

CIJENA D 30.—

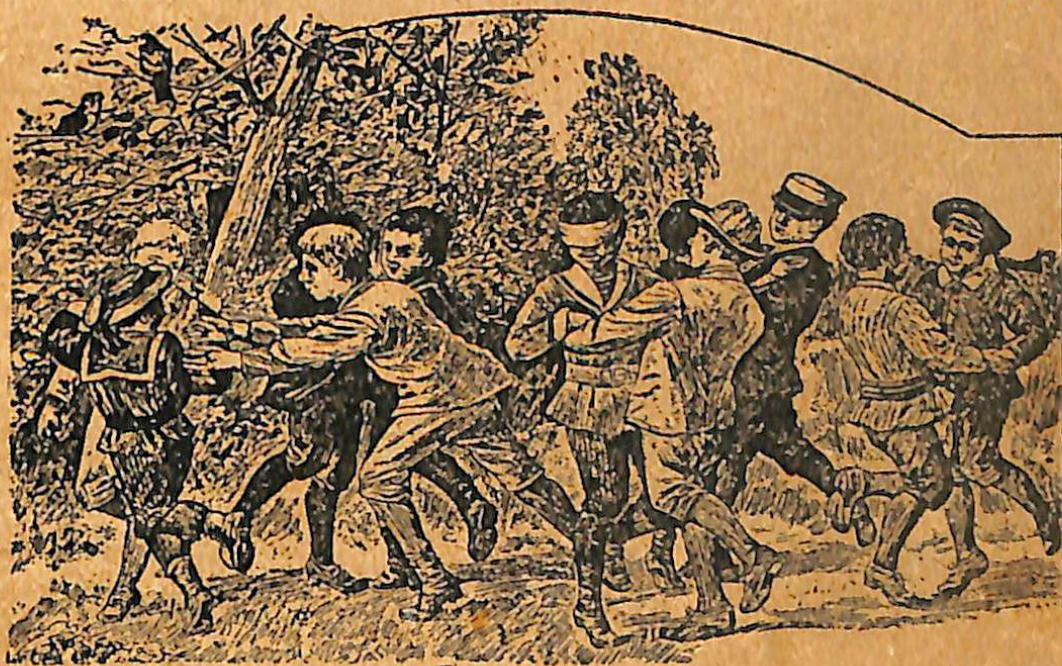
ZAVOD ZA FIZIKLODGOJ
ZAGREB

V-19

IGRE

ZA DRUŠTVA I ŠKOLE

III. NADOPUNJENO I POVEĆANO IZDA-
NJE SA DODATKOM MODERNIH IGARA



SA 66 SLIKA

ZAGREB 1925.

NAKLADA NARODNE KNJIŽNICE, VOJNIČKA UL. 13.

NARODNA KNJIŽNICA

Godišnja pretplata D 100.

- Sv. 1.—5. Ivo Vojnović: Dubrovačka trilogija. S predgovorom M. Lisičara. Elegantno uvezano D 30.—.
- Sv. 6. Emerson: Napoleon. D 3.—.
- Sv. 7. L. N. Tolstoj: Tri smrti. Čim ljudi žive. D 3.—.
- Sv. 8.—14. Anatol Frans: Zločin Silvestra Bonara, člana instituta. Elegantno vezano D 25.—.
- Sv. 15.—21. M. J. Ljermontov: Junak našega doba. Sa slikom piščevom D 15.—, vezano D 20.—.
- Sv. 22.—24. Branko Radičević: Izabrane pesme. Uredio V. Čorović D 5.—, vezano D 10.—.
- Sv. 25. B. Gj. Nušić: Knez od Semberije. Istorijska scena. Danak u krvi. D 3.—.
- Sv. 26.—30. Sil. Vara: Engleski državnici (Lloyd George, Balfour itd.). M. Nordau: Clemenceau. D 5.—.
- Sv. 31.—35. Le Bon: Psihologija revolucija I. D 10.—.
- Sv. 36.—40. F. M. Dostojevski: Bijedni ljudi. D 10.—.
- Sv. 41.—45. H. Sienkiewicz: Pripovijesti. D 10.—.
- Sv. 46.—48. Knut Hamsun: Nitkov. Iz skitničkog života D 5.—.
- Sv. 49.—53. Borisav Stanković: Vrela krv. D 10.—.
- Sv. 54.—56. M. Vsevolod Garšin: Crveni cvijetak i druge priče. D 5.—, vezano D 10.—.
- Sv. 57.—60. F. M. Dostojevski: Igrač. Roman iz bilježaka mladog čovjeka. D 15.—, vezano D 20.—.
- Sv. 61.—69. Gobineau: Preporod u Italiji. (Renesansa). I. knjiga: Savonarola. — Cezare Borgia — Ilustrirano. D 12.—, vezano D 17.—.
- Sv. 70.—72. Јосип Козарац: Тена. Д 5.—.
- Sv. 73.—80. Gobineau: Preporod u Italiji. (Renesansa). II. knjiga: Julije II. — Leo K. — Michelangelo. — Ilustrirano. D 13.—, vezano D 18.—.
- Sv. 81.—90. Dr. Bidlo: Povijest Rusije od početka XIX. stoljeća do naših dana. D 30.—, vezano D 38.—.
- Sv. 91.—98. Emile Zola: Grieh abbé-a Moureta. Roman. 400 stranica. D 30.—, vezano D 38.—.
- Sv. 99. T. G. Masaryk: Jan Hus. D 5.—.
- Sv. 100. (Jubilarni broj) Strossmayerova čitanka. D 15.—.
- Sv. 101.—103. E. A. Poe: Neobične priče. Sa slikom Poe-ovom i njegovom biografijom od Ch. Baudelaire-a. D 15.—, vezano D 20.—.
- Sv. 104.—106. Anatole France: Komična historija. D 15.—, vez. D 20.—.

Prof. Dr. FRANJO BUČAR:

IGRE ZA DRUŠTVA I ŠKOLE

Treće nadopunjeno i povećano izdanje
s dodatkom modernih igara.

Sa 66 slika



Zagreb 1925.

Naklada „Narodne knjižnice“, Vojnička ul. 13.

ZAVOD ZA FIZIČKI ODGOJ
ZAGREB

V - 19

2971
1955

Predgovor III. izdanju.

Jačajmo se!

Kako je nastala potreba, jer su sve dosad izdane zbirke igara na hrvatskom jeziku već davno rasprodane, priredio sam ovo treće izdanje svojih »Igara za društva i škole«, koje sam prema dosadanjem svom mnogogodišnjem iskustvu donekle promjenio i znatno opet nadopunio. Naročito sam prama sadanjem duhu o igranju omladinskih igara uzeo u ovu novu zbirku svojih »Igara« i neke najpopularnije moderne igre, koje su jur raširene po cijelom kulturnom svijetu, a donekle već i kod nas, jer mi je mnogo do toga stalo, da se i naša omladina upozna s tim novim načinom modernog tjelesnog odgoja.

Knjizi sam dodao i napomene i upute za igranje, iz koje će vođa saznati sve što je nanužnije za korisno i dobro izvođenje gimnastičkih omladinskih igara. Igre su poredane prama školskim godištima. U I. i II. godištu su sve igre zajedničke za dječake i djevojčice, dok su od III. godišta odabrane igre napose za dječake i napose za djevojčice. Nekim igrama su dodane i pjesmice, uz koje se one obično igraju, te se vođe igara napose upozoruju, da njeguju što više pjesmu uz igre. Za mnoge igre izabrať će učitelj i još koje druge poznate pjesmice. Samo se po sebi razumije, da se imade građivo uvijek ponavljati prije nego li se ide dalje, jer samo onda je postignuta svrha kod igranja, ako se igre dobro nauče. Uz igre dodane su i slike, koje će ujedno ilustrovati neke najvažnije momente kod igranja. Neke slike uzete su iz originalnog albuma tečajja za učitelje gimnastike u Zagrebu te albuma zagrebačkih pučkih škola za parišku izložbu, koji se nalazi u školskom muzeju. Ostale su slike izabrane iz raznih zbirka, koje su za ovo djelo upotrebljene. Uz razne ove igre mogu se dodati i neke druge narodne i lokalne igre, no vođe igara neka pripaze, da bude izbor

udešen prema školskim godištima, te spolu i dobi školske mladeži. Držim da je za naše prilike još uvijek podesnije izdavati zbirku igara udešenu prema godištima, kako su razdijeljene i mnoge druge strane zbirke, nego po spravama za igranje ili bez sprava, jer naše učiteljstvo treba još određeni točni priručnik za rukovođenje igara sa školskom mladeži isto tako kao što to zahtjeva i naučna osnova.

Igre, koje se spominju u Dodatku, te Igre za vježbanje uha i oka, jednako kao i Moderne igre, upotrebljavaju se samo za odrasliju i napredniju omladinu, koja je već prošla sve obične igre te privikla disciplini kod igranja, bez koje se ne može pomisliti izvođenje nikakvih ovećih i težih omladinskih igara.

Da je došlo do novog izdanja »Igara« moram da se napose zahvalim »Narodnoj knjižnici« u Zagrebu, koja je preuzela u svoju nakladu izdanje ove zbirke igara, te bivšoj Pokrajinskoj upravi za Hrvatsku i Slavoniju, odjelenju za Prosvjetu i vjere, koja je iz svoje Naklade školskih knjiga dobrovoljno odstupila većinu upotrebljenih klišēja, osim toga rukopis povoljno ocijenila.

Osim literature, koja je spomenuta u dosadanjim izdanjima mojih igara, rabio sam kod izradbe ove knjige poglavito još ove zbirke igara:

Браздил Ант.: Гимнастичке игре за школе, друштва и војску
Београд, II. izdanje 1923.

Илић Драг.: Дечје игре с мелодијама. II. izdanje, Београд 1911.

Jory Oskar i Dr. Fr. Bučar: Vježbe u tlu te Igre u prirodi.
Zagreb 1917.

Pivko Ljudevit dr.: Telovadne igre. I. dio g. 1921., II. dio 1922.
Maribor.

К. П. Шарчевић: Дечје игре и гимнастика. Београд 1920.

Na USKRS godine 1925.

Prof. dr. Franjo Bučar.

I. GODIŠTE.

Mace.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Djeca se uhvate u kolo. Jedno dijete usred kola bude »mače«, a drugo izvan kola bude »maca«. Maca mijauče, a jedno od djece iz kola pita: »Što tražiš maco?« — »Tražim svoje mače«. »Kakvo ti je?« »Bijelo i šareno — dibom¹ pokriveno«. Nato sva djeca pruže po jednu nogu i pitaju: »Je li ovo?« — »Nije«. Zatim ono dijete, što je u sredini kola (mače), pruži nogu, te pita: »Je li ovo?« — »Jest«. Taj se čas sva djeca razbjegnu, a za njima trče i maca i mače, te koga ovi uhvate, onaj ih u budućoj igri zamjenjuje.

