

A. 1879.

Laste Lust.



50 mängi

fooli-, lastepidude, jalutuste, turniõpetuse,
meelejahutuse jaoks

koolilastele kui õpetajatele

soovinud

H. Laakmanni
trükit. kingit. 1913. **Permann.**



Motto: Igal ajal oma aeg.

Tartus, 1876.

Trükitud H. Laakmann'i kulu ja kirjadega.

1876

27914

Zensuri poolest lubatud. Riias 5. Februaril 1876.

ENSV TA
Kirjandusmuuseumi
Arhiivraamatukogu

23333



Sissejuhatusesks.

Igal asjal oma aeg, nõnda ka mängil. Haritud rahwa seas on mängid ammugi aset wõtnud, noorde kui wanade juures, mitmel moel, miikspärast siis ka mitte meite rahwa seas? See karastaw, ergitaw, lustilik, armas ajawiide on palju parem, kui igawus, lamamine, priiskamine prii ajal. Inimene on juba kord tööle ja teule loodud, tal peab ikka midagi ajawiideks käes olema, muidu ei wõi ta seista. Seda on wana, weel enam noore juures näha. Laps otsib isi oma pää järele ajawiidet, lusti, mängi, sagedaste ka kõlbmata wiisil. Et seda ei sünniks, on wäga tarwilik, sündsaid mängu lastele (kui ka wanadele) nende õpetajale, wanemate poolest ettepanna, isi aga mitte tuskka, tuhni meelega päält waadata, mis laste rõõmu rikub. Tuli ometi mängu juba wanal ajal, enne Kristuse sündimist, rahwa juures suurel mõõdul ette, kui Kreeklaste Olim-

pia mängid, kus terve rahvas ennast kogus,
 kõiksuguse mängu, lusti, võiduotsimisele. Sää-
 l võitlešivad wahwad mehed küll sõariistade, kui
 pillide, küll ihu rammu, kui ka waimu wäega.
 Kes võitnud, sai auutäheks lorbeerivaaniku pähä
 ehk muud kiitust. Sedasama tuli ka keskajal
 rahwa, kui ülemate juures ette. Kuuilid pida-
 šivad sagedaste kokkutulemist, jõuukatsumiseks,
 ajawiiteks. Rahwas säädsivad isiaralised pää-
 wad lusti ja rõõmu jauts, nõnda kui meil Mardi-
 õhtul, kus kõik omad mured unustasiwad ja
 rõõmsad rõõmsatega oliwad, sest mure ja kur-
 wastus, wiha ja waen furnab inimest, aga
 paras rõõm ja nali kosutab ja karastab teda,
 on ta ihul soolaks ja waimul rohuks. On ini-
 mene üksi, tööta olemises, siis tõusewad tal
 kõiksugu pahad mõtted ja ihaldamised, seepärast
 tuleb soovida, siis tõisi üles otsida ja nendega
 armsast aega wiita, ihu ja hinge kosutuseks, mis
 jault loodud sunnisti juhitud saab. Koolilapsed,
 kes järeft waimutööl on, tüdinewad sest ära,
 kui neid wahete ajal mitte muu tallitus ei la-
 huta. Lapsed, kes karjas käiwad, kus n'ad
 muust ilmast, ega omataulistest ühtigi ei kuule
 ega näe, saawad üpris rõõmustatud ja jahuta-
 tud, kui n'ad kooli- ehk lastepidul tõistega koku-
 tulewad, kus oma osawust näidata, tõisi tundma
 õppida, uut meelesotust kodu wiia j. m. n.
 Sellepärast ka soovida, et mängides võidu-
 meestele annid, palgad jagatakse, mis isiaranis

nende püüdmist äratab. Kerge fuluga võib seda laste- ja koolipidudel võimalikuks teha ja virga lastele raamatufinimistega uut lusti õppimisele tõiste õhinal sünnitada. Laps püüab siis talvel koolis koguni tõise rammuga, laste- või koolipidu oodates. Tutwatel pidudel saawad siis laulud, kõned kõlama ja laste rõõmuks mängid, naljad ettewõetud, kuidas juba siin ja sääl sündinud, nagu mõni aasta tagasi Wil- landi kirikumõisa sööbil iga aasta kolmandamal Suwiste pühäl sündis, kus terve kihelkonna koolilapsed oma lipude alla ennast kogusiwad, ja kus enam päältwaatjaid, wana inimesi oli, kui lapsi. On siis arwata, et Eesti wanemad ka selle wastu ei seisa, waid lahkel käel oma laste hääd wastu wõtawad.

Niisama saawad Eesti kooliõpetajad oma kaswandikude juures wahetajadel, nende meele- jahutusel, neid järelseiswais mängides juhutama, mis palju sündsam on, kui korrata maadlemine, jagelemine, pildumine, kättsimine.

Mõnda arwan siis, mitte asjata tööd olla teinud olemat, mõnde wanu, kui ka uusa mänga kookupannes, et Eesti rahwa noored wõsüd, nende lapsed, raamatukeses juhti leiaks. Ka muu pidu ja kookutulemist juures on mängid sündsad, mõned ka wana inimestest pruugitawad. Kui Jumal aitab, et Eesti koolides turniõpetus aset leiab, siis wõiwad järelseiswad mängid tema kõrwal ka oma kohta pärida.

Saagu esiteks sest! Andku Jumal kõigile märku pähä, enne uurida, pärast laita, ehk fiita. Tema saatku, et väike „Laste lust“ oma seemneteri mitte muidu maha ei viska, vaid neist mõnusat wilja noorel põllul näha saaks.

Seda soovib

Billandis, Talwe-kuul. 1875,

raamatu toimetaja

J. Permann,

Gesti kirjameeste seltfiliige ja rahwaõpetaja.



1. Kättepüüdja. *)

Mängijad astuvad ritta ja päämees loeb endast pääle hakates:

Mina pääsen, sina pääsed,
Kuni üks meist kinni jääb.
See kes kõige wiimses jääb,
Sellest kätte püüdja saab.
Lahti!

iga ühe rinna pääle üks sõna; need sõnad, mis selle märgiga — on ühendud loetakse üheks sõnaks, „kätte püüdja“ aga kaheks. Kelle pääle: Lahti! langeb, astub tõistest välja ja loostimine hakkab uueste, kuni wiimaks üks weel järgi jääb, kes siis kättepüüdjaks saab.

Kõik tõised on nurme pääl laiali, ja kättepüüdja peab katsuma, ühele kämlaga öla pääle lüüa, kes siis kättepüüdjaks saab, endine aga püütawaks, keda uus kättepüüdja aga mitte koha tagasi ei tohi lüüa. Üks puu wai kivi walitsetakse pelgu paigaks, kuhu püüdja tulla ei tohi,

*) Saksa keeli: Egster.

püütawad aga päästetud on, kui n'ad: „Lahti!“ hüüdes, warjupaika jõuawad. — Selle sarnane on

2. Kükitsepüüdja.

Selle mängi juures pole muud ühtigi töifiti, kuid pääsemise wiis. Niipea kui püütaw kimbus on, et tad kinni wõtakse, kükitab ta maha ja ei tohi nõnda mitte püüdjaks löödud saada. — Weel selle sarnane on

3. Põiklasepüüdja.

Muidu niisamu, kui esimesed. — Kui püüdja üht tagaajab, peab üks tõine mängija püüdja ja püütawa wahelt läbi põikama. Lähäb see korda, siis on endine tagaetataw päästetud, püüdja peab aga nüüd seda tagasihutama kes tõist läbi-põikamisega päästnud, ja jookseb mõni kolmas nende wahelt läbi, peab püüdja jälle endise jätma ja päästjat tagaajama. Kerge külgi puudutamise läbi on püütaw püüdjaks tehtud. Kohe tagasi lüüa ei tohi.

