

NARODNA IN UNIVERZITETNA KNJIŽNICA

DS

67 932₃₁



030002016

COBISS

mento postale - Poštnina plač. v gotovini

ČEVA KNJIŽNICA 31





ALPSKI DOM

IGRE IN RAZVEDRILA V DRUŽINI

PRVA KNJIGA



LJUBLJANA / 20. NOVBMBRA 1942 - XXI

67932

Gradivo za to zbirko iger in razvedril je zbral in uredil
Miklavž Kuret

Zunanja oprema: Jože Beranek



030002016

Zbirka se naroča pri upravi »Slovenca«, Ljubljana, Kopitarjeva 6 ~
Knjige izhajajo 1., 10. in 20. v mesecu ~ Celoletna naročnina za
zbirko, ki obsega 36 knjig, je 216 lir, mesečno 18 lir. Posamezna
knjiga 6—10 lir ~ Založil konzorcij »Slovenca« ~ Za uredništvo
Severin Šali ~ Izdajatelj inž. J. Sodja ~ Tiskala Ljudska
tiskarna v Ljubljani (Jože Kramarič)

*Preljubo veselje, oj kje si domá?
Povej, kje stanuješ, moj ljubček srcà?
Po hribih, dolinah za taboj hitim.
te videti hočem, objeti želim.*

— — — — —

*Poslednjič veselje šele zasledim,
na vaško ledin'co pridirjam za njim;
glej, tamkaj z otroci prijazno igra.
jim kratek čas dela, pri njih je domá.*

Anton Martin Slomšek
(Veselja dom, 1838)

For the purpose of the present
work, the standard, most liberal view
of the subject is adopted as being
the most correct, and the most
reasonable.

For the purpose of the present
work, the standard, most liberal view
of the subject is adopted as being
the most correct, and the most
reasonable.

Na pot.

V življenju narodov se vračajo dobe, ko se pljuskajoče, razlivajoče se valovje življenja za nekaj časa unese in umiri v vrnitvi k svojim izvirom, v družini. V svobodnem in sproščenem prelivanju življenjskih sil svet prepogostokrat pozablja, da se njegovo dejanje in nehanje začenja v družini in bi se najvanjo vračalo. Zato so časi, ko pride iz različnih razlogov družina spet do veljave, potrebni. Ne zato, da bi življenje v njej obmirovalo in se ustavilo, ampak zato, da se okrepljeno in obogateno razmahne pri spremenjenih okoliščinah spet v nove širine.

Da je družinsko življenje v Slovencih potrebno obnove, je le preveč res. Dolga leta so različne zahteve trgale skupnost naših družin. Vedno več je bilo družin brez družinskega duha. Vedno številnejši so bili primeri, ko je bil dom samo skupno prehranjevališče in prenočevališče nekega števila ljudi, ki so se le ob redkih prilikah zavedali svojih sorodstvenih vezi. Imeli smo in imamo, hvala Bogu, še vedno precej družin, ki so ohranile svoj pravi značaj in so, kakor po novem pravimo, resnična občestva. Po njih se ravnajmo, da bo družina človeku spet zatočišče, svet kraj, čigar praga naj se temne sile izogibljejo, kraj pozabe in kraj veselja.

Preporod družine morajo izvesti duhovne sile.

Tistim družinam, ki iščejo poti do samih sebe, in tistim, ki že živé svoje lepo občestveno življenje, pa namenjamo za ure skupnega življenja tole delo, ki prinaša bogat izbor raznih iger in razvedril za družinski krog.

Družina brez otrok je kakor dan brez sonca. Veselje otrok prepodi marsikakšen oblak odraslim. Zato se oziramo v tej zbirki najprej na otroke.

Dostikrat se zgodi, da otrokom pri vsej iznajdljivosti zmanjka iger. Otrok, ki se dolgočasi, je sebi in drugim v nadlego. Zato bo služila tale zbirka otrokom in odraslim za take prilike.

Ozirali smo se na vse letne čase, na igre na prostem in v sobi, na igre, ki se v njih telo razgiblje, in na igre, ki bistrijo duhá. Črpali smo najprej v bogati zakladnici slovenskega narodnega izročila, dasi to poglavje našega narodopisja še ni prav načeto, prevzeli smo pa tudi od drugod igre, ki nam ustrezajo in jih je bilo mogoče ponašiti. Tako prinaša ta zbirka mnogo znanega, pa tudi dosti novega.

Otroci odraščajo in čim starejši so, tem večja je nevarnost, da se družini odtujijo. Zato smo v drugi vrsti s posebno skrbnostjo poiskali igre in razvedrila, ki so primerna zlasti starejšim. Tudi odrasli so potrebni iger in razvedrila.

Zabave izven dóma zahtevajo denarja in trgajo družino. Zdaj je čas, da pridejo do časti neštete duhovite namizne igre, ki so nekatere izmed njih preživele stoletja, celo tisočletja in so danes prav tako zanimive in napete kakor v davnih časih. Pri teh igrah sédajo starši z otroki skupaj k mizi, pri težjih igrah sta odrasli sin in hči enakovredna očetu in materi. Družinski člani, ki jih je dnevno delo utrudilo, se zbero zvečer za mizo in najdejo najprijetnejši odpočitek, urico brezskrbnosti in pozabe pri skupni igri. Miselne igre so naravnost šola življenja, ker uče osredotočenja sil, samozataje, poguma.

Nazadnje pa smo mislili tudi na ure samote. Lepa zbirka samotarskih iger bo služila slehernemu med nami, da se z igro pozabava, da pomeri svoje duševne moči, tudi kadar je sam.

Tako menimo, da smo s to knjigo, ki je prva te vrste na slovenskem knjižnem trgu, nele izpolnili neko vrzel, ampak tudi dali vsaki naši družini knjigo, ki bo po svoje pripomogla, da bo vsak slovenski dom vsaj za nekaj uric skupnega življenja vsak dan — veselja dom.

Urednik in založnica bosta hvaležna vsakomur, kdor jima sporoči kakšno narodno igro ali razvedrilo, ki je v tej zbirki izostalo pomotoma ali pa zato, ker je malo znano. — Pri drugem natisu bosta pričujočo zbirko s takimi dopolnili rada izpopolnila. Vprašanja zaradi morebitnih nejasnosti naj se pošiljajo na uredništvo »Slovenčeve knjižnice«, Ljubljana, Kopitarjeva ulica 6. Za odgovor naj se priloži znamka.

I.

IGRE NA PROSTEM

HERE IN PROTEST

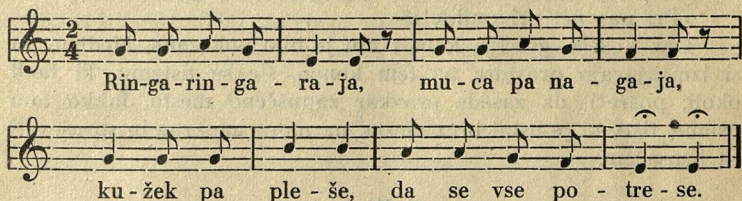
1. Igre brez pripomočkov.

A. RAJALNE IN DRUGE IGRE.

• Ringaringaraja.

(Vsaj dva*.)

Otroci se sprimejo v kolo in pojo:

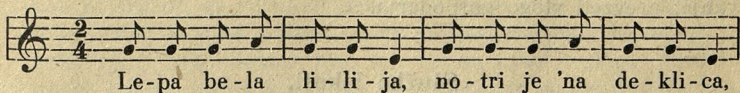


Namesto »muce« in »kužka« se lahko vstavi kogar koli ime. Pri zadnjih besedah vsi počenejo.

• Lepa bela lilija ...

(Vsaj pet.)

Otroci se drže v kolu, na sredi stoji deček ali deklica in si zakriva oči. Kolo stopa v krogu in poje:



* Pod naslovom vsake igre navajamo stalno, kjer je treba, število sodelujočih in seznam pripomočkov, ako prihajajo v poštev.



Otrok v sredi zdaj z zaprtimi očmi stopi proti kolu in na slepo srečo enega izmed otrok objame. Nato pojde tisti v sredo, ta pa v kolo.

Škarjice brusiti.

(Več otrok.)

Otroci se razpostavijo k drevesom ali drugim vidnim znamenjem. Eden hodi med njimi, brusi kazalec ob kazalec in se ustavlja zdaj pri enem, zdaj pri drugim ter vpraša:

»Ali pri vas škarjice brusite?«

Vsak mu odgovori, da ne, in ga pošlje drugam:

»Pri nas ne, pri onihle!«

Oni, ki išče, gre tja, kamor mu je bilo pokazano. Medtem pa si izmenjavajo prostore na tem koncu. Če se tistemu, ki hodi okoli, posreči, da zasede pravkar zapuščeno mesto, lahko tam ostane, tisti, ki je ostal brez mesta, pa mora naokrog in spraševati za brusačem.

Selitev.

(Vsaj pet.)

Udeleženci narišejo na tla (v pesek itd.) vsak svoj krog, vsak stopi v svojega. Samo eden ostane brez kroga in se postavi sredi med ostale. On je hišni gospodar, ostali so najemniki. Ko zakliče gospodar: »Selitev!«, začne šteti do 20 in med tem časom zamenjujejo najemniki svoja stanovanja. Ko prešteje gospodar do 20, mora bili selitev končana. Ako se je gospodarju ta čas posrečilo zasesti kak krog, mora najemnik, ki je ostal brez stanovanja, prevzeti vlogo gospodarja.

Službo iskati.

(Vsaj štirje.)

Eden (ena) je za gospo, drugi (druga) za deklo, ostali so otroci. Dekla pride prvič in vpraša gospo: »Potrebujete deklo?«

Pri tem se praska po glavi in se kuštrá. »Beži, ušivka!« ji pravi gospa in jo nažene. Dekla se vrne drugačna: gleda se v — seveda umišljeno — zrcalce, se lišpa in gladi: »Potrebujete deklo?« »Gospôške dékle ne maram!« pravi gospa in jo spet nažene. Naposled se dekla vrne kot preprosto kmečko deklo: »Potrebujete deklo?« »Ti pa le ostani.« Gospa se odpravi nato v mesto in izroči dekli v skrb otroke. Ko gospa odide, nauči dekla na skrivaj vse otroke po vrsti, kaj naj vsak reče, da je medtem jedel. Vsak mora povedati, da je jedel nekaj dobrega (šartelj, krofe, pečeno kuro itd.). Vsi morajo lica napihniti. Ko se gospa vrne, se začudi: »Kaj pa ste jedli, otroci, da ste tako debeli?« Vsak pove, kakor ga je dekla naučila. Gospa pohvali deklo in spet odide v mesto. Zdaj pa nauči dekla otroke, da so kaj prav slabega jedli: mišje parkeljce, mušje nožice, komárjeva bedrca itd. Lica se jim morajo vdirati. Ko se gospa vrne, jih prestrašena sprašuje, kaj so jedli, da so tako shujšali. Otroci povedo, kakor jih je bila dekla naučila. Zdaj pa gospa deklo nažene.

To igro igrajo otroci silno radi na Dolenjskem.

Goske.

(Vsaj štirje.)

Eden se določi, da bo za gosaka. Za njim se uvrstijo v vrsti vsi ostali drug za drugim. Vsak mora delati isto, kar dela gosak: gosak hodi počasi, teka, dirja, se plazi po vseh štirih, pleza čez plotove in tako dalje. Čim več domišljije ima gosak, tem zabavnejša je igra.

Kipe delati.

(Vsaj trije.)

Enega določijo, da bo »kipe delal«. Pograbitni mora katerega koli iz družbe, ga zasukati nekajkrat okoli sebe in ga zagnati od sebe. Kdor je tako odletel, mora obstati negibno, kakor je priletel. Igra traja, dokler niso vsi spremenjeni v kipe. Nazadnje izbere tistega izmed kipov, ki je najlepši in morebiti celo nekaj predstavlja. Ta dobi pravico, da ostale »odreši« in začne sam delati kipe.

Igra je prav zabavna. Celo odrasli jo radi gledajo. — Igrati pa jo je treba na travniku.

Gospodična, koliko je ura?*(Vsaj štirje.)*

Enega določijo, da bo za gospodično. Na enem koncu potegnejo črto v pesek in se postavijo nanjo v vrsto. Na drugem koncu zariše »gospodična« majhen krog in se ustopi vanj. Gospodično zdaj vprašujejo drug za drugim oni v vrsti: »Gospodična, koliko je ura?« Gospodična odgovarja: »Tri velike, dva majhna naprej in dva velika nazaj!« Številke so seveda poljubne, pomenijo pa število in velikost korakov, ki jih mora napraviti tisti, ki je vprašal. Tisti, ki se »gospodični« tako približa, da se je lahko dotakne, zamenja vlogo z njo.

Barvice prodajati.*(Vsaj pet.)*

Otroci izbere izmed sebe trgovca, angela in parkeljna, ostali pa so barvice.

Trgovec zbere »barvice« okoli sebe in vsaki na skrivaj pove, kakšna je: rdeča, modra, zelena itd. Barvice se nato razpostavijo v vrsto za njim.

Oglasi se najprej angel.

Angel: Cin cin!

Trgovec: Kdo je?

Angel: Angel 'z neba.

Trgovec: Kaj bi rad?

Angel: Barvico.

Trgovec: Kakšno?

Angel pove, kakšno barvo bi rad. Če je med »barvicami« takšna, mora z angelom. Če je ni, mora angel sam odstopiti.

Za njim nastopi parkelj.

Parkelj: Bum bum!

Trgovec: Kdo je?

Parkelj: Parkelj 'z peklà.

Trgovec: Kaj bi rad?

Parkelj: Kakšno barvico.

Trgovec: Kakšno?

Zdaj spet parkelj pove, kakšno barvo bi rad. Ponovi se isto kakor z angelom.

Ko barvic zmanjka, se začne igra od kraja.

Svetnike krasti.*(Vsaj štirje.)*

Otroci izbero izmed sebe trgovca in kupca, ostali so »svetniki«.

Trgovec zbere svetnike pri sebi, nakar se zglesi pri njem kupec.

Kupec: Prosim kakega svetnika.

Trgovec: Katerega bi radi?

Kupec: Katere pa imate?

Trgovec (kaže na posamezne »svetnike«): Tole je sveti Valentin, tole je sveti Florijan... itd.

Kupec se odloči za katerega koli: Dajte mi svetega Florijana.

Trgovec: Takoj se vrnem. (Rekši stopi za hip v stran.)

Medtem pa kupec izbranega svetnika pograbi in z njim zbeži. Pusti ga na drugem koncu igrišča, sam pa se mora vrniti. Prej se kakor koli drugače našemi.

To se ponavlja, dokler je kaj svetnikov na zalogi.

Ko odpelje kupec zadnjega svetnika na svoj »dom«, sme priti trgovec po svoje blago in svetnike spet vse odpelje nazaj.

En, dva, tri — divji mož!*(Vsaj štirje.)*

Na enem koncu igrišča zarišemo dolgo črto. Na to črto se postavijo vsi razen enega, ki so ga določili, da bo »divji mož«. Divji mož se jim postavi nasproti na drugem koncu igrišča. Gleda jih, nato pa se bliskoma obrne in reče: »En, dva, tri — divji mož!« To lahko reče hitro ali pa počasi, celo prav počasi. Medtem ko kaže divji mož ostalim hrbet, imajo le-ti pravico, da stečejo od črte proti njemu. Toda tisti hip, ko se divji mož obrne, morajo vsi obstati kakor vkopani. Tisti, ki se je še kaj premaknil, mora nazaj na črto. Divji mož toliko časa ponavlja svoj klic, dokler ga kateri ne doseže in ne udari. Potem zamenjata vlogi.

Teci! — Stoj!*(Več oseb, vedno liho število.)*

Vsi se vstopijo v krog, a se ne primejo za roke. Potem se obrnejo vsi na desno, da jim je levica proti sredini kroga. Eden

stoji v sredini in poveljuje: »Teci!« Nato stečejo vsi in tečejo v krogu okoli. Čez kakšno minuto poveljuje oni v sredini: »Stoj!« Ta hip poskuša vsak prijeti kakega tovariša, pomaga tudi poveljujoči. Ker je igralcev liho število, ostane eden brez para. Ta mora v sredino, dobi eno po zadnji plati, a je zato v naslednjem kolu za poveljnika. Če sta na povelje: »Stoj!« dva prišla istega tovariša, odloči prijeti sam, kateri ga je prej zagrabil. Tisti, ki je bil poznejši, ostane v takem primeru žrtev.

Kako daleč je?

(Vsaj dva. — Za večje otroke.)

Določi naj se neki predmet v neki razdalji. Vsak naj pove, koliko korakov (ali metrov) je do njega. Ko povedo vsi svoje mnenje, se razdalja izmeri (v korakih ali v metrih, kakor se je glasil dogovor). Kdor je povedal številko, ki je najbližja točni razdalji, je zmagal.

Most.

(Več otrok, tudi odraslih.)

»Most« (Al' je kaj trden ta vaš most...) je zelo znana igra, katere izvor sega v sivo davnino. Poznajo jo po vsej Evropi.

Najnavadnejši način »mostu«, ki ga poznajo naši otroci, je tale:

Otroci stojijo drug za drugim in se drže okoli pasu. Dva »držita most« (mostno brano), to je, stojita drug proti drugemu in se držita za dvignjene roke. Na skrivaj se pomenita, kateri bo »nebesa« in kateri »pekel«; poleg tega si izbereta še en naziv, eden je na primer »jabolko«, drugi »hruška« in podobno. Tisti, ki je prvi v vrsti, pripelje vrsto pred »most« in vpraša:

»Al' je kaj trden ta vaš most?«

Onadva, ki tvorita mostno brano, odvrneta:

»Kakor kamen, skala, kost.«

»Al' sme naša vojska skoz?«

»Če nam zadnjega pustite!«

»Če ga 'čete, ga ulovite!«

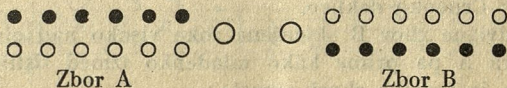
Vrsta gre potem pod »mostom« skoz, pri zadnjem pa mostničarja spustita roke in ga vanje ujameta. Če pa se zadnjemu po-

sreči ubežati, gre vrsta še enkrat pod mostom skozi. Če pa je ujet, ga vprašata, za kóga je: za jabolko ali za hruško, in povesta, kateri izmed njiju je jabolko, kateri hruška. Če je za jabolko, stopi za tistega, ki je »jabolko«, in ga prime okoli pasu, če je za hruško, stori takisto pri tistem, ki predstavlja »hruško«. Tako skušata ujeti vse do zadnjega, samo vodje ne smeta ujeti. Ko so vsi razvrščeni, bodisi na strani jabolka ali na strani hruške, povesta mostninarja, na kateri strani je pekel, na kateri so nebesa. Igra se s tem lahko konča, lahko se pa tudi nadaljuje takole:

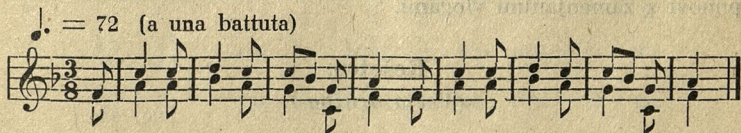
Oba mostninarja se primeta trdno za roke in na vodjevo znamenje začneta vleči verigi vsaka na svojo stran. Kjer jih je več ali kjer so močnejši, zmagajo.

S tem v zvezi navedimo belokrajinski »most«, ki je pri nas že lepo raziskan.* Prav bi bilo, ko bi se pri nas splošno razširil.

Igralci se razvrste v dva zbor. Vsak zbor se postavi v dvo-stoppe (po možnosti fant in dekle; dekle na desni), vsak par se drži za roke. Zbora se postavita tako, da se gledata. Pred vsakim zborom je »vojarinka«, voditeljica.



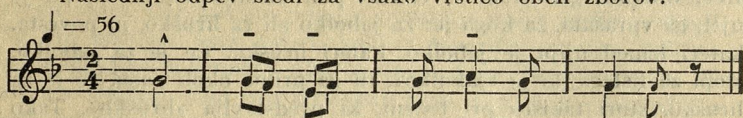
Prvi par zbora A zakoleba s sklenjenima rokama, vojarinka nastavi, zbor pa za njo na isti način ponovi in konča začetni vrstici speva. Dotlej mirujoči zbor B odgovori brez presledka na podoben način.



A: Al je kaj tr-den ta vaš most, al je kaj tr-den ta vaš most?
B: Tr-ji je kot kamen kost, tr-ji je kot kamen kost.

* Gl. Marolt: *Tri obredja iz Bele Krajine*, Ljubljana 1936. Navedeni napev je zapisal Fr. Marolt 1936 v Metliki.

Naslednji odpev sledi za vsako vrstico obeh zborov:



Pre - roža, roža prun-gár - je - na.

Zbora nadaljujeta:

A: Iz česa ste ga delali?

B: Iz zlata, srebra delali.

A: Komu ste zlato pókráli?

B: Gospod županu pokrali.

A: Mi čmo gospodi póvedat.

B: Mi smo njegova góspoda.

A: Mi pa njegovi kmétiči.

B: Vi ste srabljiva góspoda.

A: Vi pa ušiva góspoda.

B: Kaj nam namete dajete?

A: Al čte nas pustit trikrat skoz,

da mal' žefrana zmočimo?

B: Kaj nam mite nosite?

A: Črnooko deklico.

Zdaj dvigne zbor B sklenjene roke visoko nad glavo, vojarinka zbora A pa prime káko mladenko izmed tistih, ki igra gledajo, in jo potisne skozi »most«.

B: Žiher preskočte trikrat skoz.

da mal' žefrana zmočite. (Brez odpeva!)

Zdaj pa steče vojarinka zbora A, vodeč svoj zbor v ravni vrsti za sabo čez (bolje: skozi) »most«. Ko se zbor A na oni strani uredi spet v pare, se oba zbora na mestu okreneta in igra se ponovi z zamenjanimi vlogami.

Rešetca.

(Večja družba.)

Ta zanimiva belokrajinska igra je pri nas že dokaj raziskana*, a izven Bele Krajine malo znana. Prav bi bilo, ko bi se razširila.

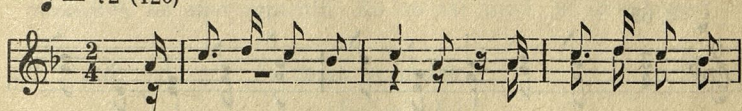
* Gl. Marolt, n. d. — Tudi napev te igre je zapisal Fr. Marolt 1936 v Metliki.

Zbor se postavi v ravno bočno vrsto, in sicer stojе fantje in dekleta izmenoma tesno drug ob drugem (v Beli Krajini so igrala to igro včasih samo dekleta, danes jo igrajo mešano). Vrsta predstavlja hišno mater in igra njeno vlogo. Vojarinka stoji kot »prošnjača« z enim izmed fantov, »proscem«, pred »materjo« in snubi. Prošnjača in prosec se prosto kretata.

Igra se začne tako, da raja prošnjača, vodeč prosca za roko, okoli vrste in zapoje prošnjo (P). Med odgovorom vrste (matere = M) nadaljuje prošnjača s proscem rajalni obhod. »Mati« izroči prvo hčer, ki se prime prosca za roko. Zdaj rajajo v troje okoli vrste-»matere«. Ko je »mati« odpela, se ji prošnjača s proscem in odvedeno hčerjo skupaj zahvali, rajajoč z lahnimi valčkovimi koraki, ki preskočijo ob sklepnih besedah v rajalni tek. Na iste besede in melodijo se igra ponavlja, dokler ni odpeljala prošnjača domala vseh hčera in sinov. Ostale tri ali štiri pobere hkrati, nakar se rajalna vrsta ob sklepnih besedah prav urno zasuče naokoli in se razskoči.

Besedilo in napev igre pa je tole:

$\text{♩} = 72 \text{ (120)}$



P: Mi zbi-ra-mo {de - kli - če} mi zbi-ra-mo {de-
fan - ti - če}

M: Jaz {je} ne dam {mo - žu} jaz {je} ne dam
ga že - ni



kli - če} vsa - ke žum - br - ske dru - ži - ne.
ti - če}

mo - žu} vsa - ke žum - br - ske dru - ži - ne.
že - ni}

Prošnjača nadaljuje:

P. Če je (ga) ne daš sama,
vzamem si jo (ga) sama
vsake žumbrske družine.

»Mati« odvrne:

$\text{♩} = 68$

M: Poj - di, poj - di, {lju - ba hči} sko - raj
Su - ha hru - ška {lju - bi sin} on - da

na - zaj pri - di!
na - zaj pri - di!

Ob koncu prve kitice »materine« pesmi se hči ali sin loči od vrste in pridruži prošnjači ali proscu. — Ko odpoje vrsta »mati« še drugo kitico, sledi slovo prošnjače in prosca:

$\text{♩} = 68$

Zbo-gom, zbo-gom vsem ver - nim slu-gom, kir
ste nam da - li, da poj - de z na - mi.

Vs izven vrste (prošnjača, prosec ter hčere in sinovi) tekajo sedaj okoli matere in pojo po prvem napevu (Mi zbiramo dekliče ...; na koncu se vsi sprimejo v kolo in kitico ponove):

$\text{♩} = 120$

Ta hin-der, han-der žum-ber, ta hin-der, han-der



B. LOVILNE IGRE.

Razbojniki in žandarji.

(Več otrok.)

Med našimi otroki je to dobro znana igra, ki se deduje iz rodu v rod. Eden izmed igralcev pobere kamenček, ga predene iz roke v roko, tako da nobeden več ne ve, v kateri roki ga drži, in roke s stisnjenimi pestmi odroči. Vsak otrok se postavi k eni ali k drugi roki. Ko so se vsi porazdelili na obe strani, odpre prvi pesti. Otroci, ki so se bili postavili k roki, ki je držala kamenček, so žandarji, vsi ostali so razbojniki. Razbojniki zbeže, žandarji jih love. Kogar ujamejo, ga spravijo v zapor. Zapor predstavlja z risom omejen prostor, ki ga noben razbojnik ne sme zapustiti. Ko so vsi ujeti, je igre konec.

Miš in mačka.

(Več otrok.)

Igro je mogoče igrati le tedaj, če je zbranih dosti otrok iz sosesčine, na obisku in podobno. Otroci se primejo v kolo.

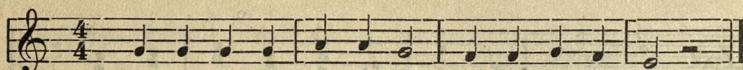
Eden izmed otrok je miš, drugi je mačka. Mačka lovi miš. Miš lahko svobodno zbeži v notranjost kroga, mačka pa sme loviti samo zunaj kroga. Če mačka miš ujame, zamenjata vlogi.

Igro igrajo lahko tudi tako, da krog na enem mestu ni sklenjen. Skozi ta »vrata«¹ sme priti v notranjost kroga tudi mačka, medtem ko prihaja miš v krog svobodno kjer koli.

Gospodarja ni doma...

(Vsaj trije.)

Eden izmed družbe je za »gospodarja«. On nekje sedi in se dela, ko da spi. V neki razdalji pred njim je potegnjena črta. Onkraj te črte so »otroci«, ki hodijo hruške krast. Res se bližajo in stopajo čez črto, pojoč:



Go-spo-dar-ja ni do-ma, mi pa hruške jest.

Gospodar jih pušča v bližino, nato pa nenadoma plane pokonci. »Otroci« se seveda razbežijo. Zasleduje jih do črte, preko nje ne sme. Kogar ujame tostran črte, s tistim zamenjata vlogi. Če pa nikogar ne ujame, se »obiski« tolikokrat ponavljajo, dokler katerega ne prime.

Kokoš in jastreb.

(Vsaj pet otrok.)

Največja dva sta kokoš in jastreb, ostali so piščeta. Piščeta se postavijo za kokljo in se primejo drugo drugega ali okoli pasu ali za ramena. Jastreb naskakuje piščeta, koklja brani z razprostrtimi rokami. Igrá se na več načinov:

Jastreb hoče uloviti zadnje (najmanjše) pišče. Koklja mora biti urna, z njo se morajo spretno sukati tudi piščeta, da jim jastreb ne pride v bok. Kadar se jastreb piščeta dotakne, pišče izstopi. Igra traja, dokler je kaj piščet. Lahko pa tudi ujeto pišče zamenja vlogo z jastrebom.

Igrá se tudi lahko tako, da je ujeto vsako pišče (ne samo zadnje v vrsti), če se ga le jastreb dotakne. Pišče izstopi ali, kakor prej, zamenja vlogo z jastrebom.

Drug način je ta, da skoči zadnje pišče iz vrste in pred jastrebom zbeži h koklji. Če se ga jastreb med potjo dotakne, zamenjata vlogi ali pa postane pišče jastreb, prejšnji jastreb pa koklja. Če pa pišče srečno pribeži do koklje, je prosto, in jastreb mora loviti naslednje pišče.

Buče sejati.

(Vsaj šest.)

Dolenjski otroci radi igrajo tole igro. Razen dveh poležejo vsi na trebuh. Eden (ali ena) od preostalih dveh je za gospodarja (gospodinjo), vzame nekaj peska ali prsti v roke in hodi okoli njih, kot bi sejal(a), rekoč: »Buče sejem, buče sejem...« Medtem stoji drugi pri drevesu; on je tat in čaka, kdaj bodo buče zrasle. Gospodar (gospodinja) hodi gledat, kako buče kaj

rastejo. Stopa od enega do drugega. Sprva imajo vsi glave pri tleh. Ko pride drugič naokrog, glave že malo privzdignejo. Gospodar (gospodinja) jih začne otipavati: »So že kaj trde buče?« Ko pride potem naokrog, »buče« že klečijo. Gospodar (gospodinja) jih spet otipava: »Še ne. Ta še ni.« Itd. Ko pride poslednjič naokoli, »buče« že stojé. Spet jih preskuša: »Ta bi bila! Ta tudi. Vse so dobre. Prihodnjič pridem ponje...« Tega časa pa je komaj čakal tat, ki se je doslej skrival za drevesom. Kakor hitro se gospodar (gospodinja) oddalji, brž priteče in vzame »največjo«, »najlepšo« bučo ter jo »odnese« k sebi. Vrača se toliko časa, da ostane samo prav malo buč. Zdaj gospodar (gospodinja) opazi tatvino. S preostalimi bučami vred plane nad tatu, ki skuša zbežati. Kdor ga ujame, je v naslednji igri za tatu.

Ribiči.

(Vsaj pet otrok.)

Na dvorišču ali na travniku se postavita na določenem mestu dva ribiča, ki se držita za roke. Ostali otroci so razpostavljeni okoli njiju. Ribiča zakličeta: »Ribiča odrineta!« Ko ostali otroci odgovore: »Naj odrineta!«, se lahko premakneta in začneta loviti. Med tekom se morata ves čas držati za roke. Kogar se dotakneta, je ujet, in ga odneseta »na kopno«, to je na mesto, od koder sta »odrinila«. Ko so vse »ribe« ujete, je igre konec in se lahko začne znova z novima ribičema.

Zelenjavo prodajati.

(Vsaj šest.)

Na večjem prostoru se pri kraju odmeri in zariše prostor v velikosti kakih 3 m × 2 m, ki naj predstavlja »vrt«. Udeleženci se razdele v dve skupini. Ena skupina predstavlja »zelenjavo«: vsak dobi svojo vlogo, eden je »krompir«, drugi »zelje«, tretji »peteršilj« itd. Vsi, ki predstavljajo zelenjavo, se spravijo v svoj »vrt«. Druga skupina so »kuharji« (ali »kuharice«). Ti odmerijo na nasprotni strani primerno velik krog, ki naj predstavlja »lonec«. Tisti, ki predstavljajo »zelenjavo«, se nato pomikajo proti »kuharjem« in kličejo: »Hočete kaj zelenjave?«

Vsak kuhar imenuje nato ime kake zelenjave. Če reče, na primer, kateri: »Krompir!«, mora tisti, ki ima vlogo »krompirja«, urno zbežati. Če ga kuhar ujame, ga odvleče s seboj v »lonec«, če pa srečno uide v »vrt«, mu noben kuhar ne more do živega. Ko je »vrt« prazen, se vloge zamenjajo.

Ptiček, zlêti!

(Vsaj šest.)

Določiti je treba tri vloge: ptičarja, parkeljna in Miklavža. Miklavž in parkelj stopita nekoliko v stran, medtem pa dá ptičar ostalim otrokom posamezna ptičja imena: eden je vrabec, drugi ščinkavec, tretji škrjanček itd. Parkelj in Miklavž ne smeta vedeti za ta imena. Ko so imena določena in so otroci zbrani okoli ptičarja, sme nastopiti parkelj in izreči tri ptičja imena.

Parkelj: Dober dan. Rad bi ptiča kupil.

Ptičar: Kakega, katerega?

Parkelj: Ščinkavca!

Če ima ptičar ptiča tega imena, zakliče: Ptiček, zlêti!

Ptič seveda brž zbeži, parkelj pa za njim. Če ga parkelj ujame, preden priteče v poprej določeni prostor, mu bo slaba predla. Če pa uide, se sme vrniti k ptičarju, kjer ga z veseljem sprejmejo in dobi novo ime.

Nato lahko nastopi Miklavž. Tudi on sme ugibati tri imena. Njemu pa se dajo ptiči že rajši ujeti.

Ko se je ptičar iznebil vseh ptičev, se začne trpljenje za parkeljnovе ptiče. Miklavževi ptiči se postavijo v dve vrsti, med njima pa morajo teči parkeljnovi ptiči. Vsak od Miklavževih ptičev si naredi voz na robec in sme z njim mahniti vsakega parkeljnovеga ptiča po zadnji plati, ko teče skozi.

Po angleško loviti.

(Vsaj trije.)

Eden lovi, in sicer mora držati roke med tekom sklenjene k molitvi. Tisti, katerega udari, lovi dalje, a se mora držati za tisti del telesa, kamor ga je prvi udaril, in sicer med lovom tako dolgo, dokler spet sam katerega ne udari. Če je bil kdo udarjen, postavim, po členku, se mora z eno roko prijeti za členek in tako tekati in s prosto roko kóga udariti.

C. SKRIVANJE.

Skrivati se.

(Več otrok.)

Eden izmed igralcev mora mižati, pokriti obraz z dlanmi in se obrniti k steni, grmu itd. Medtem ko glasno šteje (recimo, do 30), se vsi ostali poskrijejo. Ko prišteje do konca (do 30), zakliče:

Kdor ni skrit,
tist' miži!

Nato se obrne in začne iskati. S tistim, katerega najde prvega, zamenjata vlogi.

Pri skrivanju pojo otroci v Kropi:

Sijaj, sijaj, sonce!	V konjski stopinj
Kaj panj dela?	jajčni lupin':
Svojo mečo kuje.	že belinček belček,
S kom jo kuje?	skočil na bel hlevček.

V beljaški okolici govore otroci, kadar kaj iščejo:

Škampele, škampele,
tvoja hiša gori,
tebe pa doma nič ni.

»Škampele« pomeni »škrat«; smisel je ta, da sedi škrat na skritih predmetih in da ga je treba speljati stran, če jih hočeš najti.

Skrivanje na pofóček.*

(Vsaj trije.)

Z izštevanjem določijo otroci nekoga, ki bo iskal. Medtem ko se gredo drugi skrivat, le-ta miži. Ko je glasno naštel do dvajset, jih mora začeti iskati. Kakor hitro katerega zagleda, mora skočiti proti tistemu mestu, kjer je prej mižal, udariti po trikrat skupaj z roko (= »pofóčkati«) in zraven govoriti:

»En, dva, tri — (ta in ta, tu se pove ime tistega, katerega je bil zagledal) miži!« Potem išče še ostale.

* *Ponekod pravijo tudi »na poforšk«, »na preforsšk« (poforškati, preforsškati = erforschen).*

Zgodi se pa tudi, da óni hodi in išče, pa nobenega ne zagleda. To priliko porabi kateri izmed najbliže skritih, da njega »pofočka«: skoči namreč na tisto mesto, kjer je óni mižal, in ga »pofočka«. Ako je tisti, ki je iskal, pofočkal večino, pri drugi igri išče tisti, ki je bil prvi pofočkan. Če pa ni pofočkal večine, mora sam iskati znova.

Navadno skrivanje.

(*Vsaj trije.*)

Tisti, ki bo iskal, miži in si pokriva oči z dlanmi. Ostali se skrijejo. Ko so vsi poskriti, se oglašajo: »Žel«

Iskalec se odpravi na pot. Kogar prvega najde, s tistim zamenjata vlogi. Pred igro se lahko dogovorijo tudi tako, da zamenjata vlogo s tistim, katerega bo našel zadnjega.

Č. IGRE MOČI.

Petelinji in kurji boj.

(*Vsaj dva oz. vsaj štirje. — Na mehki tratini.*)

Petelinji boj se izvaja tako, da stojita po dva »petelinčka« na eni nogi, držita roke prekrižane na prsih ter se tako zaletavata drug v drugega. Kdor je prisiljen, da zaradi ravnotežja stopi še na drugo nogo ali se celo prevrne, je izgubil.

»Kurji boj« je znana belokrajinska igra.* Dvema močnejšima fantoma zajahata za vrat dva šibkejša. Obe skupini se tako približata druga drugi, da se oba jezdecata lahko z rokama spoprimeata. Kljub temu, da stojita nosača na obeh nogah, se zgodi, da močnejši jezdec šibkejšo skupino prevrne. Nosača ne smeta jezdecema pomagati.

Pipa — pipalica.

(*Več otrok.*)

Igra je iz Dragatuša v Beli Krajini. Otroci počenejo, vsak upre po dva prsta (kazalec in sredinec) ob tla, eden pa šteje po

* O belokrajinskem »kurjem boju« je pisal Ivan Navratil v »Vedežu« (1849, 117), opisuje ga tudi Marolt v »Treh obredjih iz Bele Krajine« (1936, 63), razlaga pa Boris Orel (prav tam, 88).

prstih tako, da pride po en verz na vsak prst. Govori pa naslednje verze:

Pipa,
pipalica,
na vole,
na kole,
na strbene
palice.
Čigav rod?
Tega Franca
Radovanca.

Zov'te mi ga
na večerjo,
né dajte mu
věčerjati,
ni pod kočo
pógledati,
Žáglovec,
Máglovec,
ajd na vòjsko!

Na katerega se je izteklo, tisti zadene enega na rame, in oni, ki je štel, ga izprašuje:

»Mož, kaj nosite?«

Oni odgovori:

»Vreče.«

»Kaj je v vreči?«

»Klobko.«

»Kaj je v klobku?«

»Igla.«

»Kaj je v igli?«

»Konec.«

»Kaj je v koncu?«

»Uš.«

»Vrzite jo na tla!«

Oni, ki nosi zadnjega, ga poskusi stresti s sebe. Če mu ne uspe, vrže »uš« njega.

♦ Dvoboj z rokama.

(Po dva.)

Nasprotnika se ustopita drug proti drugemu, položita obe roki dlan ob dlan in sežeta drug drugemu v prste. Gre za to, da zapogne močnejši šibkejšemu roke nazaj, tako da mora poklekniti. Igralca naj bosta enako velika. Borba zelo okrepi mišičje na rokah.

Rokoborba.*(Po dva.)*

Nasprotnika si stopita v primerni razdalji nasproti. Z levo nogo stopita nazaj in se upreta nanjo. Z desno nogo pa stopita daleč naprej, tako da se jima dotikata. Zdaj pa se primeta oba za desnico in poskušata drug drugega premakniti z mesta: vlečeta se, odrivata, potezata v stran. Kdor desno nogo prestavi, je izgubil. Pri tej igri ne gre samo za moč. Še važnejša je »tehnika«.

Dvoboj s podplati.*(Vsaj dva. — Na mehki tratini.)*

Otroka stopita drug proti drugemu, dvigneta desno nogo in se začneta suvati v podplate. Kdor svojega nasprotnika prisili, da mora zaradi ravnotežja stopiti na desno nogo, je zmagal.

Cesarski orel.*(Po dva.)*

Oba igralca se upreta s hrbtom drug v drugega in se primeta s skrčenimi komolci. Zgornje telo mora biti ves čas vzravnano in pokončno. Oba pomikata noge počasi predse, dokler udobno ne sedeta na tla. Če pete zadosti upreta v tla, tudi lahko vstaneta. Če sta dva malo vajena, izvršita vajo tudi tako, da držita roke prekrizane na prsih. Z nogami prideta tudi že mnogo dlje, ne da bi se prevrnili v stran.

Rak.*(Po dva.)*

Eden od obeh leže v s trebuhom na tla. Drugi leže nanj, toda v nasprotni smeri, tako da ima glavo pri njegovih nogah. Zdaj spodnji sklene noge nad križem gornjega, ki se nato vzdigne na rokah in nogah. Glava spodnjega gleda skozi noge zgornjega. Spodnji se prime nato z obema rokama za noge zgornjega, in sicer tik nad gležnji. Zgornji se nato pomika počasi in z drobnimi koraki naprej in nazaj. To je videti silno smešno.

Tehtnica (tudi: Vodnjak).

(Po dva.)

Tehtnica je prijetna vaja. Igralca se postavita s hrbtoma drug k drugemu, se primeta s prekrížanimi komolci in začne se »tehtanje« (ali: »črpanje vode«). Eden se namreč skloni naprej in pri tem privzdigne drugega v zrak. Nato se spet zravna, nakar se skloni drugi ter dvigne v zrak prvega. Tako »tehtata« (ali: »črpata«), dokler se ne utrudita.

Možnar.

(Po en odrasli in en otrok; za otroka še dva varuha.)

Odrasli, ki je bos ali ima copate na nogah, leže na hrbet, skrči noge in potisne kolena pod brado, goleni pa dvigne navpično v zrak ter drži podplate vodoravno. Na podplate mu posadijo otroka, da na njih sedi. Po dva odrasla varuha primeta otroka na vsaki strani za roko. Odrasli na tleh sproži noge in otrok zleti v precejšnjem loku na mehko trato. Oba varuha ga varujeta, da ne prileti pretrdo na tla.

Samokolnica.

(Vsaj dva. — Najbolje na trati.)

Tla naj bodo gladka in po možnosti mehka. Eden naj bo samokolnica. Z dlanmi se upre v tla in noge iztegne. Drugi pristopi, prime z vsako roko po eno nogo prvega, vzdigne — in začne voziti samokolnico. Če je več takih dvojic, lahko tekmujejo, katera je urnejša. Če sta samo dve, lahko zarišemo v pesek ali na cementna tla krog v premeru kakih 4 m. Na vsako polovico kroga se postavi po ena takšna dvojica v isti smeri. Na dano znamenje se pričneta loviti.

Dvoboj na plankah.

(Po dva. — Za vsakega po en varuh.)

Na ograji sedita dva drug drugemu nasproti, in sicer tako, da drži vsak noge na svojo stran ograje. Za vsakim stoji varuh. Oba nasprotnika se poskušata vreči z ograje. Boksanje je prepovedano, dovoljeni so samo borilni prijemi.

D. ŠALJIVE IGRE.**Dvigalo.***(Po dva.)*

Oba stojita tako, da drug drugega gledata in da se z iztegnjenimi rokami lahko dosežeta. »Dvigalo« je v tem, da lahko počeneš ali se vzravnaš. Medtem te sme nasprotnik s ploskima rokama udariti. Nekdo, ki je za sodnika, šteje do 12. Pri 1 zapreta oba nasprotnika oči. Pri 12 mora obstati »dvigalo« v tistem stavu, v katerem ga je zalotilo. Oni drugi pa zamahne v tisti višini, v kateri sluti, da je nasprotnikova glava. Navadno mahne po zraku, kar je zelo zabavno. Še zabavneje je, če zadene. Če se to zgodi, zamenjata vlogi.

Kokoš.*(Po dva.)*

Eden sede na stol, toda bolj na rob, tako da ostaneta nogi prosti in ju lahko razmakne. Med kolena naj bo kakih 40 cm prostora. Na kolena položi odprte roke, tako da gledata dlani navznoter. Drugi čepi pred prvim in kokodaka. Pri tem mora z glavo trikrat gor in dol med kolenoma in dlanema svojega sedečega nasprotnika. Le-ta ga sme z obema rokama birmati, kadar je glava v pravi višini. Udarca pa smeta iti le v vodoravni smeri proti licema kokoši, ki se mora spretno umikati navzdol ozir. navzgor. Če dobi kokoš svoj del, zamenjata vlogi.

Zamorski ples.*(Po dva.)*

Dva stopita drug drugemu nasproti in se primeta za roke. Gre za to, da drug drugemu stopa po nogah. Za to morata biti seveda bosa ali vsaj v copatah. Kdor stopi nasprotniku enkrat na nogo, dobi eno točko. Kdor si prvi nabere tri točke, zmaga. Kdor si ogleduje tak »ples«, bo priznal, da je ime upravičeno.

Če je igralcev več, se lahko sprimejo v krog. V krogu si smejo stopati vsi križem po nogah, samo nihče ne sme stopiti na noge svojemu levemu in svojemu desnemu sosedu. Kdor se pregreši zoper to določbo, mora iz igre. Če ostanejo v krogu samo trije, ta določba seveda odpade.

Šaljivi ples.

(Vsaj dva. — Na mehki tratini.)

Otroka stopita drug drugemu nasproti. Oba iztegneta desno nogo in jo drug drugemu primeta z levico. Nato si sežeta v desnico in se nagneta toliko nazaj, da imata desnici vodoravno iztegnjeni. Plesalca poskakujeta na levi nogi. Šaljivi ples se navadno konča tako, da se plesalca zvrneta po travi.

2. Samonoge igre.

Med otroki so zelo priljubljene igre, ki se igrajo skakljaje po eni nogi na tlorisu, ki ima različne oblike in ga začrtajo s klinčkom v pesek ali pa narišejo s kredo ali ogljem na tlak. Ker nas te igre spominjajo Župančičevega »Dedka Samonoga«, ki se v njem nemara tudi skriva kakšna taka igra, jih imenujmo »samonoge igre«. Iger te vrste je precej.

Teden.

Nedelja	
Sreda	Četrtek
Torek	Petek
Ponedeljek	Sobota

a) Preprostejši način. — Narisati je treba takle tloris s sedmimi polji, ki predstavljajo tedenske dneve.

Črt tlorisa se ne smeš dotakniti, znotraj tlorisa ne smeš stopiti na obe nogi. Po posameznih poljih tlorisa se smeš pomikati le zaporedoma, preskočiti ne smeš nobenega.

Kdor zagreši napako, mora prenehati in mora spustiti naslednjega naprej. Ko pride spet na vrsto, nadaljuje tam, kjer je moral prenehati.

Vsak mora imeti ploščat kamenček ali manjši košček opeke. To meče po vrsti v posamezna polja in skaklja po eni nogi — samonog — za njim ter mora ponj, ne da bi se pregrešil zoper določila. — Po drugačnem načinu mora zbijati kamenček iz polja v polje in ga brez napake spraviti iz tlorisa, ne da bi kdaj obležal na kaki črti.

V »nedelji« si igralec lahko odpočije in stopi na obe nogi.

b) Težavnejši način. — Zarisati je treba tloris po tem vzorcu:

(Nedelja)	10	
(Sobota)	9	8
(Petek)	7	
(Četrtek)	6	5
(Sreda)	4	
(Torek)	3	2
(Ponedeljek)	1	

Ploščat kamenček ali košček opeke vržeš v prostor, kjer je številka 1, nato skočiš po eni nogi v isti prostor in suneš z nogo kamenček v prostor 2, nato po vrsti v prostore 4, 5, 7, 8, dokler ne prideš v veliki prostor 10, kjer lahko malo počivaš. Ko si se odpočil, moraš suvati kamenček po eni nogi nazaj, in sicer v prostore 9, 7, 6, 4, 3, 1 in ven. Stati moraš ves čas na eni nogi, na obe nogi stopiš lahko samo v prostoru 10.

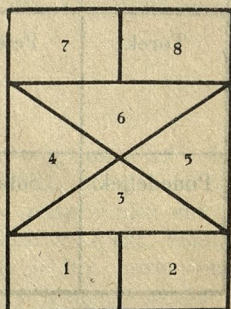
Vsako črto moraš pre-skočiti, tudi kamenček ne sme obležati na nobeni. — Če se pregrešiš, moraš igro prekiniti in igrati začne tisti, ki je za teboj na vrsti. Ko prideš spet na vrsto, nadaljuješ igro tam, kjer si jo moral prekiniti.

Hiška.

Kamenček vrzi na polje 1, nato skoči z obema nogama na 1 in 2. Na 3 skakljaj; z obema nogama pa skoči na 4 in 5. Na 6 spet skakljaj in z obema nogama skoči na 7 in 8. Prav tako se moraš tudi vrniti.

Kamenček na dlani.

Vse samonoge igre se dajo igrati še na razne druge načine. Eden je, na primer, ta, da moraš skakati v istem redu po eni nogi in držati kamenček na iztegnjeni dlani. Med skakanjem kamenček ne sme pasti na tla.



Kamenček na stopalu.

Drug način je spet ta, da si položiš kamenček na stopalo in z njim prehodiš vse prostore. Hoditi smeš po obeh nogah, kamenček ti pa med hojo ne sme pasti s stopala.

Slepa hoja.

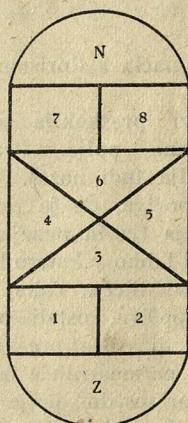
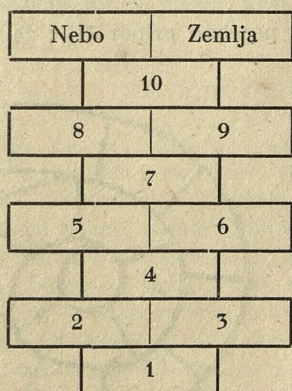
Dva načina slepe hoje sta v rabi.

Prvi velevala, da drži glavo pokonci, si polôži kamenček na tème, zapri oči in prehodi v običajnem redu vse prostore.

Po drugem načinu skakljaš brez kamenčka v običajnem redu po tlorisu. Če si v »nedelji«, oziroma v »peklu« ali v »nebesih«, lahko oči odpreš in se obrneš.

Nebo in zemlja.

Za ta način srečujemo dva tlorisa.



Kamenček se vrže v polje 1. Otrok skoči na polje in kamenček pobere. Nato skoči z razkoračenimi nogami na polji 2 in 3, v 4 skaklja spet po eni nogi, in tako dalje, dokler ne dospe v »nebo« ali na »zemljo«, kjer lahko počiva. Tu se obrne — in sicer poskoči in se v skoku zasuje — ter se po isti poti vrne.

Sledi naslednji v igri. Ko so bili vsi na vrsti, vrže tisti, ki je bil prvi, kamenček na polje 2, pozneje na polje 3 in tako dalje. Nazadnje je treba položiti kamenček na stopalo, ga zagnati v zrak in ga v zraku ujeti ter ga izročiti tistemu, ki je nato na vrsti.

Kamenček vznak.

Tudi za ta način poznamo dve inačici.

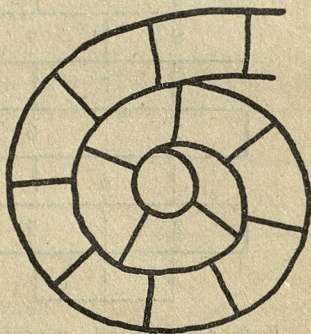
Po eni se postaviš pred tloris, obrneš hrbet prostoru 1 ter vržeš kamenček čez glavo, in sicer v vsak prostor po vrsti. Ko si kamenček vrgel, se obrneš in skočiš po eni nogi ponj. Za vsak prostor moraš stopiti posebej pred tloris in za vsak prostor posebej moraš vreči kamenček čez glavo. V tloris in iz njega pa smeš le po eni nogi.

Po drugi inačici imaš pravico, zarisati »škatlico« v vogal tistega prostora, kamor si vrgel kamenček čez glavo. »Škatlico« označiš s svojim imenom ali z začetno črko svojega imena. Tega prostora se ne sme dotakniti noben drug igralec. Vsak ga mora preskočiti. Ti sam pa tu lahko počivaš, to je, se postaviš na obe nogi, in pri slepi hoji tudi lahko odpreš oči.

Polž.

Ta način s tlorisom vred je posebno priporočljiv za manjše otroke.