Mačke i miša.

Broj igrača 10—30. Mjesto za igranje ima biti ravno i 20—30 koraka u širinu i daljinu. Može se igrati i u dvorani.



Slika 1.

¹ Svilom.

Igrači se uhvate za ruke i sastave široko kolo pruženih ruku, čelom unutar kola okrenuti. Dvojicu igrača odabere vođa igre napose, jedan bude mačka, a manji i spretniji bude miš. Zadaća je igre, da mačka ulovi miša ili da ga udari rupcem.² Dok je mišu slobodno trčati na sve strane kola i izvan kola, brani se mački ulaz i izlaz iz kola, te ga ona mora silom ili na lukavi način uloviti.

Kad mačka ulovi miša, onda se odaberu druga dvojica, i to ili po redu u kolu, ili onaj par, kod kojega je mačka prošla i ulovila miša. Ne ulovi li mačka skoro miša, ima se odrediti drugi mačak, da ne postane igra dosadnom, i da se što više igrača kreće. Gibanja radi može se odrediti, da se i čitavo kolo pomiče bud desno ili lijevo uz poznatu koju pjesmicu. Na pr.:

Veselo.



Mi - še, mi - še, bje-ži, pa - zi!. Da te ni - tko



ne-po ga - zi, huš, huš, huš, huš, huš, huš, huš huš! Bje-ži



mi - še huš, huš, huš.

Mački se brani ulaz u kolo na taj način, da se spuštaju i dižu ruke.

Da bude igra što življa, mogu se sastaviti i dva kola, osobito ako je igrača više od četrdeset. Jedno kolo bude manje, te se namjesti u drugo veće kolo. Jedno kolo na pr. smije propuštati samo miša, a drugo samo mačku. Na vanjskom kolu ostavi se na desnoj strani otvor ili vrata, gdje je slobodan prolaz za mačku i miša, a na drugom se kolu otvore vrata na protivnoj strani. Oba kola mogu se i kretati, jedno nalijevo, a drugo nadesno. — Nadalje mogu se

² Mlatić ili tura.

stvoriti i dva kola jedno uz drugo spojeno sa dva najjača igrača sa svakoga kola, koji se međusobno naslone leđima, te prekrste naizmjenice ruke. Dotična četvorica držat će spojene ruke uvis i tako će nastati vrata, a ti igrači bit će vratari. Vrata moraju biti za mačku i miša otvorena. Može se načiniti i usko kolo, pa se ostavi nekoliko otvora, gdje prolaze mačka i miševi.

Živahnost igre može se još povećati, ako se odaberu dvije mačke i jedan miš, ili obrnuto, ili dvije mačke i dva miša, ili ako se mački dozvoli slobodan prijelaz. Kad je više mački i miševa, može se opet odrediti, da svaka mačka lovi oba miša, ili da određena mačka lovi samo određenoga miša. U tom slučaju mogu se mačke i miševi označiti i na koji vidljivi način, na pr. ako omotaju rubac oko desnoga ramena, ili posebnom kapom ili šeširom.

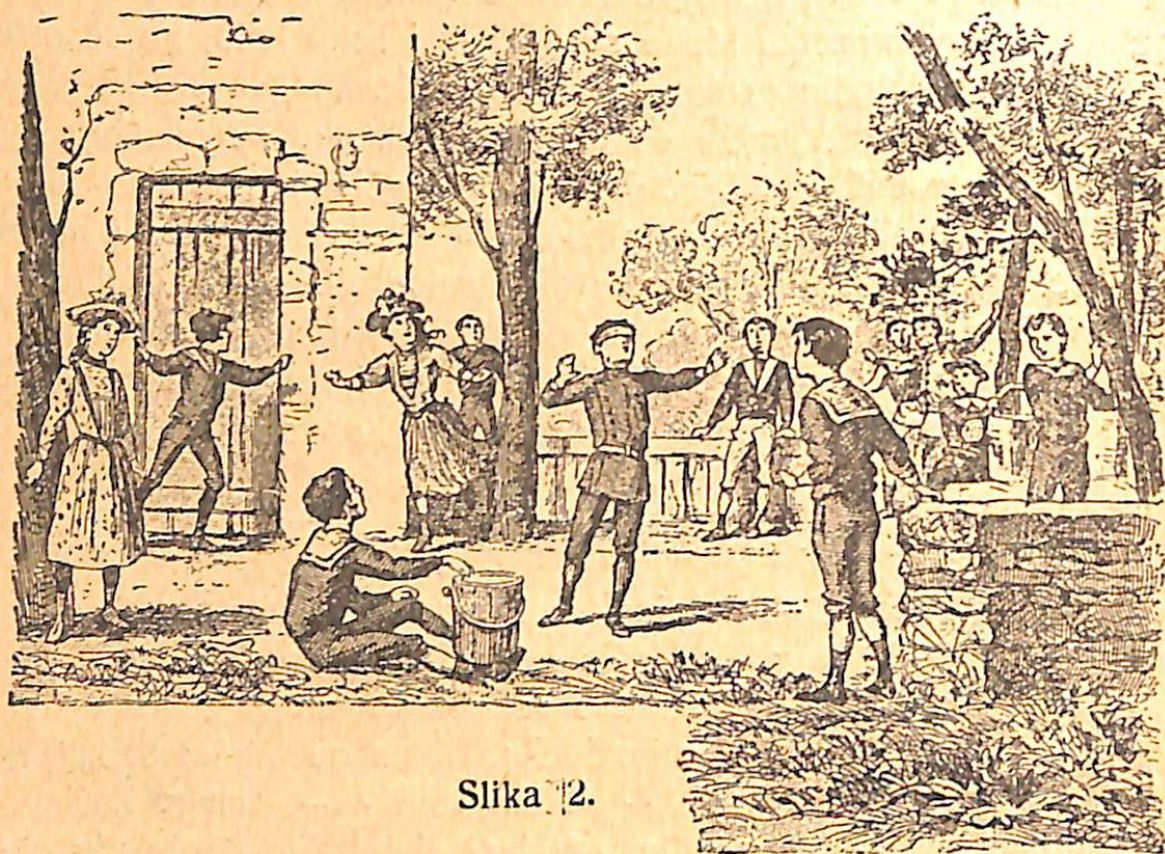
Slijepoga miša.

Broj igrača 10—30. Mjesto za igru mora biti ravno, u širini i duljini od 20—30 koraka. Može se igrati i u dvorani.

Jednome od igrača zavežu se oči, te ga se zavrta nekoliko puta na mjestu, da izgubi orijentaciju. Djeca ga pitaju: Šišmiš gdje stojiš? — Na šiljatoj iglici! — A što radiš? — Kuham kašicu. — Imaš li žličicu? — Nemam je. — Nadi si je! Drugi trče okolo slijepoga miša, nekoji na prstima, da ih se ne čuje, a slijepi miš nastoji, da koga ulovi. Koji bude ulovljen, postane slijepi miš. Ili slijepi miš poviče: stoji! i svi moraju stati na onom mjestu, gdje se upravo nalaze. Koji bude prvi ulovljen, nastavlja igru kao novi slijepi miš. Igrači moraju paziti, da slijepi miš ne udari o kakav predmet ili da ne posrne. U tu svrhu može se stvoriti i veliko kolo, u koje se zatvori slijepi miš s nekoliko igrača.

Igra se može i na taj način igrati: Slijepi miš imade u ruci batinu, te njome udara pred igračima, koji se slobodno ili u kolu kreću amo i tamo naokolo njega. Pred kojim igračem slijepi miš udari, onaj mora stati. Sad pita slijepi miš: »Kako pas laje? kako pijetao kukuriče? kako mačka mijauče?« i t. d. ili jednostavno: Hm! Dotični igrač mora odgovarati, ili ako slijepi miš pogodi tko je, onda isti igrač postane slijepim mišem, a igra se na jednaki način nastavlja. Ili kad slijepi miš na taj način nekoga zaustavi, uzme ga

u kolo te ga opipava, i tako pogađa, tko je. Ne pogodi li, mora i dalje pogađati, pogodi li, postane prepoznati slijepim mišem, te se igra na isti način nastavlja. Opipavanje ne smije biti nepristojno.



Slika 12.

Kad se igra na polju, može se turiti šešir ili kapa preko očiju, te onda ne treba igračima oči rupcem zavezati, ili se mogu za to načiniti napose kape od papira, ili što slično.

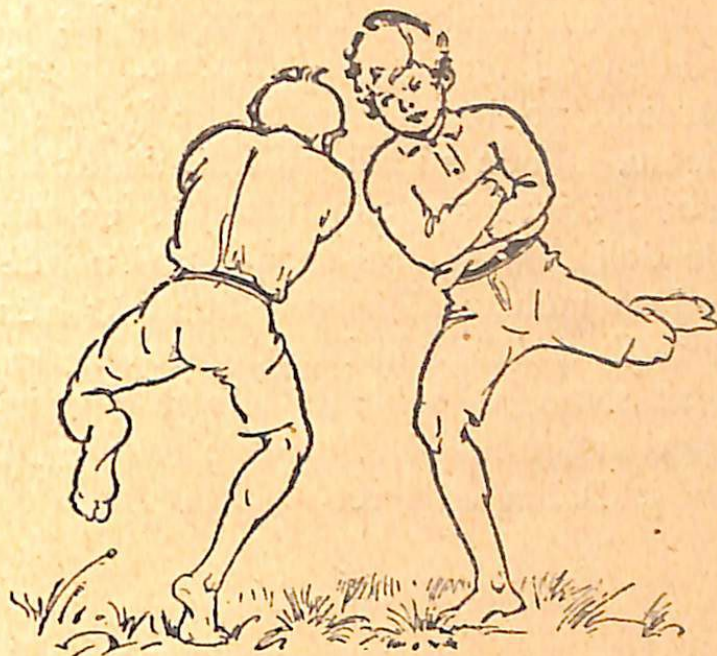
Inačica. Igrači stoje na mjestu, a miš ide naokolo i lovi igrače, ili se igrači sjednu, a miš dolazi pojedincima i hvata ih po glasu.

Skakutanja na jednoj nozi.

Broj igrača 10—20. Igralište mora biti određen prostor, najbolje pačetvorina, od 10 m širine, a 20 m duljine. Igralište po volji, a može se igrati i u dvorani.