4. Ringijooks.

Mängijad wõtawad ühe-tõise kääst kinni ja teewad seega terve rõnga. Üks jääb aga ringist wälja, kes ninarätikuga ühele ringis seisjale

külgi rabab. See jookseb siis omast kohast väljaspool ringi edasi, külgelööja aga tõisepoole vastu. Kui n'ad nüüd vastastiku kokku jooksevad, hüppavad kummagi kolm korda ja tere-tavad ühte-tõist, tungivad aga siis ühest-tõisest mööda, ja kes enne tühja koha pääle jõuab, on platsimees, tõine aga peab ühe-tõisega oma wiledust katsuma, kuni ta kohta leiab. On külgilööja wäsinud, siis wõivad tõised mängijad pärast kokkusaamist tal ennem kohta teha, kus wana koht finni lähäb ja tõine kohapüüdjaks jääb. — Mängijad wõivad ka, seljad wastastiku, istuda, kus kohaotsijad ümber jooksewad. Wastastiku jooksemise asemal wõivad püüdjad ka ühte-tõist tagaajada. Matab külgilööja enne tõise külgi puutama, siis on ta prii ja koht tema, kui mitte, siis jõuab tagaetau ilma külgi puudutamata oma koha pääle, kuna tagaajaja uuesti peab õnne katsuma.

Kui mängijaid palju on, wõib teha ringi, wäiksem suurema sisse teha, et ühe korraga neli mängijat wõivad jooksta.

5. Kapten.

(ehk: Laks, laks, wiimane paar wälja, wenejooks wai Wittmann.)

Lapsed saawad paarikaupa ühe-tõise seljataha sääatud. Üks laps seisab ees otsas, suu

sennasamasse poole käänatud, kus tõistelgi, lafsutab käsa ja hüüab: Lafs, lafs! wiimne paar wälja! Selle märgi pääle pistawad lafs wiimast, üks paremale, tõine pahemale poole jooksuma, et ees otsas ühe-tõisega jälle kokku saada ja esimese paari kohta wõtta. Seesfeisja mängija, Kapten nimetatud, katsub üht jooksjat kinni püüda, enne kui n'ad kokku saawad. Lähäb se tal korda, siis astub ta, kui esimene paar, oma püütud sõbraga tõiste ette, ja tõine jooksjaja, kes üksi jäänud, astub kapteni ametisse, ja teeb kui tõinegi j. n. e.

6. Kass ja hiir.

Lapsed lööwad ringi, sirutawad käed kõrwale wälja, wõtawad ühel-tõisel käest kinni. Selleläbi kaswab ruum ja kass ja hiir wõiwad lähedaste kätte alt läbi jooksta. Üks laps seisab wäljaspool ringi kassi, ja tõine seespool ringi hiire asemal. Sääl laulab:

Kass: Hiirekene, astu wälja!

Hiir: Ei ma julge tulla wälja.

Kass: Kriimustan jul silmad pääst.

Hiir: Pögenen ma kõigest wääst.

Ja nüüd katsub kass hiirt sees- ja wäljaspool ringi kätte saada. On see sündinud, siis on kass wõitnud, mõlemad aga astuwad tõiste sekka, kuna uus paar mängiplatsil mängi uueste lauluga alustab. Pole aga sel ajal, kuna

tõised kõwaste sada lugenud, kass hiirt mitte finni püüdnud, siis astuvad mõlemad reasse ja hiir on võitnud.

7. Mis sa teed minu aias?

Mängijad on niisama reas kui mööda läinud mängi juures. Üks laps (waras) on seespool, teine (aiaperemees) väljaspool ringi. Peremees küsib: Mis sa teed minno aijas? Wastus: Marju (õune, pirna j. m.) süön. Maomanik püüab warast kätte saada, kes alt kätte sisse ja välja põgeneb, teine ikka järel. Tagaajamine lõpeb, nii pea waras käes, ehk kui peremees sest teest kõrwale läinud, kust waras ees põgenes.

8. Särgitegemine.

Õppijad käiwad, käest finni, ringis ümber õpetaja ümber ja laulawad tutwal wiisil:

Oleme nüüd rõõmsad kõik,
Sest laulgem hulgal siin.
Ei tee me' ial wallatust,
Waid lustitujul nii:;

ja sääljuures wõtab ringis seisja ninast, kõrwast, mokast, jalast ehk majalt finni. Lapsed peawad kõik sedamaid järgi tegema ja kes ei tee,

astub ringisisse ja teeb oma korda wigurit, kus mäng uueste hakkab.

9. Sõber, kus sa oled?

Ringi sees seisavad kaks last kinni seutud filmadega ühe-tõise wasta. Üks laps küsib: „Sõber, kus sa oled?“ ja saab tõise käest wastuseks: „Siin ma ju ikka olen!“. Küsija laps peab häälest äraarwama, kus wastaja on, ja wälja sirutatud kätega tõist katsuma kinni püüda. Sõber peab pärast hääleandmist eest ärataganema, et tõine teda mitte kinni ei püüa. Sage-daste jookseb ta püüdjale kobe käte wahele, mis tõistele isjääranis rõõmu teeb. Uued mängijad walitsedaſse numrede järel, kui: Nr. 6 ja 11 astuwad ette. Päämees loeb, ühest pääle hakkates, kuni 6, see astub ringi, siis kuni 11 j. n. e. — Ei püüa küsija tõist kinni, saab ta ist püüdawaks ja tõine püüdjaks. Wõib ka Nr. 6 järel lõpetada.

10. Pime sikk.

Seda sünnib kõige parem lagedas tuas ette-wõtta, wõib aga ka wäljas mängitud saada, kus maa aga sile ja sissepiiratud peab olema. Ühel (pimel sikkul) seutakse rätik filmade ette, ja nõnda peab ta üht mängijat katsuma kinni

püüda, kes kõik aga tasasammul eest ärataganewad; kui n'ad aga kaugel nurgades on, tõist käelaskutamisega äritawad. Saab pime sikk nüüd mõne kätte, siis saab selle silmad finni seutud ja peab püüdma. Tuleb pime sikk mõne asja lähedale, ehk tahab ta üle piiri minna, sääl hüüawad tõised: „Paa! paa!*)“ Soofseb mängijatest lastest mõni üle piiri, kas kogemata või meelega, siis saab see pime sikkuks.

Kui pime sikkul silmad finni seutud, wõtab ta üks juht käe kõrwa ja wiib edasi. Pime sikk küsib: „Kus sa wiid mind? Suht wastab: „Sea lauta.“ — „Mis senna?“ — „Putru sööma.“ — „Kus lusik?“ — „Otsi isi.“ — Suht hüppab kõrwale ja pime sikk otsib lusikat. Nõnda on wanal ajal mängitud, aga sõnad hakkawad juba ära kaduma. — Lääb ju kõik peenemaks! —

11. Pime kanter.

Kepp käes seisab üks laps (pime kanter) finniseutud silmadega tõiste ringis, kes ta ümber tammuwad, lauldes:

Oh kanter, kuule terawast, kuis meie laulame,
Sul silmad juba tõndsiks läinud, nüüd kõrwad
aitage.

