, 7, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 4/4.

Mk: Kt₃, d = ½ km.

A: Igale mängijale paber ja pliiats.

K: Ämblikud peidavad endid ämblikuvõrku (mängu maa-alale). 15 min. pärast järgnevad neile kärbsed. Ämblikud kirjutavad üles kõigi kärbeste nimed, keda nad näevad. Hiljem vahetuvad osad. Võidab pool, kumb suudab kindlaksmääratud aja jooksul üles märkida rohkem nimesid.

27. Vaenulikud vennad.

E: 5, 6, 7, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 3/3/3.

A: Iga grupi luurajale pliats ja paber, igale mängijale villasest lõngast käeside.

Mk: Kt₃, d = ¼—1 km.

K: P maakonda terroriseerivad kolm hästi relvastatud röövlitejõuku. Kuid igauks neist röövlitejõukudest tahab saada ainuvalitsejaks. Selleks tuleb aga teised hävitada. Enda kaitseks ehitab iga jõuk kindlustuse



(asub laagri, mille kaitseks on valvepostid) ja saadab välja luurajad, et need vaenlasile märgatamatult teeksid kindlaks kindlustuste asupaigad ja valmistaksid neist täpsed plaanid ning märgiksid teemärkidega juurdepääsuteed, et seega kergendada päaletungi. (Valmistatud plaanid toimetatakse vahekohtuniku kätte, kes siis otsustab, milline neist on parim.)

Märgates vaenlase luurajat püütakse see teha kahjuks ja temalt plaan riisuda. Selleks on kõigil mängijail löögiõigus.

28. Rebitud testament.

E: 5, 6, 7, 9.

O: 1 + väh. 2/2.

A: Rebitud kiri ja mingi ese (lipp, tikukarp) varanduse tühistamiseks.

Mk: Kt₃, d = 1 km.

K: Vana meriröovel jättis testamendi, mis sisaldas täpseid andmeid ta varanduse peidukoha kohta. Tülitsemisel ta pojad rebisid aga testamendi puruks, nii et kumbki sai sellest poole endale. Kummaltki rebitud poolelt võidi siiski lugeda varanduse umbkaudset peidukohta. (Kiri olgu rebitud puruks nii, et mõlemad salgad suudavad teataval määral arusaamisega läheneda varanduse peidukoha ümbrusse.) Mõlemad vaenulikud vennad ajasid kokku hulga õnneotsijaid, et hakata otsima varandust olemasolevate andmete järgi. Et mõlemad otsijate salgad asusid otsimisele samal ajal, siis nad pidid äärmiselt valvel olema teineteise eest.

(Mj-i seisukoht on varanduse läheduses. Mängu muutmiseks on mj-il täieline vabadus. Mäng võib lõppeda varanduse leidmisega, võib ka oletada, et varandus jäetakse senisesse peidupaika või viiakse leidmise järele erilise kaitse all uude asupaika jne.) Võidab varanduse lõplik valdaja.

29. Ehteotsijad.

E: 5, 6, 7, 9, 13.

O: Väh. 2.

A: Kallis perekonnaehe (mingi väike ese, nõöp jne.), mida otsijaile enne peitmist tuleb näidata.

Mk: Linn, d = 100 m.

K: Keegi mees kaotas T linna tänavaile teatud piirkonda (otsimisala anda teada) kalli perekonnaehte. Oma hädas kaotaja pöördus kohaliku noorkotkaste rühma

poole ja palus sellelt abi ehte otsimiseks. Noorkotkad, kelle põhimõtteks on abivalmis olek ja hädaliste abistamine, asusid kohe ehte otsimisele. Võidab mängija, kes kõige varem leiab ehte.

30. Varanduseotsijad.

E: 5, 6, 7, 9, 16.

O: Väh. 2.

A: Varandus (karbike, rätt) on peidetud kuhugi peidukohta, igale mängijale varanduse asukohta kirjeldus, ümbruskonna kaart ja kompass.

Mk: Kt₃, d = 1 km.

K: Keegi kuningas suri. Enne surma ta peitis oma varanduse ja valmistas peidukohast kirjeldused. Isa surma järele pojad asuvad kirjelduste abil varanduse otsimisele. Võidab varanduse leidja.

31. Põgenenud vangid.

E: 5, 6, 7, 9, 15.

O: Väh. 10 (1 : 4).

Mk: Kt₅, d = ½ km. Linn (alevik).

K: S linna vanglast on põgenenud mõned vangid [XV s., kui talupojad kaotasid liikumisvabaduse, nad ei suutnud taluda rasket olukorda ja unustada vabadust ja siis tuli ette põgenemisi. Üks sarnane põgenemine leidis aset U mõisas.] Vangide [talupoegade] tabamiseks alarmeriti kaitseliitlased [mõisasulased], kes 10—15 min. pärast (sõltub maastikust) hakkavad vange jälgima nende jälgede järgi. (Vangid jätavad jäljed — keelu või suuna teemärgid. Tee hargnemisel võib teemärke teha 5—10 m kaugusele hargnemiskohast, et raskendada kaitseliitlasil [mõisasulastel] vangide jälgimist.) Kui vangid teatud aja järele pärast põgenemist jõuavad tabamatult sihtpunkti, siis nad on võitnud.

32. Jänesejaht.

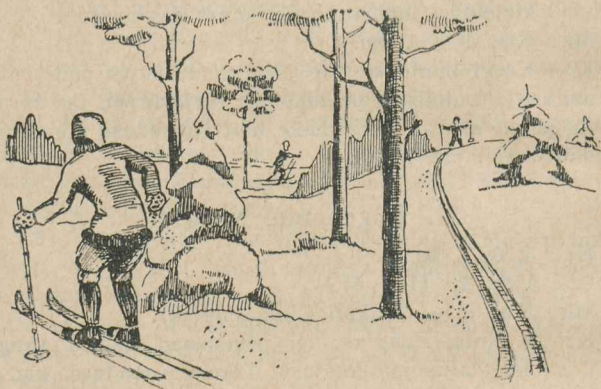
(Talimäng.)

E: 5, 6, 7, 9, 15.

O: Väh. $1/4 =$ jänesed/koerad.

A: Paberipuru (konfette). Igale mängijale suusad.

Mk: Vahelduv. (Av, kt₂) d = 1 km.



K: „Jänesed“ lahkuvad kogunemiskohalt. Teatud aja möödumisel „koerad“ hakkavad neid jälgima jälgede järgi, mille juures tuleb abiks asjaolu, et „jänesed“ teatud vahemaade järele on raputanud maha värvilist paberipuru. Jaht kestab määratud aja. „Jänesed“ võivad, kui nad jäävad teatud aja jooksul puutumatuks; kui mitte, siis „koerad“.

33. Plaanistajad.

E: 5, 6, 7, 9, 16, 17.

O: Väh. 2/2.

A: Igale mängijale paber ja pliiats.

Mk: Vahelduv (Av ja kt₂) $d = \frac{1}{2}$ km.

K: Vabadussõja ajal tehti mitmele eestlaste luuresalgale (grupid) ülesandeks hiilida vaenlase poolt vallutatud maa-alale (teatud piirkond) ja valmistada sellest plaan. Plaanil tuli märkida ära: kaevikud, elamud, kaevud, matusekohad jne. Selleks peavad luuresalgad tegema kindlaks ka nende olemasolu. On plaan valmis, siis toimetatakse see kõige kiiremas korras piilkonna ülema kätte.

Võidab luuresalk, kes täidab oma ülesande kõige kiiremini ja täpsemini.

T e i s e n d :

O: Väh. 2.

K: Maapuudus ja rasked elamistingimused sundisid a. 1860 paiku hulga eestlasi lahkuma kodumaalt ja rändama Siberisse ja Krimmi, et luua sääl uus kodu.

Üks selline väljarändajate salk jõudiski õnnelikult kohale, kuid ei teadnud, kuhu asuda elama. Saadeti siis mõned mehed uurima ümberkaudset maad ja tegema sellest plaane.

Võidab parima plaani tegija.

34. Maakuulajad.

E: 5, 6, 7, 8, 9, 16, 17.

O: Väh. 4/4.

A: Poolele mängijaist paber ja pliats.

Mk: Linn (alev), $d = \frac{1}{2}$ km.

K: Vabadussõja ajal seisis kord T alevik (mänguala) enamlaste hirmuvalitsuse all. Üsna ligidale jõudnud eestlaste salgad pidid aga pääletungis olema ettevaatlikud, sest nende arv oli väike ja alevikust puudusid plaanid. Plaanide valmistamise otstarbel saadeti mõned ümberõivastatud mehed alevikku (teatud linnaosa või piirkond), et need tutvuksid sellega ja hiljem, jõudnud tagasi, valmistaksid plaani. Alevikus liiguvad aga ringi enamlaste patrullid, kes püüavad avastada plaani valmistajaid.

Enamlaste poolt tabatu langeb mängust välja ega tohi enam valmistada plaani.

Mängu lõpul osad vahetuvad. Võidab täpseimate plaanide valmistaja grupp.

35. Vangistatud ohvitserid.

E: 5, 6, 7, 12, 15, 16, 17.

O: Väh. 2.

A: Igale mängijale paber ja pliats.

Mk: Mäng sünnib sõidul (raudteel, autol jne.).

K: 1918. a. märtsi alul saksa okupatsiooniväed vangistasid Tartus eesti ohvitseri, paigutasid nad rongile (omnibus, rong, auto) ja saatsid Valka. Et olla valmis igaks võimaluseks, vangistatud ohvitserid panid sõidu ajal hoolega tähele kohti, jaamu ja maastikke. Hiljem vabanedes nad valmistasid nähtust visandi ja kirjelduse.

Võidab parima visandi ja kirjelduse valmistaja.

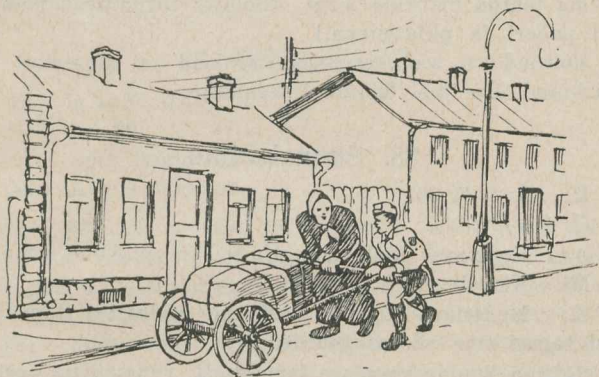
36. Abivalmis noorkotkad.

E: 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14.

O: Väh. 2.

Mk: Linn, alevik, maa.

K: Noorkotkad lähevad välja üksikult, paarides või salkadena ja püüavad kõikjal pakkuda oma abi.



Mängu võib korraldada ka häätegude võistlusena, kus iga mängija esitab mängu tulemused kirjalikult.

[Kotkas või salgapäälük, liikudes poistega, teeb neile ülesandeks hoolikalt silmitseda vastutulijate nägusid ja leida isik, kes kuidagi on mures või hädas. Võidab see noorkotkas, kes esimesena teeb sellise leiduse.]

37. Teemärgid.

E: 5, 7, 15.

O: Väh. 2.

A: Igale mängijale paber ja pliiats.

Mk: Kt₃, d = 1—2 km, metsatee.

K: Luuremeeskonna ülem saabab osa oma sõdureist teateid koguma vaenlase kohta. Et hoiduda eksimisest

tagasitulekul, selleks teeb eelsalk oma rännakul mitmesuguseid teemärke puudele, põõsastele ja postidele. (Mj. märgib enne mängu algust.)

Et on möödunud juba mitu päeva ja kaaslased pole veel ikka tulnud tagasi, siis lähevad ülejäänud luuremeeskonna liikmed (võrdsel kaugusel üksteisest) neid otsima tehtud märkide järgi. (Selleks varustuvad mängijad paberi ja pliatsitega.)

Võitnud on see, kes kõige rohkem ja täpsemalt on märkinud üles teel leidunud teemärke.

38. Suunaleidjad.

E: 5, 6, 7, 16.

O: 4—20.

A: Kompass; igale mängijale 1 m pikkune kepp.

Mk: Kt₃, d = ½ km.

K: Maastikul luuret teostanud sõdurite rühm on teel tagasi oma väeosa juurde.

Saanud kuulda vaenlase lähedusest, rühmaülem asetab rühma kaitseseisukorda, ahelikku 10 m vahedele, ning



tarviduse korral (signaali pääle) rühm liigub väeosa asupaiga suunas, kas üksikult või mitmekesi.

Et kontrollida meeste teadmisi väeosa asukoha määramiseks, rühmaülem teeb korralduse, et sõdurid loodusmärkide järgi teeksid kindlaks põhja-lõuna-suuna ning asetaksid püssid (kepid) sellesse suunda, mida ta hiljem kontrollib.

