

M Ä N G U D j a V Ö I S T L U S E D

Eesti rahvapäraseid mänge ja võistlusi.

Eestlased on juba vanast hallist ajast peale lugupidanud mängudest ja võistlustest. Meie leiame eesti rahvaluulest, Kalevipoja lugudest ja ennemuistsetest juttudest sellekohaseid lookesi ja kirjeldusi: Võidu kiviheitmisi, vägikaika vedamisi j.t. võistlusi ja mänge. Samuti võistlusmänge, laulumänge ja tantse.

Sellepärast pean vajalikuks peatuda pisut nende vanade mängude ja võistluste juures - kuna need sobivad, vanaduse peale vaatamata - mängimiseks ja neid on ka võimalik üsna vähese vaevaga muuta tänapäeva kohasteks.

Ühtlasi oleks see nagu sissejuhatuseks mängude ja võistlusmängude sarjale.

Mängud meie lapsepõlvest:

Pimesikk, potilõõmine, kükakula, peitus, viimane paar välja - need mängud ei vaja selgitusi. Võiks vaid juurde lisada, et viimast paari mängima hakates sünnib ühe variatsiooni järele paaridesse panek, enne mängu, järgmiselt: Tütarlapsed kogunevad ringitaolisse kobarasse hoides igaüks üht kätt sirgelt üleval, poisid nendest umbes kümme sammu eemal - puudes heita pärga oma ära valitu käeotsa - kui see õnnestub - kogunetakse nõnda moodustatud paaride viisi - tütarlastel nüüd pärjad peas, mängu ritta ja üksikuks jäänu jääb rea ette esimeseks väljahüüdjaks.

Samuti ei tarvitse lähemat selgitust võistlused: Kiviheitmine, lutsuviskamine, palgiheitmine, karkudel (kompadel) võidujooks, vägikaika vedamine, mustlase-maadlus ja püsti-käesurumine.

Olgu need meeldetuletuseks ja reservis - tagavaraks.

Sõit Võrru (nimetatud ka "Riialinna sõiduks")

Mängijaid kaks kuni kuus, istuvad ringis ümber oksliku - oksatüügastes (vähemalt 12 oksatüügast olgu) puutüve, mille latv võruks keeratud - sobiv puu - noor kask. Igal mängijal on hobune - 10-15 sm pikkune oksakonks - igal ühel isesugune s.t. eriline tunnus küljes. Mängitakse n.n. kilomeetri-pulgaga (verstapulk) - 10 sm pikkune ja pöidla jämedune keskelt pooleks lõhestatud pulk - see on n.ö. heitetäringuks. Kilom.pulka heites peab saama kaks valget - lõhestatud pulga sisemised pooled üleval pool - siis saab asuda oma hobusega stardioksale - esimesele oksatüükale alt lugedes.

Siis heidetakse kilom.pulka korda mööda (nagu kitsemängus täringuid) ja sõit läheb alt okste mööda üles - vastavalt visetele: 1 must (koorega kumer pool) ja 1 valge (lõhest. sisemine pool) üleval annavad ühe jaamavahe (sammu), 2 valget kaks jaama vahet ja kaks must null, s.t. peab jääma paigale

Keset puud on üks oks valgeks kooritud (valge) kes sellele astub saab hüppe - jätab kaks oksa vahele ja läheb kohe kolmandale ülespoole edasi.

Teiselt oksatüükalt - olevalt võrust lugedes (eriliselt märgitud oks - haruline, näiteks) on tagasitee alla - hobuse rautamiseks. Siis tuleb keskmiselt, valgelt oksalt lugedes allapoole teisele oksale asuda, kust algab siis uuesti ülespoole ratsutamine. Võitjaks on esimeseks Võrru jõudja.

See on päivitamise ja puhketunni ajaviitemäng - sobiv kõigile. Mängida 6 - 7 arvuliste gruppidega.

Pörsas kotti (Karjapoiste golg)

Mänguväljak umbes 50 - 25 m. pikk, laius 20 - 10 m. kõva liivane maa või sama, madala muruga kaetud (karjamaa). Igal mängijal oma löögimalakas - ühe meetri pikkune ja oma "siga" - see on 15 sm pikkune 3 sm diam. jämedune, otstest kooniline puupulk - koonilisus 3 sm otstest ja otsa diam. 1 sm. Stardijoon maa pinnal joonega või nööri märgitud. Lõpp - 16 sm diam. riidest kott, milline puutikkudega püsti seatud, nõnda et koti suu ümmarguselt avatud ja asub maapinnast 50 sm kõrgemal. Poolel väljakul asub aiavärv - kaks ühemeetrilist valget vaia kõrvuti, vahega 16 sm. Mängijaid pooltosinat või enam, löögijärjekord loosi teel. "Sead" asetatakse joonele stardiks. Lüüakse "sea" nina peale, pulga koonilisele otsale, osava löögiga lööb "siga" õhus mitu kukerpalli ja lendab stardist tüki maad edasi. Igal mängijal on korda mööda üks löök - õnnestub see või mitte - ainult üks kord korda mööda. Kellel õnnestub oma "siga" läbi värava lüüa - sellel on õigus lüüa oma lähema "seajaaja" - võistleja seale tagasilööök - st. võib oma kardetavama võistleja sea tagasi lüüa aga ei tohi seda üle stardi joone tahapoole lüüa, kui see aga kogemata ikka sünnib, asub lööja - trahviks, oma seaga kah tagasi stardi joonele, kust siis koos oma "löödud" kaaslasega uuesti seajamist algab. Võitja on see, kelle "siga" esimesena kotti lendab. See on poiste mäng - aga sobib ka suurematele tüdrukutele.

Ussi tapmine. (Mao materdamine).

Ühe meetri pikkune aasaga kõlejupp, millesse 10 sm vahedega torgatud peened valgeks kooritud vitsaraod - näeb välja kui kalaroots. See "uss" asetatakse heitepiirist umb. 2 - 2,5 m eemale nii et saba on heitepiiri poole. Ussi materdamine toimub ühe meetri pikkuste terava otstega vemmaldega, millised heidetakse, õigemini lüüakse tugeva löögiga maa sisse, püüdes tabada ussi "ribide vahesid" ükskõik kummal pool kere (kõit) järjekorras sabast alates pea poole - samas järjekorras on ka punktide suurus 1 - 7 -ni. 7 on aas - ussi pea, sinna tuleb tabada keskele - aasa sisse. Kes kõit tabab - kaotab viske - s.t. punkti selle viske eest ei saa. Võitja on see, kes kõige enne saavutab punktide summa 28 s.o. kõik ribad ja pea 1 - 7 -ni läbi on ma-

terdanud. Kõige tähtsam - madjakas (nui) tuleb nõnda märki lüüa, et jääb maasse püsti või vähemalt nurga all seisma. Kui nui aga küljeli maha langeb - loetakse samuti vise tühjaks, ilma punktideta - nagu kõie tabamine.

Hunt ja lambad. (Musta - valge püüdmine)

Karjane küsib: Kas hunt täna karjas käis?

Hunt vastab: Ega ta käimata jätnud -

Karjane: Kas lamba ka võttis?

Hunt: Ega tal tuua ei olnud -

Karjane: Missuguse võttis, musta või valge?