Prvi preskaklja po vrsti posamezna polja. Prav tako priskaklja tudi nazaj. V sredini lahko počiva. Če je preskakljal vsa polja tja in nazaj brez nape, si lahko v katero koli polje zariše »škatlico«. Tukaj zanaprej lahko počiva, ostali otroci pa morajo to polje preskočiti. Seveda si ne sme nihče izbrati polja, čigar sosedno polje je že zasedeno, ker bi dveh polj hkrati pač noben otrok ne mogel preskočiti. Gledati je treba, da je med posameznimi zasedenimi polji po eno prsto polje. — Pri slepem skakljanju postane stvar kaj težavna.



Vrstni red.

Pred začetkom igre mečejo vsi igralci kamenčke h kamnu, ki ga položijo v začetni oziroma končni večji prostor (nedelja,

nebo, zemlja). Kdor vrže svoj kamenček najbliže kamnu, začne igro. Za njim se vrste drugi po istem redu, kakor so bili kamenčki od kamna oddaljeni.

Šepasta lisica.

(Vsaj štirje.)

Nekoga izberejo, da bo za šepasto lisico. Narišejo mu krog in po eni nogi mora odskakljati vanj. To je njegov brlog. Tu lahko stoji na obeh nogah. Kakor hitro pa zapusti svoj brlog, mora skakljati in skaklja je na eni nogi loviti ostale. V roki drži robec z debelim vozlom, z njim mora pri lovu koga udariti. Če mu to uspe, zamenjata z udarjenim vlogi. Če nikogar ne ujame in se utruji, se lahko vrne v svoj brlog in se tam na obeh nogah odpočije, nato pa nadaljuje svoj lov. Če pa se dotakne z drugo nogo tal izven svojega kroga, smejo vsi ostali planiti nanj in ga z udarci napoditi v njegov krog.

3. Igre s „slepo mišjo“.

Slepa miš je znana pri vseh evropskih narodih. Hrvati jo imenujejo »slijepi miš«, Srbi »slepi miš«, Poljaki »slepa babka« (= slepa starka) ali »zmuzek« (= mežikač), Rusi »gmurki«, Čehi »slepá bába«, Nemci »Blinde Kuh« (= slepa krava), Italijani »mosca cieca« (= slepa muha), Francozi »colin maillard«, Španci »galina ciega« (= slepa kura), Angleži »blindmans buff«.

Pri igri s slepo mišjo je važno, da ima slepa miš pravilno zavezane oči. Vzeti je treba navadno naglavno ruto, katere velikost je nekako 60×60 cm, jo preganiti navzkriž, da se dva nasprotna ogla pokrijeta, in preganiti še drugič proti sredini, tako da nastane za eno roko široka, podolgovata preveza. Oči si slepa miš ne sme nikoli sama zavezati. Tisti, ki igro vodi in ga vsi igralci za to določijo, ima edini pravico, da ta posel izvrši. Igralec, ki naj bo slepa miš, stopi predenj in drži roke na hrbtu. Vodja mu položi ruto tako na obraz, da se dotika spodnji rob zgornje ustnice, zgornji rob pa seže na čelo. Potem položi oba konca nad tilnik, ju krepko prime z eno roko, sam pa stopi za igralca in ruto z dvema vozloma trdno zaveže. Tako se ruta ne more premakniti, tudi če je igra kaj bolj živahna.

Iger s slepo mišjo je nešteto. Najnavadnejša je pač tista, da slepa miš ostale igralce lovi. Pri tem je važno, da jo ostali dražijo. Kogar ujame, se mora včasih na licu mesta skloniti in dobi za kazen s plosko roko krepak udarec po zadnji plati. Nato postane sam slepa miš.

Slepo miš dražiti.

(Vsaj dva. — Ruta.)

Prvi, ki je slepa miš, se ustopi z razprostrtimi rokami pred drugega in je pripravljen, da plane naprej. Drugi, ki naj slepo miš draži, stoji tik pred njo in jo gleda. Na dano znamenje se mora začeti zaletavati v slepo miš, a se tudi sam umikati, da ga slepa miš ne more ujeti. Če ga slepa miš ujame, zamenjata vlogi. Pri igri se morata vzdržati vsakega kričanja. Tudi gledalci naj bodo čisto tiho.

Igro igramo lahko tudi drugače. Slepí miši zavežemo roke spredaj. Zdaj ji tistega, ki jo draži, ni treba ujeti, ampak se ga mora z obema zavezanima rokama trikrat dotakniti. Če se ji to posreči, zamenjata vlogo.

Drevo iskati.

(Vsaj dva. — Ruta.)

Na prostem se določi drevo kot cilj. Prav je, če je okoli še več dreves. Slepa miš se postavi kakih 30 korakov od cilja in stopa nato proti njemu. Če se ji posreči, da se ga dotakne, zmaga. Končno zmago pa odnese tisti, ki je našel pravo drevo v najkrajšem času.

Mežnarja loviti.

(Vsaj trije. — Za vsakega po ena ruta, samo za enega ne; majhen zvonček ali šop ključev.)

Vsem je treba zavezati oči. Samo eden, »mežnar«, ostane prost; ta pa drži v roki zvonček ali šop ključev. Slepí miši naj se postavijo kar se dá daleč narazen. Med njimi je mežnar, ki od časa do časa pozvončklja z zvončkom ali s šopom ključev. Vse slepe miši ga lovijo, on se jim mora spretno umikati. Katera ga ujame, z njo zamenja vlogo.

Hlapec, kje si?

(Vsaj trije. — Dve ruti, sveženj ključev.)

Dva otroka sta slepi miši; eden je za gospodarja, drugi je za hlapca. Hlapec ima v rokah sveženj ključev ali kaj podobnega, kar rožlja. Gospodar vpraša: »Hlapec, kje si?« Hlapec odgovori: »Tukaj!« in se brž umakne ter le od časa do časa zarožlja s ključi, itd. Gospodar ga išče. Ko ga prime, zamenja enega izmed njiju tisti otrok, ki je bil zunaj. Če je pa več otrok (vsaj štirje), nastopi nov par.

Jaka, kje si?

(Vsaj dva. — Ruta.)

Slepa miš lovi. Na njeno vprašanje: »Jaka, kje si?« ji mora drugi vedno odgovoriti. »Tukaj.« Njegova stvar je, da se nato brž izmuzne. Ko ga slepa miš ujame, zamenjata vlogi. Če je dosti otrok, se sklenejo v velik krog. Lov se vrši potem v tem krogu, kar je še zanimiveje.

Slepi kozel.

(Več oseb. — Ruta.)

Slepi kozel stoji sredi kola. Vsi igralci v kolu imajo svojo zapovrstno številko. Kozel zakliče dve številki, ki sta precej narazen. Igralca, ki imata izklicani številki, morata zamenjati prostora. Če slepi kozel katerega izmed obeh ujame, preden se je spet uvrstil v kolo, zamenjata vlogi.

Petelin pôje.

(Več oseb. — Ruta.)

Eden je slepa miš, ostali se primejo za roke in v kolu plešejo okoli njega. Ko vodja zakliče: »Stoj!«, se kolo ustavi. Slepa miš se približa kolu in tisti, pred katerim se je ustavila, mora zapeti kakor petelin: »Kikeriki!« Če slepa miš ugame po glasu, kdo je zakikirikal, zamenjata vlogi. Če ne, se ponovi igra od kraja, dokler pravega ne zadene.

Slepi medved.*(Po dva. — Ruta.)*

Enemu izmed obeh se zavežejo oči, oba pa morata hoditi po vseh štirih. Slepí medved loví. Njegov nasprotnik ga mora dražiti, toda vedno le od spredaj. Če ga medved prime, zamenjata vlogi.

Nogomet slepih miši.*(Vsaj dva. — Za vsakega po ena ruta; manjša žoga.)*

Vsi igralci so slepe miši. Na tleh je žoga, ki jo morajo z nogami suvati in trkljati (ne brcati!). Lahko se določi tudi »gol«. Žogo je treba, recimo, pognati skozi določena vrata ali med dve znamenji. Komur se to posreči, je zmagal.

Orgle.*(Več oseb. — Ruta.)*

Vsi se postavijo v vrsto, in sicer predstavljajo orgelske piščali. Slepá miš je za »organista«. Stopa ob vrsti sem in tja in potegne zdaj enega, zdaj drugega v vrsti za nos. »Piščal«, ki se je je dotaknil, dá glas od sebe. Po glasu mora organist spoznati, kdo je zapiskal. Če ugane, zamenjata vlogi.

Križ in ris.*(Več oseb. — Kos krede ali lesen klinček, ruta.)*

Tisti, ki je za slepo miš, dobi v roke lesen klinček, če se igra zunaj na dvorišču, ali pa kos krede, če se igra v sobi. Postavimo ga k steni ali na rob igrišča in ga spustimo proti sredi prostora. Ko naredi tri korake, se skloni in mora zarisati majhen križec v tla. Dva do pet korakov od prvega križca zariše drugega, v prav taki razdalji od drugega zariše tretjega. Pri tem se ne sme dotikati nobene stvari, ki bi mu mogla služiti za razpoznavo v prostoru. Ko so vsi trije križci zarisani, prime vodja slepo miš in jo pelje spet k izhodišču. Od tod se vrne slepa miš spet v prostor in poskuša zarisati okrog vsakega križca krog v velikosti otroške glave. Kdor zariše ris okrog vsakega izmed treh križcev, je zmagovalec. Sicer pa se merijo razdalje od oboda vsakega risa do križca. Kdor je bližje zadel, tisti je boljši.

Lonec razbijati.

(*Vsaj dva. — Dva kola; star lončen pisker ali — še bolje — star pločevinast lonec, ruta.*)

Na sredo se zabije kol v tla, nanj pa se povezne pisker. Slepó miš, ki ima v roki kol, postavimo s hrbtom k piskru. Naročimo ji, naj naredi 9 korakov, nato naj obstane, se na mestu obrne in napravi spet devet korakov do piskra. Tu naj vzdigne palico in mahne po piskru ter ga razbije. Po navadi nobeden ne zadene. Vsaka slepa miš udari lahko samo enkrat. Nato sledi drug igravec. — Ker starih lončenih piskrov nazadnje le zmanjka, je priporočljivejša stara pločevinasta posoda, ki ima tudi prednost, da ob udarcu s palico glasno zazvenči.

Tinko Petelinček.

(*Družba. — Živ petelin, lončen pisker, krepelo, kàd, ruta.*)

To igro so spoznali Slovenci 1802 ali 1803, ko je prevedel Jernej Kopitar Kotzebuejevo igro »Der Hahnenschlag«, ki ji je poslovenil sklep Valentin Vodnik 1802. August von Kotzebue (1761—1819) je porabil v tej svoji enodejanki naslednji običaj, ki ga je vpletel v dejanje svoje komedije:

V tla se izkoplje okrogla jama, vanjo se postavi petelin, čezenj se povezne lončen pisker in se okraši vse skupaj s cvetličnim vencem. Potem enemu iz družbe zavežejo oči in ga postavijo kakih 20 korakov stran h kàdi. V roke mu dajo krepko krepelo, ki je lepo poslikano in tudi ozaljšano s trakovi. Peljejo ga trikrat okoli kadi in ga potem spustijo. Stopa dotlej okoli, da misli, da je blizu petelina. Potem udrihne z vso silo po loncu. Ampak skoraj nikoli ne zadene, zato se mu gledalci prisrčno smejejo.

Igra se dá porabiti za kakšne večje slavnosti v družini spomladi ali poleti. Namesto petelina bo stopila kakšna druga dobrota.

Palico izpodbiti.

(*Vsaj trije. — Dve palici, ruta.*)

Na sredo se narahlo zasadi palica v tla. Drugo palico dobi v roko slepa miš, ki se bliža iz razdalje 15 do 20 korakov in mora v tla zasajeno palico z udarcem s svojo palico izpodbiti. Vsak lahko zamahne do trikrat.

Pirhe bíti.

(Vsaj dva. — Več pirhov, namesto njih tudi jabolka, pomaranče itd.; dolga šiba; ruta.)

Pirhe razpoložimo po trati ali po pesku na dvorišču. Slepa miš se postavi do 15 korakov od njih in stopa nato proti mestu, kamor smo jih položili. V roki ima šibo. S šibo sme trikrat udariti po tleh. Pirhi, ki jih pri tem zadene, so njeni.

Po bobnu tolči.

(Več oseb; eden igre ne sme poznati. — Pločevinast podstavek, ruta.)

To šalo uprizorimo najbolje poleti v uti ali na vrtu. Družba prepeva in nenadoma je treba poiskati nekoga, ki bi hotel spremljati petje z bobnom. Kot boben se položi na mizo navaden pločevinast podstavek (tasa). Nekoga, ki igre ne pozna, je treba pridobiti, da bo za bobnarja, za kar pa si mora dati zavezati oči. Družba nato zapoje kakšno izrazito koračnico, recimo: »Regiment po cesti gre...«, bobnar pa s plosko roko krepko tolče takt po podstavku. Med dvema kiticama pa nekdo brž neslišno vlije vode na podstavek in bobnar čofne pri prvem udarcu po vodi in poškropi najbolj sebe, zakaj drugi so pravočasno odskočili.

4. Igre z žogo.**Kako se igrjamo z manjšo žogo.**

Žogo mečemo:

navpično v zrak; navpično v zrak, a izpod kolena; navpično v zrak, a za hrbtom; ko je žoga v zraku, se zasučemo, tlesknemo v roke enkrat, dvakrat, trikrat, preden jo ujamemo;

vodoravno ali poševno v zid, da se odbije; ujamemo jo, ne da bi padla na tla; pustimo, da pade enkrat na tla; pri tem tlesknemo v roke kakor zgoraj, preden jo ujamemo;

navpično ob tla in jo z dlanjo vsakokrat odbijemo nazaj; štejem, kdo jo največkrat odbije.

Če sta vsaj dva:

Žogico trkljata drug drugemu. Če je otrók več, si jo trkljajo drug drugemu.

Če so vsaj trije:

Eden meče žogico ostalim, ki jo morajo ujeti. Pri tem jih lahko speljuje na led (zamahne proti enemu, a vrže drugemu itd.). Lahko se tudi zahteva, da mora vsakdo tleskniti v roke, preden žogico ujame.

Kako se igravimo z večjo žogo.

(Vsaj dva.)

Metanje žoge:

Otroka mečeta žogo drug drugemu in pazita, da ne pade nobenkrat na tla. Če je več otrok, mečejo žogo po vrsti drug drugemu. Če jih je dosti, se postavijo pri tem v krog.

Odbijanje žoge (s pestjo):

Otroka odbijata žogo drug drugemu; tudi pri tem načinu žoga ne sme pasti na tla. Če je več otrok, odbijajo žogo drug drugemu po vrsti ali pa odbijajo žogo v zrak brez določenega reda, kateri jo naj odbije, ter samo pazijo, da ostane žoga v zraku. Če se nabere kaj otrok tudi iz sosesčine, naj se razdele v dve vrsti, ki druga drugo gledata in žogo druga drugi odbijata; pri tem se lahko polagoma oddaljujeta druga od druge. Če je kateri otrok prav spreten, lahko ostali odbijajo žogo samo njemu, ki jo mora prestrezati in odbijati poljubnemu izmed otrok.

Lovimo žogo.

(Vsaj trije. — Večja žoga.)

Eden izmed otrok drži žogo z obema rokama. Drugi pa lovi. Tretji in ostali gledajo. Če je oni z žogo v nevarnosti, da bi ga »lovec« ujel, zažene žogo lahko tretjemu ali kateremu drugemu. »Lovec« zdaj lovi le-tega. Če ga »lovec« ulovi, zamenjata vlogi.

Lov na zajčke.

(Vsaj trije. — Majhna žogica.)

Eden izmed otrok je »lovec« in drži žogico v roki. Ostali so »zajčki« in se po vseh štirih razbežijo po trati. »Lovec« stoji na mestu in poskuša katerega izmed »zajčkov« zadeti z žogico. Če ga zadene, zamenjata vlogi ali pa »zajček« obleži »mrtev« oziroma izstopi iz igre.

Žogici v zraku.*(Posameznik. — Dve majhni žogici.)*

Otrok naj se vadi, da meče dve žogici izmenoma v zrak, tako da je ena vedno v zraku, eno pa ima v roki. Izvrstna vaja v spretnosti in prisebnosti!

Vzemi žogo.*(Vsaj trije. — Poljubna žoga.)*

Eden izmed otrok se kakor koli igra z žogo. Ostali mu jo poskušajo vzeti, a smejo to storiti le, kadar je žoga v zraku. Kdor žogo vzame, se igra z njo spet toliko časa, dokler jo tudi njemu naslednji ne vzame. Pazimo na spretnost in gibčnost, a zatirajmo surovost!

Ujemi žogo.*(Vsaj trije. — Ne prevelika žoga.)*

Otroci se postavijo v vrsto. Medsebojna razdalja naj se ravna po starosti oziroma velikosti otrok. Zunanja dva si mečeta drug drugemu žogo, tako da leti tik nad glavo tretjega. Le-ta jo mora ujeti, a le takrat, kadar leti po zraku, ne pa, kadar pade na tla. Če žogo ujame, zamenja prostor s tistim, ki jo je bil pravkar vrgel. Srednjega naj oba skrajna včasih tudi potegneta, da samo naznačita, kot bi žogo vrgla, a je v resnici ne vržeta.

Kdo je vrgel žogo.*(Vsaj trije. — Manjša žoga.)*

Eden izmed otrok je za tarčo. Obrne se k zidu ali grmu, da ostalih ne vidi. Eden izmed ostalih vrže žogo vanj. Če ga ne zadene, gre za tarčo tisti, ki je vrgel. Oni, ki je bil za tarčo, pa gre med strelce. Če pa tarčo zadene, mora tisti, ki je za tarčo, uganiti, kdo je žogo vrgel. Strelci ga pri tem seveda na razne načine speljujejo na napačno sled. Če ugane, gre med strelce, in tisti, ki je žogo vrgel, gre za tarčo. Če ne ugane, je tako dolgo za tarčo, dokler ne ugane ali ga slab strelec ne odreši.

Bežeče tarče.

(Vsaj trije otroci. — Žogica.)

Vsak otrok dobi številko ali pa ime. Žogica leži na tleh, otroci se razpostavijo v enakih razdaljah (če jih je več, se postavijo v krogu) okoli žogice. Eden zakliče številko ali ime enega izmed otrok. Zaklicani skoči k žogici, ostali se razbeže. Ko prime zaklicani žogico v roko, zakliče: Stoj! Tisti hip se morajo vsi ostali ustaviti. Zaklicani zdaj vrže žogico v katerega koli. Če ga zadene, dobi zadeti piko; če ga ne zadene, dobi sam piko. Kdor dobi prvi določeno število pik (5, 10 in pod.), mora iz igre. Kdor ostane zadnji v igri, je zmagal.

Metanje žoge čez zapreko.

(Vsaj dva. — Gréd za iztepavanje preprog, med dvema drogova ali drevesoma razpeta vrvica i. pod.; poljubna žoga.)

Na vsako stran zapreke (gredi za iztepavanje preprog, napete vrvice i. pod.) se postavi en otrok (če je otrok več, se razdele v dve stranki, ki se razpostavita na obe strani). Žoga se meče ali odbija preko zapreke. Žoga ne sme pasti na tla, ujeti jo je treba v zraku, leteti ne sme pod gredjo ali vrvico in je tudi ne sme zadeti. Kdor se pregreši zoper določbe, dobi piko. Otrok (ali stranka), ki doseže najprej dogovorjeno številko pik, je izgubil(a).

Kukavice.

(Vsaj štirje. — Dve košarici; žogica.)

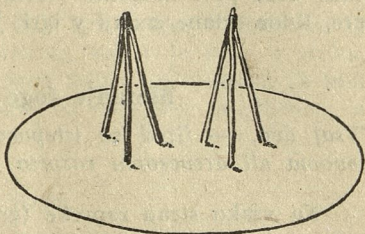
Na dveh koncih dvorišča ali travnika obesimo na primerno visok kol za rocenj po eno košarico. Igralci se razdele v dve enako močni stranki. Vsaka stranka se postavi pred svojo košarico. Gre za to, da se žoga spravi v košarico nasprotne stranke. Igralci se razpostavijo v enakomernih razdaljah in svojega mesta za več ko tri korake ne smejo zapustiti. Žoga se meče v zrak. Nobeden je ne sme držati dlje časa v rokah. Z nogo se žoge nobeden ne sme dotakniti. Kdor se pregreši zoper določbe, gre iz igre in tako oslabi svojo stranko. Stranka, ki v določenem času največkrat spravi žogico v košarico nasprotne stranke, je zmagala. Nikar surovosti!

Piramide.

(Vsaj štirje. — Žoga, šest palic.)

Na igrišču zariši ris, ki naj ima nekaj metrov v premeru. Na sredi risa postavi dve piramidi iz navadnih palic. Biti morata prav narahlo postavljeni, ker ju bo treba z žogo podirati. Vsi sodelujoči se razdelijo v dve stranki. Vsaka stranka določi svojo piramido. Da ju je mogoče ločiti, naj bo ena piramida iz olupljenih palic (lahko tudi položimo za razloček pod eno piramido, recimo, žepni robec, pod drugo čepico itd.).

Stranki določita z žrebom, katera naj igro začne. Tista, ki jo žreb za to določi, izbere enega izmed svojih. Le-ta se oddalji do 30 m od sredine in vrže žogo svojim tovarišem, ki se z onimi od druge stranke okoli risa zbirajo. Gre za to, da vrže kdo žogo v piramido in jo podre.



Če pa podre svojo lastno piramido, si zapiše nasprotna stranka dve točki v dobro. Z žogo ni dovoljeno tekati, metati jo je marveč treba brez zadrževanja od enega do drugega.

Kegljanje z žogo.

(Vsaj dva. — Manjša žoga; poleno.)

Treba je postaviti poleno, da stoji pokonci, a ga je mogoče z zadetkom žoge prevrniti. Iz primerne razdalje poskuša vsak zadeti poleno z žogo in ga prevrniti. Kdor doseže prvi dogovorjeno število zadetkov, je zmagal.

Če so pri igri vsaj trije otroci, je eden lahko za branilca. Postavi se pred poleno in skuša žogo odbiti. Če žoga kljub temu zadene, zamenja svoje mesto s tistim, ki je poleno zadel.

Metanje žoge skozi vrata.

(Vsaj dva. — Manjša žoga; dve palici, dva kamna i. pod.)

Dve palici zasadimo pokonci v tla, razdalja naj ne bo večja ko dva metra. Namesto palic služita tudi dva kamna ali kaj

podobnega. Žogo je treba vreči iz primerne razdalje tako, da leti skozi »vrata«, to je med palicama, kamnoma itd. Kdor zgreši, dobi piko. Kdor doseže prvi dogovorjeno število pik, izgubi.

Če je otrok vsaj troje, je eden lahko za branilca, ki skuša žogo zadržati: odbiti, prijeti itd. Če se mu posreči, zamenja svoje mesto s tistim, ki je žogo vrgel.

Kdo zadene drevo.

(Vsaj trije. — Manjša žoga; drevje.)

Poiskati je treba primerno mesto v sadovnjaku ali okoli hiše, kjer raste na trati več dreves. Razen enega se postavijo vsi igralci k drevesom. Pri vsakem drevesu stoji eden in se ga mora ves čas igre z eno roko dotikati. Preostali igralec meče žogo v drevesa. Igralec pri drevesu mora žogi ubraniti, da ne zadene drevesa. Pri tem gre lahko okoli in okoli drevesa, a se ga mora ves čas držati z eno roko. Če žoga drevo zadene, zamenjata branilec in metalec svoji mesti.

Strelišče.

(Vsaj dva. — Ograja, večja žoga.)

Eden naj sede na plot, ne da bi se kaj držal. Roke upre v boke. Sedeti mora čisto mirno. Iz razdalje 18 m meče drugi vanj večjo žogo in meri v njegov hrbet. Če tako zadene, da mora oni na plotu skočiti na tla, sme še trikrat vreči. Potem menjata vlogi.

Kdo je vrgel žogo.

(Več otrok. — Žogica.)

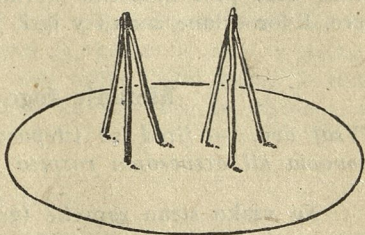
Otroci se posedejo v krogu okoli tistega, ki bo ugibal. Vsak naj bo na svojem določenem mestu. Ugibalec naj zamiži in pokrije obraz z dlanmi. Žogica kroži od enega do drugega in nenadoma jo zažene nekdo v ugibalca. Ta zdaj lahko pogleda in mora po smeri žogice določiti, kdo jo je vrgel. Če je uganil, zamenjata vlogi. Če ni, se igra nadaljuje, dokler ne ugame.

Piramide.

(Vsaj štirje. — Žoga, šest palic.)

Na igrišču zariši ris, ki naj ima nekaj metrov v premeru. Na sredi risa postavi dve piramidi iz navadnih palic. Biti morata prav narahlo postavljeni, ker ju bo treba z žogo podirati. Vsi sodelujoči se razdelijo v dve stranki. Vsaka stranka določi svojo piramido. Da ju je mogoče ločiti, naj bo ena piramida iz olupljenih palic (lahko tudi položimo za razloček pod eno piramido, recimo, žepni robec, pod drugo čepico itd.).

Stranki določita z žrebom, katera naj igro začne. Tista, ki jo žreb za to določi, izbere enega izmed svojih. Le-ta se oddalji do 30 m od sredine in vrže žogo svojim tovarišem, ki se z onimi od druge stranke okoli risa zbirajo. Gre za to, da vrže kdo žogo v piramido in jo podre.



Če pa podre svojo lastno piramido, si zapiše nasprotna stranka dve točki v dobro. Z žogo ni dovoljeno tekati, metati jo je marveč treba brez zadrževanja od enega do drugega.

Kegljanje z žogo.

(Vsaj dva. — Manjša žoga; poleno.)

Treba je postaviti poleno, da stoji pokonci, a ga je mogoče z zadetkom žoge prevrniti. Iz primerne razdalje poskuša vsak zadeti poleno z žogo in ga prevrniti. Kdor doseže prvi dogovorjeno število zadetkov, je zmagal.

Če so pri igri vsaj trije otroci, je eden lahko za branilca. Postavi se pred poleno in skuša žogo odbiti. Če žoga kljub temu zadene, zamenja svoje mesto s tistim, ki je poleno zadel.

Metanje žoge skozi vrata.

(Vsaj dva. — Manjša žoga; dve palici, dva kamna i. pod.)

Dve palici zasadimo pokonci v tla, razdalja naj ne bo večja ko dva metra. Namesto palic služita tudi dva kamna ali kaj

podobnega. Žogo je treba vreči iz primerne razdalje tako, da leti skozi »vrata«, to je med palicama, kamnoma itd. Kdor zgreši, dobi piko. Kdor doseže prvi dogovorjeno število pik, izgubi.

Če je otrok vsaj troje, je eden lahko za branilca, ki skuša žogo zadržati: odbiti, prijeti itd. Če se mu posreči, zamenja svoje mesto s tistim, ki je žogo vrgel.

Kdo zadene drevo.

(Vsaj trije. — Manjša žoga; drevje.)

Poiskati je treba primerno mesto v sadovnjaku ali okoli hiše, kjer raste na trati več dreves. Razen enega se postavijo vsi igralci k drevesom. Pri vsakem drevesu stoji eden in se ga mora ves čas igre z eno roko dotikati. Preostali igralci meče žogo v drevesa. Igralec pri drevesu mora žogi ubraniti, da ne zadene drevesa. Pri tem gre lahko okoli in okoli drevesa, a se ga mora ves čas držati z eno roko. Če žoga drevo zadene, zamenjata branilec in metalec svoji mesti.

Strelišče.

(Vsaj dva. — Ograja, večja žoga.)

Eden naj sede na plot, ne da bi se kaj držal. Roke upre v boke. Sedeti mora čisto mirno. Iz razdalje 18 m meče drugi vanj večjo žogo in meri v njegov hrbet. Če tako zadene, da mora oni na plotu skočiti na tla, sme še trikrat vreči. Potem menjata vlogi.

Kdo je vrgel žogo.

(Več otrok. — Žogica.)

Otroci se posedejo v krogu okoli tistega, ki bo ugibal. Vsak naj bo na svojem določenem mestu. Ugibalec naj zamiži in pokrije obraz z dlanmi. Žogica kroži od enega do drugega in nenadoma jo zažene nekdo v ugibalca. Ta zdaj lahko pogleda in mora po smeri žogice določiti, kdo jo je vrgel. Če je uganil, zamenjata vlogi. Če ni, se igra nadaljuje, dokler ne ugame.

Streljanje v tarčo.

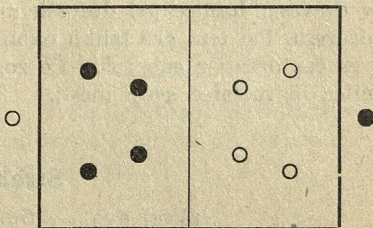
(Več otrok; lahko pa tudi eden sam. — Na kos trdega papirja narisana tarča; majhna žogica.)

Na kos trdega papirja narišemo tarčo (krog s piko na sredi) in jo obesimo na steno, na drevo itd. Iz primerne razdalje je treba zadeti z žogico v tarčo.

Vojskovanje z žogo.

(Več oseb. — Majhna žoga.)

Odmeri se primerno veliko igrišče, ki ga je treba razdeliti na dve polovici. Igralci se porazdele na dve stranki, katerih vsaka zasede po eno polovico igrišča. Po eden od vsake stranke stoji za polovico igrišča, ki pripada nasprotni stranki. Eden izmed teh začne igro, s tem da zažene žogo v enega izmed nasprotne stranke. Kogar žoga zadene, zapusti igrišče in ne igra več. Žoga mora zadeti naravnost. Kogar zadene žoga, ki se odbije od tal ali od koga drugega, ostane. Zunaj stoječi igralec vrže žogo lahko tudi najprej svoji stranki čez glave nasprotne stranke. Če zadene svojega tovariša, ostane igralec kajpak v igri. Kdor žogo ujame, ostane seveda tudi v igri. Zmaga tista stranka, katere igralci ostanejo nazadnje na igrišču.

**Žoganje z glavo.**

(Več oseb. — Lahka žoga.)

Igralci se ustopijo v krog. Eden stoji na sredi. Žogo zbijajo samo z glavo. Eden jo lahko odbije večkrat po vrsti. Navadno se odboj usmeri proti določenemu igralcu, ki mora žogo spet prestreči z glavo. — Lahko se določi tudi cilj. V tem primeru se ustopijo igralci v polkrog in zbijajo žogo z glavo v pripravljen cilj, na primer v košaro ali jerbas.

Norišnica.

(Vsaj šest. — Manjša žoga.)

Družba sedi v krogu in se žoga z majhno žogo ali kakšnim lahkim majhnim predmetom. Kdor vrže, pokliče po imenu tistega, v katerega meri. Kdor tako slabo vrže, da žoge ni bilo mogoče prijeti, ali kdor žoge, ki bi jo bil mogel ujeti, ne ujame, zapade. Vodja igre naloži vsakemu takemu, da mora do konca igre opravljati kakšno kretnjo, ne da bi le za hip prenehal. Kdor pa žogo ujame ali kogar dobro vržene žoge kdo drug ni ujel, sme spel metati — in tako se igra razvija, dokler ne ostane eden, ki je zmagovalec. Kdor je zapadel, nima več pravice, da bi lovil, kaj šele metal žogo. Vsi taki samo sedijo v družbi in vzbujajo vtis norcev, ker se eden, postavim, stalno slavnostno s kazalcem dotika čela, drugi venomer stresa z glavo, tretji odpira in zapira usta, četrti sezuva in obuva čevelj in tako dalje. Hudo je za tistega, ki je prvi zapadel. Da se igra hitreje razvija, je prav, če se določi, da je treba metati in loviti z levico (za levičnike velja kajpak desnica!).

Zvonec - tarča.

(Vsaj šest. — Daljša vrv, zvonček, manjša žoga.)

Udeleženci se razdele v dve skupini. Med dve drevesi ali dva kola napnemo vrv in nekje v sredi nanjo pritrdimo zvonček. Obe skupini si prizadevata, da bi z žogo zadeli, če že ne zvonček, pa vsaj vrv. Vsakokrat, kadar kateri tako zadene, da se zvonček oglasi, se zapiše ena točka v dobro za njegovo skupino. Skupina, ki si v določenem času nabere največ točk, je zmagala.

Ena, dve, tri — kje je žoga?

(Vsaj štirje. — Manjša žoga.)

Eden vzame žogo, obrne hrbet ostalim in vrže žogo nazaj med tovariše. Vsi se brž potrudijo, da bi jo ujeli. Ko jo kateri ujame, se vsi brž vzravnavajo, denejo roke na hrbet in v zboru zakličejo: »En', dva, tri — kje je žoga?« Tisti, ki jo ima, ne sme z ničemer izdati, da jo drži. Tisti, ki je žogo vrgel, pa se obrne in poskuša razbrati z obrazov in iz drže svojih tovarišev, kateri ima žogo. Če ugane, sme še enkrat vreči. Če ne ugane, zamenja vlogo s tistim, katerega je nápak določil.

Žogo odbijati.*(Vsaj štirje. — Trdna kuhinjska brisača za vsak par, žoga.)*

Ta igra se igra v parih. Po dva otroka držita po dva vogla trdne kuhinjske brisače, tako da je vodoravno napeta. Na to brisačo se položi žoga, ki jo nato s sunkovitim natezanjem brisače odbijata v zrak. Drug par poskuša žogo ujeti s prav tako napeto brisačo in spet odbiti v zrak. Pri igri lahko sodeluje poljubno veliko parov.

Žoga v kapi.*(Vsaj trije. — Vsak svojo čepico ali klobuk ali drugo posodo, žoga.)*

Čepice, klobuki itd. se položijo v ravno vrsto na tla. Kdor je bil določen, stopi k spodnjemu koncu vrste in vrže iz neke razdalje žogo v katero koli čepico. V čigaver čepico je žoga padla, tisti mora brž planiti k njej, pobrati žogo in zaklicati: »Stoj!« Hkrati z njim pa poskočijo tudi vsi ostali in se razbeže. Kakor hitro pa zaslišijo njegov klic: »Stoj!«, se morajo ustaviti, kjer koli so, in počakati. Oni z žogo mora zdaj žogo v nekoga zalučati. Če se mu posreči, da koga zadene, potem polože zadetemu v njegovo čepico majhen kamenček. Če pa ne zadene, pa dobi sam kamenček v čepico. Kdor ima tri kamenčke v čepici, mora iz igre. Kdor preostane, je zmagovalec.

Kako mu je ime?*(Vsaj štirje. — Žoga.)*

Nekoga določijo, da ima žogo. Drugi se mu postavijo nasproti v vrsto. Oni, ki ima žogo, vrže žogo nepričakovano nekomu v vrsti in zraven zakliče: »Fant!« ali »Dekle!« Oni, ki mu je bila žoga namenjena in jo je prijel, jo mora brž zagnati prvemu nazaj in pri tem brez pomišljanja povedati kakšno fantovsko ime, če je rekel oni »Fant!«, oziroma dekliško ime, če je rekel »Dekle!« Kdor žoge ne ujame ali brž ne odgovori, zapade in plača kazen.

5. Igre z vrvjo.**Skoki.***(Dve vrvici; štiri vejice z rogovilami; dve daljši šibi, itd.)*

Otroci se radi vadijo v skakanju.

Za skok v višino zasadimo dve vejici, ki smo jim pustili

rogovilice, v primerni razdalji vsaksebi v tla, položimo čez najnižji rogovili vrvico, ki jo na vsakem koncu obtežimo z navezanim kamenčkom. Polagoma devamo vrvico čez vedno višje rogovile.

Skok v daljavo vadimo tako, da potegnemo po peščenih tleh dve vzporedni črti (s klinom ali peto), ki ju je treba preskočiti. Na travniku, ki je za take vaje bolj priporočljiv, polagamo vzporedno dva daljši, tanki šibi, ki ju polagoma vedno bolj razmikamo.

Za skok v daljavo in višino zasadimo vzporedno s prejšnjima še dve podobni vejici v tla in napnemo čez njune rogovile vrvico kakor pri prvem paru. Razdalja med obema vzporednima vrvicama naj bo spočetka majhna. Potem pa drugi par vejic lahko zatikamo vedno dalje od prvega in hkrati višamo obe vrvice.

Zanimiva je tudi tekma, kdo bo določeno razdaljo (del travnika, dvorišče) premeril z manjšim številom skokov.

Skače se lahko z obema nogama ali z eno nogo.

Preskakovanje.

(Vrv za preskakovanje z ročajema na konceh ali navadna vrv v dolžini 2—3 m.)

En sam otrok drži vrvico za oba ročaja (ali oba konca) in jo vihti pod seboj in čez glavo naprej ali nazaj ter jo preskakuje.

Če so trije otroci, držita dva za vrv (vsak za en ročaj ali konec) in jo vihtita, tretji preskakuje: s čelom k vrvi, s čelom od vrvi, s čelom k enemu od obeh, ki držita in vihtita vrv; pri tem lahko vsakokrat zatleskne v roki, raznoži in podobno.

Kosec.

(Več otrok. — Daljša vrvica; robec.)

Eden izmed otrok se ustopi na sredo, v roki drži za en konec vrvico, na katere drugem koncu je privezan v vozle zvit robec. Ostali otroci stojijo prosto v krogu okoli srednjega, ki suče vrvico nizko pri tleh okoli in okoli. Ko pride vrvica do katerega v krogu, mora prizadeti poskočiti, da steče vrvica pod njim naprej do naslednjega, ki spet poskoči itd. Kogar vrvica zadene, mora iz igre.

6. Igre z različnimi pripomočki.

Obroč poganjati.

(*Posameznik. — Kupljen lesen obroč ali pa navaden železen obroč od soda ter majhna paličica.*)

Poganjanje obroča je otrokom zelo priljubljena igra. Obroč se postavi pokonci, otrok ga požene, da se potoči, nato pa teče ob njem in ga ohranja v teku, tako da ga poganja s paličico, ki obenem daje kolesu smer in mu brani, da se kdaj ne prevrne. Če je več otrok, lahko tekmujejo, kateri bo s svojim obročem prej na določenem cilju.

Svinjo uganjati.

(*Več otrok. — Kratka klada ali polna žoga; za vsakogar krepka palica.*)

Tudi ta igra je znana po vsem Slovenskem, dasi pod različnimi imeni (svinjo bítí, svinjkati).

Na sredi travnika ali dvorišča se izkoplje jamica, ki predstavlja »hlev«. Vanjo je treba prignati »svinjo« (klado, žogo itd.). V krogu, v razdalji do 3 m od »hleva«, stoje igralci, vsak s svojo palico v roki; vsak je izkopal pred seboj manjšo jamico in v njo mora tiščati spodnji konec svoje palice. V krogu stoji »pastir«, ki si prizadeva, da bi spravil s koncem svoje palice »svinjo« v »hlev«. Pri tem pa mu nagajajo ostali, ki s svojimi palicami »svinjo« zadržujejo in zbijajo nazaj. Pastir se jih mora otepati, a si lahko tudi pomaga. Če namreč koga preseneti, da ne tišči palice v jamico pred seboj, lahko on svojo palico potisne vanjo in takrat morata vlogi zamenjati. Igra se konča tedaj, ko »svinja« vendarle zletí v »hlev«.

Golf.

(*Vsaj dva. — Močna, 1 m dolga palica; stara, prazna konzervna škatla.*)

Golf je drag šport. Mi si ga privoščimo po domače in poceni. Pripravi naj si vsak 1 m dolgo in tako krepko palico, da se nam ne prelomi, če udarimo ž njo po tleh. Kot golfska žoga služi stara, prazna konzervna škatla. Gre za to, da spravimo »žogo« s čim manj udarci s palico po določeni poti. Pri tem mora doseči

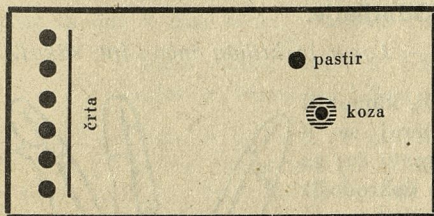
tri cilje. Izhodišče naj bo, recimo, v pesek začrtan ris v premeru 1 m. Iz tega risa je treba »žogo« tako zbiti, da po možnosti takoj prileti v deblo poprej določenega drevesa, ki je oddaljeno približno 15 m. Drugi cilj je plitva globel, tretji pa spet ris, ki smo v njem začeli. Kdor to pot z najmanj »zamahljaji« opravi, je mojster.

Kozo bítí.

(Vsaj trije. — Vsak svoj kamen; dalje kamen za podstavek in drug manjši kamen.)

V otroških spominih marsikaterega slovenskega moža se omenja »koza«. »Kozo bítí« (»kozo zbijati«, tudi »koza klanf«) je še danes znana in priljubljena otroška igra.

Otroci postavijo na sredo igrišča večji kamen, nanj pa manjšega. To je »koza«. Na robu igrišča potegnijo črto, za to črto pa se postavijo v vrsto tisti, ki bodo kozo zbijali; vsak ima kamen v roki. Eden izmed otrok mora biti za pastirja. Giblje se prosto v oddaljenosti približno 1 metra okoli koze sredi igrišča.



Igralci mečejo po vrsti vsak svoj kamen in poskušajo zadeti in zbiti kozo. Če se komu posreči, da kozo podre, jo mora pastir pobrati in spet postaviti. Kamen, ki ga je igralec vrgel, obleži na igrišču.

Če pa igralec koze ne zadene, si mora prizadevati, da pride do svojega kamna in ga odnese spet za črto. V ta namen mora kajpak na igrišče in tvega, da ga pastir udari. V tem primeru takoj zamenjata vlogi. Igralec mora čimprej prijeti svoj na tleh ležeči kamen. Kakor hitro se na tleh ležečega kamna dotakne, je varen pred pastirjem. Varen pa je samo toliko časa, dokler leži kamen na tleh. Kakor hitro ga vzdigne in z njim steče proti črti, ga sme pastir spet udariti. Tudi v tem primeru se vlogi nato zamenjata. Kadar torej vidi, da se mu pastir nevarno bliža in da mu ne bo mogel uiti, se s kamnom brž spet dotakne tal.

Če kateri izmed igralcev kozo zbiže in se je dotlej nabralo že nekaj kamnov drugih igralcev po igrišču, lahko tačas, ko pastir kozo postavlja, vsi prizadeti igralci svoje kamne rešijo.

Lovimo obroč.

(Dva otroka ali pa odrasli in otrok. — Dve ravni leskovki; nekaj obročev v premeru 20—25 cm iz srobotine.)

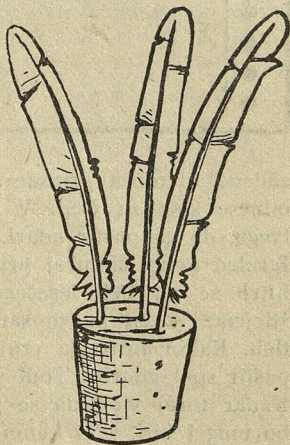
Urezati je treba dve ne prešibki, ravni leskovki, dolgi vsaj 60—70 cm. Iz srobotine zvijemo kakih 5 do 10 obročev v premeru 20—25 cm; zvežemo jih s tenko žico za umetne cvetlice. Oba igralca (dva otroka ali pa odrasli in otrok) se postavita v primerni razdalji (ravná se po starosti in mōči in po spretnosti obeh igralcev) drug proti drugemu. Eden drži vse obroče in jih zmeče drugega za drugim svojemu soigralcu, ki jih mora loviti na palico. Obroče je treba metati tako, da jih položimo na konec palice in nato palico »sprožimo«, da zleti obroč zaradi njenega zamaha po zraku. Ko je drugi igralec z večjo ali manjšo srečo ujel vse obroče, jih zmeče zdaj on na isti način prvemu, ki jih mora prestrezati. — Obroče si lahko mečejo po vrsti drug drugemu tudi trije igralci (in več).

Odbijanje.

(Posameznik; tudi po dva. — Lopar in krilata žoga [gl. sliko].)

Žoga je navihana: zbeži, kamor ji včasih težko sledimo, zmeraj se ji mudi, da kar ne moremo pravi čas za njo. Zato je za spremembo dobrodošla tudi takšna žoga, ki je bolj počasna.

V malo večji zamašek zasádi in z mizarskim klejem pritrdi tri 10 do 15 centimetrov dolga in enaka kurja peresa. Iz lepenke si izreži okroglo ali jajčasto ploščo in pribij nanjo lesen ročaj. Tako dobiš lopar. Narejeno »krilato žogo« zdaj z loparjem odbijaš v zrak. Ko boš opazoval, kako prikupno se vrtinči po zraku spet na tla, ne pozabi spet nastaviti loparja, da jo boš spet odbil.



Takšno žogo lahko mečeta dva drug drugemu, ako ima vsak svoj lopar.

Robčeci.

(*Več otrok. — Vsak svoj snažen robec.*)

Ta igra spada v Beli Krajini (Metliki) k običajnim ljudskim igram,* je pa znana povsod po Slovenskem tudi pod imenom »v štirncu gledat'«. Zanj je treba več otrok, da se lahko postavijo v krog.

Otroci se drže za zvite robce. Eden, ki je ostal zunaj kroga, začne teči zunaj okoli kroga, držeč v roki zviti robec. Nenadoma udari katerega izmed otrok, ki se drže v krogu, z robcem po hrbtu. Udarjeni skoči iz kroga; otrok, ki je udaril, pa vrže robec na tla in zbeži okoli kroga. Udarjeni mora robec pobrati, steči za tistim, kateri ga je udaril, in ga ujeti. To pa ni tako lahko, ker ima tisti, ki je udaril, pravico, da udari katerega koli iz kroga po hrbtu, nakar mora le-ta bežati, on sam pa zavzame njegovo mesto. Če udarjeni bežečega ulovi, zamenjata vlogi, še prej pa ga sme po hrbtu nabunkati.

Igra se igra ponekod tudi takole:

Otroci čepe v krogu s čelom navznoter. Eden hodi zunaj kroga in ima v roki robec z vozlom ter govori:

Glejte vodíco, kako se bliščí.

Kdor se ozira, po hrbtu dobi!

Kdor od čepečih se ozre, ga sme oni, ki hodi okoli, udariti z vozlom po hrbtu. Nenadoma pa spusti robec za nekom na tla in steče naokrog. Tisti, ki je začutil robec za seboj na tleh, mora vstati, ga pobrati in steči za onim. Če ga ulovi, mora oni v sredo in dobi priimek »gnilo jajce«, sam pa dobi nalogo, da hodi z robcem okoli kroga. Isto ga zadene, če mu oni uide in mu zasede njegov prostor.

Krompir nabirati.

(*Vsaj dva. — Dve posodi — košari, zabožka itd. —, v vsaki po 2 kg krompirja; dva prazna zaboja iste velikosti.*)

Na en konec postavimo obe posodi s krompirjem. Na drugi konec se postavi dva otroka k obema praznima posodama.

* O tej igri poroča izčrpneje France Marolt (že navedena Tri obredja iz Bele Krajine, 1936, 62), razlaga jo pa Boris Orel (prav tam, 74 sl.).

Vsakemu je namenjena po ena polna in ena prazna posoda. Na dano znamenje stečeta oba k polnima posodama. Vsak nagrabi z obema rokama iz svoje posode toliko krompirja, kolikor ga more, steče nazaj k svoji prazni posodi in ga vrže vanjo. To ponavljata oba toliko časa, dokler ne znosita vsega krompirja iz ene posode v drugo. Kdor prenese prvi ves krompir iz ene posode v drugo, je zmagal.

Orehe pobirati.

(Več otrok. — Nekaj orehov ali drugih dobrot.)

Otroci se primejo v kolo. Na sredi leži nekaj orehov ali drugih dobrot. Eden je zunaj kola in teče naokoli. Med tekom udari katerega po hrbtu in zakliče: »Hajd z menoj!« Udarjeni skoči iz kola in steče po nasprotni strani okoli kola, da čimprej skoči skozi nastalo vrzel v kolo samo in pobere nagrado — en oreh. Kdor dospe prvi v kolo, oni, ki je udaril, ali oni, ki je bil udarjen, tistemu pritiče nagrada. Vlogi se poljubno zamenjata.

Tatovi.

(Vsaj trije otroci. — Več različnih manjših predmetov: kamnov, žog, jabolk in podobno.)

Predmete spravimo na določeno mesto. Eden izmed otrok je za stražarja in se postavi v neposredno bližino. Ostala dva otroka poskušata kateri predmet s kupa »ukrasti«. Kakor hitro se stražar katerega dotakne, mora »tat« iz igre. Če je otrok več, sta lahko tudi dva stražarja. Kadar so vsi »tatovi« izločeni, nastopita službo dva nova stražarja.

Vrtnar in tat.

(Več otrok. — Nekaj žogic, jabolk ali podobnih predmetov.)

Otroci stoje ali sede v krogu. Na sredi stoji »vrtnar« in straži svoje »sadje« (nekaj jabolk, žog ali kaj drugega). Eden izmed igralcev stopi k njemu in začne delati različne gibe. Vrtnar ga mora točno posnemati. Tat porabi ugodno priliko, vrtnarju ukrade kakšno jabolko in zbeži iz kroga. Vrtnar ga mora ujeti v krogu. Če mu tat zbeži izven kroga, ne more več do njega in mora biti toliko časa vrtnar, da katerega »tatu« ulovi. Če se mu to posreči, zamenjata vlogi.

Tekma s škatlami.

(Več otrok. — Dosti škatel iz lepenke, velikost ni važna.)

Vsak tekmovalec dobi na glavo nekaj praznih škatel, naloženih v stolpu drugo vrh druge. Treba je doseči cilj, ne da bi se »stolp« podrl in ne da bi katero škatlo izgubil. Prvi zmaga.

Tekma s kuhalnico.

(Eden ali več otrok. — Za vsakega ne predolga kuhalnica in žogica.)

Vsak tekmovalec vtakne ročaj kuhavnice v usta. Na izdolbli del položi žogico. Steči je treba do določenega cilja. Kdor dospe prej z žogo na kuhalnici, zmaga.

Lažja je tekma, če je treba držati kuhalnico v roki.

Vaja v ravnotežju.

(Posameznik. — Ograja.)

Poišči si ograjo, katere vrhnji drog meri v premeru kakih 8—12 cm. To drog zajahaš in iztegneš eno nogo vodoravno na drog. To je še lahko. Zdaj pa položi na to nogo še drugo nogo ter ju prekrizaj. Za to je že treba, da roke odročiš in s tem loviš ravnotežje. Počakaj, da se umiriš. Nato pride najtežja vaja: roke predročiš in počasi in previdno nagiblješ zgornji život nazaj. Dospeti moraš s priročenimi rokami s hrbtom na drog. Ravno takrat, ko misliš, da si cilj že dosegel, se prevališ na tla. Če se bojiš, si postavi na vsako stran ograje nekoga, da te prestreže.

Dvoboj s papirnatimi kepami.

(Po dva in razsodnik. — Do tri trdne papirnate kepe.)

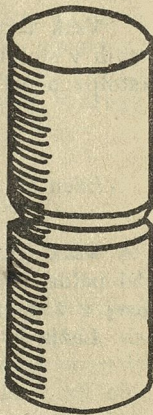
Oba nasprotnika stopita primerno narazen. Obmetavati se morata s trdnimi papirnatimi kepami. Vsak vrže trikrat. Kadar meče eden, mora stati drugi popolnoma negibno s priročenimi rokami, tudi če prileti kepa vanj. Sodnik točno pazi, da se »tarča« ne zmika. Če trzne mišica v obrazu, zapiše eno točko v slabo; če izmakne glavo, izgubi dve točki, če premakne zgornji život — tri točke, če zapusti svoje mesto, pa pet točk. Gre torej za to, da tisti, ki meče, dobro zadeva, in da ima tisti, ki je za tarčo, dobre živce. Méti se vrše izmenoma.