39. Orienteerijad.

E: 5, 6, 7, 16.

O: 4 — 20.

A: Igale mängijale kompass.

Mk: Kt₅, d = ½ km.

K: 600. a. p. Kr. sai Matsalu lahe ligidal oleva maalinna vanem teada, et svealased kuningas Ingvari juhatusel kavatsevad tungida põhja poolt maalinna pääle. Hädahoju vältimiseks saatis vanem sõjamehed maalinnast (mängu alguskoht) minema, igaüks ise suunas (umb. 100 m kaugusele). Maalinnast (mj. poolt) antava signaali järgi pidi igaüks oma asukohast minema loodusmärkide järgi maalinna (mj. asukohta) põhja suunas (suurearvulise mängijate hulgaga — üks osa põhja, teine lõuna suunas) ning teise signaali pääle maalinna (mj. juurde) tulema tagasi.

Võitnud on see, kes kõige varem jõuab mj. juurde; teiskordsel mängul vahetatakse kohad, s. o. igaüks läheb uues suunas.

40. Salakuulajad.

E: 5, 6, 7, 12, 16, 17.

O: Väh. 2.

A: Kaart või plaan.

Mk: Linn, maa.

K: V linn on piiratud ümber ja piirajad valmistuvad linna vallutamisele. Kuna nad aga ei tunne linna sise-
must, siis saadetakse välja salakuulajad. Salakuulajad
peavad hiilima linna ja tutvuma teatud kohtadega (plat-
sid, ehitused, sillad jne.), nende mõõdete ja välimusega.
Kohti näidatakse salakuulajaile kaardil, mida aga ei anta
neile kaasa, sest nende tabamise puhul võib see kujuneda
saatuslikuks. Jõudnud tagasi, salakuulajad teevad suulise
või kirjaliku ettekande (raporti).

Võidab salakuulaja, kes täidab oma ülesande parimini.

41. Varastatud plaan.

E: 5, 6, 8, 9.

O: Väh. 4 + 1 (varas, kes määratakse mj. poolt
mängijate teadmata).

A: Plaan (mingi ese, nagu taskurätik jne.).

Mk: Linn, maa.

K: Suurema tehase direktor (mj.) näitab oma inse-
neride koosolekul (rühma-salga koondusel) tähtsa leiduse
plaani ja juhib nende tähelepanu sellele, et võistleva
tehase juhatus püüab nimetatud plaani varastada. Kuna
on karta, et varas võib peituda ka koosolijate hulgas, siis
koosolijad peavad üksteist hoolega silmas, et tabada varas
hetkel, mil see püüab plaani varastada. (Varas peab koon-
duse kestes katsuma varastada plaani ja selle toimetama
määratud kohta.)

Järsku märgatakse, et plaan on kadunud. Kindel on,
et varas püüab plaani toimetada edasi võistleva tehase
juhtide kätte (püüab jõuda selleks määratud kohta).
Alatakse varga jälgimist, et tabada teda, enne kui ta
on suutnud plaani anda edasi.

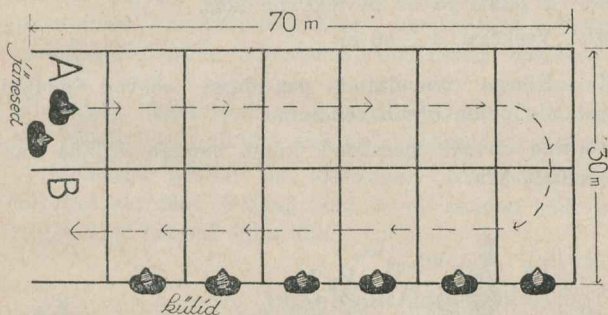
Võidab varga tabaja.

42. Kütid ja jänesed.

E: 5, 6, 8, 9.

O: Väh. 5/5.

Mk: Mänguväljaku laiuks on 30 m, pikkuseks — $\frac{1}{2}$ mängijate arvust $\times 10$ m + 10 m. Piirid märgitakse joontega või tähistatakse mingil teisel viisil. Mänguväljak on jagatud joonega pooleks. Iga 10 m järele on üle välja tõmmatud põikjooned, millede arv võrdub poole mängijate arvuga. Kahe põikjoone vahe moodustab ühtlasi jahiala.



K: Mängijad jagunevad jäneesteks ja küttideks. Igal jahialal asub üks küttidest, kes püüab oma jahialast läbi jooksvaid jäneseid, lüües neid ära. Kütt võib joosta ainult oma jahialal. Ainult küttide juht võib liikuda kõigi jahialadel.

Jälgitavate jäneste kari ootab punktis A mängujuhi märguannet. Märguande järele peavad jäneseid jooksmas läbi mänguvälja (joonisel näidatud teed mööda). Loomulikult ei sööta kõik jäneseid korruga mänguväljale, vaid teevad seda teatud vaheaegade järele. Nad püüavad

kütte sundida tegevusse, kuid seejuures peab jäneste juht hoidma varuks jäneseid, keda saata alles siis mängu, kui kõik kütid on tegevuses.

Mängu lõpul vahetuvad osad. Võitnud on see grupp, kumb vähem on kaotanud mängijaid. Löögiõigus on ainult küttidel.

43. Kõievedu paatidel.

(Veemäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 10.

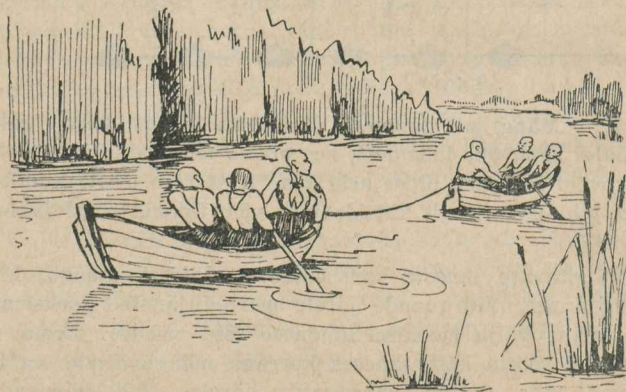
O: Väh. 3/3.

A: 2 paati ja 20 m pikkune köis.

Mk: Veekogu, $d = 50$ m.

K: Kõiega ühendatud paatidesse asuvad grupid. Märanguande pääle algab sõudmine.

Võitnud on see meeskond, kumb suudab vedada vastase kohalt ära.



44. Dessant.

(Veemäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 10, 15.

O: Väh. 10/10.

A: Väh. 2 paati.

Mk: Kt₅, d = ½ km 50—100 m laiuste lagedate kallastega veekogu.

K: Meie rannavalve sai teada, et enamlased kavatsavad Narva vallutamiseks Narva-Jõesuu rannas saata maale dessandi. Kuna rannavalvel ei olnud laevastikku kohal, millega oleks võinud ajada nurja enamlaste maandumiskatse, siis rannavalve ülem asetaski 100 m kaugusele arvatavast maandumiskohast valvepostid. Märganud enamlaste paatide lähenemist, otsustasid eestlased neile astuda vastu, surmates maaletulnud enamlasi (neid puutudes). Enamlasil on lubatud kavalused (pettetegevus; osa meeskonnast tungib eestlasile seljatagant kallale).

Mõlemail pooltel on löögiõigus. Äralöödud mängija loetakse surnuks. Võidab pool, kumb suudab kõik vastameeskonna liikmed lüüa ära.

45. Vaenlane maal.

E: 5, 6, 8, 9, 10, 15.

O: Väh. 40. (1 : 1 : 2).

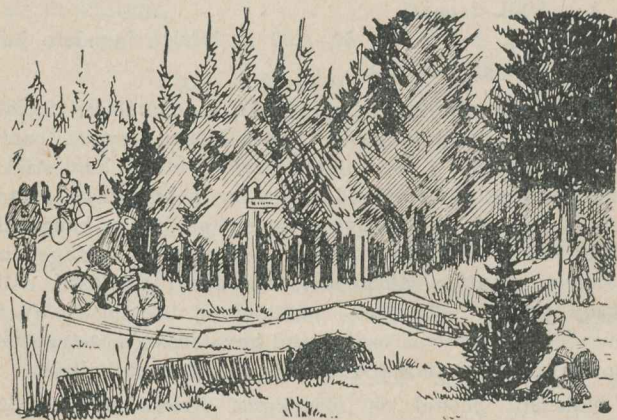
A: Poolele mängijaist jalgrattad.

Mk: Kt₄, d = 5 km, hääde teedega.

K: H maakonnas asuvad üksikud kaitseväe osad ja piirivalve kordonid (teedel asuvad külad, sillad, teeristid), milles meeskonnad (2—5 meest).

Vaenlased (jalgratastel), veerand mängijaist, algavad päaletungi kaitseväeosadele ja piirivalve kordonitele, vangistades mehi ja põletades ning purustades hooneid.

(Jalgratturid püüavad teel leiduvaid meeskondi teha kahjutuks äralöömisega. Äralöödud kaitseväelased-piirivalvurid viiakse vangidena kaasa.) Ähvardavast hädaohust teatatakse päälinna. Halbade teede tõttu jõuab



valitsusvägi kohale (algab tegevust) $\frac{1}{2}$ tundi hiljem, kuna edasiliikumine maastikul on raskendatud ja aeglane (ainult poolel mängijaist on jalgrattad).

Jõuab valitsusvägi vaenlasile järele, siis algab võitlus. Kõigil on löögiõigus. Vaenlased võidavad, kui neil õnnestub hävitada kõik kaitseväge-piirivalve punktid enne valitsusväe saabumist või kui nad jäävad võitjaiks võitluses valitsusväega (Vangid jäävad võitluses erapooletuks). Vastasel korral võidavad vastased.

46. Kardetav roimar.

E: 5, 6, 8, 9, 10, 15.

O: Väh. $\frac{1}{8}$.

Mk: Kt₅, d = $\frac{1}{2}$ km.

K: V jaoskonna kriminaalkomissar saab teada, et maastikul peitub kardetav roimar. Ta jaotab oma jaoskonna kriminalistid gruppidesse (igas 2 kriminalisti) ja korraldab nende vahel võistluse varaste tabamises. Milline grupp roimari leiab ja toimetab komissari juurde, on võitnud.

47. Meriröövlite varandus.

(Veemäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 10, 15, 16, 17.

O: Väh. 10/10.

A: Väh. 4 paati ja varanduse asupaiga plaan.

Mk: Veekogu (järv saarega või vähemalt 5 m laiune jõgi), kt_5 , $d = \frac{1}{2}$ km, 100 m laiuste veeäärsete maaribadega.

K: Saarel või kaldaribal on peidetud varandus. Peidukohast eemal umbes 200 m kaugusel on pandud üles kaart, milles umbkaudselt on näidatud varanduse peidupaik (sammude arv, teatud puu, põõsad jne.). Röövlid tulevad paatidega saarele (kaldale) ja alustavad otsimist. Maastik on neile tuntud. Alul nad püüavad leida kaarti, mille abil võiks leida peidetud varanduse.

Valitsusvägede ülem saab aga teada röövlite kavatsuse ja saadab (10 min. pääle mängu algust) paatidel suurearvulise väesalga röövleid tabama. Kui röövlid suudavad leida varanduse enne valitsusväe saabumist, siis nad ruttavad paadil minema ja peidavad varanduse mõnda teise kohta. Varanduse peidukohta peavad nad silmas ja katsuvad valitsusväele tungida kallale.

Kui aga valitsusväe sõdurid tabavad röövlid alles varanduse otsimisel, siis nad vangistavad röövlid (röövlid lahkuvad mängust) ja püüavad ise varandust otsida üles.

Võitnud on see grupp, kumb leiab varanduse.

48. Relvastatud vangid.

(Talimäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 10, 17.

O: Väh. 2/6 = vangi/vangivalvurit.

Mk: Av, kt₁, d = 200 m.



K: V linna vanglast on põgenenud mõned relvastatud vangid, kelle püüdmiseks 20 min. pärast (pääle mängu algust) algab teekonda grupp vangivalvureid. Vangidel on põgenemisel tegevusvabadus. Jõudnud tarvilisele kaugusele, tekib vangide ja valvurite vahel tulevahetus (lumesõda). Selgub aga, et vangid on paremad laskurid kui valvurid. (Valvur on ühest kuulist tabatuna võitlusvõimetu, kuna aga vang kolmest.)

49. Vaalajaht.

(Veemäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 10, 17.