Hunt: Seda veel näeme -

Karjase küsimuses esimesena nimetatud värv, käesoleval juhul must, määrab, millise lamba hunt peab püüdma.

Hundi vastuse peale: Seda veel näeme - pistavad lambad jooksu.

Start ja lõpp on piiritletud mänguväljakul joontega - joonte tagant hunt püüda ei tohi. Joonte vahelise maaala pikkus vastavalt mängijate vanusele ja võimetele. Igal lambal on kas must või valge pappketas peidetult peos (ainult üks ühest sordist). Kui hunt vale värvi kinni võtab - tabamisel näitab lammas oma värvi - käesoleval juhul ütleme valget - siis saab hunt pikkanina ja lammas läheb koju tagasi - tabab hunt aga õige värvi - musta, jääb tabatu hundiks ja hunt võtab tema pappketta üle ja läheb lammaste hulka - seal võib ketta kohe teise värvi vastu ära vahetada, kui soovib. Samuti võib karjane enne igat uut starti lammaste värve vahetada (salaja) ja iga-suguseid vigureid välja mõelda: võib mitteohtliku värvi lambad saata hundi nina alla kepslema - kuna ta teab, millise värvi ta esimeseks ütleb.

Rebase püüdmine.

Kaks poissi hoiavad kõiest silmust käte ja jalgade abil lahti. Kolmas on rebane - hüppab käpuli ringi üks jalg üleval - kui rebase saba püsti.

Rebane: Tere mehed - !

Püüdjad: Tere, tere vana reinuvader - !

Rebane: Mis te siin teete?

Püüdjad: Parandame kanaaeda - !

Rebane: Kas siit sisse kah pääseb?

Püüdjad: Küll, küll - tee aga proovi - !

Rebane käib nüüd ümber silmuse, nuusutab seda, katsub hambaga, pistab pea läbi - tõmbab aga kiiresti jälle tagasi - ja õigel silmapilgul, enne mehi veel tüki aega narrinud - lipsab läbi silmuse.

Kui aga püüdjad on kavalamad kui rebane ja väledamad - tõmbavad silmuse kinni ja rebane on lõksus - !

Tuleb uus rebane kohale.

Ja nõnda selgub lõpuks - kes on kõige kavalam rebane ja kes on kõige osavamad püüdjad.

Eestiainelised õppemängud ja võistlused

Enne nende mängude korraldamist ja mängimist tuleb osavõtjaile kõnelda ja jutustada Eestist - eesti maateadusest ja ajalooost, vähemalt nõnda palju, kui nende mängude mängimisel vajalik.

Jutustused kodumaast.

(Ettelugemise tunnid, õhtused jutustuse-tunnid jne.)

Eesti linnadest, kus need asuvad jne. jõgedest, järvedest jne.

Jutustused eesti ajalooost.

Muinasaja kangelased: viikingid, sõjamehed - jutud nende tegudest ja võitlusist.

Orduaeg ja Rootsi aeg Eestis.

"Üldse jutustamise- ja ettelugemise materjali leidub küllaldaselt.

Võime Kalevipojaga alata. Eesti muinasjutte lugeda.

Jutustavaid katkendeid leidub raamatus "Eesti ajalugu noorsoole".

Jutustame Viljandi mässust, Tasujast jne.

Peale jutustamist ja ettelugemist kontrollida (väikeste kontrollvõistlustega - testidega) teadmisi.

Näit. "Maadeteaduse ridades", "Mineviku radadel", "Nupukatse".

Igas suvikodus ja laagris olgu kättesaadav (seinal või vastaval tahvil) Eestimaa kaart.

"Reis linnast - linna" (Eestimaa).

Mängivad kaks umb. 10-ne liikmelist meeskonda kahe kindla punkti (linna)vahel, millistele mängujuht annab järjest uued linna nimed. Meeskonnad peavad sõitma linnast - linna, kasutades kas rongi - sel juhul moodustavad nad sabas, käed üksteise õlgadel pika rongi lauldes: tsuhh-tsuuh, või laeva - sel juhul samuti üksteise järel sabas, aga käed viidud külgedele - ja liiguvad vilistades "tuule vihinat" ja käsi üles-alla liigutades. Kui rong või laev on antud linnast jõudnud siht-linna - teatab mängujuht või vastav vahekohtunik, kas reisijad saavad miinuse või pluspunkti.

Näiteks mängujuht ütleb:

Tallinna sadamast - Tapale! Siis stardivad meeskonnad ühel ajal sõitu:

"Ütleme, et I-meeskond sõidab üle väljaku "tsuhh-tsuuh"-rongiga, II aga purjetab tuulevihinal sama teekonna.

Tulemus: I meeskond saab ühe "+"

II meeskond aga ühe "-", kuna Tallinna sadamast saab ainult rongiga Tapale sõita - mitte aga laevaga purjetada.

Start ja sihtsadamad (näited):

Haapsalu sadamast - Kärklasse	(laev)
Valgast - Mustvee sadamasse	(rong)
Tartust - Võrru	(rong)
Pärnust - Tallinnasse	(rong ja laev)
Pärnust Kuressaarde	(laev)
Narvast - Tartu	(rong ja laev, kes laevaga sõidab, jutustagu kuidas ta sinna sõidab)
Türilt-Viljandi	(rong)
Tallinna sadamast - Tartu sadamasse	(rong ja laev, kui laev, siis selgitagu, kuidas ta laevaga sinna saab sõita) jne.

"Reis Emajõe allikatele". (Maadeteadus: Lõuna-Besti).

Mäng algab jutustava osaga. Selleks on mängijad kogunenud koos mängujuhi ja abilistega suure mänguplani ette (mängu-kaart), kus toimub terve mängu läbi jutustamine ja selgitamine.

Mängujuht: Kella kuueks, pühapäeva hommikul oli reisiseltskonna kogunenine määratud Tartu raekoja platsile, see asub meie vana ja tuntud Tartu ülikooli läheduses. Siin jagatakse reisijad gruppidesse või meeskondadesse. Siis jalutatakse alla kalasadamasse, kus ootavad üüritud jõepaadid kaptenitega, paatidel algab sõit Emajõe pidi üles.

Mänguplaanil "1" Tartu raekoja platsil

Reisijate kogunemine gruppide või reisiseltskondade - paadi meeskondade moodustamine, neile nimede või numbrite andmine.

"2" Tartu linna kalasadamal

Siin nõuavad jõepaadi kaptenid (mängu abi-juhid) meeskondadelt ettemaksu 12:- kr., mis tuleb kohe välja maksta, muidu ei saa reisi startida. S.t. igal meeskonnal tuleb heita täringutega (kahega) kaks kuut korraga. See saavutatud - lähevad edasi "3" - me. S.t. et reis kulgeb Emajõe mööda üles.

Tugeva voolu tõttu venib sõit pikale. Pimedus saabub ja sellega koos ka tihe udu. Ja Pedja jõe suudmes (Emajõe harujõgi) otsustab jõelaeva kapten peatuda ja öömaja otsida.