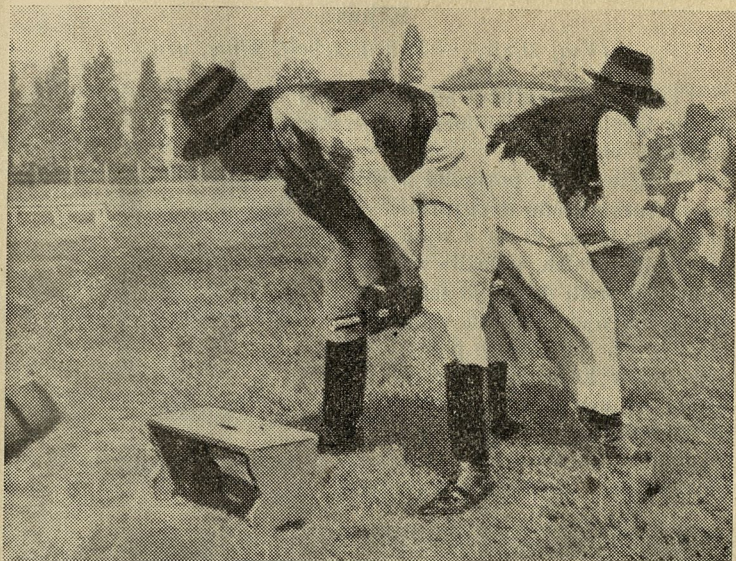
Valék.

(Vsaj štirje. — »Valek«, pručica, palica.)

Ta vzhodnoštajerska igra spada v okvir tako imenovanega »šterjaka«, skupine zanimivih obrednih prizorov za pustni čas.

Pripraviti je treba samo »valék«, to je lesen valj, dolg 25 do 30 cm, s premerom 12 cm, ki ima čez sredo oboda okoli in okoli rōvasto zarezo. Valék postavimo na pručico. Pred pručico stopita dva udeleženca in se naslonita s hrbtoma drug ob drugega. Oba se razkoračita in vsak zase se skloni naprej. Káko colo debelo, 1.5 m dolgo palico pretakneta med nogama in jo primeta vsak za svoj konec. Začneta jo »vagati«, to je: nihati z njo po dolgem sem in tja. Tisti, ki je obrnjen k valéku, skuša valék s koncem palice zbiti. Tisti, ki je na nasprotnem koncu ter »valéka« ne vidi, pa skuša sprednjega motiti, da bi »valéka« ne zadel. Ko en par opravi, sledi drugi par. Vedno nastopata po dva fanta ali po dve dekleti.





(Iz foto-arhiva Folklornega inštituta v Ljubljani).

Dva prizora iz »valéka«: 1. Valek zbijata. — 2. Zbila sta ga!

Angleški kurji boj.

(Po dva. — Za vsakega debela, gladka, 80 cm dolga gorjača.)

Po dva sedeta drug drugemu nasproti na tla, skrčita kolena in se toliko primakneta, da se jima konice stopal dotikajo. Gorjačo potisne vsak pod kolena in jo na zunanji strani podpre s skrčenimi komolci. Roke sklene vsak pred kolena. Zdaj poskuša vsak svojega nasprotnika samo s pomočjo stopal prevrniti vznak ali v stran. Nobeden ne sme razkleniti rok, sicer je premagan.

Boj za palico.

(Po dva. — Metlišče ali enako debela palica.)

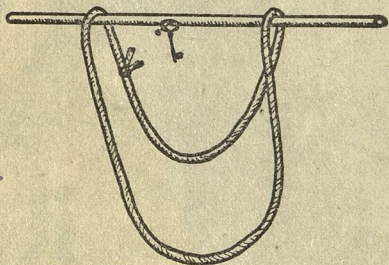
Nasprotnika tako primeta metlišče ali palico, da ima vsak eno roko navznotraj, eno pa na zunan, in da so pesti druga tik druge. Zmaga tisti, ki drugemu palico iztrga. Ni važno, če se pri tem kateri prevrne. Če je bila ena roka prisiljena izpustiti palico, je ne sme več prijeti. Znati je treba prave prijeme.

Ključ.

(Vsaj štirje. — Palica, žebelj, ključ, vrv.)

Tudi ključ (»ključ«) spada v obred »šterjaka« (prim. valek!) in ga igrajo na vzhodnem Štajerskem. V vrsti iger sledi neposredno valeku.

Dva moža se postavita s čelom razkoračeno drug proti drugemu. Drog, ki so z njim prej zbijali valek, položita na rame. Na sredi droga je zabiti žebelj, na njem pa visi velik hišni ključ. Na drog se položi vrv, kakor kaže slika. Tretji možki se ustopi z eno nogo na sprednjo zanko, z obema rokama pa se obesi za zadnjo zanko. Nato se zaguglje in skuša z drugo nogo zbiti ključ z žeblja.



Ključ je zbil!

(Iz foto-arhiva Folklornega
instituta v Ljubljani.)

Vrtiljak.

(*Po dva. — Kratka palica.*)

Eden zapiči v tla kratko palico in sklonjen drži z desnico zanjo. Z levico seže pod desnico in se prime za desno uho. Drugi mu nato pomaga, da se kakih 5 krat zavrti okoli navpične palice. Nato palico izdere, se vzravna in steče k določenemu cilju: drevesu, vratom in podobno. Težko, da bo prišel na cilj!

Podobno se igra tudi tale igra:

V tla se začrta točka, osem korakov stran pa druga točka. Eden izmed družbe naj nato nastavi spodnji konec sprehajalne palice na prvo točko, naj prime palico z obema rokama za držaj in naj nasloni glavo na obe roki. Tako naj teče kakih 10 ali 12 krat okoli in okoli palice, naj se nato takoj vzravna in naj zapiči palico v drugo točko.

Cilj bo težko dosegel. Opotekaje se bo med smehom gledalcev zaletel kam drugam.

Peresna vojska.

(*Vsaj pet. — Peresce ali puh.*)

Tole igro priporočamo posebno zunaj, na zdravem zraku.

Udeleženci se razdele v dve stranki. Enega z žrebom določijo za sodnika. Po sredi čez igrišče se potegne črta. Stranki se razpostavita na vsako stran črte. Sodnik stopi na črto, pripravil si je beležnico in svinčnik, v eni roki pa drži majhno peresce ali pa stebelce puha, ki ga spusti v zrak, ga pihne navpično navzgor in tako začne igro. Ta hip morajo igralci obeh strank začeti s pihanjem. Stranka, ki spravi pero nad »ozemlje« nasprotne stranke, si pridobi eno točko, ki jo zabeleži sodnik njej v dobro. Pri tem pa nobeden ne sme prestopiti vmesne mejne črte. Če pustita obe stranki, da pade pero na tla, se zapiše obema v slabo po ena točka. Z vsako točko se konča ena »igra«. Vseh iger naj bo do 20. Stranka, ki izkazuje na koncu največ dobrih točk, je zmagala.

Skakač.

(*Vsaj eden. — Za vsakega po en jermen z zaponko.*)

Otroku zavežemo nogi nad gležnjem z jermenom. Nato mora skakljati. Če sta vsaj dva, se lahko kósata, kateri bo prvi na določenem cilju.

Palico vleči.*(Vsaj dva. — Za vsako dvojico po ena palica v dolžini 1 m.)*

Dva sedeta drug drugemu nasproti na tla in se pomakneta tako blizu drug drugemu, da se jima podplati dotikajo. Oba pri-meta palico z obema rokama, se upreta drug v drugega z nogami in poskušata drug drugega s tal privzdigniti. Kdor katerega pri-vzdigne, je zmagal.

Kača.*(Po dva. — Ponjava, dva jermena z zaponko.)*

Ponjavo položimo na tla. Eden leže na konec ponjave, da mu glava jedva gleda čez rob. Drugi leže nanj, a tako, da ima glavo na drugem robu ponjavě. Vsak torej leži tako, da drži glavo svojega tovariša med golenmi. Pri otrocih se tudi zgodi, da glavi ne gledata čez rob ponjave; nič za to. Škodoželjni pomagači nato ponjavo zvijejo okoli obeh nesrečnikov, ki sta povita vanjo kakor v tulcu. Z dvema jermenoma se nastali »zavoj« še krepko preveže. Neznansko zabave povzročajo poskusi obeh nesrečnikov, kako se bosta izmotala iz tulca. »Kača« pri tem krepko otepa sem in tja.

Renčēča psa.*(Po dva. — Usnjen pas.)*

Dva ležeta s trebuhom na tla in se opreta na roke ter dvig-neta glavo. Nekdo jima položi okoli tilnika usnjen pas in ga spnē. Zaponka nē sme biti na tilniku, ampak kje na strani. Oba morata glavo močno nagniti nazaj in vsak začne vleči nasprotnika k sebi. Noge morata držati trdo iztegnjene. Kdor se s koleno ali s trupom dotakne tal, je izgubil. Med borbo renčita oba drug na drugega kakor psa.

Trínoga.*(Vsaj dva. — Za vsako trínogo po en jermen z zaponko ali pa krajša vrv.)*

Po dva stopita v par in se objameta čez ramena. Z jerme-nom zvežemo desno nogo levega in levo nogo desnega, in sicer nad gležnjem. Nato poskuša taka »trínoga« hoditi. Če jih je več, lahko prirede tekmo, katera pride prva do določenega cilja. Za hojo s »tremi nogami« je treba nekaj vaje.

Hodulje.

(Posameznik. — Za vsakega po dve daljši palici in po dve majhni deščici; za krajše hodulje sta palici primerno krajši.)

Na vsako palico pribijemo kakih 30 cm od tal majhno deščico. Na ti deščici otrok stopi in z rokama drži za konec palice ter tako hodi. Palica je seveda na zunanji strani, deščica pa je obrnjena navznoter. — Hodulje rabijo ponekod pastirji.

V južni Franciji se poslužujejo pastirji kratkih hodulj. Palici segata samo do kolena in sta pod kolenom in nad stopalom privezani na nogo.

Tek po cvetličnih lončkih.

(Vsaj dva. — Za vsakega po dva navadna cvetlična lonca iste velikosti, z višino kakih 15 cm; ne pretenka vrvica.)

Za to igro je treba ravnih tal. Skozi luknjo v lončkovem dnu potegnemo košček vrvice in navežemo na vsak konec kakih 6 do 7 cm dolg lesen klinček. Lonček postavimo tako na tla, da gleda dno navzgor. En konček vrvice primemo v roko, z eno nogo pa stopimo na lonček — tako je nastala svojevrstna hodulja. Če stojimo na dveh takih lončkih, z njima seveda ne bomo mogli teči. Če mirno stojimo, nas brez nadaljnjega držita. Naprej pa se pomikamo tako, da nogo privzdignemo, lonček z vrvico za razdaljo enega koraka prestavimo, nato pa spet nanj stopimo. Tako naredimo tudi z drugo nogo. Na tak način se lahko pomikamo poljubno daleč naprej. Če sta vsaj dva, lahko tekmujeta, kateri bo prišel prvi do določenega cilja. Važno je, da se med »hojo« nobeden ne sme dotakniti tal z nogami.

6. Igre s frnikolami.

Frnikolanje.

S peto naredimo v pesek gladko luknjo in potegnemo nekoliko v stran dve črti, kakor kaže slika.

Da se določi, kateri bo prvi frnkal, skotali vsak po eno frnikolo od luknje proti črti. Tisti, ki se črti najbolj približa, bo vrvi.



V luknjo položi vsak po eno frnikolo, ki ima vlogo »balínca« in jo imenujemo »vložek«. Tisti, ki je na vrsti, stopi k črti in zažene frnikolo v luknjo. Če se mu posreči, da izbije »vložek« svojega nasprotnika iz nje, je priigral »vložek«. Nasprotnik mora vložiti novega in zmagovalec ima pravico, da še enkrat frnka. Tudi takrat, če prileti frnikola tik k črti, sme še enkrat frnkati.

II.

OTROŠKI VERZI

OTROŠKI VERCI

Božji volek ali pikapolonica.

Tega ljubeznivega hrošča vprašujejo otroci na Štajerskem, koliko let jim bo še živeti:

Božja krav'ca,
ljuba stvar'ca,
kol'ko let
mi bo živet'?

Nato štejejo: ena, dve, tri itd. Do koder naštejejo, preden odleti, toliko let, mislijo, bo tisti še živel.

V Zilji ga tudi vprašujejo, kam se bo kateri ženil:

Vrazej, vrazej, vrazi,
kam se bom ženil?

Kamor odleti, v tisto stran se bo tisti oženil.

Vprašujejo najobičajneje, kje je kóga zadnji dom — v nebesih ali v peklu:

Božji volek,
kje je moj domek?

Če odleti kvišku, pomeni nebesa, če navzdol, pa pekel.

Povedati mora v Beli Krajini tudi, kje ima nevesto (»mlado«):

Božji volek,
kje ti mlada?

Kamor odleti, tam ima »mlado«, nevesto.

Ko zob izpade.

Ko otroku izpade mlečnik, si ga ogleda, nato pa ga vrže v zapeček, rekoč:

Miš, to 'maš zob!
Jaz ti dam kostenega,
ti pa meni železnega!

O živalih.

A, B, C —
krave so več kot ovce:
krave bezljajo,
ovce pa ne znajo.

*

Lisica, lisjak
sta pila tobak.
Tobaka ni b'lo,
sta pila vodo.

*

Naš maček je šel
v Ljubljano po sol.
Prinesel, pritresel,
pri vratih dol d'jal:
Mijav, mijav, mijav!

*

Ta muha, ta muha
po poti drncljá.
Ta krava, ta krava
pa v hlevu štokljá.
Kdo pojde za njo?
Kdo pojde za njo?
Star dedej, star dedej
s to krivo nogó!

*

Čuri muri, pojd' iz luknjice,
hova jedla bele štrukeljce!
Pojd' ven, ti bom dal zlat
komat,
da greva na polje pšenico
s'jat!

*

Žaba gre v luknjico —
prim' jo za suknjico!
Žaba prav': Vek, vek, vek!
Prim' jo za zadnji skrek.
Če t' kaj poreče,
prim' jo za plečel!

Gagaj, gagaj, gos!
Dedek hodi bos:
babica ga 'zula,
sama se obula!

*

Rac, rac, kam racaš?
Rac, rac, kaj mi daš —
pa povem ti, kje je mlaka,
kje te tvoja račka čaka!
Račka žabice lovi,
zate tri in zame tri!

*

Oj kuku kukavice!
Proč zdaj rokavice!
Lastovica, topla ptica,
al' rumena bo pšenica?

*

Polž, polž, pokaž' rogé,
če ne, ti hišo ubijem!

*

Polžek nese v málin
na tist' debeli kamen.
Mat' potico peče,
polžek 'z hiše steče.
Mat' potico je,
polžek je ne sme.

*

Poj, poj, ptiček moj,
bolj boš pel, bolj boš moj!
Poj, poj, ptiček moj! —
Kak' bom pel, k' sem se ujel!

*

Ena podgana
miši lovi,
eno ujame,
za drugo beži.

Zajček je lepa reč,
repa pa nima nič.

Pesem še rad bi pel —
pa je ni več.

Vreme.

Bog daj vedró,
Bog potôč' svoje koló
na te vel'ke jasli,
da se lepo zjásni!

Petelinček belček
skoči na hlevček,
jarčica na gredí,
da se lepó zvedrí!

O imenih.

Andrej pandrej peč podrl,
noter zlezel, gor podprl.
Kruha spekel, babi dal.
Baba rekla: Tak' je prav!

Jaka Spaka
po deski skaka.
Deska se podere,
Jaka se pa dere.

*

*

Antón baron
je godel zastonj.
So miške plesale
jezičke kazale.

Janez banes štruklje pekel,
peč podrl, sam vse požrl.

*

Franca tanca
pod góro,
štirje fantje
pa za njo:
kdor jo ujame,
njega bo.

Janez 'z Ljubljane
ima hlače preklane,
'z papirja klobuk,
mu prav'jo: Smuk, smuk!

*

Joža požá,
mucó poboža,
muca nima mleka,
Joža pa veka.

*

Grgoráš,
kam krevljaš?
V Novo mesto
po nevesto.
V Nemško Loko
na poroko.
V Nemške Gradce
po vse svatce.

Jurij podkuri,
Miha podpiha.
Pride Repan'c
pa skuha žgan'c.

*

Katrcá škatelca,
sreča te išče:

krajcarjev, vinarjev
polno prgišče.

*

Počakaj, Lovrè,
da godlja zavrè.
Lóvre zaspi
pa godlja skipi!

*

Matija Mataja
kobilo napaja.
Kobila poskoči,
Matijeta počí.

*

Matija Mataja
hruške prodaja.
V strganem košu
jih daje po grošu.

*

Mica Maca,
kurja taca!
Kje si bila?
Pri sosed'.
Kaj s' nar'dila?
Mlek' razlila.
Kaj s' dobila?
Brc v hrbèt.

*

Miha Mihàl,
konje kovál,
klešče je zgubil,
klad'vo prodal.

Minka Tinka
pod goro.
Tista dekle
moja bo!
Črno gleda,
drobno gre.
Tista bo pa
res za mé!

*

Pavle Palížgal,
žabam je žvižgal.
Žabe lovíl
pa nobene dobíl!

*

Peter puter
mešto kuhal.
Řolj je belil,
bolj je cvelil.

*

Tomaž, Tomaž,
kam krevljás? —
V Blatno vas
po 'n par klobas. —

Če jih sneš,
domov ne smeš.

Če jih prodaš,
domov ne znaš.

Če jih spečeš,
domov ne stečeš.

Kaj bi radi jedli?

Lepa moja mamica,
kaj vam jaz povem?
Bogan'co mi specite,
ki rada jaz jo jem.

Mamka, poslušajte,
kaj vam povem:
štruklice kuhajte,
tiste rad jem!

Dajte mi kruha,
da lačna ne bom.
Kar mi ukažete,
ubogala bom.

*

Ko bi petek ne bil,
bi še špeha dobil,
bi grlo namazal
bi lože zapel!

*

Hrgolína,
liter vina,
kos mesa,
hopsasa!

*

Tina, tina, tana,
pri nas je dobra hrana:
zjutraj lõp,
opoldne krõp,

zvečer pa črna župa —
coka, coka, coka, cok!

*

Trará, trará!
Pošto peljá!
Repa, korenje —
slabo življenje.
Repa šè, šè —
korenje pa ne!

*

Dobra je, dobra
ribana repa,
ki sta jo ribala
hlapec in dekla.

*

Joj, joj, joj,
repa in fižol,
slana riba in polenta —
to je živež moj!

Pastirji.

Orem, órem,
stara kola, prematórem!
Kdor zjutraj dolg' leži,
se ga slama drži.
Okol' hiše teče,
ga sonce v hrbet zapeče.
V vežo priletí,
ga mati z burklam' napodí!

*

Račji kljun,
bel kapun
gleda iz torbe vun.
Kos potice,
šartelj bel:
sam Bog ve,
kje b' ga začel!

Pasi, pasi, kravica,
pri teb' je lepa travica:
pri meni je do božiča,
pri tebi je do rožiča.

*

Matejče hosto vleče,
Toma hosto loma,
Juri zakuri,
Miha gor piha,
Jaka kar čaka,
Šima z glavo kima,
Blaže kostanje praže,
Marko peče jarko,
Andreje se pri ognju greje.

Jakob Kozel — hopsasa!
 Muha glave tri imá.
 Prva dremlje, nič ne ve.
 Druga hoče, nič ne sme.
 Tretja skoči nora vsa —
 Jakob Kozel, hopsasa!

*

Tam gori na gori
 pri svetem Mohori
 sem tekkel, sem padel,
 sem štrukelj popadel,
 ga v maslo pomočil,
 po grlu potočil,
 je rekel: štrbunk!

*

Tikelj, Mikelj,
 daj mi kon'c!
 Kaj bo 'z konca?
 Šival meh.
 Kaj bo 'z meha?
 Hranil jab'ka.
 Kaj bo 'z jab'ka?

Dekli dam.
 Kaj bo 'z dekle?
 Pasla svinje.
 Kaj bo 'z svinje?
 Ravnal sal'ca.
 Kaj bo 'z sal'ca?
 Mazal voz.
 Kaj bo 'z voza?
 Vozil kamence.
 Kaj bo 'z kamenca?
 Zidal cerkvico.
 Kaj bo 'z cerkvice?
 Molil bom.
 Kaj boš molil?
 Kar bom znal.

*

Tinčica, tančica,
 kje si ti b'la?

Pri teti v Šempetri.
 Kaj si delala?
 Štrence motala.
 Kaj ti je dala?
 Kilavega piščančka.
 Kje je tisti piščanček?
 Zdolaj pod ognjiščem.
 Kje je tisto ognjišče?
 Odnese la voda.
 Kje je tista voda?
 Izpil volek.
 Kje je tisti volek?
 Ubila sekirica.
 Kje je tista sekirica?
 Zakoval kovač.
 Kje je tisti kovač?
 Je skočil čez zid,
 je našel v papirju denar
 zaviti,
 je skočil čez grapo,
 je našel kosmato kapo.

*

Jera s Pezderja
 pa mlinarja terja.
 Jur izpod boršta
 pa mlinarja trošta.
 Grega 'zpod brega
 pa mlinarja krega.
 Jur izpod boršta
 mlinarja trošta:
 »Bova lojtro pristav'la,
 hova malin poprav'la
 pa Jero plačala.
 Ta vnanji vretên'
 ni dosti storjên'.
 Ta vnanje platišče
 pa vodo gradi še.
 Ves teden že melje,
 pa ni še za 'n' zelje,

ves teden že cica,
pa še ni za 'no potico!«
Grega 'zpod brega
pa mlinarja krega:
»Bo prišla odjuga,
tačas bo pa druga:
bo voda pridrla,
bo malin podrla!«

Hlapec šentuje,
k' mu kruha zmanjkuje,
dekla se krega,
k' nima 'n'ga hleba:
še včasih polet'
nismo imel' kaj mlet',
še včasih pozim'
so mim' zvozl'.

*

Než'ca prež'ca
gori na ganku
v pisanem gvantu,
gori na kotrci
v židanem modrci
bo se oženila,
k' je fanta dobila!
K'tera bo teta?
Mater'na sestra.
K'tera družica?
Moja sestrice.
K'ter' bodo svatje?
Dobravski fantje.
K'ter' bodo godci?
Beli golobci.
K'ter' bo pa tulil?
Jožev jun'c.

*

Micka, o Micka,
kaj delaš doma?
Al' šivaš, al' štrikaš
za svoj'ga moža?

Kdo je tvoj mož?
Petelin Kokoš.
Kdo je tvoj oče?
Petelin Kokoče.
Kdo je tvoj brat?
Petelin kosmat.
Kdo je tvoj stric?
Petelin z goric.

*

Cici, cici, cici,
kje so moji strici?
Gor' na beli topolici
belo moko sejejo,
črn kruh narejajo.
Miši ga škrnjajo,
meni nič ne dajo.

*

Tika taka taka,
oženil se je Jaka.
Šel je na planin'co,
vzel je Katarin'co,
Kol'k' je imela dote?
Eno bučo vina.
Vince so popili,
bučo po ubili.

*

Strgana kalúpica,
sonce noter sije.
Dekle je pa umazana,
se n'kol' ne umije.
Prka, prka pela,
strgana marela.

*

Sveti Peter, oče naš,
draga dekle, jaz sem vaš.
Peljite me v pungrat vaš!
Tam si najdem kratek čas:

pintek vina, kos mesa,
lepa sneha — hopsasa!

*

Taka je, taka,
da ga nima vsaka.
Katera ga pa ima,
pa se z njim štima.
Katera ga pa nima,
pa za njim kima.

*

Deklica majhena,
kiklja velika.
rasti brž, rasti brž,
da bo prav kiklja!

Če sem prav majhena,
bom pa velika!
Vzemi me, vzemi me,
ljubi moj Miha!

Časih bom zibala,
časih bom pasla,
če mi boš kruha dal,
bom še bolj rasla.

Če sem prav majhena,
bom pa bogata.
Imam sto tolarjev
in nekaj zlata.

*

Grof —
'ma hlače na 'n knof.
Po štengah leti,
še tist'ga zgubi.

*

Jara kača,
stekel polž,
dolga žena,
kratek mož.

Gajc, gajc, gajc,
polne dile jajc.
Dile se podrle,
jajca pa potrle.

*

Čenča Marina
hruške pobira,
v nedra jih deva.
Nedra ji poč'jo,
hruške ven skoč'jo!

*

Linga longa,
kajžar umrl.
Krape kuhal,
ni 'mel drv.

*

Cinga linga, moj Boštjan,
krav'ce pasel za vrhām,
brezo zgubil, mavre ni —
pes naj vzame še te tri!

*

Janček moj,
jaz bom tvoj,
če izveš,
če poveš,
kam je šla
kravica!

*

Trdi lampič,
trdi rep.
Zdaj le domov,
hi, ho, hep!
Hep, ho, hi!
Ajs, no, šti!
Djo, no, djo!
He domov!
Prédi riba,
zadi šiba:

Bog med njimi,
jaz za njimi.
He, domov!
He, domov!

*

Oča se kregajo,
mati tepó,
hlače dol lezejo —
kaj le še bo!
Sem tekel po trat',
sem padel trikrat:
sem rajtal jokát',
pa sem moral nehát'.

*

Katarina, Barbara,
kak' si doma var'vala,
da t' je piška ukradena?

V Kamniku je oskubena,
v Ljubljani je pojedena.

*

Štirje voli, pet rogov —
naš'ga ôči ni domov.
Dekla dremlje, hlapec spi,
naše delo pa stoji.

*

Dečla gre krave mlest,
sedé pod volà.
»Kaj je to za 'na búšterga,
ki mleka ne dá?«

*

Pet otrok pri hiši,
cvilijo kot miši.
Mati reče: Kaj je to?
Oče pravi: Bo že šlo!

Kujavcu.

Pit, pit, pit,
mačka vleče meh.
Meh počí,
(ímel!) noter skočí!

Jezljavcu.

Mik, mik, mik, jezca,
Petrčeva Nežca!

Jokavcu.

Pišče, pišče, tórara,
da bo kolévra rájala!

Zamerljivcu, ki mater na pomoč kliče.

Mati,
kobila je v blati!
Dajte mi mleka,

da jo bom ven vlekel,
dajti mi sira,
da jo bom ven stiral!

Prosilec.

Petel, petel,	se v nebesa pripeljá,
moj regetel.	kdor pa nič ne da,
Kdor kaj dá,	pa v pekel zdrdrá.

Skopuhu.

Skopec,
žabji gobec.
Idi na brv
pa tam jej
kakor dolgi črv.

Poštevanje.

Ena, dve —
kam pa gre?

Tri, štir' —
po krompir.

Pet, šest —
krape jest.

Sedem, osem —
lepo prosim.

Devet, deset —
v nebesa vzet.

*

Ko je sedem, se usedem.
Ko je osem, že kósim.

Ko je devet, je že trebuh
napet.
Ko je deset, bi rad že spet!

*

Hujsa, drgúnca,
dva debela junca:
en'ga smo zaklali,
en'ga v punkelj d'jali.

Hujsa, drgúnci,
trije debeli junci:
en'ga smo zaklali,
enega prodali,
en'ga pa še imamo,
tega pa ne damo.

Narobe svet.

Stara baba gobe žanje,
ded korenje pleje.
Gospodinja koklje molze,
kmet pa repo veja.

Hči po vrtu žabe pase,
sin pa polže strelja.
Hlapec v vrtu redkev zлага,
dekla mu podaja.

V vrtu stoji lipica
sredi Korotana.
Not je lepa senčica,
kjer zmerom sonce sije.

Not je lepa mizica,
oj mizica rumena.
Okol' stojijo stôleci,
ki nobeden nôge nima.

Na njih sedijo mojškre tri,
ki nobena igle nima.
Šivajo in digajo
koroško konoplíno.

Po cesti jezdi mlad gospod,
na rami konja nese.
Za njim pa pride kmečki sin,
ki v torbi noge nese.

*

V tistem časi,
so šli trije počasi:

eden je bil slep,
drugi je bil nag,
tretji pa hrom.
Hromi ga je ujel,
nagi pa pod srajco del.

*

Sonce sije,
dežek gre.
Mlinar melje
brez vodé.

Dekla pometa
brez metlé.
Petelin poje
brez glavé.

Mati kuhajo
kozje rogé.
Kdo jih bo jedel?
Mi trijé.

Voz cvili.

Kadar se ródo kolo počasi vrti, poje:

Mastí ni! Mastí ni!

Kadar pa se hitro vrti, pravi:

Nič ni kolinil! Nič ni kolinil!

Drugi primeri: Že deset let nisem kolinil!
Že deset let nisem kolinil!

*

Še letos ne bom!
Še letos ne bom!

*

Kurudibúc! Kurudibúc!

*

Klafúnc! Klafúnc!

Mlatiči na cepé.

Če mlatita dva, se glasi:

Cak, cak, jok, snop,
cak, cak, jok, snop!

Če mlatijo trije, se glasi:

Krumpast pes, krumpast pes,
krumpast pes, krumpast pes!

Če mlatijo štirje, se glasi:

V vsakem koti snop na poti,
v vsakem koti snop na poti!

Če pa jih mlati šest, se glasi:

Se kuha, se peče, se kuha, se peče,
se kuha, se peče, se kuha, se peče!

Klopotec.

Klopotec z 8 kiji (ali »macljeki«) poje:

Tenko janko lèhko trga,
tenko janko lèhko trga!

Klopotec s 5 kiji poje:

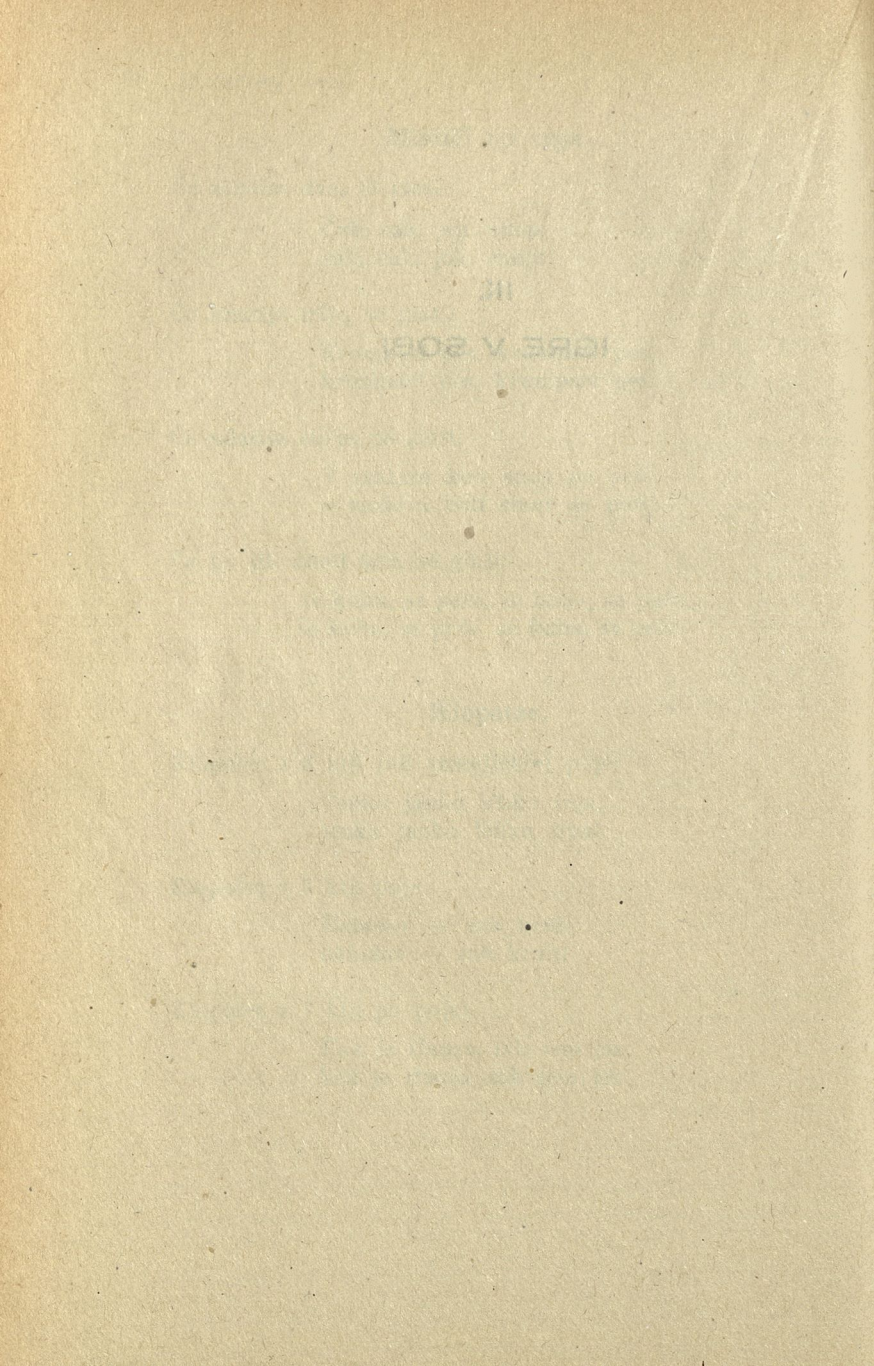
Habídov — suh kruh,
habídov — suh kruh!

Klopotec s 7 kiji pa poje:

Kak je Hanza, tak sem jaz,
kak je Hanza, tak sem jaz!

III.

IGRE V SOBI



1. Igre z najmlajšimi.

Biba leze.

(Odrasli z najmlajšim.)

Ta igra je znana po vsem Slovenskem. — Kazalec in sredi-nec »hodita« po otroku. Začneta že prav pri nogah in se bližata obrazu, vmes odrasli govori:

Biba leze, biba ni,
tovor nese, osel ni,
roge ima, kozel ni.

Prsta prideta do obraza in zdaj odrasli otroka z njima pošegače pod brado in nadaljuje:

Polž je, polž!

Ali:
Buc, buc, buc!

Ptičke vagal.

(Odrasli z najmlajšim.)

Otročička primemo s ščepom za kožo na hrbtu roke. Enako nas prime on. Tako se držé vse štiri roke druga druge in nihamo z njimi, govoreč:

Ptičke vagal,
ptičke vagal —
frrr!

Ko rečemo »frrr«, se roke spustijo in s prsti zafrfotamo po zraku.

Prsti.

(Odrasli z otrokom.)

Odrasli našteva otroku prste in kaže s kazalcem po vrsti na vsakega:

(Palec): Ta je rekel — jejmo.

(Kazalec): Ta je rekel — pijmo.

(Sredinec): Ta je rekel — kje bomo vzel'?

(Prstanec): Ta je rekel — v mater'ni skrinj'!

(Mezinec): Jaz bom pa povedal!

Nato ga nabijejo: Pik! Pik! Pik!

Križ, kraž, kralj Matjaž.

(Odrasli z otrokom.)

Odrasli vzame otrokovo dlan in črta s svojim kazalcem na vsak poudarjeni zlog križ po njej, rekoč:

Križ, kraž,

kralj Matjaž.

Daj mi groš,

bom si kupil nož,

nato brez presledka v govorjenju zapiči kazalec na sredo dlani in nadaljuje:

luknjo, luknjo vrtal —

pòč!

Ko izgovori: »Pòč!«, tleskne nalahno s svojo dlanjo po otrokovi dlani.

Čiv — pobodiv!

(Vsaj dva otroka.)

Otroka se primeta za kožo na hrbtu rok, nihata s takó sprijetimi rokami ter govorita:

Čiv, čiv,

pobodiv,

po svet' je hodil,

ni jedel,

ni pil,

pa vendar živèl!

Bog daj srečo!*(Dva otroka.)*

Otroka si stopita naproti, si udarjata v roke in vpijeta naslednjo pesmico:

Bog daj srečo,
kravo rdečo,
bel'ga telička,
dva prašička!

Ali:
Bog daj srečo,
kravo rdečo,
tele bel',
mož vesel!

Ali:
Bog daj srečo,
kravo rdečo,
vôl' pa bël',
da b' vse pojél'!

Ali:
Bog daj srečo,
kravo rdečo,
Naj bo plava,
da bo mlečka dala!

Sneg gaziti.*(Po en odrasli in po en otrok.)*

Odraslemu stopi otrok na stopali. Oba se gledata. Sežeta si v roke. Nato začne odrasli predstavljati noge in hoditi. Otroci imajo pri takem »gazenju« veliko veselja. Še večje veselje je, če dva ali več odraslih (vsak z otrokom na nogah) tekmuje, kateri bo s svojim tovorom na nogah prej na določenem cilju.

Zvonovi.*(En odrasli in po en otrok.)*

Zvonovi zvone počasi: »Žgance snedel, piskre ubijal!« Drugod hitreje: »Konj je v ajdi, konj je v ajdi, kdor ga bo vračal, ta ga bo plačal!« Spet drugod hitro: »Ves dan plevem, ves dan plevem, kruha nimam, kruha nimam!«

Ko odrasli to poje, se razkorači, prime otroka za iztegnjene roke ter ga guglje visoko v zrak in skozi koráčo podse, najprej počasi kakor prvi, nato hitreje kakor drugi, naposled hitro kakor tretji zvonovi.

Predor.

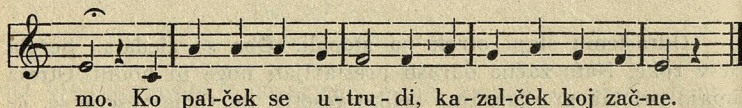
(Vsaj štirje, sami manjši otroci! — Toliko stolov, kolikor je sodelujočih.)

Na sredi večje sobe se zariše s kredo velik krog na tla. Na krog postavimo toliko stolov, kolikor je udeležencev. Vsak se mora spraviti pod svoj stol. Na dano znamenje pa se začne drsanje pod stoli po krogu. Kdor je tako počasen, da ga doide tisti, ki je za njim, in ga oni lahko udari, mora iz igre. Med stoli vstajati ali se vzravnati ali pa stole premikati je prepovedano. Komur se posreči, da doide in udari tri tovariše po vrsti, je zmagovalec.

Igramo se, igramo se...

(Vsaj dva.)

Vsi sedijo okoli mize, tolčejo vsak z obema palcema po miznem robu in pojo:



Zdaj začno udarjati s kazalcema in pojo spet od kraja:

Igramo se, igramo se
veselo trkamo.

Kazalček se utru-di,
sredinček koj začne...

Tako se petje in trkanje nadaljuje:

Prstánček se utru-di,
mezinček koj začne...

Ročica se utru-di,
peščica koj začne...

Mezinček se utru-di,
ročica koj začne...

Peščica se utru-di,
komolček koj začne...

Komolček se utru-di,
glavica koj začne...

»Trkati« je torej treba po vrsti še s plosko roko, s pestjo, s komolcema in nazadnje — s čelom. Potem pa je igre konec. Nazadnje se odpojeta le še prva dva verza:

Igramo se, igramo se,
veselo trkamo!

2. Igre s slepo mišjo.

Srečo iskati.

(Vsaj dva. — Več sladkorčkov ali tombolskih številčk ali kakih drugih predmetov; ruta.)

Tisti, ki bo slepa miš, mora iz sobe.

Po sobi položimo bonbončke na različne, toda brez ovir dostopne kraje. Tudi pohištvo malo premaknemo, da se slepa miš tako lahko ne bo znašla. Nato spustimo slepo miš v sobo in ji damo tri minute časa za iskanje. Kar v tem času najde, je njeno. Ostali bonboni ostanejo za naslednje.

Namesto bonbonov položimo lahko tudi tombolske številke. V tem primeru pa zavežemo oči vsem igralcem, ki se hkrati spravijo iskat. Iščejo tako dolgo, dokler niso skupaj vse številke. Vsakemu seštejemo številke, ki jih je našel. Kdor izkaže najvišje število, je zmagal.

Namesto vsega tega položimo nekam v sobo tudi en sam predmet, recimo, jabolko ali pomarančo. To išče spet en sam z zavezanimi očmi. Za iskanje mu damo največ pet minut časa. Predmet mora ležati prosto na katerem koli dostopnem mestu, ne smemo ga pa skriti pod kakršno koli stvar.

Ugrizni.

(Vsaj dva otroka. — Vrvica; sladkorček ali kak manjši sadež.)

Na vejo na prostem ali na lesteneč ali svetilko v sobi pritrdimo vrvico, ki naj sega do višine ust slepe miši. Na konec vrvice navežemo ali majhen sladkorček ali češnjo, manjšo hruško ali kaj podobnega. Slepa miš mora prekrižati roke na hrbtu in mora poskušati z usti ujeti visečo dobroto. Lahko tudi vsem igralcem zavežemo oči, da vsi hkrati z usti lovijo, kar je zelo zabavno za odrasle gledalce.

Čez noge stopati.*(Več oseb; eden med njimi igre ne pozna. — Ruta.)*

Družba se razdeli v dve vrsti, ki séde in druga drugo gleda. Vmes je prostora za 1 m, med posameznimi pa malo manj. Sedijo naj tako, da sta po dva in dva nasproti drugemu. Zdaj naj vsi noge prekrizajo, tako da se konca čevljev dveh naproti si sedečih oseb dotikata. Vmes med igralci naj bi šel tisti, ki bo za slepo miš, ki pa igre ne sme poznati. Preden mu zavežejo oči, naj gre za poskušnjo enkrat skozi in naj se vadi, kako visoko in v kakih presledkih mora dvigati noge, če naj se nobenkrat ne dotakne nog sedečih soigralcev. Zakaj to je pogoj za nagrado, ki jo prejme, če pride gladko skozi. Ko je poskusil, mu zavežejo oči in na dano povelje začne stopati med igralci. Tisti hip pa morajo vsi noge umakniti, ne da bi sam kaj opazil. Tudi ne sme nobeden s smehom ali šumom izdati, da ga prav za prav vlečejo. Ko pride »srečno« skozi, zahteva vesel nagrado. Snamejo mu obvezo — in mu povedo, da so ga potegnili!

Hoja čez zapreke.*(Več oseb, slepa miš igre ne sme poznati. — Deset do dvanajst različnih manjših predmetov; ruta.)*

Vzdolž ob steni ali zidu razpostavimo v vrsti nekaj manjših predmetov po tleh: steklenice, klobuke, čevlje, kozarce, pepelnike, skodelice itd. Med posameznimi predmeti je kakih 45 cm razdalje. Nekoga, ki igre ne pozna, je treba pridobiti, da bo kot slepa miš hotel stopati ob steni po črti, v kateri stoje postavljeni predmeti, toda tako, da ne bo nobenega predmeta podrl ali potrl. Priti mora do konca vrste, se obrniti in se spet vrniti do izhodišča. Paziti mora potemtakem samo, da bo vse predmete prestopal. Vodja igre položi na mizo večji bankovec in oznani, da bo to nagrada za srečno opravljeno nalogo. Dodá naj tudi, da morebitne škode ne bo trpela slepa miš, ampak on sam, oziroma vsa družba.

Če neposvečenega igralca pridobimo, da privoli v vlogo slepe miši, mu zavežemo oči in ga postavimo na začetek vrste. Na dano znamenje začenja varno stopati ob zidu, katerega se lahko dotika z eno roko. Vodja igre pa mora brž sproti in brez šuma odstra-

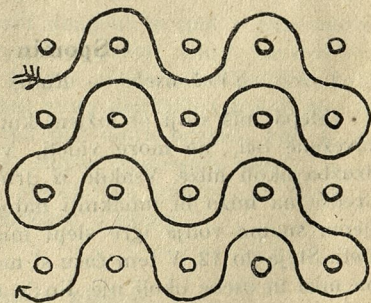
njevati predmet za predmetom izpred slepe miši, tako da le-ta sploh nima prilike, da bi kar koli podrla ali potrla. Ko pride slepa miš — seveda brez nezgode — do konca vrste, jo vodja ustavi, ji naroči, naj se obrne, nakar slepa miš spet varno in previdno privzdiguje noge in se vrača. Ko pride do izhodišča, ji vodja igre oznani, da je nalogo izpolnila in ji sname ruto. Na veliko začudenje pa slepa miš vidi, da je »pot« popolnoma prazna, predmeti pa so nekje na strani na kupu. Vodja ji slovesno izjavi, da pogojev igre ni izpolnila, ker ni stopala preko predmetov. Vse skupaj je bila le potegavščina, ki jo bo s smehom priznala tudi slepa miš.

Pogoj za uspeh te šale je, da se ostala družba do konca igre vzdrži slehernega smeha ali hihitanja.

Slepi konj.

(Vsaj dva. — Deset do dvanajst praznih steklenic; približno 3 m dolga vrvica; ruta.)

Steklenice postavimo v več vrstah druga za drugo, tako da je med dvema približno pol metra razdalje. Med steklenicami začrtamo »cesto«, ki vodi vijugasto sem in tja. Eden izmed igralcev je »slepi konj«; zavežemo mu oči kakor slepi miši. Drugi igralec je kočijaž. Konju vrže vrvico kakor vajete okoli ramen in drži oba konca napeta v ro-



kah. Konj mora sedaj po vijugasto začrtani »cesti« in pri tem ne sme podreti nobene steklenice. Ker sam ničesar ne vidi, je naloga kočijaževa, da ga z vajetmi vodi. Ne sme mu pomagati z vzkliki kakor: »Od sebe!« »K sebi!« itd., marveč samo s potezanjem desnega ali levega konca vrvice. Konj pa mora tudi paziti, da natančno sledi potezajem. Tudi kočijaž mora stopati za konjem po začrtani »cesti«. Najbolje je, da se kosa po vrsti več dvojic. Tista, ki podre najmanj steklenic, zmaga.

Srečolov s frnikolami.*(Vsaj dva. — Miza; kakih 20 frnikol; kozarec; ruta.)*

Na mizo razpostavi v različnih medsebojnih razdaljah kakih 20 frnikol. Slepa miš ima v roki kozarec, tako da gleda dno navzgor, in ga poveza na mizo. Kolikor frnikol pri tem podvezne, toliko točk se ji piše v dobro. Vsak igravec povezne kozarec šestkrat na mizo. Kdor si nabere največ točk, zmaga.

Copato iskati.*(Po dva. — Copata; miza; dve ruti.)*

Pohištvo v večji sobi razmakni. Na en konec postavi mizo počez. Dvema iz družbe zaveži oči. Ves čas igre se morata po vseh štirih plaziti po tleh. Za začetek si stopita tako drug drugemu nasproti. Nekdo iz družbe položi nato copato nekam na tla in na njegovo povelje jo začneta iskati. Kdor najde copato, mora molčati in vneto iskati — svojega tovariša. Kakor hitro ga dobi, ga ima pravico namahati s copato. Mahati sme — in mora — po njem tako dolgo, dokler nesrečnež ne najde izhoda skozi mizo. Potem prideta dva druga na vrsto.

Spomin vaditi.*(Več oseb. — Ruta; različni predmeti.)*

Slepa miš stoji ob ožjem koncu podolgovate mize. Ker ima zavezane oči, ne more videti, v kakšnem redu se posede vsa družba okoli mize. Vsakdo iz družbe mora položiti kak predmet predse na mizo in umakniti nato roke z mize. Ko je to opravljeno, sname vodja igre slepi miši obvezo izpred oči in prične šteti. Šteje do 12. V tem času si mora slepa miš ogledati predmete na mizi in osebe okoli nje. Ko je naštel vodja do 12, zaveže slepi miši spet oči. Slepa miš mora nato po spominu povedati, v kakšnem redu sede posamezne osebe iz družbe in kaj ima vsaka pred seboj na mizi. Kdor najbolje pogodi, je zmagovalec. Igra ni le zabavna, ampak tudi koristna za urjenje spomina.

Vžigalice pobirati.*(Tudi en sam. — Ena škatla vžigalic; ruta.)*

Slepa miš se postavi v kot, ki naj bo 2 m naokoli popolnoma prost. V prgišče ji stresemo eno škatlo vžigalic. Slepa miš mora

vreči vžigalice v zrak in jih nato skrbno — do zadnje — pobrati. Tisti, ki pobere vse vžigalice v najkrajšem času, je zmagovalec. Izvrstna preizkušnja živcev in vaja v potrpežljivosti.

Frnikole pobirati.

(Več oseb. — Za vsako po eno ruto; dosti frnikol.)

Vsem je treba zavezati oči, nato se sprimejo v kolo in v taktu stopajo naokoli, pojoč: »Marko skače, Marko skače...« ali katero drugo pesem. Vodja nato nenadoma vsuje vse frnikole po tleh; prostor mora biti seveda popolnoma prazen, da se frnikole ne potočijo pod posamezne dele pohištva. Ko zaslišijo igralci, da so frnikole na tleh, prenehajo s pesmijo, kolo se razide in vsak urno pobira, kar mu pride pod roko. Kdor si nabere največ frnikol, je zmagovalec.

Kdo je to?

(Vsaj dva. — Palica; ruta.)

Slepa miš stoji na sredi med drugimi in ima v roki palico. Vsi se vrté okoli slepe miši, ko pa le-ta pravi: »Stoj!«, se ustavijo. Slepa miš nato na slepo srečo iztegne palico in se dotakne katerega koli izmed igralcev. Prizadeti mora dati kakršen koli glas od sebe (mhm, uu, kuku itd.). Slepa miš mora uganiti, kdo je. Če ne ugane, išče dalje. Če katerega ugane, zamenjata vlogi.

Namesto da bi slepa miš spoznavala igralce po glasu, se jih lahko tudi dotika in jih spoznava s tipom.

S slepo mišjo plesati.

(Več oseb. — Ruta.)

Eden je slepa miš. Ostali se postavijo v vrsto. Vodja igre postavi slepo miš v primerni razdalji od vrste in jo spusti, da gre proti vrsti. Kogar v vrsti zagradi, s tistim se primeta in zaplešeta. Ko vodja čez čas zakliče: »Stoj!«, obstaneta in slepa miš mora povedati, s kom je plesala. Če ugane, zamenjata vlogi. Če ne ugane, mora poiskati drugega in spet plesati z njim, dokler katerega ne ugane.

Muho ujeti.*(Vsaj dva. — Kos krede ali oglja ali pa lesen klin; ruta.)*

Na tleh se s kredo ali ogljem, v pesku pa s klinčkom označi točka. Slepa miš mora okoli točke začrtati majhen krog. Eno roko mora držati na hrbtu. Ko zariše krog — prav ali ne —, sledi naslednji igralec.

Prašiča klati.*(Vsaj dva. — Kos krede ali pa lesen klin; ruta.)*

Na tla zarišemo s kredo obris prašiča. V pesku ga kratko in malo začrtamo. Slepa miš ga mora »zaklati«, to je, začrtati s kredo ali — v pesku — z lesenim klinom majhen križec na tisto mesto, kamor je treba prašiču zariniti nož. Ker le malokdo zadene pravo mesto, je pri igri veliko smeha in zabave.

Piko buciniti.*(Več oseb; eden med njimi naj igre ne pozna. — Ruta.)*

Na steni ali zidu se določi točka v višini iztegnjene roke, ki se je mora slepa miš dotakniti z iztegnjenim kazalcem. Izbrati je treba za slepo miš nekoga, ki igre ne pozna. Preden mu zavežemo oči, lahko stopi k steni in se z iztegnjenim kazalcem dotakne točke, da si nekako zapomni višino. Nato mu zavežemo oči, ga peljemo nekaj korakov stran, ga obrnemo proti steni, ukažemo: »Iztegni roko, iztegni kazalce, naprej!« in ga spustimo proti steni. Preden pa dospe do stene, se postavi nekdo z odprtimi usti k steni in se tako nastavlja, da zadene slepa miš s kazalcem v njegova usta. Lahko ga z zobmi malo stisne, nič za to. Slepa miš se bo pošteno prestrašila, ostali pa pridejo na svoj račun.

3. Ugibanje in iskanje.**Rihtarja býti.***(En odrasli in vsaj trije otroci ali pa vsaj štirje otroci sami.)*

Odrasli (ali eden izmed otrok) sedi. En otrok sloni tako, da skriva obraz v naročju sedečega. Eden izmed preostalih ga udari po zadnji plati. Udarjeni mora uganiti, kdo ga je. Sloni toliko časa, dokler ne pogodi kdaj pravega. S tistim nato zamenjata vlogi.

Igra se igrá lahko tudi tako, da iztegne eden izmed otrok poljubno število prstov na roki in z roko potrka slonečega po hrbtu, rekoč: »Koliko prstov držim?« Če oni ugame, zamenjata vlogi. Dokler ne zadene, mora biti za »žrtev« in mora ugibati.

Lahko tudi vsak na hrbet slonečega s prstom zapiše kakšno črko ali besedo in mora oni uganiti, kaj je zapisal. Če ne zadene, jo dobi po zadnji plati in mora dalje ugibati, dokler kdaj ne zadene.

Prstan deliti.

(Vsaj pet. — Droban predmet.)

