

1722
H. 3336.
LASTE RAAMATUKOGU N° 29

Mängud ja laulud ja lastele



K. BUSCH' KIRJASTUS TALLINNAS

35668

ENSVA
Kirjandusmuuseumi
Arhiiviraamatukogu

Mänged ja laulud lastele.

Sarnane ja sarnaduseta.

Iga mänguosaline ütleb oma naabrile, kes temast paremal pool, tasakesi ühe sõna kõrva sisse, siis naabrile, kes pahemal pool seisab, ühe teise sõna. Nõnda saab siis iga mänguosaline kaks sõna kõrva. On see sündinud, siis peab reast igüks oma kaks sõna waljusti ütleva ja seletama, mis poolest need sõnad sarnased ja mispoolest sarnaduseta on. Siis suuda ta neid seletada, jääb ta järgmisest mängust välja.

Kütt ja jänes.

Mängijad teevad ringi. Kaks nendest astuvad natuke ette poole, nii et teised neid hästi näha võivad, aga ikka veel nii, et nad peaaegu ringijoone sisse jäävad. Üks laps on kütt, teine jänes. Kütt astub nüüd ühe sammuga edasi ja laulab:

"Eila õhtu läksin ma
 Metsa marju noppima,
 Nägin jänesi oma ees
 Bete ääres wõsa fees.
 Tuli jänes tuisuga,
 Hakkas m'uga rääkima."

Kahe wiimase rea juures tuleb jänes lähemale, teeb kurwa, halastaja näo ja laulab:

"Eks sa ole auus kütt,
 Kel on metsapõues hütt?
 Koera minu pääle aad
 Sa mu nõnda kätte saad.
 Mõtlen selle pääle ma,
 Kurwaks lähen korraga!"

Niipea kui see lauldud, astub kütt üsna jänese juurde ja wastab kaastundlikult:

"Baene jänes, kahwatu,
 Sled sina wäga ju.
 Ara mine kapiasje,
 Ara mingit kurja tee,
 Siis ei puutu mina sind,
 Rõõmus olla wõib ju rind!"

Wiimaste sõnade juures ähwardab kütt käega ja jänes lippab ruttu minema.

Potilöömine.

Kitsas sawist pott pandakse pörandale ja wõetakse sibilauaks. Mängijad seisawad potist 15—20 sammu eemal ja kõigil on kapid käes. Igaüks nendest tuleb reast ette ja tohib ainult kaks korda lüüa. Kes poti külge suudab lüüa, saab auuhinna.

Tuba wälja üürida.

Wiljapuuaed wõi puiestee on seks mänguks kõige parem koht. Iga mänguosaline otjib enesele ühe puu taga peidupaiga. Üks nendest, kes liisu läbi walitakse, läheb nüüd ühe mängija juurest teise juurde ja küsib:

„On teil tuba wälja üürida?“

Wastus on muidugi:

„Ei, minge üks maja edasi!“

Loa otjija läheb nüüd ühe puu juurest teise juurde ja tema selja taga katsuwad kaasmängijad oma seisukohta wahetada. Suudab mängija nüüd ühe puu juurde jõuda, kus kedagi ei ole, siis jääb tema sinna seisma, kuna see, kes kohata jääb, tuba edasi hakkab otjima.

Rebane koopast wälja!

Sageda platši pääle joonistatakse neljanurgeline joonistus, mille piiridest mängijad üle minna ei tohi. Neljanurga ühes nurgas on rebase koopas. Kõik mänguosalised, ka see, kes rebane on, hoiavad kotikesse käes, mis sedawiisi tehtakse, et taskurätiku üks nurk samblaid või rohutu täis pandakse ja siis kõvasti finitseatakse.

Rebane teatab ennast nüüd, kuna ta hüüab:

„Rebane, rebane, koopast wälja!“

Kõik kiskendawad:

„Rebane tuleb!“

Rebane lonkab ühe jala pääl koopast wälja ja ajab teisa taga. Saab ta kedagi puudutada, siis on see rebane ja peab ruttu koopasse pugema. Selle mängu juures tuleb rebasele liigineda katsuda ja siis tema hoopide eest eemale hoida. Mida rutemini ja osavamini mängitakse, seda naljakam mäng on.

Kääridega Iõifamine.

(Tütarlastele.)

Ühe puu küljest tõmmatakse teise puu külge parajas kõrguses nõõr, mille külge hull paberilipakaid äralõikamiseks on seotud. Nüüd peab iga mänguosaline reast jeotud jilmadega käärid fätte wõtma ja iht paberitüffi ära lõigata katsuma. Kes paberit ära lõigata ei suuda, annab pandi wõi aetakse mängijate keskest ära.