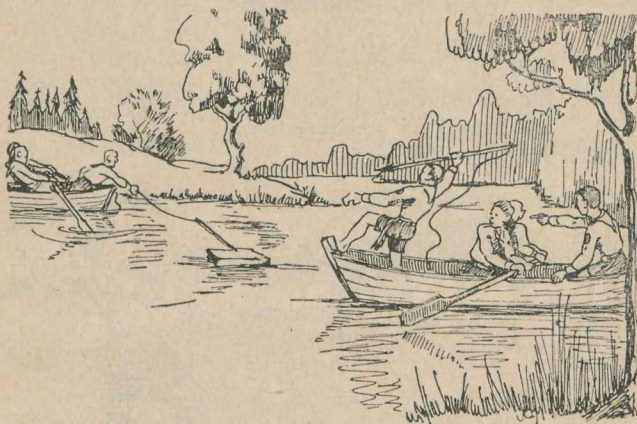
O: Väh. 3/3.

A: 2 paati, „vaal“ (puupakk), 2 viskeoda, mille küljes on väh. 7 m pikkune nõör.

Mk: Veekogu, d = 100 m.

K: Kahest „sadamast“ väljuvad paadid meeskonnaga

(kapten, vaalapüüdja ja sõudjad) vaalapüügile. Vaal asub võrdsel kaugusel „sadamaist“. Jõudnud tarvilise kauguse, mõlemad vaalapüüdjad püüavad odadega tabada



vaala. Kui oda jääb vaalasse peatuma, siis püütakse vaal selliselt vedada oma „sadamasse“. Vastasmeeskond toimib samuti, kuni kumbki meeskondadest on suutnud vaala vedada oma „sadamasse“.

50. Harpuunimehed.

(Veemäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 10, 17.

O: Väh. 3/3.

A: 2 paati ja 2 kahe m pikkust ritva, mille otsa on köidetud heinte ja räbalatega täidetud kotikesed.

Mk: Veekogu, $d = 25$ m.

K: Grupp asub paati, harpuunimees paadi ninna, käes ritv, sõudja aerudele ja roolimees tüürile.

Märguande pääle paadid hakkavad üksteisele sõudma vastu. Kohtumisel harpuunimehed katsuvad teineteist tõugata vette.

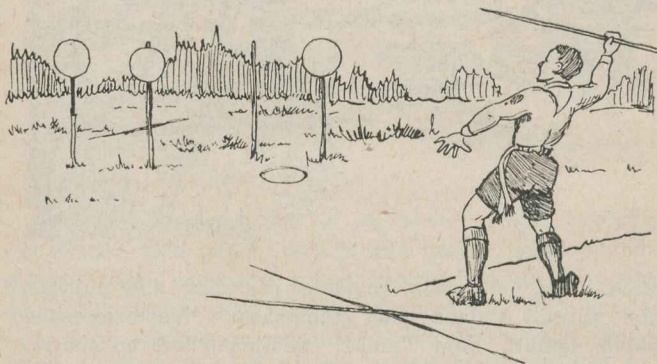
51. Odaheitjad.

E: 5, 6, 8, 9, 10, 17.

O: Väh. 2.

A: Igale mängijale 4 kahe m pikkust oda (odakujulist keppi) ja 4 pappketast.

Mk: Av, d = 100 m.



K: Igal mängijal on 4 pappketast ja 4 lihtsat oda, mis on märgitud värvide või tähtedega. Kettad kinnitatakse nii puude külge, et nad tugeva puudutuse korral langevad maha. 20 m kaugusel kettaist tõmmatakse piirjoon. Piirjoone tagant heidetud odadega püütakse tabada kettaid. Osavust hinnatakse punktide järgi. Mahalangenud ketas annab 10 punkti, puudutatud ketas 5 punkti. Neid odasid, mis on langenud piirjoone ja ketaste vahelisele maa-alale, ei tohi enam tarvitada. Võistlus kestab, kuni kõik on oma odad visanud ära; siis loetakse punktid ja tehakse kindlaks võitja.

52. Rattalööjad.

E: 5, 6, 8, 9, 10, 17.

O: Väh. 2/2.

A: Puuratas; igale mängijale 1 m pikkune kaigas.

Mk: Av, d = 100 m.

K: Grupid asuvad joontel, mis on üksteisest 30—40 m kaugel. Ühe grupi käes on ratas, mida visatakse vastasgrupi poole, kes püüab enda poole jooksvat ratast kaigas-tega visata maha. Säält, kus ratas jääb peatuma, viskab teine pool.

Võidab grupp, kes suudab vastase suruda piiri äärde.

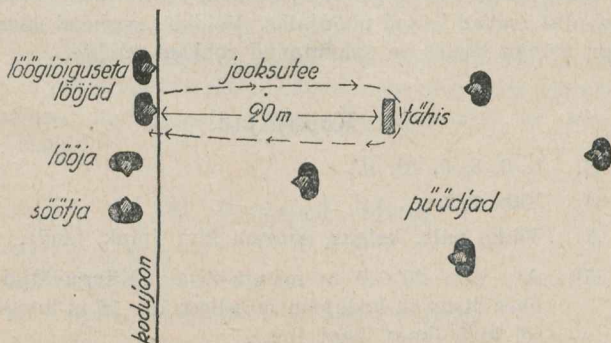
53. Põletajad.

E: 5, 6, 7, 8, 9, 17.

O: Väh. 3/3.

A: Väike pall, kaigas ja mingi tähis (kivi, laud, puuoks jne.).

Mk: Mänguväljak, mille mõõdeteks on vähemalt 30×80 . Mänguväljaku ühte otsa tõmmatakse kodu-joon. Sellest joonest vähemalt 20 m kaugusele asetatakse tähis.



K: „Kodus“ asuvad lööjad. Üks lööjaist määratakse „söötjaks“ (kokkuleppel võidakse „söötjat“ aeg-ajalt vahetada mõne löögiõigusliku mängijaga). Lööjad löövad kodujoonelt kaika abil palli. Möödalöömise korral kordab lööja lööke seni, kuni tal õnnestub lüüa palli üle „kodujoone“. Löönud mängija ei saa enne löögiõiguslikuks, kui tema ei ole jooksnud väljakul aseneva tähiseni ja tagasi. Viimsena löögiõiguslikuks saanud lööja jääb viimseks lööjaks.

Iga tähise juures ärajooksnud lööja toob meeskonnale ühe punkti.

Väljakul asuvad püüdjad laiali. Nende ülesandeks on püüda löödud palle ja tabada kodujoone tagant välja jooksnud lööjaid. Tabamise hõlbustamiseks võivad püüdjad omavahel palli visata käest-kätte. Kui jooksja on jõudnud kodujoone taha, viskab see püüdja, kelle käes pall oli viimati, palli söötjale.

Iga püüdja, kes tabab palliga väljaspool „kodu“ (mänguväljakul) asuvat lööjat, saavutab oma meeskonnale ühe punkti. Samuti saavutab ühe punkti püüdja, kes löödud palli püüab lennult.

Mängitakse kaks pool-aega, kumbki 15 minutit. Teisel pool-ajal asuvad lööjad püüdjaiks. Võidab meeskond, kumb kogu mängu kestes on saavutanud rohkem punkte.

54. Koputajad.

E: 5, 6, 8, 9, 10, 17.

O: Väh. 2/2.

A: Väike pall; kaigas, suurem kivi (pink, laud).

Mk: Av, väh. 20×40 m mänguväljak. Mänguväljaku ühes otsas on kodujoon ja sellest 10—15 m kaugusel kivi (kast, laud jne.).

K: Heitjad asuvad nendele määratud joonel ja heidavad kordamööda palli. Pääle palli heitmist jookseb heitja kivi juurde ja koputab sellele kannaga kolm korda ning jookseb siis kiiresti tagasi.

Pallipüüdjad on aga laiali kogu mänguväljakul ja katsuvad palli õhust püüda kinni või seda kiiresti haarata maast ja heitjale heita järele. Õnnestub heitjal kolm korda koputada ja siis tabamatult jõuda heitejoone taha, siis saab heitja 1 punkti; vastasel korral aga mitte.

On kõik heitjad heitnud palli, siis osad vahetuvad. Võidab grupp, kes omandas kõige rohkem punkte.

55. Neli laagrit.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: 4 gruppi, igas väh. 5 mängijat.

A: Igale mängijale villasest lõngast käeside.

Mk: Kt_5 , $d = \frac{1}{2}$ km.

K: Otepää maalinna ümber on kogunenud poolakad, venelased, soomlased ja eestlased. Igaüks asub oma laagris, võrdseil kaugustel maalinna. Rahvused on kahekaupa liidus, kuid ei tea üksteise täpset asukohta ega liidukaaslast. Liidukaaslased võivad teineteist leida salasõnade (antakse kohtuniku poolt) abil.

Tegevuse alguses püütakse teha kindlaks liitu kuulus ja pääle liidukaaslase leidmist ning ühinemist asutakse vaenlase hävitamisele. Kogu tegevuse ajal on kõigil löögiõigus.

56. Peidetud relvad.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 5/5.

A: Igale mängijale 1 m pikkune kepp.

Mk: Linn (alevik), $d = 1$ km.

K: 1918. a. lõpul, pääle sakslaste lahkumist sai R linna komandant teada, et mitmesse kohta on peidetud relvi. Ta teatab oma ametnikele kuuldusest ja annab igale ise ülesande. Ülesande teostamist raskendab asjaolu, et ametnikele antud teated on kaudsed, nagu: valgete luukidega maja, raudvärav, kahekordne maja läheduses. Eestlaste tegevusest saab teada punaste salk, mille juht asetab oma salga tee äärde, mida mööda liiguvad eestlased. Kinnipüütud eestlane surmatakse (ei mängi enam edasi).

Võit on eestlasil, kui nad toovad ära vähemalt poole „püssidest“ (keppidest).

57. Piirivalvurid.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

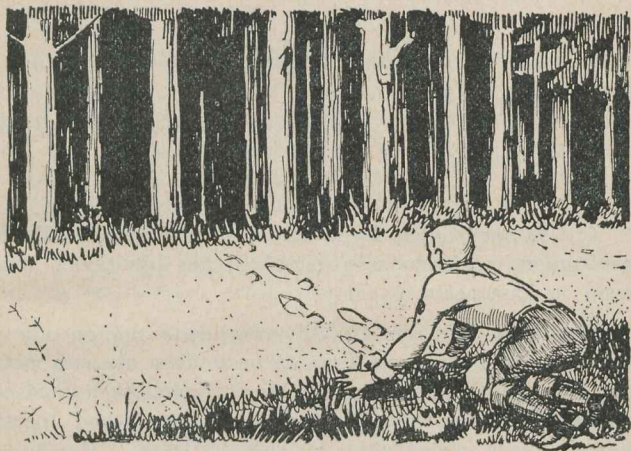
O: Väh. 10/10.

A: Saapad, mis jätavad erilisi jälgi, mida võib eraldada teistest jälgedest.

Mk: Kt₅, d = 1½ km, keskel siht 3—4 m laiuse liivariibaga.

K: P linn aseneb piirist (3—4 m laiune liivajoon, millel on näha jäljed) umbes 500 m kaugusel (tähistada d = 3—4 m). P piirivalve jaoskonna ülem sai teada, et lähemal ajal kavatseb keegi salakaubitseja (kannab saapaid, mis jätavad erilisi jälgi) tungida linna üle teatud piirjoone osa (määrata kindlaks). Muidu on aga nimeetatud isiku asukoht teispoole piiri umbes 500 m kaugusel asenevas metsas. Kuna aga üksikult üle piiri tungimine on hädaohtlik, siis kutsus salakaubitseja endale abiks vaba üle piiri käimise loaga varustatud kohalikke elanikke (keda ei lööda ära), kes katsuvad soodustada salakaubitsejal üle piiri pääsmist. Selle takistamiseks asetab piirivalve jaoskonna ülem osa piirivalvureid piirile

50—100 m vahedega. Ülejäänud piirivalvuriid ta jätab jaoskonna ruumidesse. Nende ülesandeks on appitulek alarmi korral.



Kui keegi piiril olevaist piirivalvureist märkab salakaubitseja üleminekut (erilisi jälgi liival), siis ta alarmib piirivalve. Nüüd katsutakse salakaubitsejat tabada, enne kui ta on suutnud pääseda linna, kuna sääl ta leidmine on raskendatud (ei tohi enam võtta kinni).

58. Jahimees ja koerad.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 1 ja väh. $2/10$ = koerad/jahiloomad.

Mk: Kt₅, d $\frac{1}{4}$ km.

K: Jahimees läheb koertega ($1/5$ jahiloomadest) jälgima jahiloomi. Koerad aitavad jahimehel loomi püüda

sellega, et hoiavad püütud looma niikaua kinni, kuni jahimees laseb ta maha (lööb kolm korda järjest külge). Koera poolt kinnihoitav loom ei tohi rabelda. Iga mahalastud loom hakkab koeraks.

59. Mustlased.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 20 (1 : 4 = mustlased : metsavahid ja kaitseliitlased).

Mk: Kt_5 , $d = 1$ km.