Igra je znana po vsem Slovenskem (»rinkco tálati«). Eden drži roke kakor pri molitvi in ima med dlanmi kak kamenček ali podoben droban predmet. Ugibalec stoji zraven njega. Ostali stoje ali, še bolje, sedé v vrsti in tudi drže roke kakor pri molitvi. Zdaj gre prvi od enega do drugega in seže s sklenjenima rokama vsakemu med dlani ter vsakemu reče:

Prstan ti dajem,
dobro ga skrij!

Seveda dá »prstan« samo enemu. Vsi se morajo delati, kakor da ga je dobil vsak izmed njih. Ugibalec mora sedaj uganiti, kdo je prstan dobil. Če ne ugame, se delitev ponovi. Če pa ugame, mora iti tisti, ki je bil dobil prstan, za ugibalca, sam pa postane delilec; prejšnji delilec pa sme sesti med ostale.

Kje je kamenček?

(Vsaj trije otroci, rajši več. — Kamenček.)

Eden izmed igralcev se obrne k steni, meži in si pokrije obraz z dlanmi. Drugi igralec drži v roki kamenček in ga dá enemu izmed ostalih igralcev, ki drže vsi roke sklenjene kakor pri molitvi. Kdor ima kamenček, ga drži med dlanmi. Ko je kamenček oddan, se prvi lahko obrne in mora uganiti, kdo ga ima. Če ugame, zamenjata vlogi. Če ne, ugiba toliko časa, dokler ne ugame.

Kje je prstan?

(Več otrok. — Dolga vrvica; prstan.)

Na daljšo vrvico denemo prstan in vrvico z obema koncema zvežemo. Otroci sedijo v krogu tesno skupaj in drže vrvico v

rokah. Prstan roma po vrvici na skrivaj od enega do drugega. Na sredi kroga stoji en sam otrok, ki mora uganiti, kateri otrok ima prstan v roki. Če ugame, menja z njim vlogo.

Koliko je v pesti.

(Vsaj dva.)

Prvi vzame eno zrno ali več zrn fižola v pest in vpraša drugega:

Ančka Bobóva —
jaz tečem za njo.
S kol'ko drž'nò?

Drugi mora povedati, koliko ima óni v pesti. Kadar ugame, zamenjata vlogi.

Znano je tudi ugibanje s temle dvogovorom:

Prvi: Jar'ca — kopó!

Drugi: Jaz tečem za njo!

Prvi: S kol'ko drž'nò?

Drugi: Z... (ali: s...; tu pové število!) naj bo!

Ali pa tale način:

Prvi: Jar'ca na vej'.

Drugi: Dol jo zavlec'!

Prvi: Kol'k' ima v kljun'?

Drugi: (pove število).

V kateri pésti je?

(Vsaj dva.)

Prvi skrije kak manjši predmet (fižol, kamenček itd.) v eni pesti, predeva iz ene v drugo, nato obe roki prekriža in vpraša drugega:

Kolobín, kolobán,
v katér' je pokopán?

Drugi mora uganiti, v kateri pésti je predmet. Ko ugame, zamenjata vlogi.

Pod katerim prstom je?

(Vsaj dva.)

Prvi vzame droban predmet (fižol, kamenček itd.) v roko, ga predeva iz ene roke v drugo, da drugega zmede, nato pa mu tako pokaže pesti, da se vidijo prsti. Gre za to, da drugi ugame, pod katerim prstom tiči skriti predmet.

V Pijavicah pri Mokronogu vpraša prvi:

Pod podom,
pod prstom,
pod katerim?

Drugi mu odgovori: Pod temle (pod srednjim, itd.).

Na Raki pravi prvi:

Čin čóren,
potóren,
pod katerim pa je?

Drugi odgovori kakor zgoraj.

Sem ali nisem?

(Večja družba. — Za vsakega stol.)

Pripravi toliko stolov, kolikor je družbe, a biti je mora sodo število. Stole postavi v dve vrsti, da se sedeči drug drugega gledajo. Ena vrsta udeležencev naj vstane in naj odide ven. Druga vrsta pa naj se poméni, koga od one vrste si vsak izvoli za svoj par, ki se bo moral usesti nasproti. Ko se domenijo in si je vsak izbral svoj par, pridejo oni drug za drugim v sobo. Vsak se postavi med vrsti in poskuša po obrazih uganiti, kdo je njega izvolil za par. Če ugame, lahko séde. Če pa ne ugame, plača kazen. Tako pridejo vsi na vrsto. Če se jim da, pa lahko obe vrsti nato vlogi menjata.

Kje je kaj skritega?

(Vsaj eden. — Kak sladkorček, košček peciva in podobno.)

Otrok (oziroma vsi otroci) morajo ven, odrasli pa skrije kak predmet (sladkorček, košček peciva in podobno) na skritem, toda otrokom lahko dosegljivem kraju. Skrito stvar dobi, kdor jo najde.

Ugibanje.*(Vsaj dva. — Malo fižola, listek in svinčnik.)*

Mati naj posodi peščico fižola. Eden iz družbe naj si napiše na listek imena vseh sodelujočih. Potem poiščemo majhen kozarček za žganje, zraven pa položimo dobiček: sladkorček, jabolko ali kaj podobnega. V kozarček nasujmo fižola.

Naloga se glasi: Koliko zrn fižola je v kozarčku?

Vsak sodelujoči sam zase premisli, nato pa stopi k vodji igre in mu po tihem pove, koliko misli. Vodja si na skrivaj zabeleži številko k imenu. Tako store vsi po vrsti. Nihče naj ne izve za številke, ki so jih navedli ostali. Ko so vsi povedali svoje mnenje, zvrne vodja igre kozarček na mizo in zdaj vpričo vseh prešteje fižolova zrna. Tisti, ki je uganil najbližje, je zmagal in mu pripade dobiček.

Kaj si?*(Po dva.)*

Udeležencev naj bo sodo število. Postavijo se v dve vrsti, ki gledata druga drugo. Vsak si sam zase na skrivaj izbere nek poklic. Ko so vsi izbrani, zaplosknejo z rokami in prva dva iz obeh vrst si stopita nasproti ter začneta razgovor, v katerem vsak svoj poklic samo naznači, a ga ne pove. Recimo, da si je mislil udeleženec A, da je steklar, udeleženec B pa, da je lončar. — Pogovor bi se potem glasil nekako takole: A: Dober dan, prijatelj! Kakšno obrt pa opravljaš? — B: Lončeno. In ti? — A: Jaz pa stekleno. — B: Potem si steklar. — A: In ti si lončar. — Oba sta prav uganila in se vrneta na svoji mesti. Sledita naslednja dva. — Kdor ne ugame prav, plača kazen. — Obrt ali poklic je treba označiti, če se le dá smešno. Tako naj bo mesar — krvava obrt, sladoledar — mrzla obrt itd.

Vžigalice naprodaj!

(Družba. — Za vsakega ena prazna vžigalična škatla; en kosmič vate; košarica ali škatla.)

Za to prijetno igro je treba toliko praznih vžigaličnih škatel, kolikor je oseb v družbi. V eno izmed škatel deni kosmič vate; ta ne bo ropotala in tudi škatla bo enako težka kakor tiste, ki so

prazne. Seveda morajo biti vse škatle na zunaj enake. V košarico ali škatlo vrzi nato vse vžigalične škatle, jih premešaj in postavi na sredo mize. Vsak si vzame eno. Nazadnje ostane tudi tebi ena. Ko so škatlice razdeljene, ukaži: »Odprimo!« Kdor najde v svoji škatlici kosmič, mora storiti tri stvari: prvič mora izkazati svojemu desnemu sosеду nekaj prijetnega (ga pobožati, mu kaj dati itd.), drugič mora izkazati svojemu levemu sosеду nekaj neprijetnega (ga potegniti za lasé ali za uho itd.) in tretjič mora položiti na mizo predmet za »zastavo«. Naposled pa mora prevzeti posel prodajalca vžigalic. Potem ko se takih kazni že dovolj nabere, se igra konča in začne se »odkupovanje«.

Naprstnik iskati.

(Večja družba. — Naprstnik.)

Vsi gredo iz sobe, v njej ostane samo nekdo, čigar naloga je, da skrije naprstnik. Skriti ga mora vsem vidno, to je, postaviti ga na táko mesto, da ga bistro oko lahko opazi, ne da bi bilo treba kaj odmikati ali premikati. Ko je prstan skrit, pridejo vsi v sobo. Vsak mora držati roke na hrbtu. Kdor prej zagleda naprstnik, je zmagal in mu pripade čast, da ga sme zdaj on skriti.

Iskanje z molkom.

(Družba. — Kak manjši predmet.)

Družba se domeni, da bo vsak poiskal neki manjši predmet, ki ga je nekdo skril. Domenijo se glede predmeta, nato pa vsi odidejo iz sobe. Samo eden ostane, ta pa tisti predmet skrije, in sicer ga skrije tako, da ga je mogoče opaziti s samim pogledom, ne da bi bilo treba kaj premikati. Ko je predmet skrit, se vrne družba v sobo in vsak začne iskati. Pogoj pa je, da vsakdo molči. Tisti, ki predmet najde, tega ne sme izdati ne s kretnjo ne s pogledom, marveč naj molčé séde. Tako sédajo po vrsti vsi, kakor hitro kateri predmet odkrije. Najzabavneje je, da vsa družba tako skrivnostno molči. Tisti, ki je prvi sedel, je zmagal. Seveda mora potem, ko so predmet vsi našli, prvi tudi znati pokazati, kje je predmet.

4. Igre za pazljive ljudi.

Letí, letí...*(Družbica okoli mize.)*

Vsak dvigne oba kazalca in se pripravi, da bo udarjal z njima izmenoma ob rob mize. Eden je vodja igre in daje takt ter udarja s kazalcema ob mizo; na prvi zlog »-tí« udari ob rob z enim kazalcem, na drugi zlog »-tí« pa z drugim. Za njim se ravná molčé vsa družba. Besedico »letí« ponavlja vodja lahko poljubno dolgo, dokler ne spregovori kakega naziva: »Letí, letí, letí... vrabec!« Če imenuje nekaj, kar zares lahko letí, morajo vsi igralci obdržati kazalca v zraku in ne smejo udariti ob mizo. Če pa reče, postavim: »Letí, letí, letí... klop!«, morajo vsi nemoteno udarjati naprej. Kdor se zmoti, dobi piko. Kadar se naveličajo, se pike seštejejo. Kdor jih ima največ, je izgubil.

»Gospod kapucin je kapico zgubil...«*(Vsaj šest.)*

Vsa družba sedi v krogu. Eden je »kapucin«, ostali pa si izberejo vsak svoj pridevek: »debeli«, »suhi«, »rdeči« in podobno. Ali pa dobi vsak svojo tekočo številko od 1 dalje.

»Kapucin« začne:

»Gospod kapucin je kapico zgubil. Kdor jo ima, naj mu jo dá. Suhi (ali: 2...)!«

Poklicani se mora takoj odzvati:

»A jaz?«

Kapucin mora prav tako hitro odvrniti:

»Ti, dà!«

»Jaz že ne!«

»Kdo pa drug?«

»Rdeči (ali: 4...)!«

Vsa družba mora napeto paziti. Poklicani »rdeči« (ali številka) mora odgovoriti kakor prej »suhi«: »A jaz?« Dvogovor se vrši za naprej med »rdečim« in »suhim« kakor prej med »kapucinom« in »suhim«. Kdor se zmoti, plača kazen. Igra traja poljubno dolgo. Kapice seveda ni nikjer, vse je samo vaja v pazljivosti in naglem odgovarjanju.

Klip, klop!*(Družbica kjer koli.)*

Eden je vodja. Ko reče »klip«, naredi kakršen koli gib, ki ga morajo vsi ponoviti. Takoj nato naredi drug gib in reče »klop«. Zdaj mu pa ne sme nihče slediti, marveč mora vsak vztrajati v gibu, ki ga je naredil ob besedici »klip«. Kdor se zmoti, dobi piko. Kdor si nabere največ pik, je izgubil. Igra traja seveda lahko poljubno dolgo. K zabavi prispevajo tudi različni smešni gibi.

Šola.*(Več otrok.)*

Eden izmed otrok je učitelj, ostali so šolarji. Učitelj zlo-guje naslednje verze, učenci ponavljajo za njim. Kdor za kakšen zlog zaostane, plača kazen. Pesmica se glasi:

Peter peče hlebca dva,
Peter sam pojé oba.
Peter se na glas reži,
ker za Mico kruha ni.

Igra z barvami.*(Večja družba.)*

Vsakdo dobi svojo barvo, eden je zelen, drugi rdeč, tretji moder in tako dalje. Seveda ne v resnici, ampak le v besedi.

Eden začne takole: »Moja rumena barva je lepa barva, ni tako grda kakor zelena.«

Takoj se mora oglasiti tisti, ki ima zeleno barvo: »Moja zelena barva je lepa barva, dosti lepša kakor rdeča.«

Zdaj se mora oglasiti tisti, ki mu je bila prisojena rdeča barva. Itd.

Kdor se takoj ne oglasi ali kdor kaj narobe pove, plača kazen.

Številke se iti.*(Večja družba, do devet.)*

To je silno zabavna igra, pri kateri mora vsak dobro paziti. Treba pa je, da ima eden namazan jezik. Vsak izmed sodelujočih dobi tekočo številko. Več kot 9 jih ne sme biti. Ko začne »števil-

kar« svojo pripoved, mora biti vse pripravljeno. Ko namreč imenuje med svojim pripovedovanjem — čeprav mimogrede — kakšno številko, mora tisti, ki je poprej to številko dobil, vstati. Če navede dvoštevilčno število, vstaneta tista, katerih dve številki tvorita tisto število. Pri številki 37 vstaneta, na primer, tisti, ki ima številko 3, in tisti, ki ima številko 7. Pri dvojni številki, na primer 33, pa vstane tisti, ki ima številko 3, dvakrat zapored. Kdor se zmoti ali kaj presliši, plača kazen.

Številkar pa lahko pripoveduje, na primer, takole:

»Sinoči ob 5 sem moral na kolodvor, ker prihaja ob 6 vlak z Dolenjskega, ki odpelje ob 4 iz Novega mesta, pa je imel, samo pomislite, 3 ure zamude! V 6. vagonu pri 2. oknu sem zagledal svojo teto z 8 kovčegi; 2 popotnika in jaz, torej vsega skupaj 3 osebe, smo ji pomagali izstopiti. Čez 4 stopnice je prilezla na tla in tako smo šli z 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 kovčegi proti izhodu. Tedaj nas je srečal postrešček in nas vprašal, če naj 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 tetinih kovčegov spravi k ostalim 16 kovčegom, ki jih je imel naložene na 3 vozičkih. V 3 minutah da bo čakal pred izhodom. Moja teta mu je dala vseh 8 kovčegov, izročil ji je listek, ki ga je štirikrat preganila in ga dala v torbico. Tista 2 popotnika sta se poslovila in zdaj sva šla s teto proti 3. izhodu, ki je najbližji 4. vratom. Ko smo prišli pred postajo, je bil postrešček s svojima 2 pomagačema že tam in na 3 vozičkih sva videla 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 tetinih kovčegov...

Itd. Itd.

Spreten številkar bo lahko »vezal otrobe« v nedogled in udeleženci bodo morali pridno vstajati in sedati. Zgodbo si mora seveda sam izmisliti. Če med pripovedovanjem pozabi katero izmed števil, tako da ta nikoli ne pride na vrsto, mora tudi sam številkar plačati kazen.

Pokrivača - vrtavka.

(Vsaj trije.)

Vodja igre prime pločevinasto pokrivačo, jo postavi na mizi navpično na rob in jo zasuje, da se sama zavrti. Udeleženci sedé okoli mize. Tisti hip, ko vodja izpusti pokrivačo, pokliče ime enega izmed udeležencev. Ta mora takoj iztegniti roko in prijeti pokrivačo, da se vrti naprej. Če je prepozen ali preneroden in se pokrivača prevrne, mora plačati kazen. Igra je izvrstna vaja v prisebnosti.

Žabja mlaka.*(Večja družba. — Velika miza.)*

Velika miza predstavlja žabjo mlako. Sodelujoči se razdele v štiri skupine in se razpostavijo ob štirih straneh mize. Eden je za vodjo igre. Vsi so »žabe« in počenejo, kadar naj se začne žabji koncert. Vodja zateglo zakliče: »Kvaaak!« Vsi, ki spadajo k prvi skupini, ponove ta klic in previdno privzdignejo glave nad mizni rob. Prav tako se prikaže tudi druga skupina in kvaka. Tretja skupina se pridruži, za njo četrta. Nenadoma udari vodja s plosko roko po mizi ali pa vrže kamenček »v vodo«. Tisti hip izginejo vse žabje glave in umolknejo kakor bi odrezal. Kdor takoj ne obmolkne in takoj ne izgine, plača kazen.

Si bil na vrt'?*(Po dva.)*

Dva se ustopita drug pred drugega in eden vpraša:

»Si bil na vrt'?«

Drugi odgovori:

»Dà.«

»Si videl smrt?«

»Dà.«

»Se je kaj bojiš?«

»Nič.«

Pri tem mora onega strmo gledati v oči. Oni namreč zamahne z roko. Gorje temu, če trene z očmi. Dokazal bi, da se boji.

Grem v les.*(Po dva.)*

Prvi reče drugemu, da naj vsak njegov stavek dopolni in reče: »Jaz tudi!« Če drugi privoli, začneta.

Prvi: »Grem v les.«

Drugi: »Jaz tudi.«

Prvi: »Bom smreko posekal.«

Drugi: »Jaz tudi.«

Prvi: »Bom korito naredil.«

Drugi: »Jaz tudi.«

Prvi: »Bodo prašiči iz njega jedli.«

Drugi (navadno brez misli): »Jaz tudi!«

Prvi se mu nato lahko roga: »Ti pacek, ti!«

Na tronu sedeti.

(Vsaj štirje. — Ta igra je znana v Franciji [*être sur la sellette*] in v Italiji [*essere in berlina*]).

Kdor je izžreban, sede posebej na stol ali kamor koli. Reče se, da »sedi na tronu«.

Eden iz družbe gre nato od enega do drugega in vsak mu mora potihem povedati, zakaj je óni na tronu. Pri tem si mora izmisliti vsak kak smešen, duhovit razlog, ki pa ne sme biti žaljiv. Ko je obhodil vse, se postavi pred tistega, ki »sedi na tronu«, se mu prikloni in začne:

»Na tronu sediš, ker...«

Zdaj pa slede vsi razlogi, ki so jih — seveda po tihem — povedali posamezni udeleženci igre, na primer:

»Na tronu sediš, ker imaš preveč kodrov.«

»Na tronu sediš, ker imaš rad bonbone.«

»Na tronu sediš, ker nisi nikoli tiho.« Itd.

Pri naštevanju se ni treba držati vrstnega reda, kakor so posamezniki navajali svoje »poklone«.

Ko našteje vse »poklone«, oni »na tronu« vstane in pove, kateri »poklon« mu je najbolj všeč. Tisti, ki ga je bil izrekel, sme nato namesto njega »na tron«.

Kdo se bo zasmeljal?

(Več otrok in odraslih.)

Določiti je treba otroka, ki mu ukažemo, da se ne sme zasmeljati, naj se zgodi kar koli. Obljubimo mu lahko majhno nagrado (sladkorček, sadje in podobno). Ostali se začno nato na vse načine spakovati, ga dražiti, govoriti in peti, da bi ga pravili k smehu. Če je junak, vzdrži.

Igro poznajo tudi slovenski pastirji, ki jo začno s takimi in podobnimi stihii v dvogovoru:

Dam' ženimo!

Še pasímo!

Kaj bomo delali?

Merkovco strgali.

Kam devali?

Na mejo.

Kje je tista meja?

Pogorela je.

Kje je tisti ogenj?

Voda ga je vzela.

Kje je tista voda?

Golobi so jo popili.

Kje so tisti golobi?
 Gospoda jih je ustrelila.
 Kje je tista gospoda?
 Čez planke je skočila.
 Kje so tiste planke?

Sekirica jih je posekala.
 Kje je tista sekirica?
 Smrt na njej leži
 in bele zobe kaže.

Vsi zdaj usta vkup tiščijo, prvi pastir pa dalje govori:

Kdor bele zobe pokaže,
 ta bo suho žabo — hrst!

Kakor hitro kateri »zobe pokaže«, to je, se zasmije, mu vsi nagajajo: »Suho žabo hrst, hrst, hrst!«

5. Igre za bistro glave.

Čudni jeziki.

Slovenski pastirji in šolarji so mojstri v izmišljanju raznih popačenih načinov govorice. Govoré po slovensko med sabo, gladko jim teče in brez težav se razumejo; človek, ki jih posluša, pa ne razume niti trohice.

I. Bistvo vseh teh svojevrstnih »jezikov« je navadno v tem, da se dodaja vsakemu zlogu v besedi določen glas ali pa nov zlog, tudi dva.

Od številnih načinov te vrste navajamo samo dva.

1. »Papípapó«. — Vsakemu zlogu dodaj »p« in samoglasnik (vokal) tistega zloga. Kaj bi rad? se glasi v tem načinu: Kapaj bipi rapad? — Ali vidiš našo mamo? = Apálipí vipídipíš napá-šopó mapámopó?

Namesto soglasnika »p« uporabiš lahko tudi kak drug soglasnik (n, t itd.). Pravilo pa ostane sicer isto.

2. »Íšpele«. — Vsakemu zlogu dodaj »špele«. Kaj bi rad? = Kájšpele bíšpele rádšpele? Ali vidiš našo mamo = Ášpelelíšpele víšpeledíš(š)pele nášpelešóšpele mášpelemóšpele?

II. Mnogo težja pa je tako imenovana »latovščina«, ki pozna »predpone« in »pripone« pa še besedo sámó razdeli — če je dvo- ali večzložna — na dva dela, ki jima mesto zamenja!

Besede, ki jih tvori samo en glas (v, k, h, s, z, a, o) ostanejo nespremenjene.

Pri enozložnih besedah, ki stoje iz več glasov, tudi še ni take težave. Pred zlog postaviš glas »l« in samoglasnik zloga, za zlog pa zlog »te«. Primer: Kam pa to? = *Lakámte lapáte lotóte?*

Pri večzložnih besedah se začne latovska beseda z naglašnim zlogom: *já-sno*, *lju-bézen*, *polo-žáj*. Beseda pa se naredi tako-le: pri naglašnem zlogu najprej odbijemo morebitni pred samostalnikom stoječi soglasnik (lahko sta tudi dva) in ga nadomestimo z glasom »l«, n. pr. pri »ja-sno« namesto »ja-« — »la-«; pri *lju-bezen*« namesto »-be-« — »-le-«; pri »polo-žaj« namesto »-žaj-« — »-laj«. Ta zlog postane prvi zlog latovske besede.

Nanj pritaknemo zloge, ki v prvotni besedi sledijo za naglašnim zlogom, n. pr. pri »ja-sno« — »la-sno-«; pri »lju-bezen« — »le-zen-«.

Na tako začeto latovsko besedo pritaknemo ves del prvotne besede pred naglašnim zlogom z naglašnim zlogom vred, ki se mu pa morebitni zadnji soglasnik odbije, n. pr. »ja-sno« — »la-sno-ja-«; »lju-bezen« — »le-zen-ljube-«; »polo-žaj« — »laj-položa«.

Nazadnje dodamo tako stvorjeni besedi še zlog »te«, ki je v vsaki besedi isti. Naši primeri se glase torej po latovsko: »ja-sno« — »la-sno-ja-te«; »lju-bezen« — »le-zen-ljube-te«; »polo-žaj« — »laj-polo-ža-te«.

Vzemimo zdaj za primer stavek: »Takšen jezik boste težko razumeli!« — Oglejmo si besedo za besedo: Takšen = »la-kšen-ta-te. Jezik = le-zik-je-te. Boste = lo-ste-bo-te. Težkó = lo-težko-te. Razumeli = le-li-razume-te.

Izluščite ta-le stavek: S lavotežate lejete letelzvlete, lesete ledelusetel lanate ližnjeblite lescedrevete, lisite lahnioddate liinte loodte lodondote lalopazovate, lokakote lesete lejete loniote lidi-pravneprite liralpobite.

Kaveljni so tisti, ki se v takem »jeziku« brez težav in hitro sporazumevajo!

Črke opuščati.

(Družba. — Kakršen koli časopis ali knjiga.)

Po deset vrst določenega besedila je treba brati tako, da se opušča neki soglasnik, recimo, »r«. Tako bi brali: Tri in trideset kil kruha — ti in tideset kil kuha. Vsak dobi nov tekst v istem obsegu (recimo, 10 vrstic). Eden je za sodnika in šteje pomote. Hkrati pazi z žepno uro v roki, koliko časa vsak bere. Vsaka

pomota šteje tri kazenske sekunde. Kdor je torej bral 42 sekund in se je pri tem sedemkrat zmotil, se mu zapiše $42 + 21 = 63$ sekund. Tisti, ki izkaže na koncu najmanj sekund, je zmagal. Z izpuščanjem posameznih glasov (samoglasnikov pač ne kaže opuščati, pač pa kateri koli soglasnik) nastanejo smešne nove besede.

Boj tujkam!

(Večja družba. — Robec z vozlom.)

Družba sedi v krogu. Tisti, ki igro začne, ima snažen žepni robec z vozlom v njem. Vrže ga kateremu koli v krogu v naročje in ga vpraša s stavkom, ki je v njem kakšna tujka. Oni mu mora odgovoriti, toda mora rabiti namesto tujke slovenski izraz. Kdor izraza ne najde in sploh ne odgovori, plača kazen. Potem ko odgovori, sme vreči robec sam kateremu drugemu in prav tako zastaviti vprašanje s tujko.

Primer: Ali se ti ne zdi igra monotona? — O ne, prav nič ni enolična. — Ali mi odgovoriš v momentu? — Odgovorim ti ta hip. — Ali imaš svojo legitimacijo pri sebi? — Svoje izkaznice nikoli ne pozabim. — Ali imaš že kaj prakse v vožnji z biciklom? — Da, precejšno vajo že imam v kolesarjenju. Itd.

Prehudi čistilci jezika seveda spet ne smemo biti, zlasti pa ne smemo uporabljati preveč strokovnih izrazov. Lotevajmo se samo tistih, ki brez potrebe pačijo naš vsakdanji govor!

Pesniška abeceda.

(Vsaj trije.)

Družba sedi v krogu mize in tisti, ki igro začne, pove ime kakega slovenskega pesnika ali pisatelja, ki se začenja z A. Njegov desni sosed nadaljuje in pove ime pesnika ali pisatelja, ki se začenja z B. Itd. Igra traja toliko časa, da je abeceda skozi. Kdor se nobenega imena ne domisli, plača kazen.

Nekaj pomoči: Aškerc — Bohinjec — Cankar — Čop — Detela — Erjavec — Finžgar — Golar — Hribar — Ingolič — Jurčič — Kette — Levstik — Murn — Novačan — Ogrinec — Prešeren — Razlag — Stritar — Šorli — Tavčar — Umek — Vodnik — Zorec — Župančič.

Opozorilo: Težave bodo pri črkah Č, E, H, I, N, O, R, Š in U!

Moj sosed potuje.*(Večja družba.)*

Posedimo se okoli mize. Vsakdo mora reči: Rad imam svojega soseda. Povedati pa mora tudi, za kaj ga ima rad, kam ga bo poslal na pot in kaj mu bo dal za popotnico. Toda pozor! Vsaka izmed teh oznak se mora začeti z začetno črko sosedovega imena. To je glavna stvar in ni zmeraj lahko.

Recimo, da je našemu desnemu sosеду ime Jože. Rekel boš: Jožeta imam rad, ker je ješč, poslal ga bom na Jesenice in mu bom dal trdo kuhano jajce na pot. — Ali: Reziko imam rad, ker je tako rdeča, poslal jo bom v Ribnico in ji bom dal rožičev na pot. Itd.

Komur se zatakne in ne najde pravih besed, mora plačati kazen.

Priplula je ladja...*(Vsaj trije. — Robec z vozlom.)*

Vsi sedejo v vrsto, eden jim stoji naproti in drži v roki snažen robec z vozlom. Vse pazi, ko začne:

»Priplula je ladja, polna s...«

Pri tem vrže robec v katerega koli, ki mora takoj dopolniti začeto besedo:

»S... adjal«

Pri tem lahko vrže robec v koga drugega. Tudi ta mora pripravi najti drug samostalničnik, ki se začneja s »s«, recimo:

»S... iral«

Kdor se zmoti ali ne najde nič pravega, plača kazen.

Tisti, ki igro začne, si seveda lahko izmisli kateri koli soglasnik. S samoglasniki je težje.

Sleparja se iti.*(Vsaj dva.)*

Slepar biti ni lahka reč. Treba je dobrega spomina in bistrih možganov, da kdo lahko igra kakšno »vlogo«. Pri tej igri se mora vsak iti sleparja. Tako naj eden, na primer, trdi: »Jaz sem uradnik pri Vzajemni zavarovalnici, odkar je ustanovljena.« — Ostali ga nato »zaslišujejo« in mu skušajo dokazati, da »laže«

in da je v resnici samo »slepar«. Vprašujejo ga, recimo: »Kdaj pa je bila ustanovljena Vzajemna zavarovalnica? — Kdo je bil ustanovitelj? — Kako je ime sedanjemu predsedniku? — Povejte mi brž svoje rojstno leto? — V katerem oddelku službujete?« Posebno pretkane »sleparje« je treba speljati na led s tem, da jim ponavljamo prva vprašanja. Ravno številke so jim lahko v pogubo. Eden, ki je postavljen za razsodnika, pove, kdaj je zaslišanja dovolj in ali je dokazano, da je zaslišanec »slepar«, ali pa da se dokaz ni posrečil...

Slišala sem ptičko pet'...

(Vsaj trije. — Robec z vozlom.)

Snažen robec zavozláj. Družba sede v krog in eden začne:

»Slišala sem ptičko pet, zapela je tako: ...«

Ko izreče »tako«, vrže robec na kolena enega izmed družbe, ki mora nemudoma povedati kakšen pregovor, na primer:

»Kdor visoko leta, nizko pade.«

Ali:

»Sloga jači, nesloga tlači.«

Kdor se lahko urno odreže, sam nadaljuje igro:

»Slišala sem ptičko pet, zapela je tako: ...« in vrže robec komu drugemu v naročje.

Kdor nobenega pregovora ne ve, plača kazen.*

Morska kača.

(Dva do pet.)

Eden začne in pove kakšno črko. Naslednji dodá drugo črko in tako gre v krogu naokoli, dokler ne more nobeden več dodati nobene črke, ki bi še dala kakšno smiselno besedo. Nesmiselne besedne tvorbe so namreč nedopustne. Recimo, da reče prvi »a«, drugi pa »m«. Možnosti je sedaj še prav veliko: am — Amerika, Amor, Amenhotep (egiptovski kralj). Tretji dodá »b«: amb — ambicija. Četrty reče »u«: ambulanca. Kdor ne najde nobene možnosti, da bi povedal kakšno besedo, je izgubil. V tem pri-

* Opozarjamo na veliko zbirko slovenskih pregovorov: Kocbek-Šašelj: Slovenski pregovori, reki in prilike. Celje 1934, založila Mohorjeva družba.

meru pa mora prejšnji povedati, katero besedo je mislil, in tako dokazati, da je res imel kakšno besedo v mislih, ko je dodal svojo črko. Nekdo v družbi naj bo za razsodnika in naj pove, ali je beseda dopustna ali pa je preveč izumetničena. Pri vsakem kolu naj kateri drugi začne, ker je prvi pač vedno na boljšem od ostalih.

Črkovati.

(Vsaj trije.)

Tisti, ki začne, si izmisli besedo, ki ima najmanj šest črk, in jo začne na glas in počasi črkovati. Besede v celoti nikakor ne sme izgovoriti. Med posameznimi črkami naj bo vsakokrat po 5 sekund odmora. Izbral si je, postavim, besedo »daljnovod« in začne: d kakor dreťa, a kakor abranek, l kakor lisica in tako dalje. Kdor misli, da je pravo besedo uganil, naj jo pove na glas. Če je uganil, si lahko sam izmisli kakšno besedo in jo črkuje, da jo morajo drugi ugibati. Kolikokrat je kateri pravo uganil, se zapisuje. Če dospe črkujoči do zadnje črke in nihče ne ugane besede, ki jo je mislil in črkoval, lahko nadaljuje z drugo besedo. Eden iz družbe naj bo za razsodnika, da pove, ali so izbrane besede dopustne, in določi, kateri je prvi izgovoril besedo.

Kaj je »vila«?

(Vsaj trije.)

Pri tej igri se vadi mladina v bistrem razločevanju pojmov in v točnem izražanju in obvladovanju jezika. Gre za opredelitev posameznih besed (ali kakor pravimo s tujko: za definiranje).

Vzemimo primer: »vila«. Tisti, ki naj razloži, kaj je »vila« (ne bajeslovno bitjel!), naj pove s čim manj besedami, a izčrpno, kaj je. Večina je v tem zelo nerodna, ker uporablja besede, ne da bi bila točno premislila pomen posameznih besed. Odgovor: »poslopje« ne zadošča, ker so tudi vojašnica, grad ali hlev »poslopja«. Tudi »poslopje na vrtu« je nepopolna opredelitev.

Vsakdo izmed družbe dobi po eno takšno nalogo in ima eno minuto časa za razmišljanje. Sodnik posamezne odgovore po šolsko »reduje«: odlično, prav dobro, dobro, slabo, prav slabo. »Rede« zapisuje s številkami, njihova vsota na koncu igre podá uspeh vsakega posameznika.

Nekaj predlogov: povej, kaj je »časopis«, »podmornica«, »sesalec«. To so lahki primeri. Zelo težko pa je, če vprašaš: kaj je »umetnost«, »lepota«, »svoboda«. Sploh je abstraktne pojme težko razložiti.

Veriga.

(Vsaj trije.)

Igra gre v krogu od leve proti desni. Prvi pove ime kakega mesta ali kraja, recimo: Ribnica. Drugi ga ponovi in dodá novo ime: Ribnica, Kostanjevica. In tako gre dalje; tretji reče lahko: Ribnica, Kostanjevica, Novo mesto. Četrti bo rekel, na primer: Ribnica, Kostanjevica, Novo mesto, Kočevje. Če pove kateri imena v napačnem vrstnem redu ali pa potrebuje več ko deset sekund, da se domisli novega imena, mora odstopiti. O tem odloča vodja igre. Ravno zato, ker posamezni igralci izpadajo, nastajajo težave za preostale. Posebno zanimiv je dvoboj med zadnjima preostalima. Če je v krogu kakih 10 oseb, se lahko nabere čedno število imen. Marsikdaj pozabi kdo celó ime, ki ga je sam imenoval! — Koristen nasvet: vsakokrat, kadar zaslišiš novo ime, si vtisni v spomin, kdo ga je izrekel!

Gospod Zmeda.

(Vsaj štirje.)

Ta igra zahteva bistrega mišljenja. Medtem ko pošljejo »gospoda Zmedo« iz sobe, se ostali v sobi domenijo za neki predmet. Potem pokličejo »gospoda Zmedo« v sobo. Njegova naloga je, da z vprašanji, ki se nanje sme odgovarjati samo z »da« in »ne«, ugotovi, kateri predmet mislijo. Primeri za vprašanja: Ali ta reč še danes obstaja? — Ali je v Evropi? — Ali je okrogla? — Iz kovine? — Ali je predmet, ki ga človek vsak dan potrebuje? »Gospod Zmeda« mora torej zastavljati vprašanja, ki se bistro-umno vedno bolj zožujejo in nazadnje zadenejo ob predmet, ki je bil mišljen. Razsodnik šteje vprašanja, ki so bila potrebna, da je prišlo do rešitve. Primeri za mišljene predmete: ljubljanski Nebotičnik, križ na šenklavški cerkvi, vrhniški vlak. Teže je že uganiti takele reči: Chamberlainov dežnik, Napoleonov klobuk, cesarja Franca Jožefa klečalnik.

Slavne ljudi predstavljati.*(Vsaj štirje.)*

Dvema iz družbe pove vodja igre na skrivaj, kóga naj predstavljata, in sicer še tako, da tudi drug za drugega ne vesta, kdo naj kateri bo. Eden je, na primer, Napoleon, drugi, recimo, Bleiweis. Zdaj pa izprašujeta drug drugega, kóga predstavljata. Vsak mora odgovarjati po resnici. Resničnost odgovorov nadzoruje vodja igre. Seveda je dovoljeno, da se oba z opisovanjem in izmikajočimi se odgovori speljujeta na led. Vprašanja so, postavim: »Ali sploh še živiš? — Ali si Slovenec? — Ali si umetnik? — Kje si bival, ko si bil še živ? — Ali imaš brado? Itd.« — Namesto slavnih ljudi predstavljata oba lahko tudi kekega sorodnika ali znanca, celo katerega izmed navzočih. Zmaga tisti, ki prvi ugame, kóga predstavlja nasprotnik.

Zakaj?*(Po dva.)*

Prvi vprašuje drugega: vsako vprašanje se začinja z »zakaj«, oni pa mora dati na vsako vprašanje odgovor in ne sme nobene odgovora začeti s »ker«. Na primer:

»Zakaj nisi bil danes v šoli?«

»Bolan sem bil.«

»Zakaj si bil bolan?«

»Preveč češpelj sem pojedel.«

»Zakaj si jih jedel?«

»Tako so mi všeč.«

»Zakaj so ti všeč?«

»Tako sladke so.«

»Zakaj so sladke?«

»Sonce jih je sezorilo.«

»Zakaj jih je sonce sezorilo?«

»Saj smo v poletju.«

»Zakaj smo v poletju?«

»Ker nismo v zimi.«

S tem odgovorom, ki se začinja s »ker«, je igra izgubljena. Treba je plačati kazen.

Če pa drugi vedno dobro odgovarja, se igra lahko prekine, rekoč: »Voz ne gre več navkreber«.

Zabavno pripovedovanje.

(Vsaj štirje.)

Vsa družba sedi v krogu in vsak po vrsti pove po en samostalnik, dokler ni šest samostalnikov. Na primer: lonec — žirafa — avto — dimnikar — naftalin — magistrat. Naloga sedmega, ki je na vrsti, je, da iz danih samostalnikov začne povest. Ni se mu treba držati vrstnega reda, v katerem so bili samostalniki naštet. Začel bi v našem primeru morda takole: »Dimnikar se je peljal v avtu na magistrat in je imel v roki lonec, ni pa imel nič naftalina, ko ga je srečala žirafa.« Tako se ta reč plete naprej in tisti, ki izjavi, da ne zna več vezati otrobov z danimi šestimi samostalniki, mora plačati kazen ali pa odstopiti od igre. Nekdo si stavke po vrsti zapisuje. Če izbirajo udeleženci čudne besede, bo sicer težko, sestaviti kaj pametnega ali si izmišljati vsaj zabavne neumnosti, pač pa bo vsak, ki ima le količkaj domišljije, vsako težavo lahko premagal.

Spomin uriti.

(Vsaj trije. — Več raznih drobnih predmetov.)

Na kup spravimo kakih 20 različnih predmetov: svinčnike, gumbe, frnikole, kostanje, kamenčke itd. ter jih lepo razvrstimo po tleh ali po mizi. Vodja igre jih spiše na seznam. Vsak udeleženec nato ob seznamu še enkrat pazljivo pregleda, kaj je zbrane. Nato vse predmete pospravimo. Udeleženci morajo po spominu obnoviti seznam vseh stvari, ki so na seznamu. Vodja igre kontrolira s seznamom v roki. Za vsak pozabljen predmet se zapiše ena točka v slabo. Vsakemu se dá določen čas (ne več ko ena minuta).

Žive slike.

(Večja družba.)

To je imenitna zabava, posebno, če je dosti otrok. Razdele naj se v dve skupini. Ena naj gre ven, druga pa se domeni, da bo v živi sliki predstavljala bodisi kak pregovor, kakšno znano pesem ali pravljico.

Vzemimo za primer, da hoče skupina predstaviti pregovor: »Zrno do zrna pogača, kamen do kamna palača.« Eden bo, recimo, oponašal kretnje, kot bi drobno zrno polagal k zrnu, drugi

kot bi mesil, tretji kot bi rezal in jedel. Zraven naj pa drugi oponaša zidarja, nekdo zraven njega pa naj kaže višino poslopja.

Ko pridejo oni v sobo, jim je treba povedati, da morajo uganiti neki znan pregovor. — Treba je pa res izbirati splošno znane pregovore.*

Kdo je mar?

(Vsaj pet.)

Eden začne opisovati nekoga, ki ga morajo poznati vsi navzoči. Opis naj bo duhovit in šaljiv. »Poznam moža, ki je imel v otroških letih svetega Marka za soseda, se pozneje za jezičnega dohtarja izšolal, se skoraj svoj živ dan po tujih pisarnah potikal, ga neko prevzetno dekle ni maralo, je rad pel in pil in danes na sredi Ljubljane stoji...« Vsak bo uganil, da je igralec mislil Prešerna. Kakor hitro kdo ugane, kam igralec meri, se naj oglasi. Če nihče ne ugane, naj igralec nadaljuje, naj doda novih podrobnosti, dokler se kdo vendar ne domisli. Tisti, ki prav ugane, lahko sam začne z novim opisovanjem. Ni pa treba ugrabiti samo slavnih ljudi, ampak tudi sorodnike in znance (zlasti učitelje ali profesorje...). Takšno opisovanje je navadno še bolj zabavno, ugibanje pa celo mnogo bolj zanimivo.

Pohištvo meriti.

(Vsaj dva. — Mera, list, svinčnik.)*

Ta zanimiva igra ne zahteva posebnih priprav. Pripravimo samo metrsko mero, kos papirja in svinčnik. Vsa družba posede okoli mize. Tisti, ki igro vodi, vzame papir in svinčnik — in začne se merjenje »na oko«. Recimo, omara v kotu. — Koliko je visoka, koliko široka? Vsak naj pove po tistem vodji igre, koliko sodi. Ko so bili vsi na vrsti, vodja vstane in z metrsko mero premeri omaro. Kdor je povedal številko, ki je najbližja dejanski višini, širini itd., je zmagal. Tako se lahko merijo različni predmeti v sobi.

Ta igra ni samo prazna zabava. Z njo se vadi oko, da bo znalo bistro preceniti velikost in razdalje.

* Opozarjamo spet na veliko zbirko, ki jo je izdala Mohorjeva družba (*Kocbek-Šašelj: Slovenski pregovori, reki in prilike. Celje 1934*).

6. Igre za spretne ljudi.

Gladež, gladež ... bunkež.

(Dva otroka.)

Dva otroka sedita za mizo. Eden položi nanjo stegnjeno roko s hrbtom navzgor. Drugi stisne roko v pest in gladi z njo po mizi v neposredni bližini roke prvega ter pri tem govori: »Gladež, gladež ...« Nato pa nenadoma udari po nasprotnikovi roki, rekoč: »Bunkež!« Nasprotnik mora roko brž umakniti. Če ga je drugi udaril, mora še držati vse dotlej, da udari drugi po mizi. Potem pa vlogi menjata.

Lopar.

(Dva otroka.)

Prvi otrok iztegne roke vodoravno predse (predroči), a tako, da sta hrbta rok zgoraj. Drugi mu stopi nasproti in roke prav tako predroči, a tako, da sta dlani rok zgoraj. Zdaj položita roke drugo na drugo, tako da so dlani skupaj. Tisti, ki ima roke spodaj, skuša udariti prvega z eno ali z obema rokama po hrbtu njegovih rok. Prvi lahko roki umakne. Če se mu je posrečilo in ga drugi ni zadel, zamenjata vlogi.

Ubogi prsti.

(Vsaj pet.)

Igralci sede v krogu. Sredi kroga stoji igralec, ki se s ploskima rokama drži na vsaki strani za glavo. Oni, ki sedijo, morajo držati roke precej visoko v predročenu, imeti hrbte rok navzgor in držati prste iztegnjene. Oni v sredi stopa po krogu in si ogleduje roke, ki mu molijo nasproti. S presenetljivo urno kretnjo udari od časa do časa po kakšni roki. Udarja lahko z levico ali z desnico. Vsak izmed sedečih ima seveda pravico, da roki pravočasno umakne. Če se mu to posreči, zamenja vlogo s tistim, ki je bil dotlej v sredi. Če igralec v sredi razume svoj posel, lahko dolgo vztraja na svojem mestu, posebno še, če zna z govorjenjem in burkami odvrčati pozornost sedeče tovarišije. Udarci po prstih lahko prav pošteno bolijo. Kdor tega ne prenese, naj rajši ne hodi zraven.

Nakovalo.*(Dva otroka.)*

Dva otroka si stopita nasproti. Eden položi pesti drugo na drugo. Drugi dene levo pest na pesti prvega. Desno pest vzdigne in z njo udari. Prvi mora paziti, da njega ne udari po pesteh, kar se lahko zgodi, ako drugi svojo levo pest odmakne. Igra traja med obema, dokler drugi enkrat ne udari v prazno. Tedaj se vlogi menjata: drugi položi pesti drugo na drugo, prvi pa položi nanje levico in skuša udariti po pesteh drugega.

Muhe loviti.*(Več oseb.)*

Več oseb sedi v krogu. Vsak drži obe roki na kolenih. Igralec, ki stoji sredi kroga, lovi muhe. To se pravi, vrti se in tleska v dlani, njegova glavna naloga pa je, da nenadoma katerega izmed v krogu sedečih udari po roki. Seveda poskuša vsak roke brž umakniti, a jih mora takoj nato spet položiti na kolena. Če oni, ki muhe lovi, koga zadene, zamenjata vlogi.

Nos in uho.*(Šala za vsakogar.)*

Primi se z levo roko za nos, z desno pa primi levo uho preko leve roke. Nato pa hitro menjaj, tako da prime desna roka nos in leva roka preko desne roke desno uho. — Pozor! Primi! Ena, dve, tri: preprimi! — Stvar ni tako lahka!

Kdo je najspretnejši?*(Palica ali žoga ali aluminijasta skodelica z vodo.)*

Iztegniti je treba prst, postaviti navpično nanj palico in jo prosto nositi okoli. Kdo jo nosi najdlje? Spretnejši naj poskusijo palico na nosu, na bradi, na čelu.

Žogo ali z vodo napolnjeno skodelico je treba nositi na glavi. Spretnejši naj si izberejo pot preko ovir: čez pručico, čez stol in podobno.

Roke stran!

(Vsaj šest.)

Vsa družba se razdeli v dve »moštvi«. Pri lihem številu je za sodnika tisti, ki preostane, pri sodem pa naj opravlja to službo najstarejši v družbi. Preko lesene mize se potegne po dolgem črta s kredo ali pa se tik na plošči napne nit. Nasprotniki sedijo drug nasproti drugemu. Z rokami prodirajo v »sovražnikovo deželo«, to je, čez črto (ali nit) v polje nasprotnika. Nasprotnik sme udariti roko nasprotnika, ki je zašla na njegovo »ozemlje«. Kdor je zadet, mora odstopiti. Prav tako mora odstopiti tisti, ki je udaril, pa je udaril mimo. To je preprosto pravilo. Lahko se torej primeri, da ostane od enega moštva en sam. Če je spreten, se lahko uspešno otepa svojih nasprotnikov. Če so v sosesčini nervozni ljudje ali bolniki, te igre ne igrjamo, ker po mizi precej poka.

Klobuke zbijati.

(Šala za posameznika. — Dva stola, močna daljša palica, krajša palica, štirje klobuki ali čepice.)

Dva stola postavimo kakih 1.20 m vsaksebi, in sicer tako, da sta naslonjali obrnjeni navzven. Na sedeža položimo vsaj 1.5 m dolgo, močno palico. Na to palico sede tisti, ki pravi, da bo nalogi kos. Sesti mora na palico tako, da prekriža noge, ki pa se tal ne smeta dotikati. Za oporo, da laglje ohrani ravnotežje, mu služi krajša palica, s katero se upira v tla. Prosto roko mora položiti na koleno. Njegova naloga je v tem, da zbije s palico klobuke ali čepice, ki smo jih obesili na naslonjali obeh stolov. Če drži krajšo palico v desnici, bo še kako zbil obe pokrivali na svoji desni strani, teže pa bo z onimi na levi. Moral bo predejati palico iz desnice v levico. Ta preprijem pa je nevaren, ker lahko medtem izgubi ravnotežje.

Kdo ima dobro sapo?

(Šala za vsakogar.)

Če hočeš dokazati, da imaš dobro sapo, moraš devetkrat po vrsti brez dihanja in presledka ponoviti besede: »Pes in zgaga sta šla v Rim, pes je pršu, zgaga nej!«

Mirna roka.*(Vsaj dva. — Navadne igralne karte z 32 listi.)*

30 kart premešaj križem kražem in jih v kupu zmeči na mizo, tako da bo vsaka imela lice navzdol. Preostali dve karti postaviš kakor streho na vrh kupa. Vsak mora sedaj po vrsti potegniti vsaj po eno karto iz kupa, ne da bi postavljeni karti podrl. Kdor karti prevrne, se izloči iz igre. Kdor je na vrsti, sme potegniti eno karto, lahko jih pa potegne tudi več, pri čemer kajpak izbira tiste, ki ležijo ugodneje. Karte sme vleči iz kupa samo z eno roko. Prepovedano je, da bi postavljeni karti pri-
vzdigoval in prestavljal. Če leže spodaj samo še tri karte, je igre konec. Kdor si je nabral največ kart, je dobil. — Namizna plošča naj za to igro ne bo pregladka, pa tudi ne prehrapava.

Brencelj.*(Posameznik.)*

Pri tem tekmovanju zmagajo tisti, ki imajo »dolgo sapo«. Treba je globoko vdihniti in pri izdihavanju vztrajno in rahlo brenčati. Takšno izdihavanje je mnogo težje, kakor bi bilo brez brenčanja. Brenčanje tudi onemogoči vsakršno zavestno ali nezavedno goljufanje. Z žepno uro v roki se ugotavlja, koliko časa kdo vzdrži. Kdor vzdrži 40 sekund, je že kavelj. Kdor brenči nepretrgoma 50 sekund, se bliža rekordu. Le malo jih je pa, ki vzdržijo eno minuto ali celo čez. Z vajo se mnogo pridobi. Vsakemu pritiče trikratno brenčanje. Število sekund se sešteje. Kdor jih doseže največ, je zmagovalec. Nasvet: preden začneš, požri ali izpljuvaj vso slino iz ust!

Kovaški meh.*(Posameznik. — Sveča; knjiga, časopis ali kaj drugega.)*

Gre za to, da upihneš svečo. Upihniti jo moraš iz določene razdalje. Treba je imeti dobra pljuča in treba je znati »meriti«
z usti. Navsezadnje se lahko vsak posluži tudi knjige kot zaslona, bodisi da jo postavi tik za svečo, ali jo postavi ob strani, da se sapa odbije. Če ugotovi kateri kaj posebno pripravnega, ga ne sme nobeden pri istem tekmovanju posnemati. Kdor upihne svečo iz največje razdalje, je seveda zmagovalec.

Tekma z vato.*(Vsaj trije. — Kosmič vate.)*

Vsi udeleženci sedejo okoli mize. Roke držijo mirno pod mizo, glave pa približajo. Na mizo se položi prav rahel kosmič vate. Vsak izmed udeležencev mora pihati vato od sebe proti tovarišu, ki sedi nasproti. Nobeden naj ne piha prešibko, pa tudi ne premočno, da bi kosmič morda zletel mimo glav. Kdor pihne predaleč, plača kazen. Kazen plača tudi tisti, ki poskusi z roko odvrniti prihajajoči kosmič. Tisti, ki ostane brez kazni, je zmagal.

Živi stol.*(Štirje otroci.)*

Štirje otroci stopijo tako skupaj, da tvorijo zvezdo in se jim desne roke dotikajo. Nato sedejo drug drugemu na kolena.

Kdo zna ...?*(Šale za vsakogar.)*

Ali znaš palico ali dežnik z odročeno roko trdno in navpično postaviti na tla, ga spustiti, se brž obrniti okoli in okoli in ga spet ujeti, preden pade na tla?

Ali znaš pobrati kakšen predmet tik pred seboj, če stojiš tik ob steni, tako da se hrbet in pete dotikajo zida, in se samo prikloniš, ne da bi upognil kolena?

Ali se znaš drgniti z desnico po čelu in se hkrati dvakrat tako naglo tolči po prsih? In potem brž zamenjati obe roki ...?

Ali znaš ujeti košček sladkorja? Takole: obesi ga na nit za kljuko v stropu ali za vejo na vrtu, in sicer tako, da visi v višini tvojih ust. Ali znaš odgrizniti košček, pa pri tem držati roke na hrbtu sklenjene?

