

LASTE RAAMATUKOGU N° 7

A. 3318.

14226.

# MÄNGU=

RAAMAT LASTELE.



K. BUSCH'I KIRJASTUS TALLINNAS

# Mängu-raamat lastele.



## Nime wahetus.

Mänguosalised istuvad wastastikku ringis toolide wõi pinkide pääl — tütarlapsed ja poisilapsed segamini. Poisid wõtawad tüdrukute nimed enestele ja annawad omad nimed tüdrukutele, nii et kõik nimed awalikult teada on. Nende wahele jäetakse üks istumise plats tühjaks ja kellel see tühi istumiseruum paremal käel on, see peab uute nimede järele ühe warsti sinna kõrwale kutsuma. Näitus: hüüab ta „Hans“, siis peab see tüdruk, kelle nimi Hans on, filmapill toolilt püsti tõusma ja kutsuja kõrwale istuma. Selle ärakutsutu asemele kutsub kedagi teist jälle see, kellel nüüd tühi iste paremal pool on. Kes nime nimetab, mida ringis ei olegi, wõi oma nime nimetab, wõi ruttu ei kutsu, wõi kutsutam ruttu ei tule, annab pandi.



35650

## Madamal oli seitse poega.

Mängust wõivad niipalju lapsi oja wõtta, kui tahawad. Käest finni wõttes ja ringi käies lauldakse järgmist laulu, kuna üks kessel seisab:

„Madamal oli seitse poega,  
Seitse poega Madamal.  
Mad ei söönud,  
Mad ei joonud,  
Tegid ikka — — — nii!“

Viimase sõna lõpul teeb ringis olija käte, wõi jalgade, wõi suuga mõne wiguri, mis kõik järele peawad tegema. Du kõik järele tehtud, siis jääb esimene edasi ringi jisse, ei teinud mõni seda mitte, siis tuleb see ringi jisse ja mäng läheb endist wiisi edasi.

---

## Üks ja kaks!

Selle mängu juures seawad lapsed endid paari kaupa üles, mitte liig kitsalt. Selle järele annawad paarid ristamisi käe, maršiwad edasi ja laulawad:

Mis me siin weel jäändame,  
Barem rõõmsalt rändame.  
Sammud sirgeks — üks ja kaks!

Niipea kui kaks öeldakse, käänawad kõid  
üumber ja sammuvad laulu korrates tagasi jne.

---

## Pime juht.

(Tütarlastele).

Mänguosalised annawad üksteisele kätt ja  
tantsiwad nõndanimetatud juhi ümber, kes  
seotud filmadega ringi keskel seisab.

Pimedal on kepp käes ja kõid peawad, nii-  
pea kui ta keppi maha pörutab, wäiksest seisma  
jääma. Puudutab juht kedagi keppiga, siis peab  
see, keda puudutati, mõne hääle tegema, kasji  
näugumise või koera haukumise jne. hääle.  
Et äratundmist raskendada, wõib ka keegi teise  
häält järele teha. On pime selle nime, kes  
keppi peab, teada saanud, siis wahetawad nad  
kohad ja mäng algab uuesti.

---

## Mugumäng.

Sellest liigutusrikkast ja väga terveist mangust võid hulk poissa osa võtta. Lagedale tasasele platšile tehtakse väikesed augud, nii et nad juure ringi teevad.

Ringi keskele tehtakse veel üks auk — kiwi jaoks. Kiwi olgu väike ja ümmargune.

See poiss, kes ringi keskel, katjub keppiga kiwi keskmisesse auku ajada, mida teised taktistada püüavad. Suudab ta selle juures mõne tette potist augu, milles see keppi hoiab, oma keppile saada, siis hüüavad kõik: „võit!“ ja see, kelle auk käest ära võetud, asub ringi keskele.

---

## Kotimäng.

(Poijikestele.)

Zoonistatakse kepi otsaga lagedale maale nelinurk või ring ja lahutatakse sellest üks nurk joone läbi ära. See on koti jaoks. Kõigil mänguosalistel on taskurätikuteist tehtud „kotid“ käes, õigemini, igale taskurätikule on sõlm

jisfe tehtud ja see hüütakse kotiks. Mõnes kohas tarvitavad poisikesed kottideks ka seapõisa, milledele erned jisfe pandud.

Müüd teatab see, kes „kotiks“ on, ennast ja hüüab: „Kott koopast välja!“ selle juures kelsib ta ühe jala pääl edasi ja ajab teisa taga. Saab ta mõne kätte, siis jääb kättesaadud pois „kotiks“ ja peab ruttu koopasse põgenema.

---

## Jänes augus.

(Tütarlastele.)

Müüpea kui jänes on ära määratud, võtavad teised kättest kinni ja teevad ringi. Jänes istub ringi keskel ja hoiab käed kõrwade juures, nagu oleksivad need jänese kõrwad. Teised läikvad ringi ja laulavad:

Jänes istub augu sees;  
Oled haige, waene mees?  
Tule karga, hüppa ruttu,  
Siis me saame ilust juttu!

