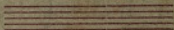


SOKOLSKA KNJIŽNICA



KNJIGA V.



DR. LJUDEVIT PIVKO: 

# TELOVADNE IGRE

PRVI DEL

MLADINSKE TEKALNE IGRE

DRUGA POPRAVLJENA IN METODIČNO  
≡ PO STOPNJAH UREJENA IZDAJA ≡



CENA 3 DIN.

MARIBOR 1921 — IZDAL „JUGOSLOV. SOKOLSKI SAVEZ“  
TISK „LJUDSKE TISKARNE V MARIBORU, d. d. v LJUBLJANI“

## Sokolske knjige:

**Basariček**, Pedagogija I., II, III.

**Bežek**, Občno vzgojeslovje. Slov. Šol. Matica.

**Bogunović**, Sokolska prosveta u društvu. 1921.

**Bučar**, 1. Gimnastika i igre. Razprodano.

2. Klizanje. Razprodano.

3. Mačevanje. Razprodano.

4. O žen. tjelesnom uzgoju. Razprodano.

5. Povjest gimnastike, K 10.

6. Floretovanje, K 5.

7. Olimp. igre u Štokholmu.

8. Igre.

9. V. slet u Pragu.

10. Sokolsko slavlje u Beogradu i Sofiji.

**Gundrum**, Pomaganje nastradalomu, K 12.

**Hanuš**, Fügner i Tyrš.

**Hrvatski Sokol**, letnik 1906, 1908, à K 5.

**Jugoslav. sokolski koledar** 1920, K 8 — 1921 K 10.

**Klenka-Bučar**, Vježbe s batinama i čunjevima.

**Lobmayer**, Čovjek i njegovo zdravlje.

**Murnik**, Redovne vaje, K 20.

**Očenášek-Šulce**, Hrvanje.

**Pestotnik**, Uprava sokolskih društva, 1920, K 22.

**Pexa-Bajželj**, Vaje na bradlji, K 6.

**Pivko**, 1. Telovadne igre I. del. 2. izdaja. 1921. K 12.

2. Telovadne igre II. del, K 4.

3. Telovadne igre III. 1920. (Sok. knjiž. III.) K 8.

4. Učni načrt za telovadbo na meščanskih šolah, K 2 50.

5. Plezanje (penjanje), 1920. (Sok. knjiž. II.) K 16.

6. Kratka metodika telovadbe. (Sok. knjiž. IV.) 1921. K 10.

7. Učni načrt za telovadbo dece od 6. do 9. leta.

**Pivko-Schaup**, Telovadba I. Slov. Šol. Mat. 1920, K 20.

**Sajovic E.**, 1. Priprava za vaditeljske izpite, K 10.

2. Učenci in učenke, K 7.

**Sajovic G.**, Miroslav Tyrš, K 10.

**Schaup**, Prosti skoki, 1920. (Sok. knjiž. I.) K 5.

182

DR. LJUDEVIT PIVKO:

# TELOVADNE IGRE.

PRVI DEL.

## MLADINSKE TEKALNE IGRE.

DRUGA POPRAVLJENA IN METODIČNO PO  
STOPNJAH UREJENA IZDAJA.



MARIBOR 1921

---

TISK „LJUDSKE TISKARNE MARIBOR“, D. D. V LJUBLJANI

58509 - 5/1



5250940

11.10.2013

## Uvod.

Prvi del „Telovadnih iger“ je izšel leta 1911. (Knjižnica Sokola v Mariboru, 4. zvezek.) Druga izdaja kaže močno izpremenjeno lice. Šolsko in društveno telovadno izkustvo nas je poučilo, katere igre so telovadnim vzgojnim ciljem in čuvstvom naše mladine najprimernejše. Tudi strožji oziri na Tyršev telovadni sestav so bili pri drugi izdaji merodajni. Vsled tega v zbirki ni več iger:

- a) ki nimajo izdatne telovadne vrednosti,
- b) ki so v resnici raznoterosti ali borilne vaje, ne pa igre.

Igre, ki smo jih gojili vsestransko uspešno pri telovadbi, najdeš v drugi izdaji zopet in sicer znatno popravljene in pomnožene. Obilo novih in različic (vseh iger in različic je v zbirki nad 100) prinese pestrega življenja na naša igrišča.

Važna izprememba druge izdaje je tudi v ureditvi in razvrstitvi iger in različic po stopnjah. V pregledu koncem knjige najdeš navodilo, katere igre so primerne za to ali ono stopnjo.



## Metodična navodila.

V igrah se uči mladina vztrajnosti in zatajevanja samega sebe. V igrah ni mesta za svojevoljnost in trdoglavost; tu se je treba podrediti zakonom igre in prevzeti odgovornost za vse. Nikjer se ne goji duh skupnosti tako kakor v igrah. Kdor je pogumen, nahaja v igri zadovoljstva. To lastnost hočemo gojiti, negovati hočemo mir, prevdarnost, prisotnost duha, vzdržnost, točnost in strogost, vljudnost, bistrost in vse one lepe lastnosti, ki dičijo mladino, na katero naj bo narod ponosen.

Telovadne igre so sredstvo, s katerim oživljamo telovadni pouk. Vsaki igri ne gre ime „telovadna“, vsled tega je pri telovadbi ne gojimo. Telovadna igra mora utrujati telo, (n. pr. s tekom, skokom, lučanjem itd.) in imeti vrednost v telovadnem oziru, razen tega pa je vezana na določena pravila. Igre, ki zahtevajo le v neznatni meri telesnega truda ali ki zaposlujejo poedince, večino igralcev pa puščajo pri miru in jim ne dajajo posla, sicer lahko imenujemo „telovadne“, toda v telovadni uri zanje praviloma ni mesta. Igra ne sme služiti samo zabavi mladine ali udobnosti učitelja, temveč mora biti vaja. V vsaki igri je misel. Baš v tem, da je v izvedbi misli smoter, gib pa samo sredstvo k njemu, leži stvarna razlika med telovadno igro in običajno vajo. — V igri bodi strog in pravičen sodnik, pravila izvajaj točno in ne pripuščaj nobenih bistvenih izprememb na njih.

Pri igrah, odporih in vobče vajah borilnega značaja bodi učitelja skrb vcepiti poverjeni mu mladini žlahtno in nežno vedenje k drugovom, da so vsi vsem ljubeznivi tovariši in bratje. Naravna je naša naloga, da

prenašamo žlahtne oblike lepega vedenja iz telovadnice v družbo.

Prouči natanko vsako novo igro in je 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 igre, ki zahtevajo skupno delovanje vseh igralcev, redkokdaj pa se priljubijo mirnejše igre s strogim redom.

Veselje naj nam je prvi in najvišji smoter v igri. Vsak igralec naj igra z veseljem in naj ne kvari tovarišem veselja. Nihče naj ne kali miru, zamera naj ne sledi nobeni igri.

Ne posegaj po nepotrebem v igro s svojimi željami in povelji. To silno moti živahen tok. Igra ugaja le tedaj, kadar se gibljejo telovadci popolnoma samostojno. Edino takrat je na mestu načelnikovo povelje, kadar se zdi, da postaja igra nezanimiva, n. 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 kateri izmed njih noče poznati šale v igri, potem je treba pravočasno pokarati in zavriniti prepirljivca in napraviti red. Igra naj se viši vselej dostojno in brez najmanjše surovosti.

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

Večje število igralcev delimo na primerne skupine. Pri večini iger zadošča 10—15 igralcev 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 tupašam 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 zapišuješ zmage in poraze.

Če je možno, izvajaj igre pod nebom, kar je za mladino večjih mest in industrijskih krajev neprecenljive vrednosti. Ravna suha trata je boljše igrišče ko najvzornejša zaprta telovadnica. Dvorana brez vzorno snažnih tal sploh ni prikladna za igre. — Če igrišče ni poraslo, ga je treba tupašam 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 lahnem vetru do  $+25^{\circ}$  R, ob vlažnem in soparnem vremenu do  $+20^{\circ}$  R; pozimi ob suhem in mirnem vremenu do  $-2^{\circ}$  R, ob suhem vremenu in lahnem vetru do  $0^{\circ}$  R, ob jako vlažnem vremenu in oblačnem nebu  $+3^{\circ}$  R.