Glavni uvjet skakutanja na jednoj nozi jest naravno da se ne stane na drugu nogu. Dočim se na jednu stranu na pr. lijevu, poredaju svi igrači, odredi se na drugoj strani, 2 m prije desne po-

prijčne međe pačetvorine, posebna crta, koja nam predstavlja granicu skakutanja. Na dani znak poletit će određeni broj igrača (2–3) skaćući najprije na lijevoj nozi do protivne međe. Taj broj ne smije biti prevelik, da se igrače može kontrolovati. Međa od 2 m razmaka pred poprijječnom crtom pačetvorine određuje se zato, da se ne bi koji igrač u prevelikoj žurbi i revnosti zaletio i udario o zid, kao na pr. kad se igra u dvorani, gdje zidovi predstavljaju poprijčne crte pačetvorine. Iza toga skakuće drugi red igrača (3–5) i t. d., dok se ne obredaju svi igrači. Drugi red igrača skakuće sad na desnoj nozi, treći opet na lijevoj, i t. d. Po-



Slika 3.

bjednici uvijek odstupaju, a konačno poredaju se svi pobjednici na jednu stranu, te se natječu u skakutanju, da se konstatuje, koji je konačno pobjednik. Igra se oteščava na taj način, da se odredi, da najprije svi igrači skaću na lijevoj nozi; a kad se konstatovao pobjednik na lijevoj nozi, da se opet svi zajedno natječu na desnoj nozi, pa da se tek onda konstatuje, koji je pravi pobjednik: t. j. koji bude najbolji u skakutanju na lijevoj i desnoj nozi. Ili se može odrediti, da svaki igrač skače na onoj nozi, na kojoj je vještiji.

Kod te igre mora se paziti naravno i na to, da jedan igrač drugome ne smeta, bud hotice ili nehotice za skakutanja, jer takav mora onda iz igre, kao i onaj, koji bi za skakutanja promijenio nogu.

Rupca skrivati.

Broj igrača 10–20. Igralište po volji. Može se igrati i u dvorani.

Za igranje uzimlje se pleteni rubac, koji se dodijeli ždrijebom ili po volji jednome igraču. Svi ostali igrači sakupe se na jednu stranu i okrenu leđa u zid ili na jednu stranu te žmire. Prvi igrač pođe sa rupcem, i sakrije ga gdje god mu drago na igralištu ili u opominje uvijek glasno pojedine drugove, ako su blizu rupca, da je: dvorani. Na dani znak polete svi igrači, te traže rubac. Prvi igrač toplo, vruće; a ako su daleko od rupca, da je: hladno, studeno. Kada napokon jedan od igrača nađe rubac., poviče: Evo rupca! te se zaleti udarajući po leđima na ostale igrače, dok ih sve ne stjera na staru metu, otkuda su bili pošli. Onaj, koji je rubac našao, sakriva dalje rubac, i igra se tako nastavlja do mile volje. Dobro je da je meta što dalje, da se kraj toga što više trči. Igrači ne moraju odmah trčati na metu, već mogu i naokolo trčati, a onaj, koji imade rubac, mora ih onda goniti i ćerati, dok se ne vrati na metu.

Razumije se samo po sebi, da nije dopušteno, da igrači na meti, dok onaj prvi rubac sakriva, gledaju za njim. U takovom slučaju dotični biva isključen od igre.

Tri u školi učenice.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

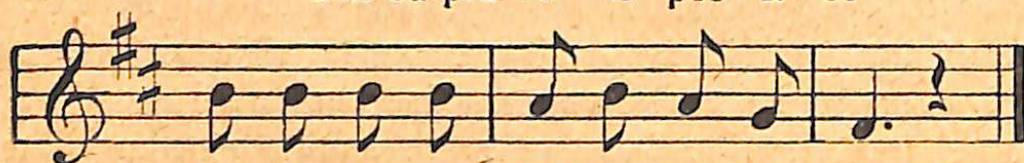
Djevojčice se uhvate u kolo. Usred kola stoje tri djevojčice.

Kolo pjeva:

Umjereno.



Tri u ško-li u - če - ni - ce, Ni - ti pi - šu.
Baš su pra-ve to pče - li - ce



ni - ti ri - šu, sa - mo ra - de to.

One učenice učine neku kretnju rukama, a tad cijelo kolo njima podražava i pjesmu ponavlja. — Oponaša se kako se šije, reže škarama, krpaju cipele, čiste cipele, pere lice, gladi rublje, svira na razna glazbala, i t. d.

Male tice.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

U kolu sabrane djevojčice izaberu jednu, koja će predstavljati »tica«. Ta skakuće ispred ostalih okolo po kolu. I ostale se djevojčice kreću u kolu te pjevaju:



Do-le-tje - la ma - la , ti-ca i sje - la mi



na no - gu a u klju - nu no - si li - stak



i od maj - ke po-zdrav mi.

Kod posljednje riječi »pozdrav mi«, stane »tica« kojoj djevojčici na nogu posve lagano. Tada dotična, kojoj je »tica« stala na nogu, po gornjem napjevu sama pjeva:

Mala tico, leti dalje
Sa srdačnim pozdravom,
Ne mogu te ja sprovesti,
Moram ovdje ostati.

Sada ova stupi u kolo, bude »tica« i igru nastavlja.

Kolo se kreće najprije desno, a onda lijevo, što se poslije uvijek ponavlja.

Tri tičice.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Djeca se uhvate u kolo, a jedno od njih stoji usred kola. To je tičar. Njemu su oči zavezane. Kolo se okreće oko toga tičara, pa pjeva:

Umjereno,



mf Tri ti - či - ce go - ru pre - le - tje - še
Pr - va no - si kla - sak od pše - ni - ce

Brže.



Sta - ni der ti - co, sta - ni der stan po - če - kaj samo malo



kod me - ne, kod me - ne.

Poslije dovršene kitice, kolo stane. »Pogodi me tičicu malu!« viče kolo tičaru. Tičar ide do na kraj kola, pa pogada, koga je ulovio. Ako pogodi, onda onaj ide za tičara; ako ne, onda se pjesma nastavlja sa starim tičarem.

Lovica.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Jedan od igrača bude određen, da lovi. Čim dotični poviče: 1. 2. 3! razlete se svi igrači po čitavom prostoru, a lovac nastoji, da koga ulovi. Dovoljno je, da ga samo lako udari rukom ili rupcem. Čim bude koji udaren, lovac poviče glasno: Ivica (Mara) lovi! i tako se igra nastavlja dalje po miloj volji. Ako se odrede granice igrališta, ne smiju igrači preko tih granica. Ako koji igrač preleti

granicu, imade to lovac odmah glasno najaviti, i dotični, koji je prešao granicu, lovi dalje.

Ako lovac dulje vremena ne može nikoga da ulovi, odredit će vođa igre drugoga lovca, i to glasno najaviti.

Igrači se mogu spasti od lovca, ako naglo čučnu, ako se sjednu, uhvate za koje drvo, kleknu, legnu ili skoče na leđa kojeg druga, u kojem slučaju ih lovac ne smije udariti. Jednako se mogu odrediti i mete ili četvorine, kamo mogu igrači prebjeći i spasiti se.

Inačica. Ova se igra može igrati i na taj način, da onaj, koji goni, trči ili lovi to čini na jednoj nozi ili četveronoške.

Sadio sam bosiljak.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Djeca stoje u vrsti i drže se za ruke. Pjevaju:

Polagano.



Sa - di - o sam bo - si - ljak, sa - di - o sam



bo - si - ljak u na - še - mu cvjet - nja - ku u na - še - mu



cvjet - nja - ku.

1. Sadio sam bosiljak
U našem cvjetnjaku.
2. Ajdemo ga gledati,
Je li koji procvao.
3. Berimo ga tri kite;
Jednu tebi za šešir.
4. Drugu meni u njedra,
Treću sobom uzмимо.
5. Tad pođimo u goste
Staroj našoj majčici.

Za prva četiri takta stupa se koracima naprijed, a naredna četiri takta opet natrag. Poslije svršene pjesmice okrenu se svi celom natrag i igra se nastavlja. Ako je više učesnika, uredi se dvije vrste jedna protiv druge, te se na koncu izvede čitavi okret, i tako se igra nastavlja. Mjesto običnih koraka može se od česti upotrijebiti i poskakivanje i promjena koraka kano uvod u plesne korake.

Pogađanja imena.

Broj igrača 10–30. Može se igrati i u dvorani.

Djeca se uhvate za ruke i sastave kolo. Sva djeca okrenuta su licem iz kola. U sredinu kola postavi se jedno dijete, kojemu se zavežu oči. Svako dijete javlja se promjenjenim glasom, te pita: Kako mi je ime: Onaj u sredini mora da pogađa od koga je taj glas. Kada pogodi, ide u kolo, a na njegovo mjesto dođe drugi. Onaj, koji pogodi, okrene se licem u kolo, a igra se nastavlja dalje.

Prodaje tica.

Broj igrača 10–20, može se igrati i u dvorani.

Igrači posjedaju u kolu po podu ili na travu. Jedan od djene svakom od djece imena raznih tica. Drugi od igrača stoji po strani i čeka dok svaki igrač dobije svoje ime. Taj što stoji na strani, je kupac, a onaj što dijeli imena, je gospodar. Kad svaki igrač dobije svoje ime, dođe kupac, te zatraži od gospodara razne tice, na pr. lastavicu, češljugarku, kosa i t. d. Ako kupac pogodi ticu, koja se nalazi među igračima, onda ova mora da bježi, a ako je kupac uhvati, ona više ne igra. Ako je ne uhvati, ona se povraća natrag među ostale tice, i tako se igra nastavlja dalje.

Cvijeća.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači posjedaju u kolu po podu ili na travu. Jedan od igrača je vrtljar. On daje svakom igraču po jedno ime raznog cvijeća. Dva igrača stoje po strani, da ne čuju nadjevanje imena. Jedan je anđjeo s palicom u ruci, a drugi je vrag. Najprije dođe

anđeo i veli: Cincin — bonbon! Vrtljak upita: Tko je to? Anđeo odgovori: Anđeo sa zlatnom palicom. — Šta želiš? — Cvijeća. — Kakovog? Sada anđeo pogađa, a koji cvijet pogodi, onaj odvede anđeo sa sobom. U to dođe đavao, te zove: Bumbum! — Tko to lupa na vrata? — Anđeo s rogovima. — Šta želiš? — Cvijeća. — Sada i đavao pogađa jednako, te odvodi cvijeće, koje bi pogodio. Kad je već sve cvijeće odvedeno, hvataju đavoli anđele, koji brzo kleknu, te ih tada đavoli ne smiju hvataći, te su spašeni. Na jednaki se način igra nastavlja dalje.

Igre u kolu.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Djeca se okreću u kolu najprije desno i pjevaju pjesmicu: Hajd u kolo dječice — Podajmo se ručice — Trajna nina nena — Trajna nina, hop, hop, hop! Kad se pjeva trajna nina nena, i t. d., onda kolo stane a djeca po taktu plješću rukama. Poslije toga se kolo kreće nalijevo i igra se jednako nastavlja.

Medved bere jagode.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Uhvate se u kolo djevojčice. Jedna od njih stoji u sredini kola. Djevojčice pjevaju:

Dosta brzo.



Me-dvjed be - re ja - go - de, me-dvjed be - re



ja - go - de. me-dvjed be - re ja - go - de.