*) mis palaw, palaw tähendab, ülepea wigategew.

Pime kanter arvab mõnda häälest tundvat, koputab kepiga vastu maad ja laul ja ümberkäimine seisavad. Ta puudutab nüüd ühte kepi otsaga, kes häält peab tegema — muidugi wõõra heliga. Kantrel on õigus, kolm korda arvata ja häält laske teha. Arwab ta õieti, siis päästab teda hääleandja ametist, kui mitte, ürgab laul uueste j. n. e.

12. Rebane otsib kanasi!

Mängijad seisavad tihti reas, käed kous selja taga, ringis. Üks laps (rebane), koku kõidetud ninarätik peus, käib ümber ringi, järest lauldes: „Rebane otsib kanasi, ärge waatke tagasi!“ Kes ennast ümberpöörab, saab ninarätikuga selga. Ringikäies pistab ta rätiku ühele peusse, muidugi nõnda, et tõised sest aru ei saa, ja astub isi ritta. Korraga hakkab see oma hää käe naabrele pihta andma, kes reast wälja ja ümber ringi jooksmata hakkab, nuhtleja taga järel. Kui ring ümber, astub hää käe naaber jälle oma platsi, ja nuhtleja käib rebane wiisil ümber, nagu ülewal j. n. e. Ei saa taga-aetaw ühtegi hoopki, siis on sa wõidumees

13. Kull ja kana.

Kõigest suurem, aga ka kõige agaram laps seisab ees otsas laiali lautatud kätega (stiwa-

dega) kui kana, tõised lapsed (kana pojad) ühe = tõise watisi kinni hoides tema taga, wana kanaga ühes jodis. Kana ees on üks tõine laps, kes hääle ja kurale poole kargades kulli mängib ja kana poegi püüab warastada. Wana kana peab aga, kulli häästi silmas pidades, oma kätega poegi kaitsema ja igale poole ette kargama, kus kull poegi püüab, pojad aga wana kana taga, pikas reas, peawad ennast järest eest kõrwa pöörma. On kull ühe poja külgi käega saanud puutada, on ta omale saanud ja seega wõitnud, ei saa ta aga ses ajas, kunas tõised 100 loewad, ühtegi püüdnud, on kana wõidumees.

14. Kas kammert pole üürida?

(ehk: Kas kiwinaaber (wai kingisepp) kodu on?)

Iga laps istub oma koha pääl, üks aga käib ühe juurest tõisa juure ja küsib: „Kas kammert pole üürida?“ (ehk ka: „Kas kiwinaaber (wai kingisepp) kodu on?“). Saab ta wastuseks: „On küll!“ siis wõtab küsija koha ja wastaja peab kohta hakkama otsima. Otsijal on ikka kepp käes, kellega ta küsides wastu maad pörutab. Saab ta aga wastuseks: „Minge tõise talusse!“ sääl peab ta edasi minema. Selle aja sees wahetawad tõised omad

kohad, ja kohaotsija peab katsuma, järest küsides, ka üht kohta rabada, mis tühi on. Lääb see tal korda, on muidugi üks laps omast kohast ilma jäänud, ja peab siis tõist otsima hakkama. Istmete asemal võivad, nagu muru pääl ehk metsas, puud, postid, teivad võetud saada, kõige parem aga niisugused kohad, kus laps võib ümbert kinni hakata, et mitte otsija ja kohaniku vahel jagelus ei tule.

15. Kuidas ja oma naabrega läbisaad?

Mängijad istuvad ehk seisavad kas istme pääl ehk puu või tikku juures ümberringi. Ühel aga pole ühtigi platsi, kuid käib ühe juurest tõise juure ja küsib: „Kuidas ja oma naabrega läbi saad?“ Vastus: 1) „Dige hääste.“ Küsija peab edasi minema. Vastus: 2) „Kurapoolne (ehk hääpoolne) pole mul meele pärast.“ Küsija: „Kes sul siis parem oleks?“ Tõine nimetab ühte, kes siis koha naabrega wahetab. Vastus: 3) „Mõlemad on mul vastu meelt.“ Küsija: „Kes sul siis paremad oleksivad?“ Nimetud lapsed peavad kohat wahetama. Wahetuse ajal katsub küsija ka üht kohta saada ja saab ta ühe, peab ilmajaaja küsijaks hakkama.

16. Reisiija.

Lapsed istuvad nagu Nr. 14. Sga üks võtab omale ühe linna või küla nime. Üks laps (reisiija) ringi sees küsib ühe käest reas: „Kuhu ma pean reisiima?“ Vastus: „Willan-dist Warka!“ Nende nimede kandjad peavad kohad vahetama, kuna reisiija vahelt ka kohat püüab. Saab ta ühe, siis hakkab ilma jäänud laps reisiijaiks; muidu peab wana reisiija edasi küsima, kui ta kohta ei leia. Muidugi võib aga neid kahte nimetada, mis hakatuses võetud.

17. Kalew. *)

Rõigil mängijatel on kõidetud ninarätikud käes. Ühe puu või kivi taga (koopas) seisab Kalew. See kargab omast koopast, hoiab mõlemate kättega rätikust kinni ja hüüab: „Kalew!“ Tõised põgenewad eest ja Kalew peab katsuma, mõnda rätikuga lüüa, keda ta siis omale wiib, siiski ei tohi ta üle piiri minna, mis ette on tõmbatud. On tõised juba üle piiri, siis on n'ad pääsnud, ja Kalew peab tühjalst tagasi minema. Saab ta aga ühe kätte, siis põgeneb ta sellega koopasse tagasi, kuna tõised teda nüüd ja ka siis, kui ta ühtigi saanud, rätikutega taga kihutawad. Nüüd tulewad mõlemad, ühe

*) Saksakeeli: Kooland.

tõise käest finni, karjudes: „Kalew — Olew!“ wälja, et tõisi püüda. Püüawad n'ad weel ühe, siis astub Kalew kessele, tõine=tõisel pool käe otsas ja hõiskawad: „Kalew — Olew — Sulew!“ Nüüd võib püüdjaid nii palju saada kui tahes, kõik hoiawad, ühe=tõise käest finni, Kalew kessel, nõnda et aga kaks kätt, kura tiiva ja hää tiiva otsamehel, lüüa wõiwad, sest üks neil kohel on weel tõine käsi walla, kõik aga hoiawad kõwaste ühest=tõisest finni, mis läbi püüdmine järest raskemaks lähäb. Lasjed mõni wäljaspool koobast käest lahti, siis ajawad tõised püüdjate rongi tühjalt suure rõõmu kisaga tagasi. On nüüd wiimaks aga üks weel püüda, siis on see wõidumees, saab koopasse aetud ja Kalewiks tõstetud. Mäng aga hakkab otsast jälle pääle.

18. Mõtsmees.

Mängiplatsi kessele piiratsse suur neljanur-
galine maa tükk sisse, kus mõtsmehe sees elab. Tõised mängijad jooksewad nüüd mõtsmehe piiri üle, kus juures see neid peab finni püüdma. Aega-
mööda saawad kõik ta wangiks, kuid üks — enamiste kõige kõwem ja osavam — on weel püüda. See peab nüüd kolm korda waritseja püüdjata hulgast läbi jooksema, ja lähäb see tal korda, siis on ta selle mängi kuningas, ja walit-
seh, kedas ta tahab, uueks mõtsmeheks. Saab ta

aga kinnipüütud, peab ta mõtsemehes jääma. Ei jalge ta hulgast läbi jooksta ja kahkleb, siis loevad tõised: üks, kaks ja — kolm. Pole ta nüüd veel läbi, siis saab ta tõistest rätiku hoobidega piirise aetud ja peab mõtsemees olema. Muidugi ei tohi püüdmise juures riietest kinnihoida, vaid paljas puutumine käega teeb tõist wangiks.