Načelnik se oziraj na telesno razpoloženje igralcev. 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 dovoljij 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 (solnčni kapi). A vendar pazi, da pijejo šele tedaj, ko se jim pomiri dih in utrip, in da pijejo polagoma, v majhnih požirkih in največ četrť 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, n. pr. pri določevanju, katero stran igrišča naj zasede ta ali ona stranka, kdo ima pričeti igro itd. Žreb odloča n. 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: vsaka stranka si voli na novčiču svojo plat — novčič pade na tla in žreb je odločil za stranko, katere 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 znakovne 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.

Meje igrišča naznačujemo z zastavicami, na pesku jih pa lahko zarisujemo.

Velike važnosti je časovna ekonomija pri igrah. Koliko časa se potrafi, preden izmeriš in pravilno omejiš igrišče! Pri mladinskih igrah naj velja pravilo, da prinašajo vedno isti določeni učenci priprave in nastavljajo zastavice in orodje. Določeni igralci orodje zopet pospravljajo in so zanj odgovorni. Pet minut pred začetkom igre izdajamo priprave za igro. — Žrebanje (delitev) igralcev v stranke zahteva vselej mnogo časa. Če je mogoče, naj ostajajo igralci delj časa razdeljeni v stalne stranke in skupine, morebiti vse poletje ali četrt leta. — Tekom igralne ure ne menjavamo na višji stopnji večje igre brez potrebe.

Pomožno igralno orodje glej „Telovadne igre“ II., stran 57—59.

Priporoča se, da si voditelj telovadnih iger izbere iz mladine same igralni odbor 3—5 dečkov, ki so mu

pomočniki. Vsi igralci so dolžni izvrševati njihove odredbe. Igralni odbor skrbi za ureditev igrišča in za igralne potrebščine.

\* \* \*

Telovadba in igra naj ostaneta med seboj v tesni zvezi. Za javne telovadne nastope so tudi igre zelo primerne, zlasti ob nastopih dece, 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 staršev in vseh mladinoľjubov. Kmalu boste videli velikanski razloček take mladinske slavnosti od onih, ki so dosedaj v navadi in ki pomenijo učencem bolj muko ko resnično slavnost.



# Telovadne igre.

## 1. Miš in mačka.

Prvi način. Igralcev 10—30.

Igralci si podado roke v čelnem krogu, korak drug od drugega. Eden izmed njih, ki je določen za „miš“, stopi v krog, drugi pa je „mačka“ in ostane 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 načini: 2. Mački je dovoljen na določenem mestu stalen izhod in vhod, bodisi da se na tistem mestu pretrga krog (vrzel v krogu ne bodi večja od 1 m) 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, če 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 vnanjem pa na nasprotnem. — Za izpremembo naj se pomika notranji krog v koraku na levo, vnanji na desno.

4. Če je igravec 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 sosedni 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 se pa nadomestijo bodisi takoj ali pa po dveh treh igrah z drugimi igralci.

## 2. 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 mi kaj ostane.“ (Ali pa: „Slepa miš, kam hitiš?“ — „Pomeso 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 voditelj: „Dovolj!“ in določi drugo slepo miš.

Drugi načini: 2. Najprikladnejše igrišče je krog v premeru 15—25 m. Igralci si podado v krogu roke in slepa miš lovi določenega igralca v krogu. Ta način priporočamo 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 kakorkoli.

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

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“ („joj“). Če ga po treh „m“ slepa miš ne spozna, se zasuče krog iznova.

5. 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 imenuje, če ga spozna.

7. Dva igralca v krogu imata zavezane oči, tretji zvoni z zvončkom, reglja z regetačo ali rožlja s kakim orodjem. Nihče se ne javlja z glasom. Mački lovita po sluhu miš, ki rožlja med njima in se seveda najčesče pograbitita sami, misleč, da sta ujeli miš. Kadar mačka ujame miš (ki nima zvezanih oči), je konec.

Najlepši način mišjega lova je 8. način *Labirint*.

Igralci (20—60) se razstopijo iz dvoreda, oziroma četveroreda ali šesteroreda čelno in bočno in si podado roke. Po ulicah med vrstami igralcev lovi mačka miš.

Kadar je mačka že blizu miši, ploskne vodnik 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.

Vodnikom se priporoča, da stopnjujejo igro „miš in mačka“, t. j., da jo začno z najpreprostejšim načinom, potem pa način izpreminjajo. 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.

### 3. Kokoš in jastreb.

Igralcev 8—15. Vsi se postavijo v tesni red, drug za drugega.

Misel: Kokoš (koklja) brani piščeta pred jastrebom. Najmočnejša igralca sta jastreb in kokoš, ostali igralci pa stoje 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 se zaletuje in teka na levo in desno, ker hoče ujeti zadnje piščete, kokoš pa, ki je nedotakljiva, teka pred njim z razprostrtimi rokami in zabranjuje, da ne pride jastreb redu 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 ujeto in mora izstopiti iz igre. Ko polovi vsa piščeta,

je konec igre. — Lahko se tudi določi, da postane ujetu pišče jastreb, prejšnji jastreb pa kokoš. Tako ostajajo vedno vsi igralci v igri. — Igra se izvaja tudi tako, da je ujetu vsako pišče, naj si stoji tudi sredi vrste, katerega se dotakne jastreb, oziroma da so jetniki tudi vsi igralci, stoječi za ujetim piščetom.

Majhna deca pričenja igro z razgovorom. Jastreb sede na zemljo in dela, kakor bi kopal jamo. Koklja se mu približa z redom piščet in vprašuje:

K.: Kaj bo v tej jački (jami)?

J.: Ogenj bom kuril.

K.: Čemu ti ognja?

J.: Vodo bom grel.

K.: Čemu ti vode?

J.: Nož bom umival.

K.: Čemu ti noža?

J.: Pipke bom rezal.

K.: Kje imaš pipke?

J.: Tebi (koklji) je vzamem.

Nato skoči na lov.

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. „Zadnja naprej!“ Bežeče pišče se ne sme oddaljiti nikdar od vrste več ko tri do štiri korake.

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



Četrty način: Igralcev 10—25. Žreb določi jastreba in kokljo, ostali so piščeta (lisica, pastir, gosi).

Piščeta se razkrope po igrišču in nimajo stalnega določenega mesta. Jastreb lovi, koklja mu zabranjuje pot z razprostrtimi rokami. Jastreb mora biti jako spreten, da prelomi obrambo in popade pišče.

Ujeto pišče postane koklja, koklja jastreb, jastreb pa pride med piščeta.

## 4. Petelinji boj.

(Petelinčkanje, kljunčkanje.)

Igralci stoje v velikem krogu. Na sredo kroga stopi „petelin“, ki si izbere nasprotnika bodisi sam, ali pa mu ga določi vodnik. Petelina prekrižata na prsih roke in se začneta na vodnikovo 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 izkušata prisiliti drug drugega, da stopi nasprotnik na obe nogi. Med bojem ni dovoljeno izmenjati noge, niti prijemati nasprotnika z rokami. Kadar je zmagal eden izmed njiju, nastopita druga igralca, nazadnje pa se poizkušajo posamezni zmagalci med seboj, dokler se ne pokaže, kdo izmed njih je najboljši petelin.

Drugi načini tekme: 2. Zmagalec ne odstopi, ko prevrže nasprotnika, temveč se boji takoj dalje s tretjim, četrtem in petim nasprotnikom. Najboljši petelin je tisti, ki je premagal največ nasprotnikov.

3. Enako močni stranki se borita obenem. Na vodnikovo znamenje skačejo vsi igralci oddaleč v boj.

Vsak ima svojega določenega nasprotnika. Vrsti sta v prostem razstopu, vsaj 10 korakov druga od druge.

Igra se pričinja na povelje, n. pr. „Skrčiti levo nogo — zdaj!“ — „V boj — zdaj!“ Kdor stopi na obe nogi, je premagan in izstopi, z njim pa izstopi tudi njegov nasprotnik. Zmagovalna je stranka, ki šteje več zmagalcev.

4. Igra se pričinja kakor 3. način, izstopajo pa samo premaganci, zmagovalni nasprotniki pa hite svojim sosedom na pomoč. Premagana je stranka, ki je izgubila vse borilce.