Medvjed bere jagode
U široke mjerice,

Otud idu čauši,
 Pa medvjeda za uši.
 Medvjed stane plakati,
 Pa se njima moliti.
 Tješila ga lisica,
 Kurjakova sestrice:
 Nemaj medo plakati!

Kad svrše pojedini stih, onda ona djevojčica iz sredine kola dođe k jednoj djevojčici, uzme je za ruku i reče: hodi, mala jagodice! Nato ona izabrana djevojčica pođe u sredinu, a igra se nastavlja. Poslije svakoga stiha kreće se kolo najprije lijevo, a onda desno.

Pleter-kola.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Djevojčice se uhvate u kolo. Kolo se kreće naokolo lijevo, a uz to se pjeva označena pjesma:

Umjereno



Ej, ple - ti ko - lo, ej, da ple - te - mo
 Ej, ko - ga će - mo, ej, Ma - ru l'je - pu,

Brže.



Ej, le - lu ja - ku. ej, le - lu - ja.

Kad se pjesma svrši, onda sve djevojčice čučnu, osim one, čije se ime spomene. Dotična se na mjestu jednom okrene, i igra se nastavlja kolom nadesno. Tako se obređaju naizmjenice sve djevojčice. Nakon toga što su se sve izmijenile, držeći se čvrsto za ruke, trče u napetom kolu sad lijevo sad desno, dok koja ne popusti, a kolo se rasprši.

Dječje koračnice.

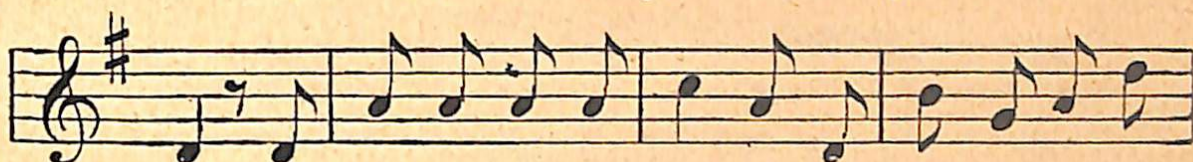
Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Djeca su u vrsti. Prvu kiticu pjevaju tiho, a uz to posve lagano koracaju naprijed. Drugu kiticu pjevaju glasnije, a uzato je i korak jači. Treću kiticu pjevaju veselo, a uzato po taktu poskakuju.

Umjereno.



Mi i-de-mo la-ga-no na pr-sti-ći-ma



baš, da se ni-ti ne-ču-je ko-ra-caj ti-hi



naš, ko-ra-caj ti-hi naš.

Mi idemo lagano na prstićima baš
Da se ni ne čuje koracaj tihi naš.
Mi jesmo kano vojska, te složno stupajmo!
Udarajmo sad čvrsto, i nogom lupajmo.
Uz pjev i igru sada, ded' brže pokroči,
Al poslije knjizi tada, svak od nas poskoči!



krugu, i poslije zauzmu temeljni stav. Ona dvojica, koja trče, moraju trčati svaki na svoju stranu i zmijoliko pretrkivati između svakoga igrača. Kod toga se mora paziti, da se koji ne požuri odviše, i da ne ispusti kojega igrača, te da dođe prije na svoje mjesto. Gdje se oni igrači, koji trče, sastanu, moraju se i opet okretati ili što slično, te opet na isti način zmijoliko pretrkivati, dok dođu na svoje mjesto.

Igra se stupnjuje i na taj način, da obojica igrača, koji moraju trčati, bježe na svoje mjesto ili na jednoj nozi ili skakućući na obje noge, pruženo ili u čučnju.

Inačica. Onaj, koji imade rubac, položi ga na zemlju iza kojega igrača te poviče: Rubac leži! Nato se sva djeca razbjegnu osim onoga, za kojim leži rubac. Dotičnik digne rubac i trči za ostalima, dok koga ne pogodi. Pogođeni nastavlja igru.

Bubanaca.

Broj igrača 10—30. Mjesto za igranje po volji. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se stave u kolo čelom unutar i podadu si ruke. Jedan igrač trči izvan kola i udari kojega mu drago druga šakom ili rupcem u leđa, i trči dalje naokolo, da dođe i opet na svoje prazno mjesto. Udareni potrči protivnim smjerom, ili istim smjerom i nastoji prvoga preteći i doći na svoje staro mjesto. Po dogovoru može se i dva ili tri puta naokolo trčati, dok se zauzme mjesto, ili dapače od kola trčati do neke međe i natrag. Ili se obojica kad se u bijegu sastanu, zaustave i podadu ruke, te se na mjestu do tri puta naklone, ili okrenu do tri puta naokolo, a onda nek trče na svoje mjesto.

Da se igrom što više igrači pozabave i giblju, moraju biti uvijek drugi u igri, a ne jedni te isti, ili se također načini više takovih kola u isto vrijeme. Onaj, koji ne ulovi mjesta, nastavlja dalje igru dotle, dok jednoga ne preteče, te prvi stigne na svoje mjesto. Ako jedan igrač ne može dugo doći na svoje mjesto, te se trčeći suviše umorio, imade ga vođa igre zamijeniti sa kojim

drugim igračem, koji još nije trčao. Onaj, koji je već trčao, okrene se naprijed čelom, te ne trči više.

Inačica: Može se igrati i na taj način, da se obojica naječu unutar kruga, koji će stići prije na svoje mjesto. Ako su se igrači već dobro uvježbali, može se na isti način trčati i u pa-



Slika 6.

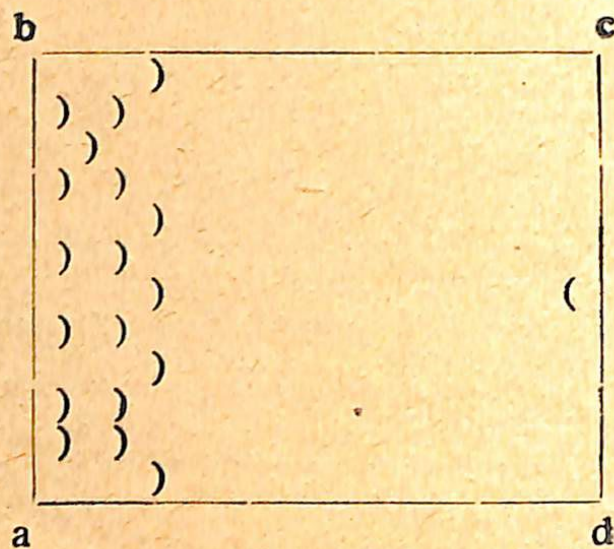
rovima, samo se mora paziti, da se parovi ne sukobe. Ili mogu i obojica trčati uz istu stranu ili do neke određene mete, pa opet na svoje mjesto.

Inačica: Igrači se stave u kolo po dvojica jedan iza drugoga. Jedan igrač stoji izvan kola i obilazi naokolo, dok jednoga ne udari rukom u leđa. Nato sva trojica zajedno polete naprijed naokolo, da što prije dođu na prazno mjesto. Onaj koji ostaje kao freći izvan kola, nastavlja igru. Može se igrati i tako, da se postave i po četvorica i petorica igrača jedan iza drugoga, te onda svi zajedno trče.

Vuka i ovce (Crnog čovjeka).

Broj igrača 10–50. Igralište po volji ali što veće. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se razdijele tako, da jedan »vuk« ode na jednu stranu, a svi ostali, »ovce«, na drugu stranu. Na svakoj strani odredi se međa na pr. zid ili crta. Na zapovijed vode igre: Ide vuk! potrče sve ovce najedamput na drugu stranu, a vuk nastoji, da koju ulovi. Vuk smije i dvije ili tri ovce uloviti, ako se to unaprijed odredi. Dovoljno je, da je udari samo rukom ili rupcem, jer inače se igrači rado trgaju, te može nastati i nesreća, ili će bar odijelo razderati. Ako vuk tri puta po redu ne ulovi ni jedne ovce, izabere se drugi. Ona ovca, koja bude ulovljena, postane također vukom. Tada dva vuka love ostale lovce, i to se tako dugo nastavlja, dok ne budu sve ovce pohvaćane. Koga vuk uovi, mora ga ponijeti na leđima na drugu stranu. Trčati se smije samo naprijed ili strance, nipošto pak natrag. Prekrši li ovca to pravilo, postane vukom, a prekrši li vuk to pravilo, ide iz igre. Posljednja ovca bude slijedećim vukom. Da se razaznaju vukovi od ovaca, obilježe se jedni kakovim znakom. Ili uzmu na pr. jedni šešire na glavu, dok su drugi gologlavi, ili zavežu jedni rupce oko ramena, i t. d. Ako se označe postrane granice, ne smiju ih pretrčati, jer inače se vuk i ovce kazne.



Slika 7.

Ova igra može se i na taj način igrati, da bude vuk u sredini u usko označenom prostoru od nekoliko metara, u t. zv. »šumi«, a da se ovce nalaze s lijeve i desne strane »na paši«, i nastoje prebjeći s jedne strane na drugu. Vuk ih u sredini na svom određenom prostoru nastoji uhvatiti, te se onda igra nastavlja kao i prije. Ne ulovi li vuk za trokrotnoga trčanja nikoga, izabrat će se novi vuk. Udarati smije se za trčanja samo po leđima. Jedna strana viče: Tko se boji vuka? a druga odgovara: Nitko: Vuk mora svakoga udariti tri puta. Njegovi pomagači ne mogu definitivno ovcu uloviti, dok je vuk ne udari po tri puta. Dok vuk dođe ulovljenoj ovci, može ona još i utéci, ili dođu druge ovce, te je odvuku i spasu. Kod toga se mora naložiti igračima, da ne bude svađe i tučnjave. Može se izabrati i »ovčar«, koji će braniti ovce od vuka. Ovčar ne može biti ulovljen.

Inačica od te igre jest, da se svi igrači razdijele u parove, te trče u parovima, a mjesto jednoga vuka imamo dvojicu, to j. također par, koji sada lovi na prijašnji način ovce u parovima. Kada je koji par u pogibli, da će biti ulovljen, može se dotaknuti rukom zemlje i onda je spašen. Ili ako je igralište u travi, mogu se ovce na taj način spasti t. j. očuvati od vukova, da se jednostavno bace na zemlju.

Može se i tako igrati, da se igrači podijele na dvije stranke. Jedna polovina stoji na jednoj a druga na drugoj meti. Vuk je u sredini, te hvata ovce, koje stoje na jednoj i drugoj strani.

Dana i noći.

