

III M h.

38914

4/1

za „Mariborskega Sokola“
4. zvezek.

Dr. LJUDEVIT PIVKO:

TELOVADNE IGRE.

PRVI DEL.

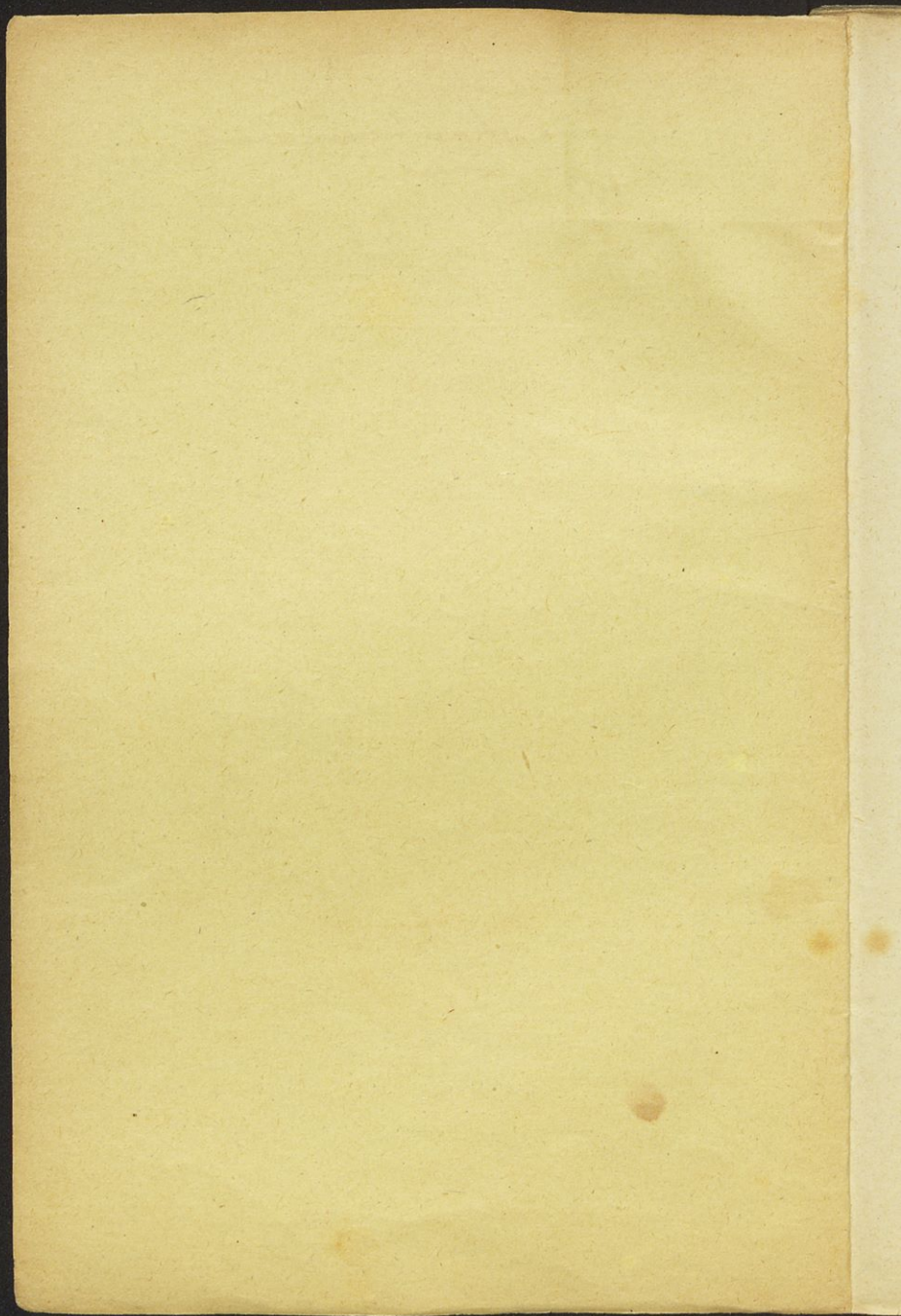
Z DVANAJSTIMI NAČRTI.

CENA 70 VINARJEV.



MARIBOR, 1911.

ZALOŽIL „MARIBORSKI SOKOL“ — TISKAL D. HRIBAR, LJUBLJANA.



DR. LJUDEVIT PIVKO:

TELOVADNE IGRE.

PRVI DEL.



Jean Zichowski

MARIBOR, 1911.

ZALOŽIL „MARIBORSKI SOKOL“. — TISKAL D. HRIBAR, LJUBLJANA.

DR. I. JUDEVIĆ PIVKO

TELAVADNE IGRE.

38914

PRVI DEL.



Handwritten signature in brown ink.

030048083

IZLOŽBA VARNOSTNI SKLAD - TISKALNICA D. DR. I. JUDEVIĆ PIVKO

Uvod.

Mladina hrepeni po igrah in zabavah. — Naši društveni vaditelji vedo dobro, kakega pomena so telovadne igre, ki jim je tudi v sokolskem telovadnem sestavu, odločeno zelo važno mesto.

Igre delimo najprimerneje v naslednje oddelke:

1. tekalne igre,
2. borilne in metalne igre,
3. igre z žogo.

V pričajučem 1. delu telovadnih iger podajamo slovenskim vaditeljem in učiteljem zbirko **tekalnih, borilnih in metalnih** iger z željo, naj se razvije in pospeši življenje v naših sokolskih društvih tudi glede iger in naj se krepijo telesa in razveseljujejo misli slovenske mladine.

Zbirka je sestavljena na podlagi **slovenskih** mladinskih iger in mnogih slovanskih in nemških telovadnih knjig. Zlasti omenjamo kot vir češke zbirke iger Jos. Klenke, poljske Edmunda Cenarja in dr. M. Tokarskega, hrvatske Ivana Tomašića in dr. Fr. Bučarja, nemške dr. E. Kohlrauscha in A. Martena, Guts-Muthsa, dr. Eitnerja, K. Schröterja, i. dr.

Navodila za načelnike in vaditelje.

Prouči natanko vsako novo igro in jo dobro razloži telovadcem, preden jo začno igrati.

Telovadcem zadošča malo število iger, toda te naj poznajo vsi tako dobro, da jih pravilno izvajajo.

Priljubljene igre naj izvajajo pogostoma; zato pomni, kako ugajajo igralcem posamezne igre in se oziraj na to pri ponavljanju. Najbolj so jim všeč živahne gibalne igre, ki zahtevajo skupno delovanje vseh igralcev, redkokdaj pa se priljubijo mirnejše igre s strogim redom.

Ne posegaj po nepotrebnem v igro s svojimi željami in povelji. To silno moti živahen tok. Igra ugaja le takrat, kadar se gibljejo telovadci popolnoma samostojno. Edino takrat je na mestu načelnikovo povelje, kadar se zdi, da postaja igra nezanimiva, na pr. če v igri „mišji lov“ mačka predolgo ne ujame miši; v takem slučaju je treba določiti druge igralce ali pa zaključiti dotično igro in izbrati živahnejšo. Če se igralci prepirajo ali če noče poznati kateri izmed njih šale v igri, potem je treba pravočasno pokarati in zavriniti prepirljivca in napraviti red. Igra naj se vrši vselej dostojno in brez najmanjše sirovosti.

Zabavne igre ne zaključuj prehitro, niti je ne izvajaj do sitosti. Izmed tekalnih in borilnih iger zahteva malokateri dosti časa, pač pa ne kaže sklepati nekaterih iger z žogo pred 1 uro.

Število igralcev se sme izpremeniti brez škode za igro, a vendar se priporoča, razdeliti večje število igralcev na primerne skupine. Pri večini iger zadošča 10—15 igralcev popolnoma za skupino. Vsaki skupini določi izurjenega in uglednega igralca za voditelja in ji odkaži prostor na igrišču. V takem slučaju se omejuje načelnikova skrb na vrhovno nadzorstvo nad skupinami, da poučiš ali pohvališ tupaťam igralce in jih svariš pred neredom. Kadar pa igrajo vsi telovadci v skupni skupini, takrat igraj z njimi kot vrstnik. Učiteljevemu ugledu ni prav nič na škodo, če se udeležuje nekaterih iger skupno z učenci.

V mešanih razredih ljudskih šol naj izvajajo dečki in dekleta igre v ločenih skupinah. V učencih zbudiš tudi na ta način večjo ognjevitost in vnemo za igro, če se razdele v dve stalni stranki, ki se bojujeta vso sezono in ki jima zapisuješ zmage in poraze.

Če je možno, izvajaj igre pod nebom. Ravna suha trata je boljše igrišče ko najvzornejša zaprta telovadnica. Dvorana brez vzorno snažnih tal sploh ni prikladna za gibalne igre. — Če igrišče ni poraslo, ga je treba tupatam poškopiti in tako omejiti neizogibno prašenje. Ob igrišču naj stoji lopa, kamor se zatekajo igralci ob dežju in kjer si hranijo igralne priprave. Tudi studenec z dobro pitno vodo je potreben v bližini.

Na vprašanje, v kateri letni dobi naj se izvajajo igre pod nebom, odgovarja dr. F. A. Schmidt, da v vsaki dobi pod gotovimi pogoji: poleti ob zmerno suhem in mirnem vremenu do $+22^{\circ}$ R, ob zmerno suhem vremenu in lahнем vetru do $+25^{\circ}$ R, ob vlažnem in soparnem vremenu do $+20^{\circ}$ R; pozimi ob suhem in mirnem vremenu do -2° R, ob suhem vremenu in lahнем vetru do 0° R, ob jako vlažnem vremenu in oblačnem nebu do $+3^{\circ}$ R.

Načelnik se oziraj na telesno razpoloženje izgralcev. Dolgotrajne in težje tekalne igre so primernejše ob hladnih dneh in za manj utrujene igralce. Prevelik trud vpliva škodljivo na pljuča in srce, zlasti če se često ponavlja, za to je treba skrbeti za srednjo mero napenjanja pri zabavi. To srednjo mero truda prestopa mladina takrat, ko ji ne zadošča več dihanje skozi nos in ko odpira usta, da laže in globlje diha. Dihanje skozi nos pa je potrebno tudi vsled tega, ker se segreva zrak medpotoma v nosu, kar omejuje nevarnost prehlajenja grla in goltanca, in drugič, ker se zastavlja v nosu prah.

V vročih dneh dovolj igralcem, da pijejo med igro vodo. Telesu, ki se pri delu poti, je treba vode, drugače se zgošča kri, kar bi imelo lahko svoje posledice v omedlevici ali celo v solnčarici. A vendar pazi, da pijejo šele tedaj, ko se jim pomiri dih in srčni utrip, in da pijejo polagoma, v majhnih požirkih in največ četrt litra naenkrat.

Ob sklepu iger naj ne zapuste telovadci razgreti in potni igrišča. Dobro je, če izvajajo še nekaj minut lahke redovne vaje, zlasti vaje v koraku. Po utrudljivi zabavi ob hladnem vremenu naj gredo naravnost domu in slečejo potno obleko.

Kadar sestavljaš nasprotni stranki za igro, skušaj doseči enakomerno razdelitev moči. Najbolje je, če si volita določena voditelja strank sama drug za drugim pristaše izmed igralcev. Večkrat pa zadošča, če določiš igralce po velikosti ali če jih odšteješ. Tudi žreb je potreben često v igrah, na pr. pri določevanju, katero stran igrišča naj zasede ta ali ona stranka, kdo ima pričeti igro itd. Žreb odloča na pr. za tistega, ki potegne najdaljšo slamo ali travo ali ki si izbere iz pesti prst, pod katerim je kamenček itd. Žreba se lahko tudi z novčičem: ena stranka si voli na novčiču orla, druga številko, novčič pade na tla in žreb je odločil za stranko, katera plat je na vrhu. Da ne stoji v igri vedno ista stranka z licem proti solncu ali vetru, oziroma da nima morebiti samo ena stranka koristi vsled ugodnejše lege igrišča, naj menjavata nasprotna tabora svoja stojišča po končanih igrah.

Pri igrah, v katerih se mešajo pristaši nasprotnih strank, nosi ena stranka znakove zaradi razločevanja. Kot znak zadošča robec nad laktom ali bel trak krog čepice ali nazaj obrnjena čepica.

Tepežka bodi iz robca, nekolikokrat zasukanega, z enim ali dvojnim, ne pretrdim vozlom na sredi.

Na travnatih igriščih naznačujemo meje z 1·20 m dolgimi zastavicami, na peščenih igriščih pa lahko zarisujemo meje.

Igre pričenjaj in zaključuj dostojno po poveljih. Če hočeš izvajati na pr. igro v krogu, poveljaj naprej: „*Nastop v red!*“, nato: „*Zastop v desno v bok!*“ — „*Hodoma pohod!*“ — Kadar prikoraka sprednji krajnik do izbranega igrišča, poveljaj: „*Krog! v levo (desno) zavij!*“, in ko doseže med pohodom v krogu sprednji krajnik zadnjega, „*Postati stoj!*“ V čelni krog se obrnejo na povelje: „*V levo čelom!*“ — Zdaj določi, oziroma razloži igro, ki jo potem začno izvajati na tvoje znamenje. Ob zaključku igre poveljaj: „*Dovolj!*“ — „*Pozor!*“ — „*Zastop! v desno v bok!*“ — „*Hodoma pohod!*“ itd.



Telovadne igre.

1. Tepežko imam (studenec, nabijanje kadi).

Igralcev 10—30.