5. Petelinji boj z izzivanjem. Enaki stranki stojita proti sebi v vrstah. Žreb določi prvega petelina, ki stopi med vrsti in pokliče poljubnega nasprotnika na dvoboj. Z njim se bori in če ga premore, pozove drugega in tretjega, dokler ne omaga. Poraženi igralci stoje zadaj za vrsto svoje stranke.

6. Petelin se bori z dvema nasprotnikoma sočasno.

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

## 5. Volk.

Igralcev 3—20. Igrišče je natančno omejeno. Žreb določi, kdo izmed igralcev je volk. Vsi drugi so ovce in se razlete; volk 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. Kdor jih prestopi, postane volk.

Igralcem se lahko dovoli tudi pribežališče, določen prostor n. pr. drevo, 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 pa volčec dela, žaba žito je!*“

Ako ovčice predolgo počivajo v risu, jih kliče volk: „Ovce iz hleva, ena, dve, tri!“, nakar morajo ovce zapustiti ris in zbežati na igrišče.

Drugi način volčjega lova brez določenega risa je precej težji, prikladnejši za starejšo mladino.

Tretji način: „Ovce domov!“ Žreb določi volka in ovčarja. Ovce so v hlevu. Na poziv ovčarja: „Ovce na pašo!“ razbeže ovce iz hleva in tekajo svobodno po igrišču pred volkom. Šele na poziv ovčarja: „Ovce domov!“ hite v hlev in ta čas jih sme volk loviti. Kogar ujame, je volk, prejšnji volk postane ovčar, prejšnji ovčar se pomeša med ovce.

## 6. Tepežkanje.

(Studeneč, nabijanje kadi.)

Igralcev 10—30.

Igralci stoje v tesnem čelnem krogu (ramo ob rami z licem noter) in drže roke na hrbtu. Eden izmed njih dobi tepežko in hodi zunaj kroga od leve strani na desno ter pravi: „*Tepežko imam, tepežko imam, pa ne povem, komu jo dam!*“ ali pa: „*Glejte v studeneč, kako se blišči! Kdor se ozre, s tepežko dobi!*“ Vsakega radovedneža, ki se ogleduje, 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 nič zlega slutečem sosedu, 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 se pa postavi na njegovo mesto.

Pazi, da presenetiš soseda s tepežko. Čim večje je presenečenje, tem veselejša je igra. Udrihati začneš 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 h kakšnemu določnemu predmetu, ki se ga morata oba dotekniti.

Jako se prilegajo k tej igri razne pesmice. Krog poje, med petjem odda sodar tepežko in koraka mirno dalje, koncem kitice pa že pada tepežka po sosedu.

Ta igra je bila znana že starim Grkom. Mesto tepežke so rabili vrstico, ki so je metali nevidno igralcem pod noge.

## 7. Tek okoli kroga.

Igralci stoje v krogu z licem noter, — eden pa koraka zunaj kroga, udari rahlo kakšnega igralca z roko („Pojdi za menoj!“) ter steče v isti smeri kar najhitreje okoli kroga, da uide na dotično mesto. Udarjeni igralec se spusti za njim in ga izkuša dohiteti ter mu vrniti udarec. Če ga dohiti in mu vrne udarec, se sme zopet vrniti na svoje mesto, oni pa mora iti še enkrat okoli kroga in poizkušati srečo tako dolgo, dokler ne dobi izpraznjenega mesta. Kdor je že tekal, položi roke v bok.

Drugi način: Udarjeni igralec steče na nasprotno stran. („Pridi mi naproti!“) Ko se srečata, si podasta roke in se zasučeta enkrat ali izvršita druge določene gibe, n. pr. *a*) poskočita trikrat na mestu, *b*) izvršita tri počepe, *c*) sedeta trikrat na tla itd., potem pa bežita dalje in se izkušata prehiteti, kateri bo prej na izpraznjenem mestu. Zaostali tekalec nadaljuje igro.

Tretji način: Tek okoli kroga kakor pri drugem načinu z običajnim izogibanjem. Določiti je treba le *a*) izogibanje na desno, *b*) na levo, da tekalca ne trčita drug ob drugega.

Četrty način: Tek v vijugi med igralci v krogu, stoječimi v razstopu 2—4 korakov.

O p o m b a: Iznajdljiv vodnik najde še druge načine, n. pr. da pretečeta tekalca pol pota v krogu, pol pota zunaj kroga.

Da pridejo zaporedoma vsi na vrsto, določijo, da se obračajo oni, ki so že lovili, z licem ven (ali roke v bok). Teh ne smejo prej zvati na tek, dokler niso tekli vsi.

Peti način: Ob hladnem vremenu je treba dati večjemu številu igralcev sočasno prilike za tek. V takem slučaju (tudi če imamo le malo časa na razpolago ali če je igralcev veliko število (30—80) igramo tek okoli kroga tako: Igralce v krogu razšteješ na četvorice ali petorice, ki nastopijo v redu (četvorica drug za drugim). Kadar je prejel zadnji udarec, udari hitro svojega prednjika in ta zopet svojega in vsi stekó ven in beže bodisi v poljubni ali v isti smeri okoli kroga zopet na svoja mesta. Kdor priteče poslednji, nima več mesta v četvorici in mora nadaljevati igro. — Na travi igramo lahko sedé. Igro stopnjujemo z ovirami zunaj kroga, ki jih morajo tekalci preskakovati: gred, kup vej, v telovadnici konj.

## 8. 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 izkuša 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. 22!).

## 9. Turek.

Igralcev 5—25. Izžrebajo Turka, ki dobi (rdeči) fes (čepico) na glavo. Turek lovi, raja beži pred njim. Kadar Turek ujame begunca, se ta-le še lahko reši, ako vrže s spretnim obratom Turku fes z glave. Reši ga pa lahko tudi drug, ki priteče pravočasno od zadaj ali od strani in sname Turku fes. Vsled tega je vedno paziti na Turka in mu biti za petami, a seveda previdno, kajti Turek se lahko nenadoma obrne in te že ima. Kdor je ujet, postane Turek.

## 10. Kuga.

Igralcev 10—25. Po žrebu določijo lovca, ki dobi znak (n. pr. sname čepico) in se zove „kuga!“ kogar se kuga dotakne, je okužen in mora pomagati loviti dalje. Število okuženih raste naglo in kadar ujamejo zadnjega, je konec igre.

## 11. Povodnji mož.

Igralcev 3—30. Sredi igrišča zarišejo krog v premeru 6—10 korakov (ribnik) in izžrebajo povodnjega moža, ki stoji v krogu s tepežko v roki.

Povodnji mož zaploska ali zažvižga, kar znači začetek igre. Igralci („divje race“) skačejo v ribnik in ga izkušajo tolči po plečih, on se pa brani in ne pušča nikogar k sebi. Kogar udari s tepežko, tistemu odda tepežko, sam se pa pridruži racam. Ako prestopi preganjajoč race krog, ga bijejo.

Drugi način. Povodnji mož je hrom (skače po eni nogi), zato je ribnik manjši. Kadar počiva na obeh nogah, ne sme rac loviti.

## 12. Sobica v najem.

Igralcev 6—20.

Igralci se razstavijo v velikem krogu v razstopu 3—7 korakov 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 posestniku (sosedu). Ko se obrne k drugemu igralcu, menjavajo ostali za njegovim hrbtom svoja mesta in igralec, ki nima stanovanja, mora paziti, da skoči na 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 preselje-

vanjem se izkuša igralec, ki nima stanovanja, polastiti kake sobice v krogu.

To igro lahko igramo tudi v sobi. Štirje koti nam predstavljajo sobice, peč (ali stol sredi sobe) peto sobico itd.

Drugi načini: 2. „Popotnik“ nima mesta, vsi ostali igralci pa stojijo ob jamicah, ki imajo imena znanih mest ali vasi. Popotnik vprašuje: „Kam naj se peljem?“ Nagovorjeni igralec odgovori n. pr. „Iz Ljubljane v Zagreb“, nakar morata dotična igralca („Ljubljana“ in „Zagreb“) menjati med seboj mesta. Kdor nima mesta, potuje dalje.

### 3. „Pomoč! Gori!“

Igralec, ki si išče stanovanja, koraka v krogu od igralca do igralca. Kogar se dotakne, mora zapustiti svoje mesto in iti za njim. Tako raste dolgost korakajočega reda. Ko so že vsi za njim, jih vodi v vijugah v stran od kroga, nenadoma pa zakliče: „Pomoč! Gori!“ Sedaj se spuste vsi v tek, da si osvojijo svoje mesto v krogu. Kdor je ostal brez mesta, nadaljuje igro.