Zdaj pa še nekaj hujšega: Položi košček sladkorja na levi rob stola, tik k naslonjalu. In potem sedi počez na stol, tako da se tvoje levo koleno skoraj dotika sladkorčka. Nato se poskusi zviti okoli naslonjala in doseči sladkorček samo z usti. Stol se ne sme prekucniti ...

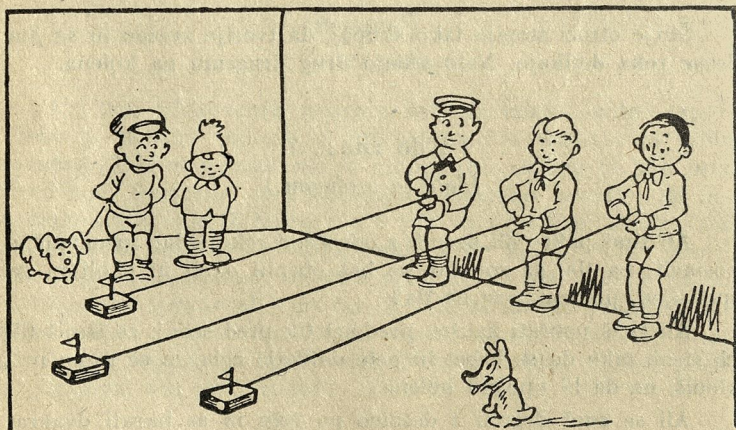
Nit gristi.

(Po dva. — Presta ali kak manjši košček peciva; snažna nit.)

Presto ali kak manjši košček peciva navežemo na snažno nit in pazimo, da sta oba konca niti enako dolga. Oba tekmovalca si stopita nasproti in primeta vsak svoj konec niti z zobmi. Gre zdaj za to, da spravi vsak s pomočjo ustnic in zob čim več niti v usta ter si tako presto (oziroma pecivo) približa k ustom. Kdor je spravil presto prvi k ustom, je zmagovalec in jo za nagrado lahko pojé.

Dirka s škatlami za vžigalice.

(Vsaj dva. — Za vsakega škatlica od vžigalic, nit in prazen tulec od sukanca.)



Vsak otrok dobi prazno škatlo za vžigalice, enako velik tulec za sukanec in enako dolgo nit. Nit se pritrdi na škatlo, drugi konec pa dobi otrok v desnico; z levico namreč drži tulec in bo moral nanj navijati nit. Vsi otroci se postavijo v vrsti k steni. Škatle stojе prav tako v vrsti ob drugi steni. Na dano znamenje začno vsi navijati nit na tulec. Kdor je pri tem urnejši, bo seveda prej spravil škatlo k sebi.

Škatle lahko okrasimo kot prave ladjice: v vsako zatakne mo staro vžigalico in nalepimo nanjo košček pisanega papirja — pa bo nastal jambor z zastavo.

Poberi papirček.

(*Posameznik. — Listek papirja.*)

Otrok ali odrasli se ustopi tako, da ima noge skupaj, roke pa prekrizane na hrbtu. Na tla se položi košček čistega papirja. Pobрати ga mora z usti, ne da bi noge skrčil.

Otrok ali odrasli poklekne na zofo ali na preprogo. Ko kleči, položi komolec h kolenu in roko od komolca dalje iztegne. Tam, kjer se končajo iztegnjeni prsti, bo treba položiti listek čistega papirja na kakšno 5 cm visoko manjšo blazino. Zdaj naj klečeči prekriža roke na hrbtu in naj poskuša pobрати listek z usti. Spočetka naj mu nekdo pomaga tako, da ga drži za noge, ker je klečeči v stalni nevarnosti, da izgubi ravnotežje. Kdor mu hoče ponagajati, ga pa izpusti, nakar se bo klečeči prav gotovo zvrnil po zofi ali po preprogi.

Drsališče na nosu.

(*Vsaj dva. — Srednje velik gumb.*)

Pri tej igri odloča spretnost. Srednje velik, ne prelahek gumb je treba položiti »tekmovalcu«, ki se je nagnil močno nazaj, na čelo. Tekmovalčeva naloga je zdaj, da spravi gumb s premikanjem kože na čelu in mišic na obrazu s čela na nos ali na lice ter odondod tako daleč, da ga lahko prime z ustnicami. Start je torej čelo, cilj pa so — usta. (Za otroke ta igra ni, ker je nevarno, da gumb pogoltnejo!) Tekmovalec stori najbolje, če usta koj odpre in poskuša gumb po nosu spraviti vanje. Če je dosti previden, mu bo uspelo. Kaj rado se pa zgodi, da zdrkne gumb tik pred ciljem na tla. Gledalci imajo božansko zabavo, ko gledajo, kako se mora tekmovalec pačiti in zmrdovati. — Kdor ima vlažno kožo, naj si poprej obraz krepko zdrgne in posuši.

Frnikoláda.

(*Vsaj dva. — Miza, dva polenčka, kakih 10 knjig ali ravníl, ena frnikola.*)

Dokaj veliki mizi z gladko ploščo podstavi nogi na eni strani z dvema polenom za kakih 15 ali 20 cm. Tekmovalec mora s pomočjo knjig in ravníl sestaviti svojevrstno »dirkališče«: frnikola naj se namreč po nagnjeni namizni plošči kotalí ob robovih knjig oziroma ravníl od vrha do spodnjega roba, od koder pade na

tla. Gre za to, da porabi frnikola čim več časa za svojo pot. Vsak tekmovalec si postavi »dirkališče« po lastni zamisli. Čas pa se meri z žepno uro v roki. Vsak ima pravico, da »starta« trikrat zapored. Če frnikola spotoma obtiči, se »kolo« razveljavi. Od treh »kol« se potem štejeta samo dve. Igra je zlasti za fante izredno napeta in zabavna.

Čevlje sezuvati.

(Posameznik. — Obut v visoke čevlje.)

Gre za spretnost in ročnost. Če jih je več, lahko tekmujejo. Sezuti si je treba čevlje stojé na eni nogi. Ko si sezuvaš levi čevlji, stojiš na desni nogi, ko si sezuvaš desnega, stojiš na levi. Pri sezuvanju levega čevlja se smeš poslužiti samo leve roke, pri sezuvanju desnega pa samo desne. Težava je še v tem, da moraš seči z roko z a koleno. Kdor se le malo dotakne tal z nogo, ki bi jo moral držati dvignjeno, ali kdor se pri sezuvanju kam oprè, se izloči iz tekmovanja.

Škatlica vžigalic na nosu.

(Več otrok. — Obod škatlice za vžigalice.)

Nobeden izmed sodelujočih naj ne bo nahoden. Obod škatlice si je treba namreč natakiniti na nos in ga podati drugemu. Le-ta ga mora sprejeti spet neposredno na nos in ga na isti način spet dati naslednjemu. Tako mora iti škatlica naokoli, ne da bi padla na tla. Komur pade na tla, jo mora pobrati, ne da bi za to uporabljal roke. Sploh se škatlice ves čas nihče ne sme dotakniti s prsti.

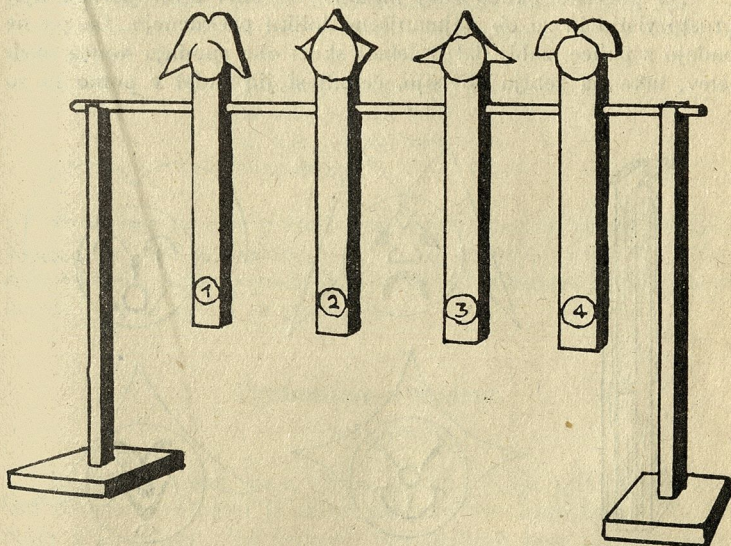
Steklenico jahati.

(Posameznik. — Zelenka, sveča, škatla vžigalic.)

Nekdo naj položi zelenko na tla in sede nanjo, kot bi jahal, tako da ima vrat steklenice med nogami. Noge mora iztegniti in položiti tako drugo na drugo, da se opira ob tla samo z eno peto. Na levi se mu pripravi sveča, na desni škatla vžigalic. Nekdo naj prime svečo in naj mu jo drži nad koleno. Sam pa mora prižgati svečo. Ni mu dovoljeno, da bi se kakor koli drugače upiral ob tla. Vsak lahko porabi do tri vžigalice. Če z njimi ne prižge sveče, je igro izgubil.

Domače strelišče.

Kdor ima v stanovanju kak večji prostor na razpolago, si lahko uredi takšnole domače strelišče. Streljalo se sicer ne bo, pač pa zadevalo z meti.



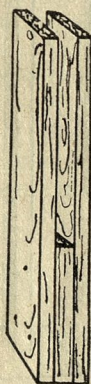
Sl. 1

Narediti si je treba stojalo, kakor ga kaže slika 1. Najprej dva opornika. Opornika stojita na podstavkih, ki ju tvori 25 cm dolga in 10 cm široka, precej debela deščica. Opornik sam meri 35 cm v višino in ima 4 cm debeline oziroma širine. V podstavek je treba vžagati primerno luknjo, ki lahko zasadiš vanjo opornik, da bo v njej trdno stal. V vsak opornik se vžaga na zgornjem koncu 2 cm globoka in 8 mm široka zareza. V to zarezo pride počezna palica, na kateri vise »tarče«. Počezna palica na bo 70 cm dolga. Točno naj se prilega v zarezo na zgornjem koncu opornika.

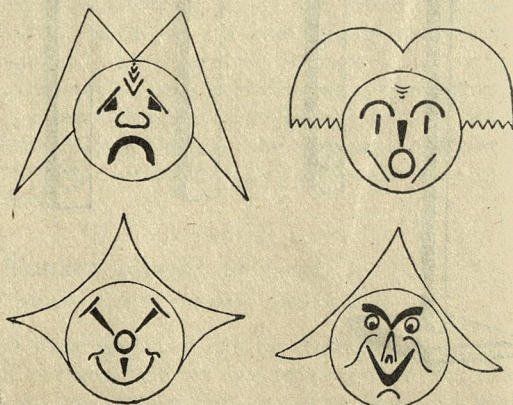
Vsako tarčo sestavljajo tri lesene letvice (slika 2). Vsaka je po 3 cm široka. Srednja letvica je komaj 10 cm dolga in približno 12 do 15 mm debela. Obe zunanji letvi pa sta približno 30 cm dolgi in kakih 10 do 12 mm debeli. Tam, kjer se vse tri letve

stikajo, jih je treba namazati s klejem in dati v primež, še prej jih pa lahko zbiješ z nekaj žebelji. Nazadnje pritrdiš na vrh vsake take priprave še glavico, ki jo izžagaš iz tenke deščice ali iz kosa vezane plošče. Na sliki 3 vidiš predloge za te glavice, ki jih nato poslikaš z vodnimi barvicami.

Na počezno palico zdaj nasadiš vse štiri tarče, da na njej prosto visijo in se ob najmanjšem dotiku prekucnejo. Da pa ne padejo s palice, zabij daljši žebelj skozi oba spodnja konca obeh letev, tako na žeblju obvisijo, četudi si jih zadel v polno in so



Sl. 2



Sl. 3

se prekucnile. Morda se bo zaradi ravnotežja tarč pojavila kakšna težava. Treba je poskušati in, če treba, od spodnjega konca malo odžagati, dokler ne vise čisto navpično.

Ko je vse to narejeno, se igra lahko začne. »Streljamo« z debelejšim kostanjem, ki smo ga prevrtali in skozi luknjo napeljali ter zavezali tri in pol metra dolgo vrstico. Na drugem koncu vrvice zavežemo zanko, to zanko natakemo na palec — in lučamo. Kdor zadene tarčo samo toliko, da se zamaje, dobi tisto število točk, ki je zapisano na spodnjem koncu vsake tarče. Kdor pa tarčo tako zadene, da se prekucne, dobi dvojno število točk. Kdor prvi doseže 30 točk, zmaga. Pred »strelišče« postavimo v razdalji 3 m dva ali tri stole, da se nobeden tarčam preveč ne približa.

7. Pevske igre.

Eni zdaj, drugi zdaj.

(Družba okoli mize.)

Poje se znana pesem o ravberhavptmanu in Urški (Tam v štajerski deželi b'la je ena deklica...). Na koncu vsake kitice se poje odpev:

Eni zdaj, drugi zdaj —
eni zdaj, drugi zdaj —
eni zdaj, drugi zdaj —
drija di djo.*

Poprej se morajo pošteti, kateri so »prvi« in kateri »drugi«. Ko se poje »eni —« vstanejo »prvi«, ko se poje »drugi —«, vstanejo »drugi«. Kdor pogreši, dobi piko. Kdor ima na koncu pesmi največ pik, je zgubil in plača kazen.

Pantomima s petjem.

(Vsaj trije.)

Izbrati je treba vsem znano pesem. Vodja igre določi, katere besede v besedilu je treba nakazati »pantomimično«, to je: samo s kretnjami. Na primer: »En hribček bom (kupil), bom trsek (sadir), prijatelje bom (vabil), še sam ga bom (pil).« V oklepaju postavljene besede se ne pojo, ampak se nakažejo samo s kretnjami: kupil — kretnja denarja (drgniti palec ob kazalec), sadil — kazati sajenje, vabil — kretnja vabljenja (s sključenim kazalcem migati k sebi), pil — kretnja pitja. To je treba vnaprej določiti in vsem povedati, nato se začne prepevanje. Ko je na vrsti beseda, ki jo je treba izraziti, morajo seveda vsi utihniti in delati samo kretnjo. Kdor se pregreši, se mu zapiše točka v slabo. Pesem pa je treba v vsakem takem primeru pretrgati in začeti znova, dokler je ne odpojo vsi brez napake. Nikar preveč pantomime, ker postane takšno petje lažje, namesto da bi bilo težje. Izbirajte podobne pesmi in jih po svoje »priredite«.

* Igra je znana v vseh slovenskih veselih družbah. Običajni odpev: »Ajnzarji, cvajarji...« nadomeščajmo s pričujočim lepo slovenskim!

Poj in pazi.*(Vsaj trije pevci in poslušalstvo.)*

Trije pevci se ustopijo tako, da imajo glave tesno skupaj in se gledajo. Peti morajo splošno znano pesem tako, da poje vsak po vrsti le po tri besede in da nadaljuje z nadaljnjimi tremi besedami vsak naslednji, pa brez odmora vmes. Torej poje prvi: »Slišala sem ptičko —«, drugi seveda: »— pet, zapela je —«, tretji nato: »— kuku, ktera more —«. Nadaljeval bo prvi: »— le to bit' —« in drugi: »— da poje tak —« itd. Spočetka bi človek ne verjel, kako težko je pevcu paziti na tri besede, ko ga prevzema misel na napev. Ko se zgodi napaka, je treba petje prekiniti, grešniku pa se zapiše ena točka v slabo. Potem se začne od kraja, kar traja tako dolgo, dokler ne odpojo pesmi od začetka do konca brez napake. Marsikateri si nabere do 20 in več slabih točk. Poslušalci so kaj radi škodoželjni. Ampak morajo priti tudi oni na vrsto.

Pevska tekma.*(Po dva in poslušalstvo.)*

Dva pevca se skušata v petju. Vsak naj poje drugačno pesem, in sicer naj stoji čim bliže drugega. Začneta na dano znamenje in vsak mora vzdržati do konca svoje pesmi. Poslušalstvo mora imeti seveda dobre živce. Zmaga pa tisti, ki v tekmi najbolj »vzdrži«.

Čut za takt.*(Vsaj dva. — Palica.)*

Ta igra je zelo preprosta. Eden tolče — brez petja — s palico kamor koli takt kake znane pesmi, drugi pa morajo uganiti, katero pesem je imel v mislih. Kdor prvi prav ugame, lahko nato sam tolče takt in dobi eno točko v dobro. Kdor je »tolkel« kakšno pesem, pa je nihče ne ugame, tudi ko jo ponovi, dobi sam točko v dobro. Pogoj je kajpak, da je pesem splošno znana. Zato je prav, da je pri igri tudi razsodnik, ki naj med drugim tudi določi, kateri je bil prvi, če se slučajno dva hkrati oglasita z imenom pesmi, in ki tudi presodi, če je bilo taktiranje dobro in pravilno. Pri tej igri ne gre za muzikalčnost, ampak za pravi občutek in takt. To sta dve različni stvári!

8. Razne šale.

Amerikanski možic.*(Dve osebi. — Stol; pručica; par čevljev, klobuk, suknjič.)*

Šala je v tem, da nastane prav majhen možic, ki ga »sestavljata«
dve osebi. Na stol deneta par čevljev. Za stolovo naslonjalo stopi
ena oseba in vtakne čezenj obe roki v čevlje; tako

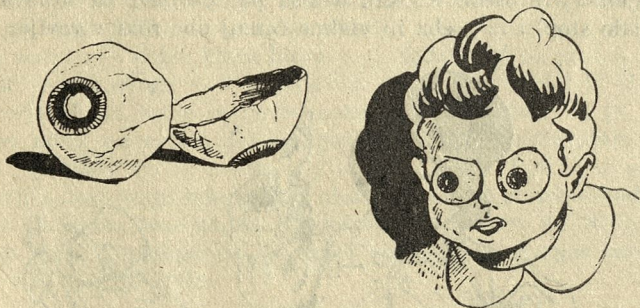


nastanejo »noge«
našega možica. Prvi osebi stopi za hrbet druga oseba. Če se izkaže, da je premajhna za svoj namen, si dá lahko postaviti pručico. Nato stegne roki čez ramena prve osebe. Na obe roki potegne rokava suknjiča in sicer tako, da gleda hrbtni del naprej ter se kak gumb zapne bodisi za stolovim naslonjalom, bodisi za hrbtom prve osebe. Druga oseba mora glavo kajpak skriti. — Lahko se napravita tudi tako, kakor kažeta sliki.

Tak amerikanski možic začne potem s kakšnim šaljivim govorom. Ena izmed obeh oseb medtem caplja z »nogami«, druga pa maha z rokami.

Grozne oči.

(Posameznik. — Prazna jajčna lupina.)



Če hočeš dobiti grozne oči, si preskrbi dve polovici prazne jajčne lupine. Na sredi izvrtaj primerno veliko luknjo, nato pa nāslikaj z vodnimi barvicami okoli luknje večjo črno zenico in zeleno ali modro šarenico. Po belini lahko zarišeš tudi nekaj rdečih ali modrih črt, ki naj predstavljajo žile ali žilice. Obe polovici nato natakneš na oči. Zaradi luknje v lupinah lahko gledaš skoznje. Kdor te bo pogledal, se bo pošteno ustrašil!

Velikan.

(Razno.)

a) Odraslemu sede otrok za vrat in si ogrne okoli ramen kakšno dolgo pregrinjalo, ki sega malodane do tal. V eno roko vzame dolgo preklo, na glavo si natakne čudno pokrivalo. Tako nastane smešen »velikan«.

b) Velikana, ki sicer samo hrbet kaže, a zato grozljivo raste ob steni, naredi odrasli, če se obrne z obrazom k steni, počepne, se ogrne z dolgim površnikom, položi na ovratnik navaden moški klobuk, ki ga prime z obema rokama. Z njima drži tudi ovratnik površnika. Iz čepenja se polagoma dviga in ko je popolnoma vzravnal, dviga kvišku še roke. Tako vzbudi videz, da

si čuden rastoč možak ogleduje slike na steni in se vzpenja do najvišjih...

c) Še drugače nastane velikan, če si preskrbimo vsaj 1.5 m dolgo palico, ki ima kakih 30 cm pod zgornjim koncem rogovilo (lahko tudi zabijemo samo močan žebelj). Na to rogovilo ali žebelj obesimo navaden obešalnik z dolgo moško suknjo. Okoli gornjega konca palice nagnetemo papirja itd. ter ovijemo z ruto, da nastane nekaka glava. S primernimi dodatki, ki jih pripnemo nanjo z bucikami, nastanejo »oči«, »nos«, »usta«. Globoko na »čelo« potisnemo kak pokvečen klobuk. Skozi rokava suknje potegnemo vrvico in navežemo na vsak konec po eno rokavico, ki primerno daleč gleda iz rokava. Palico prime nekdo za spodnji konec, se skrije v »notranjščino« površnika in hodi okoli.

Šivanko vdevati.

(Posameznik. — *Krajše, debelo poleno; burkle ali debela, dolga palica; debelejša šivanka; konec niti.*)

Na slovenskih kmečkih gostijah je bila ta šala včasih zelo priljubljena. Prinesli so v hišo »podglavec«, to je okrogli les, ki služi burklam za oporo v peči, in burkle. Kdor je hotel izkazati svojo spretnost, je moral sestiti na pokonci postavljeni »podglavec«, nasloniti burkle na ramo in prekrižati iztegnjene noge na njih ter vdeti nit v šivanko... Silno težko je, obdržati v takem »omahljivem« položaju ravnotežje in izvršiti nalogo.

Namesto podglavca in burkel uporabiš seveda lahko tudi krajše poleno in daljšo palico.

Ključ zadeti.

(Več oseb. — *Za vsakega trak ali vrvica enake barve v dolžini enega metra; ključ.*)

Za kavelj v stropu ali pa za nizko vejo na vrtu obesimo toliko trakov ali vrvic, kolikor je oseb v družbi. Na spodnji konec enega izmed trakov navežemo ključ. Zdaj pograbi eden, ki naj bo vodja igre, vse trakove in jih zvije v vrv, ki jo nato zgrabi in obdrži z roko. Vsak izmed udeležencev si izbere iz zvitka nad vodjevo roko po en trak in ga drži z dvema prstoma. Vodja nato trakove spusti. Tisti, ki si je bil izbral trak, na katerem je navezan ključ, je zadel.

Maček v vreči.

(Večja družba. — Primerna vreča, recimo, pisana prevleka za manjšo blazino; več drobnih stvari: sladkarij, ničvrednih predmetov, drobnih igračk. Vsak predmet je zavit v papir.)

Za kakšno družinsko slavlje je zelo primeren na koncu »maček v vreči«. Prav drobne predmete: bonbončke, manjše kose peciva, drobne igračke, a tudi druge stvari, celo odpadke: košček surovega krompirja in kaj podobnega, zavijemo lepo vsakega posebej v košček papirja in spravimo v vrečo. Nekdo hodi z vrečo okoli. Vsak sme seči v vrečo in si vzeti iz nje po en zavitek. V vrečo ne sme gledati in tudi ne sme otipavati zavitkov. »Maček v vreči« izzove mnogo veselja, pa tudi mnogo smeha.

Skrivnost pod mizo.

(Večja družba okoli pogrnjene mize. — Krompir; zobotrebci; moker prtič.)

Po kosilu v nedeljo si pri pogrjnjeni mizi (prt naj sega dovolj globoko na kolena sedečih) privoščite tole šalo. Brez vednosti drugih naj eden poišče v kuhinji ne prevelik krompir in naj nabode vanj precej zobotrebcev. Nastalega »ježa« naj pokrije s prtičem, ga zmoči in prinese v sobo. Naj sede za mizo in oznani, da ima nekaj prav lepega, kar bo krožilo pod mizo od enega do drugega in kar bo pokazal šele zadnji; nihče ne sme izdati, kaj je dobil, in vsak mora krepko prijeti, da se »skrivnost« ne izmuzne. Nato izroči svojemu levemu ali desnemu sosedu »ježa«, skritega pod namiznim prtom. Vsak bo seveda krepko zagrabil, a se bo bodic ustrašil, bo tudi zavpil, in bo škodoželjno dal »ježa« naprej. Zabave je že »spotoma« na preték in radovednost čimdalje večja, dokler se pri zadnjem ne pokaže, da je bila »skrivnost« prav nedolžna!

Namesto »ježa« kroži lahko tudi kaj drugega: v papir zavita mokra goba itd.

Kri puščati.

(Več oseb, eden igre ne sme poznati. — Široka obveza; nožič ali kaj podobnega; rdečilo za ustnice ali rdeč svinčnik; ruta.)

Družba si izmisli, da se bodo igrali »kri puščati«. Stvar ni čisto nič nevarna in tudi nič ne boli. Nekoga, ki šale ne pozna, je treba pridobiti, da si dá »kri puščati«. Nekdo drug naj bo za

zdravnika. Zdravnik prigovarja bolniku, naj se nikar nič ne boji. Puščanje krvi da je staro sredstvo, ki ga je v prejšnjih časih porabljal vsakdo, komur kaj ni bilo prav. Moderno zdravilstvo je odpravilo sleherno bolečino pri tej nedolžni operaciji. Najbolje pa je, da ima pacient oči zavezane. Nato »žrtvi« res zavežejo oči in jo posadijo na stol. Desno roko naj stisne v pest in naj jo položi na levo roko. Zdravnik zdaj brklja po pacientovi desnici. V resnici nariše s črtalom za ustnice ali z rdečim svinčnikom na hrbet pacientove desne roke človeški obraz: oči, nos, usta. Nato povije vso podlaht s široko obvezo in opomni pacienta, naj nekaj časa z roko popolnoma miruje; operacija da je izvršena. Ruto snamejo — pacient pa zagleda na svoje začudenje, da mu leži »dojenček« na levi roki...

Ljubljanska jabolka jesti.

(Več oseb; ena med njimi igre ne sme poznati. — Jabolko; ščep soli; ruta.)

Vodja vpraša, ali je že kdo jedel ljubljanska jabolka. Javil se bo tisti, ki igre ne pozna, češ da jih še ni. Temu zavežejo oči in vodja mu dá v roko jabolko. Naroči mu, da sme samo na povelje vgrizniti vanj. Potem ko je »žrtev« dvakrat krepko vgriznila v jabolko in je oba grižljaja tudi pojedla, potrese vodja ostanek jabolka s ščepom soli in ukaže slepi miši, naj pojé jabolko do konca.

Zob izdirati.

»Zob izdirati« je znana slovenska godčevska šala, ki je bila na gostijah redno na sporedu. Eden je bil za padarja, drugi za bolnika. Padar si je pripravil velikanske klešče, bolnik pa si je urezal iz repe precejšen zob, si ga zarinil med lice in zobe, si obvezal glavo in prišel k padarju. Ta mu je velel sesti na stol in začela se je operacija. Čim boljša komedijanta sta bila oba, tem več je bilo krohota in zabave. Nazadnje je padar le izdrl velikanski zob in ga pokazal zbranim svatom.

Za to zanimivo šalo pa podajamo še dve inačici.

Za prvo je potreben kos kruha s skorjo, kos čistega (v snažni vodi umitega) mila, klešče, kozarec slane vode, ruta. — V igri so potrebni padar ali zdravnik, njegov asistent ali asistentka ter pacient, ki pa igre ne sme poznati.

Pacient toži, da ga boli zob. Zdravnik mu veli, naj sede in odpre usta. Medtem prinese asistent skorjo kruha. Zdravnik izjavi po pregledu, da brez klešč ne pojde. Za operacijo bo bolje, da pacientu zavežejo oči. To se tudi zgodi. Zdravnik nato spet potrka po zobu in méni, da bi morebiti šlo brez klešč, če bi se izkazalo, da so zobje zadosti trdni. To bi se najbolje videlo, če bi mogel pacient krepko vgrizniti v kakšno trdo skorjo kruha. Asistent pomoli pacientu skorjo v usta in zdravnik ukaže, naj vgrizne. Pacient enkrat vgrizne in kruh lahko pojé. Zdravnik izjavi, da je zadovoljen. A da se o trdnosti zob do kraja prepriča, naj vgrizne pacient še enkrat. Asistent pa vtakne pacientu med zobe košček mila. Pacient vgrizne in prestrašen plane pokonci. Zdravnik mu med smehom sname obvezo, asistent pa mu ljubeznivo ponudi kozarec vode, da si lahko izplakne usta. Voda je slana...

Druga inačica se prej konča. Zanja je treba manj reči: kozarec sladkane in kozarec slane vode in ruta.

Pacient sede na stol, zdravnik izjavi, da bo potrebna majhna operacija. Odredi, naj se pacientu zavežejo oči. Za pomirjenje živcev in olajšanje bolečin naj popije pacient požirek sladkane vode. Zdravnik mu potisne k ustnicam kozarec s sladkano vodo in kozarec spet odmakne. Vpraša, če mu dobro dé. Pacient gotovo pritrdi. Nato reče, da mu dovoli še en požirek. Zdaj pa zdravnik brž zamenja kozarec in dá piti pacientu iz kozarca s slano vodo...

O »izdiranju zoba« glej še »Senčni kino« v X. poglavju (običaji, igre in predstave).

Zapečateni sedma knjiga Mozesova.

(Več oseb; med njimi ena, ki igre še ne pozna. — Miza; šest različnih knjig, skleda za umivanje in nekaj vode v njej; ruta.)

Na mizo položimo šest knjig vsako zase. Šesto pokrijemo s polo papirja. Nekoga, ki igre ne pozna in ki se je izjavil pripravljenega, da bi rad spoznal zapečateni sedmo knjigo Mozesovo, smo med tem časom poslali iz sobe in ga spustimo spet vanjo. Za hip lahko pogleda po mizi, nato mu pa zavežemo oči in mu rečemo, da bo moral otipati vseh šest knjig, nakar da jih bomo pomešali med sabo, mu sneli obvezo in bo moral s prostimi očmi spoznati, katera med njimi je sedma knjiga Mozesova. Pripelje mo ga k mizi, vodja igre ga prime za roke in jih slovesno pritisne

na knjigo, rekoč: »To je prva knjiga Mozesova.« Tako se zgodi z 2., 3., 4. in 5. knjigo. Nekdo je medtem prinesel skledo z vodo in jo postavil na mizo. Ko bi morala biti na vrsti 6. knjiga, pa potisne vodja igre slepi miši roke v mrzlo vodo, rekoč: »In to je sedma knjiga Mozesova.«

Sončni vzhod.

(Več oseb; ena med njimi igre ne sme poznati. — Dva stola; namizno pregrinjalo; goba.)

Dva stola postavimo drugega ob drugega in pregrnemo pregrinjalo čez obe naslonjali. Tako dobimo »obzorje«. Tisti iz družbe, ki igre ne pozna in bi rad videl sončni vzhod, mora biti zunaj. Ta čas se skrije nekdo z mokro gobo v roki za oba stola. Ko pripelje vodja igre nedolžno žrtev v sobo, ji reče, naj se ustavi kakih šest korakov pred »obzorjem«, sam pa stopi nekoliko stran od obzorja. Žrtev ga mora nepremično gledati v obraz. Tačas se vzdigne oni izza obzorja in vrže nič hudega sluteči žrtvi mokro gobo v obraz.

Klavirja se učiti.

(Več oseb; med njimi nekdo, ki igre še ne pozna. — Osem stolov; velika skleda z vodo; ruta.)

Najti je treba nekoga, ki igre ne pozná. Vodja mu pravi, da ga bo naučil klavirja. Postavi v vrsto osem stolov, češ da predstavljajo osem tipk oktave. Žrtvi se zavežejo oči, nato ga pa prime vodja z levico in ga popelje k stolom, rekoč, naj udari z desnico krepko po vsakem stolu in naj vsakokrat zapoje v lestvici: c, d, e, f, g, a, h — preden pa pride do zadnje »tipke«, c, pa je nekdo postavil na zadnji stol skledo z vodo in slepa miš udari z roko — po vodi.

Skok brez padala.

(Vsaj štirje; eden igre ne sme poznati. — Pručka; ruta.)

»Žrtev« naj stopi na prav nizko pručico. Zavežejo ji oči. Nato naj roke predroči in jih položi na ramena nekoga, ki se mora postaviti pred njo. Dva druga primeta pručico in jo

vzdigneta nekaj centimetrov nad tla. Pri tem naj hudo stokata in vzdihujeta, naj s pručico malo omahujeta in sploh vzbujata vtis, kakor da jo vzdigujeta silno visoko. Oni, ki stoji pred žrtvijo in jo »drži«, pa naj istočasno neopazno leze v kolena, da se vtis dviganja v višino še dopolni. Uboga »žrtev« misli, da je najmanj poldrug meter nad tlemi, če ne več, v resnici je pa komaj nekaj centimetrov visoko.

Nazadnje se onadva s pručico posebno močno zamajeta, oni pred njima pa je do kraja počenil in poveljuje: »Zdaj pa skôči — en, dva, tri!«

Uboga »žrtev« bo trepetaje oklevala, nazadnje pa bo le skočila v strašno globočino — nekaj centimetrov...

Ljubeznivi sosed.

(Večja družba; med njo eden, ki igre ne pozna. — Za vsakega po en stol; za enega igralca malo saj.)

Družba séde v krog; vsakdo mora narahlo uščipniti svojega levega soseda, kakor pokaže vodja: uščipne ga v brado, v lica, v noč, v čelo, v ušesa itd. Pri tem je strogo prepovedan sleherni smeh. Nekdo, ki igre ne pozna, pa mora imeti za svojega soseda na desni nekoga, ki si je levico namazal s sajami. To pa opazi nesrečna »žrtev« šele takrat, ko ima obraz že ves namazan s sajami.

Zverinjak.

(Večja družba; eden med njo, ki igre ne pozna. — Zrcalo, namizno pregrinjalo.)

Vodja naznani, da je dospel zverinjak in da je rad pripravljen pokazati vsakomur tisto žival, ki jo želi videti: kamelo, opico, osla, vola in tako dalje... Nekdo, ki ne ve, za kaj gre, gotovo reče, da bi rad videl, kakšen je ta zverinjak. Vodja ga prime in povabi v sosedno sobo. Tu se je eden izmed družbe takole pripravil: v predklonu drži zrcalo na glavi, vse skupaj pa je pokrito z namiznim prtom. Pristopita in vodja vpraša: »Kakšno žival bi rad videl?« Oni odgovori, recimo: »Opico«. Vodja pri-
vzdigne prt, da se pokaže zrcalo, in ljubeznivo povabi svojega gosta, naj pogleda — samega sebe.

Odbor voliti.

(Večja družba; med njo nekdo, ki igre ne pozna. — Trije stoli, med njimi eden takšen, da ima sedež spleten ali pa navrtan z okrasnimi luknjami; odeja; kos voščenega platna; skleda za umivanje in nekaj vode v njej; velika goba.)

Tri stole postavimo v vrsti drugega k drugemu. Srednji stol naj ima spleten sedež, tako da lahko teče voda skozenj. Pod tem stolom je na tleh skleda za umivanje. Na sedež sam smo položili krepko namočeno gobo ter jo pokrili s kosom voščenega platna. Čez vse skupaj pa smo pregrnili veliko odejo, tako da je vsa naprava videti kakor zofa.

Vodja pravi, da je skrajni čas, da si družba izvoli svoj odbor. On da bo prevzel vodstvo volitev. Najprej predlaga tajnika (ali tajnico). Ko je izvoljen, zasede tajnik stol na desni. Vodja predlaga nato blagajnika (ali blagajnico). Po izvolitvi zasede blagajnik stol na levi. Prazen je sedaj usodni stol v sredini. Vodja preide k volitvi predsednika. Predlagati mora vedno takega, ki igre ne pozna. Po izvolitvi spremi vodja predsednika k častnemu sedežu v sredo med tajnika in blagajnika. Ko predsednik sede, se pa nenadoma zasliši neprijetno curljanje vode... Predsednik se seveda ne znajde, družba pa se zvija od smeha.

Kdor ima prav, plača.

(Večja družba. — Škatla vžigalic.)

Pri igrah plača po navadi tisti, ki nima prav. Zato bo v vsaki družbi dobrodošlo, če se kdo najde, da reče: »Zdaj bo pa plačal tisti, ki ima prav!«

Vzemi škatlo vžigalic in reci, da boš razdelil vžigalice tako med navzoče, da bo dobil vsak enako število vžigalic. Nobeden ne sme imeti kakšne vžigalice več kakor drugi.

Zdaj pa začni polagati vsakemu predenj na mizo vžigalico za vžigalico. Najprej dobi vsak po eno, ko prideš naokoli, dobi vsak še drugo vžigalico in tako dalje. Nato pa daj kateremu izven reda kakšno vžigalico več ali pa pusti, da kakor slučajno pade kakšna vžigalica kateremu na njegov kupček. Gotovo se bo kdo našel, ki bo zaklical: »Ta je pa dobil eno vžigalico preveč!«

Imel je prav. Zato mora plačati!

Cesarica na parah.

(Večja družba, ki po večini te igre ne pozna. — Miza, velika odeja ali pregrinjala, različni manjši predmeti, velika goba.)

Vsa družba se odstrani iz sobe. Vodja si dobi nekoga izmed nje, da ostane pri njem. Ta zleze pod mizo in vzame v roko krepko namočeno gobo. Vodja prekrije mizo s pregrinjalom, ki mora segati do tal. Vse skupaj naj predstavlja cesaričin mrtvaški oder. Zato naj postavi na mizo še kak svečnik z gorečo svečo, kakšno zapestnico, koralde itd., kar naj predstavlja ostalino cesarice.

Posamezniki iz družbe prihajajo vsak zase v sobo, da vidijo cesarico na parah. Kdor hoče videti cesarico samo, mora pogledati pod mizo. Tisti, ki je pod mizo skrit, mu nenadoma zmoči obraz z gobo.

Hlev.

(Vsaj pet.)

Vodja igre pove vsakemu udeležencu na uho, katero žival naj predstavlja. Vsem skupaj naroči, naj se oglasijo z glasom tiste živali, katere vloga jim je bila poverjena, in sicer takoj, ko bo imenoval ime tiste živali. Vse »živali« se postavijo okoli vodje, ki začne nato s šaljivim govorom, v katerega po vrsti vpleta imena živali. Vsaka se oglasi, kakor hitro je bila poklicana. Ko je govor končan, se vse trese od mukanja, blejanja, meketanja, riganja, rezgetanja ... Pozor, če so v sosesčini nervozni ljudje ali bolniki!

Telefon.

(Družba okoli mize.)

Če sedi družba okoli mize, se spomni eden kratke besede in jo pove tiho svojemu desnemu sosеду na uho. Ta mora povedati tisto, kar je slišal, spet svojemu desnemu sosеду — in tako dalje. Zadnji pove na glas, kaj je prišlo do njega. Po navadi se zasliši čisto nekaj drugega. Ko pove prvi, kaj je prav za prav rekel, vzbudi veliko smeha.

Še boljše pa je, če pove prvi svojemu desnemu sosеду na uho krajši stavek in potem ta stavek kroži naokoli. Ko pride naokrog, je po navadi popolnoma spačen. Primerjava izzove spet obilo zabave.

Čežano jesti.

(*Družba vsaj treh.*)

Ta preprosta zabava učinkuje le tedaj, če je družba res že razigrana. V takem krogu je neznansko smešna. V družbi naj vsakdo po vrsti izpregovori po en stavek, ampak tako, da potisne jezik med sprednje zobe spodnje čeljusti in med spodnjo ustnico. Kdor poskuša tako govoriti, dobi izraz pohlevnega bebčka. »Nekoč je bil mož. — Strašno rad je jedel čežano. — Žena mu je skuhala poln pisker čežane. — Vsega je sam posrebal. — Potem je šel na vrt in sédel na klop in rekel: Uh! — In odtlej ga nisem nikoli več videl.« Čemerni ljudje, ki vas bodo gledali in poslušali, bodo sicer rekli, da ste bedaki. A če ste v pravem razpoloženju, se boste pri tem sami nebeško zabavali. Kdor od smeha ne more povedati stavka do konca, zapade.

9. Spretnosti z nitjo ali vrvico.

Nit ali vrvica.

Nit ali vrvica sta bogat vir zabave, zlasti če zvežemo oba konca, da nastane zanka.

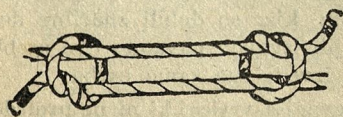
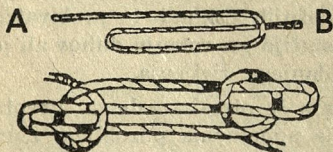
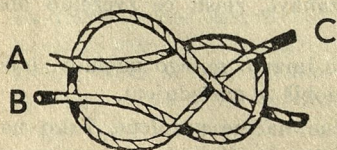
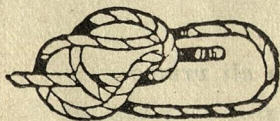
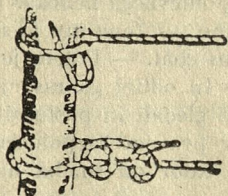
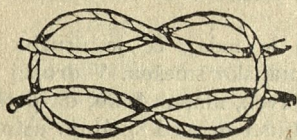
Za vezanje dveh koncev vrvice imamo mnogo načinov, imenovanih vozli. Izbor najvažnejših dobiš v naslednjem.

Zanka se na rokah na različne načine prepleta. Tako nastanejo mnogoteri liki. V tem je bistvo številnih iger z vrvico ali nitjo, znanih pri vseh narodih sveta od časov pračloveka do današnjih dni. Te igre in liki pri današnjih Eskimih in prebivalcih Oceanije kažejo obreden značaj in služijo pri rotenju duhov ali pa tvorijo svojevrstne posnetke vsakdanjega življenja.

V Evropi so igre z vrvico samo še otroška zabava. Prvotni obredni smisel posameznih likov je popolnoma pozabljen. Zanimivo je, da so številni liki, znani med vsemi narodi, očitna stara dediščina tudi med našim narodom, kjer so dobili značilne domače nazive. Domačim likom, ki jih izvajata navadno dve osebi, dodajamo tudi nekaj tujih, ki jih izvede ena sama oseba.

Za izvajanje likov je najpripravnejša vrvica, ki ni ne pretrdo zvita in tudi ne pregladka. Dolžina vrvice naj ustreza telesni višini. Oba konca vrvice zveži s tkalskim ali ribiškim vozlom.

a) VOZLI.*



Ambulantni voz. Z njim zvežeš dve vrvi. Ker je ploščat in ne tišči, ga uporabljajo pri ambulanci, za pritrjevanje obvez itd. Od preprostih vozlov je najboljši, ker ne drči in ga je lahko razvezati.

Ladijski voz. Vežeš s koncem vrvi čez ostali del in za njim. Če je prosti del nazaj upognjen in tvori zanko, se ta voz prav lahko razveže.

Mrtvi voz, zanko, ki ne drči, uporabljamo za reševanje ljudi v planinah, za vlačenje tovorov itd. Narédi zanko in v ostanku vrvi še eno. Skozi le-to napelji konec velike zanke, ostane pa skozi malo zanko.

Tkalski ali škotski voz. Tudi z njim zvežemo dva konca vrvi. Narédi zanko A B z eno vrvjo in jo ovij s koncem vrvi C, ki ga upôgni pod ostali del iste vrvi.

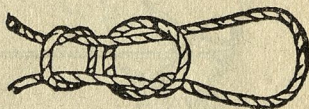
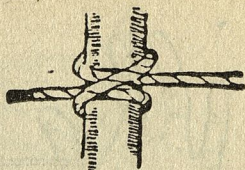
Skrajševalni voz. Rabiš, če hočeš vrv skrajšati. Vzemi zaželeno okrajšavo kakor v prvi sliki, nato pa narédi s koncema A in B ladijski voz okoli vsake zanke, kakor kaže druga slika.

Ribiški voz. Z njim zvežeš dve različno debeli vrvi. Zvežeš ga hitro in ga hitro tudi razvežeš; treba ti je samo, da potegneš oba konca narazen.

* Po Baden-Powellovi knjigi: *Skavt* (Ljubljana, 1932).

Vozel za težka bremenena. Na vsak konec lahko obesiš težek tovor, zanka ne bo drčala.

Vozel srednjega moža. Zvežeš ga na podoben način kakor ribiški voz. Zanka ne drči, če se voz nategne. Varno ga lahko uporabljaš kot povodec. Uporaba v planinah!

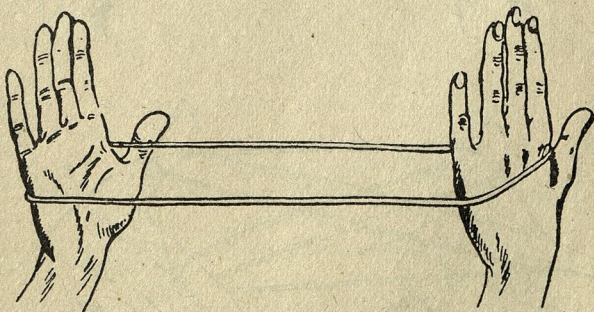


b) LIKI ZA DVA

Preprijem.

To umetnijo je lažje izvajati kakor pa opisati. Dosti, da jo enkrat ali dvakrat vidiš, pa jo znaš. Kljub temu jo poskusimo opisati. S prsti je treba preprijemati — od tod tudi ime — vrvico, da nastanejo različni liki.

Vrvica naj bo kak meter dolga, oba konca naj bosta zavozlana v zanko.

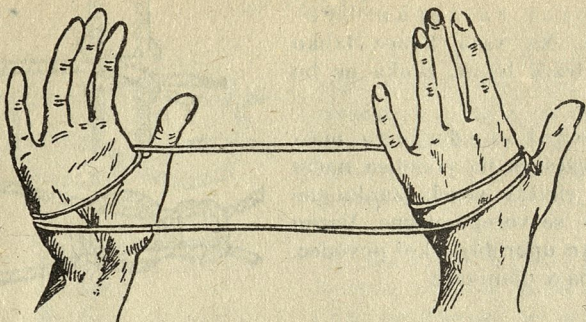


1

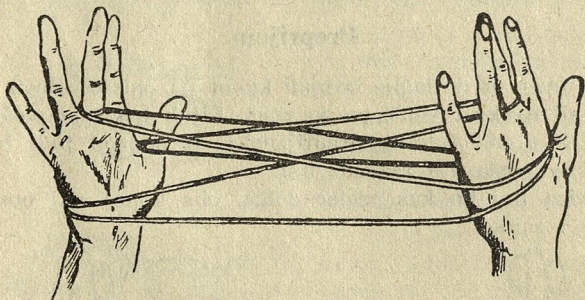
Najprej nasadi vrvico na obe iztegnjeni roki (slika 1). Nato si jo ovij okoli vsake roke (slika 2). Vdeni oba sredinca in vrvico spet napni (slika 3). Dobil si lik, ki ga imenujemo »posteljica«.

Zdaj pa nastopi pomagač. S kazalcem in palcem obeh rok hkrati prime vrvico na obeh križiščih, seže pod spodnje dele vrvice in razširi prste navzgor, tako da nastane tako imenovana »preproga« (slika 4).

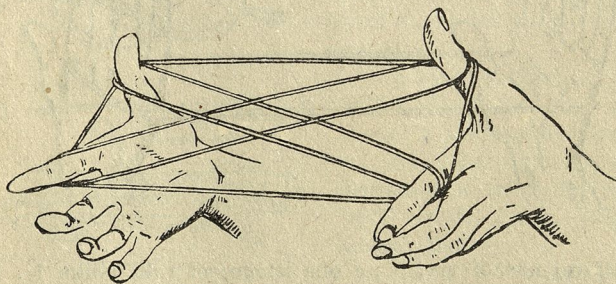
2



3

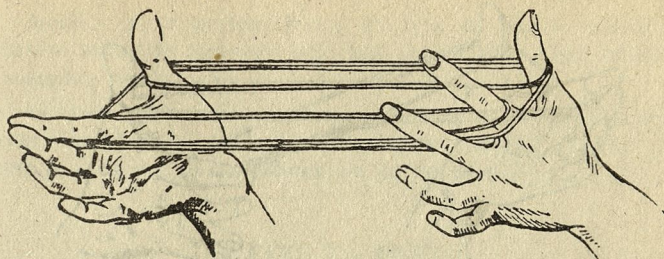


4

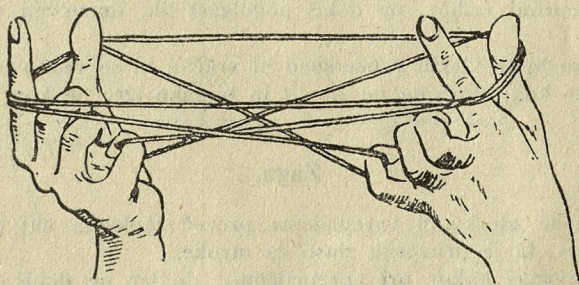


S kazalcem in palcem nato stisni križišči, pojdi navzven in sezi v sredino. Tako dobiš lik, imenovan »voda« (slika 5).

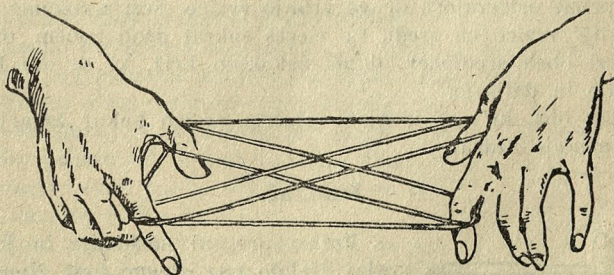
Mezinca upôgni kakor kavlja in primi z njima oba skrajna dela vrvice, prekrizaj roke in potegni vrvico samo navzven ter sezi s kazalcem in palcem v notranjost »vode«. Tako nastane



5



6



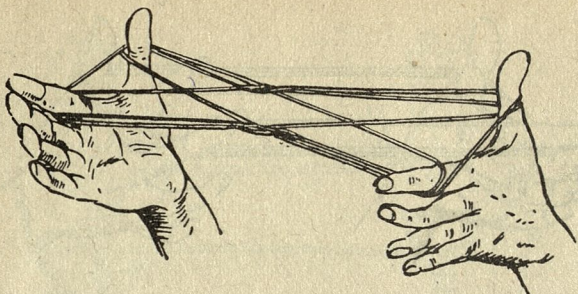
7

»zibelka«, ki je podobna »posteljici«, samo da je obrnjena navzdol (slika 6).

Če primeš spet križišča in sežeš navzdol in navzgor, dobiš figuro, ki je podobna »preprogi«. Če na isti način še enkrat preprimeš, nastane nova »preproga« (slika 7).

Če to »preprogo« spet preprimeš, dobiš »ribo« (slika 8).

8



Preprimi »ribo«, pa dobiš podolgast lik, imenovan »čarovnica«.

Igra bi se vlekla v nedogled in vračali bi se vedno isti liki, če bi se kdaj slučajno ne zmotil in bi tako igre ne končal.

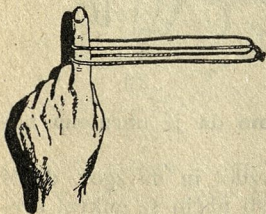
Žaga.

Če se zdi komu »preprijem« preveč zapleten, naj poskusi z »žago«, ki je primerna zlasti za otroke.

Prijemaš kakor pri »preprijemu«, dokler ne dobiš »posteljice«. Tedaj pa primeš z zobmi spodnjo vrvico, pomagač pa ti z roko prime ustrezajočo drugo vrhnjo vrvico. Sezi z rokama spod in obdrži vrvico na sredi. Če vlečeš enkrat proti zobém, drugič v smeri obeh sredincev, dobiš nekakšen križ, ki se mu konci krajšajo in daljšajo.

Ker oba, ki igro izvajata, vlečeta vrvico kakor žagarja, se igra imenuje »žaga«.

Izmikač.



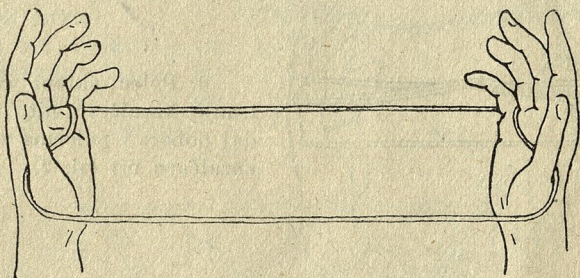
Vrvico pregani na dvoje in jo zavozlaj. Nekdo naj iztegne prst. Nanj položi vrvico, tako da nastaneta kakor dve vzporednici, med katerima je prst. Nato vtakni kazalec levega skozi obe vzporednici, ki ju tvori vrvica, na tovarišev prst pa natakni tudi nasprotno zanko vrvice. Človek bi mislil, da vrvica, ki se z dvema zankama drži prsta, ostane zvezana. Da še podčrtamo ta občutek, položimo na tovarišev prst še prst z naše desnice.