Igralci stoje v krogu ramo ob rami z licem noter in drže roke za seboj. Eden izmed njih (sodar) dobi tepežko in hodi zunaj od leve strani na desno ter pravi: „*Tepežko imam, tepežko imam, pa nič ne povem, komu jo dam!*“ ali pa: „*Glejte v studenec, kako se blišči! Kdor se ozre, s tepežko dobi!*“ Vsakega radovedneža udari s tepežko po hrbtu, obhodi enkrat ali dvakrat krog, poda nekomu skrivoma tepežko ter gre mirno naprej, da ne opazi nihče, kje je tepežka. Sedaj jame mahoma udrihati oni, ki je dobil tepežko, po svojem desnem sosеду, ta pa beži pred njim enkrat okoli kroga in uide zopet na svoje mesto. Na begu ga sosed s tepežko nepretrgoma zasleduje in tolče. Kdor ima tepežko, obhaja sedaj krog, prejšnji sodar pa se postavi na njegovo mesto.

Pazi, da presenetiš soseda s tepežko. Udrihati začneš lahko šele takrat, ko zakliče prejšnji sodar: „*Udri!*“

Drugi načini: 2. Igra se vrši v dveh sosrednjih krogih,

3. z dvema tepežkama v enem krogu,

4. tekalca bežita dvakrat ali trikrat okrog,

5. tekalca bežita enkrat okrog in k nekemu določenemu predmetu, ki se ga morata oba dotakniti.

2. Tepežka v krogu.

Igralcev 10—20.

Igralci stopijo v krog in vsak položi svojo tepežko pred sebe na zemljo. Voditelj določi igralca, ki stopi noter v krog ter hodi urno okrog z namenom, da vzame temu ali onemu tepežko. Če se mu to posreči, preganja in tolče lastnika tepežke, ki beži pred njim okoli kroga, dokler mu ne uide v krog skozi odprtino, ki je nastala po njegovem odhodu. Igralec v krogu se skuša zopet polastiti kakšne tepežke in tako se igra nadaljuje.

Pravila: Vsak naj stoji pokoncu in se pripogne šele tedaj, kadar hoče prijeti tepežko, da mu je ne pograbi oni v krogu. — S tepežko se ne sme tolči ne po glavi, ne po prednjem delu telesa. Igralec, ki teka v krogu, naj pazi, da pri pripogibanju ne trešči z glavo ob glavo.

3. Tekanje okoli kroga.

Igralci stojе v sklenjenem krogu z licem noter, — eden pa hodi zunaj kroga, udari rahlo kakšnega igralca z roko ali z nogo ter steče v isti smeri kar najhitreje okoli kroga, da uide na dotično mesto. Udarjeni igralec se spusti za njim in ga skuša dohiteti ter mu vrniti udarec. Če ga dohiti, se sme zopet vrniti na svoje mesto, oni pa mora iti še enkrat okoli kroga in poskušati srečo tako dolgo, dokler ne dobi izpraznjenega mesta.

Drugi način: Udarjeni igralec steče na nasprotno stran. Ko se srečata, si podata roke in se zasučeta enkrat ali poskočita trikrat na mestu in pod., potem pa bežita naprej in se skušata prehiteti, kateri bo prej na izpraznjenem mestu.

4. Tat v krogu.

Igrancev do 30.

Igralci stojе v velikem krogu. V sredo kroga se postavi kij (klobuk ali kak predmet), ki ga straži določen igralec

(čuvaj) s tepežko v roki. Drugi igralec (tat) se postavi pred kij na nasprotno stran z namenom, da ga ukrade ob ugodni priliki, ko stražnik ne pazi dovolj. Tat izvaja najrazličnejše telovadne gibe, obrate, poskoke, čepenje, ležne opore itd., katere mora čuvaj točno oponašati. Kakor hitro se zdi tatu trenotek dovolj ugoden, zgrabi kij in zbeži z njim na svoje mesto v krog. Če ga pri tem dohiti čuvaj in udari s tepežko, stopi tat na njegovo mesto. Igralci se vrste po določenem redu.

5. Prstan.

Igralcev 4—15.

Na igrišču se zariše krog v premeru 6 korakov. Eden izmed igralcev stopi v krog, ostali pa stoje za obodom ter menjavajo zapored svoja stojišča v teku do srede kroga in na drugo stran. Čuvaj, ki ne sme prestopiti oboda, skuša udariti enega izmed tekalcev, ki stopi potem na njegovo mesto. Ako ne more čuvaj nikogar dohiteti, poveljuje vsem, naj stopijo na obod s čelom ven in šteje: „1, 2—3!“ Na tri izvedejo vsi skok v daljavo z obenožnim odzivom, Kdor je skočil najbliže, stopi sredo.

6. Sobico najemat (škarje brusit).

Igralcev 6—30.

Igralci se razstavijo v velikem krogu 3—7 korakov drug od drugega in označijo vsak svojo sobico (svoje stojišče) z jamico ali kamenom ali drugače. Eden pa nima sobice in hodi v krogu od igralca do igralca ter jih izprašuje: „*Ali mi daš sobico v najem?*“ Igralec pa mu odgovori, da nima sobice, pač pa da jo dobi morebiti pri drugem igralcu. Ko se obrne k drugemu igralcu, menjavajo ostali, za njegovim hrbtom svoja mesta in igralec, ki nima stanovanja, mora paziti, da skoči kakšno prazno mesto, nakar mora iskati

sobico oni, ki je izgubil stanovanje. — Če dolgo ne more dobiti stanovanja, zakliče: „*Menjajte stan! ena, dve, tri!*“ Na to povelje se morajo vsi izseliti iz svojih sobic in si poiskati drugih mest. Med preseljevanjem se skuša igralec, ki nima stanovanja, polastiti kake sobice v krogu.

Ta igra se imenuje v nekaterih krajih „škirja škarja“ ali „brus“. Igralec sredi kroga nosi dve palčici križema, ki predstavljata škarje, ter vprašuje: „Škirja škarja, kje se brusijo škarje?“

7. Miš in mačka.

Igralcev 10—30.

Igralci si podajo roke v čelnem krogu, korak drug od drugega. Eden izmed njih, ki je določen za „miš“, stopi v krog, drugi pa je „mačka“ in hodi zunaj kroga. Mačka ima nalogo, da dohiti miš in se je dotakne, t. j. da jo ujame, Miš sme uhajati brez ovire kjerkoli iz kroga in v krog, mačke pa ne puščajo niti noter niti ven. Mačka si mora siloma iskati pota, pretrgati krog ali pa smukniti po zvijači pod rokami igralcev za mišjo. Kadar jo ujame, si menjata vlogi ali pa nastopita naslednja igralca itd. po gotovem redu. To je najpriprostejši način igre, ki je znan povsod.

Drugi način: 2. Mački je dovoljen na določenem mestu stalen izhod in vhod, bodisi da se na tistem mestu pretrga krog ali pa da izpuščajo tam mačko brez ovire pod rokami. — Da je igra še živahnejša, lahko dovolijo mački dvoje, troje, v velikem krogu tudi še več vrat. V tem primeru pa ni dovolj, da se mačka miši samo dotakne, kadar jo hoče ujeti, temveč jo mora prijeti. — Pri dobrih tekalcih se sme dovoliti mački povsod prosta pot. Lova je konec, kadar mačka miš podrži.

3. Voditelj (načelnik) določi dve miši. Mačko ovirajo pri lovu ali pa ji določijo eno ali več mest, kjer

sme brez zadržkov v krog. — Ako je miš izboren tekač, jo lovita lahko dve mački z zaprekami ali brez zaprek. Ta igra se obnaša dobro pri večjem številu telovadcev, tvorečih dva neenaka sosrednja kroga. Vrata se lahko dovolijo, v notranjem krogu na tem kraju, v zunanjem pa na nasprotnem. — Za izprembo naj se pomika notranji krog v koraku na levo, zunanji na desno.

4. Če je igralcev vsaj 30, se razdele na tri, štiri ali pet krogov. Mačka in miš stojita zunaj, v vsakem krogu pa se določi še en telovadec kot notranja miš. Zunaj stoječa miš smukne v enega izmed krogov in prežene s tem ono notranjo miš, ki mora bežati iz kroga in se rešiti v sosednji krog. Tam izžene nova miš poprejšnjo in tako tekajo in se preganjajo miši druga drugo, dokler se ne posreči mački ujeti eno izmed njih na begu zunaj krogov. Ujeta miš postane sedaj mačka, ostale miši pa se domestijo bodisi takoj ali pa po dveh treh igrah z drugimi igralci.

8. Labirint.

Igra „labirint“ je poseben način mišjega lova. Igralci se razstopijo iz dvostopa, oziroma četverostopa čelno in bočno in si podajo roke. Po ulicah med vrstami igralcev lovi mačka miš.

Kadar je mačka že blizu miši, ploskne voditelj v dlan, nakar si izpustijo igralci roke, se obrnejo za 90° na levo (desno) in se primejo z novimi sosedi. Hipoma je smer ulic drugačna in mačka si mora iskati za mišjo nove poti.

Voditeljem se priporoča, da stopnjujejo igro „miš in mačka“, t. j., da jo začno z najpreprostejšim načinom, potem pa način izpreminjajo in izvedejo nazadnje še igro „labirint“. Začetkom igre naj določajo za miši najmanjše

igralce, za mačke pa večje. Kadar lovita dve mački eno miš, je igra veselejša, če je miš majhen, spreten igralec, mački pa velika, bolj nerodna tekalca.

9. Slepa miš.

Določenemu igralcu zavežejo oči, dva ga primeta za roke in ga vprašata: „*Slepa miš, kaj delaš?*“ — „*Pogače pečem.*“ — „*Boš meni kaj pustila?*“ — „*Če bo kaj ostalo.*“ (Ali pa: „*Slepa miš, kam hitiš?*“ — „*Po meso in salo.*“ — „*Ali meni kaj pustiš?*“ — „*Če bo kaj ostalo.*“) Po zadnjih besedah obrneta slepo miš in jo izpustita. Slepa miš jih lovi z razprostrtimi rokami, igralci pa tekajo neprenehoma okoli nje in jo dražijo. Kogar ujame, je slepa miš. Če predolgo ne ujame nikogar, zakliče vodidelj: „Dovolj!“ in določi drugo slepo miš.

Drugi načini: 2. Igralci si podajo v krogu roke in slepa miš lovi določenega igralca v krogu. Ta način se priporoča zlasti v sobah, kjer je nevarnost, da bi se slepa miš ne udarila ob pohištvo. Slepa miš vprašuje: „Kje si?“, oni pa odgovarja bodisi z besedo: „Tukaj“ ali pa z rožljanjem ključev ali na drugačen način.

3. **Jakec, kje si?** Slepa miš vprašuje „Jakec, kje si?“ Jakec, ki ima tudi zavezane oči, odgovarja: „Tukaj sem.“ Ostali igralci se drže v krogu za roke.

4. Slepa miš je sama v krogu. Krog se suče na desno ali na levo. Kadar se dotakne slepa miš enega igralca v krogu, obstoje vsi in dotični igralec se mora javiti z glasom „m“. Če ga po treh „m“ ne spozna slepa miš, se za suče krog iznova.

4. Slepa miš vprašuje, kogar ustavi: „Kako laja pes?“ — „Kako poje petelin?“ — „Kako mijavka mačka?“ — 6. Slepa miš lahko tudi otiplje igralca po obleki in glavi in ga imeňuje, če ga spozna.

10. Lonec ubijati.

Sredi stoji kol s klobukom (loncem). Igralcu zavežejo oči v oddaljenosti 8 korakov od kola, dajo mu v roke precej dolgo palico in ga zavrté trikrat na mestu. Nato koraka igralec 7 korakov naprej in obstoji v mnenju, da je lonec pred njim, ter zamahne s palico po njem. Lonec je seveda celo drugje, kajti slepec se zasučé preveč ali premalo. Če po treh poskusih ne zadene lonca, pride na vrsto drugi igralec.

11. Tepežka leži.

Igralci stoje v čelni vrsti. Vsak položi svoj klobuk približno korak za sebe. Kakih 30—40 korakov daleč se naznači ris. Igralec, ki dobi tepežko, hodi za vrsto in jo skrije pod kakšnim klobukom, česar igralci v vrsti ne smejo opaziti. Če se mu zdi, da se radovedneži ozirajo za njim, jih skuša prevariti na ta način, da polaga na videz tepežko pod ta in oni klobuk, v resnici pa jo porine pod kakega drugega ter zakliče: „*Tepežka leži!*“ Vsak pogleda urno pod svoj klobuk, da vidi, ali ne leži tepežka pod njim. Oni, ki je našel tepežko pod klobukom, goni ostale v ris in jih tolče medpotoma. Kadar so vsi v risu, se vrnejo zopet na svoje prejšnje mesto in igra se pričenja iznova.

Tepežko lahko dajejo tudi v roke in ne pod klobuke, v takem slučaju se kliče: „*Tepežka v rokah!*“

V risu naj nastopijo vsi igralci v red ter se vrnejo v pohodu na prejšnje mesto. Poveljuje jim vselej igralec, ki ima tepežko.

12. Na tretjega (tretjega odbijati).

Število igralcev 12—30.

Igralci se postavijo v krog, vsaj korak drug od drugega. Voditelj jih odšteje po dva in dva in nato stopijo na

voditeljevo povelje igralci s številko 2 za svoje prve. Sedaj stojе dvojice v razstopu 2—4 korakov.

Voditelj določi dva igralca, izmed katerih je prvi begun, drugi lovec, ki dobi tepežko. Begun beži pred lovcem okoli kroga in se postavi pred kakšno dvojico v krogu. Ker pa trije igralci ne smejo stati drug za drugim, se mora umakniti **tretji** (zadnji), zbežati naprej ter se postaviti pred drugo dvojico. Lovec skuša udariti tretjega takrat, ko še stoji na mestu, ali pa ga dohiteti v teku, predno uide pred kako dvojico. Tretji sme skočiti tudi pred svoja lastna prednjika. Kadar udari lovec tretjega, vrže tepežko na tla in se postavi pred kakšno dvojico, tretji pa postane v tem hipu lovec, pobere tepežko in hiti za njim.