"3" Pedja jõesuudmes öömajal

Korralikult väljamaganud, asuvad meeskonnad jälle stardi paigale - aga enne kui keegi liikuma saab hakata, tuleb tasuda öömaja eest kr. 6:-. See tähendab jälle, et igal meeskonnal tuleb heita vähemalt ühe täringuga kuus - kui see on saavutatud, siis sõidavad nad edasi Jõesuhtu "4" - le.

"4" Jõesuht

Reisijate ees laiub nüüd suur Võrtsjärv. Tugeva tuule ja ohtlike madalikkude tõttu on laevasõit

Võrtsjärvel aegavõttev ja raske. Meeskondadel tuleb heita kahe täringuga ja kolme heitega vähemalt 30 - kui see on saavutatud, jõuavad nad Võrtsjärve kaldal asuva Rannu kiriku juurde, kus läheduses asuvad öömajale "5".

"5" Rannu võõrastemajas.

Rannu võõrastemajas nõuab peremees jälle söögi-joo- gi ja öömaja eest kr. 12:-
Igal meeskonnal tuleb jälle heita ühe heitega ja kahe täringuga kaks kuut korraga, kes aga seda ei saavuta ja selle asemel heidab alla lo-et, triivib tugeva raju ja äikse ilma tõttu

"6" Pähksaarele - see on väike saar Võrtsjärve kaelas ja V. Emajõe suus. Kes seal saarel kah esimese heitega ja kahe täringuga heidab alla lo-et, lendab sealt otse tormi kiirusega tagasi Jõesuht "4"-le, kust algab juba varem sõidetud teed uuesti, endises korras - kuni jõuab "5"-le tagasi (nõnda siis samad reeglid nagu enne "4"-l ja "5"-el. Meeskonnad olgu ettevaatlikud ja tublid - muidu võivad jääda "ringsõitu" tegema Jõesuht ja Rannu vahele. Kes aga esimese heitega "5"- es heidab kohe lo või enam, võib rahulikult edasi heita (vastavalt järjekorrale), selle peale vaatamata, et järgmised heited on kõik alla lo-et, kuni saavutab nõuetavad kaks kuut korraga, siis stardivad ja "maabuvad" õnnelikult Pikasillal "7"-mes (1 km. Võrtsjärve suust V. Emajõel).

"7" Pikasilla koolimajas.

Pikasilla sai oma nime pikemast puusillast Eesti- maal enne sõda - see oli üle 80 m pikk, mis ühendas Tartu maakonna poolset V.Emajõe Viljandi poolse maakonna osaga - on kaunis maakoht vanade vooremägede ja kuulsa Rootsisõja-aegsete laingupaikadega. Reisijate majutamine toimub Pikasilla koolimajas ja siit saavad reisijad ka kaasa võileivad eelseisvaks jõematkaks. Võileivad on odavad - 3:- kr. suur pakk, värske või ja suitsulihaga. Igal meekonnal tuleb heita vähemalt ühe täringuga 3. Siis algab sõit Väikest Emajõe pidi üles. Järgmine peatus ja koibade sirutamine toimub

"8" Jõgevestes.

Siin asub ka kuulus Barklai de Tolly mälestussammas ilusas jõedärses pargis, kuhu siise pääs maksab kr. 1:-, milline raha läheb turistiühingule. Vähemalt ühe täringuga heita 1 - siis läheb sõit edasi. Sõit muutub ikka aeglasemaks, jõgi kitsamaks, on kohati kinnikasvanud ja liivaseljäandikke täis. Mootori kütet läheb üle arvestuste palju, ja lõpuks on jõepaadi kapten sunnitud kuski Tsirgulinna piirkonnas peatuma, et uut kütteainet juurde muretseda.

"9" Tsirgulinna piirkonnas (jõekaldal)

Tuleb maksta igal meeskonnal küttekuludeks lisa

kr. 25:-. See tähendab - tuleb heita kahe täringuga ja kolme heitega vähemalt 25, kes selle saavutavad, "tossutavad" kohe edasi Sangastesse, teised aga ootavad kohal, kuni lunastava summa saavutavad.

"10" Sangastes

aga selgub lõplikult tõde, et jõgi on siit peale muutunud aastate ja aegade jooksul paadisõiduks kõlbmatuks. Et Emajõe allikatele jõuda, tuleb nüüd reisi jala jätkata.

Pagas peab hobustel ringi Pühajärvele veetama, kuna reisijad alustavad raskel ja vingerdaval turist-rajal 30 km jalamatka.

Algul peab iga meeskond heitma vähemalt ühe täringuga 6-e. Kui see saavutatud, siis läheb matk kilomeetri viisi edasi, nagu kellelgi õnn on - pange tähele, et iga 10-e annab ühe kilomeetri. Täringute heitmine toimub meeskondadel kordamööda, nagu alati, iga täis kümme loeb, ja ülejääk (puudujääk) arvatakse järgmisele heitele juurde jne. kuni 30 kilomeetrit täis saab "Sangaste ja Emajõe allikate vahel".

"10" ja "11" vaheline maa-ala on jagatud 30-neks ühesuuruseks etapiks, mis kilomeetri tulpadega märgitud 1 - 30-ni.

Imetlenud loodust, näinud Emajõe allikaid ja matkanud ja matkanud.

"11" Emajõe allikatel.

Tuleb heita vähemalt ühe täringuga 1, siis edasi "12"-le. Sellega jõuavad lõpuks kell 1 öösi Pühajärvele.

"12" Pühajärvel.

Pühajärv oma ümbrusega on Lõuna-Eesti kaunimaid kohti.

Näiteks sõitsid reisijad Pühajärvel paadiga ja jalutasid ka saartel ringi - see kõik oli odav lõbu - maksis vaid 1:- kr.

Heita jälle vähemalt ühe täringuga 1.

Siis roniti Otepää linnamäele - see ei olnud kõrge, kuid ometi pidi poolel mäel puhkama ligi 10 minutit!

Heita jälle ühe heitega ja kahe täringuga vähemalt 10.

Lõpuks külastatakse Otepää kirikumõisat

"13" - See on Eesti sini-must-valge lipu sünnipaik.

Suvitamise ja kõige muu eest tuleb igal meeskonnal tasuda 12:- kr. Heita jälle kaks kuut ühe korraga - siis selle järele kahe heitega vähemalt 15 - et lunastada autobussi piletit Elva linna.

"14" Elvas.

Need kelle rahakott lubab ja osavus kaasa aitab, jõuavad ka õigeks ajaks Elvast Tartu minevale rongile - enne aga lunastavad Elvas rongipileti Tartusse 6:- kr. eest.

Heita ühe täringuga vähemalt kuus.

"15" Tartus jälle tagasi.

Ring on täis. Tublisti nädal hiljem hommikul kell 6.30 on esimesed reisijad - Tartu peajaamas. Seal

tervitavad neid sõbrad ja turistijuhid - üllatuste ja auhindadega - esimesele meeskonnale, kes õnnelikult kohale jõudnud! Kui mitu meeskonda jõuab ühel ajal - mida on ka juhtunud - siis lahendatakse võitjate järjekord väikese "testi" abil - nimelt esitatakse meeskondadele kolm küsimust:

1. Kui vana on Tartu ülikool?
2. Millal see ülikool asutati?
3. Kes oli selle asutaja?

Meeskond, kes vastab kõik kolm küsimust õieti, tuleb I kohale

Meeskond, kes vastab kaks küsimust õieti, tuleb II kohale

Meeskond, kes vastab ühe küsimuse õieti, tuleb III kohale

Ehk - kellel on kõige enam õigeid vastuseid, on I-ne.