Medtem pa s prstom leveice, ki smo ga bili že položili na polovico vrvice in katerega zdaj tudi držita obe zanki, izpustimo eno zanko, ne da bi se za to kako posebej menili.

Če nato z levico potegnemo za vrvico, bo tovariš debelo gledal, ko bo videl, da zdrsne vrvica brez vsake ovire s prsta. Stvar je zelo preprosta, učinek pa je presenetljiv.

B) LIKI ZA ENEGA

Začetna figura.



Sl. 1

Večina likov se začne z isto figuro.

Zanko položiš na oba palca, oba mezinca vtakneš od spodaj v zanko, da pobereta zunanji del zanke (slika 1).

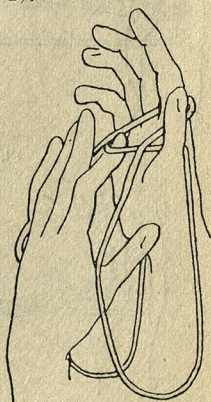
Potem dlani približaš. Desni kazalec pobere od spodaj nit, ki leži na levi dlani. Levi kazalec pobere nit, ki leži na desni dlani, in jo potegne skozi zanko, ki leži zdaj na desnem kazalcu (slika 2).

Roki razmakneš. Ena zanka leži na palcu, druga na kazalcu, tretja na mezinцу obeh rok.

Zunanja palčeva nit se križa z notranjo kazalčevo, zunanja kazalčeva pa z notranjo mezinčevo nitjo.

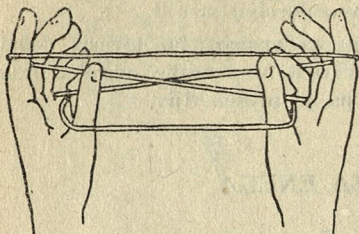
Zunanja mezinčeva in notranja palčeva nit segata neposredno od prsta na desnici do ustrežajočega palca na levi.

To začetno figuro označimo s figuro A.

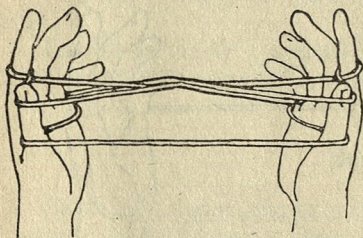


Sl. 2

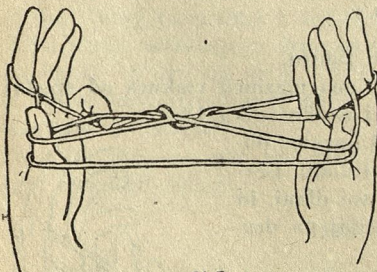
Nebeška lestva.



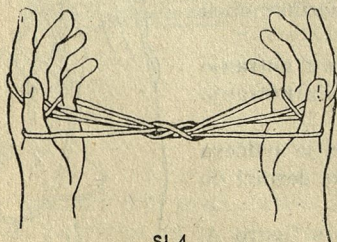
Sl. 1



Sl. 2



Sl. 3



Sl. 4

1. Figura A.

2. Palca potegni iz zanke, niti nategni.

3. Dlani obrni navzven. Palca pobereta od spodaj zunanjo mezinčev nit in se vrneta v običajno lego. Dlani obrni drugo k drugi (sl. 1).

4. Palec skloni čez notranjo kazalčev nit, od spodaj poberi s palcema zunanjo kazalčev nit (sl. 2).

5. Mezinca potegni ven iz zank.

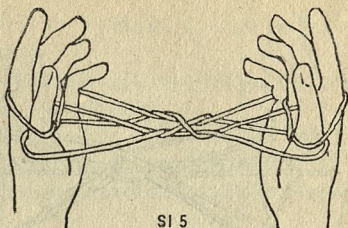
6. Mezinca nagni čez notranjo kazalčev nit in poberi od spodaj zunanjo palčev nit (slika 3).

7. Izpusti palčevi zanki.

8. Nagni palca čez kazalčev zanko, poberi od spodaj notranjo mezinčev nit. Palca se vrneta v svojo običajno lego (sl. 4).

9. Z levim kazalcem in palcem položi desno kazalčevo zanko na desni palec.

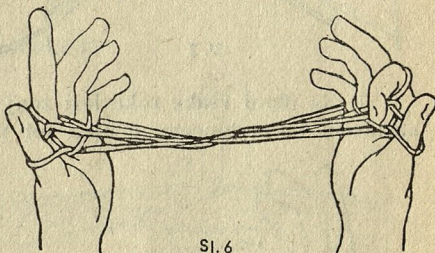
10. Stori isti gib z drugo roko (slika 5).



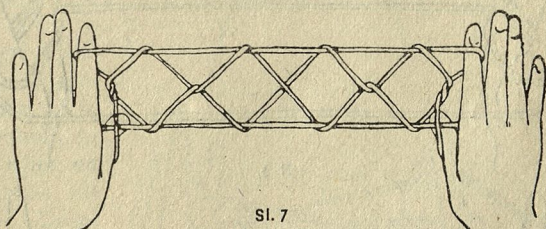
Sl. 5

11. Nagni palca drugega k drugemu navznoter in izpusti spodnjo palčevo zanko. Palca spet vzravnaj (slika 6, levica).

12. Tik ob palcu je nastal trikotnik. Vtakni kazalca od zgoraj v ta trikotnik (slika 6, desnica).



Sl. 6



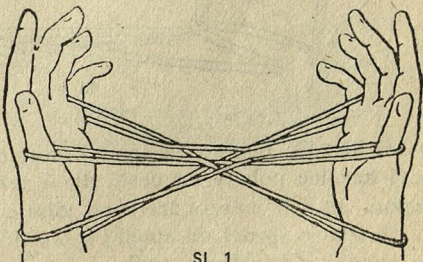
Sl. 7

13. Mezincea potegni iz zank, zasuci dlani navzven, lik raztegni in pri tem kazalec in palec obeh rok kar se dá razmakni (slika 7).

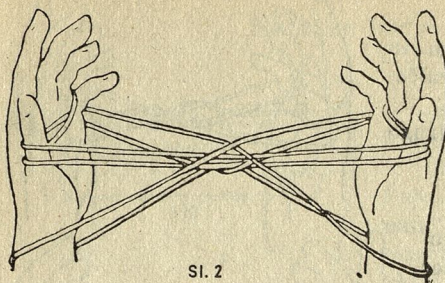
Četverokotnik.

1. Figura A.

2. Palca vtakni od spodaj v kazalčevo zanko. Prstanec in sredinca vtakni od spodaj v kazalčevo zanko in spusti to zanko, da ti pade na zapestje. Po ena zanka je na zapestju, palcu, mezincu (slika 1).



Sl. 1

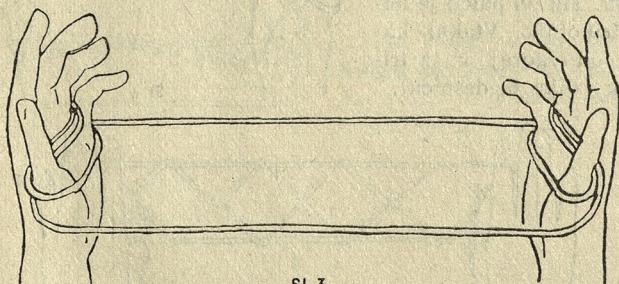


Sl. 2

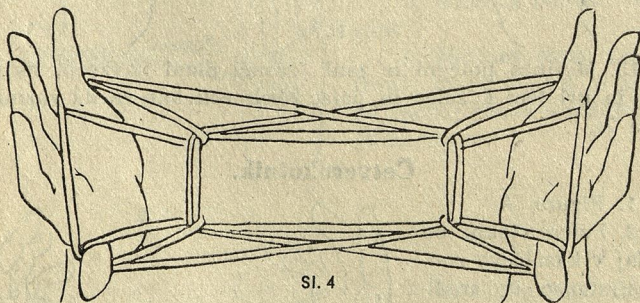
3. Palca pobereta od spodaj notranjo mezinčev nit, mezinca pobereta od spodaj zunanjo palčev nit (sl. 2).

4. Levi kazalec in palec posnameta nit, ki leži na desnem zapestju, in jo spustita. Isti gib izvrši druga roka. Niti nategni (slika 3).

5. Na dlani vsake roke leži zdaj dvojna nit pred sredincem, kazalcem in prstancem, enojna nit pa pred vsemi petimi prsti.



Sl. 3



Sl. 4

Desni kazalec pobere od spodaj enojno, na levi dlani ležečo nit. Levi kazalec pobere na desni dlani ležečo enojno nit. Roke razmakni. Ta gib ustreza tretjemu gibu v osnovni figuri A.

6. Palec spravi od spodaj v kazalčevo zanko. Mezinec spravi od spodaj v kazalčevo zanko.

7. Palec in kazalec levece spravita spodnjo dvojno palčevo zanko čez zgornjo palčevo nit desnice.

8. Palec in kazalec levece spravita spodnjo dvojno mezinčevo zanko nad zgornjo mezinčevo zanko na desnici.

9. Isti gibi se izvrše z levice.

10. Palec spravi od spodaj v kazalčevo zanko. Mezinca spravi od spodaj v kazalčevo zanko. Kazalca osvobodî. Lik raztegni (slika 4).

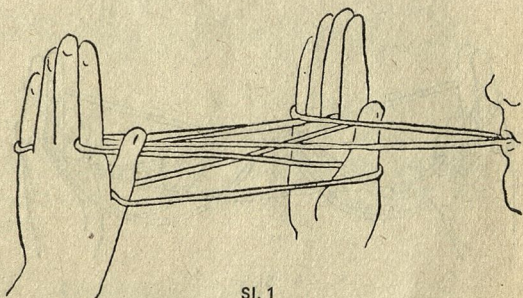
Trikotnik.

1. Figura A.

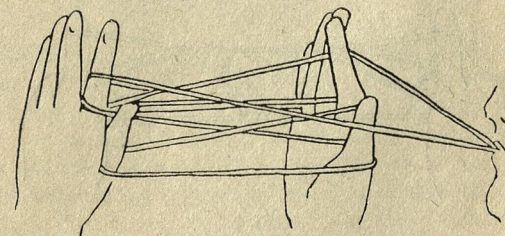
2. Z zobmi potegni zunanjo mezinčevo nit preko vseh drugih niti naprej (sl. 1).

3. Levi kazalec vtakni od zgoraj v zanko, ki jo držiš z zobmi, in poberi z njim od spodaj desno nit te zanke. Desni kazalec pobere od spodaj levo nit te zanke (sl. 2).

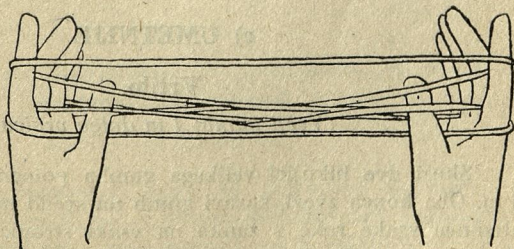
4. Palca osvobodî, niti nategni. Palca nagni čez spodnjo notranjo kazalčevo nit in poberi od spodaj obe zunanji kazalčevi niti. Palca se vrne v svojo običajno lego (slika 3).



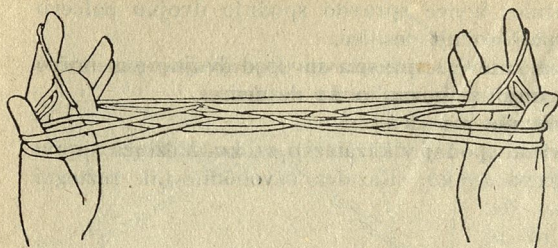
Sl. 1



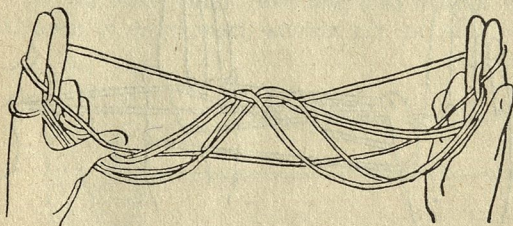
Sl. 2



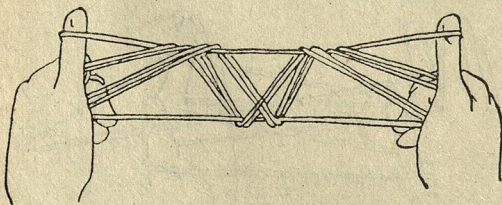
Sl. 3



Sl. 4



Sl. 5



Sl. 6

5. Sredinca nagni čez zgornjo notranjo kazalčevo nit, od spodaj poberi notranjo kazalčevo nit (slika 4).

6. Prstanca in mezinca nagni nad mezinčevo zanko in ju pritisni tesno k dlani.

7. Palca osvo-
bôdi in pusti, da
palčevi zanki pro-
sto obvisita. Palca
pobereta od spo-
daj notranjo ka-
zalčevo nit in jo
potegneta daleč
naprej (sl. 5).

8. Dlani obr-
ni navzven. Palca
drži pokonci. Sre-
dinca nagni nad
zunanjo sredinče-
vo nit in ju pri-
tisni ob dlan. Na-
rejeni lik raztegni
(slika 6).

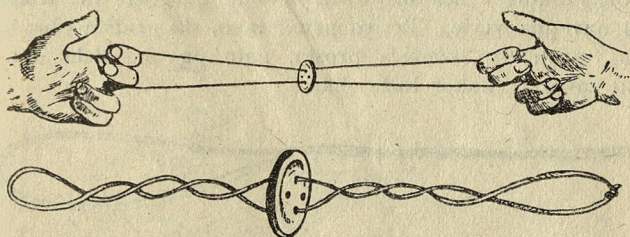
c) UMETNIJE

Vrtílo.

(Večji gumb; 1 m dolga vrvica.)

Skozi dve luknjici velikega gumba potegni vrvico v dolžini 1 m. Oba konca zveži, spravi gumb na sredo in vtakni kazalec in sredinec vsake roke v zanko na vsaki strani, kakor kaže slika. Gumb nato suči, da se bo vrvica dostikrat zavila, kakor kaže

naslednja slika. Nato vrvico nategni in gumb se začne vrteti sam od sebe. Preden se vrv docela odmota, odnehaj, da se gumb sam od sebe lahko začne sukati v nasprotnem smislu in se v istem



smislu začne tudi vrvica zavijati. Tako natezaš in popuščaš skoraj v nekakem ritmu. Ko boš ritem imel v prstih, se bo zdelo, da je vrvica kar elastična in gumb se bo vrtel z veliko brzino zdaj v to, zdaj v ono smer.

Gordijski voz.

(40 cm dolga nit.)

Kakih 40 cm dolgo nit polôži po dolgem po mizi. Naloga se glasi: Primi s kazalcem in palcem leveice za levi konec, s kazalcem in palcem desnice pa za desni konec niti; koncev izpustiti ne smeš, moraš pa zavezati voz z nitjo, ne da bi oba konca izpustil. Kako boš to storil? Vsakdo poskuša, poskuša in ne more. Rešitev pa je preprosta. Preden primeš za nit, prekrizaš roke na prsih. Nato primeš za oba konca in ko roke iztegneš, se naredi voz v niti sam od sebe.

Da se rešiš vrvice, privezane na gumbnico, ne da bi jo pretrgal ali prerezal.

(Šala! — Daljša vrvica.)

Daljšo vrvico zadrgni z zanko za gumbnico na suknjiču. Izjavi, da se je boš rešil, ne da bi vrvico kakor koli poškodoval. Rešitev je prav preprosta: sleci suknjič, pa si rešen...

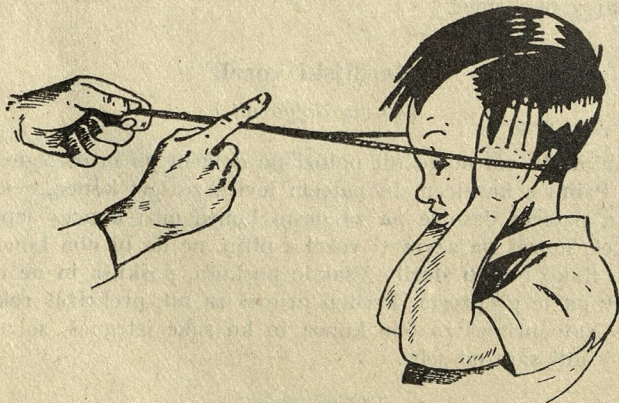
Nevihta.

(1 m dolga vrvica.)

Da vzbudiš v nekom dojem nevihte z dežjem in strelo, zadošča navadna vrvica. Vrvico primi tako, da prideta oba konca skupaj, pusti dva končiča prosta, nato pa oba dela dva- ali trikrat zavozlaj, kakor kaže slika.



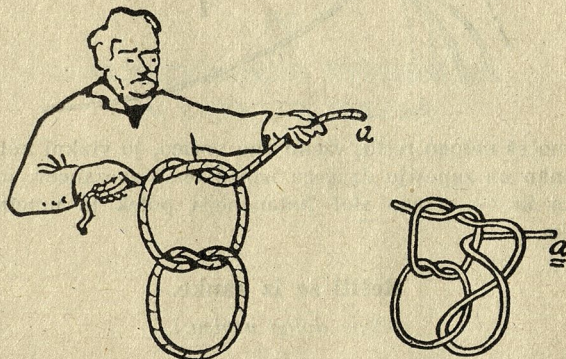
Tisti, ki bi rad na lastna ušesa slišal nevihto, naj si položi zanko, ki je nastala, tako okoli glave, da mu gre čez tilnik in čez obe roki, ki si ju je položil na ušesa. To kaže naslednja slika.



Zdaj pa z levico nategni vrvico in z desnico začni proizvajati s samo vrvico vse tiste značilne glasove, ki jih je slišati pri nevihti, a jih bo slišal samo tisti, ki ima vrvico okoli glave. Če primeš vrvico med palec in kazalec in jo drgneš z obema prstoma, bo oni slišal, kot bi pihal veter in bi deževalo. Če udariš s prstom po napeti vrvici, bo slišal tresk. Če pa drsiš po vrvici z nohti, se bo oglasil grom.

Čudna zanka.*(Dolga vrvica.)*

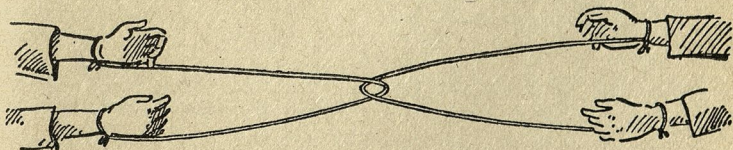
Vzemi dolgo vrvico in zaveži dve zanki, kakor kaže slika. Zank nikar zadrgniti. En konec vrvice primi, drugi konec (a) pa daj nekomu in mu narôči, naj obe zanki razveže. Ne sme pa



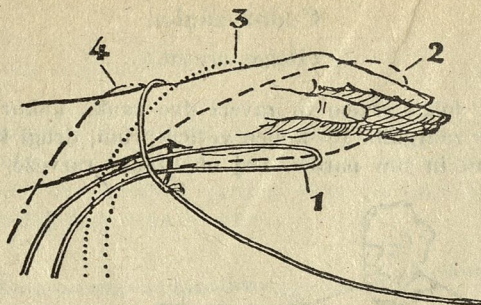
konca a morebiti vtikati nazaj v zgornjo, potem pa spet v spodnjo zanko. Tako bi bila stvar preprosta. Razvezati ju je treba drugače. Kako? Slika jasno kaže, kaj je treba narediti s koncem a. Če ga tako »zavozlaš« in potem zanj potegneš, obe zanki izgineta.

Dva zvezanca rešiti.*(Dve dolgi vrvici.)*

Priveži en konec vrvice okoli zapestja desnice, drugi konec okoli zapestja leve nekega izmed družbe. Enako dolgo vrvico



navežeš prav tako drugemu na obe roki, samo da spelješ to vrvico čez prvo (glej sliko). Naloga se glasi: Zvezanca naj se rešita, ne da bi vrvici odvezala ali celo prerezala!



Če hočeš nalogo rešiti, vzemi eno vrvico, jo vtakni kot zanko skozi zanko na zapestju drugega izmed obeh zvezancev, jo spelji čez roko in — rešena sta! Natančnejši potek te umetnije pa kaže slika.

Rešiti se iz zanke.

(Prav dolga vrvica.)

Kakih 4—5 m dolgo, tenko vrvico pregani na dvoje, daj oba konca nekomu v roke, nasprotni dvojni konec si vtakni skozi gumbnico in prosi tistega, ki drži oba prosta konca, naj ju vtakne skozi pentljo ter nastalo zanko zadrigne. Tako te drži privezanega za gumbnico. Nato ga pozôvi, naj potegne oba prosta konca skozi ključavnico, naj ju na oni strani vrat spet zagrabi in za nič na svetu ne izpusti. Povej, da se boš kljub temu rešil zanke. Oni te uboga, ti pa zapri vrata in razširi zanko, vtakni glavo skozi, jo potegni preko hrbta in stopi čeznjo. Čez hip ali dva vrata spet odpreš in stopiš v sobo, ne da bi bila vrvica kakor koli poškodovana. Oni jo zdaj lahko potegne skozi ključavnico.

IV.

DOLOČANJE PRVEGA
IN ODKUP KAZNI

IV.

DOLOŽNICE PRVEGA
IN DRUGA KAZNA

1. Kdo bo prvi?

Pri večini iger je važno, da se določi, kdo bo prvi. Prepiru se izognemo na ta način, da prepustimo »sreči«, naj ona določi prvega.

»Srečo« kličemo na več načinov: z izštevanjem, z vabljanjem, z »lazo«, z žrebanjem s slepo mišjo, s fucanjem. Vse te načine bomo opisali v naslednjem.

Izštevati.

Otroci se ustopijo v krog. Ponekod položi vsak svoj desni kazalec na žrebalčevo koleno. Žrebalec začne pri sebi s prvim zlogom izštevalnice in nadaljuje z naslednjimi zlogi na vsakem kazalcu po vrsti. Po navadi pa žrebalec samo s kazalcem pokazuje na vsakega po vrsti. Kogar zadene zadnji zlog, je »rešen« in izstopi. Na ta način se žreba tako dolgo, da so »rešeni« vsi razen enega.

Izštevalnic je neznansko veliko število. Po navadi jih tvorijo spakedrane ali izmišljene besede, ki nimajo nobenega smisla. Navajamo samo nekaj najbolj znanih z vseh slovenskih predelov.

An, ban,
pet podgan,
sedem miš,
v uh' me piš!

*

Andra, bandra, vinčice,
sija, bija, kam pa gre?
Elfa raka, tika tak,
sija, bija — ven!

*

Andle, bandle,
cuckov sin,

kje si hodil,
kje si bil?
Po vrtu sem špaciral,
kamenčke nabiral,
domov prišel,
potice prosil,
tepen bil,
nič dobil!

*

Andrle, pandrle
piku žene,
one, mone

ošterlajha,
cviderlajha
pika pajka,
pink, ponk
tidl, tonk.

*

Ančka pančka,
pomarančka,
v prvi klopici sedi
in napiše črko i,
pika, vej'ca — ven!

*

Ančka bančka,
pomarančka,
etka, betka — muc!

*

Didl didl dajčka,
mi imamo zajčka,
noge ima štiri,
niso nič pri miri,
en, dva tri —
zajček si zdaj ti!

*

Ena bena benica,
bodi moja ženica,
en pen pen,
pojdi ti zdaj ven!

*

Ekate, pékate, cúkate me,
abe, fabe, domine!
Etkenu, petkenu, kufr, stuc,
kvinte, kvante, vinga, fuc.

*

Enega, benega, čičeka, lenka,
šmükla, dükla, divola, düks.

*

Ene, tene, tike, take,
inter bone dvake.

Edrum, bedrum, puterštuc,
kvinte, kvante, bense fuc!

*

Ete, tete, tinteroč,
jaz sem kmetič, ti si mož.
En, dva tri —
ven greš ti!

*

Eva je po vrtu hodila,
koliko ptičev je naločila?
Ena, dve, tri —
pojdi ven ti!

*

Ena tebèna,
ti kuka zelena,
posmuk, posmuk —
ti, tele, si vuk!

*

Ena podgana miši lovi,
eno ujame, se kislo drži.
Ena, dve, tri —
ujem' jo še ti!

*

Eci, peci, pec,
ti si mali zec,
ti si mala prepelica,
eci, peci, pec!

*

Ena, dve, tri —
pojdi puta ven ti!

*

En peden, pet peden,
žalec, palec,
enka — ven!

*

En kovač konja
kuje,

kol'ko žebļjev po-
trebuje.

En, dva, tri,
kdor ni priden,
ta miži.

*

Ena bela hišica,
kol'ko oken pa imá?
En, dva, tri —
povej hitro ti!

*

Ena bela lilija,
notri pleše deklica.
Lil'ja ovení —
pojdi ven zdaj ti!

*

Ivan je po vrtu hodil,
mnogo ptičev je vlovíl.
En, dva, tri —
lôvi jih še ti!

*

Ini, ani, ho!
Kapitani, ho!
Cika bela, cika bela —
string, strang stro!

*

Ina, ane, u,
kapitan je tu!

Citravél, citravél —
trenk, trunk, trunk!

*

Kovač 'če konja podkovati.
Kol'ko žebļjev mora dati?
Eden, dva, tri,
pojđ' venkaj — ti!

*

Na vrtu je drevo,
v drevesu je gnezdo,
v gnezdu je jajce,
v jajcu je ptič!

*

Tanči, naranči;
pri sókoti, pri mókoti,
pri zrcni, pri trnci,
mazulka ven!

*

Ti si krava belka bela
in vesela.
Daj mi mleka! Muci dala,
ti si črni buc!

*

Ti boš mačka,
jaz sem miš,
jaz bom bežal,
ti loviš!

*

Vrti se, vrti, deseto koló,
ti se pa pelješ v zlato nebó!

»Laza«.

Vsi udeleženci primejo s pestmi za daljšo palico (pastirji na paši za bičevnik). Prijemati morajo izmenoma z eno pestjo. Če so štirje, A, B, C, D, primejo takole: A z desnico, B z desnico, C z desnico, D z desnico, nato pa A z levico, B z levico, C z levico, D z levico. Nato se pa začne »laza«: A prestavi desnico tik nad

D-jevo levico, B prestavi desnico tik nad A-jevo desnico itd. Tisti, ki najprej doseže konec palice (ali bičevnika), je prvi. — Včasih se govori zraven tudi: Eci, peci, pec...

Fucati.

Novec se vrže kvišku. Gre za to, kaj kaže, ko pade na tla. Po dogovoru velja »cifra« ali pa »mož«: kdor vrže domenjeno stran, bo prvi.

Fucanje je tudi samostojna igra, podobna kockanju.

S slepo mišjo žrebat.

Nekomu zavežejo oči, ostali stopijo narazen in obstanejo. Oni začne iskati. Tisti, na katerega naleti najprej, bo prvi v igri.

Še en način je ta, da enemu iz družbe zavežejo oči, vsi drugi pa se ustopijo v vrsto in korakajo mimo njega. Vsak ga potreplja po prsih. Če pa zakliče oni z zavezanimi očmi: »Stoj!«, mora obstati tisti, ki je ravno pred njim. On bo prvi.

Vadljati se.

Pri tej igri imamo navadno tri »figure«, ki jih predstavlja roka. Pest pomeni »kamen«, dva iztegnjena in razprta prsta sta »škarje« in navzgor iztegnjena dlan velja kot »papir«. Oba vadljavca zamahmeta hkrati z desnico trikrat po zraku in pokažeta tretjič spodaj eno izmed »figur«. Če pokažeta oba isto, ponovita igro. Sicer pa zmagajo »škarje« nad »papirjem« (ker ga lahko razrežejo!) in zapadejo ob »kamnu« (ker ga ne morejo rezati!). »Kamen« torej zmaga nad »škarjami«, a zapade ob »papirju« (ker ga »papir« lahko zavije!). Kdor odnese »zmago«, je prvi.

2. Kazni.

To, kar so udeleženci pri raznih igrah kot kazen zastavili, je treba na koncu igre odkupiti. To je dostikrat »veselejši del« vsake igre...

Nekdo ima zastavljene predmete v predpasniku ali vreči ali v čem podobnem, kamor udeleženci ne vidijo in kamor tudi sam ne vidi. Ko prime predmet v roko, reče navadno:

»Kaj zasluži ta človek, ki je svoje blago izgubil pa bi ga rad nazaj dóbil?«

Tisti, ki je za sodnika, pove »ceno« ali »odkup«.

»Odkupov« je dolga vrsta in ne bomo mogli vseh navesti. Če bi se ravno kje ne mogli nobenega spomniti, jih podajamo v naslednjem nekaj:

1. Lastnik naj nekaj zapoje.

2. Lastnik naj pove kakšno smešnico.

3. Lastnik naj pove kakšno zgodbo.

4. Lastnik naj deklamira kakšno pesem.

5. Lastnik naj testament dela. — Zavežejo mu oči, nakar ga sodnik vprašuje, komu kaj zapusti. S kretnjo nakaže, na primer, zaušnico in vpraša, komu jo zapusti. Prizadeti imenuje nekoga iz družbe. Sodnik nakazuje s kretnjami še druge stvari in prizadeti vsakokrat pove, komu kaj zapusti. Ko je testament narejen, mu odvežejo oči, povedo, komu je kaj zapustil, nakar mora oporoko tudi izvršiti, to je, dati vsakemu, kar mu je zapustil.

6. Lastnik se mora spovedati. — Podobno »testamentu«. Zavežejo mu oči in sodnik ga spet izprašuje: kolikokrat je naredil to in ono, kar označuje s kretnjami. Prizadeti odgovarja s števili: 2 krat, nobenkrat itd. — Ko je spoved končana, mu povedo, kako se je spovedal.

7. Lastnik naj abecedo pove. Ampak od zadaj!

8. Lastnik naj pove poštrevanko. Ampak od 9 nazaj!

9. Lastnik naj gre po vodo v vodnjak. — Ustopiti se mora h komu, da bosta stala skupaj s hrbtoma, se preprijela z rokami in se privzdigovala drug drugega (gl. str. 29.: Tehtnica, tudi Vodnjak).

10. Lastnik mora obrtnike ugibati. — Prizadeti mora iz sobe, nekaj od prisotnih pa se domeni, kakšne obrtnike bodo s kretnjami predstavljali. Nato pokličejo onega v sobo. Uganiti mora, kaj predstavljajo.

11. Lastnik mora zvezde šteti. — Štejejo se takole: »Ena, dve, tri in vse druge zraven.«

12. Lastnik naj peč počasti. — Poklekniti mora k peči, rekoč:

Ljuba peč, jaz te počastim,
tebi je treba drvá,
ženskam je treba možá!

13. Lastnik naj opravi kakšno delo (naj kje pomete, naj kaj razloži in spet zloži itd.).

14. Lastnik naj zapleše (ostala družba zraven poje).

15. Lastnik naj opravi kakšen telovadni gib (odročenje, po-
čep itd.); treba je tudi določiti, kolikokrat.

Seznam kazni bi se lahko nadaljeval v nedogled. — Pri
izbiranju se ogibljimo neokusnosti!

V.

DOMAČI ČARODEJ

1. Potegavščine.

Zvite stave.

(Vsaj dva.)

Prvi stavi z drugim, da ne bo rekel trikrat »dà«. Stavi se lahko za malenkost (manjši novc, jabolko in podobno). Prvi reče: Danes je lepo vreme. — Drugi: Da. — Prvi: Jutri bo dež. — Drugi: Da. — Prvi: Ti si stavo izgubil. — Drugi bo zdaj rekel »da« in bo s tem priznal, da je stavo izgubil; če bo pa rekel »ne«, jo bo pa tudi izgubil.

Drugačna stava se lahko sklene tako, češ da drugi ne bo rekel trikrat »ne«. Prvi mora zato reči v tretje: »Ti stave nisi dobil.« Drugi bo tako v vsakem primeru stavo izgubil.

Tretja stava je lahko tale. Prvi reče: »Usedel se bom na tak prostor, kamor se ti ne boš mogel usesti, čeprav se boš lahko prosto gibal.« Prvi se bo najprej usedel na stol. Drugi za njim. Nato bo sedel na tla. Drugi za njim. Naposled pa se prvi usede drugemu v naročje — tja pa drugi ne more. Stava je dobljena.

Prvi reče: Rekel bom hokus pokus — in ne boš si mogel sam sleči suknjiča (sezuti copate ali podobno)! — Stava je sklenjena. Drugi si začenja slačiti suknjič (ali sezuvati copato) — prvi tudi. Stava je dobljena — ni se slekel (ali sezul) s a m!

Nemogoče stvari.

(Vsaj dva.)

Reci komu:

1. naj se postavi tik k steni ali drevesu in naj pobere nekaj, kar leži tik pred njim, ne da bi upognil kolena;

2. naj se postavi z desno ali z levo stranjo tik k steni ali h kakemu drevesu in naj dvigne nogo nasprotni strani, ne da bi upognil koleno;

3. naj sede na stol, naj stisne nogi k stolovima prednjima nogama in naj vstane, ne da bi noge premaknil in ne da bi bil sklonil gornji život naprej.

Vse to so na videz zelo lahke stvari, a jih je nemogoče izvesti. Lahko staviš z nekom, da jih ne bo napravil!

Da nečesa skozi odprta vrata vreči ne moreš.

(Vsaj dva. — Majhna žoga, še bolje kepa zmečkanega papirja.)

Reci komu, da žoge ali kepe zmečkanega papirja ne bo mogel vreči skozi odprta vrata. Vsak ugovarja. Ti ga pa postavi nekaj korakov pred odprta vrata in ga zasuci tako, da kaže vratom hrbet. Dovoljeno mu je, da obrne glavo na levo, metati pa mora z desnico nazaj. Če se še tako trudi, nikoli ne bo zadel. — Če hočeš sam spraviti žogo skozi vrata, moraš meriti tako, kot bi hotel zadeti dva ali tri korake desno od vrat. Potem bo žoga letela skozi vrata.

Da pojэш kos kruha in ga spraviš pod poljuben klobuk.

(Trije klobuki; kos kruha.)

Kos kruha deni na mizo in položi zraven tri klobuke. Nato s svečanim obrazom vtakni kos kruha v usta, ga pojej in vprašaj navzoče: »Pod katerega izmed teh treh klobukov naj spravim pravkar zaužiti kos kruha?« — Ko določijo klobuk, ga vzemi in se pokrij z njim. Tako pride kruh pod klobuk...

Da se dva ne moreta dotakniti, dasi sta le pol metra narazen.

(Dva.)

Kadar je družba že dobre volje, si dovôli tudi tole šalo. Reci: Lahko storim, da se dva med vami ne bosta mogla drug drugega dotakniti, čeprav bosta komaj pol metra vsaksebi. Ne jaz ne kdo drug se ju poprej ne bova dotaknila! — Ko se dva prigrasita, odpri vrata, spremi enega čez prag, se vrni, vrata zapri, potisni drugega k vratom in jima zdaj narôči, naj se primeta, če se moreta — skozi zaprta vrata!

Da več oseb ne spravi stola z mesta.*(Štirje. — Navaden stol s štirimi nogami ali stolec s tremi nogami).*

V vsaki družbi bo vzbudila ta šala mnogo smeha. Postavi stol na sredo in reci štirim osebam, naj se postavi vsaka k eni nogi stola, naj se obrne, da pokaže stolu hrbet, naj se skloni, se razkorači, vtakne obe roki med noge in tako prime za nogo stola. Vsaka bo vlekla na svojo stran.

Vsa zadeva je še mnogo smešnejša, če se tri osebe spravijo k stolcu s tremi nogami!

Da nekdo misli, da se mu je novec prijel čela.*(Dva. — Novec; kapljica kleja ali smole.)*

Manjši novec si pritrdi s kapljico kleja ali smole na konec kazalca. Nekomu pritisni novec trdno na čelo in ga nekaj časa tšči. Nato pa prst hitro odmakni in novec skrij. Oni bo mislil, da se ga novec drži. Prej se domenita, da se s prsti ne bo prijemal za čelo. Na veliko veselje ostale družbe se bo dolgo časa stresal, da bi spravil »novec« s čela.

V zrcalo se seveda ne sme pogledati!

Da nihče ne more skočiti čez slamnato bilko.*(Vsaj dva. — Slamnata bilka.)*

Slamnato bilko položi po dolgem tik k steni — pa naj kdo skoči čeznjo, če more!

Ali pa jo položi na tla, a zahtevaj, da tisti, ki bo skočil, ne sme pripogniti niti kolena, niti života, niti glave.

Da dve osebi ne moreta sveče prižgati.*(Dva. — Dve sveči.)*

Eden vzame prižgano, drugi neprižgano svečo v roke. Oba poklekmeta na eno koleno, drugo nogo pa pri stopalu primeta in za spoznanje privzdigujeta od tal. Tako drži vsak v eni roki svojo nogo, v drugi pa svečo. Zdaj pa naj si tisti, ki drži neprižgano svečo, prižge svojo svečo ob sveči drugega. Ne bo mu uspelo!

Da spraviš novce izpod klobuka, ne da bi se klobuka dotaknil.

(Klobuk, novce.)

Nekoga iz družbe poprosiš za novce, ga deneš na mizo, si izposodiš klobuk, ga povezneš na novce in nato izjaviš, da boš spravil novce izpod klobuka, ne da bi se klobuka kakor koli dotaknil. Iztegni levico pod mizo, kakor bi hotel prestreči novce, ki da bo padel skozi, in poveljaj: Ena, dve, tri! Levico stisni v pest, jo potegni izpod mize in povej, da je novce pod klobukom izginil. Ta ali oni iz družbe bo gotovo radoveden in bo klobuk brž privzdignil. To priliko porabiš, da sam brž pograbiš novce. Spravil si ga tako izpod klobuka, ne da bi se bil klobuka sam dotaknil!

Da daš nekomu nekaj v roke, kar vsi vidijo, samo on ne.

Čarodej mora imeti namazan jezik. Če zna dobro otrobe vezati, bo lahko koga pretental. Po primernem uvodu mu bo namreč dal v roko — njegov lastni uhelj.

Da vzameš novce izmed dveh drugih, ne da bi se ga dotaknil.

(Trije novci.)

Tri novce položi v vrsti na mizo. Reci, da boš spravil drugi novce, ki je na sredi med obema drugima, iz sredine, ne da bi se ga dotaknil. — To storiš tako, da položiš prvi novce zraven tretjega. Tako je prišel novce, ki je bil prej v sredi, na levo stran, ne da bi se ga bil ti dotaknil.

Neko stvar spraviš z odročnimi rokami iz ene roke v drugo.

(Kakršen koli manjši predmet, miza.)

Zbrani družbi povej, da boš vzel neko stvar v roko, da boš roke odročil in ohranil v odročanju, pa boš tisto stvar vendarle spravil v drugo roko. Čarovnija je kaj preprosta. Stvar primi, roke odrôči, nato stvar odloži na mizo, se zasuči in jo primi z drugo roko.

Čarovnik.

(Klobuk; trije plutovinasti zamaški.)

Čarovnik položi vpricho družbe tri zamaške na mizo ali stol in jih pokrije s klobukom. Zdaj vpraša: »Koliko zamaškov leži pod klobukom?« Odgovorijo mu: »Trije.« Privzdigne klobuk — odgovor je bil pravilen. Trije zamaški ležijo na mizi. Zdaj vzame čarovnik vse tri zamaške v roko, veže malo otrobov in dene zamaške neopazno tako na mizo, da dva ležita in eden stoji pokonci. Spet jih pokrije s klobukom. Ponovno vpraša: »Koliko zamaškov leži pod klobukom?« Odgovor se bo glasil spet: »Trije.« Čarovnik bo rekel, da ni res. V dokaz dvigne klobuk: samo dva zamaška ležita, tretji stoji pokonci...

Kako piješ iz polne, a zamašene steklenice?

(Steklenica z zamaškom, kozarec vode.)

Če hočeš izvesti to »čarovnijo«, si moraš poiskati steklenico, ki ima v dnu precejšno vzboklino (steklenice od konjaka itd.). Steklenico nalij polno vode, jo zamaši in izjavi, da boš pil iz te steklenice. Če ti ne verjamejo, stavi. Nato pa steklenico obrni, vlij iz kozarca nekaj vode v vdolbino in pij iz nje. Stavo si dobil!

Iz risa ne pojdeš.

(Daljša vrvica ali trak. Ali pa: kos krede, štirje predmeti.)

Izjavi, da greš lahko po katero koli stvar v sobi, ne da bi stopil iz risa, ki ga bo tvorila zvezana vrvica. Vrvico ali trak namreč zvežeš za oba konca in ga položiš v krogu na tla, sam pa stopiš v sredo kroga. Pozôvi navzoče, naj ti naroče, da pojdi po katero koli stvar v sobi. Naroče ti, da pojdi, recimo, po stol. Ti pograbiš vrvico, jo vzdigneš in stisneš k sebi — pri tem pazi, da ne stopiš čeznjo —, greš do stola, vržeš trak še okoli njega in se vrneš s stolom vred na svoje prejšnje mesto, kjer položiš trak v obliki kroga spet okoli sebe na tla. Storil si, kakor si bil obljubil...

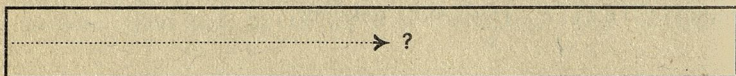
Še drugače izvedeš to »čarovnijo« takole:

Zbrani družbi poveš: Zarisal bom ris, stal sredi njega, v vsak kot sobe boste položili, recimo, kakšno knjigo. Šel bom po vse

štiri knjige, ne da bi stopil iz risa! — Nihče ti ne bo verjel. Narôči, naj položijo knjige v vse štiri kote, ti pa tačas zariši s koščkom krede ris po svoji obleki okoli in okoli života in lepo stopi po vse štiri knjige.

Brezkončna črta.

Ureži si daljši papirnat trak in reci komu, naj nariše na trak v vsej njegovi dolžini s svinčnikom črto, ki naj se tam konča, kjer se je začela. Ni pa dovoljeno, da bi jo v loku pripeljal nazaj ali pa bi jo nadaljeval na drugi strani traku. Kako bo to?



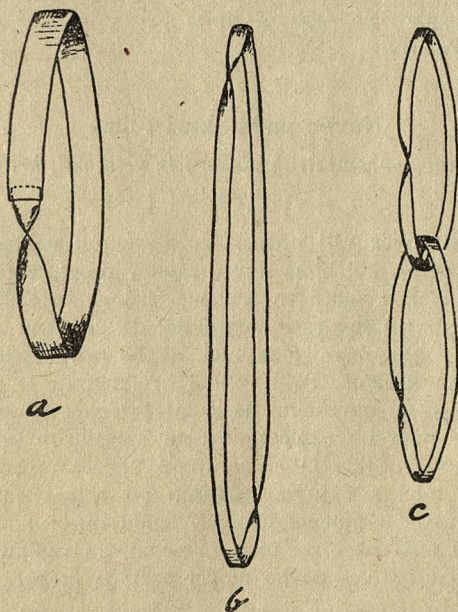
Narédi iz traku obroč, ki nastane tako, da zlepiš oba konca traku. Poprej pa moraš trak za pol obrata zasukati. Če na tak obroč kjerkoli zarišeš črto, se bo končala tam, kjer si jo začel.

Ta obroč, ki mu je dal ime slavní matematik Möbius, je znan tudi kot indijski, afganski, fakirski obroč. Ime je navsezadnje postranska stvar. Glavne so njegove čudovite lastnosti. Seznaniti se hočemo z njegovimi posebnostmi.

Pripravimo si papirnat trak, ki naj meri v dolžino kakih 60 cm in naj bo širok kakih 6 cm. Oba konca je treba zlepití, toda pri tem en konec na pol zavrtimo. Tako nastane Möbijev obroč (gl. sliko 1 a). Če zasadimo škarje na sredo traku in režemo vzporedno z obema robovoma, bi vsakdo pričakoval, da bomo dobili dva taka obroča. Ni res! Dobili bomo samo en obroč, ki pa je dvakrat tolikšen kakor prvi (gl. sliko 1 b). Če pa zdaj prerežemo dobljeni obroč še enkrat po sredi vzporedno z robovoma, ne bomo dobili trikrat tolikšnega traku, ampak — dva obroča, drugega v drugem, katerih vsak je po obsegu tolikšen, kakor je bil prvi (gl. sliko 1 c). Ta pojav je na splošno neznan in marsikdo bo strmél nad našo »spretnostjo«, če bomo stvar izvajali pri mizi!

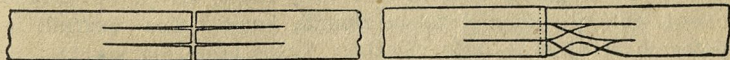
Mnogo zanimiveje pa je, če si pripraviš za takšen nastop večji obroč v dolžini vsaj enega metra. Širok naj bo kakih 10 cm. Oba konca traku najprej dvakrat prerežeš kakih 20 cm na dolgo

na vsako stran, tako da nastanejo na vsakem koncu po trije trakovi v širini 3 cm (gl. sliko 2). Zlepiti je treba nato po dva ustrezajoča trakova, in sicer: prva dva zlepiš čisto navadno,



Sl. 1

druga dva zlepiš tako, da en konec na pol zavrtiš; tretja dva pa zlepiš tako, da en konec popolnoma zavrtiš. Postopek nazorno kaže slika 3. Tako pripravljeni obroč pokažeš družbi, malo po-



Sl. 2

Sl. 3

mahaš z njim po zraku, vzameš škarje in začneš rezati. Najprej odrežeš tisti del, čigar konca sta čisto navadno zlepljena. Če ta del nato še enkrat po dolgem prerežeš, dobiš dva enaka obroča.

Nato odrežeš drugi del, čigar konca sta zlepljena tako, da je obroč enkrat zasukan. Ko tega še enkrat po dolgem prerežeš, dobiš en sam obroč, ki pa je še enkrat tolikšen, kakor je bil spočetka. Preostali tretji del obroča spet prerežeš po dolgem na dvoje in dobiš dva obroča, ki sta zatakljena drug v drugega.

Gledalci sploh do sape ne bodo prišli, tako se bodo čudili tvojemu čarovništvu!

Novec pade skozi mizo.

(Robec z všitim novcem, drug novec iste velikosti, krožnik z vodo, miza.)

V snažen robec všij novec. Izprosi si od nekoga v družbi enak novec. Delaj, kot bi ta novec zavil v robec, v resnici ga pa spretno stisni med palec in kazalec. Ko si končal, daj robec navzočim, ki naj s tipanjem ugotovijo, da je novec res v njem. Robec polóži nato na mizo in reci, da bo novec padel iz robca skozi mizo na krožnik. Pripravljeni krožnik, ki je napolnjen z vodo, pokaži vsem navzočim, da se prepričajo, da je samo voda v njem. Nato podrži krožnik pod mizo, spretno in brez žvenkljanja spusti vanj novec, ki si ga držal ves čas med palcem in kazalcem, potolci s čarovno paličico po robcu na mizi, reci: »Hokus pokus!« in potegni krožnik izpod mize. V njem bo res novec. Prijel boš robec na mizi za vogal, ga vzdignil v zrak in stresel. Všiti novec res ne bo mogel pasti iz njega!

Zlomljena in spet cela vžigalica.

(Robec z všito vžigalico; še ena vžigalica.)

Gospôda, rêci zbrani družbi, dali mi boste vžigalico. Prej naj naredi kdo nanjo s svinčnikom ali s čimer že kakršno koli znamenje. To vžigalico bom zavil v svoj robec, da jo bo vsakdo otipal, nato jo bomo v robcu zlomili, bomo robec razgrnili in potegnili iz njega — célo vžigalico. Videli boste, da je ista.

Kako to? V robčev rob si skril prej drugo célo vžigalico. Preden začneš svojo »čarovnijo«, robec prosto razgrneš in ga v zraku streseš. V robu skrita vžigalica seveda ne bo padla iz njega. . . Nato prosiš, naj nekdo dobi od nekoga vžigalico, naj na skrivaj naredi kakšno znamenje vanjo in naj jo položi na sredo

robca, ki si ga razgrnil na mizo. Nato robec večkrat pregani in si pri tem dobro zapomni, kje je tvoja vžigalica, skrita na nekem mestu v robu. To svojo vžigalico nato otiplji in jo daj tipati vsakemu v družbi. Vsak bo mislil, da tiplje vžigalico, ki je bila položena na sredo razgrnjenega robca. Nazadnje naprosi nekoga, naj vžigalico, ki jo čuti skozi robec, prelomi. Vzemi nato robec, ga položi na mizo, ga spet razgrni in vzemi iz njega — celo vžigalico ter jo vrni tistemu, ki ti jo je bil posodil.

Novec izgine iz roke.

(Droban novce; malo voska.)

Novce položi na dlan, na nohet sredinca pa si pritisni prej nekoliko voska. Če zdaj roko brž stisneš v pest, pritisni z nohtom sredinca na novce, le-ta se bo vtisnil v vosek. Če pest spet spretno odpreš, izgine novce z dlani, ker se tišči sredinčevega nohta. — Da novce izgine pred družbo, si pripravi vse, kakor smo pravkar opisali. Položi novce na dlan, nato stisni pest, potrka s čarovno paličico po njej, reci: »Hokus pokus!« in pest urno odpri. Novca ne bo več!

Novce na dlani.

(Dva. — Novce.)

Prvi naj iztegne desno dlan in naj nanjo položi novce. Drugi položi svojo desno dlan zraven desne dlani prvega, tako da se mezinca dotikata. Drugi pravi: »Zdaj bom štel do tri. Ko bom rekel 'tri', roko z novcem skrči!« Res šteje, a preden reče 'tri', izpodbije dlan prvega tako, da pade novce na njegovo (drugega) dlan. Vsakdo bo mislil, da ima novce še prvi. — Kdor hoče to znati, se mora prej vaditi, ker zahteva ta umetnija dosti spretnosti.

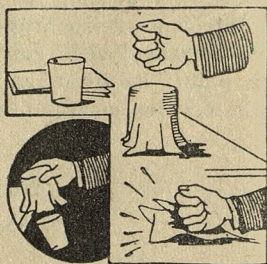
Na prazni tablici se prikaže pisava.

(Tablica; košček sveče; krpa.)

Na navadno otroško tablico napišeš z voskom ali s svečo kakršne koli besede ali okraske. Če potegneš nato po tablici s krpo, ki je polna krednega prahu, se bodo črke ali okraski prikazali na tablici. To lahko porabiš za imenitno »čarovnijo«.

Kozarec se udre skozi mizo.*(Kozarec; kos papirja.)*

Na mizo postavi navaden kozarec, zraven si pripravi kos papirja. Tolikšen naj bo, da kozarec lahko z njim popolnoma pokriješ in da ostane neviden, če pritisneš papir okoli in okoli h kozarcu. Papir naj bo rajši trši kakor premehak, nikakor pa ne sme biti prosojen. Vse skupaj nato primi, potolci s kozarcem ob mizni rob, nato previdno postavi nazaj na mizo. Zdaj napovej, da se bo kozarec udrl skozi mizo.



Vzdigni desno pest, udari z vso močjo po papirju pred seboj — in papir se bo na grozo vseh prisotnih vdal, o kozarcu pa ne bo ne duha ne sluha. Pač. Z nasmehom ga boš potegnil izpod mize.

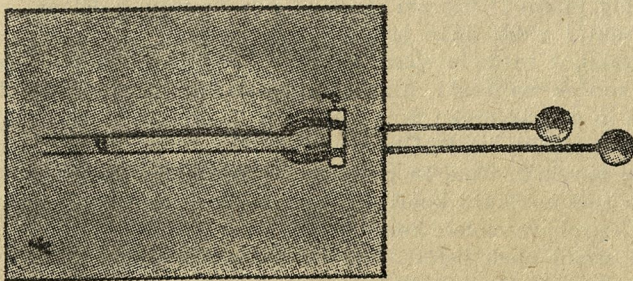
Vsa ta čarovnija temelji na spretnosti. Medtem ko trkaš s kozarcem ob rob mize, spústi kozarec neslišno na kolena. Na mizo postaviš nato sam papir, ki pa je ohranil obliko kozarca! Zato mora biti trd in neprozoren.