Pravila: Tretji naj ne teka daleč okoli kroga, temveč skoči kar pred prvo, drugo ali tretjo dvojico na desno. V krogu ne sme tekati. Kam se enkrat postavi, tam mora ostati, ne da bi si premislil ter še skočil pred sosedno dvojico, kajti tako bi zbežala pomotoma dva tretja in nastala bi zmešnjava. Tretji tekajo vedno v isti smeri.

Od kroga se tretji ne sme oddaljiti.

Drugi načini te igre:

1. Dvojice stojе s čelom ven.
2. Dvojice se postavijo s čelom proti sebi. Tretji priteče in se postavi med njiju, nato zbeži tisti, h kateremu je obrnil tretji pleča.
3. Dvojice stojе s čelom proti sebi in si podajo visoko dvignjene roke. Tretji skoči med njiju in zadnji zbeži.
4. Ob velikem številu igralcev smeš določiti dva tretja in dva lovca, ali pa postaviš igralce v dveh krogih zraven sebe in dovoliš tretjima, da se stavita pred dvojice zdaj v tem, zdaj v onem krogu.

5. Ob majhnem številu igralcev se vrši ista igra lahko „na drugega“. Igralci stojе posamič v krogu, „drugi“ se

postavi pred enega izmed igralcev v krogu in lovec preganja drugega.

13. Kokoš in jastreb.

Igralcev 8—15.

Kokoš (koklja) brani piščeta pred jastrebom. Najmočnejša igralca sta jastreb in kokoš, ostali igralci pa se postavijo za kokošjo, držeč se trdno drug drugega krog pasov ali za boke, oziroma za ramena. (Naj se ne drže samo za obleko, ki bi se pri tem lahko trgala.)

Prvi način: Jastreb poskakuje in teka na levo in desno, ker hoče ujeti zadnje pišče, kokoš pa, ki je nedotakljiva, teka pred njim z razprostrtimi rokami in zabranjuje, da ne pride jastreb vrsti piščet v bok. Piščeta morajo tudi paziti in se spretno umikati pred jastrebom, da se rešijo pod varstvo kokoši, kadar jim preti nevarnost. Kadar se dotakne jastreb zadnjega piščeta, je ujeta in mora izstopiti iz igre. Ko polovi vsa piščeta, je konec igre. — Lahko se tudi določi, da postane ujeta pišče jastreb, prejšnji jastreb pa kokoš. Tako ostajajo vedno vsi igralci v igri. — Igra se izvaja tudi tako, da je ujeta vsako pišče, naj si stoji tudi sredi vrste, katerega se dotakne jastreb, oziroma da so jetniki tudi vsi igralci, stoječi za ujetim piščetom.

Drugi način: Jastreb beži po zadnje pišče, ki pa skoči iz vrste in skuša priti pred kokoš po drugi strani. Jastreb se zaletuje za njim zdaj po tej, zdaj po oni strani, dokler ga ne ujame. Sedaj postane pišče jastreb, prejšnji jastreb pa kokoš. Ako se pa posreči piščetu, da skoči pred kokoš, mora loviti jastreb naslednje zadnje pišče itd. Bežeče pišče se ne sme oddaljiti nikdar od vrste več ko tri korake.

Tretji način: Dvoje, troje piščet stopi iz vrste nekaj korakov. Jastreb jih hoče ujeti, kokoš pa jih skuša rešiti in spraviti nazaj v vrsto.

14. Zadnja dva naprej! (Ruski lov.)

Igralcev 7—25.

Igralci se postavijo po dva in dva v dvostop, držeč se za roke. Eden izmed igralcev (petelin) se postavi dva koraka pred prvo dvojico z licem naprej, ploskne ob dlan in zakliče: „*Ena, dve, tri, zadnja dva naprej!*“ ali pa: „*Kiki-riki!*“ Na ta klic bežita zadnja dva naprej, eden po levi, drugi po desni strani dvostopa, in si skušata podati pred petelinom roki. Petelin se ne sme ogledovati za njima, temveč zbeži še le takrat na lov, ko letita mimo njega, ter skuša enega ali drugega dohiteti in lahko udariti, predno si podasta roki. Ujeti igralec postane petelin, njegov tovariš in prejšnji petelin pa se postavitava za njim kot prva dvojica. Petelin lovi tako dolgo, dokler ne ujame katerega drugega.

Pri večjem številu igralcev lahko tekajo tudi štirje igralci obenem. Seveda morajo stati potem v četverostopu, petelin pa ima mnogo lažje delo, ker ni težko dohiteti enega izmed njih, preden si podado vsi štirje roke.

15. Volk.

Igralcev 3—20.

Žreb določi, kdo izmed igralcev je volk. Vsi drugi so ovce in se razlete, volk pa jih lovi, dokler se mu ne posreči rahlo udariti enega izmed njih, ki postane potem volk namesto njega. Prejšnjemu volku ne sme novi volk takoj vrniti udarca. Igrišče ima določene meje, katerih ne sme nihče prestopiti. Kdor jih prestopi, postane volk.

Igralcem se lahko dovoli tudi pribežališče, določen prostor, kjer si smejo odpočiti (ris). V risu nima volk nobene pravice in ne sme niti stopiti vanj.

Ovčice, ki so precej daleč od volka, se pasejo (trgajo travo) in kličejo: „*Kaj pa volčec dela, žaba žito ie!*“

16. Jastreb.

Ob meji igrišča se zariše črta, na katero se postavijo vsi igralci razen enega, ki ga je določil žreb za jastreba. Jastreb se postavi sredi igrišča in šteje: „1, 2, 3!“ Na to povelje zbeže vsi in jastreb skuša ujeti enega izmed njih z rahlim udarcem. Ulovljenec ga nadomesti pri naslednji igri. Kdor prestopi meje igrišča, postane jastreb, kdor pa se zateče v ris, je varen pred jastrebom.

Igra se vrši lahko tudi brez zarisanega pribežališča. Tej igri je podobna igra „volkodlak“ (gl. št. 20!)

17. Pretekati.

Igralci si določijo volka in se razstavijo kar najdalje po omejenem igrišču. Volk se zažene proti enemu izmed zajcev in ga preganja tako dolgo, dokler ga ne ujame ali dokler ga ne reši tretji zajec. Begun je rešen, kadar preteče kateri igralec pot med njim in volkom, kajti volk mora sedaj preganjati tretjega igralca, kar se ponavlja, dokler ne ujame enega izmed njih. — Pretekati sme samo eden in sicer od strani ali proti volku, ne pa od zadaj. Tek za volkom ni dovoljen.

18. Šepavi volk.

Na majhnem igrišču lovi volk zajce, skakaje po eni nogi. Če se postavi na drugo nogo, mora za kazen ujeti dva zajca in še le drugi ujeti zajec postane volk. Z ene noge na drugo sme volk preskakovati, toda nikdar ne sme stati z obema nogama na zemlji.

19. Šepava lisica.

Lisica stanuje v „duplu“, (jami, risu), v kotu ali sredi igrišča, odkoder sme poskakovati samo po eni nogi. Ostali igralci ne smejo stopiti v duplo, temveč dražijo od zunaj lisico k teku. Lisica zakliče: „*Lisica gre!*“ in skuša udariti

enega izmed igralcev. Če ga dohiti, zakliče njegovo ime da vedo vsi, kdo je lisica, dotični igralec pa se mora rešiti takoj v duplo, kajti ostali ga zasledujejo in tolčejo. Če pa lisica ne ujame nobenega igralca, naj priskače bliže k duplu in uide noter. Po glavi ne sme nihče tepsti. Če lisica pade, je ne smejo tolči.

Drugi način: Ista lisica ostane do konca igre, igralci pa, ki jih lisica dohiti, ji morajo pomagati.

Pravila: 1. Kadar lisica predolgo počiva v duplu, jo pokličejo igralci: „*Lisiča na lov! — ena, dve, tri!*“ Če ne uboga, jo smejo igralci nagnati iz dupla in v takem slučaju smejo vsi noter.

2. Ako lisica tretjič še ne ujame nikogar, ima pravico, da zahteva drugega na svoje mesto.

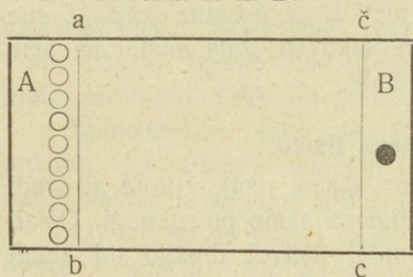
3. Če steče lisica iz dupla, ne da bi zaklicala: „*Lisica gre!*“, ali če preskoči na drugo nogo, jo preženejo igralci nazaj v duplo.

4. Kdor lisico zadržuje ali jo udari brez vzroka, postane sam lisica; istotako postane lisica, kdor stopi v lisičje duplo ali kdor prestopi mejo igrišča.

20. Volkodlak (zamorec).

Igralcev 10—50. Igrišče četverkotnik 20 korakov širok in 40 korakov dolg.

Ob koncih se naznačita z risom *ab* in *cč* 3 korake široka oddelka *A* in *B*.



Za risom *cč* v oddelku *B* se postavi volkodlak (zamorec, črni mož), v oddelku *A* pa — stoje ostali igralci. Volkodlak zakliče: „*Ali vas ni volkodlaka (zamorca) strah?*“ in se

zažene proti risu *ab*. Igralci mu odgovore: „*Ne! nič nas ni strah!*“ in beže proti risu *cc*. Volkodlak skuša na polju *abcč* enega izmed njih ujeti in ga trikrat udariti; ta postane nato njegov pomočnik ter gre z njim v oddelek *A*. Pri naslednjem begu lovi pomočnik ravnotako kakor volkodlak. Tekanje od risa do risa se ponavlja, dokler ne polovi volkodlak s pomočniki vseh igralcev.

Pravila: 1. Če ne ujame volkodlak v prvih treh begih nobenega igralca, stopi drugi na njegovo mesto.

2. Samo volkodlak sme klicati pred vsakim begom: „*Ali vas ni volkodlaka strah?*“

3. Po volkodlakovem klicu ne sme nihče ostati za risom.

4. V begu se ne sme nihče obračati nazaj proti prejšnjemu risu, pač pa smejo bežati v bok.

5. Volkodlak ne sme čakati nasprotnikov pri svojem risu, temveč mora teči naproti.

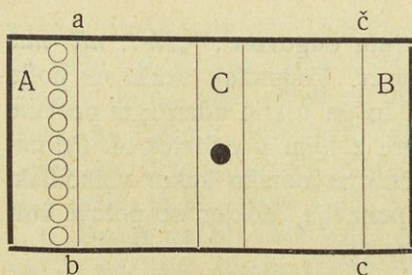
6. Kdor zbeži preko meje igrišča ali se vrne za ris, izza katerega je izlekel, postane volkodlakov pomočnik.

7. Prvi ujeti pomočnik postane volkodlak pri naslednji igri.

8. Na suhem igrišču naj izvedejo po odgovoru volkodlak in njegovi pomočniki ali nasprotniki ali pa vsi živi hrast ali kolo ali kako drugo vajo. K temu je treba precej gibčnosti, a igra je veselejša.

21. Kitajski zid.

Igralcev 10—50. Igrišče kakor pri igri „volkodlak“, preko sredine polja *abcč* pa se zariše pas *C*, ki je 4 korake širok.



V pasu C stoji igralec „Kitajec“, ostali igralci pa se postavijo za risom *ab*. Kitajec zakliče: „*Preko zida! Ena, dve, tri!*“, nakar zbeže vsi preko igrališča za ris *cč*. Bežeče igralce lovi Kitajec v

pasu C in skuša enega ali drugega podržati ter ga trikrat udariti. Ujeti igralec postane Kitajec in lovi pri naslednjem begu kakor prvi Kitajec. Po vsakem begu narašča število Kitajcev v pasu C in kmalu polove vse begune.

Pravila: 1. Če ne ujame Kitajec trikrat nobenega beguna, stopi drugi igralec na njegovo mesto.

2. Edino stari Kitajec kliče vselej: „*Preko zida! Ena dve, tri!*“

3. Kdor prestopi meje igrišča, postane Kitajec.

4. Kdor po trikratnem povelju ne steče preko pasu C, postane Kitajec.

5. Pri naslednji igri je zadnji begun Kitajec.

22. Ribiči.

Število igralcev 20—50. Igrišče 40—50 korakov dolgo in široko.

Igrišče naj predstavlja morje, sredi katerega je zarisan otok. Dva igralca se določita za ribiča, ki gresta na otok; ostali igralci so ribe v morju.

Ribiča si podasta roki in zakličeta: „*Ajdi v morje!*“ ter stečeta na lov za ribami. Kadar udari eden izmed njiju katero ribo, jo morata odnesti na otok in dotični igralec postane ribič. Ribiča stečeta takoj zopet na lov po drugo ribo. Nova dvojica lovi odslej ribe kakor stara ribiča in igra se nadaljuje, dokler ne polove vseh rib. Novo igro

pričneta kot ribiča zadnji ujeti ribi. — Dekleta lahko tudi izvajajo to igro, toda z izpremembro, da vodita ribički ujeto ribo za roke na otok.

Pravila: 1. Eden udarec z roko zadošča, da je riba ujeta.

2. Ujeta riba se lahko premetuje, toda uhajati ne sme.

3. Kdor zbeži preko meje igrišča, se smatra za jetnika.

4. Če ribiča ne zaneseta ribe na otok, ni veljaven lov.

5. Ribiča se prijemata za roke le na otoku. Če se ne držita za roke, potem je udarec neveljaven.

23. Lov divjačine.

Igralcev 8—50. Igrišče: 25 korakov širok in 50 korakov dolg travnik ali redek gozdič.