19. Hunt karjas.

Kõigil on koidetud ninarätikud käes. Üks laps — hunt — peidab ennast põõsa taha ehk muu kohta. Korraga hüüab ta: „Hunt tuleb!“ ja kargab ühe jala pääl karja selka, et mõnda külgilöömise läbi püüda. Värsib ta jalg ära, siis ajavad teda tõised rätikutega oma räbas-tikku tagasi. Ka külgilöödud laps aetakse senna, kes nüüd ka hundiks saab. Peaks hunt väljakargamise juures oma hüüdmist äraunetama, siis saab ta kohe kinnivõetud ja tagasi aetud.

Tähelepanemiseks. Kõige niisuguste mängide juures võib väsinud laps ütelda: „Paiun ennast lahti!“ tõistest lahkuda ja ennast välja puhata, kus teda peab rahule jäetama.

20. Päästku ennast, kes võib!

Kõik astuvad paari kaupa ühe tõise taha,

nagu Nr. 5. Üks, kes kohasid sõnu leidnud, astub ette ja kõneleb, näituseks:

„Kord ma läksin jõe ääre jalutama. Mul oli mitu sõpra ligi. Me nägime wee pääl ühe lootsi. Kohe astusime sisse ja sõudsiime edasi. Sääal kõikus küna ja kõik karjusivad:

„Päästku ennast, kes võib!“ ehk muud passivad juhtumist wiimse hädakarjumisega.

Sga üks jakk saab tõistest järele räägitud. Wiimse hüüdmise juures pistawad kõik ühe puu ehk muu äraräägitud koha juure, koputab kolm korda külge ja jookseb oma endise koha pääle tagasi. Kes kõige wiimseks jääb, peab ette jutustama. Kes mitte kolm korda ei koputa, ei tohi enam ligi mängi

21. Kangur.

Mängijad seisawad käsi käes pikas reas. Üks laps (kangur) möödad tüünarpuuga pika rea (kanga) üle, rullib siis kanga kottu ja lähäb ära. Ses ajas tuleb üks tõine laps (waras) peidust, rullib kanga lahti, wõtab paar mängijat reast lahti ja wiib neid hendaga ära. Kangur tuleb tagasi, lautab kanga laiali, möödad üle ja leiab waja. Kõwaste kaebab ta warga teu üle. Kohe muudab ennast kangarull kaebaja naabredes ja sõbrades, trööstiwad teda ja ai-

tavad teda, warast ülesotsi. Waras saab ühes oma riidekühünatega ülesleitud ja peab nüüd nuheldud saama. Waras saab läbi lipu lastud; see sünnib nõnda. Kurjategija peab tõiste mängijate wahelt, kes kahel pool seistes otsekui tanama teewad, läbijooksma, kus iga üks talle ninarätikuga selga annab.

22. Linnumüümine.

Lapsed on kõik reas ja üks laps (linnumüüja) annab iga ühele ühe linnu nime. Nüüd tuleb üks tõine laps (linnuostja), kes sennamaale kaugel seisnud.

Ostja: Tüll, tüll!

Müüja: Kes sääl on?

Ostja: Külamees!

Müüja: Mis ta tahab?

Ostja: Lindu osta.

Müüja: Mis sugust?

Ostja: Üht lõulest!

Pole nüüd müüjal niisugust lindu, siis ajab ta ostjat ninarätikuga oma teed. See aga tuleb warsti jälle, et uuesti arvata. On seda lindu müüjal, siis maksab ostja nõutut hinda puu lehtede, paberi tükkide, lillede ehk muuga ära ja

viib linnu oma kodu. On ta wiimati kõik linnud äraostnud, sääl lendawad kõik ostetud sulokandjad laiali. Müüja ja ostja püüawad linnud jälle kinni ja kel enam on, see on võitnud. Müüd saawad uued hangeldajad walitsetud ja mäng hakkab uuesti.

23. Isa Abraham.

Üks laps istub tooli pääl, tõised pooles ringis tema ees püsti. Üks-tõise järel astuwad n'ad nüüd istuja (Abrahami) ette, wõtawad teda õrnalt lõuast kinni ja räägiwad, kõiksugu wigurt tehes, et tõist naerule sundida: „Isa Abraham, ma haaran su habemest kinni, kui sa naerma hakkad, mulle oma koha jätad!“ On nüüd terve rida ees olnud ja Abraham pole mitte naernud, siis lööb iga üks tal weel lakki, teeb pai, silub pääd, ei naera ta ka siis weel mitte, on isa Abraham selle pääwa kuningas. On aga mõnel korda läinud, tõist naerma ajada, siis kautab Abraham oma au ja ameti, saab päälegi weel ninarätkifuga selga, ja naerma ajaja wõtab ta platsi.

24. Sewastopoli tormimine. *)

Lapsed saavad ühe-tõise järele ülesäätud, väiksemast suuremale minnes, kõige pisem ees otsas. Müüd lasseb iga üks ennast klapakile maha (tagumiste) jalge warwaste pääle. Nõnda seisab uurakil terve rida. Müüd kuulutab ninamees, tõiste eestvedaja: „Suuretüki kuul tuleb!“ lütkab hirmuga kõige väiksemat last ees otsas; see kufub tagasi, lütkab aga ka oma taga tüüritaja maha. See tõukab jälle oma tagumist kuffudes ja nõnda terve rong, kuni kõik istuvad ehk lamavad. Muidugi on mõista, et poisikesed seda kõige parem rohu pääl mängima peavad.

25. Wõidujooksmine.

4, 6 või 8 poissti, nõnda palju kui ruum lubab, jooksewad, ühest-tõisest paar sammu kaugel, kõrwuti ühe märgiandmise järel tee lõpe kohal seiswa lipu poole. Kes kõigest ennem senna saab, tõstab lipu kõrgesse, on võidumees ja saab lehtwaaniku või krooni pähä. Hüüdmise pääle: „Tee puhas!“ peavad kõik tõised lapsed jooksu platsi päält kõrwale minema (frantsi punuma).

*) Saksakeeli mängimine on: Erstürmung der Duppeler Schanzen. Sewastopoli kindlus Krimmi saarel sai waenlasest tormiga wõetud 1855.

26. Ülehüppamine.



Üks laps küüritab ennast, kättega kintse pääle toetates kolm sammu teisest eemal. Teine poistike võtab hoogu, jookseb, toetab käed küüritaja õlade pääle ja hõps — kargab ta üle teise pää, lähäb siis kolm sammu edasi ja küüritab niisama kui teinegi. Nüüd kargab jälle üks esite esimesest, siis ka teisest üle ja kolm sammu sest kaugel jääb ta ka küüritama. Nõnda sünnib ka neljandamaga. Viimaks tõuseb kõigest esimene küüritaja üles, võtab jõudu ja kargab järjestiku üle kõigede, jääb aga kõige ette jälle küüritama. Nüüd tuleb jälle kõige tagumine küüritaja ja kargab ja nõnda edasi; rong vajub ikka kaugemale ja otsa ei saa ilmaski.