Opomba: Igro zovejo tudi „Oče starejšina“. Igralec, ki nima mesta, določuje svate: Ženina, nevesto, debelo mater, praporščaka, družice itd., ki morajo korakati za starejšino. — Ruska mladina igra podobno igro, v kateri se kliče „Razbojniki gredo!“, nakar zbeže vsi domov. (Skoták 27.)

## 31. Zadnja dva naprej!

(Ruski lov.)

Igralcev 7—25.

Igralci se postavijo po dva in dva v dvored, 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: „*Kikiriki!*“. Na ta klic bežita zadnja dva naprej, eden po levi, drugi po desni strani dvoreda, in si izkušata podati pred petelinom roki. Petelin se ne sme ogledovati za njima, niti škiliti po strani, temveč zbeži še le takrat na lov, ko tečeta mimo njega, ter izkuša enega ali drugega dohiteti in udariti, preden si podasta roki. Ujeti igralec postane petelin, njegov tovariš in prejšnji petelin se pa postavita 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 četveroredu, petelin pa ima mnogo lažje delo, ker ni težko dohiteti enega izmed njih, preden si podado vsi štirje roke.

## 14. Tepežka v krogu.

Igralcev 10—20.

Igralci stopijo v krog in vsak položi svojo tepežko pred sebe na zemljo. Vodnik določi igralca, ki stopi noter v krog ter hodi urno okrog z namenom, da vzame s spretnim skokom ali obratom nenadoma temu ali onemu tepežko. Če se mu to posreči, preganja in tolče nepazljivega 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 izkuša zopet polastiti kakšne tepežke in tako se igra nadaljuje. Ob velikem številu igralcev kradeta dva (ali trije) sočasno tepežke v krogu.

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.

Drugi način. Kadar se polasti tat tepežke, zgrabi vsak svojo tepežko in vsi zbeže, da uidejo udarcem.

## 15. Tepežka leži.

Igralci stoje v čelni vrsti. Vsak položi svoj klobuk približno korak za sebe. Kakih 20—40 korakov daleč se naznači ris. Igralec, ki dobi tepežko, hodi za vrsto in jo skriva pod kakšnim klobukom, česar igralci v vrsti ne smejo opaziti. Če se mu zdi, da se radovedneži ozirajo za njim, jih izkuša prevariti, da polaga na videz tepežko pod ta ali 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 svoja prejšnja mesta in igra se počenja iznova.

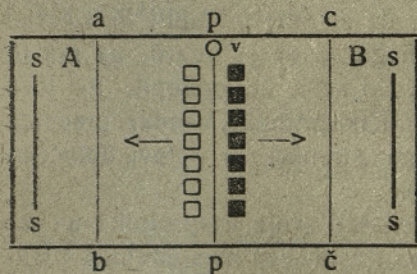
Tepežko lahko dajajo tudi v roke ali jo polagajo na tla in ne pod klobuke, v takem slučaju se kliče: „*Tepežka v rokáh!*“ ali „*Tepežka leži!*“

V risu naj nastopijo vsi igralci v vrsto ter se vrnejo v pohodu na prejšnje mesto. Poveljuje jim vselej igralec, ki ima tepežko, da se vadijo tako v poveljevanju.

## 16. Dan in noč.

Igralcev 10—50. Igrišče četverkotnik, 25 korakov širok in 80 korakov dolg. (Pri igralcih do 12. leta 60 korakov, pri dorašlih 90—100 korakov dolgo.) Širokost določujemo najprimerneje po številu igralcev, ako odmerimo za vsakega igralca 1 korak (75 cm). 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.

Misel igre: Stranka se izkuša v hitrem teku rešiti v ris pred nasprotniki.



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 korakov s hrbti proti sebi. Stojišče strank je istotako naznačiti s črto. Vodnik stoji med strankama in vrše v zrak lesen obroček, ki je na eni strani črn ali rdeč, na drugi pa bel. Če je padel obroček tako, da je zgoraj bela stran, zakliče: „Dan!“, in če pa: „Noč!“ Pozvana stranka se obrne in preganja nasprotnike, bežeče za svoj ris, ter jih izkuša poloviti. Sužnji se stavijo na črto *ss*.

Mnogo živahnejša je igra, ako izvajajo igralci pred klicem kakšno prosto vajo, n. pr.: 1. vzročiti, 2. predklon (počasi), 3. drža, 4. vzklon, nato pa nenadoma „Dan!“ in takoj se pričinja lov. Komični so slučajji,

ako se nahajajo v ležni opori, kadar se pričenja preganjanje.

Pravila: Kadar luča vodnik 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 lahko luča novčič.

Drugi način te igre:

2. 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 stanka. Zmaga stranka, ki polovi določeno število sužnjev (3—10).

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

4. 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. Preganjanci pa ne smejo bežati naravnost k risu in zapirati pota.

5. Sužnji stopajo v vrsto svojih gošpodarjev in pomnožujejo njihovo stranko.

6. Pri igri začetnikov ali manj izurjene dece postavimo stranki z licem proti sebi; pri tej igri lahko nekoliko stopnjujemo (5—6 korakov) razdaljo med strankama.

7. „Na točke“ (brez jetnikov). Kogar preganjalci ujamejo (udarijo), ne izstopi kot jetnik iz igre, temveč igra dalje. Vodnik zapisuje število tekov in šteje strankama število udarcev kot točke. Zmaga stranka, ki ima povprečno v vsakem teku največ točk.

Opomba: Običajno igrajo to igro tako, da zmaga tista stranka, ki ima nazadnje največ jetnikov (prvi način), in da je poražena stranka, ki prva popolnoma propade.

Toda ta način ni vselej pravičen, kajti naravno je, da mora propasti ona stranka, ki mora večkrat bežati, kar je odvisno od žreba, slučaja.

V mnogih grških spisih imenujejo to igro, kar dokazuje, da je bila jako priljubljena že v starem veku („Igra s črepinjami“).

## 17. Lov divjačine.

(Psi in zajci.)

Igralcev 8—50. Igrišče: 25 korakov širok in 50 korakov dolg travnik. Redek gozdič je najprikladnejše igrišče.

Izmed igralcev določijo lovca, ki si izbere dva ali tri pse (gonjače). Lovec in gonjači se označijo s posebnim znakom, da se razlikujejo 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. Lovec strelja v zajce iz daljine 6 korakov, bliže ne sme k njim. Ako ne pogodi, je zajec zopet svoboden in uteče.

## 18. Tat v krogu.

Igralcev do 30.

Igralci stoje v velikem krogu. V sredo kroga postavimo 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. Čim 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.

## 19. Pretekanje. (Prestrezanje.)

Igralci si določijo volka (psa) in se razstavijo 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 kdo izmed igralcev pot med njim in volkom, kajti volk mora sedaj preganjati tretjega igralca, kar se ponavlja, dokler ne ujame enega izmed njih. — Pretekati sme samo po eden in sicer od strani ali

proti volku, ne pa od zadaj. Tek za volkom ni dovoljen. Igra zahteva poguma in požrtvovalnosti, kadar je treba rešiti tovariša, ki mu je volk tesno za petami!

## 20. Na tretjega. (Odbijanje tretjega).

Število igralcev 12—30.

Igralci se postavijo v krog, vsaj korak drug od drugega. Vodnik jih odšteje po dva in dva in nato stopijo na vodnikovo povelje „drugi“ za „prve“.

Sedaj stoje dvojice v razstopu 2—4 korakov.

Vodnik določi dva igralca, izmed katerih je prvi begun, drugi lovec, ki dobi tepežko. Begun beži pred lovцем okoli kroga in se postavi pred kakšno dvojico v krogu in se tako osvobodi. 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 ga dohiteti v teku, preden 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. Udarec se ne sme takoj vrniti.

Pravila: Tretji naj ne teka daleč okoli kroga, temveč skoči kar pred prvo, drugo ali tretjo dvojico na desno. Igra je zanimiva le tedaj, ako se „tretji“ naglo menjavajo. Določimo torej pravilo, da se sme teči do druge, tretje, največ do četrte dvojice in jim priporočimo, da se često stavijo pred lastno dvojico. 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. Izurjeni igralci lahko tekajo v poljubni smeri, nazadnje tudi skozi krog.