Lõpusõnaks "Reis Emajõe allikatele" kohta.

See on maastikumäng, mis nõuab hoolikat ettevalmistamist just tehnilisest küljest. Nimelt tuleb kogu mänguplaan üles kujundada vastavalt maastikule n.ö. mängupaik L. Eesti maastikule miniatüüris üles ehitada. Kuid nõnda, et mängujuht, kes võib ju vastavas "vaatetornis" istuda, mängijatega ja abijuhtidega kontakti ei kaotaks.

Mängitakse kahe hiigeltäringuga - sel juhul on keset mängu piirkonda sile täringute heitmise koht, kuhu iga meeskonna esindaja tuleb heitma, seal on siis ka kontrollid - abijuhid.

Teisel juhul, kui tarvitatakse väikesi, normaaltäringuid, siis on kaks täringut igas nummerdatud punktis ("1" - "15") ja täringute heitmine toimub mängu abijuhtide, mängus nimetatud ka kapteniteks, valve ja kontrolli all igas punktis. Kaptenite hooleks on ka meeskondade liikumise juhtimine ja kontroll mänguplaanis antud punktide ja reeglite järele - sellega on vajalik, et iga meeskonnaga on kaasas üks abijuht - või nagu juba nimetatud - kapten.

On mängu piirkond looduslikult sobiv - küngaste, oja ja lompidega - on võimalik täiesti loomutruult sinna ehitada miniatüür Lõuna-Eesti maastikku - sildade, kirikute, koolimajadega jne.

Kui aga seda võimalust ei ole, on siiski võimalik seda mängu mängida, kuid siis tuleb teatud maa-ala n.ö. kaardistada - maapinnale märkida või joonistada jõed, järved plakatite või leppemärkidega tähistada jne.

Jökke! Kaldale!

Joontega või nööriga tähistatud kaks paralleelset joont on jõgi. Mängujuht annab käsklusi: Jökke! Kaldale! Mängijad peavad hüppama käskluste järele joonte vahele ja välja. Valesti hüppaja langeb mängust välja! Viimaseks jäänud (vastupidaja) on võitja.

.

Käsi üles! Alla! Kõrvale!

on printsiibilt sama, aga käsuandja teeb ette kogu aeg ja tihti valesti (s.t. vastupidi). Ütleb: üles! aga paneb ise käe alla - jne.

.

Tuli, vesi, õhk, maa.

Mängijad istuvad ringis. Üks keskel püsti. Kui keskel seisja ütleb: "maa" ja näitab näpuga mõnele ringis istujale - peab see ütlema ühe maismaal elava looma nime! Ütleb "õhk" - peab ütlema linna nime ja "vesi" nõuab veelooma või kala nime. Kui ta aga ütleb "tuli" - siis peavad kõik ringis istujad püsti tõusma, ringi pöörama ja siis istuma. Kes valesti vastab või viivitab vastusega - läheb mängust välja! Viimaseni vastupidaja on võitja.

.

Küla telefon.

Istutakse pikas reas ühe-teise kõrval. Mängujuht sosistab sõna esimese kõrva ja see jälle sama edasi oma kõrval istuja kõrva jne. Oleneb mängijaist, osavõtjate vanusest: kas telefoni teel antakse edasi sõna, lause, värss jne.

.

"Reisime ümber maailma".

Lastemäng. Lapsed istuvad suures ringis ümber keskel seisva reisijuhhi. Ja peavad kohe, ruttu tegema liigutusi, hääli jne. millised (enne kokkulepitult õpitud) maid või rahvaid iseloomustavad. Kes ei tee kohe (jääb hiljaks või ei tea - on unustanud) langeb suurest ringist välja. Väljalangenud moodustavad omaette väikese ringi.

1) Reisijuht: Me reisime Indiasse!

(Kõik istuvad põlved kõveras "rätsepa" moodi ja matkivad flöödi mängu - maotaltsutajat).

2) Reisijuht: Me reisime Aafrikasse!

(Kõik istuvad jalad ette kokkutõmmatud, põlved üle-

- 2 -

val ja löövad nendele kätega trummi, lauldes: tam-tam!

3) Reisijuht: Me reisime Ameerikasse!

(Kõik hüppavad välkkiirelt püsti, käed üle pea hülles: tsiit - i-uuuh! Matkides raketi õhku tõusmist.)

4) Reisijuht: Me reisime Hispaaniasse!

Kõik matkivad härjavõitlusel toreadoori liigutusi rätikuga.

5) Reisijuht: Me reisime Gröönimaale!

Kõik teevad järele pingviinide tammumist, käed külgedel tiibadena.

5) Reisijuht: Me reisime Inglismaale!

Kõik istuvad, liigutavad päid külgedele käsi üles tõstes, laulavad: pim-pam!

7) Reisijuht: Me reisime Jaapanisse!

Kõik püsti, käed rinnal (palves) koos, kummardavad ettepoole, siis pööre tahapoole ja jälle ettepoole!

8) Reisijuht: Me reisime Rootsi!

Kõik istuvad, silmad kinni ja noogutavad (tukkudes) peadega.

Oleneb kiirusest, kui ruttu reisijuht annab reisisihi. Ka võib neid anda segamini ja korrata, näit.: Ameerika, siis India, Ameerika jälle - siis Inglismaa - j.n.e., et saavutada kiiret reageerimist, liikuvust - (üles - alla jne.).

Kui "paras" aeg mängus möödunud ja sobiv hulk välja langenud n.n. oma ringi, on sellele ringile üks eri reis (trahviks). Nad reisivad indiaanlaste maale (Kanadasse) - nad peavad ringis tantsuma - mitu ringi - indiaanlaste sõjatantsu ja kisama indiaanlaste kombel! (Seda oskavad kõik!!!).

Lõpuks otsustagu mängujuht kas kõige kiirem või kõige aeglasem saab uueks reisijuhiks!

.

"Nägin palju imelikku." (Lõbus tähelepanu- ja üllatusmäng).

See mäng vajab juhtide poolt hoolikat ettevalmistust (sel ajal kui lapsed magavad, vara hommikul). Elukoha (laagri jne.) lähemasse ümbrusse asetada kõigile võimalikele kohtadele kõike võimalikke esemeid võimaluis kombinatsioonides! (Imelikkudes!)