27. Malf maasje.

Wäga armas poislaste mäng. Igal lapsel on üks küünra pikune, kahe tolli jammune malf

wõit knüppel, ots terawaks tehtud. Särgi mööda wiskawad poisid omad lepid otja pidi maasse. Kellel esimese korraga ei lähä, wõib uueste katsuda. Kui nüüd kõikide malgad maa sees on, tõmbab esimene oma knüpple, ilma tõistesse puutumata, wälja ja wiskab tad uueste maasse, püüab aga külgelõõmise läbi tõise leppi maa seest wälja lüüa. Lähäb see tal korda, siis wõtab ta wälja lõõdud malga ja wiskab teda nii kaugele, kui ta jõuab. Kepingmanil peab ta äratooma ja — ilma tõisesse puutumata — jälle maasse wiskama. Nüüd tuleb tõine poiss oma lepi wäljatõmbamise ja maharabamisega käsile j. n. e. Muibugi katsub wiskaja kõige lahtisemat malla maha wirutada; kuffub aga ta oma ta ühes maha, siis wiskawad mõlemad, ilma tõistesse puutumata, nad jälle maasse. Kelle lepp kõige wähem korde eht sugugi wälja pole lõõdud, on wõitnud.

Mängijad mängiwad ka mahatehtud arwu pääle, näituseks 15 pääle. Kes kõige enne nõnda palju korde on tõise lepi wäljawiskanud, on wõitnud. Siin juures aga ei wisata mahalõõdud leppi mitte ära, ka wõib wäljawisatud wemmel nõnda maasse wirutud saada, et ta tõist üleskangutab.

28. Raha reis *)

Lapsed istuvad ühe-tõise lähedal suures ringis ja annavad ühest käest tõise raha edasi, tutval wiisil lauldes:

Raha wõta reis nüüd ette

Ühe käest tõise kätte;

See on tore, see on häa,

Mus raha reisma lääd.

Maene laps, kas sa ei nää,

Wõi ehk oled pime sa,

ikka otsast uueste pääle.

Kesk ringi seisab üks mängija, annab ühe raha, olgu 5 kopla tükk, üle öla istujate kätte ja see käib nüüd peust peusse, et otsija aga mitte ei nää, kust ta lääd. Mängijate käed peawad kõik taktis käima, ja ikka nagu raha wõtma ja andma, olgu tõist ehk mitte, et otsijat eksitada. Kätekäimine on aga nõnda. Mängijad panewad peud ühe-tõisesse, nagu wõtaks ta kuras käest häaga raha, siis paneb mängija häa käe naabre kura peusse ja oma kura peu naabre häa peusse, nagu annaks ta raha naabre kätte, siis jälle mõlemad jälle kokku j. n. e., olgu raha ehk mitte. Urwab otsija täadwat, kus raha on, koputab ta kannaga pöranda pääle,

*) Saksa keeli: Taalrelaul.

ja annab seega tähte, et laul ja raha reisimine seisma jääks, ja nõuab siis arvatud mängija käest raha. On ta raha selle käes, siis astub see keskele otsijaks, saab weel ninarätikuga turja pääle, ja endine otsija istub ta asemele. Si leia ta aga arvatud mängija käest mitte raha, peab ta edasi vaatama ja käed käiwad ja laul kõlab uuesti, ikka otsast jälle pääle, kuni otsija jälle arwab raha näinud olevat.

29. Sõrmus niidis.

Mäng on pea aegu niisama kui Nr. 28 rahaga. Siin aga võetakse üks sõrmus, aetakse niidisse ja sõlmitakse mõlemad otsad ühte. Lapsed istuvad ümberringi ja tõmbavad niidi fikuwili ja liigutavad käsa, niiti läbi peu lastes, hääle ja kuralle poole ja lükkavad sõrmuse wõimalikult nägemata ühe käest teise kätte. Sääs juures laulawad nad mõnda tutwat laulu, ehk ta rahamängi laulu, kus aga raha asemel sõrmus peab üteldus saama. Otsimine, kinnipeatamine j. n. e. on nagu Nr. 28. — Niidi asemel on nõör weel parem.

30. Käepääleandmine.

Nagu Nr. 29, kuid nõöris pole mitte sõrmust. Lapsed liigutawad niisama nõöri mööda

käsa, aga palju rutemine. Üks laps ringis peab katsuma, mõnele käe pääle anda. See ei lähä aga mitte nii hääste korda, waid nõuab osawust ja kärmust, sest ähwardatud käsi wõib nõõrist silmapill lahti lasta ja on nüüd löõmisest päästetud. On ta siiski mõnel saanud käe pääle näpata, saab ta omast raskest ametist käeliigutajaks ja selle asemele, kelle kätt ta trehwanud, see aga astub keskele ja saab weel ninarätikuga selga, et parem pole tähele pannud. Ka siin juures wõib lauldud saada. — Tähelepaneja laps wõib ka wõidutähte saada.

31. Sõrmusekastmine.

Lapsed istuwad reas ja hoiawad peud kous ees. Spetaja wõi ka tõine laps, sõrmus, rõngas, raha, ehk muu wäike asi käes, käib ühe juurest tõise ja pistab nagu midagi lastele peusse, lasseb aga wõimalikult nägemata sõrmuse ühe mängija käte wahel. Reegi ei tohi oma peu lahti teha, ehk ka muud märki anda, kes seda teeb, saab ninarätikuga kastja käest nuhelda. Nüüd astub sõrmuse otsija lähemale ja wõib sagedaste sõrmuse hoidja isäralisest tegumoesst õigeste arvata. Nimetud laps peab nüüd peu lahti tegema, ja on sõrmus sääl, saab sõrmusehoidja arvaja alamaks, pääle selle weel rätikuga turja pääle. Arwab aga sõrmuseotsija waleste,

saab tema ninarätikut maidseada ja sõrmusehoidja astub, nagu ikka, tõiste reast ja saab lastja alamaks. Muidugi ei või wälja astunud laste juures mitte kasta. Kellel nüüd lõppeks enam alamaid on, on wõitnud. Tõise mängi sees aga saab otsija lastjaks ja lastja otsijaks.

32. Pallipüüdmine.

4, 5 ehk 6 last mängiwad ühes kallas, igal kallas oma pall. — Pall on niisugune mängi-asi, mis puust, weel parem gummist tehtud, ja ümarikune nagu lõngakera on, mitte muna sarnane piferik. Esimene laps wiskab palli ülesse, ja püüab kätega lennust jälle kinni. Kes mõlemate kätega palli kinni wõtab, saab 1, kes teda hää käega püüab, saab 3 ja kes kura käega palli kinni wõtab, saab 6 omast arwust maha. Wiskab näituseks A esimene korra hää käega (kohe 3), tõise korra kura käega (saab 6) ja kolmas kord ka kuraaga (teeb jälle 6), siis saab tal 3 ja 6 ja 6, kokku 15 maha kirjutud. — Iga laps wiskab kolm korda, siis tuleb tõine käpile. Kukkub pall maha, enne kui ta peusse sai rabatud, on üks kord möödas ja midagi wõidetud. Kes kõigest ennem mahatehtud arwu on täis saanud, on wõitnud. Kes kogemata üle mängib, kautab kõi.

33. Palliwistamine.

Raks mängijate hulka seisavad 10 kuni 15 küünart ühest-tõisest eemal ühe-tõise wastu. Üks laps wiskab nüüd ühe gummi-, wai muu pehme palli ühest salgast kõrgelt tõise hulka, kes teda lennust finni peab püüdma. See laps, kes palli on jõudnud finni püüda, wiskab teda ka tagasi, ja nõnda lendab pall edasi ja tagasi. Kummast pool ennem mahatehtud kordeartu on palli finni wõtnud, on wõitnud.