Od kroga se tretji ne sme oddaljiti.

Drugi načini te igre:

2. Dvojice stoje s čelom ven.

3. Dvojice se postavijo s čelom proti sebi. Tretji priteče in se postavi med njiju, nato zbeži tisti, h kateremu je obrnil tretji pleča.

4. Dvojice stoje s čelom proti sebi in si podado visoko dvignjene roke. Tretji skoči proti njemu in zadnji (kateremu je obrnil hrbet) zbeži.

5. 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.

6. Ob majhnem številu igralcev se vrši ista igra lahko „na drugega“. Igralci stoje posamič v krogu, „drugi“ se postavi pred enega izmed igralcev v krogu in lovec preganja drugega.

7. Igralce postavimo v dveh krogih zraven sebe. Begunca se smeta poljubno zatekati v ta ali oni krog.

8. Najtežavnejša je igra, ako določiš, da tretji ni begun, temveč lovec, pred katerim mora bežati prejšnji lovec.

Opomba: Paziti je, da se v igri ne izmenjavajo samo nekateri igralci (dobri prijatelji) med seboj. — Igra ima odlično vrednost. Dasi tekata samo dva igralca, vendar je dovolj gibanja vsled čestih izprememb. Igra navaja k pazljivosti in vadi mladino v spretnem obračanju in izogibanju. Tudi dorasli jo dokaj radi igrato. Prednost igre je v tem, da je prikladna tudi za telovadnico.



## 21. Šepava lisica.

8—30 igralcev.

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 izkuša udariti enega izmed igralcev. Če ga dohiti, zakliče njegovo ime, da vedo vsi, kdo je lisica, dotični igralec se pa mora rešiti takoj v duplo, kajti ostali ga zasledujejo in tolčejo. Če 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 načini: 2. Ista lisica oštane do konca igre, igralci pa, ki jih lisica dohiti, ji morajo pomagati.

3. Lisica ima tepežko, ki jo luča v igralce bodisi iz dupla ali pa šepaje na igrišču. Ako pogodi, postane dotični igralec lisica; ako ne pogodi, si mora iti po tepežko. Čim jo pobere, jo naženejo v duplo. Istotako jo smejo tolči, ako stopi na obe nogi. Kdor udari lisico, preden vzdigne tepežko, je sam lisica. Prekanjena lisica jih hoče prevariti in sega le za videz po tepežki, toda ta poizkus sme izvesti samo trikrat. Tretjič jo mora pobrati in vsi jo tepejo, tudi če ni pobrala. Pot v duplo ji mora ostati prosta.

4. Ako je igralcev nad 25, določimo dve lisici, ki lovita sočasno. Ob pogršku ene lisice zbežita obe v duplo.

Pravila: 1. Kadar lisica predolgo počiva v duplu, jo pokličejo igralci: „*Lisica 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, je preženejo igralci nazaj v duplo.

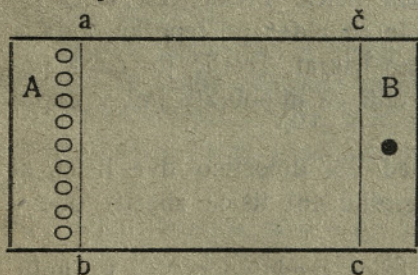
4. Kdor lisico zadržuje ali jo udari brez vzroka, postane sam lisica; istotako postane lisica, kdor stopi v lišičje duplo ali kdor prestopi mejo igrišča.

5. 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 na obeh nogah.

## 22. Volkodlak (zamorec).

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

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



Za risom *cč* v oddelku *B* se postavi volkodlak (zamorec, črni mož), v oddelku *A* pa stojе ostali igralci. Volkodlak zakliče: „Ali vas ni volkodlaka (za-

morca) strah?“ („Hej, ali se me bojite?“) in se zažene proti risu *ab*. Igralci mu odgovore, da se ga ne boje, in beže proti risu *cč*. Volkodlak izkuša na polju

*abcč* enega izmed njih ujeli in ga trikrat udariti; ta postane nato njegov pomočnik ter gre z njim v predelek A. Pri naslednjem teku 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 tekih nobenega igralca, stopi drugi na njegovo mesto.

2. Samo volkodlak sme klicati pred vsakim tekom: „*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. Medpotoma se ne sme vračati.

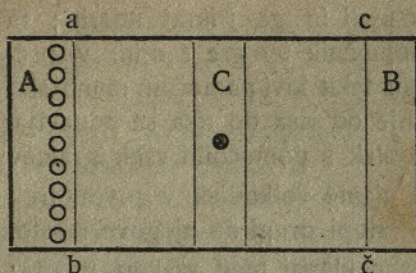
6. Kdor zbeži preko meje igrišča ali se vrne za ris, izza katerega je iztekel, postane volkodlakov pomočnik.

7. Kogar ujamejo zadnjega, postane volkodlak pri naslednji igri.

Opomba: Na suhem igrišču naj izvedejo po odgovoru volkodlak in njegovi pomočniki ali nasprotniki ali pa vsi kako razno-terost ali drugo vajo. K temu je treba precej gibčnosti, a igra je veselejša.

Igra zahteva spretnosti v izogibanju in zaposluje vedno vse igralce. S tekom in pozornostjo napenja telo in duha; spretni igralci smatrajo kot čast, če smejo biti volkodlaki. Igra je izvedljiva tudi na manjšem igrišču in spada med one redke igre, ki jih z lahkoto izvajamo tudi na ledu.

Drugi način: 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 igrišča za ris *cč*. Bežeče igralce lovi Kitajec v pasu C in izkuša enega ali drugega podržati ter ga trikrat udariti. Ujeti igralec postane Kitajec in lovi pri naslednjem teku kakor prvi Kitajec. Po vsakem teku 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.

6. Zunaj risov Kitajec ne sme loviti.

Zanimiva inačica igre je, ako določiš, da sme tolči edinole Kitajec in sicer trikrat, pomočniki pa tekalec samo love in podržujejo. Ujet tekalec se sme pomočnikom iztrgati in ubežati za tovariši, ne pa v nasprotni smeri. Pri tem mu lahko pomagajo tudi tovariši.

## 23. Trganje ključa.

Igralcev 10—20.

Ob koncu igrišča določijo ris. Precej daleč od risa napravijo igralci „ključ“, t. j. stopijo v krog in se

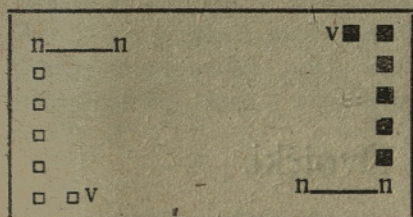
primejo čvrsto za roke. Eden izmed igralcev stopi noter v krog in se zaleti na ono stran, kjer si upa pretrgati ključ. Ako ne pretrga ključa, se vrne in ponavlja tako dolgo, dokler se mu ne posreči, potem pa zbeži v. ris. Ostali igralci ga love in kdor ga ujame, trga ključ pri naslednji igri.

Drugi načini: 2. Igralci se drže za roke v vrsti, oni pa, ki trga vrsto, stopi 20—30 korakov naprej in izkuša odtod prebiti nekje vrsto. Če ne pretrga ključa po treh poizkusih, stopi drugi igralec na njegovo mesto, kadar ga pa pretrga, beži naprej in se izkuša vrniti na svoje mesto. Ostali ga love; kdor ga ujame, trga ključ pri naslednji igri; če ga nihče ne ujame, nadaljuje igro sam.

3. Tej igri je podobna igra „trganje vojske“, ki ima bolj značaj tekme.

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

Igralci se razdele na dve enaki stranki, ki si izbereta vsaka izmed svojih ljudi vojvodo. Stranki se postavita 30 korakov druga od druge. Vojvodi stopita vsak nekoliko



korakov pred desno krilo svoje vojske. Vojski se držita krepko za roke. Žreb določi, katera stranka ima igro pričeti. Vojvoda 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 poizkus ne more pretrgati vojske, ostane kot jetnik sovražnega

vojvode. Jetniki stoje na črtah *nn.* Sedaj poveljuje drugi vojvoda na isti način in tako pošiljata vojvodi drug za drugim vojščake, dokler ne ostane na eni strani eden edini vojščak. Takrat je dotični vojvoda 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 vojvoda, 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.