Müüpea kui juttu öeldud on, jooksevad kõik laiali ja jänes katsub neid mõnda kinni saada. Kelle ta kätte saab, läheb koopasse ja mäng algab uuesti.

---

## Otši wälja!

Sellest mängust wõivad poisid ja tüdrukud mõlemad osa wõtta. Walitakse üks mänguosaline ja see peab ühe wäikese asja, raha, nõöbi wõi muud ära peitma, kus juures teised teemad, nagu ei näeks nad seda. On asi ära peidetud, siis hüüab peitja: „Otši wälja!“ ja nüüd katsub igitiks esimesena peidetud asja kätte leida. Mäng on huwitaw ja teeb palju nalja. Kes asja kätte leiab, wõib teda siis jälle ära peita.

---

## Rutšikamäng.

Mängijad astuvad ritta. Nende ette astub walitud mängija ja seab ühe puupulga otsaga kivi pääle, pikem ots teiste poole, lühikesest otsast ainult natuke üle kivi ääre. Nüüd lööb ta krepiga pulga wälimise otsa pääle nii, et see kaugele lendab. Selle järele tulewad teised reaast ja mängivad ka; kelle pulk kõige lähemale on lennanud, annab pandi. Seda mängu wõib ainult õues mängida.

---



## **Pall.**

Mängu-osalised teevad ringi ja viskawad palli ühe käest teise kätte. Kui keegi palli maha lasteb, siis lippavad kõik minema. See aga, kes palli maha lastis, võtab palli ruttu üles ja viskab sellega laiali jooksjatele järele. See, keda pall tabab, võtab palli ja mäng algab uuesti.

---

## **Röövlid ja püüdjad.**

(Poisikestele).

Mängijad lahkuvad kaheks — röövliteks ja püüdjateks. Esimesed valivad pääliku, teised juhataja. Püüdjad seovad enestele taskurätiku varrukate külge.

Niipea kui päälik röövlid oma kohta asendanud, annab ta märgi, mille järele tagaajamine algab. On mõni püüdja mõne röövli kätte saanud, wahetavad nad oma osa. Mängu võib kaua mängida.

---



## Kaebaja ja kohtunik.

Üks mängusjaline on kohtunik ja istub toolile, väljas kiwi pääle. Üks teine langeb põlvili ja paneb näo kohtuniku sülle.

Mänguseltsilised seisavad nende taga. Üks nendest lööb niid põlvitajale käega selja pääle.

See tõuseb püsti ja ütleb :

"Mina kaeban, kohtuherra!"

"Mis sa kaebad?"

"Keegi lõi mind!"

"Kes lõi sind?"

"Anna — Ludwiga —"

"Siis too ta siia!"

On kaebaja õieti ütelnud, siis peab lööja tema asemele tulema, kui mitte, siis hüüavad teised: "Wale!" ja ta peab edasi põlvili jääma ja mõistatama.

## Tule kaasa!

Lapsed asuvad ringi, ilma et käest finni võtaksivad. Üks nendest jookseb väljas ringi ja puudutab selle juures käega üht mängusjalist, kus juures ta laulab :

Tule kaasa

Ule aasa!

Mõlemad jooksewad nüüd ruttu teine teisele poole ja katsuvad ruttu tühja koha pääle jõuda. Kes pärast tuleb, mängib edasi.

---

## Kõik linnud lendavad.

Mängijad istuvad kõik laua ümber. Selts väljavalitud mängu liige ütleb, oma sõrme paar jalga kõrgele üles tõstes: „Kõik linnud lendavad,“ mida igauks filmapiilk järele peab tegema ja ütleva. Etteütleva võib iga lendajat ehk lendamata looma nimetades sõrme üles tõsta, kuna teised seda üfji lendavate loomade ajal teha võivad. Etteütleva tõstab sõrme üteldes: „mares lendab, harak lendab, kana lendab, kala lendab.“ Kes siis ühes eesütlevaga selle sõna ajal, „kala lendab“ sõrme üles tõstab, annab pandi, sest kala ei lenda, ja jääb teistele jälle eesütlevaks, ja mäng hakkab otsast pääle. See mäng on väga naljakas ja pantisid saab palju, kui ostaja eesütleva on, kes lindude ja loomade nimesid väga karmesti ette ostab lugeda.

---

## Maljakad küsimised ?

Kes elab suitsust? — Korstnapühkija.

Misfugune hobune näeb ette ja tahab ühepalju ja ühekorraga? — Bime hobune.

Mispärast jookseb jänes üle mäe? — Seft et ta alt mäe jooksta ei saa.

Mis käib Jumala sõnast üle! — Raamatu kaas.

Bois sõi ja sõi ja mida rohkem ta sõi, seda rohkem ta sai. Viimaks sai ta isu täis ja ta viskas terve huntku aknast välja. Mis ta sõi? — Pähtlid wõi wähti.

Mis ei ole sees ega väljas? — Aken.

Kes elab tuulest? — Tuuleveski mölder.

Siidiniidi lera, seitse auku sees? — Sni-mese pää.