Näit.:

1. Kummisaabas, pool valgeks värvitud, ripub üleval puu otsas.

2. Tomat kasvab kuuse küljes.
 3. Tihedas metsas puu küljes liiklusmärk "mootortee".
 4. Vees (meres, mõni meeter rannast) posti küljes - vee all kirjakest "allveelaeva post".
 5. Metsas puu küljes elektrilamp pesaga ja katkestajaga (ilma ühendus-traatideta).
 6. Maja küljes päästerõngas! (Veest kaugel asuv maja).
 7. Lapsevanker või jalgratas maja katusel.
 8. Äratuskell põõsas.
 9. Kahe posti vahel (1/2 meetrit vahet) jäme kõis, millel kuivab üks ainus väike taskurätt!
 10. Kuuse- või männi käbid õunapuul (või mõne põõsa küljes) kasvamas!
 11. Kirjamark suure naelaga kuuri seina külge löödud!
 12. Nagi - riidehoidja metsas puu küljes, millel ripub müts.
jne. jne. oma leidlikkuse ja fantaasia järele.
- Imelike asjade otsimine võib kesta terve hommikupoolse aja (ka vabal ajal) ja tarviduse korral ka peale lõunat.
- Kes kõige enam imelikke asju tähele pannud (üles tähendanud, märkida võib ka), see kroonitakse "professor-märkajaks". Päeva parim uurija!

.....
:TÄHELEPANUKS: Metsas tarvitada "naelutamisel" kuivi - metsakui-
..... vi puid. Pärast kõik "imelikud asjad" ära korjata
igalt poolt - muidu jääb lähem ümbrus tõesti ime-
likuks!

Mäng on lõbus ja muutub päris tiivustavaks kui võitjatele on ka määratud auhinnad! Ei ole viga, kui leitakse rohkem imelikke asju kui üles oli seatud! Poisid-tüdrukud märkavad ka muid imelikke asju (nende meelest) - ja seda tuleb ka hinnata!

.

"Võtmete otsimine"

Põhiliselt sama kui "imeliku-otsimine". Siin on aga eriliste asjade asemel kasutatud ainult suuri võtmeid (n.n. toor-võtmed või plastist mänguvõtmed - või koguni muid plastist esemeid, näit.: kollased plast teelusikad). Neid on suur hulk (100 tk.) riputatud, asetatud, topitud kõigile võimalikele kohtadele lähemasse maja ümbrusesse, ka majades W.C. jne.

Võitja: Kes leiab arvult kõige rohkem võtmeid! See on "Võtme-mees" või "Teravsiilm".

.

"Rehkendamise masin".

Sarnane eelmistele. Kuid metsa on asetatud papp-ruudud puude külge (sidemetega), millel arvud (1-e, 2-he, 3-me kohased), milleliste kogusumma on teada. Nüüd saata väikesed "rehkend.masinad" paberi ja pliiatsiga peos, metsa numbreid otsima ja neid kokku arvestama.

Paberid antakse peale võistlust ära, nendel peavad olema kõik metsas esinevad arvud ja siis nende kogusumma - kokku arvatult.

Võitja: See, kellel kõik arvud on õieti kirjutatud ja ka kogusumma õige - see on siis ka n.n. "Rehkendamise masin".

. . . .

- 1 -

Kurnimäng.

Mänguväljak mõlemal mängijal (meeskonnal) 1 x 1 m. maapinnale joonistatud, ruutude vahemaa 7-8 m., olenev mängijate võimetest ja vanusest.

Mõlemal mängijal on 5 kurni pulka 4-5 sm. läbimõõduga jämedad, ümmargust sirgelt saetud puujuppi ja 5 heitekaigast 80-100 sm. pikad, paraja raskusega ja hoideotsad peo järele peenemad.

Mängu algul otsustatakse kujundite nimed (mustrid) ja arv, mis läbi mängitakse, samuti loositakse pooled ja pealealgaja (ava-ja).

Võitja on see meeskond, kes antud kaigastega ja meestega jõuab enne oma mustrid läbi mängida - muster-mustri järjekorras (kuidas kokku lepitud) ruudust välja lüüa. Kaikad heidetakse jalgees oleva ruudu tagant ja omaks ruuduks loetakse vastase jalgees olevat ruutu.

Iga väljalöömata kujund (muster) annab 10 miinuspunkti, iga lamav kurn 2 miinuspunkti ja püsti olev 1 miinuspunkt.

Külge- ja tahapiirile sattunud (veerenud) kurnid asetatakse lähema ruudukülje piirijoonele püsti. Eespiirile sattunud kurn jääb puutumata sinna paigale - kuulub sealt välja löömisele.

Kujundid (mustrid):

- | | |
|--------------------|----------------|
| 1. Kiri | 6. Telefon |
| 2. Viirg (sõdurid) | 7. Kahur |
| 3. Torn | 8. Värav |
| 4. Lennuk | 9. Sagar |
| 5. Rong | 10. Siug (uss) |

Mängitakse 5-e mustriga, või kasutatakse kõiki 10-et või koguni kokkuleppe kohaselt vabalt valitud kombinatsiooniga.

.

Värvide jahil.

Sama "Rehkenäpise masina" idee - numbreid asendavad värvilised (läikpaberist) kettad, millised on metsa peidetud, nagu seda olid numbrilapid.

Võitja - on see, kellel kõige rohkem erisuguseid värve.

Võitja - on ka see, kes kõige enam samast värvist kettaid on kogunud.

.

- 2 -

Jutu-loterii.

"Jutustamise võistlus", sobib vihmase ilma, ja õhtuse toa mänguna. Teemad on loosidel, millised kinni rullitud ja segatud. Kümne loosi peale on kolm tühja - pausi-loosid, kes pausi-loosi saab, ei tarvitse oma suud avada.

Kaks loosi on laulu-loosid, millistele märgitud laulu nimed, kes selle saab - peab laulma. Ülejäänud loosid sisaldavad jutustamise teemasid: kes ühe sellise loosi tõmbab - saab aega 3 minutit mõtlemiseks ja siis peab saadud teemal kolm minutit jutustama - kõnelema.

Milliseid jutustamise teemasid kasutada, näiteks:

Minu sõber.	Minu kodumaa.
Koer.	Paadisõit.
Nägin oravat.	Minu ema.
Tore mäng.	Minu isa töö.
Püksid.	Salaselts. jne.

Veel võib kasutada loosides vanasõnu, mõistatusi - siis tuleb loosi tõmbajal neid seletada - nende tähendus selgitada.

.

Täidan laeva.

Näiteks sõnaga, milline algab "K" - tähega.

Kes kiiresti nõuetavat sõna ei leia (võib lugeda 10-ni või kella järele aega võtta) see peab panti andma, ka tuleb sellel panti anda, kes juba öeldud sõna kordab.

2.) "Täidan laeva" - ka antud tähega "K" - aga selle juures ei tohi ei musta ega valget ega sinist ega punast lausuda. See tähendab, et tuleb leida sõnu - mõisteid, mis ei tohi värvilt olla ei must ega valge, ei sinine ega punane. Näiteks: Konn, kolin, kesa, keeris, kidur jne.

.

Taaler, taaler see peab käima...

Ringis istumise mäng.

Taaler - metallraha, käib käest-kätte nõnda salaja, et keskel seisja - avastaja, seda ei näeks. Kui keskel seisja saab raha kellegi käest kätte, kes kohmakas või teeb mõne teise vea, lüheb see ringi keskele avastaja kohale ja hakkab omakorda raha püüdma - nõnda jätkub mäng.

.

- 3 -

Sõrmuse-mäng.

On põhimõtteliselt sama kui "taaler". Sõrmus on suletud nõõri ringi, mis on sama suur kui on mängijaid ja jookseb n.ö. iga ühe kinnisurutud pihkude seest läbi. Sõrmust lükatakse samuti nõõril salaja peost-pihku edasi, et keskel seisja seda ei avastaks. Mängitakse samuti, kelle käest sõrmus leitakse - läheb ringi keskele uueks sõrmuse avastajaks.