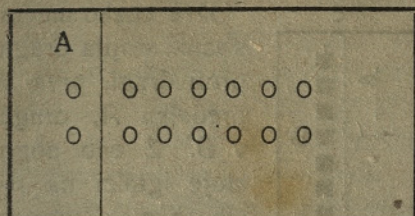
4. Vojvoda razstavlja jetnike sproti v svojo vojsko, a seveda tako, da onemogoči izdajstvo, kajti jetniki bi morebili puščali nalašč nasprotnike skozi vojsko. Vojvoda se lahko zaletuje tudi sam med sovražnike, kadarkoli hoče, ako pa bi se mu zalet kdaj ponesrečil, je premagan. Vojvoda izgubi bitko tudi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

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

## 24. 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.



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

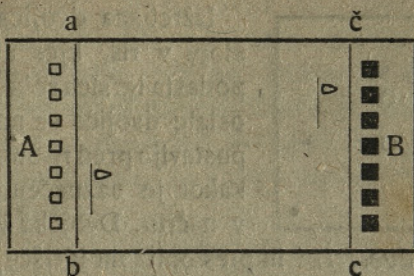
risu zakličeta: „Ena, dve, tri!“ in prestopita na igrišče. Ostali igralci se razkropé na vse strani, poskakujejo okoli dvojčkov in pazijo, da jih ne udari kateri izmed njiju s tepežko. Kadar se dotakne dvojček igralca, si mora dotični igralec v teku najti svojega soigralca in se prijeti z njim za roko 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 se držita 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.

## 25. Izzivanje.

Igralcev 8—20. Igrišče: četverokotnik 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 *čc*. Žreb odloča, katera stranka

začenja igro. Če pričenja *n. pr.* stranka *A* igro, pošlje njen vodnik enega izmed svojih k risu *čc*, 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 dohiti izzivalca, ostane kot suženj stranke *A* in se postavi za svojim gospodarjem. Stranka, ki si je zarobila sužnja, izziva iznova itd. Igre je konec, kadar je vsak izmed igralcev vsaj enkrat izzival. Jetniki se vrnejo in stranka *B* pričenja naslednjo igro.

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, izkuša 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 bil prej nalovil izzvani nasprotnik, in smejo igrati dalje. 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.



Drugi način: 2. Nasprotnika določuje vodnik vnaprej. Osvoboditev jetnikov je izključena.

3. Tri udarce daš raznim nasprotnikom, ki ti mole roko. Po tretjem udarcu zbežiš.

4. Ob velikem številu igralcev izziva in teka več igralcev sočasno (dva—štirje).

Opomba: Izzivanje je dobra priprava za težje igre, n. pr. za pogon. Za hladno vreme ni prikladna, ker večini igralcev ne daje posla.

## 26. Mreža.

(Ribji lov.)

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 izkušajo 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 ujele ter morajo z njimi v kočo. Tako jih love dalje, dokler jih ne polove.

Pravila: Z rokami ne smejo ribiči prijemat rib.

Če se mreža pretrga, 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.

Drugi način: Ribiči.

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

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

Ribiča si podasta roko in zakličeta: „Ajdi na 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 novo 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. — Deklice lahko tudi izvajajo to igro, toda z izpremembo, da vodita ribički ujeta 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.

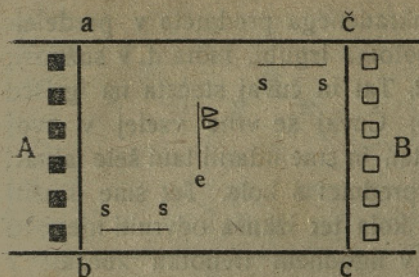
3. Kdor zbeži preko meje igrišča, se smatra za jetnika.

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.

## 27. Lov tatov.

Igralcev 4—20. Igrišče *abcč* je četverkotnik 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 1·20 m visok



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 so pa čuvaji, stoječi v predelku *B*. Na vodnikovo 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 ga pa skuša dohiteti in udariti, preden doseže ris *ab*. Če dohiti čuvaj tatú in ga udari, potem gre 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 obesijo klobuk zopet na kol in nato stečeta drugi tat in drugi čuvaj itd.

Nazadnje preštejeta stranki svoje sužnje ter menjata stojišče: prejšnji čuvaji so v drugem delu igre 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. Ako prekoračita oba mejo, je jetnik samo tisti, ki jo je prvi prestopil.

Čuvaj preganja tatú 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.

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

Drugi načini: 2. Tat in čuvaj stečeta na igrišče istočasno brez povelja. Čuvaj se vrne vselej v svoj tabor, kadar se vrne tat, in sme udariti tatú šele takrat, kadar je za res snel predmet s kola. Tat sme dražiti čuvaja in hoditi okoli kola ter izkuša odvrniti njegovo pozornost od kola in v ugodnem trenutku zbežati z ukradenim predmetom. Pri tem načinu se naj presadi točka *e* na sredo igrišča. (Prim. Tat v krogu.)

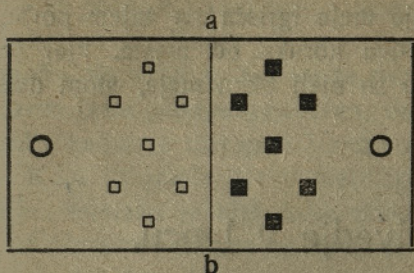
3. Ob velikem številu igralcev razdelimo vsako vrsto na več skupin (skupina po 5—8 igralcev). Vsaka skupina ima svojo zastavico. Tekalce razštejemo na prve, druge itd. Najprej tečejo prvi, nato drugi itd.

4. Čuvaj stoji ob kolu. Tat pride in sega po čepici, kakor bi jo hotel vzeti. Ako ga čuvaj udari, ne da bi bil tat prijel čepico, je ujet. Tretjič tat mora prijeti in zbežati, čuvaj pa za njim. Ako ga dohiti pred vrsto (določi n. pr. 6 korakov pred vrsto), je tat ujet.

5. Kolov je toliko, kolikor je igralcev v vsaki stranki. Vsi stečejo sočasno. Zmaga stranka, ki ima po 10 tekih več ujetih nasprotnikov.

## 28. Po zaklade!

Igralcev 10—30. Igrišče: četverkotnik 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, žoge ali kaj drugega.



Igralci se razdele na dve stranki, ki se razstavita vsaka po svojem polju. Stranki se izkušata 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 nasprotniki ne ujamejo. Če udari kdo 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 po 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, ako 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 vnanjo 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.

## 29. 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 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 s prosto roko. (Ostali medvedje v lancu odlagajo tepežke).

Ob večjem številu igralcev tvorijo medvedje po več lancev po 5—6 mož.

V lanec se smejo prijemat 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 ali več, beže samo člani pretrganega lanca, ostali pa čakajo in lovijo šele, kadar je raztrgani lanec zopet zunaj.

Kdor se zateče 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.

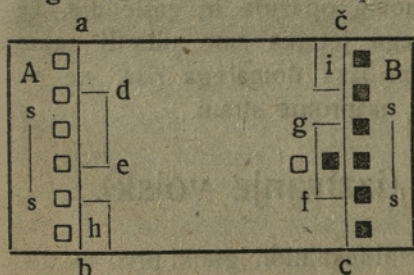
Drugi način:

a) Igralce lovita vedno le dva medveda. Kateri izmed njih udari igralca, se osvobodi in izstopi, drugi medved in ujeti igralec pa zbežita v brlog, odkoder pričnjata igro iznova.

b) Medveda lovita, dokler nimata dveh jetnikov. Prvi jetnik čaka v brlogu, dokler ne dobi tovariša, nakar stopa nova dvojica na lov.

## 30. Preža.

Igralcev 9—20. Igrišče četverokotnik 50 korakov dolg in 15—20 korakov širok s predelkom navsakem 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 „temnica“ (*s—s*), kamor prihajajo jetniki, ki ne smejo več uhajati.

Enako močni stranki imata vsaka svojega vodnika in se postavita vsaka v svojem predelku ( $A, B$ ). Vodnik stranke  $A$  pošlje enega izmed svojih dražit nasprotnike. Vodnik nasprotne stranke  $B$  določi enako spretnega igralca, ki stopi med risa  $cc$  in  $fg$ . Igralec stranke  $A$  draži nasprotnika in sicer s tem, da se suče pred črto  $fg$ , kakor 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 izkuša 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 vodnika 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 „temnico“  $ss$  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.