Broj igrača 19—30. Igralište po volji, ali što veće. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se razdijele na dvije jednake čete po veličini i sposobnosti. Jedni predstavljaju »dan«, te se igraju u majama ili košulji, dočim će »noć« imati na sebi prsluke ili kapute. Ili će imati jedni šešire ili kape, a drugi ne. Na dvije strane igrališta odrede se međe crtom ili uza zid, a kroz sredinu povuče se također poprijeko jedna crta. Noć će se postaviti s jedne, a dan s druge strane crte, i to tako, da će svi lijeve noge staviti na crtu, a desnom se tako naprijed nagnuti da budu spremni na bijeg. Ako je

više prostora, stavit će se igrači i nekoliko koraka jedni od drugih.

Vođa igre, koji će se postaviti sa strane ili u sredinu između oba reda igrača, uzet će pločicu od lima ili drveta, s jedne strane bijelo a s druge strane crno oličenu. Kad baci tu pločicu, pogledat će, da li se je okrenula na crno to j. u noć, ili na bijelo to j. u dan, te će se prema tome uskliknuti jedno ili drugo. Poviče li »dan«, potrčat će »noć« k svojoj meti, a »dan« će nastojati da



Slika 8.

polovi »noć«. Onaj, koji bude ulovljen, mora prijeći među »dan« i svuće kaput, ili obrnuto. Zarobljenici moraju nositi svoje protivnike na leđima do srednje crte. Koji se krivo zaleti do protivničke međe, također je zarobljen. Ako igrači, koje se goni, polete na-
trag iz svog polja ili preko granica igrališta, postanu također zarobljenici.

Igra se nastavlja, dok s jedne strane preostane određeni broj igrača. Ili se zarobljenici stave izvan igre ukraj, usljed česa se onda igra prije svrši. Mjesto limene okrugle pločice upotrijebi se lako i novac, te se onda pazi na pismo i glavu.

Ina čica: Igrati se može i tako, da suigrači jedan drugome okrenuti i da svaki imade rubac u ruci.

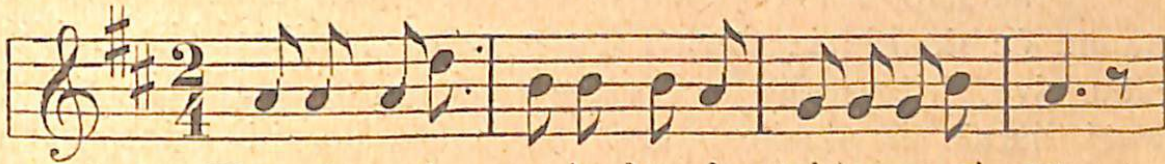
Na dani znak okrenu se naglo oni, koji moraju bježati i polete do svoje mete, a drugi ih tjeraju rupcima. Kad su na svojoj meti ne smije ih se više udarati. — Može se igrati i na taj način, da su obje vrste okrenute jedna prama drugoj. Na dani znak poleti na pr. Dan kroz redove Noći na protivnu stranu, a Noć lovi, koga uhvati.

Guske krasti.

Broj igrača 11—21, no uvijek na nepar. Igralište po volji. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se uhvate u kolo, te se kreću sad desno, sad lijevo, pjevajući:

Veselo.



Tko mi mo-ju gu-sku kra-de, taj je pra-vi tat



A tko mi je na-trag da-de, to-ga i-mam rad!

Usred kola stoji igrač, koji može imati i zavezane oči i kreće se pred igračima sad ovamo sad onamo, dok ostali u kolu ne otpjevaju.

Čim se syrši pjesma, neka se ostali igrači razlete po čitavom igralištu, da bude više zabave i trke. Igrač, koji se nalazi u kolu, uhvatić će odmah svoga druga. Dok će i spretniji i jači također brzo naći par, ostatić će nespretnan i slabiji igrač sam, koji mora onda nastaviti igru.

Tjerati lisice.

Broj igrača 10—30. Igralište po volji, 30—50 koraka u širinu i daljinu. Može se igrati i u dvorani.

Na jednoj strani igrališta ili u sredini nariše se okrug ili četverokut u promjeru od pet koraka, to je lisičino duplje. Imade li na igralištu jama ili udubina, izabrať ćemo nju za lisičinu duplju. Lisica, koja bude ždrijebom određena, imade rubac, a tako i svi ostali igrači. Kada vođa poviče: Ide lisical!, polete svi igrači na sve strane. Lisica trči uvijek samo na jednoj nozi, te nastoji kojega od igrača udariti. Za to vrijeme ne smije nitko lisice udariti. Čim lisica udari kojega igrača, poviče: Ivan je udaren! i sad postaje dotični (Ivan) lisicom, te ga svi i bivša lisica udaraju rupcima i gone u duplje vičući: U jamu lijo! Kad lisica uđe u lov, mora uvijek vikati: hop, hop, hop!, a ako slučajno stane i na drugu nogu, a drugi to opaze, odmah viču svi: U jamu lijo!, te je gone svi rupcima u njezinu duplju. Ostali igrači ne smiju prekoračiti duplje, jer ako je prekorače, postaju sami lisicom.

Prije nego lisica poleti iz duplja, draže je ostali igrači. Ako ona ne će da ide iz duplje, onda jedan poviče: Lijo, ajde van, jedan, dva, tri!, našto lisica mora istrčati, inače je svi ostali igrači tjeraju iz duplje. Igrači ne smiju udariti lisice po glavi, niti u slučaju, ako bi pala. Isto tako ne smije se udariti lisica, dok skače na jednoj nozi. U takovom slučaju postaje onaj lisicom, koji to učini. Isto tako postaje lisicom i onaj, koji bi lisicu, kad trči u duplju, zadržavao, te joj stao na puť. Ako lisica tri puća redom izleti iz svoje duplje, te ne ulovi nikoga, ide iz igre, te se sad bira drga lisica.

Kad su dvije, tri lisice, jedna samo izlazi iz duplje, dok se ostale odmaraju.

Igra se svršava, ako budu svi igrači udareni. Onaj igrač, koji ostane zadnji, bude kod naredne igre lisicom.

Poglavice ne smiju udarati.

Rupica.

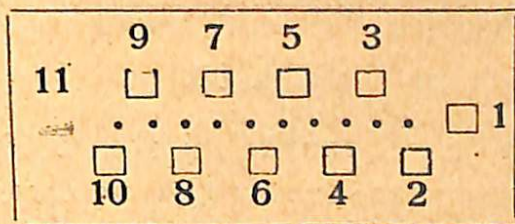
Broj igrača 5—15. Igralište mora biti ravno na otvorenom prostoru.

Koliko je igrača, toliko se načini na zemlji rupica u veličini male lopte, kojom se igra. Najprije treba rupice razdijeliti. Jedan se od igrača okrene od rupica a onaj koji dijeli, stane uvijek nogom na koju rupicu, te pita okrenutog igrača: Čija je ovo rupica? a on odgovara: Nikolina, itd. Kad su se razdijelile sve rupice, stane svaki igrač pred svoju. Onaj, koji imade prvu rupicu, počinje prvi igru. Mora naime lagano koturati loptu preko sviju rupica.

Nakraj rupica metnemo kamen ili opeku, ili postavimo rupice uza zid, da nam lopta ne ode odviše daleko. Svaki imade pravo do tri puta koturati loptu, ne pogodi li treći put ni u jednu rupicu, dofično ako se lopta nigdje ne zaustavi, onda prestaje prvi igrač, jer je počinio pogriješku, te dobiva bijeli kamenčić u rupicu ili grijeh. Ako pak pogodi lopta u koju rupicu, te se zaustavi, onda onaj igrač, kojemu ona rupica pripada, mora brzo da uhvati loptu, te da pogodi jednoga od igrača, koji su se odmah na sve strane razbježali. Pogodi li kojega igrača, dobiva udareni jedan grijeh, ne pogodi li pak, dobiva sam grijeh. Igru nastavlja sad drugi po redu igrač, onda treći itd. Koji igrač dobije deset grijehova, mora iz igre, a kamen se pomakne za jednu rupicu bliže.

To se igra dotle, dok ne ostane samo jedan igrač, koji onda za kaznu gađa u leđa loptom ostale igrače. Ili ako se odredi vrijeme za igru, kazni loptom onaj, koji imade najmanje kamenčića u svojoj rupici.

Može se i tako igrati, da loptu kotrlja onaj, koji je pogođen, i da igra već onda prestaje, kad već jedan igrač imade 10 grijehova. U takovom slučaju udaraju ga svi igrači loptom u leđa. Svaki udara 3—5 puta, kako je već prije ugovoreno. Koji promaši, dobiva poslije udarac od kažnjenika natrag.



Slika 9.

Inačica od te igre jest, da se mjesto rupica postave kape ili šeširi. Br. 11. je kralj i baca loptu u kape.

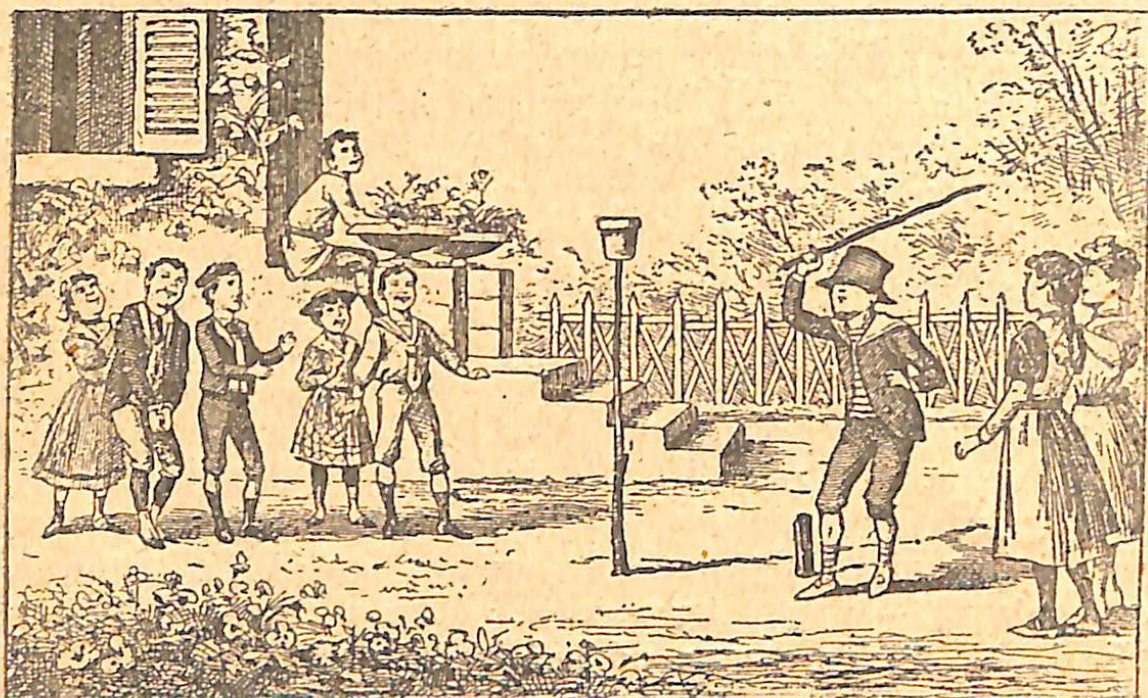
Br. 1. (ili sluga) dobacuje loptu kralju natrag ako je promašena. Ako kralj tri puta redom promaši, postaje sluga, a br. 10 postaje kraljem, i tako redom.