Niti v dopisnici.*(Dopisnica, nit; malo pečatnega voska.)*

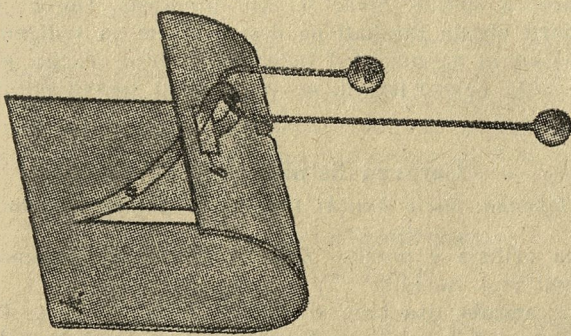
Navadno dopisnico ali razglednico prereži vzdolž po sredini z dvema urezoma, ki naj gresta do 25 mm od vsakega konca. Nastali trak naj meri v širino 5 mm. Na enem koncu pod tem trakom pa izreži odprtino v dolžini 10 mm in širini 3 mm. Slika 1 kaže, da je treba potegniti za trakom in skozi luknjo debelejšo nit, na vsak konec niti pa pritrditi kroglico, ki si jo zgneti iz pečatnega voska. Vsekakor mora biti vsaka kroglica tolikšna, da ne gre skozi 3 mm široko odprtino.

Naloga se glasi: Spravi vrstico z obema kroglicama nepoškodovano iz dopisnice!

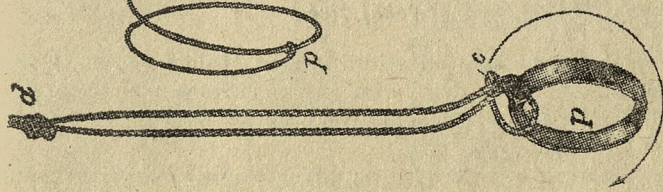
Slika 2 kaže rešitev, ki jo bodo tvoji poslušalci in gledalci zaman iskali!



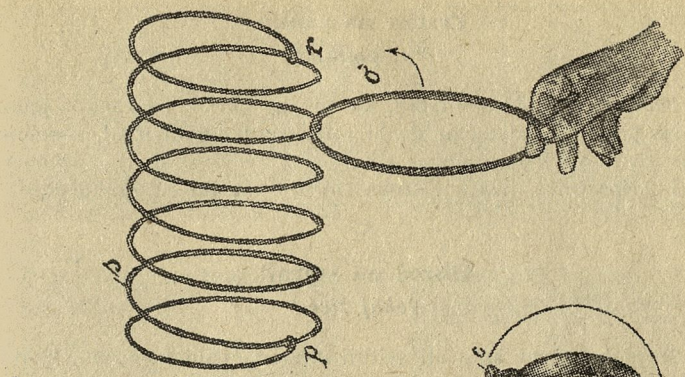
Sl. 1



Sl. 2



Sl. 3



Sl. 4

Prstan na zanki.*(Nit; prstan.)*

Naša slika 3. kaže prstan, ki smo ga obesili na zanko. Kako spraviš prstan z zanke, ne da bi jo razrezal ali raztrgal, posebno še, če držiš vrvico za konec d?

Puščica pove, kako je treba storiti: potegni za zanko c!

Obroč na spirali.*(Nekaj žice.)*

Na debelejšem kolu ali svitku naviješ žičnato spiralo, kakor jo kaže slika 4. Njena dva konca r in p je treba s kleščami pritrditi. Čez zavoje spravi nekoliko večji obroč in ga spusti mednje, da na njih prosto visi.

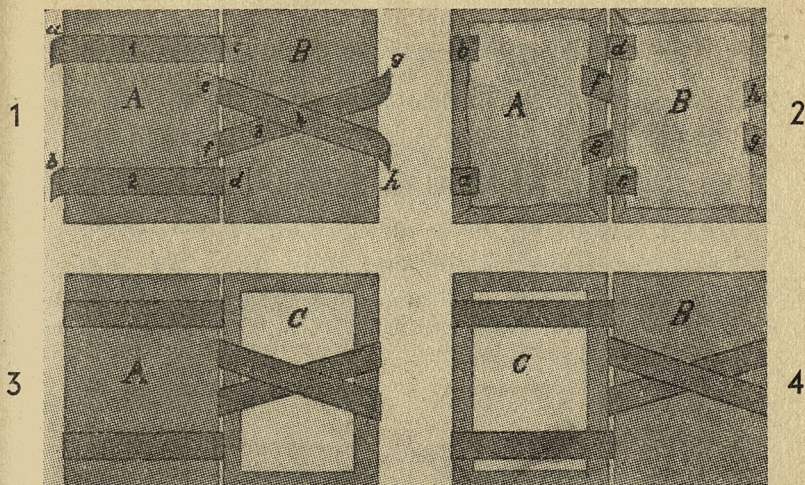
Vso napravo si si že prej napravil. Zdaj pa narôči nekomu, naj spravi obroč s spirale. Stvar je zelo preprosta. Obroč je treba za tri četrti obrata zasukati na desno, potem ga vzdigniti med zavoji kvišku in ga naposled potegniti v stran. Važno je, da tisti, ki poskuša nalogo izvesti, ne ve, kako si spravil obroč na spiralo.

Čarovna listnica.*(Dva koščka lepenke; štirje končki traku; list papirja; lepilo.)*

Ta listnica prihaja v pozabo. Zato jo tudi tukaj opišimo, da si jo bo znal vsak narediti.

Ureži si iz lepenke dva kosa v velikosti 10 cm $\times$ 13 cm. Iz materine skrinje poišči 4 koščke traku (širina 1 cm, vsak košček naj bo dolg 14 cm). Pripravi si nato lepila in začni z delom.

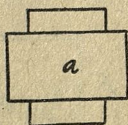
Na sliki 1 vidiš, kako je treba položiti na list A prva dva koščka traku, 1 in 2, in sicer tako, da gleda ob obeh koščkov majhen konček na vsaki strani čez listni rob (pri koščku 1 končka a in c, pri koščku 2 pa končka b in d). Tik zraven lista A je treba položiti list B. Oba druga koščka traku, 3 in 4, položimo tu navzkriž. Tudi tu gledata na vsaki strani končka čez listni rob (pri koščku 3 konček f in g, pri koščku 4 pa končka e in h). Čez robove moleče končke trakov zavihnemo in prilepimo na drugi strani obeh listov. To kaže slika 2. Posebno pazi na končka e in f, ki ju je treba prilepiti na list A, ter na končka



c in d, ki ju prilepi na list B. Da zakriješ zavihnjene in prilepljene končke trakov, prelepiš oba lista na tej strani s čednim papirjem. Če vložiš zdaj manjši list papirja pod navzkrižna trakova na listu B in listnico obrneš, se prikaže list papirja na listu A pod vzporednima trakovima (sl. 3 in 4).

Škatla iz šestih kart.

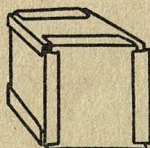
(Šest kart.)



Sl. 1



Sl. 2



Sl. 3

Iz šestih kart narédi škatlo. Posamezne dele smeš gubati, ne smeš jih pa ne lepiti, ne šivati itd. Škatla mora biti trdna. Ali znaš? Slike ti kažejo postopek.

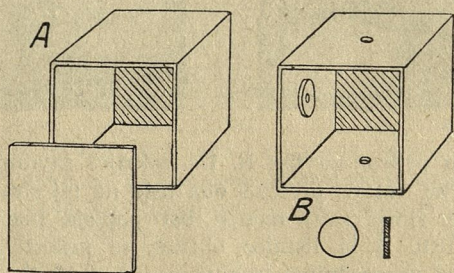
Po dve karti položi drugo na drugo (slika 1) in jima zavihni oba konca, ki gledata čez spodnjo oziroma zgornjo

karto (slika 2), potem vzemi oba dela spet narazen. Ko si vseh šest kart tako zavihal, imajo vse karte obliko kvadrata in zavihani deli omogočijo, da sestavimo posamezne dele, kakor kaže slika 3. Svojo trdnost dobi škatla šele tedaj, ko zatakneмо še zadnji del.

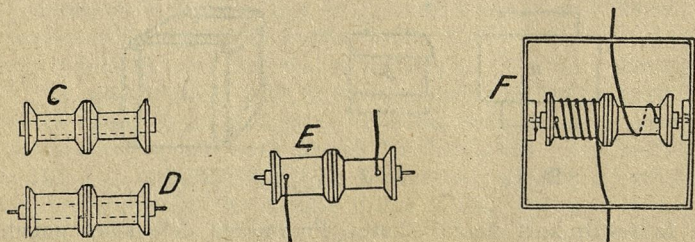
Kocka, ki zna plezati.

(Nekaj lepenke; dva tulca; klin; dva žeblja; kos vrvice.)

Naredi si kocko iz vezanih plošč ali iz trše lepenke (slika A). V kocki sami pritrdi na dveh nasprotnih straneh dva ležaja (slika B). Potem pritrdi dva enako velika tulca od sukanca na lesen



klinček (slika C). V oba konca klinčkov zabij dva žebljeva končiča, tako da bo klinček točno sedel in se vrtel v obeh ležajih; en tulec ovij z lepenko, da bo njegov premer večji od premera



drugega tulca (oboje kaže slika D). Na oba konca tulca pritrdi po en konec vrvice ali niti (slika E). Nato zvrtaј skozi vrhunjо in skozi spodnjо ploskev kocke po eno luknjо (kakor je razvidna

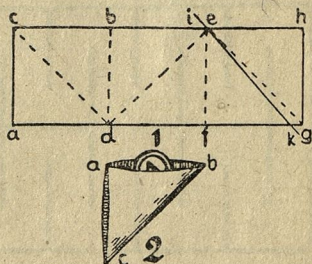
na sliki B). Skozi to luknjo potegni po en konec vrvice. Če kocko nato zapreš in zalepiš, bosta gledala dva konca vrvice iz nje, videz pa bo tak, ko da je pač predrta in je napeljana skozi samo eno vrvico; zato morata biti oba konca vrvice docela enake kakovosti in debeline. Preden kocko zalepiš, moraš nit na debelejši tulec naviti. Držati moraš nato kocko tako, da visi prav ta konec vrvice navzdol. Če potegneš za oba konca, se bo vrvica na enem tulcu odvijala, na drugem pa navijala, zato se bo kocka na vrvi dvigala, kakor bi plezala. Važno je, da je razlika med premerom obeh tulcev čim večja. Če naj kocka spleza spet navzdol, samo nehaj vleči, pa bo zaradi težnosti padla navzdol, pri čemer se bo nit sama od sebe spet odvila ozir. navila.

Začarani škrnicelj.

(Kos tršega papirja; škarje; novc.)

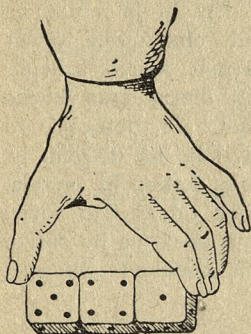
V začarani škrnicelj spraviš novc, ki v njem nato na lepem izgine, pa se spet prikaže!

Pripravi si v ta namen kos zavojnega papirja v obliki pravokotnika, čigar stranice naj bodo v razmerju 1 : 3. Pregani ga, kakor kaže slika 1. Najprej pregani v smeri c—d, tako da položiš a c na c b. Potem pregani v smeri b—d, tako da položiš b c na b e.

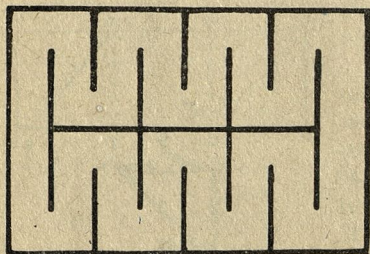


Tako gubaš naprej in dobiš nadaljnje pregebe d e, e f in e g. Nazadnje nastane nekakšen škrnicelj. Zadnji preostali trikotnik e g h hkrati z ozkim trikotnim koščkom sosednjega trikotnika e f g odrežeš v smeri k—i. Ostanek trikotnika e f g zatakneš s konico k med e in f v nastalo dvojno steno škrniclja. Čarovni škrnicelj ima tako dve odprtini — in to je njegova skrivnost. Ena je — kakor kaže slika 2 — med a in b, druga pa med a in c.

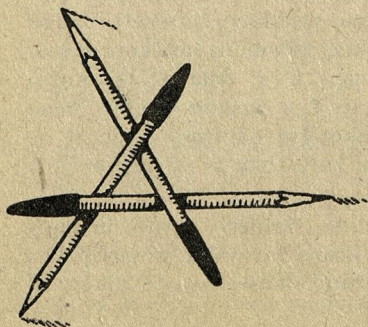
Če zatakneš novc v eno odprtino, škrnicelj obrneš in medtem izgovoriš čarovni rek: »Hokus pokus čarovnija, hokus pokus goljufija!« ter pokažeš drugo odprtino, novca seveda nikjer ni videti. Glej, da papir ni prosojen!

Umetnija s kockami.*(Tri kocke, malo arabskega gumija.)*

Oznani navzočim, da boš z dvema prstoma prijel tri kocke, pa da boš srednjo spustil na mizo, obe stranski pa ti bosta obstali med kazalcem in palcem. Ta umetnija se zdi skoraj nemogoča, je pa zelo preprosta. Kazalec in palec si namaži prej z arabskim gumijem, seveda prav narahlo. Obe stranski kocki zato brez težav obtičita med prsti, medtem ko zdrsne srednja takoj na mizo, če s prstoma le malo odnehaš.

Skozi karto zlesti.*(Dopisnica; škarje.)*

Naznani strmeči družbi, da znaš zlesti skozi karto. Skozi čisto navadno dopisnico ali razglednico! Začudenje bo veliko. Stvar pa je zelo preprosta. Karto razreži, kakor kaže slika. Če jo razvlečeš, dobiš obroč, ki je zadosti širok, da zares lahko zlezeš skozenj.

Piramida iz svinčnikov.*(Trije svinčniki z natikali.)*

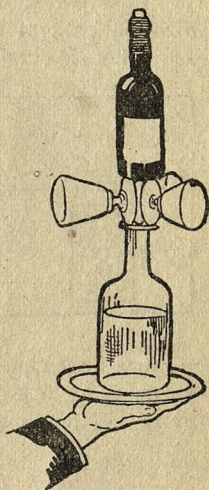
Postavi iz treh svinčnikov takšno piramido, da se ne bodo dotikale ne konice svinčnikov ne nasprotni konci z natikali, vsi trije svinčniki pa se morajo dotikati mize. Kakšna neki je taka piramida? — Rešitev ti kaže slika.

Steklena piramida.

(Steklenica z vodo; vinska steklenica; 3 kozarci; majhen krožnik.)

»Nesti znam hkrati steklenico vode, vinsko steklenico in tri kozarce na tako majhnem krožniku, da bo imela na njem komaj prostora steklenica z vodo!« Kako neki?

Predvsem: stvar ni lahka in zahteva res spretnih rok. Imeti moraš zanj celotni tri pomagače. Krožnik s steklenico vode daj na mizico. Trije pomagači stoje vsak s svojim kozarcem okoli mizice, ti pa imej pripravljeno vinsko steklenico, v kateri naj bo nekaj vina (ali vode). Oni trije s kozarci položijo kozarce na rob vratu steklenice z vodo, tako da so enakomerno in somerno razporejeni in da jim leže podstavki v isti ploskvi. Zdaj postavi ti vinsko steklenico previdno na robove podstavkov vseh treh kozarcev in najprej poskusi, ali je steklenica dovolj težka, da bo kozarce pridržala. Če ni, je treba vanjo še nekaj doliti. Oni trije drže seveda ves čas kozarce, da ne padejo. V vinsko steklenico dolivaj z lijakom. Ko ni več skrbi, izpuste oni trije previdno in počasi vse tri kozarce. Primi krožniček; če ga mirno držiš, stoji piramida trdno. Odveč je pripominjati, da morajo biti kozarci enako veliki.

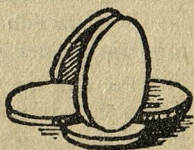


Umetnija s podstavki.

(Pet lepenkastih podstavkov za vrčke.)

Podstavke za vrčke piva poznaš. Narejeni so iz precej debele lepenke. Preskrbi si jih pet in jih postavi tako, da se vsak od njih dotika hkrati ostalih štirih!

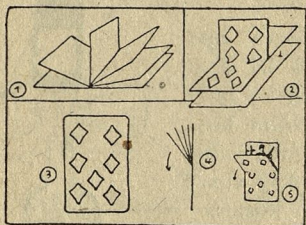
Kako bo to? Dva podstavka položiš drugemu zraven drugega na enega samega. Preostala dva pa postaviš v obliki strehe na spodnjega, vendar tako, da se dotikata obeh podstavkov na sredi.



Spremenljiva igralna karta.

(Šest starih igralnih kart; lepilo.)

Postaviti se hočeš z igralno karto, ki jo privzdigneš z desnico, jo petkrat zapored zakriješ z levico, pa spremeni petkrat svoje lice in vrednost! To bi bilo nekaj!



Da izvršiš vse potrebne priprave, moraš žrtvovati šest starih igralnih kart. Pet jih preganeš čez polovico in jih s polovico hrbta nalepiš eno na drugo. Kot podlaga služi stara karta. To kaže slika 2. Na ta način nastane nekakšna knjižica iz kart (glej sliko 1). Sprva so vsi listi te knjige obrnjeni navzgor (slika 4). Treba je samo, da poteg-

nemo z levico po njih, pa se list obrne — in že se prikaže nova karta. Slika 5 kaže, kako se to zgodi, seveda brez leve roke, ki mora ves postopek primerno in spretno prikrivati.

2. Nedolžna „hipnoza“ in „telepatija“.

Prenos misli.

(Škatla vžigalic; ruta.)

Družba sedi za mizo. Vodja spregovori o možnosti prenosa misli s pomočjo občutljivih živcev v konicah prstov. Če položi nekdo konce prstov ene roke na konce prstov druge osebe in misli pri tem trdno samo na eno število, bo ona oseba tisto številko dojela, če je le za to pripravljena. Predvsem pa je potrebno za uspešen prenos, da mislita obe osebi tisti hip samo na število in na nič drugega.

Pred izvedbo poskusa naj navzoči malo seštevajo, odštevajo, množijo in delijo, da se jim misli osredotočijo na številke.

Po tem uvodu razloži vodja, za kaj gre. Od enega izmed navzočih bo sprejel kakšno število zgolj s prenosom misli. Šlo bo za števila, ki bodo vsem vidna v obliki vžigalic. Vodja še zahteva kar najbolj vestno izpolnitev vseh pogojev, zlasti osredotočenost misli.

Nato mora oseba, ki bo prenašala število, vodji zavezati oči in sicer tako, da so vsi popolnoma prepričani, da vodja ničesar ne more videti. Zdaj reče vodja:

»Položi zdaj vžigalice v vrsti na mizo. Vseeno, koliko jih je in kolikšna je vrsta. Si? — Tako, zdaj položi pod to vrsto drugo vrsto vžigalic. Da pa ne bo v obeh vrstah istega števila vžigalic, naj bodo v spodnji vrsti tri vžigalice manj kakor v zgornji. V redu? — Zdaj odstrani zgoraj 7 vžigalic. Že? — Dobro. Zdaj jih pa odstrani iz spodnje vrste toliko, kolikor jih je ostalo. — Tako, zdaj pa zgornjo vrsto popolnoma odstrani. — Zdaj je ostala samo spodnja vrsta. In zdaj položi konice prstov ene roke na konice prstov moje roke. Uganil bom po tvojem pulzu, koliko vžigalic je ostalo. Misli zdaj samo na število vžigalic, kolikor jih je ostalo od spodnje vrste. Tiho, koncentracija!«

Vodja v resnici sam pri sebi samo takole odšteje: $7 - 3 = 4$. In že lahko reče:

»Število, na katero si mislil, je 4! Štiri vžigalice so preostale.«

Hitro reče, naj mu snamejo ruto. Na mizi so res štiri vžigalice.

Če bi bil rekel: »Naj bodo v spodnji vrsti tri vžigalice več kakor v zgornji!«, bi moral računati: $7 + 3 = 10$. V spodnji vrsti bi bilo ostalo 10 vžigalic.

To ni čarovnija, ampak navadno računstvo, ki ga pa povprečna družba ne pogrunta. Zato se lahko s to čarovnijo brez skrbi postavljaš!

Medij ugame številko.

(Tablica s kamenčkom ali kredo ali pa kos papirja s svinčnikom.)

Hipnotizer in »medij« morata biti sporazumna. Najprej mora hipnotizer svojega medija »uspavati«. Ko »spi« — v resnici namreč ne spi — mu zaveže oči. Nato pa napiše vsak iz družbe po vrsti kakšno trištevilčno število na tablico. Medij mora uganiti številko. »Medij, medij, povej mi, katero število je zapisal X. na tablico!« Hipnotizer stoji za medijem in se ga dotika z roko. Če kdo ugovarja, pravi, da je to nujno potrebno zaradi stika med njima. V resnici pa javi hipnotizer svojemu mediju vsakokratno število s pritiski: v bližini leve rame ga pritisne tolikokrat, kolikor je v številu stotic, pod tilnikom tolikokrat, kolikor je desetic,

na desni rami tolikokrat, kolikor je enic. Če je hipnotizer spreten, ga nihče ne bo opazil. Imeti pa mora tudi zadosti namazan jezik, da morebitne nergače užene v kozji rog...

Ugibalec.

(Ključ; zrcalce.)

Položi ključ na mizo in reci: Šel bom ven in medtem naj vzame kdo ključ in ga vtakne v žep. Prinesel bom nato zrcalce s seboj in vsak bo pritisnil s svojim desnim sredincem nanj. Iz odtisov bom spoznal, kdo ima ključ! — Sledilo bo gotovo velikansko začudenje. Ti pa stori, kakor si rekel.

Ko se boš vrnil, bodo odtiskovali vsi po vrsti svoj sredinec v zrcalce. Prej pa moraš biti domenjen z enim izmed domačih. Ta mora namreč odtisniti svoj prst za tistim, ki je spravil ključ k sebi. Tako ti je pač lahko uganiti!

Misli brati.

(Stara znamka ali gumb itd.)

Oznani, da boš uganil, kdo ima pri sebi, recimo, staro znamko, ki jo boš ti poprej položil na mizo in jo bo nato nekdo v tvoji odsotnosti vzel in vtaknil v žep. Tega ti seveda nihče ne bo verjel. Ti si pa preskrbi staro znamko, jo daj na mizo in pojdi ven. Ko se vrneš, povej, da boš iz glasu vsakega posameznika uganil, ali ima znamko ali je nima. In začni z izpraševanjem. Prvega vprašaj, recimo:

»Koliko je 5×6 «?

» $5 \times 6 = 30$.«

Nato se obrni do drugega:

»Katero je glavno mesto Francije?«

»Pariz.«

»Dobro.« — In se loti tretjega:

»Ob kateri reki leži Celje?«

»Ob Savinji.«

»Dobro. — Ti imaš znamko!«

Kakšna je ta čarovnija? — Čarovnije sploh ni. Pač pa si se domenil z nekom v družbi, da se bo podrgnil po nosu, kadar bo na vrsti tisti, ki ima znamko...

Jasnovidec.

(Škatla vžigalic.)

Čarovnik izjavi, da zna brati misli drugih ljudi. Celo stavi bi, da bo uganil, kaj si je kdo na koncu mislil. Določi se kdor koli, čigar misli bo čarovnik razbral. Tega si postavi umetnik na desno, ostali se razvrstijo v krogu naokrog. Čarovnik prosi za škatlo vžigalic in ko mu jo dajo, gre po vrsti naokoli in dá vsakemu po eno vžigalico. Vsakemu naroči, naj vžigalico trdno drži v rokah. Nazadnje pride do svoje žrtve, ki ji tudi pomoli vžigalico. Ko žrtev že iztegne roko, pa čarovnik vžigalico brž umakne in reče: »Jaz naj bi bil bral tvoje misli. Ti si si mislil, da ti bom dal vžigalico. Pa ti je nisem dal.« Žrtev seveda ne more oporekati. Stava je dobljena.

Sugestija.

(Dva stola; dva plitva krožnika.)

»Hipnotizer« si izbere za medija nekoga takega v družbi, ki igre še ne pozna. Oba si sedeta drug drugemu nasproti. Medij mora gledati hipnotizerju srepo v oči in mora delati točno isto, kar dela hipnotizer. Zdaj dajo vsakemu še po en plitev krožnik v roko, in sicer tako, da je dno obrnjeno navzdol. Tisti krožnik, ki so ga dali »mediju«, pa so prej spodaj po dnu namazali s sajami. Hipnotizer podrgne s kazalcem po spodnji strani krožnika in si gre s prstom po obrazu, kakor bi hotel začrtati vse važnejše poteze v njem. »Medij« dela kajpak isto, samo da se pri njem »risba« pozna. Navadno »medij« šale sam ne bi opazil, če bi ga ne opozoril vedno hujši krohot gledalcev.

Kokoš, ki si vstati ne upa.

(Živa kokoš; kos krede.)

Kokoš polóži na mizo, in sicer ji potisni vrat, glavo in kljun prav tesno na ploščo, nariši pred njo ris s kredo in potegni čez glavo in kljun dolgo, krepko črto s kredo. Nato roko previdno odstrani. Kokoš bo negibno obležala, ker bo mislila, da si jo zvezal. Šele če jo splašiš, bo sprhutala z mize.

Ta poskus bo izvrsten dokaz tvoje hipnoze živali...

3. Računske čarovnije.

Deset novcev ali pet ovác.

Dôbi si deset enakih novcev in jih položi na kupček na mizo. Deset je sodo število in to pri svoji razlagi poudarjaj. Vzemi nato dva novca z desnico in ju skrij v peščico, nato dva z levico, potem spet dva z desnico in dva z levico in nazadnje še dva z desnico. In reci: »To sodo število novcev sem porazdelil na obe peščici, in v vsaki peščici imam tudi sodo število novcev, ker sem jemal vedno po dva. Ali mi hočete zdaj povedati kakšno sodo število? Dve ali štiri ali šest?«

Če ti reko: »Dve!«, potem odgovôri: »Prav, položil bom novce spet na mizo in obdržal v vsaki roki po dva.«

Če ti pa reko: »Štiri!«, poreci: »Zdaj bom položil novce na mizo in jih bom obdržal, kakor ste mi rekli, štiri: po dva v vsaki roki.«

Če pa bi ti rekli: »Šest!«, boš odgovoril: »Potem bom pač vrnil šest novcev na mizo in obdržal štiri: v vsaki roki po dva.«

Začni nato odlagati novce na mizo: z levico dva, z desnico dva in spet z levico dva.

»Šest novcev sem položil na mizo,« rêci, »ostanejo mi torej, kakor smo rekli, štirje, dva v vsaki roki.« (V resnici so ti ostali v desnici štirje novci, v levici pa nobeden.) »Ali bi si hoteli zdaj izbrati eno izmed mojih rok?«

Če ti poreko: »Leva!«, boš odvrnil: »Izvrstno, to se pravi, da bom novce, ki jih imam v levici, spravil v desnico.«

Če pa si izberó desnico, pa reci: »Dobro, storil bom torej, da se mi zbero vsi štirje novci v desnici!«

»Hopla!« primašni obe pesti drugo k drugi, a pazi, da se ne dotakneta, pa jih spet naglo razmakni ali pa počni kakšno drugo podobno reč. Nato pa počasi odpri levo pest: prazna je. In spet desno: v njej so vsi štirje novci.

Čarovnije nikar dosti ne ponavlaj. Kar je brihtnih v družbi, bi te utegnili pogruntati! Če se hočeš odtegniti tej nevarnosti, se nauči rajši čarovnije slavnega Američana Roya V. Heatha. Takšne reči je kazal rad po kosilu, za mizo.

Na mizo polôži pet sladkornih kock, v vsako pest pa spravi še po eno kocko.

»Tule,« reci, »imamo pet ovac na paši in tukajle, skrita v pesti« (pri tem pokaži obe roki) »dva tatova, ki bi jih rada od-

gnala. Najprej se priplazi eden in odnese eno ovco« (vzemi eno sladkorno kocko z desnico), »nato se pritihotapi drugi in pograbi drugo ovco« (vzemi drugo sladkorno kocko z levico) »in tako nadaljujeta, dokler ne pokradeta vseh pet.« Ti tudi jemlji kocke izmenoma z desno in z levo roko. Nazadnje boš imel v desni pesti štiri (1 + 3) in v levi pesti tri (1 + 2) kocke.

»Toda komaj je bila ukradena zadnja ovca,« nadaljuj, »opazita tatova, da se bližata dva pastirja in da jima bolj kaže, če ovce vrneta, od koder sta jih odgnala.« Leva pest položi na mizo eno kocko sladkorja, desna pest položi drugo in tako dalje, dokler ni na mizi vseh pet kock. Položaj je zdaj takle: 5 kock na mizi, 2 v desnici, nobena v levici! Navzoči seveda mislijo, da imaš v vsaki pesti po eno kocko!

»Pastirja se približata, preštejeta svoje ovce, vidita, da so vse, in nadaljujeta svojo pot v dolino. Zdaj pa sta menila oba tatova, da bo prišel čas, da bosta lahko v miru odnesla vseh pet ovac.« In začneš spet jemati kocke z mize; najprej eno z desno, potem drugo z levo in tako dalje, dokler ne zmanjka vseh pet kock z mize.

»Toda komaj sta pobasala zadnjo ovco, že zagledata oba pastirja, kako tečeta z orožnikom na lice mesta. Kaj naj storita tatova? Ni več časa, da bi spravila ovce v stajo. Domislek! Vse ovce spravita v eno votlino, sama pa se skrijeta v drugo. Tako nihče ne bo ničesar sumil. In oba tatova, ki sta bila tudi nekakšna čarovnika, sta storila tako, ne da bi bil mogel kdor koli kaj opaziti.«

Odpri levo pest in pokaži v njej — samo dve kocki sladkorja, oba tatova. Nato odpri desno pest — v njej je pet kock, pet ovac.

Kdor ima premajhne roke in ne more držati v njih pet kock sladkorja, naj vzame fižol ali kar koli že. To »čarovnijo« težko kdo ugame, čeprav jo ponavljaš. Vsa umetnost je v tem, da začneš jemati vedno z desnico in da začneš vračati vedno z levico.

Uganiti številko.

I.

Omisli si naslednjo tabelo, in sicer si jo spiši na lepenko. To tabelo daj nekemu iz družbe in ga naprôsi, naj si zapomni eno izmed 63 števil in naj pove, v katerih stolpcih se številka nahaja. Takoj boš lahko povedal, katero številko si je mislil.

A	B	C	D	E	F
1	2	4	8	16	32
3	3	5	9	17	33
5	6	6	10	18	34
7	7	7	11	19	35
9	10	12	12	20	36
11	11	13	13	21	37
13	14	14	14	22	38
15	15	15	15	23	39
17	18	20	24	24	40
19	19	21	25	25	41
21	22	22	26	26	42
23	23	23	27	27	43
25	26	28	28	28	44
27	27	29	29	29	45
29	30	30	30	30	46
31	31	31	31	31	47
33	34	36	40	48	48
35	35	37	41	49	49
37	38	38	42	50	50
39	39	39	43	51	51
41	42	44	44	52	52
43	43	45	45	53	53
45	46	46	46	54	54
47	47	47	47	55	55
49	50	52	56	56	56
51	51	53	57	57	57
53	54	54	58	58	58
55	55	55	59	59	59
57	58	60	60	60	60
59	59	61	61	61	61
61	62	62	62	62	62
63	63	63	63	63	63

V resnici je vsa stvar zelo preprosta. Recimo, da si je mislil kdo številko 40; povedati bo moral, da je njegova številka v stolpcih D in F. Vrhnji številki teh dveh stolpcev sta 8 in 32. Seštej obe številki in dobiš 40. Treba je torej vedno seštevati vrhnje številke vseh prizadetih stolpcev. Če si je mislil kdo številko 63, moraš sešteti številke 1, 2, 4, 8, 16 in 32. Če si je mislil kdo številko 14, boš seštel 2, 4, 6. Itd.

II.

Pokaži nekomu tele tablice:

Reci mu, naj si misli kakšno število, ki je napisano na tablicah. Pove naj ti pa samo, na katerih tablicah je zapisano.

Število boš takoj »uganil«: seštel boš samo prve številke vseh navedenih tablic.

Na primer: Nekdo si je izbral številko 12. Reče ti, da je njegova številka na 3. in na 4. tablici. Prva številka 3. tablice je 4, prva številka 4. tablice je 8. Seštej $4 + 8 = 12$.

1	3	5	7	9	11	13	15
---	---	---	---	---	----	----	----

2	3	6	7	10	11	14	15
---	---	---	---	----	----	----	----

4	5	6	7	12	13	14	15
---	---	---	---	----	----	----	----

8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	----	----	----	----	----	----

III.

Nareži si 21 listov trdega papirja v velikosti 10×5 cm. Na vsak list napišeš po eno številko, in sicer od 1 do 21. Številke naj bodo dosti velike, da so lepo razločne. Zdaj jih razporediš v tri navpične vrste drugo poleg druge in reci nekomu, naj si zapomni kakšno številko. Vprašaš samo, v kateri vrsti je tista številka. Zdaj vse tri vrste spet pobereš in spraviš na kup. Kupček, ki je v njem izbrana številka, pride v sredino kupa. Pri prvem kupčku je bila 1 spodaj, pri drugem 2, pri tretjem 3. Zdaj spet razporediš liste v tri navpične vrste drugo ob drugi. Oseba, ki si je zapomnila številko, naj pove, v kateri vrsti je zdaj tista številka. Nato liste spet pobereš in spraviš kupček, ki ga da vrsta, v kateri je izbrana številka, spet v sredino kupa. Zdaj

pa odštej deset listov — enajsti list nosi številko, ki si jo je oseba mislila. Vseeno je, ali odštevaš od spredaj ali od zadaj. Mišljena številka je tako ali tako vedno v sredi.

Primer. — Liste si razpoložil takole:

(1. vrsta)	(2. vrsta)	(3. vrsta)
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21

Nekdo iz družbe si je na tvoj poziv zapomnil številko 9. Ta številka je v 3. vrsti. To vrsto spraviš zdaj na sredo kupa. List s številko 19 je na vrhu kupa.

Nato spet razpoložiš karte takole:

(1. vrsta)	(2. vrsta)	(3. vrsta)
19	16	13
10	7	4
1	21	18
15	12	9
6	3	20
17	14	11
8	5	2

Številka 9 je zdaj v 3. vrsti. Ta vrsta pride spet v sredo kupa. Razpoložiš liste tretjič:

(1. vrsta)	(2. vrsta)	(3. vrsta)
8	17	6
15	1	10
19	2	11
20	9	8
4	13	5
14	3	12
21	7	16

Številka 9 je v srednji vrsti. Spet pobereš. Kupček s številko 9 pride spet v sredo. Odšteješ 10 listkov — enajsti list nosi številko 9!

IV.

Misli si številko. Podvoji jo. Prištej 3. Povej mi, koliko si dobil, in uganil bom, katero številko si si mislil.

Tako se lahko postaviš pred kom. Kako boš uganil?

Zelo preprosta stvar. Recimo, da je óni dobil 17. Odštej sam 3, $17 - 3 = 14$. Deli nato z 2, $14 : 2 = 7$. Oni si je mislil številko 7.

Zapomni si torej: od številke, ki ti jo pove tvoj tovariš, odštej 3, in dobljeno deli z 2.

Kdo si zapomni številko?

Napiši si na listek naslednji dve vrsti številok — dobro si oglej, kako so postavljene:

1	9	3	8	7	6	1	5	2	0
9	6	4	8	2	4	1	2	6	3

Nato reci komu: »Ogleduj si eno minuto tele številke in potem mi jih na pamet spet spiši!«

V resnici ne gre za spomin, gre za neko drugo zvijačo, ki se je ti nauči. Številke si lahko zapomniš po naslednjem triku. Zapomni si prvi dve številki prve vrste; naslednji dve številki boš lahko našel, če boš podvojil prvi dve; ostalo pa spet tako, da boš podvojil pravkar dobljeni številki. — Primer:

$19 \times 2 = 38$; $38 \times 2 = 76$; $76 \times 2 = 152$. Ničlo pripišemo.

Številke druge vrste si zapomni na podoben način, samo da moraš tu obe številki deliti z 2. — Primer: $96 : 2 = 48$; $48 : 2 = 24$; $24 : 2 = 12$; $12 : 2 = 6$; $6 : 2 = 3$.

Zakonsko število.

Ta šala je nad vse učinkovita. Enega od navzočih — recimo, da je kak gost pri hiši — naprosiš, naj ti skrivaj napiše na listek: starost, število let zakona, rojstno leto, leto poroke. Reci mu, naj te številke sešteje. Še preden bo končal s seštevanjem, mu ti lahko poveš vsoto.

Ali pa naprosiš dva zakonca, naj napišeta: rojstno leto moža, rojstno leto žene, leto poroke, moževo starost, ženino starost, število let zakona. Te številke naj seštejeta. Ti pa jim pri priči poveš vsoto.

Še tretjič narediš podoben trik, če imata oba zakonca kaj otrok. Poprejšnjim številkam je treba dodati še rojstno leto in starost vsakega otroka.

Razlaga je kaj preprosta. Računanje je sploh odveč — zate vsaj, ki hočeš veljati za računskega umetnika. Gre za stalne številke, ki se spremenijo le vsako leto in nič drugače.

Prvi primer:

starost	48
število let zakona	18
rojen leta	1894
leto poroke	1924
	3884

Leta 1942. dobiš vedno vsoto 3884 ($= 1942 \times 2$). Leta 1943. boš dobil vedno 3886 ($= 1943 \times 2$). Itd.

Drugi primer:

rojstno leto žene	1901
rojstno leto moža	1900
leto poroke	1925
moževa starost	42
ženina starost	41
število let zakona	17
	5826

Število 5826 dobiš v takem primeru, če množiš letnico s 3 (1942×3). Za leto 1943. bo stalno število za tak primer 5829 ($= 1943 \times 3$).

Tretji primer (isti podatki, dodani so podatki za enega otroka):

rojstno leto žene	1901
rojstno leto moža	1900
leto poroke	1925
moževa starost	42
ženina starost	41
število let zakona	17
rojstno leto otroka	1926
starost otroka	16
	7768

To število dobiš za 1942 tako, da pomnožiš številko letnice s 4 (1942×4). Če sta dva otroka, moraš dobiti število 8610, to je, letnico pomnožiš s 5. Pri treh otrocih pomnožiš letnico s 6 itd.

Stvar je čudovita in preprosta. Ponavljati pa je v družbi ni mogoče, ker dobiš v vsakem primeru pri istem številu podatkov isto število.

Uganiti nekoga starost.

Osebi, katere starost hočeš uganiti, reci, naj pomnoži deseticе svojega rojstnega leta s 5. (Če je bila rojena leta 1876., mora torej pomnožiti 7×5 .)

Produktu naj prišteje 2 ($7 \times 5 = 35$, $35 + 2 = 37$).

Rezultat naj podvoji ($37 \times 2 = 74$).

Temu produktu naj prišteje enice rojstnega leta ($74 + 6 = 80$).

Pove naj ti, koliko je dobila.

Tako dobljeno število odštej sam zase in po tihem od 146. Tako dobiš v letu 1942. število njegovih let ($146 - 80 = 66$; oseba je res stara 66 let!). V letu 1943. odšteješ dobljeni produkt od števila 147, v letu 1944. od 148 itd.

Predvideno število.

Zapiši na list papirja na skrivaj kakšno število, ki bodi manjše od 50. (Recimo, da si napisal 48.) Pregani list in ga daj nekomu v družbi, naj ga hrani, ne da bi pogledal, kaj si napisal.

Isti osebi v družbi ali komu drugemu naroči nato, naj napiše na drug list katero koli število med 50 in 100. (Recimo, da napiše 75.)

Ti medtem na pamet odštej svoje število od 99 (v našem primeru: $99 - 48 = 51$). Osebi, s katero to igro igráš, naroči, naj prišteje prejle zapisanemu, tebi neznanemu številu to tvoje število 51. Ko to izvrši, ji naroči, naj prečrta prvo številko rezultata in naj jo prišteje novemu številu. (V našem primeru: $51 + 51 = 126$; če prvo številko prečrta, ostane 26; prečrtano enico prišteje številu 26 in dobi 27.)

Zdaj pa reci svojemu soigralcu, naj odšteje tako dobljeno število od števila, ki si ga je sprva mislil. Naj ti pove, koliko je dobil. Ukaži mu, naj pogleda, kaj si ti napisal na svoj listek. Na tvojem listku je ista številka, kot jo je dobil tvoj soigralec na koncu računa! Zares je namreč: $75 - 27 = 48$.

Uganiti datum.

Nekdo naj si misli kakršen koli datum: dan, mesec, leto.
Uganil ga boš!

Recimo, da si je prijatelj mislil datum 23. marec 1919.

Reci mu, naj podvoji dan v mesecu (torej: $23 \times 2 = 46$).

Naj nato prišteje 7 in pomnoži rezultat s 50 ($46 + 7 = 53$;
 $53 \times 50 = 2650$).

Naj prišteje zapovrstno številko mesca (januar — 1, februar — 2, marec — 3, itd; torej: $2650 + 3 = 2653$).

Naj odšteje 365 in naj pomnoži dobljeno število s 100 ($2653 - 365 = 2288$; $2288 \times 100 = 228.800$).

Temu številu prištej enice in desetice letnice ter število 1500 ($228.800 + 19 + 1500 = 230.319$).

Če to število prav razdeliš, dobiš: 23/03/19, to je: 23. marec 1919!

Uganiti tri zapovrstna števila.

Reci prijatelju, naj si misli tri števila po vrsti, toda naj bodo manjša od 50. Naj jih sešteje. Nekdo drug naj pove kateri koli zmnožek s 3. Prvi naj nato prišteje prejšnjemu še to število.

»Zdaj pa pomnoži, prosim, ta skupni znesek s katerim koli številom, recimo s 67.«

To je sicer navadna potegavščina. V resnici »katero koli število« ni dopustno, ker je število 67 neizbežno potrebno, če naj tvoja »čarovnija« uspe.

Naj ti pove prijatelj po izvršenem množenju zadnji dve številki produkta. Med njegovim množenjem si ti delil s 3 tisti zmnožek, ki ga je bil povedal drugi prijatelj, in si rezultatu prištel 1.

Če odšteješ to število od zadnjih dveh številk produkta, ki ti ga je prijatelj povedal, dobiš prvo izmed treh mišljenih števil. Ker so bila števila zapovrstna, lahko poveš seveda tudi ostali dve števili.

Primer: Prijatelj si je mislil števila 21, 22, 23, njihova vsota znaša 66. Kot zmnožek s 3 je povedal drugi prijatelj, recimo, 42. Če oni to število prišteje prvemu številu, dobi 108. Če to število pomnoži s 67, dobi 7236. Ko boš povprašal po zadnjih dveh številkah tega produkta, ti bo povedal: 36. Medtem si ti molče izračunal: $42 : 3 = 14$; $14 + 1 = 15$. To število boš odštel od 36 in boš dobil 21. Lahko boš povedal: »Mislil si si števila 21, 22 in 23.«

Bliskovito seštevanje.

Reci prijatelju, naj zapiše drugo pod drugo tri šestštevilkna števila. Recimo, da napiše tole:

379.467

756.439

548.673

Narôči mu nato, naj napiše še eno šestštevilkno število, čigar vsaka številka naj bo nižja od 5. Recimo, da napiše:

423.421 ... a)

Zdaj pa napiši ti pod te številke druga tri šestštevilkna števila, ki naj bodo razlika, kot jo dobiš, če vsako od prvih teh števil odšteješ od 1.000.000. To je silno lahko, če odšteješ pri vsakem številu vsako številko po vrsti od leve na desno od 9; edino enice odšteješ od 10. Tako dobiš:

620.533

243.561

451.363

Prijatelj naj nato dodá še šestštevilkno število, čigar vse številke naj bodo 4 ali pa nižje od 4. Recimo, da napiše:

314.312 ... b)

Vseh osem števil je treba sešteti. To sicer ne gre tako hitro. In vendar opraviš ti to ko blisk: sešteješ samo obe števili, ki smo jih zgoraj označili z a) in z b), spredaj pa dodaj 3. To boš opravil v nekaj sekundah. Dobil boš:

3,737.733.

Skrivnosti pa nikar nikomur ne pravi!

Nagli računar.

Reci družbi, naj ti pove kakršno koli štirištevilkno število. Recimo, da ti pove nekdo:

7.836.

Napiši to število dvakrat na list papirja, in sicer drugo zraven drugega. Narôči, naj ti povedo nato drugo, manjše število. Recimo:

6.943.

Napiši to število pod eno izmed že napisanih števil, pod drugo pa napiši 3.056. Tako dobiš na listu:

7.836	7.836
<u>6.943</u>	<u>3.056</u>

»Takole,« reci, »sem zastavil tukaj dve množitvi. Dva multiplikanda ste mi dali vi, in vaš je tudi eden izmed multiplikátorjev. Drugi multiplikator je moj — upam, da imam tudi jaz pravico, dodati nekaj svojega! Medtem ko vam govorim, sem pa že izvršil obe množenji, še več, seštel sem oba produkta in dobil število 78,352.164. Blagovolite kontrolirati, če sem se zmotil...«

Kakšna skrivnost tiči za tem?

Svoj multiplikator (v našem primeru: 3.056) si dobil tako, da si odštel multiplikator, ki ti ga je narekovala družba, od 9999. ($9999 - 6943 = 3056$.)

Končno število pa si dobil tako, da si napisal najprej dobljeni multiplikand, ki si mu enice zmanjšal za eno (torej: 7835), pripisal pa še razliko med 9999 in multiplikandom

$$(9999 - 7836 = 2164)!$$

Skrivnostna moč števil.

»Izvoli, dragi prijatelj, tukaj gumb in tukaj novce. Spravi oboje v oba svoja stranska žepa v suknjiču. Toda stori to tako, da ne bom videl, v katerem žepu je gumb, v katerem novce. Skrivnostna moč števil mi bo povedala, kaj imaš v levem in kaj v desnem žepu. Recimo, da ima gumb vrednost 3, novce pa vrednost 6. Kadar koli ti bom naročil, da računaj z novcem, računaj s številom 6, in kadar ti bom rekel, da računaj z gumbom, boš računal s številom 3.«

Nato začni:

»Podvôji število, ki odgovarja tistemu, kar imaš v desnem žepu. Potrôji število, ki odgovarja tistemu, kar imaš v levem žepu. Seštej oba zmnožka. Deli z 2. Od rezultata odštej 11.«

Pokazala se bosta dva primera.

Tvoj prijatelj bo računal, kakor mu boš naročal, in ne bo rekel ničesar. Tedaj boš takoj znil: »Si storil, kakor sem ti naročil? Da? Sem te kaj drugega vprašal? Kaj ne, da ne? Novec imaš v desnem in gumb v levem žepu!«

Drugi primer pa je ta, da ti prijatelj reče: »Ne morem deliti z 2 brez ostanka, število je namreč liho.« Lahko se tudi zgodi, da dotlej molči, ko pa mora odštrevati, pa reče: »Ne morem odšteti 11, zakaj število, ki sem ga dobil, je manjše od 11.« Ti boš pa samo rekel: »Nič zato, gumb imaš v levem žepu, novce pa v desnem.«

Skratka: gre za to, ali tvoja »žrtev« molči ali govori. Če govori, je gumb v levem in novce v desnem žepu. Če molči, je pa narobe.

Kje je prstan?

Poišči večji obroček, kakršne uporabljamo pri zastorih, ali pa si izposodi večji prstan. V družbi, ki naj šteje 8 do 10 (nikar pa več kot 10!) članov, naj nekdo — ne da bi ti kaj videl — izroči ta obroček ali prstan komur koli iz nje, ki naj si ga natakne na katero koli roko, na kateri koli prst in še celo na kateri koli členek prsta. Ti boš uganil, kdo ima prstan, na kateri roki ga ima, na katerem prstu in na katerem členku prsta je! Stvar je več kot čudovita, pri vsem tem pa silno preprosta. Pomagale ti bodo spet številke!

Predvsem je treba označiti vsakega člana družbe s številkami od 1 do 10 (če jih je 10). Dalje naj ima desnica številko 1, levica številko 2. Palec vsake roke je 1, kazalec 2, sredinec 3, prstanec 4 in mezinec 5. Prvi členek vsakega prsta je 1, drugi 2 in tretji 3. Ko si vse to razložil, napiši na listek naslednje računske operacije, ki naj jih opravi nekdo iz družbe:

1. Podvôji število osebe, ki je dobila prstan.
2. Prištej 5.
3. Pomnoži rezultat s 5.
4. Prištej 10.
5. Prištej število roke, na kateri je prstan.
6. Pomnoži z 10.
7. Prištej število prsta, na katerem je prstan.
8. Pomnoži z 10.
9. Prištej število členka, na katerem je prstan.
10. Zaradi čarovnije prištej še število 13 in mi povej rezultat!

Recimo, da je vzel prstan nekdo v družbi, ki mu je bilo prisojeno število 6. Dal je prstan na roko 2 (levico!), na prst 4 (prstanec!), na členek 3 (normalno!). Računar bo s tvojim lističem v roki računal takole:

$$\begin{array}{rcl}
 1. & 6 \times 2 = & 12 \\
 2. & 12 + 5 = & 17 \\
 3. & 17 \times 5 = & 85 \\
 4. & 85 + 10 = & 95 \\
 5. & 95 + 2 = & 97 \\
 6. & 97 \times 10 = & 970 \\
 7. & 970 + 4 = & 974 \\
 8. & 974 \times 10 = & 9740 \\
 9. & 9740 + 3 = & 9743 \\
 10. & 9743 + 13 = & 9756.
 \end{array}$$

Rezultat je torej 9756. Zapomniti si moraš sam zase stalno številko 3513. Le-to odštej od rezultata in dobil boš 6243. Številke tega števila ti po vrsti povedo osebo (6), roko (2, levica), prst (4, prstanec) in členek (3). To število obdéli kajpak samo v glavi in tudi ona stalna številka nikogar ne briga! Tako nihče nikoli ne bo mogel uganiti tvoje »čarovnije«.

Čarovnija s kockami.

(Dve kocki.)

Naroči nekomu, naj vrže dve kocki in naj si zapomni, koliko pik je vrgel. Naj pa nato obe kocki tako obrne, da bo prejšnja zgornja ploskev spodaj. Ti se boš obrnil in boš z enim samim pogledom lahko povedal, koliko pik je vrgel.

Kako to? Zapomni si naslednjo skrivnost, ki je lastna vsaki kocki: Vsota pik nasprotnih si ploskev je vedno enaka 7. Če kaže kocka 6 pik, je na nasprotni strani ploskev z 1 piko.

Ugibanje méta s kockami.

Naj vrže nekdo dve kocki. Ti nikar ne glej, koliko je vrgel. Reci mu samo, da boš uganil, koliko pik sta kocki pokazali.

Reci mu, naj podvoji število pik ene izmed kock in naj prišteje 5. Dobljeno število naj pomnoži s 5 in zmnožku naj doda pike druge kocke.

Rezultat ti bo pomagal, da boš »uganil«, koliko pik je vrgel oni s svojim metom. Rezultat bo namreč sestavljen iz dveh števil: desetice povedo število pik ene kocke, enice pa število pik druge kocke.

Na primer: Vrgel je 3 in 6. Računati bo moral po tvojem naročilu takole:

$$6 + 5 = 11$$

$$11 \times 5 = 55$$

$$55 + 6 = 61$$

$$61 - 25 = 36$$

Rezultat 36 tvorijo pike obeh kock, 3 in 6!

Čarovne kocke.

Napravi si pet — lesenih ali kakršnih že — kock. Na vsaki izmed ploskev naj bo po ena izmed naslednjih števil:

1. kocka: 890 197 692 395 494 791

2. kocka: 277 673 475 871 970 376

3. kocka: 564 366 168 762 465 960

4. kocka: 555 456 357 852 159 654

5. kocka: 833 239 536 437 734 338

Reci nekemu, naj vrže vseh pet kock na mizo. V hipu boš lahko povedal znesek vseh vrženih števil skupaj. Kako? Brž boš seštel enice vseh petih števil. Dobil boš dvoštevlično število, ki bo vsebovalo desetice in enice iskanega seštevka. Da dobiš še ostali dve števili — tisočice in stotice — odštej dobljeno število od 50. Razliko postavi pred prej dobljeno število — in dobil si seštevek!

Primer:

Kocke so pokazale te-le številke: 890, 475, 465, 582, 734.