K: M metskonna ülem saab teada, et temale alluvas metskonnas pesitseb salk mustlasi, kes hävitavad noori loomi ja kasumetsa.

Mustlaste (kes on 10—15 min. enne mängu algust saadetud välja) tabamiseks metskonna ülem alarmib metskonna teenijaskonna ja palub ka abi kohaliku kaitseliidu kompanii päälikut. Määratud ajaks kogunevad metsaülema juurde metsavahid ja kaitseliitlased. Metsaülem selgitab neile olukorra ning jaotab kaitseliitlased ja metsavahid salkadesse (igas 2—3), jättes 1—2 meest vangivalvureiks. Ka teatab ta neile tunnussõnad ja signaalid ning näitab kätte salkade liikumissuunad. Siis (15 min. pärast mustlaste lahkumist) ta saadab kõik mehed mustlasi tabama, pääle vangivalvurite.

Mustlasil on tegevusvabadus (ümberrõivastumine, peitumine), mis pärast jälgijaile on tarvilised tunnussõnad ja signaalid. Tabavad (äralöömisega) jälgijad mõne mustlase, siis keegi neist toob ta vanglasse. Põgeneda võib ainult ükskord, kas teel vanglasse (kui saatja ei hoiä kätt küljes) või vanglas (ukse kaudu, kui valvur on tähelepanematu). Võidavad mustlased, kui mõni neist jääb tabamata.

60. Võitlus hiies.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 30 (1 : 2 = rüütliid : eestlased).

Mk: Kt₅, d = ½ km.

K: Orduriütlite kaasabil ristiti vägivaldselt A kihelkonna eestlased. Osa rüütliite lahkudes kolme küla eestlased (asuvad mängukoha keskkohast ühekaugel) otsustasid end ristimisest pesta puhtaks A hiie (mängukoha keskel) juures olevas järves. Rüütliid said sellest ühe reetja läbi teada, kogunesid hiie ümbrusse ja püüdsid üksikuid külakondi (iga külakond on ⅓ eestlasist) teha kahjutuks, enne kui neil leiduks võimalus teistega ühinemiseks või järveni välja jõudmiseks.

Löögiõigus suuremal salgal. Eestlased on võitnud, kui kõik grupid on ühinenud, kusjuures igast grupist vähemalt ½ mängijaist on koos.

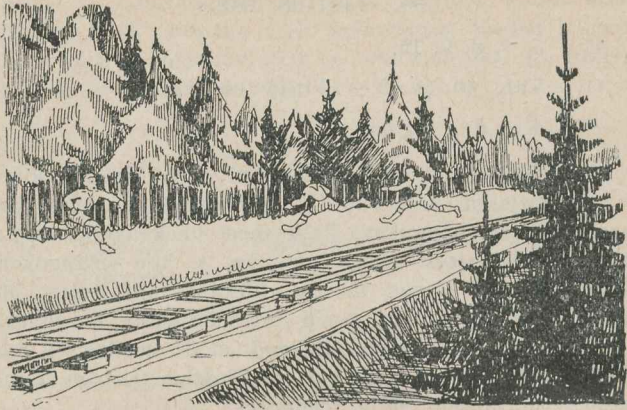
61. Raudteepurustajad.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 10/10.

Mk: Kt₄, d = ½ km, raudtee muldkeha.

K: Politsei saab teateid, et bandiidid kavatsevad N ja M jaamade vahel raudtee muldkeha purustamise teel sundida rongi peatuma, et seda siis röövida paljaks. [Vabadussõja ajal said eestlased kuulda, et enamlaste 2. Viljandi kütipolk kavatseb Narva ja Tallinna vahel lõhkuda raudtee, et panna kinni eestlaste taganemistee Narvast]. Ettevõtte takistamiseks kohalik politseiülem (väeosa-ülem) paigutab vahimehed (omavad löögiõiguse)



raudtee muldkehale 30—50 m vahedele (sõltub maastikust).
Bandiidid (enamlasted) tegutsevad 2—3-mehelisis salkades.

Võit on bandiitide [enamlaste] päralt, kui nad suudavad purustada raudtee muldkeha (Bandiitide [enamlaste] salk jõuab muldkehale).

62. Kas sõber või vaenlane?

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 25 (2 : 2 : 1).

Mk: Kt₅, d = ½ km.

K: Kahe suguharu vahel tekkis jahipidamismaa-ala pärast sõjakas meeleolu. Nende vahel aga asus kolmas suguharu (poole vähem kui eelmisi). Mõlemad suguharud saatsid seepärast saadikud kolmanda suguharu juurde, et teha viimane oma liitlaseks ja saada seega endale jahipidamisõigus kolmanda suguharu maa-alal. Kuna aga saadikud ei tulnud tagasi, siis asusid mõlemad suguharud teele, et sobitada liitumist. Kolmas suguharu oli aga

kohapääl otsustanud liituda ühega neist. Et on teadmata, kummaga liitub vahepäälne suguharu, siis liigutakse ettevaatlikult keskkoha suunas. Puutudes vastasega kokku asutakse võitlusse (äralöömine).

Kõigil on löögiõigus.

63. Raudteejaama kaitsmine.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 10/10.

Mk: Kt₄, d = 1 km.

K: Raudteejaama ähvardab kommunistide kallaletung. Seepärast on ta kaitstud ahelikku säetud valvepostidega. [A. 1030 tungis vene vürst Jaroslav oma väega (I grupp) Eestisse ja saavutas alul edu. Suurem vastupanu langes venelasile osaks Taaramäe maalinna juures, kus ümber Taaramäe olid eestlaste (II grupp) ahelikud]. Kommunistide komissar kogub teateid vahtkonna aheliku kohta ja algab pääletungi kord ühelt, kord teiselt poolt, püüdes kaitsjaid teha rahutuks ja seega jaama [maalinna] vallutamiseks tungida läbi. Kui lõpuks on selgitatud nõrk koht, siis kommunistid [venelased] murravad ahelikust läbi. Ahelikust läbitunginud kommunistid [venelased] omavad löögiõiguse, kuna muidu on löögiõigus ainult jaama kaitsjail [eestlasil].

64. Rebasejaht.

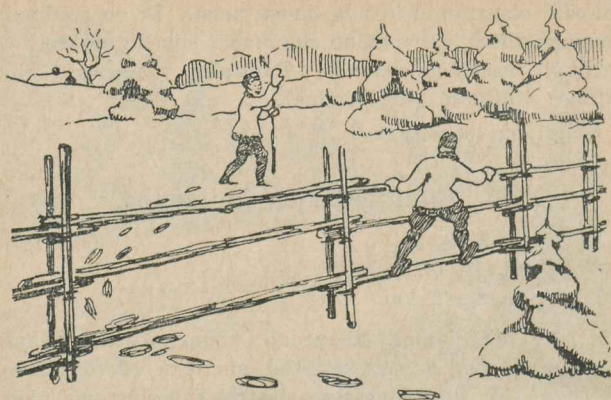
(Talimäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: 2 + väh. 6.

Mk: Kt₂ värske lumega kaetud maa-ala, d = 2—3 km.

K: Maastikul märgatakse jooksmas 2 rebast, kelle pääle mõned M valla kütiseltsi liikmed otsustavad korral-



dada klaperjahi, mis läheb lahti 5 min. pärast rebaste nägemist (pääle „rebaste“ lahkumist).

Rebastele on lubatud kavalused (müüridele ronimine, astumine üksteise jälgedesse, kepi abil hüpete tegemine, laialijooksmine jne.). Rebased ei tohi aga käia mööda teed ega teiste inimeste jälgedel. Klaperjaht kestab tund aega. Rebased võivad, kui neid pole suudetud tabada mängu alul määratud aja jooksul.

65. Hundid.

E: 5, 6, 8, 9, 10, 15.

O: Väh. 1 + 2.

A: Vitsake.

Mk: Kt_4 , $d = \frac{1}{2}$ km.

K: Alutaguse suuris metsis näljased hundid jälgivad üksikut eksinud jahimeest. Jahimees püüab end päästa kiire põgenemisega, kuid varsti (5 min. pääle mängu algust) on hundid tal jälle kannul ja hakkavad teda jäl-

gima. Jahimees püüab end peita või kaitsta kepiga (vitsaga, vitsalöök toob hundile surma). Muutub aga võitlusliiga ägedaks, siis jahimees ronib puu otsa (teatud redupaik), kust teda enam ükski hunt ei saa kätte (hunnid ei tohi siis pelgupaigale läheneda rohkem kui 50 m, kuid varem, liikudes jahimehe kannul, nad võivad teda jälgida kuni redupaigani). Suudab jahimees hunnid sundida põgenema, siis need põgenevad oma varjupaika (millele nüüd omakord jahimees ei tohi läheneda). Kui mõni huntidest suudab jahimeest puudutada, ilma et ta sellelt saaks lööki, siis on hunnid võitnud. Ei suuda aga hunnid 20 minuti vältel jahimeest teha kahjutuks, siis võidab jahimees.

66. Luuremäng.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 3/3.

A: 2 lippu, igale mängijale 1 m pikkune kepp ja villasest lõngast käeside.

Mk: Kt₃, d = 300 m kahe tühikuga (d = 20 m).

K: Kaks sõbralikku sugukonda omavad laagrid (d = 20 m). Laagrid on piiratud aia (põõsaste, nõoriga), mille keskel aseneb sugukonna märk (lipp). Laagrid asuvad teineteisest 100 m kaugusel. Sugukonnad korraldavad võidumängu, mille kohaselt sõdurid peavad hiilima vastase laagrisse ja sinna jõudes torkama maasse oma oda (kepi). Laagrisolijad püüavad seda takistada rebides ära linte. Käelindita mängija lahkub mängust. Mängija, kel õnnestub oma oda torgata vaenlase laagrisse, läheb oma laagri kaitsjaks.

Võidab suguharu, kes suudab vastase laagrisse torgata rohkem odasid.

67. Põhja-sõda.

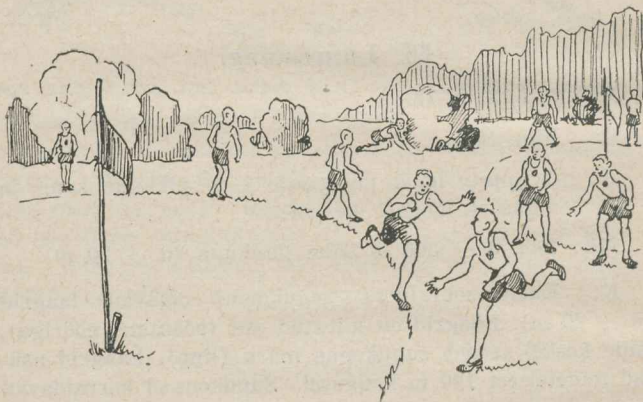
E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 5/5.

A: 2 lippu.

Mk: Kt₃, d = ½ km.

K: Põhja-sõja ajal kohtuvad rootslaste ja venelaste sõjasalgad. Vaenlast märgates asutakse kohe kaitseseisukorda ja hakatakse võitluseks tegema ettevalmistusi. (Mj. poolt määratakse kindlaks mõlema vastase piir ja märgitakse see ära). Moonavoorid (lipud) asetatakse sõjasal-



kade keskele ja nende kaitseks säetakse üles kaitsjad (mitte lähemal lipule kui 20 m). Nüüd algab võitlus. Vaenlased tungivad teineteise laagrisse ja püüavad kahjutuks teha vastaseid. (Vastaseil on löögiõigus ainult oma laagri piirides). Vangistatud (äralöödud) vastased toimetatakse 50 m piirjoonest eemal olevasse kindlasse kohta. Säält võib neid vabastada (käega puudutamise). Vallutatud

moonavoori toimetatakse oma laagrisse ja asetatakse oma moonavoori kõrvale, kust vaenlased püüavad seda tuua tagasi.

Võit otsustatakse vangide arvu ja moonavoori omandamise järgi. Vangistatu või vabastatu eest antakse 1 p., moonavoori võitmise või tagasivõitmise eest 10 p.

68. Petrogradi operatsioon.

(Veemäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 5/5.

Mk: Kt₅, d = 200 m, 50 m laiuste vabade kallastega jõe osa, mille pikkus on 200 m.

K: 1919. a. maikuus tahtis Põhja-korpus vallutada Petrogradi. Korpuse üksikuile salkadele anti eriülesanded kätte. Pääletungi eelpäeval pidi leitnant Danilovi partisaansalk (üks grupp), riietudes ümber punaväelaste või eraisikute vormi ja võttes tarvitusele muid kavalusi, tungima üle Plüssa jõe vaenlase (teise grupi) seljataha ja sääl juba varakult võtma enda alla kindlaksmääratud asulad ja teedesõlmed, säält vaenlasele tungima kallale ja sundima teda alistumisele. (Mängu läbiviimiseks on lubatud gruppidel tegutseda ka allgruppina või üksikult).