Izmed igralcev določijo lovca, ki si izbere dva ali tri gonjače. Lovec in gonjači se označijo s posebnim znakom, da se razločujejo od divjačine. Gonjači love divjačino in jo podržujejo, dokler ne priteče lovec, da jo trikrat udari ali zareže (z roko) okoli vratu. Vsak jetnik postane gonjač in si mora takoj nadeti dotični znak. Pri naslednji igri je lovec tisti igralec, ki ga zadnjega ujamejo.

Drugi način: Lovec nima gonjačev na začetku igre, zato je pa oborožen z majhno žogo, ki jo luča za divjačino. Kogar nastreli z žogo, postane gonjač in podržuje divjačino, ki jo lovec zarezuje ali strelja.

24. Mreža.

Igralcev 20—30. Igrišče: 40 korakov dolgo in široko z risom v kotu. Igrišče predstavlja ribnik, ris pa ribiško kočo.

Igralce razdelimo na dve stranki, na ribiče in ribe. Ribe plavajo po ribniku, ribiči pa nategnejo v koči mrežo

t. j. primejo se za roke in se spuste v ribnik s klicem: „*Ribiči gredo!*“ Ribe se razprše na vse strani, ribiči pa skušajo ujeti to ali ono ribo v mrežo s tem, da jo zapro v krog. Kadar sklenejo ribiči krog, zakličeta krajnika: „*Sklenjeno!*“ in one ribe, ki so v mreži (v krogu), so ulete ter morajo z njimi v kočo. Tako jih love dalje, dokler jih ne polove.

Pravila: Z rokami ne smejo ribiči prijemati rib.

Če se pretrga mreža, uidejo ribe zopet v ribnik, ribiči pa morajo bežati v kočo.

Ribe ne smejo preko ribnikovih bregov (čez mejo igrišča).

Raztrgana mreža se popravlja edino le v koči.

25. Medvedje v lancu.

Igralcev 15—50. Igrišče: 40 korakov dolgo in široko.

Na koncu igrišča se naznači z risom medvedji brlog. V brlog stopi medved, ki ga je določil žreb, ostali igralci pa se razprše po igrišču. Vsak ima svojo tepežko razen medveda. Medveda vabijo na lov z besedami: „*Medved, medved, iz brloga ven!*“ in nato zakliče medved: „*Medved že gre!*“ in se poda na lov s sklenjenimi rokami ter skuša tako udariti oberočno enega izmed igralcev. Ko udari koga, zakliče: „*Moj!*“, ostali igralci pa ju zapode v brlog s tepežkami. V brlogu poda medved ujetemu pomočniku roko in sedaj stečeta skupno na lov: „*Medveda gresta!*“ S prosto roko udari medved ali pomočnik tretjega igralca, zakliče: „*Moj!*“, izpusti tovariševo roko in vsi trije uidejo zopet v brlog. Z vsakim novim jetnikom se ponavlja igra na isti način in tako dobiva medved vedno več pomočnikov, ki stopajo v lanec (verigo).

Pravila: Loviti smeta samo krajnika v lancu bodisi s tepežko v prosti roki ali pa z roko. Ostali medvedje v lancu odlagajo tepežke.

Ob večjem številu igralcev tvorijo medvedje po več lancev.

V lanec se smejo prijemati medvedje edino le v brlogu. Če se izpuste na igrišču, jih zapode ostali igralci nazaj.

Od prednje strani smejo igralci pretrgati lanec, od zadaj pa ne. Kadar je lanec pretrgan, morajo bežati medvedje v brlog. Če lovita dva lanca, beže samo člani pretrganega lanca.

Kdor se zaiteče preko meje igrišča ali v brlog, je ujet. Istotako je ujet, kdor udari medveda v lancu.

Če lanec ne zakliče začetkom lova: „*Medvedje gredo!*“ ga naženejo v brlog.

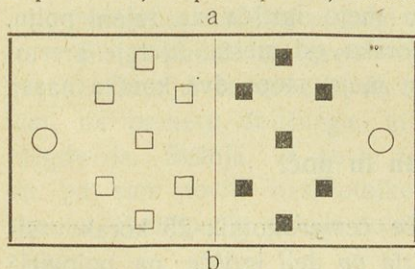
Zadnji jetnik je prvi medved naslednje igre.

Drugi način:

Igralce lovita vedno le dva medveda. Kateri izmed njiju udari igralca, se osvobodi, drugi medved in ujeti igralec pa zbežita v brlog, odkoder pričenjata igro iznova.

26. Po zaklade!

Igralcev 10—20. Igrišče: četverokotnik 40 korakov dolg in 20 korakov širok; črta *ab* ga deli na polovici. V vsaki polovici zarišemo vsaj 6 korakov daleč od črte *ab* krog v premeru 4 korakov. V vsakem krogu leže zakladi: 3 predmeti, n. pr. tepežke, klobuki, obročki ali kaj drugega.



Igralci se razdele na dve stranki, ki se razstavita vsaka po svojem polju. Stranki se skušata polastiti predmetov v nasprotniškem krogu. Posamezni igralci tekajo na tuje polje, jim jemljejo

zaklade v krogu in se vračajo v naglem teku domov, da jih ne ujamejo nasprotniki. Če udari nasprotnik igralca na svojem polju in zakliče: „*Stoj!*“, potem ga je ujel. Jetnik odda nato ugrabljeni predmet in obstoji na mestu, kjer so ga ujeli, dokler ga ne osvobodi kateri izmed prijateljev, ki se ga dotakne in pri tem zakliče: „*Prost!*“ Osvobojenec se vrne na domače polje ali pa gre iznova pò predmet v nasprotni krog. Osvobojenec in rešitelj sta nedotakljiva, kadar se vračata k svojim. Igre je konec, kadar se polasti ena stranka vseh zakladov.

Pravila: Nasprotnika smejo zajeti samo na svojem polju. Kdor uide v nasprotni krog, je v krogu nedotakljiv, toda kmalu ga mora zapustiti.

Če udari kdo nasprotnika in ne zakliče: „*Stoj!*“ potem je nasprotnik prost; istotako osvoboditev ni veljavna, če rešitelj ne zakliče: „*Prost!*“

Ropar sme odnesti pri vsakem napadu samo eden zaklad.

Nasprotnik ne sme na begu z ugrabljenim predmetom reševati ujetih tovarišev.

Jetnika ne morejo osvoboditi, če ne stoji točno na mestu, kjer so ga ujeli.

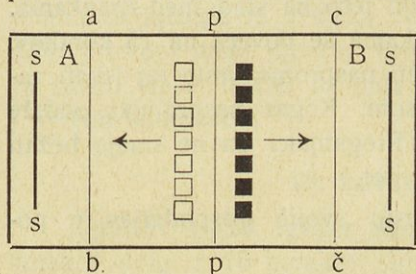
Domačini ne smejo stati v lastnem krogu, temveč vsaj dva koraka od oboda. Istotako morajo stati vsaj dva koraka daleč od jetnikov.

Kdor prestopi zunanjo mejo igrišča na tujem polju, je ujet in se postavi dva koraka od mesta, kjer je prestopil mejo. Kogar so ujeli blizu meje, stopi dva koraka nazaj.

27. Dan in noč.

Igralcev 10—50. Igrišče četverokotnik 25 korakov širok in 80 korakov dolg. Črta *pp* deli igrišče na polovici;

ob vsakem koncu naznačujeta črti *ab* in *cč* 3 korake široka predelka *A* in *B*. Črti *ss* naznačujeta stojišče sužnjev.



Igralci se razdele na dve enako močni stranki. Prva stranka (**noč**) odloži klobuke ali suknje, da se razločuje od druge (**dan**). Ob srednji črti se postavita stranki v razstopu 4 ko-

rakov s hrbti proti sebi. Voditelj stoji med strankama in vrže v zrak lesen obroček, ki je na eni strani rdeč, na drugi pa bel. Če je padel obroček tako, da je zgoraj bela stran, zakliče: „*Dan!*“, drugače pa: „*Noč!*“ Pozvana stranka se obrne in preganja nasprotnike, bežeče za svoj ris, ter jih skuša poloviti. Sužnji se postavijo na črto *ss*.

Pravila: Kadar meče voditelj obroček, se ne sme nihče ozirati po njem.

Kdor se zaleti preko mej igrišča, je suženj.

Če prestopi preganjalec nasprotniški ris, ostane tam kot suženj.

Preganjanci in beguni se vračajo po vsakem teku v počasnem pohodu v sklenjenih vrstah na sredo igrišča, sužnji odkorakajo v ječo in igra se nadaljuje.

Dotična stranka zmaga, ki polovi vse nasprotnike.

Namesto obročka se laho meče novčič.

Drugi načini te igre: "

1. Sužnju se dovoli, da se sme odkupiti in sicer s tem, da prenese dotičnega, ki ga je udaril, na ramah za njegov ris. Sužnja, ki se je že odkupil, ne love drugič, on pa sme loviti nasprotnike, kadar preganja njegova stranka. Stranka, ki polovi določeno število sužnjev (3—10), zmaga.

2. Sužnji morajo prenašati svoje nasprotnike na ramah do srednje črte in imajo ječo na sredi med strankama.

3. Razstop med strankama se poveča na 15 korakov. Bežeča stranka mora prodreti nasprotno vrsto ter iskati zavetišča za nasprotniškim risom. Kogar nasprotniki podrže in trikrat udarijo, je ujet. Pregarjalci pa ne smejo bežati naravnost k risu in zapirati pot.

4. Sužnji stopajo v vrsto svojih gospodarjev in pomnožujejo njihovo stranko.

28. Dvojčki.

Igralcev sodo število 10—20. Ob koncu ali sredi igrišča je naznačen ris.

Igralci imajo tepežke in se primejo po dva in dva za roke (dvojčki). Vsak dvojček si mora zapomniti svojega soigralca.

A	
○	○ ○ ○ ○ ○ ○
○	○ ○ ○ ○ ○ ○

Določena dvojica stopi v ris, kjer si podasta igralca roke, ostale dvojice pa se postavijo pred risom, kakor je naznačeno na sliki. Dvojčka

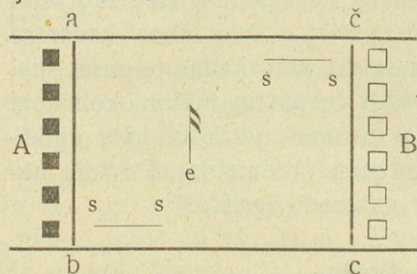
v risu zakličeta: „Ena, dve, tri!“ in prestopita na igrišče. Ostali igralci se razlete na vse strani, poskakujejo okoli dvojčkov in pazijo, da jih ne udari kateri izmed njiju s tepežko. Kadar se dotakne dvojček igralca, si mora dotični igralec v teku najti svojega soigralca in se prijeti z njim za roko ali pa zbežati naravnost v ris, kamor mu sledi njegov soigralec. Dokler si ne podasta rok, imajo ostali igralci pravico, da ju preganjajo in tepejo s tepežkami, kadar se pa primeta, smeta mirno oditi v ris ter začeti iznova igro.

Pravila: Na igrišču sedržita dvojčka neprestano za roke.

Kdor udari dvojčka, ki se drži svojega soigralca, se smatra za ujetega in dvojčka zakličeta glasno njegovo ime. Kdor prestopi mejo igrišča, tistega smatrajo za jetnika in ga smejo tepsti, dokler ne uide v ris ali dokler se ne prime s svojim soigralcem.

29. Lov tatov.

Igralcev 4—20. Igrišče *abcč* je četverokotnik 40 ali 64 korakov dolg in 15 korakov širok. V točki *e*, ki je oddaljena od risa *ab* za 3 osmine vse dolžine igrišča in od risa



cč za 5 osmin, stoji kol s klobukom ali robcem. Če je n. pr. igrišče 40 korakov dolgo, potem je oddaljen kol 15 korakov od risa *ab* in 25 korakov od risa *cč*. ($64 = 24$ in $40, 80 = 30$ in 50).

Igralci se razdele na dve enako močni stranki. Prva stranka so tatje, ki se postavijo za ris *ab* v predelku A, t. j. bliže kola, druga stranka pa so čuvaji, stoječi v predelku B. Na voditeljevo povelje: „Ena, dve, tri!“ stečeta prvi tat in prvi čuvaj sočasno proti kolu. Tat sname klobuk oziroma robec s kola in zbeži zopet proti svojemu taboru, čuvaj pa ga skuša dohiteti in udariti, predno doseže ris *ab*. Če dohiti čuvaj tata, potem gře tat v sužnost k čuvajem in se postavi na črti *s—s* ob risu *cč*, ako pa uide tat z ukradenim predmetom v svoj tabor, je čuvaj ujet ter ostane na črti *s—s* pri tateh. — Sedaj stečeta drugi tat in drugi čuvaj itd.

Nazadnje preštejeta stranki svoje sužnje ter menjata stojišče: prejšnji čuvaji so v drugem delu gre tatje, prejšnji

tatje pa čuvaji. Ona stranka zmaga, ki si nalovi v obeh polovicah igre več sužnjev.

Pravila: Tat, ki zbeži preko bočne meje igrišča, gre v sužnost.

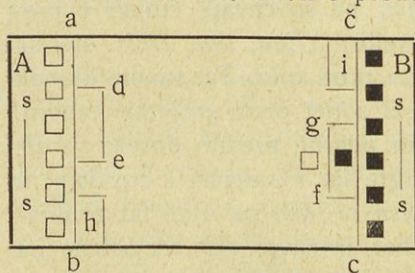
Čuvaj preganja tata in ga lovi tudi brez ozira na to, ali je ugrabil predmet na kolu ali ne. Če uide tat za svoj ris, se mora vrniti tudi čuvaj za svoj ris in ne sme prej izza njega, dokler ne steče tat.

Ce tat ne prinese ukradenega predmeta v predelek A, n. pr. če ga medpotoma izgubi, mora iti v sužnost.