Seštevaj: $0 + 5 + 5 + 2 + 4 = 16$. Razlika $50 - 16 = 34$.

Seštevek bo torej 3416. Za to pač ne potrebuješ niti dveh sekund!

Čudežne lastnosti števil.

Številke in števila so navadno zelo prozaične stvari. Silno malo ljudi pa je, ki bi vedeli, kakšne čudežne lastnosti imajo. Marsikakšno družbo boš presenetil s kakšno izmed spodaj zbranih »matematičnih igrac«, ki pa so — po resnici povedano — dosti več ko samo igrace.

Čudno število 76923.

Na prvi pogled je to pač število kakor vsa druga števila. Toda če ga pomnožiš po vrsti najprej z 1, nato z 10, nato z 9, nato z 12, nato s 3 in naposled s 4, dobiš produkte, katerih vsak vsebuje eno ničlo in katerih vsakega sestavljajo prav iste številke, ki sestavljajo to naše čudno število. Še več. Po vrstnem redu so posamezne številke v vsakem produktu premaknjene za eno mesto, tako da dobimo v poševnih črtah od leve spodaj proti desni zgoraj same iste številke.

$$\begin{aligned}
 76923 \times 1 &= 0 \ 7 \ 6 \ 9 \ 2 \ 3 \\
 76923 \times 10 &= 7 \ 6 \ 9 \ 2 \ 3 \ 0 \\
 76923 \times 9 &= 6 \ 9 \ 2 \ 3 \ 0 \ 7 \\
 76923 \times 12 &= 9 \ 2 \ 3 \ 0 \ 7 \ 6 \\
 76923 \times 3 &= 2 \ 3 \ 0 \ 7 \ 6 \ 9 \\
 76923 \times 4 &= 3 \ 0 \ 7 \ 6 \ 9 \ 2
 \end{aligned}$$

Podobne lastnosti odkrijemo, če pomnožimo isto število po vrsti z 2, 7, 5, 11, 6 in 8.

$$\begin{aligned}
 76923 \times 2 &= 1 \ 5 \ 3 \ 8 \ 4 \ 6 \\
 76923 \times 7 &= 5 \ 3 \ 8 \ 4 \ 6 \ 1 \\
 76923 \times 5 &= 3 \ 8 \ 4 \ 6 \ 1 \ 5 \\
 76923 \times 11 &= 8 \ 4 \ 6 \ 1 \ 5 \ 3 \\
 76923 \times 6 &= 4 \ 6 \ 1 \ 5 \ 3 \ 8 \\
 76923 \times 8 &= 6 \ 1 \ 5 \ 3 \ 8 \ 4
 \end{aligned}$$

Vsota vseh števil vseh teh produktov je ista, namreč 27, in enaka vsoti števil čudnega števila samega (76923).

Čudno število 19.

$19 \times 1 = 19,$	številčna	vsota	$1 + 9 = 10,$	in	spet	$1 + 0 = 1$
$19 \times 2 = 38,$	„	„	$3 + 8 = 11,$	„	„	$1 + 1 = 2$
$19 \times 3 = 57,$	„	„	$5 + 7 = 12,$	„	„	$1 + 2 = 3$
$19 \times 4 = 76,$	„	„	$7 + 6 = 13,$	„	„	$1 + 3 = 4$
$19 \times 5 = 95,$	„	„	$9 + 5 = 14,$	„	„	$1 + 4 = 5$
$19 \times 6 = 114,$	„	„	$11 + 4 = 15,$	„	„	$1 + 5 = 6$
$19 \times 7 = 133,$	„	„	$13 + 3 = 16,$	„	„	$1 + 6 = 7$
$19 \times 8 = 152,$	„	„	$15 + 2 = 17,$	„	„	$1 + 7 = 8$
$19 \times 9 = 171,$	„	„	$17 + 1 = 18,$	„	„	$1 + 8 = 9$
$19 \times 10 = 190,$	„	„	$19 + 0 = 19,$	„	„	$1 + 9 = 10$

Čudno število 9109.

Z zgolj prištevanjem in množenjem dobiš presenetljive rezultate.

$9109 \times 1 = 09109$,	številčna vsota tega zmnožka = 19
$9109 \times 2 = 18218$,	„ „ „ „ = 20
$9109 \times 3 = 27327$,	„ „ „ „ = 21
$9109 \times 4 = 36436$,	„ „ „ „ = 22
$9109 \times 5 = 45545$,	„ „ „ „ = 23
$9109 \times 6 = 54654$,	„ „ „ „ = 24
$9109 \times 7 = 63763$,	„ „ „ „ = 25
$9109 \times 8 = 72872$,	„ „ „ „ = 26
$9109 \times 9 = 81981$,	„ „ „ „ = 27

Poglôbi se nekoliko v ta števila, pa boš odkril še druge zanimivosti!

Množenje z 8.

$1 \times 8 + 1 = 9$
$12 \times 8 + 2 = 98$
$123 \times 8 + 3 = 987$
$1234 \times 8 + 4 = 9876$
$12345 \times 8 + 5 = 98765$
$123456 \times 8 + 6 = 987654$
$1234567 \times 8 + 7 = 9876543$
$12345678 \times 8 + 8 = 98765432$
$123456789 \times 8 + 9 = 987654321$

Množenje z 9.

$0 \times 9 + 1 = 1$	 = 1
$1 \times 9 + 2 = 11$	 1+1 = 2
$12 \times 9 + 3 = 111$	 1+1+1 = 3
$123 \times 9 + 4 = 1111$	 1+1+1+1 = 4
$1234 \times 9 + 5 = 11111$	 1+1+1+1+1 = 5
$12345 \times 9 + 6 = 111111$	 1+1+1+1+1+1 = 6
$123456 \times 9 + 7 = 1111111$	 1+1+1+1+1+1+1 = 7
$1234567 \times 9 + 8 = 11111111$	 1+1+1+1+1+1+1+1 = 8
$12345678 \times 9 + 9 = 111111111$	 1+1+1+1+1+1+1+1+1 = 9
$123456789 \times 9 + 10 = 1111111111$	 1+1+1+1+1+1+1+1+1+1 = 10

$$\begin{aligned}
9 \times 9 + 7 &= 88 \\
98 \times 9 + 6 &= 888 \\
987 \times 9 + 5 &= 8888 \\
9876 \times 9 + 4 &= 88888 \\
98765 \times 9 + 3 &= 888888 \\
987654 \times 9 + 2 &= 8888888 \\
9876543 \times 9 + 1 &= 88888888 \\
98765432 \times 9 + 0 &= 888888888 \\
987654321 \times 9 + 1 &= 8888888888
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
12345679 \times 9 \times 1 &= 111,111.111 \\
12345679 \times 9 \times 2 &= 222,222.222 \\
12345679 \times 9 \times 3 &= 333,333.333 \\
12345679 \times 9 \times 4 &= 444,444.444 \\
12345679 \times 9 \times 5 &= 555,555.555 \\
12345679 \times 9 \times 6 &= 666,666.666 \\
12345679 \times 9 \times 7 &= 777,777.777 \\
12345679 \times 9 \times 8 &= 888,888.888 \\
12345679 \times 9 \times 9 &= 999,999.999
\end{aligned}$$

Množenje z 99.

$$\begin{aligned}
1122334455667789 \times 99 \times 1 &= 111111111111111111 \\
1122334455667789 \times 99 \times 2 &= 222222222222222222 \\
1122334455667789 \times 99 \times 3 &= 333333333333333333 \\
1122334455667789 \times 99 \times 4 &= 444444444444444444 \\
1122334455667789 \times 99 \times 5 &= 555555555555555555 \\
1122334455667789 \times 99 \times 6 &= 666666666666666666 \\
1122334455667789 \times 99 \times 7 &= 777777777777777777 \\
1122334455667789 \times 99 \times 8 &= 888888888888888888 \\
1122334455667789 \times 99 \times 9 &= 999999999999999999
\end{aligned}$$

Račun z zgolj enico.

$$\begin{aligned}
1 \times 1 &= 1 \\
11 \times 11 &= 121 \\
111 \times 111 &= 12321 \\
1111 \times 1111 &= 1234321 \\
11111 \times 11111 &= 123454321 \\
111111 \times 111111 &= 12345654321 \\
1111111 \times 1111111 &= 1234567654321 \\
11111111 \times 11111111 &= 123456787654321 \\
111111111 \times 111111111 &= 12345678987654321
\end{aligned}$$

Skrivnost druge potence.

$$\begin{array}{rcl}
 1+2+1 & = & 2^2 \\
 1+2+3+2+1 & = & 3^2 \\
 1+2+3+4+3+2+1 & = & 4^2 \\
 1+2+3+4+5+4+3+2+1 & = & 5^2 \\
 1+2+3+4+5+6+5+4+3+2+1 & = & 6^2 \\
 1+2+3+4+5+6+7+6+5+4+3+2+1 & = & 7^2 \\
 1+2+3+4+5+6+7+8+7+6+5+4+3+2+1 & = & 8^2 \\
 1+2+3+4+5+6+7+8+9+8+7+6+5+4+3+2+1 & = & 9^2
 \end{array}$$

Magični kvadrati.

O magičnih kvadratih imajo danes skoraj vsi narodi številna znanstvena dela. Za matematiko sicer praktično nimajo posebne vrednosti, toda njihove svojevrstne lastnosti mikajo vsakega mislečega človeka, da ne govorimo o astrologih in podobnih modernih čudodelnikih, ki iščejo v njih pobud in napovedi.

Kaj pa so magični kvadrati?

Če razdelimo kvadrat v devet polj in vnesemo v polja, začenši z levim zgornjim, zaporedna števila od 1 do 9, dobimo naslednje:

Ta magični kvadrat (zaradi osnovnice s 3 polji mu pravimo, da je »magičen kvadrat tretjega reda«) ima naslednje »magične« lastnosti:

Osrednja pokončna številčna vrsta dá številčno vsoto 15 ($2 + 5 + 8 = 15$);

osrednja vodoravna številčna vrsta dá prav takó štev. vsoto 15 ($4 + 5 + 6 = 15$);

prva diagonalna dá isto številčno vsoto 15 ($1 + 5 + 9 = 15$); druga diagonalna dá spet isto številčno vsoto 15 ($3 + 5 + 7 = 15$).

Vedno ista ponavljajoča se številčna vsota 15 se imenuje »magična konstanta«.

Ako razdelimo kvadrat v 16 polj (osnovnica s 4 polji, torej: magičen kvadrat »četrtga reda«) in vnesemo v polja spet zaporedna števila od 1 do 16, dobimo:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

žavnost. Takšne kvadrate so spoznali že v davnih stoletjih tudi izven Evrope.

8	1	6
3	5	7
4	9	2

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Če poiščemo številčne vsote kakor zgoraj, vidimo, da znaša magična konstanta v tem primeru 34.

Kvadrat pa razdelimo lahko tudi na 25 polj (osnovnica s 5 polji — magičen kvadrat »petega reda«). Zaporedna števila od 1 do 25 nam bodo dala pri seštevanju v že znanem smislu magično konstanto 65 (glej kvadrat tu poleg!).

Vsa ta dejstva marsikomu niso znana in bodo že sama na sebi dosti presenetljiva.

Prava spretnost pa se pokaže tedaj, če zna kdo sestaviti magičen kvadrat kakršnega koli reda z različnimi, toda ne zaporednimi števili. Ne gre za to, kolikšna je magična konstanta, gre za to, da jo sploh dobi!

V običajnih magičnih kvadratih pa števila niso v zapovrstnem redu, kar še poveča njihovo težavnost.

Tale magični kvadrat so odkrili v nekem kitajskem dokumentu iz l. 1125. pr. Kr. Njegova magična konstanta znaša 15.

V zvezi z magičnimi kvadrati in astrologijo oziroma vedeževalstvom naj navedemo še tale slavni črkovni kvadrat, ki se bere enako navpično in vodoravno, naprej in nazaj (le v diagonali ne).

Nad vrati trdnjave Gvalior v Indiji je tale magični kvadrat, čigar magična konstanta znaša 34.

15	10	3	6
4	5	16	9
14	11	2	7
1	8	13	12

Na slavni sliki Albrehta Dürerja, nazvani »Melanholija« (iz l. 1514.), je naslikan tale magični kvadrat, ki ima prav tako magično konstanto 34.

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

Sestavljanje magičnih kvadratov.

Láhkó je sestavljanje magičnih kvadratov tretjega reda. Primerno težko je sestavljanje takih kvadratov četrtega reda. Magični kvadrati petega reda pa zahtevajo preveč časa. Omejili se bomo le na navodila, kako sestavljati kvadrate tretjega in četrtega reda.

1. Magični kvadrat tretjega reda iz števil 1—9 in z magično konstanto 15. — Če ga hočeš sestaviti pred zbrano družbo, si zapomni, da pride v osrednje polje vedno 5. V štiri vogalna polja pridejo samo soda števila, in sicer dasta po dve diagonalno nasprotni vogalni števili vedno seštevek 10. Vmes pridejo liha števila, ki jih z računanjem ni težko najti.

Nekaj primerov:

8 1 6
3 5 7
4 9 2

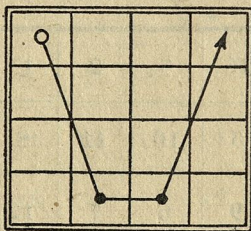
6 7 2
1 5 9
8 3 4

4 3 8
9 5 1
2 7 6

Družba, ki ji daš sestavljat tak kvadrat, zgoraj podanega navodila gotovo ne bo uganila in se bo dokaj trudila. Ko boš kvadrat sestavljal sam, postavljaš osrednje število 5 vedno le mimogrede, da te ne pogruntajo!

2. Magični kvadrat četrtega reda iz poljubnih števil in s poljubno magično konstanto (po Rossettiju). — Če hočeš sestaviti kakršen koli magičen kvadrat te vrste, si moraš zapomniti neke določene magični kvadrat s 16 polji in magično konstanto 34. Sestavljaš si ga tako, kakor kažejo naslednje risbe.

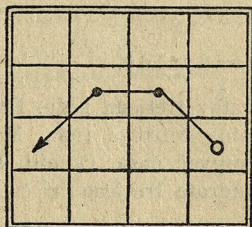
Števila 1, 2, 3 in 4 vnesi v vrstnem redu, kot ga kaže risba:



in sicer :

1			4
	2	3	

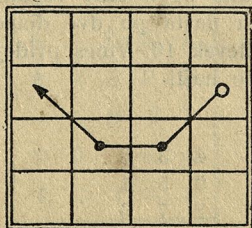
Števila 5, 6, 7 in 8 vnašaš v temle vrstnem redu:



in sicer :

	7	6	
8			5

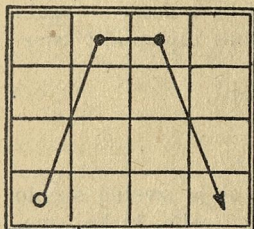
Števila 9, 10, 11 in 12 vnašaš v temle vrstnem redu:



in sicer :

12			9
	11	10	

Števila 13, 14, 15 in 16 pa vnašaš v temle vrstnem redu:



in sicer:

	14	15	
13			16

Tako si dobil tale magični kvadrat:

Vrstni red vnašanja v štiri polja po vrsti si boš lahko zapomnil. Ta kvadrat imenujemo zato »osnovni kvadrat«. Tvojega poslušalstva ta kvadrat ne zanimal

1	14	15	4
12	7	6	9
8	11	10	5
13	2	3	16

Če bi rad pred zbrano družbo sestavil magičen kvadrat, si nariši najprej kvadrat s 16 polji, nato pa povej, da boš brez oklevanja vnesel v vsa polja različna števila, ki bodo, sešteta v katerem koli smislu, dala vedno isti seštevek. Ta

seštevek bo moral biti — in to iz čisto praktičnih razlogov — vedno višji od 34. Tega seveda ne razlagaj, ampak samo reci: »Da se stvar prevč ne zavleče, vas prosim, da si izberete kakšno število med 50 in 100. To število bo potem tisti stalni in nespremenljivi seštevek!«

Ko ti družba pove takšno število, odštej od njega sam zase po tihem 34.

Možna sta dva primera: dobljena diferenca je s 4 deljivo število, ali pa s 4 ni deljiva, marveč izkaže pri deljenju ostanek 1, 2 ali 3.

Prvi primer: število je deljivo s 4. — Rešitev je preprosta: vsakemu številu v osnovnem kvadratu prištej dobljeni kvocient! Ker znaš osnovni kvadrat na pamet, bo stvar silno lahka.

Drugi primer: število ni deljivo s 4. — Rešitev je nekoliko bolj zamotana, ampak ni pretežka. Vsem številom v

		+	
+			
	+		
			+

osnovnem kvadratu prištej dobljeni kvocient, ki si mu odštel 1; štirim določenim številom pa prištej še ostanek, ki si mu prištel 4. Katera so ta štiri določena števila, ti pove risba v desnem vogalu spodaj na prejšnji strani, ki si jo moraš dobro zapomniti; ustrezajoča polja so označena s križcem.

Ta kvadrat imenujemo »pomožni kvadrat«.

Dva zgleda bosta povedano pojasnila.

9	22	23	12
20	15	14	17
16	19	18	13
21	10	11	24

1. Družba si je izvolila število 66. — Od tega števila, ki bo »magična konstanta«, odštej 34: Dobiš 32. To število je deljivo s 4. Kvocient znaša 8. Vsakemu številu v osnovnem kvadratu boš torej prištel 8 in boš dobil takle magičen kvadrat, ki ustreza zahtevam glede magične konstante.

6	19	26	9
23	12	11	14
13	22	15	10
18	7	8	27

2. Družba si je izvolila število 60. — Od tega števila (magične konstante) odštej 34. Dobiš 26. Če deliš to število s 4, dobiš kvocient 6 in ostanek 2. Vsem številom v osnovnem kvadratu boš prištel 5 ($6 - 1$); štirim, označenim v pomožnem kvadratu, pa boš prištel vrhu tega še 6 ($2 + 4$). Tako bo nastal tale magični kvadrat.

4. Fizikalne „čarovnije“.

Zlat prstan se vrti sam od sebe.

(Zlat prstan; nit; novc ali še en zlat prstan; robec.)

Zlat prstan priveži na nit in ga obesi nad razprostrt fin robec tik nad mizo. Ustavi ga, da obmiruje. Če spraviš na skrivaj pod robec novc ali drug zlat prstan, se bo viseči prstan sam od sebe začel skrivnostno sukati.

Da prstana ne obdržiš pri miru.*(Prstan; dolg las; prazen kozarec.)*

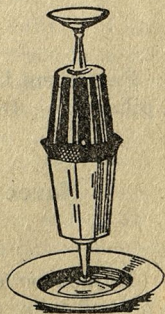
Nekomu reci, da ne bo mogel prstana obdržati pri miru. Prstan naveži na dolg las, oni pa naj prime konec lasu z dvema prstoma. Postavi predenj prazen kozarec in mu reci, naj drži prstan v kozarec, tako da sredi njega prosto visi. Čez čas začne prstan zaradi utripanja žile nihati in niha čezdalje močneje, tako da prične udarjati ob kozarec.

Da pivo in vodo iz istega vrčka piješ.*(Vrček za pivo; platnena krpa; slamica ali cevka; nekaj piva; nekaj vode.)*

Natoči v vrček za pivo polovico piva, pogrni nato čez vrček snažno platneno krpo in naliž nato skozi njo kakor skozi sito vode na pivo. Ker je pivo težje od vode, se ne pomeša z njo in voda ostane posebej na pivu. Lahko jo torej brez težave piješ samo, ne da bi dobil kaj piva v usta. Če pa hočeš piti pivo, vtakneš samo slamico ali cevko v vrček in srkaš pivo skoznjo.

Potujoče vino.*(Dve stekleni kupi; košček tila; nekoliko rdečega vina; nekoliko vode.)*

Poišči dve popolnoma enaki kupi za vino (najboljša sta dva steklena »keliha«), ki se z robovoma popolnoma prilegata ena na drugo. V eno kupo naliž evička. Biti mora polna prav do roba, samo glej, da ne bo teklo čez. Kupo nato postavi na krožnik. Prav tako napolni drugo kupo z vodo. Nanjo pa položi potem košček tila (tenkega blaga), ki si ga prej zmočil. Rob zavihni. Zdaj pa položi levo dlan na til, z desnico pa kupo brž zvrni. Če si pazil, da ni prišlo nič zraka med til in vodo, ne bo niti kapljica vode pritekla skozi tkanino, čeprav je polna kupa narobe obrnjena.



Prevrnjeno kupo vode postavi zdaj na stoječo kupo vina, tako da se bo rob točno kril z robom. Takoj boš opazil, kako

bodo tenke rdeče nitke prodirale navzgor v vodo. Vino namreč v prav tolikšni množini prodira v zgornjo kupo, kolikor priteka vode v spodnjo. Čez kakšne četrte ure bosta voda in vino zamenjala mesti: vino bo v zgornji, voda pa v spodnji kupi...

Prskalice.

(Nekaj vžigalic; tekoč mizarski klej.)

Staro in mlado uživa ob prskalicah, ki jih zažigamo o božiču, da trosijo na vse strani lepe žareče zvezdice. Take prskalice si naredimo lahko tudi sami. Seveda so krajše. Navadne vžigalice namažemo prav na tenko do sredine z mizarskim klejem in potresemo z drobnimi železnimi opilki. Pustimo jih, da se posušijo. Če s tako vžigalico kakor po navadi podrsnemo po škatli in jo prižgemo, nam bo zagorela z živahnim prskanjem in lepimi iskrami.

Nit, ki ne zgori.

(Daljša nit; gladko polirana palica.)

Če naviješ nit trdno okoli gladko poliranega predmeta (palice, večjega ključa itd.) in jo držiš v plamenu, se ne bo vnela.

Papir nad plamenom ne zgori.

(List papirja; goreča sveča.)

Razgrnjeni list papirja drži blizu nad plamenom goreče sveče in pihaj nanj. Dokler boš pihal, se papir ne bo vnel.

Novec v skledi izgine in se spet prikaže.

(Novec; skleda; nekaj vode.)

Majhen novec položi na dno prazne sklede. Vsa družba naj se postavi tako, da je novec na dnu sklede še viden. Nato pa naj se vsi toliko umaknejo, da novca zaradi roba ne vidijo več. Če pa naliješ v skledo vode, se novec zaradi lomljenja žarkov spet prikaže.

Vodo v papirju zavreti.*(Iz papirja zguban kozarec; nekaj vode; odprt plamen.)*

Žgubaj kozarec iz papirja, nalij vanj vode in ga drži nad odprtim plamenom. Papir ne bo zgorel, dokler voda v kozarcu ne zavre.

Jajce v roki skuhati.*(Jajce; malo žganja.)*

Predri jajce in pusti, da steče nekaj beljaka iz njega. Namesto beljaka nalij nato močnega žganja v jajce, ga obrni in podrži nekaj trenutkov v roki, pa bo skuhano.

Šivanka plava na vodi.*(Skledica vode; šivanka.)*

Šivanko s krpo prav do suhega zdrgni, nato jo pa previdno spusti po dolgem na vodo v skledici. Paziti moraš, da se dotakne vodne gladine z vso dolžino hkrati. Šivanka bo na vodi plavala.

Plavajoče jajce.*(Visok kozarec; nekaj vode; nekaj soli; jajce.)*

Dobôdi si ozek, visok kozarec. Do polovice nalij vanj močne solne raztopine (slane vode), nanjo pa zlij prav počasi in previdno čiste vode, ki naj teče po malem po steklu, nikar pa da bi jo curkoma vlil v kozarec. Obe tekočini se ne mešata, dasi je meja med njima za oko komaj opazna. V tem pa je ravno bistvo naše čarovnije: vsakdo misli, da je v kozarcu sama navadna voda. Če spustiš zdaj navadno jajce v vodo, se bo potopilo nekako do polovice v tekočino, bo nekaj časa nihalo gor in dol, potem pa obstalo na sredi, kjer bo prosto plavalo. Če natančneje pogledaš, vidiš, da je obstalo ravno na meji med obema tekočinama.

Razlaga je lahka: Jajce se potopi v navadni vodi, ker je njegova specifična teža večja, obstane pa na površini slane vode, ker je njegova specifična teža manjša od teže slane vode. Kdor za to ne ve, se bo naši »spretnosti«¹ kajpak čudil!

Kozarec s samim glasom razbiti.*(Kozarec ali vrček za pivo.)*

Vzemi večji kozarec ali vrček za pivo, ki čisto zazveni, če udariš po njem. Ako podržiš kozarec poševno pred usti in nekajkrat močno zavpiješ proti robu, toda z višjim tonom, kakor ga ima kozarec sam, se bo kozarec z glasnim pokom razletel.

Prevrnjeni kozarec vode.*(Kozarec; list papirja.)*

Zbriši kozarec, da je popolnoma suh. Nato naliž vanj vode, da je poln do roba. Če je bil kozarec res suh, ga lahko napolniš celo čez rob. Zdaj vzemi list papirja, ga polôži previdno na vodo in ga pritisni na rob kozarca. Če si bil zadosti previden, ni prišlo med vodo in med papir prav nič zraka. Zdaj pritisni s prstom na papir in kozarec spretno obrni. Ko je kozarec obrnjen in gleda rob s papirjem navzdol, lahko prst odmakneš — voda ne bo tekla iz kozarca, papir ne bo padel z roba. Če postaviš kozarec na krožnik, lahko potegneš papir izpod kozarca in voda bo ostala v kozarcu. Zelo zabavno je, če te kdo poprosi za kozarec vode in mu postrežeš s tako postavljenim kozarcem. Kakor hitro ga bo le malo privzdignil, se bo voda ulila na krožnik.

Čarovna steklenička.*(Steklenička za zdravila.)*

V dno majhne stekleničke za zdravila izvrtaj z ostrim železom majhno luknjico. Nato naliž vode v stekleničko in jo dobro zamaši. Kadar stekleničko odmašiš, začne kapljati voda iz nje. Ko jo spet zamašiš, voda neha kapljati. S takšno stekleničko lahko marsikoga presenetiš.

Kako lonec izpije skledo vode?*(Skleda vode; lonec; pola papirja.)*

Napolni skledo z vodo, vtakni polo papirja v lonec in jo v njem zažgi. Ko je papir skoraj dogorel, povezni lonec z odprtino navzdol v skledo. Na veliko presenečenje navzočih se bo skleda začela prazniti, voda pa bo lezla navzgor v lonec.

Da vzameš prstan iz vode, ne da bi si prste zmočil.

(Plitev krožniček; kozarec; prstan; malo vode.)

Vlij na krožniček, ki naj bo precej plitev, za pol kozarca vode in deni prstan v vodo. V popolnoma suh kozarec vrzi nato prižgan košček papirja. Kakor hitro papir zgori, povezni kozarec na krožniček, toda tako, da ostane prstan izven kozarca. Voda s krožnička bo zlezla v kozarec in ga lahko vzameš s krožnička, ne da bi si prste zmočil.

Umetnija, ki ni umetnija.

(Steklena skleda; zamašek; kocka sladkorja; visok kozarec.)

Mati naj ti da stekleno skledo, napolni jo z vodo in odreži od precej velikega zamaška debelo kolesce. Nanj položi košček sladkorja in posadi kolesček na vodo, da bo po njej plaval. Zdaj pa pride naloga: Spraviti je treba sladkorček na dno, ne da bi ga zmôčil! Kako?



Vsakdo si bo belil glavo. Ti pa vzemi visok kozarec, ga povezni previdno na vodno gladino, tako da zajameš z njim tudi zamašek s sladkorjem, in ga potisni na dno sklede. Zamašek s sladkorjem bo lepo došel do dna, ne da bi se sladkor zmočil!

Stvar je zelo preprosta. V kozarcu je zrak, ki mu nisi dal uhajati, zato tudi voda ni mogla vanj.

Kozarec razrezati.

(Snažen kozarec; v terpentinovo olje namočena nit; vžigalica; navaden čopič za vodne barvice; malo vode.)

Kozarec, ki ga hočeš razrezati, naj bo snažen in naj v njem tudi ne bo mehurčkov ali zrnja. Preveži ga tako, kakor ga hočeš prerezati, z nitjo, ki si jo namočil v terpentinovo olje. To nit prižgi. Ko zgori, namoči navaden čopič za vodne barvice v čisto vodo in z njim potegni tam, koder je zgorela nit.

Steklo s škarjami rezati.*(Kos stekla; navadne škarje; posoda z vodo.)*

Steklo, ki ga hočeš razrezati, naj bo čisto in brez mehurčkov. Vtakneš ga v vodo in začneš pod vodo krepko rezati. Rezal ga boš po mili volji, ne da bi se ti razdrobilo.

Precepiti kamen z vrvico.*(Srednje velik kamen; ogenj; mokra vrvica.)*

Kamen položi na prostem v ogenj in ga zasuj z žaganjem, da ga razžariš. Ko je razžarjen, razgrèbi brž žerjavico z njega, nekdo naj prime mokro vrvico za oba konca in jo nategne ter približa tik nad kamen. Vrvico privzdigni in spústi. Kjer bo udarila na kamen, tam se bo kamen precepil.

Da se novec vrti na šivanki.*(Steklenica z zamaškom; šivanka; drug zamašek; novec; dvoje nožev ali vilic.)*

V spodnji konec plutovinastega zamaška zatakni novec z robom do polovice. Na obe strani zamaška zatakni po en enak nož (ali vilice) iz namiznega pribora, tako da si bosta držala ravnotežje. V steklenici tiči drug zamašek. Vanj zasádi šivanko, da stoji navpično. Na njeno konico pa postavi zdaj pravkar opisano pripravo, tako da bo rob novca na konici šivanke. Ko urediš ravnovesje, začneš narahlo pihati na ročaje obeh nožev ali vilic. Vse skupaj se bo začelo polagoma vrteti. Tako se bo vrtel novec na konici šivanke!

Plešoče figure.*(Koščki svilenega papirja; glavnik iz trdega gumija.)*

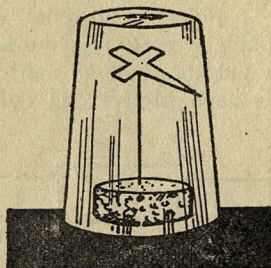
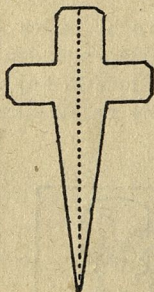
Iz svilenega papirja si narédi drobne škrniceljčke — najbolje, da jih oblikuješ na svinčnikovi konici — ali pa si zgneti manjše figurice iz tenkega papirja. Če drgneš glavnik iz trdega gumija po rokavu in ga potem približaš figuricam, se le-te postavijo pokonci, skačejo proti glavniku in plešejo.

Kako to? V glavniku je nastala elektrika!

Ubogljivi kazalec.

(*Košček papirja; škarje; zamašek; košček pletilke; kozarec; svilena krpa.*)

Iz navadnega papirja si izreži kazalec, kakor ga kaže slika. Papir poprej pregani, na kar z enim urezom dobiš obe somerni polovici. V večji zamašek zasádi nato kos pletilke in polôži na tópi konec pletilke papirnati kazalec, tako da v ravnesju prosto



visi. Za to je treba nekaj potrpežljivosti in časa. Čez vse skupaj naposled povezni kozarec, ki si ga prej temeljito posušil in tudi malce segrel.

Če zdaj s kosom svile drgneš po kozarcu, vidiš, da se bo konica kazalca pokorno zasukala tja, koder si drgnil. Na ta način lahko kazalec poljubno sučeš.

Razlaga je prav lahka. Steklo postane na drgnjenem mestu električno in priteza neelektrične predmete.

Da sveče ne upihneš.

(*Goreča sveča; navaden kuhinjski lijak.*)

Upihniti svečo ni nič posebnega. A daj nekomu navaden pločevinast lijak in mu reci, naj piha skozenj in naj tako svečo upihne — zaman se bo trudil. Ozki del je treba vzeti v usta in pihati skozenj kakor v trobento.

Svečo bo ugasnil edino tedaj, če bo meril na plamen z r o b o m lijaka!

Da narobe vidiš šivanko.

(*Razglednica; šivanka.*)

Vzemi navadno razglednico, prebôdi jo s šivanko, podrži šivanko tik za luknjico in reci nekomu, naj pogleda skozi luknjico. Vsak bo videl konico šivanke narobe.

Kako to? Gre za pojav, ki ga poznamo iz fizike!

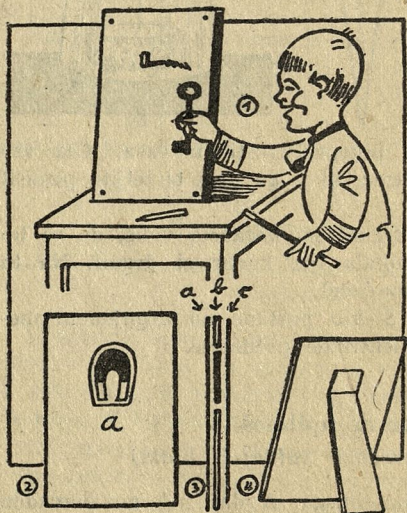
Čarovna slika.

(Debela lepenka ali kos vezane plošče; majhen magnet; kos risalnega papirja; železen ključek.)

Pokaži radovedni družbi malce nenavadno sliko. Na bel papir si naslikal samo kavelj, navaden kavelj, kakor ga zabijemo v zid, da obešamo nanj ključke in kaj podobnega. In res potegneš iz žepa ključek, ga obesiš na naslikani kavelj — to se pravi,

pritisneš ga k njemu — in ključek obvisi... Na naslikanem kavlju obvisi! Ta je pa le prehuda, kaj ne? To je čarovnija in pol! (Sl. 1.)

In vendar ni nič tako strašno nenavadnega, samo pripraviti moraš prej vse potrebno. In sicer: Sliko naj tvori podlaga iz tenke deščice (vezane plošče) ali prav debele lepenke. Iz te podlage izreži tolikšen kosček, da spraviš v nastalo odprtino manjši podkvast magnet (glej sliko 2 a). Na zadnjo stran nalepi nato tanjšo lepenko, na sprednjo pa bel risarski papir. Vse tri plasti nazorno kaže

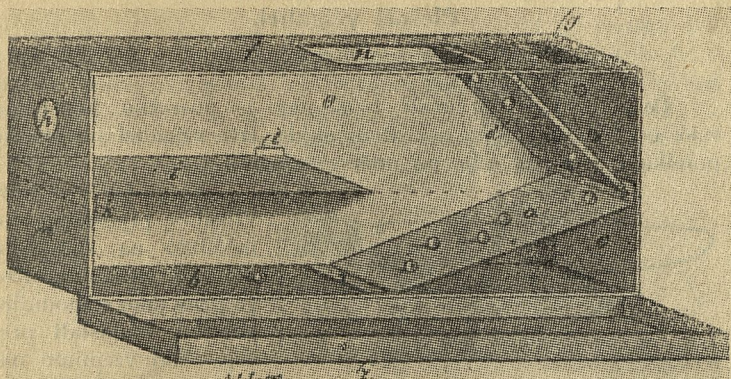


slika 3 (a = risarski papir, b = podloga, c = lepenka). Vse skupaj lahko tudi opremiš z nalepljenim stojalom, kakor ga kaže slika 4. Na risarski papir naslikaš naposled kavelj, kakor ga kaže slika 1 — in vse je pripravljeno za nastop!

Začarane kroglice.

(Cigaretna škatla; nekaj lepenke; žepno zrcalce; nekaj zrn graha.)

S pomočjo zrcal nastanejo najrazličnejše čarovnije, ki jih navaden gledalec sploh ne more uganiti. Takšno čarovnijo si lahko narediš sam. Nepoučeni gledalec bo videl, kako tečejo kroglice navkreber, namesto da bi se kotalile po vseh pravilih navzdol...



Dobôdi si navadno cigaretno škatlo in si jo pripravi in postavi, kakor kaže slika. Vanjo nalepi kos lepenke v dolžini 85 mm in širini 40 mm, in sicer jo prilepi s primerno zavihanima končkoma 1 in 2 na osnovno ploskev b oziroma na stransko steno c; tvori naj približno kot 30° . Prav tako pritrdi z nalepljenimi papirnatimi trakovi zrcalce d, ki naj bo dolgo 50 mm, široko pa 40 mm. Nalepiti ga moraš, kakor kaže slika, v desni zgornji kot, na zadnjo steno e in na vrhno steno f. Zrcalce naj bo pritrjeno v kotu 45° . Paziti pa moraš, da pustiš med zrcalcem in spodnjo poševno ploskvijo iz lepenke vsaj 1 cm razmaka in da je obrnjena svetla stran zrcala proti notranjosti škatlice.

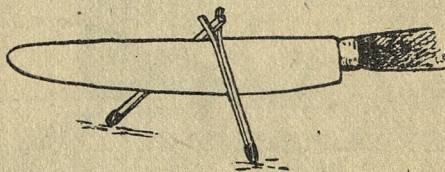
V vrhnji ploskvi f izrežeš dve odprtini, odprtino g, ki naj bo 2 cm dolga in 1 cm široka; in odprtino n, ki naj bo 3 cm dolga in 2,5 cm široka; le-ta naj bo tik ob zgornjem koncu zrcala, kakor kaže slika. V levo stransko steno m izreži okroglo luknjico h, pod njo pa nalepi 105 mm dolgo in 40 mm široko polico i iz lepenke, ki jo še posebej pritrdi z zavihanim koncem k ob steno m, s koščkom papirja l pa ob steno e.

Če zapreš pokrov z in spustiš skozi odprtino g nekaj drobnih zrn graha ali kaj podobnega, bodo te kroglice zletele po hrbtni strani zrcalca d na poševno ploskev a in po njej na dno b. Tisti, ki bo pa gledal skozi odprtino h, pa ne bo videl poševne ploskve a, ker mu to brani polica i, pač pa bo videl zrcalno sliko letečih kroglic v zrcalu d. In tam bo res videti, ko da lete kroglice — navkreber.

Plešočī vžigalici.

(Dve vžigalici; nož.)

Če bi ne bili »nervozni«, bi se nam ne posrečilo. Ker pa je vsak od nas vsaj malo nervozen, pojde. Dve vžigalici plešeta, se pomikata sami od sebe po noževem hrbtu!



Vzemimo dve novi vžigalici, precepimo eno nekoliko na spodnjem koncu in vtaknimo drugo prav tako s spodnjim koncem v nastali precep. Zdaj vzemimo na-

mizen nož, položimo obe vžigalici, kakor kaže slika, na njegov hrbet in držimo nož tako, da se vžigalici prav narahlo dotikata mize. Roka naj se pri tem ne opira na mizo, kvečjemu jo podpiramo z mezincem.

In potem? Nič drugega. Ker se naša roka komaj opazno trese, se premika tudi nož in obe vžigalici drsita prav počasi, četudi z očmi komaj opazno, po noževem hrbtu.

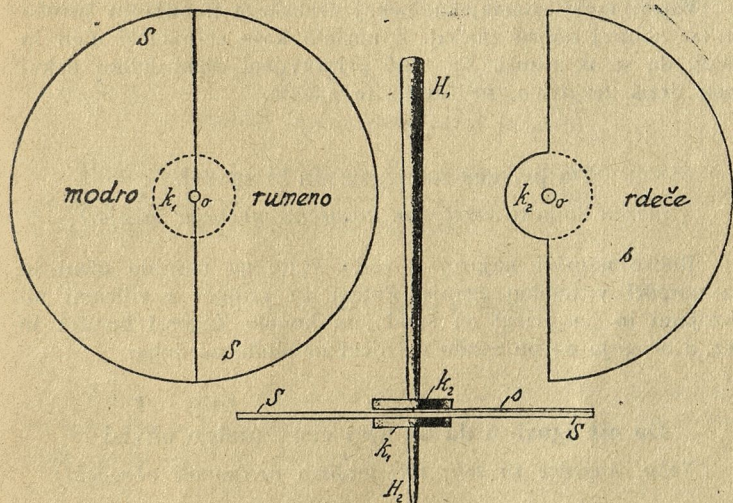
Barvna vrtavka.

(Lesen klinček; nekaj lepenke; barvice ali barvniki; kos plutovinastega zamaška.)

Bolj poučna igrača kakor pa čarovnija je barvna vrtavka. Narediš si jo sam. Iz trdega lesa si izrezlaj vreteno H_1-H_2 , kot ga kaže slika. Pazi, da bo proti spodnjemu koncu vedno ožje. Dolgo naj bo 85 mm, debelo pa na zgornjem koncu 5 mm. Iz močnejše lepenke si nato izreži kolesce v premeru 35 mm, kakor ga kaže slika (S). Razdeli ga s premerom točno v dve polovici, katerih eno pobarvaj z vodnimi barvicami modro, drugo pa rumeno. Kolesce na sredi preluknjaj in ga nasadi na vretence. Da bo trdno stalo in se luknja tudi ne bo večala, odreži od primerno velikega zamaška tenko plutovinasto kolesce k_1 , ki ga na sredi predri (o), nato pa prilepi na sredo kolesca S. Če vrtavko na gladki mizi zavrtiš, bosta izginili modra in rumena barva na kolesu in prikazala se bo enotna zelena barva.

Z dodatnim delom dobiš nato še razne druge barvne mešanice. Izreži si, na primer, iz enake lepenke polkrog s. Nanj

nalepi prav takšno plutovinasto kolesce k_2 , ki ga predri (o). Polkrog pa poslikaj rdeče. Če ga položiš na prejšnje kolo tako, da bo rdeči polkrog zakrival rumeno polovico spodnjega kolesa, ter vrtavko zaženeš, se bo pokazala vijoličasta barva. Če prekriješ z rdečim polkrogom modro polovico, se bo pri vrtenju pokazala oranžna barva.



S tem pa možnosti niso izčrpane. Izreži si še nekaj celih koles iz bele lepenke v isti velikosti, kakor je kolo S. Če razdeliš, recimo, eno takšno kolo v šest enakih delov in te dele različno poslikaš, dobiš različne druge učinke. Poslikaj, na primer, na enem kolesu eno šestino zeleno, nasprotno pa rdeče in pusti ostale štiri šestine bele; vrteča se ploskev bo kazala belo barvo. Isto velja tudi za kolesa, kjer je ena šestina svetlomodra, nasprotna pa oranžna, ali pa ena šestina vijoličasta in nasprotna rumena, ostale štiri šestine pa so bele.

Iz tega se naučiš, da dá modra in rumena barva — zeleno, modra in rdeča — vijoličasto, rdeča in rumena — oranžno barvo; nadalje spoznaš, da vsebujejo tako imenovane »dopolnilne barve« — rdeča in zelena, oranžna in modra, rumena in vijoličasta — vse barve sončnega spektra in da dadó zato skupaj v dopolnilu belo barvo.

5. Kemične „čarovnije“.

Da žerjavico v roki držiš.

(Malo rumenjaka, arabskega gumija in škroba; nekaj žarečih ogljev.)

Vzemi malo rumenjaka, nekaj arabskega gumija in škroba in vse skupaj dobro zmešaj. Z nastalo kašo si namaži dlan in pusti, da se ti posuši. Na takó pripravljeni dláni lahko nekaj časa držiš žerjavico, ne da bi te spekla.

Da prižgeš robec, ne da bi zgorel.

(Snažen damski robec; pol kozarčka močnega žganja.)

Robec namôči najprej v vodo. Nato ga narahlo ožmi in ga namôči v močno žganje. Potem ga vzdigni z vilicami ali škarjami in ga prižgi na spodnjem koncu. Zagorel bo čez in čez, a o ognju ne bo ostalo na njem ne sluha ne duha.

Da nit zgori, a da na njej viseč prstan obvisi.

(Nekaj kapnice in soli; nit; majhen prstan ali obroček.)

Nastrezi malo kapnice, raztopi v njej precej soli in namoči vanjo konec niti, ki naj se namaka 24 ur. Nato nit posuši in navéži na en konec lahek prstan ali tenek obroček. Z drugim koncem nit nekam pritrdi in prižgi. Nit bo zgorela, a obroček bo na njej obvisel. Pri najrahljšem premiku pa se bo nit razpršila v pepel in obroček bo seveda padel na tla.

Rjuha, ki drži vodo.

(Kos platna; nekaj mila in galuna; klej; voda.)

Raztôpi 120 g mila v poldrugem litru vode. V drugi posodi raztôpi 22 g galuna v 4 in pol litru vode. Oboje zmešaj in dodaj tej raztopini še 375 g kleja. V to raztopino namoči platno in ga nato posuši. Raztopina ga je impregnirala, da postane nepropustno za vodo.

Nezgorljivo poleno.*(Nekaj mizarskega kleja in galuna; poleno.)*

Vzemi en del mizarskega kleja in en del galuna ter raztópi oboje, vsako v posebni posodi. Nato oboje zmešaj in pomaži poleno z dobljeno mešanico. Pusti, da se poleno posuši. Daš ga lahko v ogenj in ne bo zgorelo; ogenj se ga sploh ne prime.

Karta, ki ne zgori.*(Karta; močna galunova raztopina.)*

Vzemi novo karto, jo namôči v močno galunovo raztopino in pústi, da se posuši. To ponovi nekajkrat. Če tako pripravljeno karto držiš v plamenu, se ne bo vnela.

Da kepo snega zažgeš.*(Kepa snega; košček kafre.)*

V kepo snega vtakni na skrivaj košček kafre. Kafro zažgi in kepa bo na veliko začudenje navzočih gorela. Ni se ti treba bati, da bi taleči se sneg kafro pogasil.

Nevidna pisava.*(Nekaj limonovega soka ali kisa; kos papirja; čisto pero.)*

S čistim peresom, ki ga namočiš v limonov sok ali kis, napiši ali nariši kar koli na list papirja. Živ krst ne bo ničesar videl na njem. Nato pa podrži list med mrmranjem čarovnih rekel k vroči peči ali nad žerjavico, pa se bo pisava prikazala!

Pisava se prikaže na roki.*(Malo solne raztopine z dodanim arabskim gumijem ali beljakom; listek; pero in črnilo; vžigalice.)*

Narédi si čisto malo solne raztopine (navadne kuhinjske soli v vodi), dodaj malo arabskega gumija ali beljaka in si napiši določeno besedo s čistim peresom, ki ga namakaš v nastalo raz-

topino, na napeto kožo hrbta svoje leve roke. Pusti, da se napisano posuši. Pred zbrano družbo napiši isto besedo po možnosti z istimi črkami in enako veliko pisavo na listek papirja. Reci, da boš ta listek zažgal in da se bo ista beseda prikazala na tvoji roki. Listek res prižgeš, zbereš pepel in z njim podrgneš po hrbtu svoje leve roke. Poprej napisana beseda se bo res prikazala na koži.

Domače črnilo.

(Nekaj vode, vina, piva, kisa, šišek, železnega vitriola.)

Zdróbi 15 g šišek in 15 g železnega vitriola, da nastane prav droban prah, in zmešaj oboje. V to mešanico pomôči kosmič vate in krepko nadrgni papir, ki hočeš nanj pisati. Tisto, kar na papirju ostane, spihaj stran. Če pišeš na takšen papir s čistim peresom, ki ga pomakaš v vodo, vino, pivo ali kis, bo pisava vidna, kot bi pisal s pravim črnilom.

Da surovo jajce spraviš v steklenico.

(Surovo jajce; nekaj vinskega cveta; steklenica; nekaj mrzle vode.)

Polóži surovo jajce za nekaj dni v močan vinski cvet, dokler se toliko ne omehča, da ga s svaljkanjem spraviš skozi razmeroma ozko grlo steklenice. Nato nalij na jajce mrzle vode. Zavzelo bo svojo navadno obliko in bo otrdelo, kakor je bilo poprej.

Pisanice s pridvižnimi (plastičnimi) okrasi.

(Jajce; novo pisalno pero; raztopljena mast; močan vinski kis.)

Vzemi jajce z debelo lupino, ga skrbno umij, s suho krpo zbríši in pústi, da se popolnoma posuši. Z novim peresom, ki ga pomakaš v raztopljeno mast, nato pišeš ali rišeš po jajcu. Ko si končal, primi jajce previdno z dvema prstoma in ga položi v posodico, v katero si nalil močnega vinskega kisa. Po treh urah vzemi jajce spet iz kisa in ga oplakni v čisti vodi. To, kar si narisal ali napisal, bo videti pridvižno (plastično). Kis namreč razjeda apnenčasto jajčno lupino. Mesta, ki so pokrita z mastjo, pa so zavarovana in jim kislina ne more do živega.

Napis na beljaku v pirhih.

(Zmlete šiške; galun; kis; pisalno pero; jajce.)

Narédi si črnilo iz zmletih šišk, galuna in kisa. Če pišeš s tem črnilom na lupino surovega jajca in jajce nato skuhaš, bo pisava na lupini izginila, zato pa bo vidna na strnjenem beljaku. Na ta način lahko pripraviš presenečenje, če podariš komu na zunaj navaden pirh, ki si nanj s tem čarovnim črnilom kaj napisal ali narisal.

Da olupljen pirh sam zleze v steklenico.

(Steklenica, ne pretrdo skuhan pirh, nekaj koščkov papirja.)

Pripravi steklenico, katere grlo imej kakšna 2 cm v premeru. Ne pretrdo skuhan pirh (jajce je moralo biti sveže) olupi. V steklenico daj nekaj kosov papirja in jih zažgi. Zrak v steklenici se s tem zredči. Če položiš jajce na odprtino steklenice, bo družba z največjim zanimanjem opazovala, kako jajce polagoma leze v steklenico in nazadnje s pokom pade vanjo.

6. Umetnije z rastlinami.

Da rdečo vrtnico spremeniš v zeleno.

(Razcvetela vrtnica; malo salmiakovega cveta.)

Razcvetelo rdečo vrtnico poškrópi močno s salmiakovim cvetom, pa se bo njena rdeča barva spremenila v lépo zelêno, ki pa polagoma spet izgine. — Isti učinek dosežeš, če držiš vrtnico nekaj časa v dimu pipe.

Da imena pričaraš na sadje.

(Papir ali platno ali vosek.)

Ko je koščičasto sadje na pol zrelo, obloži posamezne sadeže s črkami, izrezanimi iz papirja ali platna ali oblikovanimi iz voska, in glej, da se bodo prijele kože. Sadež se bo nato pordečil, črke pod oblogo pa bodo ostale zelene, bele ali rumene.

Da uvel šopek spet oživi.

(Uvel šopek; krop.)

Šopek najprej obréži, nato pa ga vtakni do tretjine pecljev v vrel krop ter ga pusti v njem, dokler se voda ne shladi. Šopek bo videti spet svež kakor poprej.

Da šopek posušiš, ne da bi se skvaril.

(Šopek; posoda s suhim peskom.)

Šopek postavi pokonci v kakšno posodo ali v večji škarnicelj, obsuj ga in pokrij z drobno presejanim in popolnoma suhim peskom ter postavi vse skupaj na sonce ali sploh na gorko. Pesek se bo segrel in bo cvetlice polagoma izsušil, da bodo še dolgo časa ohranile svojo prvotno obliko in barvo.

Sveže cvetlice pozimi.

Vrtnice ali nageljne odreži, ko so še v popkih, zamáži rez s pečatnim ali drevesnim voskom in zavij cvetlice skrbno v papir. Napólni škatlo do polovice s suhim peskom, polóži na pesek tako zavite cvetlice, nasuj na to spet peska, da je škatla polna in jo pokrij ter postavi na hladen kraj. — Če hočeš, da se ti cvetlice pozimi razcvetó, odstrani vosek z reza, postavi cvetlice v posodo z vodo, v kateri si raztopil nekaj soli, in kmalu se bodo razcvetele.

Jabolko v steklenici.

Kdor ima jablano na vrtu, si lahko spravi jabolko v steklenico. Steklenica naj bo precej trebušna. Ko je jabolko že tolikšno, da ga je lahko spraviti skozi vrat steklenice, ga previdno spravimo vanjo, steklenico pa trdno privežemo na glavno vejo. Izbrati je treba kajpak zdrav sadež, ki bo res dozorel. Paziti je nadalje treba, da bo kljub vejici prihajalo zadosti zraka v steklenico. Jabolko bo v steklenici počasi doraščalo in bo v njej nazadnje dozorelo. Tedaj ga odtrgaj od veje, steklenico odveži in si jo postavi v sobo. Marsikateri obiskovalec jo bo začudeno ogledoval, ker si ne bo mogel razložiti, kako si spravil debelo jabolko skozi razmeroma ozki vrat steklenice.

NARODNA IN UNIVERZITETNA
KNJIŽNICA

C08155 8



00000076241