.

Kartuli-jooks.

Meeskonna võistlus.

5-e liikmelised meeskonnad on stardijoonele üles rivistatud. Otse nende ees umb. 60 meetrit eemal on kartuli-joon, kuhu 5 toorest kartulit iga meeskonna jaoks ritta on seatud. Signaali peale stardib meeskonna esimene mees - jookseb 60 m. võtab oma meeskonna 5-est kartulist esimese ja jookseb sellega tagasi, asetanud selle stardi joonele, stardib teine mees ja toob oma kartuli ära - nõnda kestab jooks, kuni kõik mehed on oma kartulid ära toonud ja oma ette stardi joonele "rivistanud". Meeskond, kes kõige kiirem on s.t. kõige rutem oma kartulid ära toob on võitja.

Politsei-jooks.

On individuaalne võistlus. Sisaldab terve rea etappe - momente. Start algab vile signaaliga.

1. Stardis lamavad võistlejad vooditel või õhumadratsitel teki all spordi-dressis n.ö. "aluspesus". Voodi kõrval on igal ühel pink, millel: püksid, kuub, vöörihm, müts, kingad, sukad. Nagu stardi vile kõlab, peavad teki all magavad "politseid" üles hüppama ja kiiruga riietuma hakkama. Riided seljas - jooksevad järgmisse punkti - umb. 25 meetrit eemal.

2. Siin punktis on pingil klaas vett, see tuleb "politseil" ära juua ja siis edasi joosta järgmisse punkti.

3. Siin ootab ees takistus - nimelt tuleb roomata kõhuli 25 meetrit - järgmisse punkti.

4. Punkt neljas on märklaud, pappkarp, milles on ümmargune auk, kaks korda nõnda suur kui visatav pall. Nimelt tuleb pall visata läbi augu kasti 10 meetri kauguselt (või lähemalt - vastavalt võistlejate võimetele). Antud on kolm palli - nõnda on võimalus saada kolm tabamust. Jooks läheb edasi järgmisesse punkti.

- 4 -

5. Siin on jõu katsumine. Tuleb suruda sirge kehaga kätel rinda vastu maad ja üles s.t. käed sirgeks. Iga korralik surve üles-alla on üks punkt. See tehtud, tuleb joosta tagasi stardi punkti.

6. Punkt kuus - on sama (1) kust jookse algas, siin tuleb anda "raport". See hõlmab "Kimi mängu". 10 või 15 igasugust asja-
-eset on peidetud rätiku alla. Rätik võetakse ära ja võistleja "politsei" võib asju vaadata ja mällu "jätta" 30 sek. või 1 minuti jooksul, siis kaetakse asjad jälle kinni. Ja nüüd peab "politsei" mälu järele üles lugema nähtud esemed. Iga meelepeetud ja õige ese annab ühe punkti.

Lõpuks arvestatakse aeg - kui ruttu "politsei" jooksu läbi viis ja saadud punktid - ja kõige kiirem ja rohkemate punktidega mees - on võidumees.

.

Vee kandmine.

Sama meeskonna võistlus kui kartulijooks, ainult kartulite asemel on ämbri täis vett, stardist 60 m. eemal. Stardipunktis, meeskonna ees, on tühi ämber. Igal meeskonna liikmel on tühi veekruus - plast torbik v.t. need on kõik ühesuurused. Stardisignaali peale algab üksikult torbikutega vee toomine, kui esimene oma vee on tühja ämbri valanud, stardib järgmine jne.

Võitja on see meeskond, kes kiiremini ja kõige rohkem vett tühja ämbri on kandnud.

Seda võistlust võib korraldada kasutades ka kivisid, käbisid, liiva, saepuru jne.

.

Soe, palav, põletab.

Mäng toas.

Üks mängijaist lahkub toast, kus siis mingi ese peidetakse. Kui väljasolija tagasi tuppa kutsutakse hakkab ta peidetud eset otsima. Kui otsija esemele läheneb, öeldakse soe, palav, põletab - vastavalt kui lähedal ta esemele on - kui ta eemaldub öeldakse jälle - jahe, külm, jää - nõnda juhtides kergendatakse otsimist. Kui kokkulepitud aja möödumisel otsija eset ei leia - tuleb otsijal panti anda ja ta saab ametist lahti-. Uus otsija läheb välja - ja mäng algab jälle endises korras.

.

- 5 -

Liikumata mehed. (Radari-post)

"Radari-post" seisab seljaga suure karja mängijate poole, kes asetatud piiri taha. Kui "radar" on seljaga - võivad mehed liikuda. "Radar" loeb viieni, pöörab end ümber - ja kelle leiab liikumas - see lendab piiri taha tagasi, kust algab uuesti. Võitja või võitjad on need, kes kõige rutem radari-posti juurde välja jõuavad.

.

Rajad. "Loodusteaduse rada".

1 km. või 500 m. rajale või vähekäidavale metsateele ülesseada üheksa "tarkuse proovimise" punkti umb. 100 m või 50 m vahega. Osavõtjad - võistlejad saadetakse stardist välja (kas salgad või üksikvõistlejad - kuidas korraldatud) mõne minutilise vaheaja järele. Iga võistleja on kohustatud kõik punktid läbi-
ma ja seal nõuetavad ülesanded täitma.

Võitja on see salk või üksikvõistleja, kellel on kõige paremad tagajärjed - see on üldkokkuvõtte kõigi üheksa punkti resultaatidest pluss aeg. Aja kohta tuleb teha eri punktiarvestamise moodus.

Tarkuseproovinise punktis.

Igal proovijal või kontrollil on võistlejate nimekiri - kuhu märgib võistleja saabumise aja ja antud ülesannete täitmise tagajärjed. (Vaata tagapool järgnevat tabelit).

Iga punkt on erinev teisest, sellepärast kannab iga nimekiri vastava "proovimise punkti" nime või numbrit.

Teadmiste - või ülesannete lahendamise aeg peab olema piiratud, sobib anda sama aeg, mis on võrdne stardist väljumise ajavahega. Kuna radar käsitab loodusteadust - metsas, siis tulevad punktid ülesehitada järgmiselt:

I Punkt. "Metsa puud".

Antud 5 eri puu pulka või kaigast, millised üles riputatud nõõriga parajale kõrgusele. Valida enam-vähem ühe jämedused puujupid:

- Nr. 1. Kask
2. Kuusk.
3. Mänd.
4. Pihlakas.
5. Paju.

Küsimus: Mis puud need on? (Nimed öelda.)

II Punkt. "Puu vanus."

15 - 20 sm. läbimõõduga saetud puupakk, 50 sm. kõrgune, millel aastate ringid selgesti näha.

Küsimus: Kui vana on see puu?

III Punkt. "Puu pikkus".

Antud väiksem kasvav puu. (Enne puu pikkus täpselt ära mõõta.

Küsimus: Kui pikk on see kasvav puu?

IV Punkt. "Metsa kahjurid."

Antud: 1) Orava poolt "läbisöödud", pahupidi pööratud soomustega kuusekäbi.