Drugi način: Tat in čuvaj stečeta na igrišče istočasno brez povelja. Čuvaj se vrne vselej v svoj tabor, kadar se vrne tat, in sme udariti tata šele takrat, kadar je zares snel predmet s kola. Tat sme dražiti čuvaja in hoditi okoli kola ter skuša odvrniti njegovo pozornost od kola in v ugodnem trenutku zbežati z ukradenim predmetom. Pri tem načinu se naj presadi točka *e* na sredo igrišča.

30. Preža.

Igralcev 9—20. Igrišče četverkotnik 50 korakov dolg in 15—20 korakov širok s predelkom na vsakem koncu.



Pred vsakim risom (*ab* in *cč*) se potegne še ena črta, dolga 3—4 korake (*ed* in *fg*), ki omejuje prostor za prežalca. V desnem kotu (*h, i*) se določi „ječa“, zadaj za risom pa se naznači

„temna ječa“ (*s—s*), kamor prihajajo jetniki, ki ne smejo več uhajati.

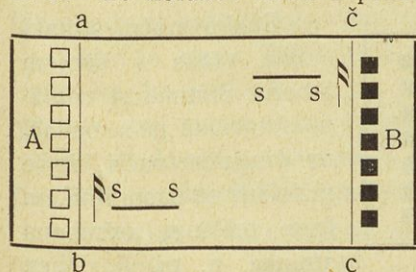
Enako močni stranki imata vsaka svojega voditelja in se postavita vsaka v svojem predelku (*A, B*). Voditelj

stranke *A* pošlje enega izmed svojih dražit nasprotnikov. Voditelj nasprotne stranke *B* določi enako spretnega igralca, ki stopi med risa *cč* in *fg*. Igralec stranke *A* draži nasprotnika in sicer s tem, da se suče pred črto *fg*, kakor če bi jo hotel prestopiti ali se je dotakniti z nogo. Prežalec opazuje vse njegove gibe in mu sledi semintja za črto *fg*. Kadar se dotakne izzivalec črte, zbeži hipoma k svoji stranki, prežalec pa za njim in ga skuša dohiteti. Če ga ujame, se vrne z njim in ga pusti v ječi *i*, sam pa gre k nasprotnikom, da jih draži na isti način. Ako pa izzivalec uide, je prežalec ujet. Tako pošiljata voditelja po vrsti posamezne igralce izzivat, dokler ne doseže ta ali ona stranka določenega števila jetnikov.

Drugi način je še zanimivejši, če se namreč določi, da smejo jetniki uhajati iz ječe. Če se posreči kateremu jetniku, da uide nasprotnikom v svoj tabor, je zopet prost, ako ga pa bežečega dohiti in udari paznik, je drugič ujet in se ne sme odslej udeleževati igre, temveč pride v „temno ječo“ *ss* za risom, odkoder ne more več uhajati. Za vsakim jetnikom se postavi paznik, ki ga neprenehoma opazuje in zasleduje, če bi hotel uteči. Bežečega jetnika sme udariti samo paznik, ki hiti za njim izza domačega risa, ne pa igralec, ki se vrača od nasprotne strani.

31. Izzivat.

Igralcev 8—20. Igrišče: četverkotnik 50 korakov dolg in 15—20 korakov širok s predelkom na vsakem koncu.



Dve enako močni stranki stojita druga proti drugi, prva v predelku *A*, druga v *B*. Z eno nogo stoje igralci na risih *ab* in *cč*. Žreb odloči, katera stranko začenja igro. Če pričenja n. pr.

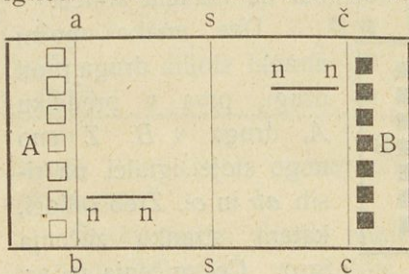
stranka A igro, pošlje njen voditelj enega izmed svojih k risu č, ki izziva katerega koli izmed nasprotnikov s tem, da ga udari trikrat ob nastavljeno dlan. Po tretjem udarcu se urno obrne in zbeži k svojcem v predelek A, izzvani nasprotnik pa ga lovi. Če ga dohiti, potem mora izzivalec v sužnost, sam pa gre na isti način izzivat k stranki A. Če pa izzvani nasprotnik ne udari izzivalca, ostane kot suženj stranke A na črti ss. Stranka, ki si je zarobila sužnja, izziva iznova itd. Igre je konec, kadar je vsak izmed igralcev vsaj enkrat izzival.

Eden in isti igralec si zarobi lahko dva, tri ali še več sužnjev, ako so ga večkrat izzivali. Kadar pride na vrsto nasprotnik, ki zna izvrstno teči, skuša osvoboditi svoje ujete tovariše in vsled tega izziva tistega, ki ima največ sužnjev. Če mu uteče, potem so oproščeni vsi sužnji, ki si jih je prej naložil izzvani nasprotnik, in smejo igrati naprej. Stranka, ki ima naposled več sužnjev, zmaga.

Pravila: Če prestopi izzivalec mejo igrišča, se smatra za jetnika. Istotako ne sme preganjalec prestopiti nasprotnega risa. Tekati se sme samo naravnost naprej.

32. Pogon (izzivanje vojsk).

Igralcev 20—40. Igrišče: četverkotnik 40 korakov dolg in 30 korakov širok s 3 korake širokima predelkoma A in B ob koncih. Tretji ris ss naznačuje srednjo črto igrišča. Črti nn značita mesto za jetnike.



Enako močni stranki stojita vsaka v svojem taboru. Stranka A odloži pokrivala ali pa se označi na drugačen način, da se razločuje od nasprotnikov. Igro pričinja izžrebana stranka, n. pr. A. Njen

voditelj pošlje igralca, ki izzove enega izmed nasprotnikov s tremi udarci ob dlan ter zopet zbeži. Nasprotnik ga preganja in ga skuša udariti z roko. Ako ga udari, zakliče: „*Stoj!*“ Ko pribeži begun približno do polovice igrišča, takrat steče drugi igralec iz stranke *A* proti preganjajočemu nasprotniku. — Nasprotnik se mora sedaj umakniti in se zateči v svoj predelek *B*, kajti v tej igri je **temeljno pravilo, da sme vsakdo, ki steče pozneje izza svojega risa, ujeti nasprotnika, ki je zapustil poprej svoj tabor.** Izzvanemu nasprotniku prihite zopet drugi igralci iz stranke *B* na pomoč itd., dokler ne udari kateri igralec nasprotnika in ne zakliče „*Stoj!*“ Nato obstoje vsi tekalci in se vrnejo vsak v svoj tabor. Jetnik se postavi na določenem prostoru *nn*, tičoč se z eno nogo risa, pomoli roko proti svojcem in čaka rešitelja.

Naslednji del igre začenja igralec, ki je ujel nasprotnika, toda ni mu treba več izzivati nasprotnika kakor na začetku, temveč prestopi naj samo srednjo črto in skuša izvabiti odtod nasprotnika. Nato se vrši igra kakor poprej. Drugi jetnik se pridruži prvemu tako, da ga prime za roko in pomoli drugo roko proti svojemu taboru.

Vsaka stranka skuša osvoboditi svoje ujete prijatelje. Kadar se posreči pristašu prihiteti k jetniku, ga udariti in in zaklicati: „*Prost!*“, takrat so prosti tudi vsi ostali jetniki, držeči se za roke, ki se smejo vrniti k svojim tovarišem. Osvoboditelj začenja naslednji del igre.

Igre je konec, kadar si nalovi ena izmed strank določeno število jetnikov, n. pr. 4—5. Ob majhnem številu igralcev stoji vselej samo eden jetnik na črti *nn*, prejšnjemu jetniku pa darujejo svobodo, a vendar si ga štejejo v število jetnikov. Naslednjo igro pričenja zmagovalna stranka.

Pravila: Pred začetkom igre si izbereta stranki skupnega sodnika, ki zasleduje pazno vso igro in odločuje v

spornih slučajih s svojim glasom. Če prezre sodnik kak dogodek in se stranki nočeta podvreči njegovi odločitvi, potem se sklene premirje in vsi se vrnejo na svoja stojišča ter prično iznova igrati.

Število jetnikov, ki odločuje zmago in konec igre, se določuje pred igro.

V vsaki igri se sme ujeti samo eden igralec. Če ujame stranka sočasno dva nasprotnika, potem si izbere enega izmed njiju, drugi pa je prost. Ako ujameta obe stranki sočasno po enega nasprotnika, ali pa, če ena stranka ujame nasprotnika, druga pa sočasno osvobodi ujetega pristaša, potem je oboje neveljavno. Ako dobi stranka jetnika in sočasno osvobodi ujetega pristaša, potem velja samo eno in sicer si voli stranka sama, kdo ji je ljubši.

Ujet je:

a) Kdor prestopi mejo igrišča, — če zakliče *preganjalec*: „*Stoj!*“

b) Kdor udari nasprotnika po krivici.

c) Kdor udari nasprotnika in ne zakliče: „*Stoj!*“

č) Kdor zakliče: „*Stoj!*“ in ne udari obenem.

d) Kdor pri reševanju ne zakliče: „*Prost!*“

V vsakem izmed navedenih slučajev se pretrga igra in vsi se vrnejo na svoja mesta.

Pri jetnikih in pred njimi ne sme nihče stati z namenom, da bi zabranil njih osvoboditev.

Jetniki ne smejo ne sedeti ne ležati.

Jetniki naj pazijo, ali se nasprotniki vselej vračajo za ris, predno tekajo iznova.

Jetnika zamorejo samo takrat osvoboditi, če je stal pravilno na svojem mestu. Več jetnikov je oproščenih le takrat, če se drže za roke in če stoji prvi jetnik na risu.

Če pribeži izjemoma neujet igralec v nasprotni tabor, je tam nedotakljiv, toda v ugodnem trenutku naj uide

preko igrišča domov. Na tem begu seveda ne more loviti nasprotnikov, pač pa ga smejo oni ujeti.

Drugi način pogona: Vsaka stranka si postavi 4—8 korakov pred svojim risom prapor. Če ugrabi igralec nasprotniški prapor, potem zmaga njegova stranka brez ozira na število jetnikov.

Voditeljem strank se priporoča, da določijo red, po katerem tekajo igralci v boj in sicer čuva eno krilo jetnike, drugo napada, tretje pa posega v odločilnih trenutkih v boj.

33. Svinjkat.

Igralcev 6—20.

Kolikor je igralcev, toliko jamic si izkopljejo in sicer eno na sredi, ostale pa v krogu vsaj 3—5 korakov od srede. Srednja jamica je svinjski „hlev“. „Svinjka“ je lesena kroglja, okrogel kamen ali žoga iz krp. Vsak igralec ima svojo palico.

Da določijo, kdo bo uganjal svinjko, stopijo igralci k hlevu in utaknejo vanj palice. Voditelj šteje: „Ena, dve, tri!“ in na „tri“ zbeže na vse strani k jamicam. Najpočasnejši igralec ne najde več nobene jamice prazne in mora kot „pastir“ uganjati svinjko, ki so mu jo pognali daleč proč od hleva. Ostali igralci mu branijo pot k hlevu in mu odbijajo s palicami svinjko.

Med odbijanjem pa morajo paziti, da jim ne uide pastir v jamico, kajti pastir si sme prilastiti katerokoli jamico, ki jo najde prazno.

Igralec, ki mu je prevzel pastir jamico, utaknivši palico v njo, mora na to sam uganjati svinjko v hlev. Med igro lahko menjavajo igralci svoja mesta. Pastir lovi nasprotniške udarce s svojo palco in kota svinjko k hlevu. Kadar jo užene, pridejo vsi zopet k hlevu in igra se pričnjenja iznova.

Če mora kateri igralec pretrgati igro (n. pr. če hodijo pastirji med igro zavračat krave), položi palico poprek po jamici in zakliče: „*Moja jama zakovana!*“

34. Tihotapcev lovit.

Igralcev 10—50. Igrišče omejen gozd.

Igralci se razdele na paznike in tihotapce. Pazniki imajo kot znak palice, tihotapci pa narobe poveznjene kape in v rokah koruznico ali drugo slamo („tobak“). Pazniki si določijo nekje na praznoti svojo trdnjavo z ječami, tihotapci pa se porazgube in poskrijejo v gozdu. Voditelj pošlje svoje paznike na lov. Kadar najde ali dohiti paznik tihotapca in ga udari, potem mora tihotapec z njim v ječo. Pri jetnikih mora stati vedno dovolj močna straža, ki pazi, da se ne priplazi voditelj, ali kateri drugi izmed tihotapcev, ki lahko reši jetnike, dotaknivši se enega izmed njih, predno ga udari stražnik. Osvobojeni tihotapci se poskrijejo iznova. Kadar so v ječi vsi tihotapci, je konec igre.

Drugi način: Žreb določi paznika. Vsi ostali so tihotapci in se razprše po gozdu. Paznik jih gre iskat in kogar najde, mu mora pomagati pri nadaljnem lovu. Vsakemu tihotapcu je treba odvzeti „tobak“.

35. Trdnjave napadat.

Igralcev 14—30. Igrišča: 6—10 m visok hribček.

Ena stranka („branitelji“) zasede hribček, druga enako močna stranka („napadalci“) pa jo skuša z naskokom izpodriniti in zavzeti trdnjavo. Kadar potegnejo napadalci zadnjega branitelja z višine, je zmaga njihova.

Pravila: Kdor se prerije navzgor in ga gori vržejo na tla, je ujet.

Napadalci ne smejo vlačiti braniteljev za noge.

Kogar potegnejo napadalci z višine, je ujet. Jetniki se ne smejo udeleževati igre.

36. Veveric lovīt (veveričkat).

Igralcev 5—20. Igrišče: gozd s precej gostim, nizkim, listnatim drevjem.