Vlasnik kape uhvati loptu i vikne: Stoj! i gađa kojega od igrača. Koji je pogođen opet poviče: Stoj! i gađa druge, i to ide tako dugo, dok ne promaši. Tko promaši, dobiva kamenčić, a igra se nastavlja.

Razbijanja lonca.

Broj igrača 10—20. Mjesto za igranje u dvorištu.

Na jedan kolac natakne se stari lonac ili kakva druga posuda, koja se odmah ne razbije. Od lonca se izmjeri u jednom



Slika 10.

pravcu deset koraka te se označi mjesto, odakle se imade razbijati lonac. Učenici se jedan za drugim postave na to mjesto, zavežu im se oči ili nabije šešir preko očiju. Pošto se je onaj, koji

udara, okrenuo pet puta oko svojega mjesta naokolo, imade učiniti deset koraka naprijed, a tada batinom razbiti lonac. Budući da dotičnoga ostali učenici obično zavaravaju savjetujući mu krivo, bude smijeha kod ovakoga razbijanja i suviše. Samo tri puta smije igrač da zamahne batinom. Ako ne pogodi, dolazi drugi na red.

Može se i tako igrati, da svaki igrač stavi u lonac kakovu malenkost, na pr. voće ili igračku. Koji pogodi lonac, uzme sve.

Trke u krugu.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Načini se jedan krug, koji se ucrtá dobro u zemlju ili u dvorani nariše kredom. Jedan igrač stavi se u razmak od nekoliko koraka od drugoga. Na dani znak vođe, potrče svi u kolu i jedan nastoji da uhvati onog, koji se nalazi pred njime u kolu. Tko uhvati onoga pred sobom ili ga samo dodirne rukom, mora dotični igrač da ide iz kola. Igra se svršava, kad je konačno ostao još samo jedan igrač u kolu.

Prva ura tuče.

Broj igrača 10—20. Igralište po volji. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se uhvate u kolo, a jedan sjedne u sredinu, te čitavo vrijeme oponaša kojega obrtnika, na pr. krojača, kovača itd. Igrači u kolu kreću se sad nadesno sad nalijevo i pjevaju: Prva ura tuče, smrt bijela kosi, i to tako redom do dvanaest puta:

Umjereno.

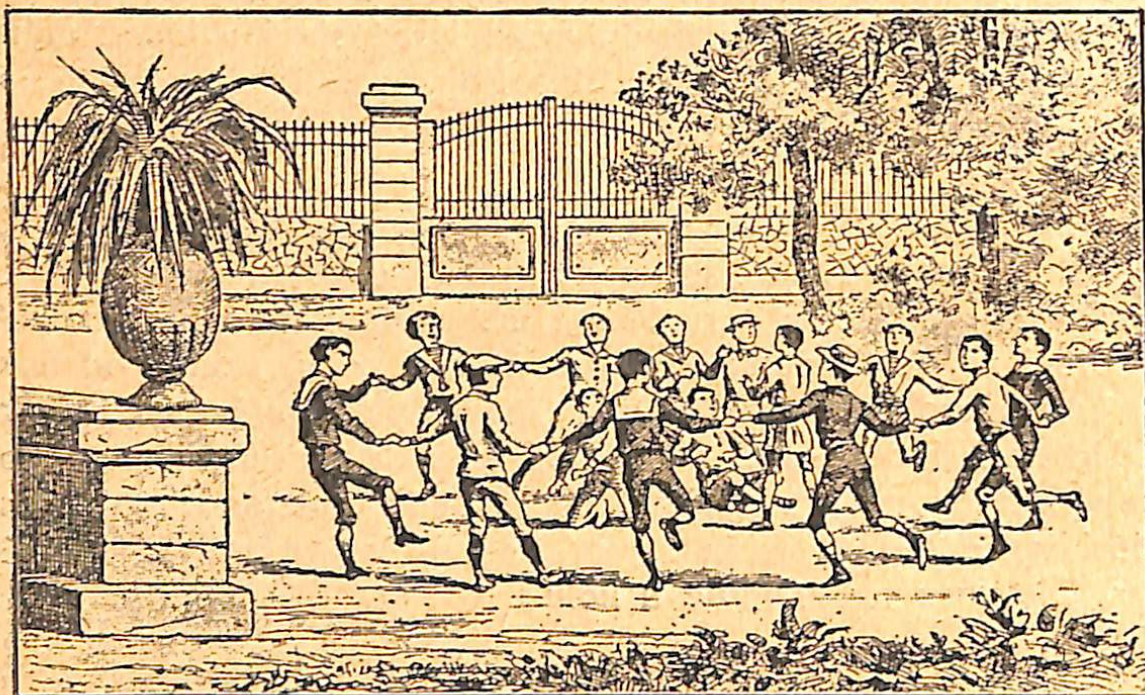


Pr - va u - ra , tu - će smrt b'je - la ko - si



Dru - ga u - ra tu - će, smrt b'je - la ko - si.

Jedared ide kolo nalijevo, a onda nadesno, i t. d. Kad su igrači izrekli: Dvanaesta ura tuče, smrt bijela kosi! razbjegnu se svi, a onaj iz kola poleti da kojega uhvati. Onaj, koji bude uhvaćen, mora također u kolo, sada i taj drugi sjedne, te oponaša



Slika 11.

koji obrt. Kada pak prođe dvanaesta ura, onda obojica love ostale igrače, te se tako kolo sve to više napunjuje. Igra se nastavlja tako dugo, dok se može oko ulovljenih kretati kolo. Za igranja moraju se igrači što dalje razletjeti, da bude igra što živahnija i zdravija.

Lončića.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Sastave se dva kola jedno u drugome, a oba okrenuta u sredinu. Kola se razmaknu za širinu ruku, prvi u kolu se kleknu ili čučnu, to su lončići, a drugi su lončari. Lončari stave ruke prednjima na rame. Jedan izvan kola je kupac lonaca, te dolazi k jednome lončaru i pita ga: Kume pošto lonac? za petak ili

šestak. Lončar na to odgovori: Zato ti ga ne dam! i otrči na drugu stranu naokolo kola, a kupac isto tako na drugu stranu kola. Koji prije doleti do praznog mjesta lončareva te rukom dotakne lončić, njegov je lonac, a onaj, koji je zakasnio, mora poći sad dalje lonce kupovati. Nakon nekog vremena igrači zamjene mjesta, te lončari postanu lonci a lonci lončari.

Noćnog stražara.

Broj igrača 10—15. Može se igrati i u dvorani.

Igrači s razdijele po igralištu i svaki zauzme određeno mjesto, koje se na kojigod način označi. Ako se igra u vrtu, stavi se svaki igrač uz koje drvo. Jedan od igrača jest noćni stražar, on je bez mjesta te ide od igrača do igrača. Svakoga dodirne rukom, a ovaj mora za njime, prihvativši se mu za ramena ili uz bok. Na zapovijed: Svi na mjesta: polete svi na svoja mjesta. Onaj koji nije uhvatio svoje mjesto, te ostane bez mjesta, nastavlja igru.

Vođa vodi igrače naokolo, a svi ga moraju u redu slijediti.

Svakomu svoje.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se stave u redove sa širokim razmakom. Od donje mete polete svi do gornje mete, gdje svuku poglavito kapute, prsluke i obuću. Sve stvari stavi svaki red na svoj kup, te se svi opet vraćaju u prijašnje redove. Na dani znak vođe, poleti svaki iz reda do gornje mete i obuće se, te se povraća na donju metu. Koji red je prije gotov, to j. kada se je posljednji od tog reda obukao, onaj red je pobijedio.

Udri dalje.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se postave jedan za drugim u nekoliko redova u razmaknutom stavu jedan od drugoga. Svi učine naklon naprijed, te se prihvate rukama za koljena. Na dani znak vođe posljednji udari pretposljednega rukom po leđima, okrene se naprijed i savije se

te stavi ruke na koljena. Pretposljednji opet udari onog igrača pred sobom i tako dalje dok ne bude prvi igrač udaren, koji se je također okrenuo naprijed. Sad se prvi igrač okrene natrag i udari drugog igrača, koji se također okrene, a tako se svi redom okrenu. Koji red je prije svršio sa okretanjem, onaj je pobijedio.

Rubac leži.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Svi igrači se postave po veličini u jednu vrstu na jednu crtu. Na protivnoj strani označena je gornja meta. Svatko stavi iza sebe kapu na zemlju. Jedan od igrača imade rubac, te trči iza vrste, dok ne baci jednome igraču rubac u kapu, te povikne: Rubac leži! Sad se svi okrenu i stave kape na glavu. Onaj, u kojega kapi je rubac, uzme brzo rubac i poleti za drugovima, da ih dostigne prije određene mete na drugom kraju igrališta. Tu se igrači brzo poredaju po veličini, našto se opet okrenu natrag čelom i stave svoje kape na zemlju, i opet se okrenu svi naprijed. Onaj, koji imade rubac, nastavlja igru kao i prije.

Ako je tlo vlažno, ne ćemo stavljati kape na zemlju, već svaki igrač pruži svoje obje ruke natrag, a onaj, koji imade rubac, stavi isti u ruke jednome od igrača i poviče: Rubac je u ruci! Sad onaj, u kojega rukama se nalazi rubac, poleti naprijed, a svi ostali također do druge mete, a igra se nastavlja jednako kao i prije.

Rijeke.

Broj igrača 10—15. Može se igrati i u dvorani.

Djeca se uhvate za ruke u lanac. Prvo dijete je vođa, a druga idu za njime i pjevaju: Voda teče bez prestanka, mirno, tiho, dolinom. Val za valom sad se skreće, ko da teče pećinom! — Kod toga zavija vođa sad desno, sad lijevo, amo i tamo, a druga djeca moraju hodati neprestano za vodičem, i to korakom. Nakon nekog vremena vođa se izmjeni, a igra se tako nastavlja.

U Hrvatskom Primorju imadu sličnu igru: Mora. Prostor, gdje se igra, mora biti dosta velik. Prije igre odredi se mjesto u obliku pačetvorine. U igri se taj prostor zove Morem. U moru

stoji jedan igrač, koji mora hvatati ostale igrače, ali ne smije biti izvan zabilježenog prostora. Drugi igrači bježe s jedne strane mora na drugu. Kad ovaj igrač, koji se nalazi u moru, uhvati kojega od ostalih igrača, mora ovaj, koji je uhvaćen, ostale loviti. Igra se nastavlja tako dugo, dok ne budu svi igrači od protivne strane pohvatani.