Mängu alul asuvad valged ühel jõe kaldal ja punased teisel.

Võit loetakse surmatud (äralöödud) meeste järgi.

69. Haavatu päästmine.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 2 punast + 1 haavatu + 1 eestlane.

Mk: Kt₄, d = 1 km.

K: Vabadussõja ajal kadus Pahuveres asuva 3. rügemendi luuresalga ülem lpn. K. Samal päeval pisut hiljem

sai rügemendiülem teada ühelt kohalikult elanikult, et enamlaste rinde läheduses ja umbes $\frac{1}{2}$ km kaugusel Pahuverest (mängu alguspunktist) lamab haavatud eesti ohvitser. Kirjeldatud tunnusmärkide järgi rügemendiülem jõudis selgusele, et haavatu ohvitser ongi lpn. K.

Rügül—3 (mj.) andes suuna saadab vabatahtliku otsima haavatut. Viimane, kartes aga tabamist maastikul ümberhulkuvate vaenlaste poolt, on hoolikalt peitunud.

Päästja peab tarvitusele võtma kavalusi, sest kaks vaenlast (kes hakkavad üheaegselt päästjaga liikuma vastaspoolt ja ühekaugelt haavatust) võivad teda vangistada; näit.: ta võib tarviduse korral haavatu peita ära ja jälgijad juhtida valeteele ning hiljem tulla haavatu juurde.

Päästja on võitnud, kui ta on suutnud haavatu toimetada Pahuveresse (Mängu alguspunkti).

70. Maandunud lennuk.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: 1 + väh. 10/10.

A: Igale mängijale villasest lõngast käeside.

Mk: Kt_3 , $d = 1$ km.

K: Maailmasõja ajal a. 1917 panid sakslased tähele, et venelased, kes asusid sakslasist 2 km kaugusel, tulistasid nende lennukit, mis oli luuretegevusel venelaste positsioonide kohal. Tulistamise tõttu pidi lennuk maanduma $\frac{1}{2}$ km kaugusel sakslaste positsioonest. Lennuki maandumist nägid ka venelased.

[1919. a. juulikuus jõudis lennukil Narva senaator Neidhardt ühes saksa leitnandiga, kelle eestlased arreterisid ja kellelt said kuulda, et järgmisel päeval peab kohale jõudma veel lennuk, mis toob teateid Loode-armeele Saksa Rauddiviisilt koostöö loomise asjus. Järgmisel päeval eestlased märkasid saksa märkidega lennukit, mis maandus

Sala küla juures. Lennuki maandumist nägid ka Loodearmee piilurid].

Nii venelased [eestlased] kui ka sakslased [loodearmee-lased] otsustasid lenduri otsida üles. Lendur kartis aga vangisattumist ja peitis enda (koobas, puulatu, põõsalune).



Salk, kes on leidnud lenduri esimesena, võtab ta oma kaitse alla ega lase teda sattuda vaenlase kätte. Venelased [eestlased] tahavad toimetada vaenlase lenduri oma staapi, et saada temalt mõnesuguseid tähtsaid andmeid. Sakslased [loodearmeelased] kaitsevad lendurit, et ei läheks korda vaenlasel tähtsat isikut vangistada.

Mõlemail pooltel on õigus teineteist teha kahjutuks (käesideme rebimise teel), seni kui kumbki salk on suutnud lenduri toimetada oma staapi (teatud kohta).

71. Vangivoor.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: 3 ja väh. 10/10.

Mk: Kt₅, d = ½ km.

K: Eestlaste piilurid on võtnud kinni 3 enamlast ja tahavad neid toimetada oma staapi. Vangivoor liigub aeg-

laselt edasi. Kui eestlased jõuavad teel asenevasse T mõisa, siis nad teevad peatuse, asetavad vangid mõisa härrasmajja ja asuvad ise valveks ümber maja, et kaitsta maja võimalikul pääletungil. Enamlaste vangistamisest saab teada lähedal asuv enamlaste salk (10 min. pärast mängu algust). Enamlaste salk püüab vabastada vangistatud kas teel või T mõisas. Kuna aga enamlasile on tundmata eestlaste liikumissuund ja peatuspaik, siis nad peavad need avastama teel leiduvate märkide abil (jäljed, murtud oksad, tallatud rohi) või saadavad välja luurajad, kes siis leiavad liikumissuuna ja peatuspaiga ning neist teatavad salgale. Salk hakkab siis kiiresti liikuma eestlasile järele ja viimastega puutudes kokku asutakse kohe võitlusse (käega löömine). (Võitluse kestes jäävad vangistatud enamlased täiesti erapooletuks ja toimivad vahekohtunikena).

Suudavad enamlased sundida põgenema eestlasi, siis nad on võitjad ja vangid ka vabastatud. Peavad aga enamlased ise põgenema, siis jäävad eestlased võitjaks.

72. Päästke lipp!

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 10/10.

A: Lipp.

Mk: Kt_4 , $d = \frac{1}{2}$ km.

K: Mässajad talupojad on peagu hävitanud rüütlite jõugu. Nõuta, purustatud ja relvadeta rüütlid (ei oma löögiõigust) varjavad end väikesis salkades kõrvalises kolkas. Ühe salga juures on ka nende lipp, milline kui pühdus ei tohi milgi juhtumil sattuda vastaste kätte ja mida tuleb kaitsta viimse veretilgani.

Kui mängijaid on rohkesti, siis üksikute rüütlite salgad võivad alul ühineda. (Lippu tuleb alati eriliselt kaitsta.) On aga mängijaid vähe, siis tuleb rüütritel viia lipp kaugemale, kas läbi metsa või maastiku, kus talupojad luuravad.

Lippu võib viia üksik või väike salk, kuna teised korraldavad sel juhtumil pettemanöövri. Lippu võib viia aga ka kogu rüütlite jõuk.

Kavalusvõtted on lubatud. Talupojad võidavad, kui nad suudavad rüütlitelt röövida lipu.

[Lipu asemel võib päästa ka vangid, hankida salakäsku, mingisugust väärtuslikku eset].

73. Virgatsite seiklused.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 10/10.

A: Poolele mängijaist villasest lõngast käesidemed.

Mk: Kt_5 , $d = \frac{1}{2}$ km.

K: S mõisast saadetakse mõned eesti sõdurid salateatega M alevikku. Et pääseda läbi enamlaste ahelikust, selleks eesti sõdurid rõivastuvad ümber talumeesteks ega võta kaasa relvi (ei oma löögiõigust). Enda varjamiseks nad liiguvad läbi metsa. Relvastatud enamlased (löögiõigusega) silmavad teateviijaid ja piiravad metsa ümber, mistõttu need liiguvad üksikult.

M alevikku (määratud kohta) jõudnud, hangivad eesti sõdurid endale relvad (käesidemed, mis neile annab löögiõiguse) ja hakkavad ühes grupis minema tagasi, tarvilisuse korral vaenlasega teel astudes võitlusse.

Võidab see grupp, milline kaotab vähem käesidemeid.

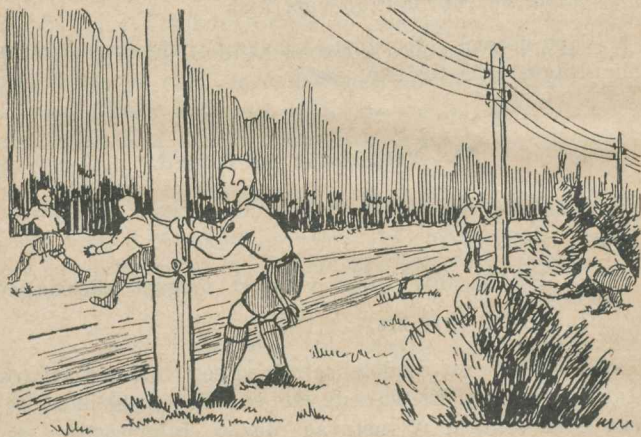
74. Telegraafiliini purustamine.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 15 (2 : 1 = enamlased : eestlased).

A: 75 sm pikkusi nööre, mille arv on kolm korda suurem telefonipostide arvust.

Mk: Kt₅, d = ½ km, keskel tee telefoniliiniga.



K: 1919. a. vallutas 2. Viljandi kommunistliku küti-rügemendi I kompanii Piimanina metsa vahimaja. Rügemendiülem saatis ühe rühma (I grupp) metsi mööda Soldino jaama juurde ülesandega purustada raudtee ja telegraafiliin, mille kaitsmine oli ülesandeks Eesti 4. jalgväe rügemendi I pataljoni 1. rühmal (II grupp). Saadud korralduse põhjal rühmaülem asetab iga posti juurde ühe valvuri ja saadab ülejäänud luurele. Rühmaülem (grupi

juht) ise aga jääb valvurite juurde ja peab sidet luure-salgaga, et seda vajaduse korral kutsuda appi.

Kõigil mängijail on löögiõigus. Liin loetakse purustatuks, kui teatud aja jooksul on suudetud siduda ümber mõne telefoniposti 3 nööri või kui pool rühmast (grupist) on surmatud (ära löödud).

75. Piiramine.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 25 (2 : 1 : 1 : 1).

Mk: Kt_4 , $d = 1$ km.

K: 1919. aastal pääle U aleviku pärast kestnud ägedaid lahinguid, mis lõppesid eestlaste võiduga, üks eestlaste rühm sattus liiga kaugele enamlaste rindesse. Kaotuste tõttu olid enamlaste rühmad lagunened üksikuiks väikesiks salkadeks, millised hulkusid sihita ringi. Ringi hulkudes 3 enamlaste salka nägid äraeksinud eestlaste rühma ja otsustasid ta teha võitlusvõimetuks. Leides aga, et üksik salk ei suuda saada toime rühmaga, enamlaste rühmaülem otsustas koondada mitu salka rühmaks, et siis piirata eestlased ümber ja teha nad võitlusvõimetuks. Ta saadab välja käskjalad sideme loomiseks kolme lähedaloleva enamlaste salga vahel. Käskjalad suudavad täita oma ülesande ja kolm salka piiravad ümber eestlaste rühma ning asuvad kallaletungile. Eestlased võidavad, kui nad suudavad takistada enamlaste salkade ühinemist nende kahjutukstegemisega või käskjalgade vangistamisega. Suudavad enamlased siiski ühineda, siis algab nende ja eestlaste vahel võitlus (käega ärälöömine), milline ka otsustab võidu.

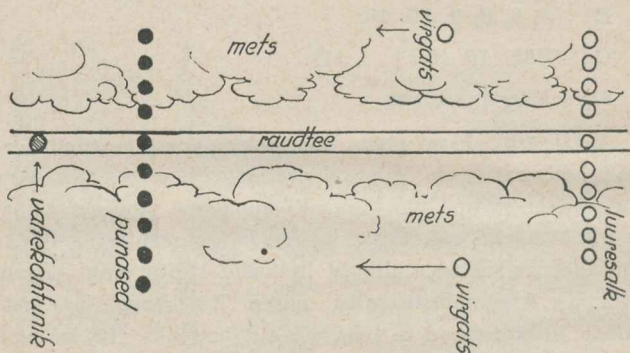
76. Soomusronglased hädas.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: 1 + väh. 10/10.

Mk: Kt₅, d = 1 km, tee.

K: Vabadussõja ajal lahinguis punastega soomusrongi „Kapten Irv“ ülem saatis salkkonna sõdureid ümbruskonda luurele. Luurajail õnnestus jõuda punaste rinde seljataha, kuid sellega nad sattusid ummikusse, sest



nüüd polnud enam võimalik pääseda tagasi soomusrongile. Luuresalga ülem saatis viimaks paar meest teele, et need nõutaksid abi soomusrongilt (mängijad peavad jõudma vahekohtuniku juurde, kes asub punaste rinde taga). Virgatsid liiguvad end varjates kahel pool raudteed (100 m kaugusel teest), milline punaste valve all. Viimase asjaolu tõttu nad peavad olema eriti ettevaatlikud, kuna nende tabamisega võidakse saada teada luuresalga asukoht ja see siis vangistada.

Teatud aja (umbes 1 tund) järele luuresalk asub teele teadmises, et virgatsid on tabatud (kui aga tabamata, siis nad asuvad vahekohtuniku juures). Luuresalk on võitlus-

valmis, sest tal on teada, et raudtee seisab punaste valve all; samuti ka punaste rinne.

Kõigil mängijail on löögiõigus. Läbipääsnuud virgats annab luuresalgale ühe punkti.