Igralci morajo biti izurjeni plezalci. Eden izmed njih je „vevernik“, ki ga določijo po žrebu; ostali so veverice. Veverice splezajo na drevje, zlasti na tako, s katerega se lahko spuščajo na tla ali s katerega lahko preskakujejo na sosedno drevje. Vevernik jih lovi. Kadar pripleza vevernik na drevo za vevericami, poskačejo veverice na sosedno vejvje ali na tla ter splezajo na drugo drevje. Veverica, katero doseže vevernik na drevesu ali katere se dotakne na zemlji, postane vevernik v naslednji igri.

Igra je jako zabavna, a dolgo ne sme trajati, ker je plezanje utrudljivo. Igralci naj so bosī in brez sukenj.

37. Platna merit.

Igralcev 10—30. Igrišče z dobrimi skrivališči.

Izmed igralcev se izžreba platnar in tat („šepavi Simon“). Ostali igralci se postavijo ob zidu ali plotu z odročenimi rokami. Ti igralci so „platno“. Platnar ima palico, s katero premeri platno in zakliče, kako je dolgo. Nato gre počivat („nučat“) in sicer žmeri z licem k zemlji, da ničesar ne vidi, kaj se godi s platnom. Sedaj se pritihotapi „šepavi Simon“ iz svojega skrivališča in ukrade kos platna (odpelje enega igralca). Platnar se zbudi, premeri platno in opazi, da ga nekaj manjka. „Kdo je odnesel platno?“ — „Šepavi Simon“, mu odgovore. Platnar gre nato iskat tatu, a ne najde ga. Če odide platnar daleč stran od platna, pritihti tat zopet in ukrade še kos. Platnar pride zopet in leže, tat pa mu krade, dokler ne pokrade vsega platna. Nazad-

nje nastavi tat ukradeno platno tako, da ga zagleda platnar. Platnar prihiti in se dotakne svojega platna ter preganja skupno z vsemi igralci tatu. Kdor ga ujame, je „glavosek“. „Šepavi Simon“ mora poklekniti, da mu odsekajo glavo. (Na glavo mu nastavijo več klobukov, ki mu jih zbije glavosek.)

Tej igri podobna je še druga slovenska igra „štrukljev krast“. Igralci so štruklji, ki jih straži hlapec. Drugi igralec je berač, ki odpravi hlapca po gospodarja stran, tačas pa mu pokrade štruklje. Nazadnje pride gospodar iskat berača, da bi ga natepel, toda štruklji skrijejo berača sredi tesnega kroga. Gospodar hoče prodreti s hlapčevo pomočjo v krog, berač pa uide na nasprotni strani ven in na to ga lovijo. — Kdor ujame berača, je berač pri naslednji igri.

38. Repe prodajat.

Žreb določi igralca, ki ima stražiti repo. Stražniku zavežejo oči, nato pa se postavi ta s tepežko v roki razkoračen na dveh stolih, med katerima mu uhajajo igralci. Igralec vpraša: „Čuvaj, ali imaš kaj répe na prodaj?“ Stražnik mu odgovori: „Pridi si ponjo!“ Igralec smukne nato pod stražnikom med stoloma za njegov hrbet, stražnik pa zavihti tepežko in ga skuša udariti. Kadar zadene katerega kupca, je oproščen in dotični kupec postane čuvaj.

Igralec, ki se dotakne stola ali čuvajeve noge, je ujet in postane čuvaj.

39. Oslov jezdit (oslov prtit).

Igralcev 6—16.

Igralci žrebajo, kateri izmed njih je „župan“ in kateri prvi „osel“. Župan sede na stol ali na deblo, osel pa se razkorači pred njim in mu položi glavo na kolena, tako da

ima celo zakrite oči. Sedaj skoči katerisibodi igralec na oslov hrbet in ostali vprašajo: „*Osel, kdo te jezdi?*“ („*Osliček, kdo te prti?*“) Osel mora imenovati ime svojega jahača. Ako ga pogodi, je rešen in jahač mora stopiti na njegovo mesto kot osel. Če osel ne ugame, kdo ga prti, ter imenuje namesto pravega jezdeca nekega drugega, potem ga prti njegov jezdec še dalje; oni igralec pa, katerega ime je imenoval osel, postane drugi osel in se mora upreti z glavo ob hrbet prvega osla in nositi istotako svojega jezdeca. Sedaj vprašajo drugega osla: „*Osel, kdo te jezdi?*“ itd. Igra se nadaljuje, dokler ne pridejo na vrsto kot osli in jezdec vsi igralci. Nazadnje se nenadoma razruši vrsta, kadar prevrne župan prvega osla.

40. Rib premetavat.

Igralcev 10—30.

Igralci nastopijo v dvoredu. Prva vrsta se obrne vzad in tako stojijo igralci drug proti drugemu. Sedaj si podajo križema roke in sicer tako, da ponudijo desnice na desno, levice pa na levo sosedom na nasprotni strani. Tako dobimo čvrsto mrežo sklenjenih rok. Na kraju vrste leže igralec „riba“ na mrežo. Igralci nato zanihajo mrežo, štejejo: „Ena, dve, tri!“ in vržejo ribo dalje sosedom na roke. Tako jo premetavajo vedno dalje. Na začetku leže nato druga riba na mrežo, za njo tretja itd. Ribe, ki so se premetale do konca mreže, stopijo tukaj v vrsto in podaljšajo mrežo.

Igra se ponavlja, dokler se ne premeče zadnji igralec do konca mreže.

Igra se vrši lahko tudi tako, da skuša druga riba (ščuka) dohiteti na mreži prednjo ribo (belico).

Mreža naj je dovolj gosta, da ne pade riba skozi njo na tla.

41. Kozličev preskakovat.

Igralcev 10—20.

Igralci nastopijo v velikem krogu ali v ravni vrsti po tri ali več korakov drug od drugega, upognejo glavo in telo v velikem izpadu, podpiraje se z rokami ob prednjo nogo. Zadnji igralec se zaleti ter skače po vrsti čez kozliče, za njim drugi in tretji itd. Koncem vrste se postavi skakalec pred zadnjega kozliča, pred njim zopet naslednji in tako vsi zapored do konca igre. Ako so igralci spretni v skoku, stopnjujejo kozliča višino telesa, pred slabim skakalcem pa se bolj upogibajo. Skakati je treba hitro, da je igra živahnejša.

Preskakovanju je podobno „premetovanje čez križ“. Štirje igralci se postavijo križema kot kozliči z glavami noter, držeč se z rokami drug drugega za kolena. Čez ta križ se premetujejo ostali igralci: ob pleča poprečnih dveh kozličev se opirajo z rokami, preko četrtega (nasproti slonečega) pa se prekopicujejo s hrbtom ob hrbet. Prvi kozlič, proti kateremu se skakalci zaletujejo, trpi pri igri najmanj, vsled tega je na tem mestu lahko tudi slabši igralec.

42. Tepežke skrivat.

Po žrebu dobi eden igralec tepežko; vsi ostali se obrnejo k steni in morajo žmeriti („nučati“), da ne vidijo, kam skriva oni igralec tepežko. Ko je tepežka skrita, jih pokliče igralec in vsi se obrnejo ter hite iskat. Ako so daleč od tepežke, jih opominja prvi igralec: „Ledeno! mrzlo! hladno!“ kadar so pa blizu: „mlačno! toplo! vroče!“. Kdor jo najde, zakliče: „Jo že imam!“ in se zaleti med tovariše ter jih bije, dokler mu ne uidejo v prvotni ris. Čim dalje je ris, tem bolje, da imajo igralci dalje bežati. Kdor je našel tepežko, jo skriva pri naslednji igri.

43. Ključev trgat.

Igralcev 10—20.

Ob koncu igrišča določijo ris. Precej daleč od risa napravijo igralci „ključ“, t. j. stopijo v krog in se primejo trdno za roke. Eden izmed igralcev stopi noter v krog in se zaleti na ono stran, kjer si upa pretrgati ključ. Ako ne pretrga ključa, se vrne in ponavlja tako dolgo, dokler se mu ne posreči, potem pa zbeži v ris. Ostali igralci ga love in kdor ga ujame, trga ključ pri naslednji igri.

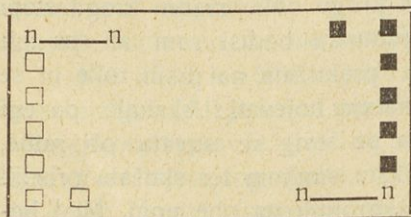
Drugi način. Igralci se drže za roke v vrsti, oni pa, ki trga vrsto, stopi 20—30 korakov naprej in skuša odtod prebiti nekje vrsto. Če ne pretrga ključa po treh poskusih, stopi drugi igralec na njegovo mesto, kadar pa ga pretrga, beži naprej in se skuša vrniti na svoje mesto. Ostali ga love; kdor ga ujame, trga ključ pri naslednji igri; če ga nihče ne ujame, nadaljuje igro sam.

Tej igri je podobna igra „vojsk trgat“, ki ima bolj značaj tekme.

44. Vojsk trgat.

Igralcev 16 ali več. Igrišče: 15 m širok in nad 30 m dolg četverkotnik.

Igralci se razdele na dve enaki stranki, ki si izbereta vsaka izmed svojih ljudi cesarja. Stranki se postavita 30 korakov druga od druge. Cesarja stopita vsak nekoliko korakov pred desno krilo svoje vojske. Vojski se držita krepko za roke. Žreb določi, katera stranka ima igro pričeti. Cesar pozove enega izmed svojih, naj se zaleti in pretrga sovražno vojsko. Če je vojščak izvršil ukaz, si izbere



enega izmed onih dveh sovražnikov, ki sta si izpustila roke, ter se vrne z jetnikom k svojim tovarišem. Če pa na prvi poskus ne more pretrgati vojske, ostane kot jetnik sovražnega cesarja. Jetniki stojе na črtah *nn*. Sedaj pove-ljuje drugi cesar na isti način in tako pošiljata cesarja drug za drugim vojščake, dokler ne ostane na eni strani eden edini vojščak. Takrat je dotični cesar premagan in se mora udati. — Ako se pretrga igra v določenem času, je zmaga na oni strani, kjer imajo več jetnikov.

Igra se vrši lahko tudi tako, da mora nazadnje cesar, ki je izgubil vso vojsko, naskočiti sam sovražnike in prodreti skozi njihovo vojsko ter si dobiti pomočnika. Lahko se mu posreči, da dobi vse svoje nazaj.

Drugi način: Cesar razstavlja jetnike sproti v svojo vojsko, a seveda tako, da onemogoči izdajstvo, kajti jetniki bi morebiti puščali nalašč nasprotnike skozi vojsko. Cesar se lahko zaletuje tudi sam med sovražnike, kadarkoli hoče, ako pa bi se mu zalet kdaj ponesrečil, je premagan. Cesar izgubi bitko tudi v tem slučaju, če trije njegovi vojščaki zapored ne morejo prodreti skozi sovražnike.

Vojska je najtrdnjša, če se drže igralci vzajemno v zglobih. Trgati se sme samo naravnost naprej s prsi, ne z rokami.

45. Petelinji boj.

Igralci stojе v velikem krogu. Na sredo kroga stopi „petelin“, ki si izbere nasprotnika bodisi sam ali pa mu ga določi voditelj. Petelina prekrizata na prsih roke in se začneta na voditeljevo znamenje bojevati: skakaje po eni nogi (oba po desni ali oba po levi) se suvata ob rame, pleča in roke ali se umikata sunkom ter skušata prisiliti drug drugega, da stopi nasprotnik na obe nogi. Med bo-jem ni dovoljeno izmenjati noge, niti prijemati nasprotnika

z rokami. Kadar je zmagal eden izmed njiju, nastopita druga igralca, nazadnje pa se poskušajo posamezni zmagalci med seboj, dokler se ne pokaže, kdo izmed njih je najboljši petelin.

Drugi način tekme: 1. Zmagalec ne odstopi, ko prevrže nasprotnika, temveč se bori takoj dalje s tretjim, četrtem in petim nasprotnikom. Najboljši petelin je tisti, ki je premagal največ nasprotnikov.

2. Enako močni stranki se borita obenem. Na voditeljevo znamenje skačejo vsi igralci od daleč v boj. Premagana je stranka, ki je izgubila vse borilce.

3. Borilca primeta z levicama vsak svojo desno nogo, za desnici pa se sprimeta in vsak skuša nasprotnika prevreči ali prisiliti, da izpusti nogo.

46. Črna vojska.

Igralci se razdele v dva enakomočna tabora. Med taborama se začrta ris. Vsaki stranki načeljuje najmočnejši igralec. Voditelja stopita vsak ob svoji strani k risu in se sprimeta trdno za roke ali za palico ali za debelo vrvico, ostali igralci pa se postavijo v bočno vrsto za njiju ter se objamejo okoli pasov. Na skupno znamenje se pričenjajo vojskovati, t. j. vleči čez ris. Kadar potegne ta ali ona stranka prvega nasprotnika (voditelja) čez ris stopi dotični jetnik kot zadnji krajnik v vrsto zmagovalcev in se vojskuje na njihovi strani, pri nasprotnikih pa postane voditelj novi prednji krajnik. Kadar so vsi nasprotniki zajeti, je konec igre.

Kot uvod k »črni vojski« se izvaja na Slovenskem še posebna igra **„Ali je trden most?“** (bojni ples), v kateri se določujejo pravzaprav le igralci za nasprotni stranki. Najmočnejša igralca se tajno dogovorita, kateri izmed njiju je „cesar“ in kateri „kralj“ (oziroma cesar in papež ali hudič in angel). Cesar in kralj se sprimeta za roke in napravita „most“,

t. j., dvigneta roke toliko, da lahko prehaja pod njimi vrsta ostalih igralcev, ki jih vodi vojvoda.