III. GODIŠTE.

a) za dječake.

Milane gdje si?

Broj igrača 10—30. Mjesto za igranje mora biti ravno, te 20—30 koraka u daljinu i širinu. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se stave u kolo čelom unutar i podadu si ruke. U kolo uđu dvojica, kojima se dobro zavežu oči. Kod toga se ima paziti, da su rupci čisti, i da se ne uzme u igru kogod s bolesnim očima, da se i drugi ne inficiraju. Jedan od dvojice bude gospodarom, a drugi je njegov sluga, kojemu se nadjene ime Milan (Milka) ili koje drugo ime, a gospodar dobije rubac u ruku. Na pitanje: Milane gdje si? mora se sluga javiti,, a drugi ga onda prema glasu nastoji udariti ili uloviti. Ili imade sluga zvončić ili zviždaljku, kojom se javlja, da se laglje može prepoznati u buci i vici ostalih suigrača. Približi li se koji od dvojice kolu, viču ostali igrači: Unutar, natrag, desno, lijevo i t. d. Inače imadu biti ostali igrači što mirniji, da gospodar laglje prepozna glas svoga sluge. Da se znade, koji je već bio u igri, okrene se uvijek dotični naprijed čelom. Može se igrati i sa rupcem ili turom.

Inačica: U velikom kolu mogu i dvojica njih loviti. Čim je Milan ulovljen, izmijene se drugi igrači. Ista igra može se u ovcem kolu i tako igrati, da Milan nema zavezanih očiju, a ostala dva igrača, koji imadu zavezane oči, neprestano ga zovu. Milan im se javlja na koji god način, a oni ga nastoje uloviti. Obično međutim jedan drugoga hvataju, dok im dakako Milan izmiče. Kad bude Milan ulovljen, igrači se opet izmijene.

Loviti trećega.

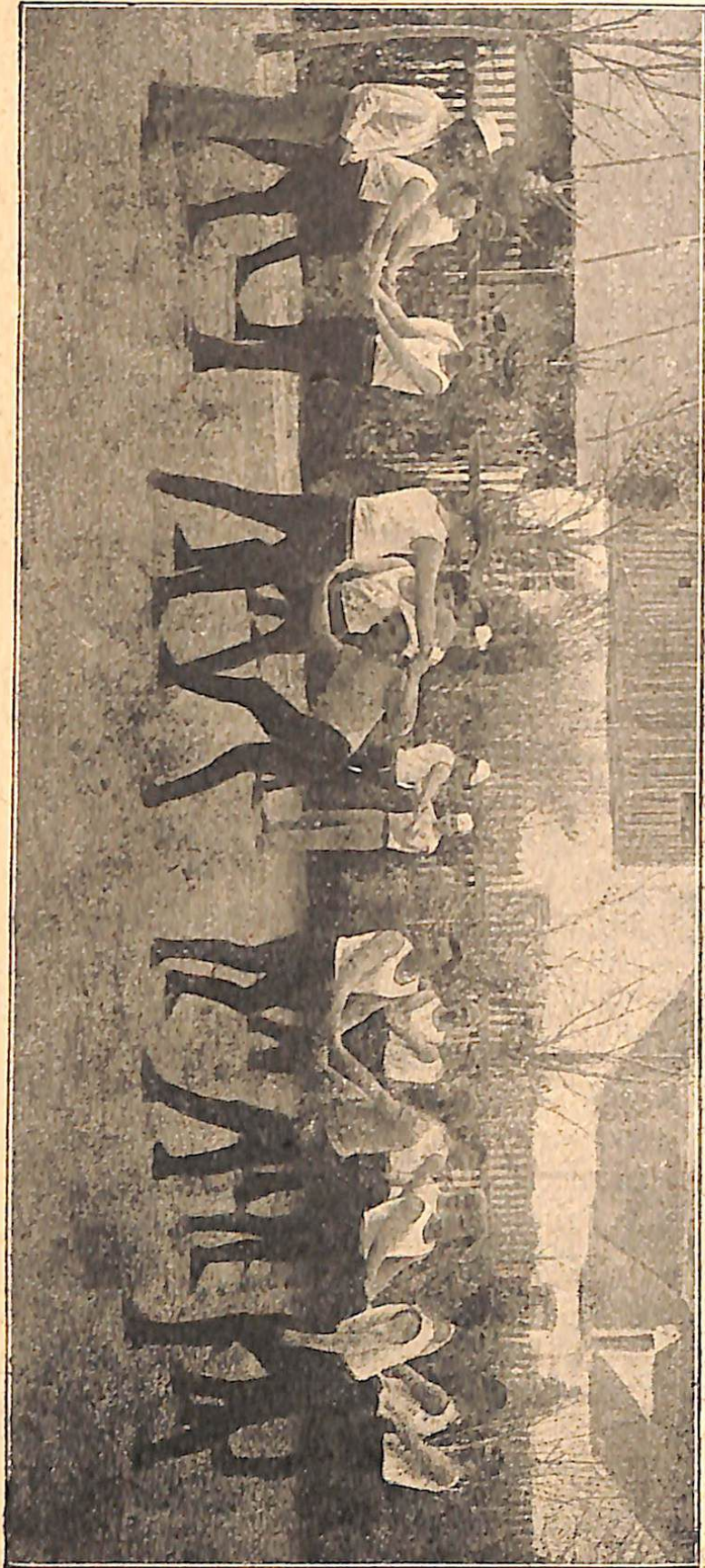
(Pribjega.)

Broj igrača 20—40. Igralište neka je po mogućnosti što veće. Može se igrati i u dvorani.

Pošto smo stvorili veliko kolo, spustimo ruke, i razbrojimo igrače po dva. Na zapovijed stupi broj dva desno straga iza broja jedan, te smo tako dobili same parove. Jedan par izađe iz kola. Prvi od toga para, koji se zove pribjeg, stavit će se negdje unutar kola pred koji god par, te će na tom mjestu sada trojica biti igrača. Drugi od toga para, koji se zove gonič, imat će zadaću da ulovi trećega izvanjeg igrača od nastale trojice igrača, i udariti ga rukom. Treći izvanji igrač pobjeći će pred goničem opet desno dalje u krugu, i stavit će se negdje dalje unutar kruga pred koji slijedeći par, i to će se nastaviti tako dugo, dok izvanji gonič ne ulovi trećega izvana. Gonič i »treći« trče neprestano samo na desno, i to gonič sa izvanje a pribjeg ili treći sa unutarnje strane kola, te se isti u kolu ne smiju izmijeniti. »Treći« može pobjeći k prvom, drugom ili trećem slijedećem paru na desnu stranu, a ne smije trčati dalje od četvrtoga para, a napose ne poprijeko ili natrag na lijevu stranu, ili varati. U takvom ga slučaju gonič naravno ne bi nikada ili vrlo teško mogao uloviti. Varke radi može se koji put »treći« postaviti opet pred prvoga u istom paru gdje već stoji u kolu. Mora se paziti na to, da se ne trči prije, no što se igrač postavio iza trećega, jer inače će i po dva i tri istrčati najedamput kano »treći«. Ako nastane u tom pobuna, najbolje je da vođa igru zaustavi i da se konstatuje pogriješka, te igra snova nastavi.

Bude li pribjeg udaren od goniča, postane gonič pribjegom a pribjeg goničem, i tako se igra nastavlja sve dalje i dalje. Pribjezi se obično brzo mijenjaju, dok gonič više puta mora i dulje vremena loviti »trećega« ili pribjega. Pribjezi moraju što brže trčati, te se prema tome i što brže mijenjaju. Pošto bi se kolo na taj način, što se pribjezi stavljaju unutar kola, napokon sasvim suzilo, vrijedi posebno pravilo, da onaj par, gdje stane pribjeg, učini odmah korak van iz kola, te na taj način ostaje kolo uvijek u svojoj prvobitnoj veličini. Ako ima prostora, može se krug i raširiti s nekoliko koraka. Gonič može imati i savijen rubac, ili mlatić (furu), kojim udara trećega. Jednako ne smije se onoga, koji trči ili koji lovi nipošto zaustavljati.

Inačica: Igra se može najprije uvježbati sa dvojicom, t. j. u običnom krugu, u kojem se lovi na isti način pribjeg kano



Slika 12.

»drugi«, dok ostala pravila ostaju ista. Ta vrsta igre može se osobito preporučiti, kada nema dosta igrača.

Ista igra može se igrati i s nekim promjenama. Tako se na pr. mogu igrači okrenuti jedan k drugome i podati si ruke. (Vidi sliku 12.) Pribjeg će se uvući između ruku i okrenuti bud jednome ili drugome igraču u paru. Kome se okrenuo, onome će dati obje ruke, a »treći«, kome je pribjeg okrenuo leđa, mora trčati dalje. Što se brže igra, bude igra zanimljivijom. Ako jedan igrač ne može da ulovi trećega, prekinut ćemo igru i izabrati drugoga igrača.

Može se igrati i tako, da se dva igrača stave jedan uz drugoga i zakvače se laktovima. Onaj koji trči, stavi se uz lijevog igrača, a krajnji desni je treći, koji mora trčati. Svi parovi se razmaknu jedan od drugoga.

Rata na ruke.

(Probijanje lanca).

Broj igrača 20—40. Igralište može biti po volji što veće. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se razdijele na dvije jednake čelom k sebi okrenute strane, i pruže si širom ruke. Jedan lanac neka bude od drugoga odijeljen za 10—15 koraka i više.

U sredini svake strane nalazi se najjači igrač ili »kralj«. Ako sam kralj tri puta ne probije, onda svi polete za njime, te ga gone i tuku. On odredi, kako se imade njegov lanac složiti. Igrači se moraju čvrsto držati rukama, a dobro je da se među slabije porazmjeste jači igrači, da bude lanac što čvršći. Igra otpočne tako, da najprije kralj s jedne strane odredi, tko će se zaleći u neprijateljski lanac. Ako prodre lanac, onda svi oni igrači, koji su između toga mjesta i jednoga kraja, pripadaju drugoj strani, te se moraju uvrstiti među protivnike. Kralj ih obično razmjesti među svoju vojsku, da bude siguran, da ne počine izdajstvo, pustivši navlaš ruke, kad bi se tko od njihove prijašnje strane zalećio među njih. Ako dotični ne prodre lanac, onda mora ostati na protivničkoj strani, a kralj ga uvrsti, kamo ga je volja. Poslije toga ide jedan s druge strane na isti način. To se igra tako du-

go, dok jedna strana ne spane na određeni broj igrača. I kralj može navaliti na protivnički lanac, ali ako ga ne prodre, plać sam glavom, to j. njegova je stranka izgubila. Kralj ne mora biti u samoj igri. On može stajati iza svoga lanca i paziti neprestano, da li je sve u redu, ili biti na pomoć u slučaju, kad se tko previše zaleti. Osobito se imade na to paziti u slučaju, ako je iza lanca zid. Lanac mora uvijek biti nekoliko koraka od zida, da ne bi gdje igrači slučajno ili od straha pustili ruke, te provalnik udario u zid. Ruke se ne smiju nipošto pustiti a ni podići uvis, da provalnik ne udari o glavu, te ne tresne natraške glavom o zemlju. Isto tako ne smije provalnik udarati svojim rukama o pružene napete ruke protivnika, da time prokrči put. Tko ne sluša i ne pazi na ta pravila, neka se isključi iz igre, da se ne dogodi nesreća. Jedna stranka gubi također u tom slučaju, ako protivnici nijesu mogli tri puta za redom probiti neprijateljski lanac. Ako sam kralj tri puta ne probije, onda svi polete za njime, te ga gone i tuku.