77. Sidetuvi püüdmine.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 3/3.

A: Paberist pall või õhupall („postituvi“), mis lastakse õhku nõöri otsas (nõöri ots seotakse kinni põösa või puu külge) mängijaile teadmata kohas. Paberist pall tõuseb õhku, kui ta täidetakse sooja õhuga. Selleks asetatakse palli avause juurde piirituslamp või lihtsalt piiritusega niisutatud puuvillatükk, mis süüdatakse põlema palli lahtilaskmisel.

Mk: Kt₃, d = ½ km.

K: Maailmasõja ajal teineteisele vaenulike vägede eelpostid märkasid sidetuvi. Sidetuvi näis väsinuna. Kumagi väe eelpostidest saadeti mõned sõdurid püüdma sidetuvi, nõnda et vaenlased neid ei märkaks. Vaenlase nähtavale tulekul tehakse see kohe kahjutuks (hüütakse vastava mängija nime).

Võidab see pool, kes suudab tabada sidetuvi.

78. Võitlus kommunistidega.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: 1 + väh. 10/10.

A: Lipp ja poolele mängijaist villasest lõngast käesidemed.

Mk: Kt₅, d = ½ km, keskel lagendik (d = 100 m).

K: Oma tegevuse arendamiseks tahtsid 1924. a. 1. detsembril mässajad vallutada R relvadelao (lagendiku keskel, märgitud lipuga). Ladu kaitsesid R garnisoni

üksikud valvepostid (25—30 m vahedega relvadelao ümber). Mässajail polnud aga relvadelao vallutamine kerge, kuna neil puudusid relvad (löögiõigus ainult valvureil). Suudavad aga mässajad siiski tungida lattu, siis nad saavad säält endile relvad (lipu juures on sidemed, mis annavad löögiõiguse).

79. Lipukaitsjad.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: 1 + väh. 10/10.

A: 4 rulli nõõri à 50 m ja 3 lippu.

Mk: Kt₅, d = ½ km, keskel lagendik (d = 20 m);
d = ½ km.



K: Liivi-Vene sõja ajal jäi põgenev rüütlite jõuk peatuma ja ehitas enda kaitseks kindlustuse (teatud maaala piiratakse nõõriga). Kindlustuse keskele asetati rüütlite lipud, kuna kindlustuse kaitseks säeti välja kaitsjad (5—8 m vahedele).

Hulkuv venelaste salk sattus aga rüütlite jälile, kuid ei julgenud alata pääletungi, sest nende teades rüütlid olid arvuliselt ülekaalus. Selle asemel püüavad venelased üksikult hiilida kindlustusse ja varastada lippe.

Löögiõigus on ainult kaitsjail. Löödu lahkub mängust. Mängu lõpul vahetuvad osad. Võit otsustatakse punktide järgi. Lipu äratoomise eest saab 10 p., kindlustusse lippe juurde pääsmise eest — 1 punkt.

80. Luurajad tegevuses.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 5/5.

A: Väh. kolmel mängijal paber ja pliiats.

Mk: Vahelduv (av, kt₃), d = 1 km.

K: Vabadussõja ajal eestlaste moonavoor on teel rindele. Kuna aga sõja ajal vooride edasiliikumine on seotud raskuste ja hädaohtudega, siis saadetakse välja luurajad, kes peavad tooma ümbruskonnast täpseid teateid. (Maakuulajad teevad visandeid ja plaane, märkides neil: elamud, sillad jne.) Maakuulajad lähevadki välja 1—2-mehelisis salkades.

Läheduses ringiliikuvad enamlaste salgad märkavad luurajaid ja püüavad neid teha kahjutuks.

Enamlased on hästi relvastatud (omavad löögiõiguse), eestlased aga puudulikult (ei oma löögiõigust). Önnestub enamlasil suurem osa eestlasist tabada (lüüa ära), siis nad on võitnud. Võit on aga eestlasil, kui pool neist jääb tabamatuks ja nad suudavad täita oma ülesande.

81. Eksinud luuresalgad.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 2/2.

Mk: Kt₅, d = 100 m.

K: Kord sõja ajal venelaste ja eestlaste hälbinud luuresalgad püüdsid jõuda tagasi oma eelpostide juurde. Nii pidid venelased liikuma punkt A-st B-sse ja eestlased B-st A-sse. Liiguti ahelikus (5 m vahedel) ja püüti end võimalikult varjata. Kui aga satuti vaenlasega vastamisi, siis astuti võitlusse (käega äralöömine). Võitnud on see grupp, kummal on vähem kaotusi.

82. Hõimlased.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 2/8/2.

Mk: Kt₃, d = ½ km.

K: Vabadussõja ajal tungis kord jõuk enamlasi eestlaste ja neile appitunud soomlaste vahele ja püüdis takistada nende ühinemist, et seega mõlemaist kergemini saada jagu. Seisukord kujunes eestlaste ja soomlaste suhtes võrdlemisi kardetavaks, sest enamlaste jõuk oli neist arvuliselt mitmekordses ülekaalus. Püüti siis otsida üles enamlaste rinde nõrgemaid kohti, et säält ühinemiseks tungida läbi. Enamlased olid aga valvsad ja iga vähima sellise katse puhul nad asusid võitlusse (käega löömine).

Eestlased ja soomlased võidavad, kui neil enne teatud aega õnnestub teostada ühinemine, kui mitte, siis — enamlased.

83. Vaenlased liikvel.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 5/5 (gruppide suurust teavad ainult oma grupi liikmed ja vahekohtunik).

A: Kummalegi grupile paber ja pliats.

Mk: Kt₅, d = 1 km.

K: Vabadussõja ajal eestlaste ja enamlaste vahelistes võitlustes märgati kord nii ühelt kui ka teiselt poolt, et vaenlaste kompaniid on liikvel (paralleelselt ja varjatult). Mõlemad pooled püüdsid teha kindlaks vaenlaste arvu, sihtpunkti ja juhti, seejuures püüti ise aga jääda varjatuks. Hiljem mõlemate kompaniide ülemad esitasid ülemusile (vahekohtunikule) tähelepanekute kohta kirjalikud ettekanded.

Võidab parima ja täpseima ettekande koostaja.

84. Võitlus mässajatega.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16.

O: Väh. 4/4.

Mk: Kt₅, d = $\frac{1}{4}$ km.

K: Riigivastased elemendid korraldavad N linnas kallaletungi ametiasutustele, kuid peavad laskemoona lõppedes (ei oma löögiõigust) ja karistuse kartusel põgenema linnast välja.

Garnisoniülem saadab sõdurid mässajaid tabama. Sõdurid on hästi relvastatud (omavad löögiõiguse) ja liiguvad salkadena. Kuid kui sõdurite salk kohtub neist arvuliselt ülekaalukama mässajate salgaga, siis peavad sõdurid alistuma ja neilt võetakse relvad ning vangistatakse nad. Tabatud mässajad viiakse garnisoni vanglasse (telk, piiratud koht), kust neid kaaslased püüavad vabastada. Selleks nad korraldavad vanglale rünnakuid

(vang muutub vabaks, kui vaba mässaja saab teda puudutada).

Võit arvutatakse punktide järgi. Vangistatu — 1 p., vabastatu — 2 p., vaba mässaja — 1 p. Võit kuulub suurema punktide arvu omanikule. Teistkordsel mängimisel osad vahetuvad.

85. Läbi aheliku.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 1/10.

Mk: Linn (alev), $d = \frac{1}{4}$ km.

K: T politseikomissar andis kohalikule kaitseliidu malevkonnale (päälilikule) telefonogrammi, et postkontori (panka, koolimajja) on varas tunginud sisse. Teate põhjal alarmeerib malevkonna päälilik 1. rühma ning asetab ta ümber varga peidukoha (mitte ligemale kui 200 m). Varas võib kasutada põgenemiseks igasuguseid kavalusi (riiete muutmine jne.). Saab ta põgeneda, on ta võitnud. Varas loetakse tabatuks tema puudutamisel.

86. Taagepera salk.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. $\frac{5}{3} =$ enamlased/eestlased.

A: Vahendeid gruppide eraldamiseks.

Mk: Kt_3 , $d = \frac{1}{4}$ km ehitusega.

K: 1918. aastal detsembrikuus asutati Taageperas partisaansalk (I grupp). Salga juhiks oli lipnik Soovik ja salka kuulus kümnekond meest.

Ühel õnnetul päeval enamlased (II grupp) piirasid (mitte ligemale ehitusele kui 25—30 m) salga sisse Taagepera lossis (ehitus).

Enamlaste kallaletungil eestlased (kellel ei ole löögiõigust), püüavad puutumata pääseda läbi enamlaste rindest või peituda lossis.

Teatud aja möödumisel enamlased said abijõude ja algavad lossile lähemale ja varsti ka lossi tungima, vangistades igauhe, kes saadakse kätte. Eestlased võidavad, kui vähemalt pool neist on jäänud puudutamata või leidmata.

87. Piiratud postkontor.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 2/10.

A: Postkaart, kiri.

Mk: Linn (alev), d = $\frac{1}{4}$ km.

K: 1924. a. 1. detsembril kommunistid tahtsid Eestis panna toime riigipöörde. Selleks asutati juba varakult linnadesse ja alevitesse üksikud löögirühmad, kes siis korraga 1. detsembril pidid haarama võimu.

Samasugune olukord valitses ka V linnas. Säälsete kommunistide korraldusest sai aga teada kaks riigitruud kodanikku (mängijat), kes püüdsid ajada nurja kommunistide kavatsused seega, et tahtsid telegrammiga teatada päälinna eelseisvast hädaohust. Ent kohalikud kommunistid olid säädnud (aheliku) patrullid postkontori (määratud maja) ümbritsevaile tänavavale, et tabada postkontorisse tõttavad teateviijad. On aga teateviijad jõudnud juba sellele tänavavale, kus asub postkontor, siis kommunistid neid enam ei puuduta, kuna kardavad seega endile tõmmata üldist tähelepanu.

Mängu võib korraldada mitmel viisil:

- 1) Teateviijaille pole lubatud liikumisabinõude kasutamine, ka ümberrõivastumine mitte. Samuti ei tohi kasutada läbikäike, maju ega nende eeskodasid enda varjamiseks. Postkontor on aga vallutamata.
- 2) Postkontor on vallutatud, tänavavil on vahipostid, liiklemisabinõude kasutamine on lubatud ja mänguväli on võrdlemisi laialdane. Postkontor (postkast) on alatise valve all. Ümberrõivastumine on lubatud.

Teateviijad võivad, kui neil õnnestub puudutamata pääseda postkontorini ja kaart heita postkasti. Vastasel korral aga — kommunistid.

88. Kallis aare.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 2/6 = rüütlid/hiiglased.

A: Aare (lipukene), igale hiiglasele kepikene.

Mk: Kt₅, d = ¼ km.



K: Keegi petis varastas kuningatütrelt kalli aarde. Kuningatütar oli väga kurb. Keegi vana nõid aga seletas, et aare on peidetud metsa puutsa. Metsas on aga nõiakepikestega hiiglased (mitte ligemal kui 30—40 m ehtest), kes valvavad iga teed ja teerajakest, ja keda nad puudutavad kepiga, see langeb surnult maha. Sellest hoolimata leidis vapraid rüütleid, kes läksid otsima kuningatütre ehet, et see tuua tagasi omanikule.

Mängu kestus 1 tund, mille jooksul rüütlid peavad katsuma aarde tuua ära.

89. Võitlus sillal.

E: 5, 6, 8, 9, 15.

O: Väh. 10/10.

Mk: Kt₃, d = $\frac{1}{4}$ km, jõgi sillaga.

K: P jõe silla ümber areneb võitlus. Punaste vastupanu on murtud lahinguis eestlastega. Punaste rühma ülem otsustab koondada silla juurde oma viimsed mehed ning katsuda veelkord murda eestlaste vastupanu. Selleks ta säeb ette eelkaitseosad ja saadab välja ka piilurid, et jõuda selgusele, mis suunas ja milliste jõududega vaenlane hakkab tungima pääle. Piilurite andmed andsid punaste ülemaile lootusi oma ülesande täitmiseks, sest eestlasi nähti liikuvat võrdlemisi väikeste salkadena silla suunas. Arvatavasti eestlased ei arvestanud punaste pääletungi võimalust silla juures. Eestlased liiguvad seepärast sillale lähemale ja punaste osad teesklevad taganemist. Vaevalt jõuavad eestlased aga sillale, kui punased asuvad ägedale pääletungile. Kujuneb võitlus (käega löömine, lõnga rebimine).

Võidavad kas eestlased või punased, seejärgi kumb kumma suudab sundida põgenema. Äralöödud mängija loetakse surnuks.

90. Leidlikud sanitarid.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16, 18.

O: Väh. 20 (1 : 3 = enamlased : eestlased).

A: Puist tehtud kandraamid, väh. 6.

Mk: Kt₃, d = 1 km.