Vojvoda pripelje za roke svojo vojsko do mosta in vpraša: „*Ali je trden most?*“ Kralj in cesar odgovorita: „*Kakor kamen in kost?*“ Vojvoda: „*Ali sme moja vojska skoz?*“ „Naj gre, zadnji pa nama ostane!“ (ali pa: „če nama tretjič rep ostane“, „če nama zadnjega pustiš“). Nato preide vojska enkrat (ali trikrat) skozi most, zadnjega igralca pa cesar in kralj ne pustita dalje, temveč ga zadržita in vprašata: „*Kralj ali cesar?*“ Ujeti igralec se odloči bodisi za kralja ali za cesarja in stopi na stran. V tem pride vojvoda zopet s svojo vojsko pred most in ples se ponavlja, dokler niso ujeti vsi igralci razen vojvode.

Vojvodo dvigneta nato kralj in cesar in ga tehtata na rokah. Če se pri tem zasmеje, je kraljev, ako pa se drži popolnoma resno, je cesarjev. (Navadno se ni mogoče ubraniti smeha, kajti ostali kraljevi igralci skačejo okoli njega in mu nedajo miru, dokler se ne zasmеje.)

Sedaj se prične šele črna vojska. (Ako se med vlečenjem odtrgajo zadnji igralci in telebnejo na tla, potem jih zasmehujejo nasprotniki, češ, da jedo „črni kruh“).

Tudi ugibalna igra „**barv prodajat**“, ki je bolj zabavnega ko telovadnega značaja, je le predigra k črni vojski. Znana je daleč po slovenskem. — Izmed igralcev določijo po žrebu boga, angela in hudiča, ostali igralci pa sedejo v ravno vrsto. Vsakemu igralcu določi bog potihoma neko barvo, na pr. zeleno, solnčno, nebeško itd. Imena barv so lahko tudi izmišljena, n. pr. po drevju: drenova, bukova; po pticah: golobova, kurja, lastovičja; po kovinah: železna, zlata; po drugih pojmi: debela suha, mrtva barva itd. Ko ima vsak igralec svoje ime, pride angel in zakliče: „Cingelin, cingelin!“ ali pa zazvoni. „Česa želiš?“ ga vpraša bog. — „Barve.“ — „Kakšne.“ — „Rdeče.“ — Ako ima bog ime-

novano barvo, ga vpraša dalje: „Čemu jo rabiš?“ Angel pove nato, kar mu pride ravno na um, na pr.: „Nebesa bom poslikal“, ali „Megle bom barval“ itd. Bog ga pozove: „Poišči si jo!“ Sedaj mora angel ugibati, kateri igralec bi bil dotične barve. Ako ga ugame je igralec njegov, če ne, mora angel odstopiti. Nato se približa hudič s klicem: „Bum! bum! bum!“ ali ropotaje s kakim orodjem. „Česa želiš?“ itd. Igra se ponavlja, dokler ne uganeta angel in hudič vseh barv, kar traja včasih jako dolgo. Zadnje barve tehtajo, če jih predolgo ne morejo uganiti. Če se igralec ne zasmee, je angelov, drugače pa hudičev. Nato se vojskujeta nebeška in hudičeva vojska.

47. Palic podirat.

Igralci si podajo v krogu roke in se začno na znamenje sukati na levo ali na desno okoli palice, stoječe sredi kroga.

Vsak igralec pazi, da se izogiblje palici, svoje tovariše pa skuša spraviti k njej, da jo prevrnejo. Čim hitreje se suče krog, tem težavneje se umikajo igralci palici. Kdor jo prevrže, izstopi iz kroga in igra se nadaljuje, dokler ni več ko troje igralcev v krogu.

Drugi načini: 1. Sredi kroga utaknemo dvoje, troje ali več palic.

2. Nekaj palic nastavimo tudi zunaj kroga, vsled česar je igra težavnejša.

3. Igralci se ne drže v krogu, temveč v lancu. Najmočnejši igralec vodi lanec v teku med palicami in vsak, ki podere palico, mora izstopiti, dokler ni več ko troje igralcev v lancu.

4. Namesto palic posedejo igralci na tla in lanec teka med njimi. Kdor nalašč trči ob sedečega igralca, mora sesti na njegovo mesto, kdor pa se ga dotakne nehote, mora izstopiti.

48. Koles potakat.

Igralci nastopijo sredi igrišča v dvored in druga vrsta se obrne vzad. Pred vrstama se postavita kakih 20 korakov daleč 2 igralca. Eden izmed njiju ima leseno kolesce (ali težko žogo), katero potoči s primerno silo proti vrsti. Prednji igralci vidijo, kod bo prodrlo kolesce skozi vrsto, in se mu umikajo s pravočasnimi poskoki, igralci v zadnji vrsti pa se ne smejo ogledovati ter skačejo po posluhu, kadar se jim zdi, da se jim bliža kolesce. Mnogi izmed njih morajo poskakovati brez vzroka, kar vzbuja veliko veselost. — Zdaj dobi kolesce igralec pred drugo vrsto in igra se nadaljuje. Če trči kolo skakalcu ob nogo, mora izstopiti.

49. Živo (poskočno) kolo.

Igralci stoje v krogu korak drug od drugega. Voditelj stopi na sredo s konopcem, ob katerega je na koncu privezana vrečica polna peska ali zemlje.

Na znamenje začne krožiti s konopcem in se suče vedno hitreje tako, da leta vrečica približno pedenj nad zemljo; začetkoma kroži v manjšem krogu, potem pa popušča s konopcem, da je krog vedno večji in bi tolkla vrečica igralce po nogah, če bi pravočasno ne odskakovali. Kogar vrečica kljub temu udari, mora izstopiti iz kroga. Določiti se lahko, da se po vsakem skoku obračajo igralci na na desno in levo.

Igra se priporoča zlasti za dekleta in manjše otroke.

50. Borba z vrvjo.

Voditelj razdeli igralce v dve stranki, ki si imata meriti svoje moči v vlačanju močnega, vsaj 3 cm debelega voža. Stranki se razstavita vsaka ob svoji polovici voža po obeh straneh in primeta vože na skupno povelje. Preko srede se zariše med strankama ris. Na voditeljevo povelje: „Ena,

dve, tri!“ potegnejo krepko vsi igralci za vože in skušajo spraviti nasprotnike za seboj preko risa. Kogar potegnejo čez ris, mora popustiti vrv in odstopiti, nakar je seveda zopet lažji boj z oslabljenimi nasprotniki.

Drugi način: Najmočnejša igralca nasprotnih strank začneta sama boj. Kadar se godi enemu izmed njiju slabo, mu priskoči tovariš na pomoč, takoj nato pa tudi nasprotniku eden izmed njegovih itd., dokler ne pridejo vsi igralci v boj.

51. Borba s palico.

V boju s palico (drogom) se vrste igralci po dva in dva.

1. Poltretji meter dolg močan drog primeta borilca vsak ob svojem koncu. Iz predkoračne stojе preideta v izpad in se skušata na voditeljevo povelje: „*Ena, dve, tri!*“ poriniti drug drugega čez ris, ki je naznačen $\frac{1}{2} m$ za vsakim igralcem. Drog držita igralca oberočno, na pr. z iztegnjeno desnico ob koncu droga in s skršeno levico pri prsih.

2. Ob daljšem drogu se lahko merijo na isti način sočasno štirje igralci.

3. Krajšo palico ($1 m - 1.20 m$ dolgo) nastavita borilca ob desnih ramah. Z desnicama držita palico ob rami, levici pa zaročita. Slabši borilec se umika in je premagan, kadar ga porine nasprotnik $\frac{1}{2} m$ nazaj. — Za ta način borbe se priporočajo palice z bergljastim nasadom ob koncih, ki se prilaga rami in ne povzroča bolečin.

4. **Palice izvijat.** Nasprotniku je treba izviti palico iz rok. — Igra se izvaja lahko tudi med dvema strankama. Vsak igralec ima svojo palico. Na voditeljevo znamenje se spoprimejo nasprotniki, za 3—4 minute pa si zopet odahnejo na znamenje. Po treh napadih si preštejejo jetnike. Zmaga je tam, kjer imajo več jetnikov. Tolči ali suvati s palico ni dovoljeno. Kdor je izgubil palico, je ujet.

52. Borba z rokami.

Borilca si podasta desnici, stopita z desnima nogama v predkoraku v stik in se skušata izriniti ali izvleči iz tega položaja. Kateri premakne levo ali desno nogo, je premagan.

Na ta način se lahko borita nasprotni stranki obenem. Stranka, ki premakne več nasprotnikov, zmaga v tekmi.

Drugi način: Igralca stojita na brunu drug proti drugemu in se tolčeta z dlanjo ob dlan, dokler ne izgubi eden izmed njiju ravnovesja in ne omahne z bruna.

53. Borba na konjih.

Dva igralca sedeta dvema tovarišema na hrbet in skušata drug drugega potegniti ali prevrniti raz sedlo. Konja se smeta samo umikati in pritiskati ob nasprotnika, nikakor pa ne prijemati z rokami in pomagati jezdecu. Ta način borbe naj se izvaja edino na mehkem travniku, nikdar pa ne v dvorani ali na kamenitih tleh.

54. Tekme v teku, skoku in pohodu.

Za **tekmo v teku** izmerimo 50—150 ali več korakov dolgo tekališče, določimo izhodno črto in cilj. Ob cilju stoji voditelj ali kateri igralec kot sodnik, ki zapisuje sekunde ali sploh pazi, kdaj priteče tekalec do njega. Tekmovalci (2—6) se postavijo na ravno izhodno črto in steko na voditeljevo znamenje ali povelje. Po dovršeni tekmi posameznih skupin dovolimo tekmovalcem kratek odmor, potem pa naj tekmujejo vsi zmagovalci. Po teku naj tekmovalci ne stojijo, ne sede in ne pijejo vode, temveč se gibljejo v mirnem sprehodu, dokler se jim ne pomiri dih in srce. — Priporoča se, da se določi pri vsakem posameznem tekmovalcu število sekund. Dirkališče je lahko popolnoma ravno, ako pa ima nekaj lahkih zaprek, n. pr. jarkov ali ležecih debel, je še pripravnejše.

Drugi način: Z zastavicami ali kolci naznačimo precej široko okroglo tekališče. Na voditeljevo znamenje stečejo vsi tekmovalci obenem v isti smeri. Kdor obleti tekališče in dobiti svojega prednika ter ga udari, ga prisili s tem, da izstopi iz tekme. Tekalcev je vedno manj in oni je najboljši, ki ostane nazadnje sam.

Za **tekmo v trajnem teku** določimo 400—800 korakov dolgo tekališče. Tekmovalci naj teko enakomerno in počasi.

Tekma v šepanju ali **po eni nogi** se izvaja na krajšo daljino, 30—50 korakov. Kdor stopi med tekom na drugo nogo, mora izstopiti. Tekmovalci naj skačejo prvič po desni, drugič po levi nogi. — Na okroglem tekališču razdeli igralce na dve skupini in pošlji eno na levo okoli, drugo pa na desno. Manjši tekalci so spretnejši in se laže prerijejo skozi vrsto nasprotnih tekmovalcev, vsled česar tudi navadno zmagujejo.

Na manjšo daljino poskusi še **tekmo v teku vzad** in v **sonožnem skakljanju** ali z **nogami v vreči**.

Trinožni tek: Dvema igralcema iste velikosti zveži z robcem ali jermenom notranji nogi (levemu desno in desnemu levo) nad gležnji in tako naj tečeta skupaj po treh nogah. V tekmi teče več tako zvezanih dvojic obenem.

Tekma v skoku: Vsak skakalec poskusi 2—3 **skoke v daljavo**. Najdaljši skok velja za tekmo. Skok je neveljaven, če pade skakalec pri doskoku. Na isti način lahko tekmujejo igralci v **skoku na višino** bodisi čez vrstico ali čez kozo.

Tekme v vztrajnosti tudi priporočamo. Začetkoma naj tekmujejo igralci v zmerni daljavi, ki jo polagoma stopnjujemo, čim bolj se utrjajo igralci v teku. Tekalci se naj vadijo v pravilnem enakomernem teku in enakomernem dihanju. Vendar pa je pri utrjevanju te vrste treba previdno

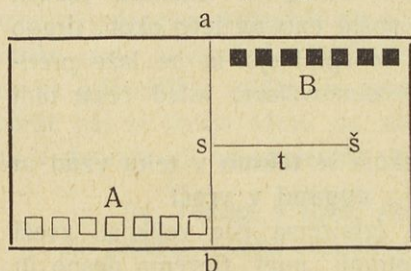
postopati in tekalce vedno nadzorovati, kajti slabšim telovadcem lahko škoduje trajen napor.

Podobne so **tekme v hodu**, pri katerih je paziti na popolnoma enakomerno stopanje, ki ne sme preiti v tek. Na krajše daljave poskušajmo uren pohod.

55. Tekme v metu.

Za vaje v metanju je pripravna žoga, železna kroglica, disk, sulica ali kamen in sicer jih mečemo bodisi v daljavo ali v višino ali v tarčo. Pri metanju je treba mnogo previdnosti, da se ne zgodi kaka nesreča.

Za skupno **tekmo v metu** razdelimo igralce na enako močni stranki in potegnemo ris preko srede igrišča (*ab*).



Voditelj začenjajoče stranke *B* stopi na sredo risa v točko *s* in vrže ali sune od tod 6—10 *kg* težek kockast kamen v smeri *s*—*š*. Razdaljo *s*—*š* izmerijo in določijo nje sredino *t*. V točki *t* se

postavi prvi metalec stranke *B* in požene kamen preko risa. Prvi metalec stranke *A* vrže nato kamen z onega mesta, kjer je padel kamen na zemljo. (Kar se kota kamen po padcu na zemljo, se ne šteje v met.) Tako se menjavata stranki v metanju in sicer vsi igralci po vrsti. Kadar igralec ne vrže kamena do risa *ab*, je premagana njegova stranka.