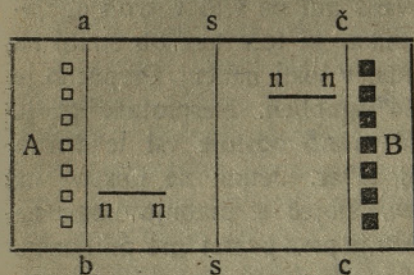
### 31. Pogon (izzivanje vojsk).

Pogonu gre med vsemi tekalnimi igrami prvo mesto. Priprava za pogon so igre: izzivanje, dan in noč, lov tatov. Vrline vseh teh tekalnih iger se družijo v po-



gonu. Slaba lastnost igre je pa, da daja često povoda k prepirom med igralci. Zato je treba brezpogojno dobrega in nepristranskega sodnika. Mladina se uči v tej igri spretnega izogibanja, naglega umevanja, hitrega prevdarka in trenutne odločitve in trenutnega delovanja.

Igralcev 20—40 z nepristranskim sodnikom: Igrišče: četverkotnik 40 korakov dolg in 30 korakov širok s 3 korake širokima pridelkoma *A* in *B* ob koncih. Tretji ris *ss* naznačuje srednjo črto igrišča. Črti *nn* značita mesto za jetnike. (1 m od meje.)



Enako močni stran-ki 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 vodnik pošlje prvega igralca, ki izzove enega izmed nasprotnikov s tremi udarci ob dlan ter zopet zbeži. (Nasprotnik mu pride lahko naproti; v tem slučaju se vrši izzivanje na sredi igrišča.) Sedaj so vsi pripravljeni za tek, z eno nogo na risu, in zasledujejo z bistrim očesom potek igre, da ne zamudijo trenutka za napad ali obrambo. Izzvani nasprotnik preganja izzivalca in ga izkuša udariti z roko. Ako ga udari, zakliče: „Stoj!“ Ko pribeži izzivalec približno do polovice igrišča, takrat steče po bliskovo drugi igralec iz stranke *A* proti preganjajočemu nasprotniku in ga izkuša ujeti. — Nasprotnik se mora sedaj naglo umakniti in se zateči v svoj predelek *B*, ker nima več pravice tolči. V tej igri je temeljno pravilo, da sme vsakdo,

Enako močni stran-ki stojita vsaka v svojem taboru. Stranka *A* odloži pokrivala ali pa se označi na drugačen način, da se razločuje od nasprotnikov. Igro prič-

ki steče pozneje izza svojega risa, ujeti nasprotnika, ki je zapustil poprej svoj tabor. Paziti je torej na vse tiste nasprotnike, ki so za teboj zapustili svoj ris. Izzvanemu nasprotniku prihite zopet drugi igralci iz stranke *B* na pomoč. Pred njimi se je treba zopet umakniti. Eden izmed preganjalcev je že tesno za petami, rešitev je nujna. A tovariš je že opazil nevarnost, pravočasno je stekel na pomoč. Nasprotnik se je že obrnil — kmalu bi se mu bilo spotaknilo — in zdaj beži. Hej, kako ga podi moj tovariš! A moj tovariš niti ne vidi v svoji ognjevitosti novega nasprotnika, ki teče tam ob strani na igrišče in se spušča sedaj v loku nadenj. Prepozno je spoznal nevarnost, je že izgubljen. Nasprotnik ga je udaril in zaklical „*Stoj!*“ Nato obstoje vsi tekalci in se vrnejo vsak v svoj tabor. Jetnik se postavi na določenem prostoru *nn*, stoječ s prednjo nogo na risu in čaka rešitelja. S tem je prva postat igre pri koncu.

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 izkuša izvabiti odtod nasprotnika. Nato se vrši igra kakor poprej. Toda v drugem delu igre imata stranki še nalogo, čuvati jetnika, oziroma izkušati ga osvoboditi. Da preprečijo osvoboditev, določi vodnik stranke posebej dva čuvaja, ki stojita za črto, za jetnikom. Kadar si ujame stranka jetnika, stopi novi jetnik na ris, prvi se pa pomakne naprej, prime drugega za roko, drugo roko pa pomoli proti svojcem.

Vsaka stranka izkuša osvoboditi svoje ujete pristaše. Kadar se posreči pristašu prihite k jetniku, ga udariti in zaklicati: „*Prost!*“ („Iz plena!“ ali „Domov!“), takrat so prosti tudi vsi ostali jetniki, držéči se za

roke, ki se smejo vrniti k svojim tovarišem. Osvoboditelj začena naslednji del igre. Rešitev je najlažja, kadar je na igrišču jako živo. Čuvaji tedaj radi opazujejo živahno igro in lahko prezró nasprotnika, ki je pritekkel nenadoma do jetnikov.

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

Pravila: Pred začetkom igre si izbereta stranki skupnega sodnika, ki zasleduje pazno vso igro in odločuje v spornih slučajih s svojim glasom, kdo je imel pravo tolči. Če prezre sodnik kak dogodek in se stranki nočeta podvreči njegovi odločitvi, oziroma če ne more točno odločiti, potem se sklene premirje in vsi se vrnejo na svoja stojišča ter prično iznova igrati.

V vprašanju, ali je igralec udarjen ali ne, odločuje lovec, kajti sodnik včasih ne more natanko videti, jetnik pa večkrat niti ne čuti dotika na rokavu itd.

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

Določa se, kako dolgo naj igra traja. Pol dobe igrajo, potem pa stranki menjata stojišče. Zmaga stranka, ki ima v določeni dobi več ujetih nasprotnikov.

V vsaki igri se sme ujeti samo eden igralec. Če ujame stranka sočasno dva nasprotnika, potem si izbere enega izmed njiju, drugi 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!“ (ali „V plen!“) Ako prestopita 2 mejo, je samo 1 ujet.

b) Kdor udari nasprotnika, ne da bi imel pravo.

c) Kdor udari nasprotnika in pozabi zaklicati „Stoj!“

č) Kdor zakliče: „Stoj!“, ne da bi bil udaril.

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, preden tekajo iznova.)

Jetnika zamorejo samo tedaj osvoboditi, če je stal pravilno na svojem mestu. Več jetnikov je oproščenih le tedaj, če se drže za roke in če stoji prvi jetnik na risu. Ako se jetniki ne drže za roke, naj teče rešitelj k zadnjemu, ki stoji na risu, da reši vsaj tega.

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 ga pa smejo oni ujeti.

V igri je paziti na sledeče točke: 1. Sočasno naj ne steče preveč sodrugov na igrišče, ker jih mora ostati vedno dovolj doma, ki so upravičeni za napad in obrambo.

2. Ne izpusti nobenega nasprotnika iz oči, kadar si na bojnem polju, zlasti ne onih, ki so stekli za teboj.

3. Ne ostajaj predolgo na bojnem polju, ker je to vedno nevarno. Ako se ti ni posrečilo ujeti nasprotnika, vrni se nemudoma za svoj ris, da dobiš iznova pravo za boj.

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.

## 32. Premetavanje rib.

Igralcev 10—30.

Igralci nastopijo v razvoju (dveh čelnih vrstah). Prva vrsta se obrne vzad in tako stojijo igralci drug proti drugemu. Sedaj si podado 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 izkuša druga riba (ščuka) dohiteti na mreži predno ribo (belico).

Mreža naj je dovolj gosta, da ne pade riba skozi njo na tla. (Igra je za deklice neprikladna.)

## IGRE OB IZLETIH IN POHODIH.

Vse doslej popisane igre so priporočljive, da jih izvajamo tudi na izletih. Na krajših izletih ni treba drugega počitka ali odmora ko igre. Često prirejamo izlete samo z namenom, da na primernem prostoru podamo mladini prilike za tekanje. Ako žrtvujemo vsak mesec enkrat ali večkrat telovadbo v domači telovadnici ali na telovadišču in si poiščemo drugo igrišče, mesto, oddaljeno 15—30 minut, ugodimo brezdvomno mladini sami, ki nas potrjuje v prepričanju, da dosežamo s takimi izleti telovadni in vzgojni smoter.