K: Vabadussõja ajal Pihkva vallutamise operatsioonidel Veliikaja ääres ägedas lahingus oli üks rühm eestlasi tunginud liiga kaugele enamlaste rindesse. Rühmaga kaasas olevad kolm ohvitseri said haavata. Nähes end



olevat liiga kaugele läinud, otsustati taganeda, et uuesti oma meestega luua kontakt.

Haavatute transportimiseks valmistati kanderaamid. Hädaohtliku asukoha ja aeglase liikumise tõttu võimaliku enamlaste kallaletungi vältimiseks valmistati kanderaame rohkem kui haavatuid. Tühje kanderaame, millele oli haavatute kujutamiseks laotud oksid ja mättaid, transportiti teises suunas haavatute kanderaamidele. Üks väike enamlaste salk sai teateid eestlaste rühma saatusest ja otsustas nad tabada, eriti aga haavatud ohvitserid, kelle käest nad lootsid saada mõnesuguseid teateid. Enamlaste kallaletungi korral võivad tühjade kanderaamide kandjad need visata maha ja põgeneda. Kuna lahingus oli laske-
moon lõppenud, siis ei olnud eestlasil võimalik tulistada (eestlasil ei ole löögiõigust).

Enamlased võivad, kui nad suudavad vangistada vähemalt 2 ohvitseri ja kahjutuks teha poole eestlasist.

91. Paala lahing.

E: 5, 6, 8, 9, 15, 16, 19.

O: Väh. 10/10/10.

Mk: Kt₁, d = 1 km.

K: Muistsete vabadusvõitluste ajal püüdsid Ugandi ja Sakala malevad ühineda. Nende vahel asusid aga sakslased ja lätlased, kes kõigiti püüdsid takistada ühinemist ja võimaluse korral vangistada ühe malevaist.

Malevad peavad omavahel ühendust signaliseerimisega ja käskjalgadega, varitsedes hetke, millal võiks sündida liitumine.

Kõigil mängijail on löögiõigus. Õnnestub Ugandi ja Sakala malevail liitumine, siis nad on võitnud. Kui aga mitte, siis võidavad sakslased ja lätlased.

92. Pitseeritud ümbrik.

E: 5, 6, 8, 9, 16.

O: Väh. 2 kolmeliikmelist gruppi.

A: Korraldused liikumise kohta pitseeritud ümbrikus — 2 tk.

Mk: Linn, d = 1—3 km.

K: Ärevail ajal tuleb hoida saladuses korraldused kaitsevæeosade liikumise kohta. Nii anti kord rügementide ülemaile (gruppide juhtidele) korraldused liikumise kohta täpselt ühel ajal pitseeritud ümbrikes. Korralduse järgi tuleb rügementidel minna teatud kogunemispunkti, kuhu liigutakse korralduses märgitud marssruudi järgi, kusjuures iga rügement liigub ise teed. Liigutakse ettevaatlikult ja end varjates.

Võidab rügement, kes jõuab kõige kiiremini kogunemispunkti.

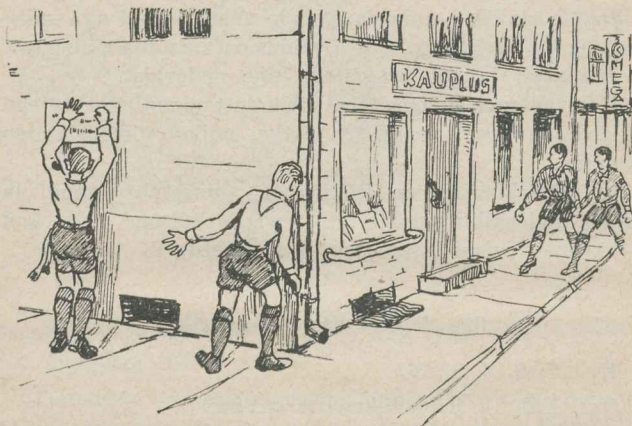
93. Manifesti levitajad.

E: 5, 6, 8, 15, 16.

O: $2 + 2 \times 4$.

A: Manifeste (paberlehti) väh. 8; paberinaelu.

Mk: Linn (alev).



K: 1918. a. veebruarikuus sai T linna enamlaste täidesaatev komitee teada, et eestlased kavatsesid maa-päeva poolt vastuvõetud Eesti iseseisvuse manifesti rahvale teha teatavaks, selleks neid asetades teatud kohtadele välja. Manifesti levitamise vältimiseks saadab täidesaatva komitee esimees välja kaheliikmelised relvastatud patrullid (löögiõigus ainult siis, kui liiguvad käsikäes). Patrullid võivad vilesignaali abil endile naaberpatrulli kutsuda appi.

Oma ülesande täideviimiseks võivad eestlased kasutada kõiksugu kavalusi: ümberrõivastumine, sõidukite kasutamine jne.

Manifesti levitajad võidavad kui nad teatud aja möödumisel suudavad ühe manifesti riputada välja, vastasel korral — enamlased. (Manifestide väljapaneku kohad ära määrata. Manifeste võib asetada paari meetri ulatusel määratud kohast.)

94. Saladuslikud jalgratturid.

E: 5, 6, 9, 10, 15, 16.

O: Väh. 2/2.

A: Igale mängijale jalgratas.

Mk: Vahelduv $d = 4-5$ km, rattasõiduks kõlvuliste teedega.

K: Kaks Nõukogude Vene salakuulajat kasutavad soodsat hetke, tulevad üle piiri Eestisse ja suunduvad jalgratastel sisemaale.

5—6 min. pärast (mängu algusest) märkab eesti piirivalvur piiril jalgratta jälgi, teatab leiust kordoni ja kordoniülema korraldusel hakkavad kaks jalgratturit-piirivalvurit salakuulajaile nende jälgi mööda järgima. Salakuulajad, märgates piirivalvurite lähenemist, peidavad jalgrattad ja põgenevad metsa. (Piirivalvurite petteks nad võivad ka jalgrattaid ja endid peita hoopis teises kohas kui selles suunas, milles jäljed pöörduvad metsa.) Põgenikud on varjul pool tundi, siis nad võtavad jälle jalgrattad ja püüavad vangistamatult jõuda tagasi lähtekohta. Põgenikud võivad pöörduda tagasi ka jälgijate jalgratastel. Õnnestub see neil, siis nad on võitnud. Jälgijad võidavad aga ainult siis, kui nad suudavad põgenikud vangistada, neid lüües ära enne alguspunkti jõudmist.

95. Tundmatu tabamine.

E: 5, 6, 15.

O: 5—10.

A: Igale mängijale tundmatu isiku kirjeldus.

Mk: Linn (alev), $d = \frac{1}{2}$ km.

K: Ümbruskonnas on nähtud kahtlast isikut. [Üle piiri tulnud Nõukogude Vene salakuulaja.] Kohalik konstaabel [poliitilise politsei komissar] on sellest huvitatud ja asub ühes kaitseliitlastega püüdma tundmatut. (Tundmatuks on mõni vanem tegelane või ümberrõivastatud noorkotkas.) Otsimisel kasutatakse tundmatu kirjeldust, milline saadakse neilt, kes nägid tundmatut. Tundmatu hõlpsamaks leidmiseks asub iga mees üksikult otsimisele. Otsitava leidmisel ta vangistab selle (märgib üles tundmatu leidmise aja ja koha). Mäng vältab seni, kuni kõik on tabanud tundmatu või kui on möödunud määratud aeg. Võidab see, kes esimesena tabas tundmatu.

96. Signaliseerimine nööriiga

E: 5, 6, 19.

O: 1 + väh. 2.

A: Nööri iga mängija kohta väh. 10 m.

Mk: Kt₅, d = 20 m.

K: Kaitseks vaenlase ootamatu kallaletungi vastu asetatakse välja piilurid (ringi ümber mj.). Piilurid pea-



vad hoolega pidama silmas ümbrust ja ka sidet endi vahel. Kuna aga välitelefoniid puuduvad, siis ühendatakse vahipostid nõõridega, mille abil signaliseeritakse (morse järgi) piilkonnaõlema korraldusi ja oma tähelepanekuid. Veategija lahkub mængust. Võidab viimsena mængu jäänud mængija.

97. Tuletegiad metsas.

E: 5, 9, 16.

O: Väh. 2.

Mk: Kt₃, d = 1—2 km.

K: Petserimaal V vallas oli gulånje kakelusega, millest teatati Petserisse ratsapolitseile. Enne ratsapolitseie kohalejõudmist kaklejad põgenesid metsa, kus nad endid varjavad. Kuna teadmata oli põgenike peiduurgas, siis säeti metsa lähedusse mitmesse kohta valve välja. (Mængijad asetatakse õhtlastele vahedele ja kaugustele m.j.-tuletegiast.) Järgmisel päeval märkab valve metsast tõusvat suitsu. Suitsu märkamisel hakatakse liikuma suitsu poole. Politseie ilmumisel lasevad peitujad endid vangistada (lõpeb mæng). (Kõige kiirem kohalejõudjaist on mængu kordamisel tuletegiija.)

98. Reetvad jäljed.

E: 5, 15.

O: Väh. 5/5 = politseinikud/varas + inimesed.

Mk: Av, pehme pinnaga kaetud maa-ala, d = 20—30 m.

K: Öõvaht leiab hommikul, et ärri on murtud sisse. Ta kutsub kohale politseinikud. Politseinikud leiavad sisseturde kohal jalajälgi. Mõnesugustel põhjustel oletavad

politseinikud, et varas peab leiduma läheduses olevate inimeste (II grupp) hulgas. Politseinikud võtavad uurimise alla inimeste (II grupp) möödumisel nende jalajäljed, mille järgi nad peavad otsustama, kes on varas. Politseinikud peavad nüüd kohalolevad inimesed (II gr.) kinni ja otsustavad saapataldade järgi, kes on varas. (Saapataldade uurimisel ei ole näha maapinnal jälgi.) (Igaüks arvestab üksikult.) Mängu lõpul osad vahetuvad. Iga õigesti hinnanud mängija saab punkti. Võidab see grupp, kumb saab rohkem punkte.

99. Vana-Kastre lossi piiramine.

(Talimäng.)

E: 5, 6, 8, 9, 17.

O: Väh. 4/4.

A: Lumest kindlus.

Mk: Av, d = $\frac{1}{4}$ km.

K: 1558. a. jaanuaris tungis vene väe ülemjuhataja Sig-Aley 40.000 mehega Vastseliina juures Tartu piiskopkonda, röövis ja põletas säääl kaugelt ja laialt kõik külad maha. See sünnitas kõikjal suurt hirmu, sest sääarast asja polnud Liivimaal 56 aasta jooksul sündinud. Edasiliikumisel venelased jõudsid Vana-Kastre lossini (lumest kindlus), mis asenes Emajõe ääres ja kuulus piiskopile ning oli Tartu doomhärä Hakelberg'i valdamisel.

Venelased algasid selle piiramist ja pommitamist, et sundida kindlust alistuma. Lossi komtur otsustas visalt panna vastu ja venelastega tekkis äge lahing. (Lumekuulist tabatud mängija loetakse surnuks ja peab mängust lahkuma.)

Võitjaks on see grupp, kumb suudab sundida vastase taanduma.

100. Märgiviskajad.

E: 5, 6, 8, 9, 17.

O: Väh. 3.

A: Lauatükk suuruses 20×20 sm, kivisein või puuvirn ja parajaid pildumiskive.

Mk: Av, d = 50 m.



K: 10 m kaugusel kiviseinast tõmmatakse viskejoon. Võistlejad asuvad joone taha. Kiviseina juures seisab vaht, kellel on lauatükk, mille ta asetab serviti nähtavale kohale. Mängijad püüavad nüüd lauatükki nii tabada, et ta kukuks ümber. Pääle tabamist katkestatakse kividepildumine ja tabaja katsub oma kivi tuua ära. Kuid seejuures püüab vaht mängijat tabada. Vaht ei tohi aga tabada mängijat, kui viimane asetab jala oma kivile. Kuid tagasijooksul kohale võib vaht teda jälle püüda. Püüab aga vaht kivitabaja kinni, siis muutub see vahiks. On lauatükk tabades kukkunud, siis võib vaht viskajat püüda alles siis, kui ta on lauatüki asetanud endisele kohale tagasi.

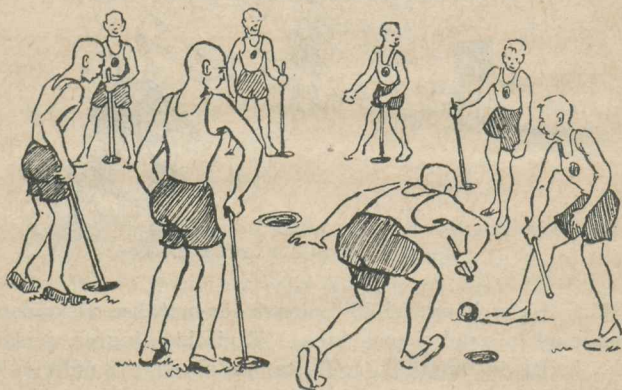
101. Pesamuna.