2) Kooreüraskite (suurte tõukude) poolt läbi uuristatud männi koor -(leidub vanadel kändudel).

3) Kase puu jupp, millele hariliku puuriga auk keskele puuritud.

Küsimus: Kes on nende kolme - käbi, koore ja puu rikkujad?

V Punkt. "Seemned."

Antud kolmes torbikus või karbis:

1) Kuuse seemned (või männi).

2) Kadaka marjad.

3) Tammetõrud.

Küsimus: Mis seemned need on? (Nimetada puude nimed).

VI Punkt. "Suled".

Antud: 1) Varese sulg.

2) Kajaka sulg.

3) Kana sulg.

Küsimus: Missugustele lindudele kuuluvad need suled?

VII Punkt. "Sõnnik".

Antud: 1) Pödra sõnnik.

2) Jänese sõnnik.

3) Hiire sõnnik.

Küsimus: Missuguste loomade sõnnik -(väljaheide) see on ?

VIII Punkt. "Marjad".

Antud: marjade puhmad koos marjade lehtede ja vartega.

Kui marju ei ole - siis vaid puhmad lehtedega ja vartega.

1) Mustikad.

2) Pohlad.

3) Kuremarjad (kui ei ole leida, siis murakad või mud).

IX Punkt. "Lehed".

- Antud: 1) Kase leht.
2) Paju leht.
3) Lepa leht.
4) Haava leht.
5) Tamme leht (või pihlaka).

Küsimus: Milliste puude lehed need on?

Kõigile küsimustele kõigis punktides vastatakse antud aja jooksul nõnda palju kui suudetakse - see on tagajärg. Samuti võib heaks kiita võõrkeelseid ja ladinakeelseid vastuseid, kui eestikeelseid ei osata. Siis tuleb aga hiljem võistlejatele teatada eestikeelsed nimed.

Teadmiste proovimise punkti nimekiri, näide:

Teadmiste proovimise punkt "P" Puud.

Võistleja nimi: Sissetuleku aeg: Ülesanne: Vastus: Õige/vale

Välgu-salk.	kell 9.32	nr. 1.	Kask	õige
		nr. 2.	Kuusk	õige
		nr. 4	Paju	vale
				jne.

Takistus-jooks (Väike viie-võistlus).

Samuti meeskonna või individuaal võistlus. Võistlejad välja saata stardist määratud vaheaegade järele.

Maa pikkus arvestada vastavalt -- osavõtjate aastate ja võimete kohaselt, samuti poistele ja tütarlastele eraldi.

I Etapp: 60 m jooksväljakul või taolisel.

II Etapp: Kõpiga (latiga) üle kraavi hüppamine, vastavalt
2 kuni 4 meetrit laius.

III Etapp: Kõitmööda üles ronimine, kõrgus umb. 3 meetrit.

IV Etapp: Maast 1 m kõrgenal asuval palgil käimine - tasakaalu hoidmine, palgi pikkus umbes 10 m.

V Etapp: Veos jooksmine. Vette, umb. 25 m. kaugusele, rannast pandud märk - post, mille juurde tuleb joosta ja timber posti tagasi. Vesi ei tohi olla kõige sügavamas kohas üle vöö kõrguse.

- 8 -

Kui võistlejad on vanemad poisid ja tüdrukud - siis võib kaks viimast etappi IV ja V asendada:

IV Etapp: Tõkkeplangust üle jookks. Palgi paaride vahele püstitatud plankudest või roigastest tõke, mille kõrgus 2,5 - 3 meetrit.

V Etapp: 50 - 100 m. ujumine.

Igas etapp-punktis olgu kontroll. Võistlus on aja peale ja läbi-sooritatud ala-momendi puhtusele.

Hüppe ja ronimise maa-alad olgu puhtad - kividest, kändudest. Tuleb vältida riske ja õnnetusi.

.

Laure- ja öömängud.

Linnuse vallutajad.

Kaks vaenulist väge vastamisi (nimed: leiutada vastavalt taustale) linnustes - või kindlustes, kus lehvivad ka kindluste lipud.

Mängijad on jagatud kaheks võrdseks meeskonnaks või väeks. Igal väel on oma värv, sama mis kindluse lipu värv. Seda värvi kannab iga mängija lindiga oma käsivarrel - varrukal - see on ühtlasi elulint - ja igal ühel on vaid üks elu (lint)

Ulesanne: Vastase linnus vallutada s.t. lipp ära tuua nii vähesete kaotustega kui vähegi võimalik.

Mängu käik: Linnused on metsa peidetud - nõnda et teineteise linnuse asukohta ei teata, ainult mängujuht ja vahekohtunikud teavad. Vahemaa linnuste vahel 200 - 500 meetrit metsamaad, põõsaste, orgude, kivide ja rahnudega. Linnus - 15 x 15 meetriline ruut (legendik), märgitud kas maas pingulitõmmatud nööri, kriidipulbriga või ruudu nurkades linnuse värvi lipukeste või lintidega. Keset linnust asub 2-he meetrilise läbimõõduga ring, mille keskel linnuse lipp umb. 2,5 m. pikkuse varre otsas, 30 x 50 sm. suurusega.

Igas linnuses olgu vähemalt paar vahekohtunikku, kes kannavad valget käelinti või mütsi, kuidas kokku lepitud (vahekohtunike tunnused). Linnuses võib olla ühe korraga kõige rohkem vaid üks kolmandik tervest linnuse väest, küll aga vähem - viimane on linnuse päalikute määrata. Linnuse piiride sees olivad, oma linnuse elanikud, on kaitsitud - nende elulintisi ei saa seal keegi ära võtta - see aga ei käi sissetungijate, võõra linnuse meeste kohta, kaitsjad saavad nendelt lindi ära võtta, kui nad ei ole

- 9 -

suutnud linnuse südamesse tungida s.t. üle kahemeetrilise lipuringi piiri - seal on nad kaitstud - elud alal.

Muide, igal pool mängu piirkonnas on kõik hädaohus n.ö. elulindi ära tõmbamine on lubatud. Ainult ilma elulindita meest s.t. "surnud mees" ei saa kellegilt linti ära tõmmata - vaid ta langeb kohe vahekohtunike valve alla - "surnuaeda".

Igal mängijal on õigus end maskeerida, moondada ja tundmatuks teha, aga linti ei tohi käsivarrelt ära võtta, ega tasku peita, kui vahekohtunikud seda märkavad või vastasmängijad - loetakse selline mees "vara surnud meheks" ja ta läheb mängust välja - "surnuaeda". Samuti on kaklemine, löömine, tõukamine jne. keelatud ja keelust üleastuja - lahkub mängust.

Kinni ei tohi kedagi hoida - vaid ainus koht, mida võib vastasmängijal puudutada ja kust kinni võtta, on elulint - muidugi ettenähtud piirkonnas.

Kui vastane on lipuringi sissetunginud ja kavatseb lipu röövida, siis peab ta sealt lipp käes lahkuma s.t. lippu ei tohi sealt käest kätte visates ära viia - välja heita, küll võib seda teha aga väljaspool linnust mängu piirkonnas.