34. Hõis laut!

Poisikeste meelepäraline mäng. Ühes ringis, 4—6 sammu ühest-tõisest kaugel, seisavad mängijad, igal ühel küünra wõi pooltõise pikune kepp käes. Iga laps puurib kotsaga enda ette maasse augu, kus ta kepi otsa pedi sees hoiab. Kesk mängijate seas on weel suurem auk maa sees, mis siia talliks nimetakse. Üks mängija on wäljaspool ringi ja ajab: „Hõis laut!“ hüüdes, puupalli kepigaga enda ees lauda poole. Jõuab karjane siaga ringi lähedale, siis lööb üks ringist palli kepigaga jälle kaugemale. Selle aja sees peab palliajaja katsuma oma keppi selle tühja augusse pista, kes parajaste palli lööb. Vähäd tal see korda, siis on lööja august ilma ja peab ist palli hakkama ajama. On pall kau-

gele löödüd, peab ta teda jälle lähemale weeretama ja katsuma, palli lövjatest läbi keskauku wõi larta ajada. On see sündinud, hõiskab ajaja: „Hõiss laudas!“ wõttab palli ja wis-
tab ta wõimalikult kaugemale. Kõik jätawad nüüd onad augud maha ja jooksewad palli juure. Säält jooksewad kõik jälle tagasi ja kes nüüd ilma auguta jääb, hakkab karjatsesks.

Mämitakse ka nii. On siga laudas, wa-
hetawad kõik omad augud. Wahetuse ajal peab ka ajaja katsuma, üht auku saada, kus siis ilma auguta lars ajajaks hakkab. Muidugi jääb siin palli wisamine ja jooksmine maha. Kuum aga peab nii suur olema, et mängijad ühel tõisel mitt jala pääle ei löö.

15. Palliweeretamine.

Lageda, sileda platsi pääle pantakse wäike tulp, saksakele järgi: keegel, püsti ja lapsed weeretawad järjmööda äramääratud kaugusest palli-
ga tema päle. Kes tulpa mitte maha ei we-
reta, astub längist wälja ja peab muidu päälj
waatama. Wised aga, kes igalord on trehwa-
nud, weeretavad edasi. Et nüüd aega mööda
ikka enam ja nam mängist wälja jääwad, siis
jääb wiimaks ks weel palliweeretajaks ja see on
siis wõitnud.

36. Kel'i tiivad on, lendab.

Lapsed seisawad ümber laua ja lööwad nimetsesõrmega ühtepuhku laua pääle, kui nopitsivad linnud teri. Korraga hüüab üks hulga seast: „Kel'i tiivad on, lendab,“ ja nimetab linde ja mu looma nimesi, näitufeks: „Tuwid — lendawad, piid — lendawad, kanad — lendawad, kassid — lendawad j. n. e. ja tõstab, „lendawad“ üteldes järest mõlemad käed ülesse, seega lendamist tähendates. Kõik tõised lapsed peawad linnunimede juures käed üle tõstma, aga mittelendawate loomade nimetamise juures käed maas hoidma. Et nüüd etteütaja wahapidamata lendajaid nimetab ja käsi tõstab, wahel aga ka tõisa loome nimetab, siis eksib mõnigi ära ja tõstab ka mittelendawa looma juures käsa, mis aga üksi etteütleja tohib, siis saab eksija ninaräतिकuga nuheldud. Kes kõige vähem ehk sugugi pole hoopis saanud, on wõidumees ja hakkab etteütlejaks.

37. Kammel.

Lapsed, aga üksi suuremad, stuwad ühetõise selja taha, toetawad käed stmehe õlade pääle ja kummardawad pää wahu tõise selga. Kes otsas seisab kõige pikkem las, kes kammeli pää peab olema. Wiimane, kõie pisem, wõtab

luua, hoiab seda selja pääl ja liputab sellega nagu sabaga. Rahe kestmiste kule saab siis kaks pisemat last tõstetud, kes kammeli kiuurade asemal peavad olema. Kui võimalik on, siis lautakse suur lina looma üle, nõnda et aga kiuurad ikka kõrgemaks jäävad, kui muialt ja nüüd wiib eestwedaja looma näitusele. Üks nobe poisik võib ka weel mütsi wõtta ja suurde inimeste käest andeid korjata. Kui seda pidude pääl ette wõetakse, ei saa keegi lastearmastaja inimene wastu panema, midagi nende rõõmuks anda. Siiraniis liidu wäärt on weel, kui eestwedaja kammeli tegumoe üle kensakat seletust wõib teha.

38. Inewäärulik tass.

Üks alustass *) saab üle tule hoitud, et üles tõusew nõgi tassi põhjaaluse ära mustab. Kaks poisikest, kellest näituseks A saladust täab, B aga mitte, hoiawad wastastiku kura käega tassi weereft kinni ja waatawad ühe-tõise otsa ilma silme mahalöömata. Kõik mis A nüüd ette teeb, peab B järgi tegema. B-le saab täatatud, et ta tõsine peab katsuma olla ja mitte naerma hakkama, kui A ja tõised naerawad. A pistab nüüd esimese hää kae sõrme tassisse, kus wett

*) alustass ehk õhuke liud kruusi al.

sisse kallatud, ja teeb omale ligeda riipsu põse
 pääle, B teeb järgi. A tõmbab sõrmega mööda
 tassi äärt ja siis oma nina mööda, B teeb järgi.
 Kuna nüüd A kõiksugu wigurid ette teinud,
 tõmbab ta sõrmega tassi nõgiste põhjaalust mööda,
 käib aga tõise, puhta sõrmega omal üle näu.
 Nõnda teeb ta näu pääle kõiksugu wigurid,
 B, kes saladust ei märka, teeb kõik järgi ja määrib
 nõnda oma näu imelikul wiisil ära. Tõiste
 naeru arwab ta wist omast tõisest nõust tulewat
 ja seihkendab truieste aga järele. Muidugi saa-
 wad tõised sest nalja ja kriimsilmu wiimaks isi
 ta. — Sa, kes tegi? — Siis tegi!

39. Käsitöölised.

Mängijad saawad kahte seltsi jautud, üks
 osa jääb platsi, tõine läheb kõrwale ja walitseb
 omale ühe käsitöömehet, kust iga üks isik töö oma
 pääle wõtab (näituseks rätsepa ameti: üks nõõ-
 lub, tõine wõtab mõõtu, kolmas pressib j. n. e.).
 Nüüd tuleb see selts tõise juure platsi pääle ta-
 gasi, kes kõik reas seisawad, nimetab oma ameti
 esimest tähte (näit. siin r.) ja iga üks hakkab
 oma töösse. Tõine mängijate hulk peab nüüd
 ära arwama, mis amet tõistel walitsetud on.
 Kolm korda wõib arwata. Kõle tõised mitte
 õigeste arwanud, siis saab amet nimetud, ja
 seesama hulk läheb jälle kõrwale, et tõist ametit

arwata. Arwab aga tõine hull õieti, siis aja-
wad käsitöölised arwajad ninarätikutega minema
ja hakkawad isi arwajaks, tõised aga lähäwad
ametit arwama. Kes õigeste on arwanud, saab
meistriks. Selle sarnane on tõine mäng:

40. Hantwärgid. *)

Iga üks walitseb omale ühe käsitöö ja annab
päämeistrile, kes tõiste keskel seisab, ninarätik
seutud käes, ette, mis wiisil ta oma tööd tahab
teha, kas õmmeldes, tagudes *ic.* Istuwad män-
gijad ümber laua, siis klopivad nad sõrmega
laua wastu. Päämeister, kõige osawam laps,
ehk ta õpetaja isi, peab niisama tegema, peab
aga sagedaste kinni ja wõtab ühe käsitöö ette
(õmbleb, taub *ic.*). Kohe peab see ametnik, kelle
töö see on, seda järgi tegema. Ei pane see
mitte tähele, ehk hakkab hilja, saab ta päämeistri
käest rätikuga selga. Kui wäljas mängitakse,
siis wõib sõrme kloppimise asemal rusikaid ühe
tõise ümber keerutada. Päämeistriks tõise mängi
jauks saab see, kes kõige wähem lööka ehk su-
gugi pole saanud.