E: 5, 6, 8, 9, 17.

O: Väh. 4.

A: 10 sm läbimõõduga puumuna, igale mängijale vöökõrgune kepp.

Mk: Av, $d = 50$ m. Platsi keskel on nii suur auk („pessa“), et muna sinna vabalt mahub sisse. Ümber augu, paari meetri kaugusel on väikesed augud. Väikesi auke on niisama palju kui mängijaid ilma üheta.



K: Üks mängijaist, kes määratakse liisu abil, on munaajaja, kes püüab muna ajada „pessa“. Teised mängijad on kaitsjad, kes püüavad muna lüüa eemale, kuid hoiavad muidu alatiselt kepid neile määratud väikeses aukudes. Sel ajal, kui mõni kaitsjaist lööb muna eemale ja jätab oma augu kepi, võib ükskõik milline mängija, kas ajaja või kaitsja, selle augu võtta ära (s. o. torkab oma kepi sinna sisse). August ilmajäänu, kui ta mõnesse teise auku ei saa oma keppi pista, läheb munaajajaks.

Õnnestub aga munaajajal veeretada muna „pessa“, siis ta viskab sinna kepi pääle. Seda teevad ka kõik teised mängijad. Kelle kepp jääb kõige viimseks, hakkab munaajajaks. (Augul olevad kepid peavad olema korralikult augu pääl.)

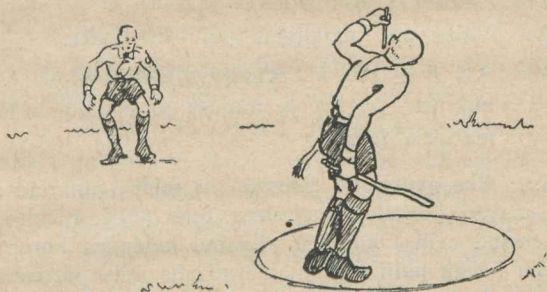
102. Kutsikalööjad.

E: 5, 6, 8, 9, 17.

O: Väh. 2.

A: „Kutsik“ (25 sm pikkune puupulk) ja 50—75 sm pikkune kaigas.

Mk: Av, $d = 50$ m. Platsi keskel aseneb piiriaed (ruut, mille küljed on 1 m, või ring, mille raadius on 1 m).



K: Mängu mängitakse harilikult paarikaupa. Mängu alul heidetakse liisku, kes hakkab esimesena lööma kutsikat. Lööja jääb paigale, kuna aga teine mängija eemaldub löögi sihis. Lööja viskab „kutsika“ üles ja püüab seda kaikaga lüüa kaugemale. Teine mängija võtab „kutsika“ üles ja viskab ta tagasi. Satub see tagasiviskamisel piiriaeda, siis tuleb viskaja lööma, kui mitte, siis lööb senine lööja edasi.

Võidab see mängija, kes on löönud kõige rohkem kordi. Juhtumil, kui lööja ei saanud kutsikale külge, ta võib veel 2 korda mitte tabada (järjest). Ei õnnestu tal ka veel kolmandal korral „kutsika“ tabamine, siis ta läheb tagasi viskajaks.

Mängu võib ka sellega muuta keerulisemaks, et „kutsik“ asetatakse piirile (otsaga vastu piiri). Lööja lööb talle otsale ja kui „kutsik“ nüüd hüppab üles, siis püüab lööja uue löögiga lüüa ta kaugemale. Muud tingimused jäävad samaseiks.

103. Osav käsi.

E: 5, 6, 8, 9, 17.

O: Väh. 1/1.

A: Väike pall ja kaigas palli löömiseks.

Mk: Av, $d = 100$ m. Mänguväljaku keskele tehakse auk ($d = 1$ m) ja august 10 m kaugusele tõmmatakse joon.

K: Üks grupp on „lööjad“ ja teine „püüdjad“. Lööjad asuvad joonele, kusjuures nad palli löömiseks on varustatud erilise kaikaga. Lööjad heidavad kordamööda vasaku käega palli üles ja löövad siis seda paremas käes oleva kaikaga. Iga lööja võib sel moel kolm korda lüüa palli. Püüdjad püüavad aga mahakukkunud palli. Pallileidnu viskab palli auku säält kohalt, kus see oli kukkunud maha. Ei kuku pall auku, siis saavad „lööjad“ ühe punkti; kukub ta aga auku, siis jäävad lööjad punktita. Samuti ei saa lööjad punkti, kui püüdjad õhus tabavad palli. Õhust tabatud palli ei tarvitse enam auku heita.

On kõik lööjad palli löönud, siis osad vahetuvad. Võidab grupp, kes omandas kõige rohkem punkte.

104. Võitlus põhjanabal.

(Talimäng.)

E: 6, 8, 9, 15, 17.

O: 1/1 + väh. 5/5.

A: Sula lumi. Igale mängijale 1 m pikkune kepp.

Mk: $Kt_3 d = 2-3$ km, lagendikega.

K: Kummalgi pool ühekaugel põhjanabast (1 km) asuvad inglaste ja norralaste salgad, kelle ülesandeks on põhjanaba avastamine. Mõlemad salgad saatsid kumbki ühe luuraja välja põhjanaba leidmiseks. Kuid kumbki meestest ei ilmunud tagasi, sest mõlemad olid avastanud põhjanaba ja otsustanud säält mitte lahkuda, et kindlustada oma riigile eesõigus. Mõne aja (15 min.) pärast pääle luurajate lahkumist asuvad mõlemad salgad luurajate jälgede järgi põhjanaba-teenkonnale. Esimesena põhjanabale jõudnud salk asub sääli kaitseseisukorda (asetavad kepid ringi ümber põhjanaba ja hakkavad valmistama lumekuule). Niipea kui teine salk saabub (hiljem kohaletulija salk paneb oma kepid kõrvale), algab lumesõda keppide võtmiseks ja kaitsmiseks. Kaitsjad ei tohi enam oma keppe puudutada, kuna aga teine salk püüab neid võtta ära. Mängija loetakse surnuks, kui teda tabatakse kahel korral lumekuuliga. Iga surnu ja äravõetud kepi eest arvatakse 1 punkt. Pääletungijad saavad põhjanaba endale, kui nende punktide arv ületab poole võrra kaitsjate punktide arvu. Põhjanaba jääb kaitsjaile, kui nad suudavad surmata kõik vaenlased. Kaitsjad võivad ka jälgida põgenevaid vaenlasi.

(Mõlemad luurajad ei võta osa võitlusest, vaid tegutsevad vahekohtunikena.)

105. Täpsusvise paati.

(Veemäng.)

E: 6, 8, 17.

O: Väh. 2 kahemehelist gruppi.

A: 1 pall ja igale grupile paat.

Mk: Veekogu, $d = 25$ m.

K: Paadid asenevad (kui rohkem paate kui üks, siis ringis) üksteisest väh. 5 m kaugusel. Iga paadi ninas seisab palliheitja palliga, mida püüab visata teise paati. Kukkub pall paati, saab viskaja grupp punkti. Palli ei tohi takistada paati kukkumast ega aerudega lüüa kõrvale. Palli kõrvalekukkumisel peab viskaja grupp selle tooma ära.

106. Hoiatajad.

E: 7, 12.

O: 1 + väh. 2.

Mk: Linn.

K: Kriminaalpolitsei ametnikud jälgivad äsja vanglast vabanenud roimarit (mj.), kuna kardetakse, et ta jällegi hakkama saab mõne sissemurdmiskatsega. Kahtlustatav peatubki paljude äride vaateakende juures. (Iga akna juures $\frac{1}{2}$ min.) Teda jälginud politseinikud peavad hiljem märkima üles nende äride nimed, milliste akende taga roimar peatus, et hoiatada nende omanikke.

Täpseim märkija on võitja.

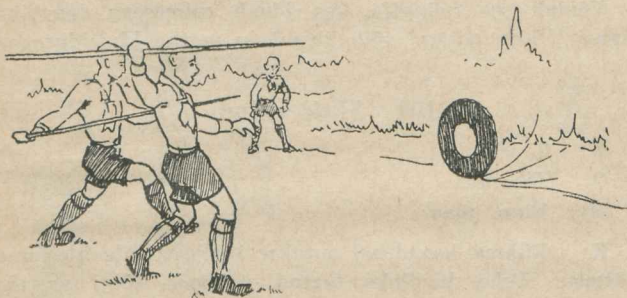
107. Täpsusvise odaga.

E: 8, 17.

O: Väh. 2.

A: Paksu musta paberiga kaetud tünnivitsast tehtud ketas, mille keskel on valge sõõr ($d = 30$ sm). Igale mängijale terava otsaga $1\frac{1}{2}$ m puust oda.

Mk: Av, $d = 20-30$ m.



K: Ketas pannakse veerema. Mängijad püüavad odaga visates veereval kettal tabada valget ringi.

108. Õige suund.

E: 9, 16, [5, 6].

O: 3—8.

A: Igale mängijale kompass ja kaart, millele on märgitud igäihe jaoks tee, kuhu ta peab minema. Punaseid rakette ja rakettpüstol.

Mk: Kt₁, $d = 2-3$ km.

K: Maadeuurimise ekspeditsioon on eksinud ära tundmatus kohas. Ekspeditsiooni juht varustab kõiki ekspeditsiooni liikmeid kompasside ja kaartidega ja saadab nad

erisuundadesse. (Tee olgu võimalikult kõver ja üheraskune.) Juhtumil, kui ekspeditsiooni moonavoorile tungivad kalalale pärismaalased, siis ekspeditsiooni juht annab sellest märku rea punaste raketidega, mispääle ekspeditsiooni liikmed peavad kiiresti liikuma tagasi. Mõne aja pärast ekspeditsiooni liikmed saavadki selle signaali (s. o. kui nad on jõudnud sihtpunkti) ning algavad kiires korras liikuma tagasi kõige otsemat teed.

Võidab see mängija, kes jõuab esimesena laagrisse tagasi. [Seda mängu võib ühendada matka kirjeldusega.]

109. Alati valmis.

E: 9, 13.

O: Väh. 2/2.

Mk: Linn, maa.

K: Rühma koondusel antakse igale salgale ülesanne. Näiteks: Teha kindlaks teatud rajoonis kõigi arstide, haiglate, apteekide, esmaabipunktide asukohad ja vastuvõtmistunnid, telefoninumbrid jne. Salga ülesanne jaotatakse üksikuile liikmeile.

Võidab salk, kes täidab oma ülesande kõige kiiremini ja täpsemini.

110. Pimedate kompass.

E: 16.

O: Väh. 2.

A: Lipp (küngas, kivi, põõsas). Igale mängijale kompass ja korv või allakäänatavate äärtega müts.

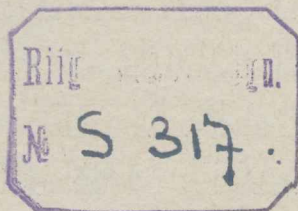
Mk: Av, d = 200 m.

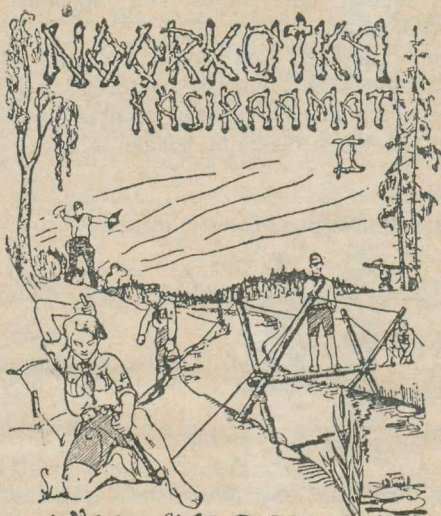
K: Mängijad asuvad väh. 10 m vahedega üksteisest teatud joonel, millest hulga maad eemal aseneb lipp. Lipp ei asene aga seisujoone vastas.

Igal mängijal on pääs korv või allakäänatud äärtega müts, mille äärte külge on kinnitatud paber niiviisi, et asjaomane suudab näha ainult oma jalgealust maad ja käes olevat kompassi.

Mängijaile antakse lipu suund kompassi järgi, s. o. lipu suuna kaldenurk kompassi osuti (põhja-lõuna) suunast, mille abil mängijad peavad jõudma lipu juurde.

Võitnud on kõige õigemini kohale tulija.





VÄLITEGEVUS

ANNAB OSKUSED,
ET KÕIKI
VÄLIMÄNGE
HÄSTI MÄNGIDA.

S 317

S