Vsaj enkrat na mesec pa pojdimo s svojim oddelkom nekoliko dalje, 4—5 kilometrov in dalje. Ogledujemo si na takih izletih obrtna podjetja (mlin, žaga, kovačnica, opekarna itd.), kjer mladina mnogo vidi in se uči (javiti vnaprej lastniku!); opazujemo danes živalstvo, drugič rastlinstvo, tretjič solnčno višino in smer vetra, četrtič ljudi in njihovo delo, hiše in druge zgradbe, petič poteve (širokost, kakovost) itd. Pri odhodu, pohodu skozi vasi in povratku korakamo v vođu (četveroredih), inace pa v poljubnih skupinah. Dečki, ki znajo igrati, naj ne pozabijo doma svojih glasbil (ustne harmonike, tamburice).

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

Naj sledi še nekaj iger, ki jih izvajamo na izletih.

### 33. Lisica in psi.

Eden (ali 2—3) izmed igralcev, ki ima poseben znak (lisičji ali zajčji rep za klobukom), se odpravi četrť ure pred ostalimi tovariši s polno vrečico belih (pisanih) papirčkov. Kjerkoli hiti, povsod pušča za seboj (meče papirčke) sled. Ostali (psi) iščejo sled in izkušajo lisico dohiteti in ujeti. Lisica jih vodi po vijugah preko potokov, skozi gozd v smeri, ki jo je določil voditelj. Ako je psi medpotoma ne zalotijo, se skrije na določenem mestu, kjer jo iščejo, kadar jim zmanjka sledu. Na naslednjem izletu naj bo lisica oni igralec, ki jo je ujel ali našel. (Prim. „Kako smo lisice lovili“, Sokolič I. 144.)

### 34. Lov na tihotapce.

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 slámo („tobak“). Pazniki si določijo nekje na praznoti svojo trdnjavo z ječami, tihotapci pa se porazgube in poskrijejo v gozdu. Vodnik 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, preden 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 jo treba odvzeti „tobak“.

## 35. Napad za trdnjavo.

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

Ena stranka („branitelji“) zasede hribček, druga enako močna stranka („napadalci“) pa jo izkuša 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.





## PREGLED

iger, prikladnih za posameznestopnje  
šolske mladine.

### 6.—7. leto (1. šolsko leto).

1. Miš in mačka **1** (prvi način). 2. Slepa miš **1**. 3. Kokoš in jastreb **1**. 4. Petelinji boj **1**. 5. Volk **1**. 20. Na tretjega **6**.

### 7.—8. leto (2. šolsko leto).

1. Miš in mačka **2**. 2. Slepa miš **2**. in **3**. 4. Kokoš in jastreb **2**. 6. Tepežkanje **1**. 7. Tek okoli kroga **1**. 8. Jastreb. 16. Dan in noč **6**. Ponavljanje iger prejšnjega leta.

### 8.—9. leto (3. šolsko leto).

1. Miš in mačka **3** in **4**. 3. Kokoš in jastreb **2**. 7. Tek okoli kroga **2** in **3**. 9. Turek. 10. Kuga. 11. Povodnji mož **1**. 12. Sobica v najem **1**. 13. Ruski lov. 14. Tepežka v krogu. Ponavljanje iger prejšnjih let.

### 9.—10. leto (4. šolsko leto).

2. Slepa miš **4**, **5** in **6**. 3. Kokoš in jastreb **3**. 11. Povodnji mož **2**. 12. Sobica v najem **2**. 15. Tepežka leži **1**. 16. Dan in noč **1**. 17. Lov divjačine **1**. 18. Tat v krogu. 33. Lisica in psi. Ponavljanje iger prejšnjih let.

### 10.—11. leto (5. šolsko leto).

3. Kokoš in jastreb **4**. 4. Petelinji boj **3**. 6. Tepežkanje **2**. 7. Tek okoli kroga **4**. 12. Sobica v najem **3**. 19. Pretekanje (prestrezanje). 20. Na tretjega **1** in **2**. 21. Šepava lisica **1**. 22. Volkodlak **1** in **2**. 24. Dvojčki. 25. Izzivanje. **1**. Ponavljanje.

**11.—12. leto** (6. šolsko leto).

2. Slepa miš **7**. 4. Petelinji boj **4**. 5. Volk **2**. 6. Tepežkanje **3** in **4**. 17. Lov divjačine **2**. 20. Na tretjega **3** in **4**. 21. Šepava lisica **2** in **5**. 23. Trganje ključev **1**. 26. Mreža **1** in **2**. 27. Lov tatov **1**. 28. Po zaklade. Ponavljanje.

**12.—13. leto** (7. šolsko leto).

4. Petelinji boj **5** in **6**. 5. Volk **3**. 7. Tek okoli kroga **5**. 15. Tepežka leži **2**. 16. Dan in noč **5**. 20. Na tretjega **5**. 21. Šepava lisica **3** in **4**. 23. Trganje ključev **2**. 25. Izzivanje **2**. 29. Medvedje v lancu **1** in **2**. 30. Preža. 34. Lov na tihotapce. Ponavljanje.

**13.—14. leto** (8. šolsko leto).

1. Miš in mačka **5**. 4. Petelinji boj **7**. 16. Dan in noč **2**, **3**, **4** in **7**. 20. Na tretjega **7** in **8**. 23. Trganje ključev **3** in **4**. 25. Izzivanje **3** in **4**. 27. Lov tatov **2**, **3** in **4**. 30. Preža **2**. 31. Pogon. 32. Premetavanje rib. 35. Napad na trdnjavo. Ponavljanje.

Igre, določene za manjšo deco, ponavljajo radi v poznejših letih. Ne smemo prezreti, da tudi dorasli telovadci često radi igrajo celo najpriprostejše tekalne igre.



**Slovenski Sokol**, IV.—XI., à K 12.

**Sokol**, I., 1919, K 20.

\*) **Sokolič**, I, 1919, K 20. II. 1920, K 24.

**Sokolska načela**, K 1.

**Sokolski Glasnik**, I., 1919, II. 1920, K 36. III. 1921, K 50.

**Šulce**, Sokolska tjelovježba, I.—V. zvez. à K 5.

**Tichý-Hanuš**, Higiena tjelovježbe, K 4.

**Vaditeljski list**, I. in II., skupaj K 5.

**Vaníček-Murnik**, Sokolska vzgoja, K 12.

**Vaniček-Pestotnik**, Sokolski evangelij, I in II., à K 2.

**Vidmar**, Simbolično—ritm. vežbe (proste vaje), K 5.

**Welgner-Hanuš**, Telesno obrazovanje, K 4.

**Zdravlje**. Ured. Dr. M. Jovanović-Batut, K 24.

**Diplome**, K 10.

**Hofmanove vaje**, partitura za klavir, K 7.

„**Jugoslavija**“, partitura za klavir, K 10.

**Sokolske in koroške razglednice**, K 1.

**Vaje z dolgimi palicami**, partitura za klavir, K 4.

**Vaje s cvetnimi loki**, partitura za klavir, K 4.



\*) **Poljanec**, Kratka zgodovina slov. naroda, K 8.

Črtice iz slov. polit. dela in boja, K 6.

**Načela Karla Havlíčka Borovskega**, K 6.

\*) **Bož. Němcová**, Češke pravljice I. in II. à K 10.

\*) **Tolstoj**, Ljudske pripovedke. Prev. Pivko, K 20.

Knjige z zvezdico (\*) priporočamo za naraščaj in deco.

Vsa naročila sprejema pisarna Jugoslovanskega  
Sokolskega Saveza v Ljubljani, Narodni dom.



Domoznanski oddelek



KNJIŽNICA IVANA POTRČA PTUJ

PIVKO L.  
Telovadne

58509/5-1

796.14



5250940

SOKO

Zbirka  
Izdaja

COBISS ◉

- I. **ADOLF SCHAUP,**  
.....  
Prosti skoki. 1920.  
K 5.—.
- II. **DR. LJUDEVIT PIVKO,**  
.....  
Plezanje (penjanje). 1920.  
K 16.—.
- III. **DR. LJUDEVIT PIVKO,**  
.....  
Telovadne igre 3. del. 1920.  
K 8.—.
- IV. **DR. LJUDEVIT PIVKO,**  
.....  
Kratka metodika telovadbe. 1921.  
K 10.—.
- V. **DR. LJUDEVIT PIVKO,**  
.....  
Telovadne igre I. del. Druga popravljena in metodično po stopnjah urejena izdaja. 1921.  
K 12.—.