Taht.

Kütt ja tema koer teewad ennast mõne märgi läbi tuntawaks, teised mängijad on metsloomad. Kütt lasseb põgenewaid metsloomi, kuna ta neid palliga wiiskab. Kelle külge pall trehwab, saab märgi ja jääb koeraks. Kes wiimaks üle jääb, saab kütiks ja mäng algab uuesti.

Timp-Tamp.

Valitakse üks püüdja, selle nimi on Timp-Tamp. Ta asub ühe kivi või muidu kõrgema asja pääle, teised jooksewad tema ümber ringi ja laulavad :

„Timp-Tamp, kas sa näed mind ?
Wõta finni, naeran sind.“

Kargab Timp-Tamp nüüd maha, siis jooksewad teised kivi juurde ja laulavad :

„Timp-Tamp, kas sa näed mind ?
Tule, võta finni mind !“

Rättesaadud on Timp-Tamp.

Ümberpöördud ring.

Mängijad võtavad kätest finni ja teevad, näod keskepoole pööratud, ringi. Mäng on nüüd see, et näod välja tulewad pöörda, ilma et kätejt lahti lastaks. Saadetakse nähtavasti võimata asi korda, kuna kõik paarid järestikku ühe paari ülestõstetud käte alt (kes seisma jääb) läbi ronivad.

Ballimäng.

Mängijad seavad endid ringi ja wiiskawad üksteisele palli kätte. Kui keegi palli maha lasseb kukkuda, siis jooksewad kõik plehku. See aga, kes palli kukkuda lastis, wõtab palli ruttu finni ja wiiskab teistele järele. Trehwatud wõtab palli, kõik astuwad jälle ringi ja mäng algab uuesti.

Kokof-kakaf-kiferiki.

See mäng on õige naljakas. Kui ruttu loetakse, peab arvama, nagu oleks kanalauta jatutud.

Mängitakse järgmiselt:

Iga arm, milles üks 7 ette tuleb, wõi mida seitsme läbi jagada saab, on „kokof“. Iga 8 „kakaf“ ja iga 9 „kiferiki.“

Tuleb arm 99 ette, siis hüüab terve seltskond, kättega weheldes, kaks korda waljusti: „kiferiki! kiferiki!“

Et selle mängu juures iseenesest mõista, naljakad wead ette tulewad, siis hakkawad kõik waljusti naerma.

Tere hommikust, herra naaber!

(Tütarlastele.)

Seltskond seisab kahe reas ja jätab ridade wahetele niipalju ruumi, et säält lähedasti läbi saab minna.

Nüüd läheb üks mängija ridade wahelt läbi ja ütleb ühele, ilma et kinni peaks:

„Tere hommikust, herra naaber!“

See wastab:

„Sumalime, herra naaber!“ ja läheb esimesele järele, nii et ta rea lõpul naabrile wastu juhtub. Suhtuvad nad kofku, ütleb esimene: „Kuda käsi käib, herra naaber?“ mille pääle teine ruttu wastab: „Nagu näete, pole mul aega!“

Mõlemad ruttawad nüüd edasi ja otsiwad enesele teisi, kes sedasama küsiwad ja neile järele tulewad. Niipea kui see kõigi ojawõtjatega on sündinud, on ka mäng otsas.

Marsh!

Marsh, marsh, magama,
Rahulikult jagama,
Mis on ema koju kandnud,
Dma wäiksel lapjel andnud.
Kes ei ole rahul siin,
Selle koera juurde wiin.
Laps, ja ifka ole pai,
Siis find kodus ootab sai!

Mängu korra kättelugemine.

Kui teada tahetakse saada, kes esimene mängija peab olema, siis tähenda nende salmitute iga sõna ajal ühe pääle; kelle pääle wiimne sõna jääb, see peab mängu hakkajaks jääma.

1.

Üks, kaks, kasi pakš.

2.

Mina, sina jääme siia, aga tema lähleb wälja.

3.

Neli, kolm, kaks, tema jääb hakkajaks.

4.

a, b, d, e, wälja astub see.

5.

Kolm, neli, wiis, astu wälja siis.

6.

Üks, kaks, kolm, neli, mängijaks jääb teine weli.

7.

Tee patfi, kasta kaffu, mine ringi, mitte paffu

8.

Mine ritta, fina roodu. — Tema näitab mängu moodu.

9.

Õllet on waht, tee mis taht, — Wahul on waat, fina wälja jääb.

10.

Mits, mats. pits pats. — Tuttu, luttu, wälja ruttu.