Kamen mečemo lahko tudi **kleče** (enonožno), kar je nekoliko težje.

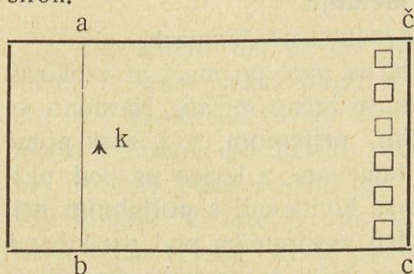
Tretji način metanja je **met z zaletom**. Odmeriti moramo 3—5 korakov dolg prostor za zalet in zarisati črto, do katere se smemo zaleteti in od katere mečemo. Če prekorači tekmovalec v zaletu to črto, mu ne velja dotični met.

Priporoča se igralcem, da ne mečejo vedno le z desnico, temveč skrbе naj, da si izurijo tudi levico v metanju. Kamen mečemo tako, da ga primemo n. pr. v desnico, ga dvignemo nad ramo (roka v dlanski položaj), potem sunemo z roko in vržemo kamen ravno naprej. Lažji kamen mečemo v loku.

Metanje kamena je starodavna igra. Že grški mladenci so metali „disk“, kotač iz železa ali medi.

56. Koze streljat.

Igrišče: četverokotnik 20 korakov dolg in 10 korakov širok.



Ob črti ab stoji koza k (veja s tremi raščelji, kos lesa na treh nogah ali kak predmet, ki se lahko prevrne). Žreb do- loči kozjega pastirja, ki se postavi blizu koze, vendar tako, da ga strelci

ne zadevajo. Ostali igralci stojе ob meji $cč$ in streljajo po vrsti v kozo s pol metra dolgimi palicami ali lesenimi ploščicami. Kdor je vrgel palico, si mora iti zopet ponjo, kar stori najlažje takrat, kadar je podrl eden za njim kozo. Če leži palica onstran črte ab , tedaj teče strelec po njo in se vrne takoj zopet k črti $cč$ ter sme iznova streljati. Če pa je obležala palica tostran črte ab , tedaj mora hiteti strelec s palico najprej do črte ab in od tod šele nazaj na črto $cč$. Kozji pastir lovi strelce, ki si hodijo po palice. Kogar udari pastir na igrišču $abcč$, postane pastir namesto njega in prejšnji pastir si vzame njegovo palico ter gre streljat. Vendar pa mora koza stati takrat na nogah, drugače udarec ne velja. Udarec je neveljaven tudi v tem slučaju, če se koza sama prevrne.

Onstran črte *ab* sme ostati strelec le toliko časa, dokler ne vidi priložnosti, da lahko steče nazaj na svoje mesto. Vselej pa mora imeti palico v roki ali pa se je mora dotikati z nogo, če ne, ga pastir lahko udari.

Če prevrne strelec kozo med tekom tja ali nazaj ali če prestopi meje igrišča, postane čuvaj. — Ako so pometali vsi strelci palice in ni nihče prevrnil koze (ako torej ni nikogar več na črti *cč*), morajo igralci toliko časa motiti pastirja s tekanjem, da se enemu posreči ulti s palico nazaj na črto *cč*, ki potem zopet strelja v kozo.

57. Metanje.

Igrišče: trata ali v telovadnici na žimnicah.

Voditelj razdeli igralce na pare po moči in velikosti. Na povelje se spoprimejo in se začno metati. Navadno se prijemata boricla **s križnim prijemom**, t. j. vsak prime z desnico nasprotnika nad ramenom, z levico pa pod pazduho ali narobe. Lahko pa se borita tudi **s poljubnim prijemom**, t. j. vsak skuša objeti nasprotnika pod pazduhami, kajti v **podprijemu** je mnogo lažje nasprotnika dvigniti in prevreči. Prijemati sme borilec pri obeh načinih samo trup od ramen do bokov in roke, nikakor pa ne vratu, glave ali nog; istotako ne sme z rokami ali nogami tolči in suvati, podstavljati noge in vlačiti za obleko, pač pa je dovoljeno metanje čez koleno. Premagan je oni borilec, ki pade in se dotakne tal s pleči (z obema ramama) ali ki se prosto-voljno uda, kadar je izmučen.

Telovadci se vadijo lahko tudi v sami **borbi za ugodnejši prijem**. V tej borbi zmaga tisti, kateremu se posreči prijeti nasprotnika pod pazduhami.

58. Lisice lovit.

Ta igra je posebno zanimiv način tekme v pohodu in teku in je pripravna zlasti za izlete.

Eden izmed igralcev, ki ima poseben znak, n. pr. lisíji ali zajčí rep za klobukom, gre kake četrť ure pred ostalimi igralci s polno torbo papírčkov. Kjerkoli hodi, povsod pušča za seboj sled. Izmed ostalih igralcev je eden lovec, tovariši so pa psi, ki iščejo sled in skušajo ujeti lisico. Lisica si išče poti preko pečin, potokov, skozi gozdove in meče papírčke, po katerih jo zasledujejo psi. Kadar je lisica ujeta, je konec igre, na prihodnjem izletu bo pa oni pes lisica, ki jo je ujel.

59. Izleti.

Na izletih naj ne bo telovadcem zadnji in edini cilj krčma in vino. Nekak prigrizek si prineso udeleženci s seboj in v gozdu jih okrepi hláden virček mnogo bolje nego pijača v zaduhli gostilniški sobi. Na primernem prostoru naj izvedejo nekaj veselih iger, potem pa se vrnejo prepevaje domov. Z žarečih zdravih lic udeležencev boš potem lahko čital veselje, ki te potrjuje v prepričanju, da je dosegel izlet svoj namen. Takšni naj so mladinski in sokolski izleti, ki se jih lahko udeležujejo tudi ubožnejši učenci in telovadci.

Odveč bi bilo govoriti o koristih, ki jih ponujajo pešizleti našim čutilom in našemu znanju, ali o osvežujoči moči božje narave, ki nam prenavlja duha in nas navdušuje k novemu telesnemu in duševnemu delu. Za telovadce in za mladino sploh imajo skupni izleti posebno vrednost v tem, ker občujejo tovariši ob takih prilikah popolnoma svobodno med seboj in se spoznavajo.

Najugodnejša izletna doba so poletni meseci od majnika do septembra. Izleti z vozovi ali z železnico nimajo tolike vrednosti, če jih ne združujemo z večjim pohodom, ki je vedno najglavnejša točka vsakega izleta.

60. Igre na sporedu telovadnih in šolskih slavnosti.

Telovadba in igra naj ostaneta med seboj v tesni zvezi. Za javne telovadne nastope so tudi **igre** zelo primerne, zlasti ob nastopih učencev, naraščaja in ženskih oddelkov. Učiteljem polagamo posebej na srce, naj upoštevajo pri sestavljanju slavnostnih sporedov tudi igre.

Prirejajte **mladinske slavnosti** približno v naslednjem obsegu: Po nagovoru in dveh ali treh pevskih točkah naj pokažejo učenci nekaj lepih telovadnih vaj ali živih slik, nato pa jih pustimo na igrišče, kjer naj se svobodno gibljejo v telovadnih igrah pod vodstvom učiteljstva — na veliko veselje mladine same, gledajočih starišev in vseh mladinoljubov. Kmalu boste videli velikanski razloček take mladinske slavnosti od onih, ki so doslej v navadi in ki pomenijo učencem bolj muko ko resnično slavnost.



PREGLED.

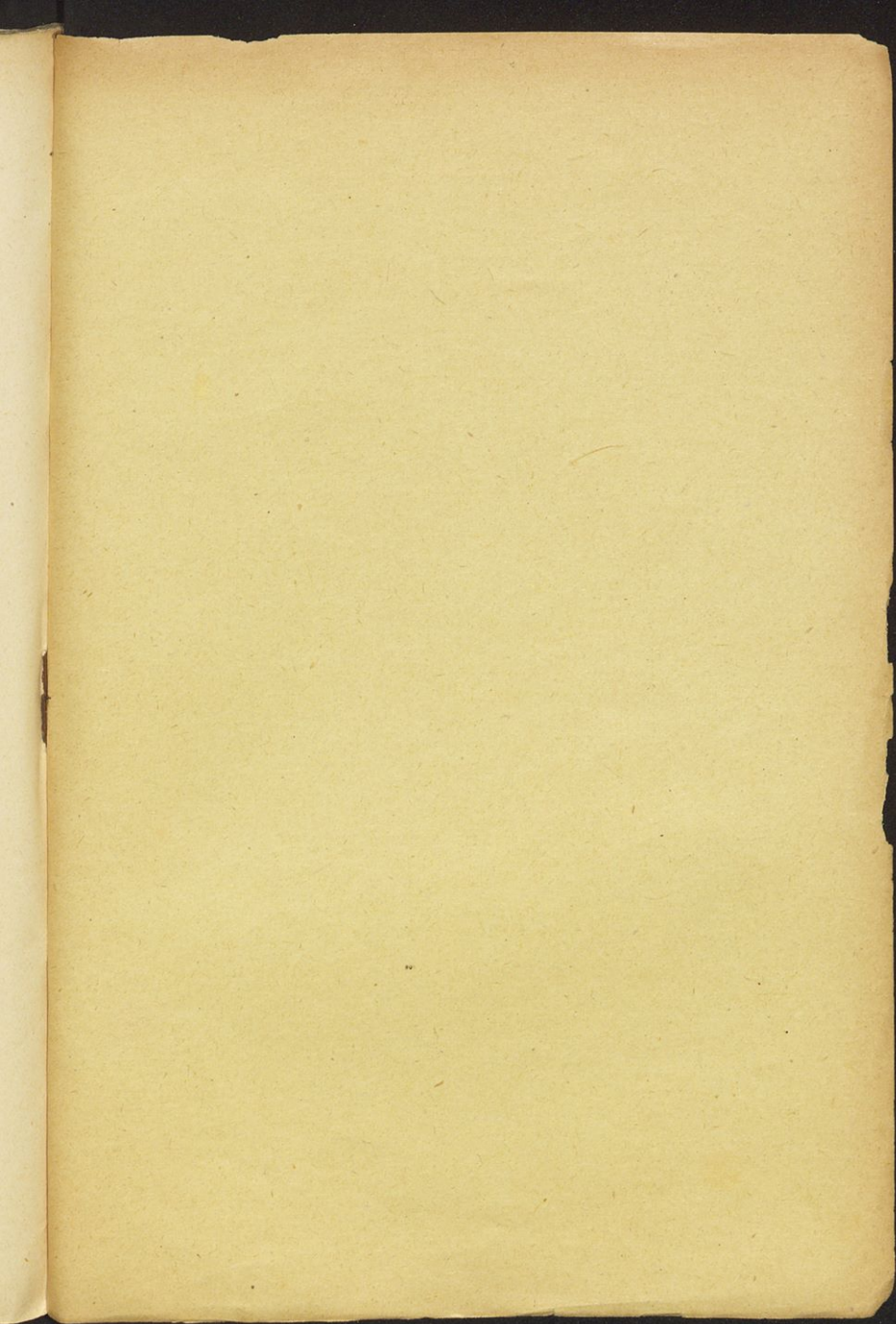
	Str.		Str.
Uvod	3	31. Izzivat	31
Telovadne igre :		32. Pogon	32
1. Tepežko imam	9	33. Svinjkat	35
2. Tepežka v krogu	10	34. Tihotapcev lovit	36
3. Tekanje okoli kroga	10	35. Trdnjave napadat	36
4. Tat v krogu	10	36. Veveric lovit	37
5. Prstan	11	37. Platna merit	37
6. Sobice najemat	11	38. Repe prodajat	38
7. Miš in mačka	12	39. Oslov jezdit	38
8. Labirint	13	40. Rib premetavat	39
9. Slepa miš	14	41. Kozličev preskakovat	40
10. Lonca ubijat	15	42. Tepežke skrivat	40
11. Tepežka leži	15	43. Ključev trgat	41
12. Na tretjega	15	44. Vojsk trgat	41
13. Kokoš in jastreb	17	45. Petelinji boj	42
14. Zadnja dva naprej	18	46. Črna vojska	43
15. Volk	18	47. Palic podirat	45
16. Jastreb	19	48. Koles potakat	46
17. Pretekati	19	49. Živo kolo	46
18. Šepavi volk	19	50. Borba z vrvjo	46
19. Sepava lisica	19	51. Borba s palico	47
20. Volkodlak	20	52. Borba z rokami	48
21. Kitajski zid	21	53. Borba na konjih	48
22. Ribiči	22	54. Tekme v teku, skoku in pohodu	48
23. Lov divjačine	23	55. Tekme v metu	50
24. Mreža	23	56. Koze streljat	51
25. Medvedje v lancu	24	57. Metanje	52
26. Po zaklade!	25	58. Lisice lovit	52
27. Dan in noč	26	59. Izleti	53
28. Dvojčki	28	60. Igre na sporedu slavnosti	54
29. Lov tatov	29		
30. Preža	30		



NARODNA IN UNIVERZITETNA
KNJIŽNICA



00000511727



V zalogi 'Mariborskega Sokola' se dobijo
naslednje knjige:

1. Pavel Poljanec: „Kratka zgodovina slovenskega
naroda“, 1908, 16^o, str. 126, cena 1 K. Prva izdaja je
že pošla.
2. Janko Osojnik: „Šaljivec iz Podravja“, 1910, 8^o,
str. 80, cena 1 K.
3. Janko Osojnik: „Ribičev Jurka“, 1911, 8^o, str. 88,
cena 1 K. (Dar obrtniškem naraščaju.)
4. Dr. Ljudevit Pivko: „Telovadne igre“ I. del, 1911,
8^o, str. 54, cena 70 v.