Ka ei tohi kaitsjad lipust ega lipu vardast kinni võtta ega hoida, ega lippu tagasi kiskuda, mitte enne kui lipu hoidjalt on lint ära võetud.

Kui lipu rööviija on aga langenud - siis võib igaüks "elav" mees lipuga tagasi linnusesse joosta või vastaspoolne mees lipuga edasi joosta oma linnuse poole - oleneb sellest, kes esimesena kohale jõuab ja lipu haarab.

Vahekohtunikud - mängujuhid peavad silmas pidama linnuse piirkondi, lipu ringe ja lippe. Lipuga põgenemisi ja üksikmeeste "võitlusi", et vältida arusaamatusi, reeglite rikkumisi, valesti tõlgitsemisi ja kõiki eksimusi.

Meeles pidada:

Aus võitlus mees mehe vastu, mitte mitmekesi ühe vastu!

Mitte mingisugust kakelust!

Elulindid olgu nummerdatud ja registreeritud (nimekiri mängujuhi käes), et vältida lisalintide tekkimist s.t. "kahe eluga meeste" lahinguväljale ilmumist.

Elulindiks on sobivam pael - plastpael.

Linnusesse tungija, ruudu sees, loetakse puutumatuks - ta elulint jääb alles, kui ta puudutab vähemalt käge või jalaga lipuringi - s.t. et ta käsi või jalg on lipuringi piiri peal kui ta tabatakse.

- 10 -

Kui kahel võitlejal on teine-teise elulint peos, aga need ei ole veel puruks tõmmatud, võib võtluse katkestada - tasavägiseks lugeda, kui aga linnid on mõlemal katki tõmmatud - ära käsivarrelt, mis on korraga sündinud - siis langevad mõlemad välja.

Tasavägisuse korral, see on vahekohtunike määrata, lähevad mõlemad võitlejad oma linnustesse tagasi, kust uuesti võivad startida.

Mäng loetakse lõpetatuks ja üks pool võitjaks:

- kui vastase lipp on ära toodud ja lehvib äratoojate linnuses nende lipu kõrval.
- kui vastase mehed on kõik langenud.

Mäng loetakse tasavägiseks - viiki:

- kui mõlemad lipud on samaaegselt kohta vahetanud.
- kui mõlemad pooled on nii palju mehi kaotanud, et ei suuda enam pealetunge ette võtta ja mäng seisab n.ö. surnud punktis.

.

Põdra-jaht.

Mängijad jagatakse nõnda, et küttide arv on üks neljandik kogu mängijate arvust, ülejäänud on põdrad.

Põhiliselt sarnane "Linnuse vallutamisega". Elulintide asemel on põtradel sabad taga (linnid) ja küttidel teist värvi linnid ümber pea.

Mängujuht ja vahekohtunikud, endiselt valgete lintidega või mütsidega, saadavad põdrad padrikust välja suunaga kindlasse paika, rännakule läbi ohtliku metsa, kus ootavad ja luuravad kütid. Kui põdrad suudavad hiilida ja joosta läbi selle ohtliku metsa oma kindlasse paika peitu ilma et nad sabad kaotavad - on nad võitjad - või kui ka üks ainus põder tuleb küttide ahelikust läbi - on ta võitja.

Kütid võivad põtru püüda ainult sabadest, tõmmates neil 40-50 sm. pikkused plastlinnid - sabad, tagant ära. Ilma sabata põder loetakse tabatuks ja langeb mängust välja.

Põtradel on võimalus endid kaitsta, kui neid on kolm või enam koos - panevad seljad vastamisi, moodustades nõndaviisi oma ette kaitseringi ja hakkavad valjult "mõirgama" ja abi kutsuma. Selle kisa peale peavad vahekohtunikud või vahekohtunik kohale tulema, kes siis kütid ära viib, umb. 50 m. eemale, kust annab siis startisignaali, mis on ühine põtradele kadumiseks ja küttidele uueks pealetungiks.

- 11 -

Põtrade varjupaik on nõõridega või lintidega märgitud ala (nagu linnuse ala) sinna ei tohi kütid tungida, küll võivad põdrad sealt välja joosta, kui näevad üksikuid kaaslasid küttide ees põgenemas, et neid salka võtta ja kaitseringe moodustada. Nõnda kaitseringide moodustamisega saavad liikuda lähemale varjupaikale - päästeks viimaks oma sabad-ja naha.

.

Viljandi lossi saladus.

Viljandi lossi varemeis on suur varandus peidus. Seda varandust valvavad tondid. Paljud varanduse otsijate salgad on püüdnud öösi varemetesse tungida, sest varandust saab avastada vaid öösel, et peidupaika avastada ja varandust ära tuua, aga tontide valve on tugev ja terve ettevõtte raske ja kardetav.

Tondid kannavad valgeid peakatteid, milles suured silmade ja suu augud, samuti on kõik tondid varustatud nähtamatute kiirtega - s.t. igal tondil on vägev taskulamp.

Varanduse otsijad, neid võib olla mitu salka, kes võivad endid maskeerida ja tundmatuks teha, aga iga salga liige peab kandma mingisugust salga tunnust, mis märgib tema kuuluvust teatavasse salka, näiteks - värvilint, erilist mütsi, kraed v.m.

Lossi varemed kujutavad enesest 50 m. läbimõõduga hiigelringi, mille välisjoonel valvavad tondid oma kiirtega. Keset lossi on varandus peidetud, kullast või taoline, maa sisse kaevatud, puu otsas või kus tahes, aga peab keskpunktis olema.

Tondid seisavad ringi äärtel seljad ringi keskpunkti poole, nad näevad ainult otse ette s.t. nad tohivad lampidega valgustada ainult otse ette nii kaugele, kui lambid võtavad.

Tondid hüüavad kohe, kui nad kedagi lambi valguses näevad, kas nime järgi, kui lossihiilija ära tunnevad või salga tunnue järgi. Kui salga liige on saanud nõnda palju hüüdeid või hoiatusi, kui salgas on liikmeid, langeb üks salga liige välja. Sellega algab sellele salgale uus hoiatuste periood - üks hoiatus aga vähem, kuna salgas on üks liige vähem.

Kui mõni salk on tontide valverõngast läbi tunginud lossi varemetesse, võivad nad seal vabalt varandust otsida, kuni selle leiavad.

See salk, kes esimesena varanduse leiab on varanduse omanik ja

võitja salk.

Mäng lõpeb ja võitja salk jagab varanduse oma vahel - harilikult on varanduse kastis õunu, shokolaadi, kuivikuid ja taolist. Kui tontidelt tuleb palju hoiatusi, millised kõlavad näiteks: "Tont näeb sind, sinine kübar" (kui salga liikmed kannavad kõik sinisest paberist mütse salga tunnusena) või "Tont näeb sind kollane krae" (sellel salgal on tunnuseks kollane krae kaelas) - võib nõnda juhtuda, et salgad kõik üksteise järele välja langetavad - siis jääb varandus tontide valdusesse (ka võib see olla nõnda peidetud mängujuhi poolt, et ka tondid ei tea, kus see asub ja peavad ringi keskpunkti ise läbi tuhnima - muidugi leiavad nad varanduse lõpuks) ja siis jagavad nad varanduse ise omavahel ära - ja oh, seda tontide pidu siis!

.