41. Koolmeistert pole todus!

Üks on koolmeister, tõised istuwad platsis
ja teewad tööd, üks kirjutab, tõine loeb *ic.* Sää-
l

*) Hantwärg ehk käsitöö on üks ta puhas.

hõikab õpetaja: *) „Koolmeistert pole kodus!“ Korraga jätavad kõik oma tööd, kätsewad, tant-
sivad, kargawad. Järsku hüüab õpetaja: „Kool-
meister on jälle kodus!“ Wirrduu! on kõik jälle
platsis, keegi ei tohi naerda, häält teha ega wah-
tida, waid kobe töö ette wõtma. Kes kõige wi-
mati ametisse hakkab ehk kätseb, saab kool-
meistri käest nuhtlust.

42. Osmann.

Wiis kivi, puupulgakest ehk muud märki,
mitmesugusest suuruselt, saawad mängijate sekka
jaetud, keegi ei tohi aga täada, kelle kätte nad
antud. Kõige suurem kivi on härra, tõine os-
manni, kolmas kubja, neljas talupoja ja wiies
warga päralt.

Talupoeg astub ette ja küsib: „Kus osmanni
isand elab?“ Osmann: „Siin! Mis waja?“
Talupoeg: „Ah, osmanni isand, üks teuline on
mul wargil käinud!“ Osmann:

„Siis wõta kubjas, otsti warast,
Ja seda sul ma ütlen kõwast,
Et otstes waatad enda ette,
Ehk muidu juhtub härra kätte!“

Talupoeg lähab nüüd kubjaga ära ja küsib
ühe käest oma wara. Trehwab ta esimese kor-

*) Siin on koolmeister enamiste ikka õpetaja nimetatud
(akšakeeli Lehrer).

raga warast, on talupoeg wõidumees ja saab tõises mängis kuberniks. Wõidab ta tõist forda, saab ta olmanniks. Waras saab nüüd olmanni ette wiitud, kes kubernast talle ühe ninaratiku löögi annab. Tuleb aga talupoeg ühe waga, ilma-süüta juure, siis saab ta selle käest ninaratikuga selga, arwab ta härra koguni wargaks, siis annab iga üks mängija (teuline) tal ühe hoobi. Wiimaks ülesleitud waras saab olmanni mõistuse järgi kuberni käest nii palju lööka, kui talupoeg tema pärast on saanud. Uue mängi juures saawad märgid jälle ärajaetud, kõige parem olmannist.

43. Rõngawiskamine.

Mängijad lahkuwad kahte jalku, kümme-kond sammu üks-tõisest eemal. Igal lapsel on peenikene kepp, kel' l kae pool ristpuu pääl on, käes. Nüüd wiskab üks laps oma kepi otsast punutud rõngast, kellest ta tõise käega weel kinni hoiab, tõisele poole hulka, kus teda lennust peab keppi otja wõetud saama, üleühtse enne, kui ta maha langeb. Säält poolt wisatakse ta jälle tagast j. n. e. Kes mängi lõpul on kõige parem kinni püüdnud, on wõidumees. — Mängijaid wõib ka mitu jalka olla ja mitu rõngast.

44. Kõit jänesed pesast välja!

Lapsed koguvad ennast ühe puu, kivi ehk muu koha pääle. Paarkümmend sammu nende ees seisab üks laps (tütt), kes hüüab: „Kõit jänesed pesast välja! Kes pesa jäävad, need kinni võetakse!“ Kõit jooksevad pesast välja, tüti poole, kes neile vastu jookseb ja mõnda kinni katsub püüda. Saab ta mõnele ninärätkuga selga lüüa, on see tüti wang, ja peab aitama jänesid püüda. Kütt on nüüd jäneste pesas ja hüüab säält j. n. e. Aegamööda vähenewad jänesed, kuni wiimaks üks weel järgi jääb, kes siis kütiks hakkab.

45. Kelle süles ma istun?

Lapsed istuvad ümber ringi, keskel seisawad kaks mängijat, ühel silmad kinni seutud ja tõine ta juht. Juht võtab nüüd pimedada kätest kinni ja tallutab teda, tõist tagaspidi edasi wiies, ümber ja lasseb teda wiimaks ühe sülle istuda. Pime küsib: „Kelle süles ma istun?“ Süleshoidja peab võimalikult võõra hääle tegema ja kostma: „Minu.“ Arwab nüüd pime õigeste, kelle hääle see oli, siis astub hääleandja pimedada asemele, pime istub aga juht. Juht istub süleshoidja platsi. Ütleb aga pime võõra nime, saab ta

tõise juure juhitud, kuni ta õigeste arvab. Et pime istujate reast mitte mängijaid ei tunne, wahetawad need platsid.

Kui mäng wäljas ette wõetakse, wõtawad mängijad ühe-tõise käest kinni, teewad ringi ja keerutawad ka kord ümber. Pime saab nüüd aga muidu ühe ette wiidud, kus ta siis küsib: „Kelle ees ma seisän?“

46. Sada.

Selle poisikeste mängi jaoks on üks 3—4 tolli pikk, pool tolli risti läbi jäme pulk ja pool küünart pikk lepp waja. 3, 4 wõi 5 mängijatest paneb üks pulga ristpuu wai kivi pääle, et lühem ots ülesse waatab ja küsib siis: „On walmis?“ Tõised wastawad: „Ja!“ ja lööja annab kepiga pulgale otša pääle, et see lookas kaugele lendab. Tõised mängijad seisawad tükk maad eemal ja katsuwad pulka lennust põlle, mütsi, kättega 2c. kinni püüda. Lähäb see mõnel korda, siis on see wõidumees ja hakkab oma korda lööma. Kutub aga pulk muidu maha, siis peab teda üks püüdja laps säält nõnda wiskama, et ta püsti pantud kepi külge oskab. Trehwab ta külgi, on wiskaja wõitnud ja hakkab isi lööjaks. Lähäb pulk mööda, siis pistab lööja kepi otša pulga külle alla ja wiskab ta nõnda wõimalikult kaugele. Kus pulk maha kukub, säält

maalt mõõdab lõõja lepiga kuni lõõmise kohta, kus kivi või ristpuu on. Saab ta sada täit, on ta võitnud, ja järgmine astub ametisse. Pole aga mitte saada, hakkab mäng uueste.

47. Geograhwimäng.

Ühe linna, jõe, mäe nime saab weeritud, ja nimelt nõnda, et iga laps ühe tähe ütleb. Kes wiimse tähe ütleb, nimetab ka terve nime, ja ürgab uut, esimest tähte nimetates, mis siis tähe kaupa ühe käest teise kätte läheb. Peaks mõni laps kava mõtlema, siis loewad teised 1, 2 ja 3. Pole ta weel ütlenud, siis saab ta ühe rätikulöögi ja peab uue nime päale hakkama. Sagedaste tuleb ette, et kimbus laps hää õnne päale ühe tähe, mis ehk mõne nimesse passib, nimetab. Ei leia aga järgmine laps üteldud tähe juure uut, võib ta endise käest küsida: „Mis nimi see on?“ Müüd on aga võimalik, et küsitud laps selle aja sees nende tähtega nime on leidnud ja nimetada võib, kus siis asjata küstija nuhtlust saab ja uue nime päale hakkab. Ei tää aga küsitud laps ühtigi nime nimetada, leiab ta tutwad nuhtlust, niisamuti iga üks, kes ilma asjata nime awaldab. Löögid saawad tahwle päale üles tähendud ja kes wiimaks kõige wähem lõõka saanud, on wõidumees.

Mõni näitus võib veel lähemalt seletada:

T a { l l i n n a = Tallinna,
 r t u = Tartu,
 h t u r a n d = Tahkurand, ehk:

M u { h u m a a = Muhumaa,
 n a m ä g i = Munamägi,
 s t l a k ü l a = Mustlakuila, ehk:

W o l g a = Wolga, wõi:

Ü l e m e s t e = Ülemeste.

48. Sunnetu Seitse.

Mängijad istuvad ehk seisavad ringis ja õpetaja, ehk kõige agaram rehkendaja laps keskelt, ninarätik käes. See lasseb nüüd ühte pääle hakata ja nüüd saab 1—100 loetud, iga laps ühe numre. Kelle kätte aga Seitse, ehk ka üks nummer, kus 7 ette tuleb, ehk ka 7 läbi ennast jautada lasseb, kui 14, 21., ehk 37, 70 x., juhtub, ei tohi teda nimetada, waid: Tpruu! (nagu hobu) üttelema. Kes selle vastu eksi, saab rätikut maitseda ja tahwle pääle üles määgitud. Kes mängi lõpul kõige wähem lööka saanud, on wõitnud.

49. Kargapulk.

Paar poisikest teewad maha, kummas enne 20, 25 ehk ühe tõise summa täis saab, on

wõitnud. Mänguriistad nagu Nr. 46. Et tääda saada, kummas pääle hakkab, wiskab üks tõise kätte kēpi, kes kēst kohast kinni rabab. Nüüd wõtab tõine ka kēpist kinni, wautab aga oma rusika häästi tõise rusika pääle; see paneb nüüd oma tõise rusika selle pääle kēpi ümber ja nõnda rusik rusika pääle. Kelle rusikas kēpi otsa jõuab, et päält poolt enam ei saa kinni wõtta, ürgab mängi. Kargapul, mõlemad otsad järsult terawaks tehtud, pannakse weel wäikse kiwi ehk pilpa pääle, ja antakse kēpiga otsa pääle. Kui pulk üles kargab, peab lööja tal lennust weel külle pääle andma, et pulk kaugele lendab. Osaw mängija lööb ka kaks korda, esimese korra lennus alt ülesse, tõise korra külle pääle, kus aga häd harjutust waja, sest: Harjutus teeb meistriks. Lööja hoiab kēpi nüüd püsti piiri sees, mis iga pidi sammu mõõdab, ja tõine poiss peab kargapulga säält, kus ta maha kukkus, piirisse wiskama. Trehwab ta nii, siis hakkab tema lööjaks, ja endine, ehk kui kolmas mängija weel on, wiskama. Kujuk aga pulk muiale maha, lööb lööja uuesti otsa pääle, kui õnn, ka külle pihta, säält juures ei tohi ta mitte pulka säädi ehk enne löömist liigutada. Tõine wiskab jälle, seni kui ta sisse saab. Üksi piiris on luba säädi. Mitu korda lööja pulgal pihta saab, seda ta saab, kuni summa täis, näituseks: Lööb ta pulga otsa pääle ja lennust pihta, saab ta 2, lööb ta kaks korda lennust 3, ja ei saa ta

lennust kordagi külgi lüüa = 1. Lööb aga mängija väljaspoolt piiri pulga piirisse, kautab ta kõik. On pulk juba piiri pääl otsapidi, siis maksab see niisama palju, kui oleks ta koguni sees. Nõnda võitvad mitu poissi järgi mööda mängida; kes kõige ennem arvu täis saab, on võitnud ja mäng hakkab uuesti. Muidugi peab mäng lageda nurme pääl ette võetud saama.

50. Kõik ühte auku!

Lapsed istuvad ümber laua, üks on päämees. Kes lauda tehakse kriidiga suur ring (rõngas), siis teeb iga üks oma ette ühe suure ja tõise, väikese ringi. Päämees, kõidetud ninarätik käes, paneb ist esimese hää käe sõrme oma väikse ringisse ja hüüab: „Kõik väikse ringisse!“ Tõised peavad järgi tegema. Nõnda hüüab siis päämees järgimööda: „Suure auku! Väikse auku! Kura naabre väikse auku! Hää naabre suurde auku! Kõik ühte auku!“ (kus kõik oma esimese sõrme keskele, suurde auku panewad) j. n. e., teeb ka kõik ist ees. Kes järgi ei tee ehk wiltu lääb, saab rätikuga trahwitud. Kes wiimaks kõige vähem hoopu saanud, on võitnud ja saab tõise mängi juures päämeheks.

Lõpusõna.

Pool sada on täis ja päälelauba annan
 weel mõne juhatuse ligi. Uusa õppides saagu
 ka wanad meeles peetud, isäranis need, mis
 kuldsest ajast saadik juba Gestrirahwa seas õit-
 senud, meite esiwanemate pidulikku elulugu awal-
 dates. Kõikile wäsimata püüdmist mängimiseks
 soowides, hüüab „Laste lusti“ kirjutaja:

Gesti noorpõlwe elagu!



Register.

	Nr.
Geograhwimäng.	47
Santwärgid.	40
Hõis laut!	34
Hunt karjas	19
Järeletegemine	8
Imewäärulik tass	38
Isa Abraham	23
Säepääleandmine.	30
Kalew.	17
Kammel.	37
Kangur.	21
Kapten.	5
Kargapulk.	49
Käsitöölised.	39
Kas hammert pole üürida?	14
Kass ja hiir.	6
Kättepüüdja.	1
Kelle süles ma istun?	45
Kel! tiivad on, lendab.	36
Kõik jänesed pesast wälja?	44
Kõik ühte auku!	50
Koolmeistert pole kodus!	41
Kuidas sa oma naabriga läbisaad?	15
Kükitsepüüdja.	2
Kull ja lana.	13

L innumüümine.	22
M all maasse.	27
M is sa teed mu aias?	7
M õtsmees.	18
O tfmann.	42
O nnetu Seitse.	48
P äästku ennast, kes mõib!	20
P allipüüdmine.	32
P alliveeretamine.	35
P alliwiskamine.	33
P ime kanter.	11
P ime sikk.	10
P õitlasepüüdja.	3
R aha reis.	28
R ebane otsib kanast.	12
R eisija.	16
R ingijooks.	4
R õngawiskamine.	43
S ada.	46
S ewastopoli tormimine.	24
S õber, kus sa oled?	9
S õrmusekastmine.	31
S õrmus niidis.	29
Ü lehüppamine.	26
W õidujooksmine.	26



Hind 12 Top.