Inačica: Igra se izvodi i tako, da onaj par, gdje je lanac probit, istupa, a da se probijač uvijek povraća svojoj četi. Promjene radi mora se odrediti, da svi igrači, a ne tek nekoliko izabranih i jačih, sudjeluju u igri. Dok se slabiji šalju naprijed, imadu jači služiti kasnije za rezervu. U najkritičnijem času navaljuje i sam kralj, kako smo već napomenuli, ali on ide na život i smrt, to j. ako izgubi, propala je njegova stranka. Ruke se hvataju najbolje međusobnim hvatom u zglobu, a udara se u lanac ravno i naprijed i to samo prsima, a nipošto rukama.

Poslije svršene igre mijenjaju se strane.

Hrvata i Madžara.

Broj igrača 20—40. Mjesto za igru po volji što veće. Može se igrati i u dvorani.

Djeca se razdijele u dva reda i stave u ovcem razmaku jedni prama drugima. Po sredini načine među. Svaki si red nadjene ime jednog naroda, na pr. Hrvat ili Madžar. Svaki red bira svog kralja. Svi drže ruke hrptimice gore. Najprije pozovu Hrvati jednog od Madžara na svoju stranu. Ovaj mora udariti

po ruci jednoga Hrvata, no ovaj nastoji spustivši naglo ruku, da taj ne pogodi. Ako Madžar ipak pogodi Hrvata po ruci, bježi on na svoju stranu. Hrvat navali za njime, te ga mora prije međe dostići i uhvatiti. Ako mu to uspije, Madžar je zarobljen i mora ostati na hrvatskoj strani. Ako sretno pređe među, te ga ne uhvate, mora s njime poći i onaj Hrvat, koji ga je lovio. Drugo-jačije biva to kod kralja, koji je iznimka. Kada njega pozovu, te on udari po rukama i bježi, te ga u bjegu uhvate, on se ipak vraća na svoje mjesto. Kralj se vraća i onda, kad njega udare po ruci, a on ne uhvati protivnika. Kad mu se pak to dogodi, onda se veli da je kralj potučen. Kad je kralj tri puta potučen, igra je svršena. Pobijedila je ona stranka, na kojoj nije bio kralj do tri puta potučen.

Loviti ribe.

Broj igrača 20—40. Mjesto za igru po volji, može se igrati i u većoj dvorani.

Na igralištu, koje nam predstavlja more, odredi se posebni prostor za luku. Ribe plivaju u moru to j. lete naokolo, a ribari, sve dva i dva držeći se rukama, idu u lov na ribe, čim voda ribara izda zapovijed, da se bace mreže. Broj igrača na jednoj i drugoj strani neka je jednak. Koju ribu jedan ili drugi ribar rukom udari, ona je ulovljena, ne smije se braniti, te je sad ribari na rukama odnesu u luku. Ona riba, koja prijeđe u bijegu granicu luke, također je ulovljena. Ribari smiju uvijek uloviti samo jednu ribu. Ako ribarima izmakne riba prije nego li je donesu u luku, slobodna je. Ribari mogu samo onda loviti, ako se drže rukama. Ako riba izađe izvan morske granice onda je ulovljena.

Ista igra može se izvoditi i ovako:

Petorica igrača uhvate se za ruke i sačinjavaju mrežu, kojom idu u lov na ribe. Kad se primaknu kojoj ribi, imadu se dva krajnja igrača spojiti, t. j. zatvoriti mrežu, i riba je ulovljena. Čitava mreža mora se složno gibati prema vodi na kraju mreže, koji mora biti najvještiji. Čim bude koja riba ulovljena, ima se uvrstiti među druge igrače u mrežu. Kad je već mreža

prevelika, razdijeli se na dva dijela, i sad dvije mreže hvataju ribe, i t. d. Igra je dovršena kad su pohvaćane sve ribe. U tom slučaju ne smije se rukama riba loviti.

Inačica: Ribari sa više mreža hvataju ribe i vode ih u posebnu luku. Rastrgne li riba mrežu, ili se ona prekine, riba je slobodna. Kad su sve ribe pohvaćane, onda igrači zamijene uloge, te ribari postanu ribama, a ribe ribarima.

Ruske lovice.

(Šabac—labac.)

Broj igrača 10—20. Igralište po voji. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se stave po dva, par za parom u bočki red. Jedan od igrača »Rus« stavi se pred prvi par, i zapljesne rukama uz



Slika 13.

povik: Posljednji par naprijed, jedan, dva, tri! Nato polete posljednja dvojica naprijed i nastoje si pružiti ruke pred onim prvim, koji opet nastoji da koga od te dvojice udari prije nego li

su se sastali. Ako udari kojega od dvojice prije nego što su si pružili ruke, postaje udareni Rusom, te mora dalje igru nastavljati, a prvanji izazivač se spoji u par s onim preostalim drugom od stražnjeg para, te se stavi naprijed kano prvi par. Nato novi izazivač nastavlja jednako igru, dok se svi parovi izređaju. Ako igrač tri puta za redom nikoga ne ulovi, imade se izmijeniti drugim igračem.

Inačice: Da bude igra što živahnijom, mogu se igrači sastaviti u redove po četvero, te na dani znak polete naprijed. Igra je teža, jer izazivač može laglje jednoga od četvorice pogoditi prije no si pruže svi četiri zajedno ruke. Kojega god od ove četvorice ulovi, taj ga zamjenjuje u igri. Za igru u četvero iziskuje se nešto veći prostor. Izazivač se ne smije za lovljenja nikada ogledati, već smije uvijek samo naprijed trčati.

Ta igra može se i na taj način igrati, da se naprijed pred igrače u udaljenosti od 10–12 koraka nastavi štap kano meta. Parovi trče sad ravno k toj meti i ondje si pružaju ruke. Koga izazivač udari prije no što je došao do određene mete, nastavlja igru. Ostali parovi slažu se iza mete sve dva i dva, ili četiri i četiri, te od toga mjesta sad počinje nova igra.

Kad se igra u četvero, mogu posljednji bježati i u dva para, što je naravno teže, nego kad svaki od četvorice bježi napose.

Prešanja grožđa.

Broj igrača 20–40. Mogu igrati dječaci i djevojčice.

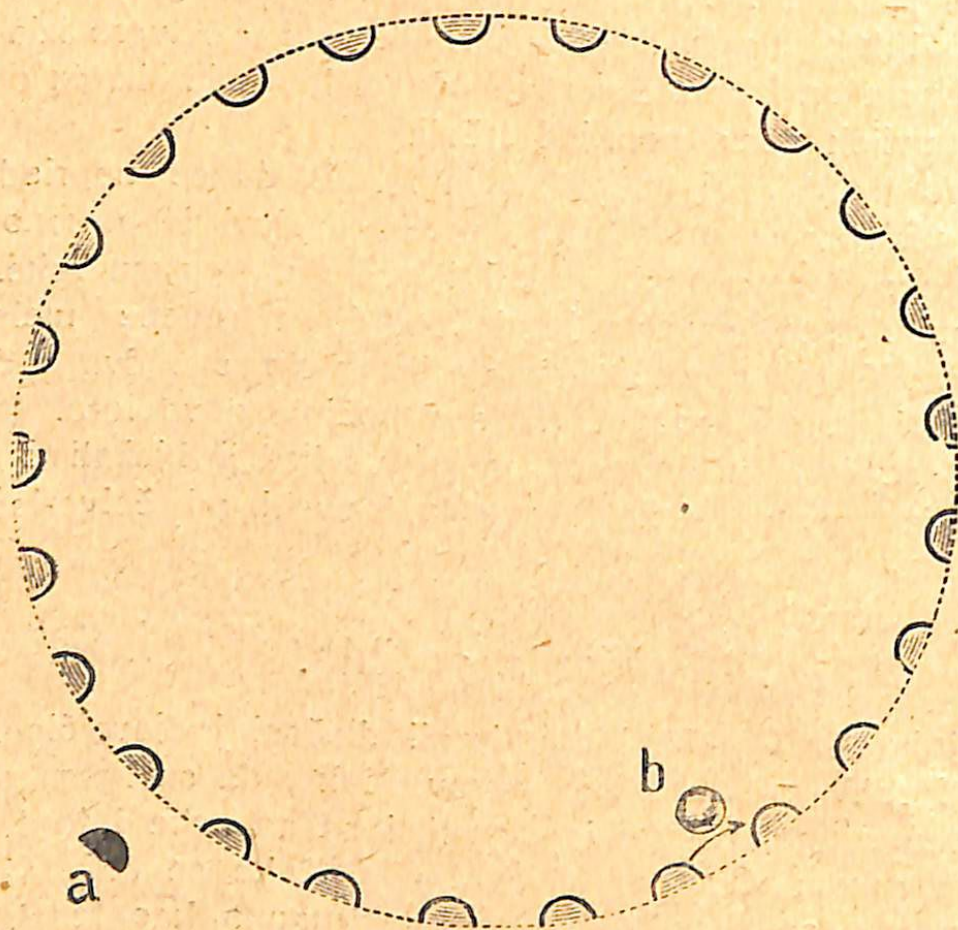
Svi igrači se poredaju u parove, tako, da su licem okrenuti jedan prema drugome. Svaki par primi se za ruke i to tako, da se desnom rukom uhvate za lijevu ruku. Ruke se drže visoko u zraku, a parovi se poredaju jedan iza drugoga kao tunel. Zadnji par počinje prolaziti ispod ovih lukova, te protrči brzo, dok ne stigne pred prvi par. Kad prolazi ispod parova, ovi ga nastoje udariti spustivši ruke, ili kako se to veli: oni prešaju grožđe. Onaj par koji je protrčao ispod lukova, stavi se sprijeda u jednaki položaj naprijed pred ostale parove. Za zadnjim parom ide predzadnji a iza nega oni koji dalje slijede, i tako pre-

trče redom svi parovi ispod tunela i na svima se spreša grožde. Tako se igra neprestano nastavlja. Igrači se mogu poredati i u ravnoj crti, a mogu i u krugu.

Podavanja i koturanja velike lopte u kolu.

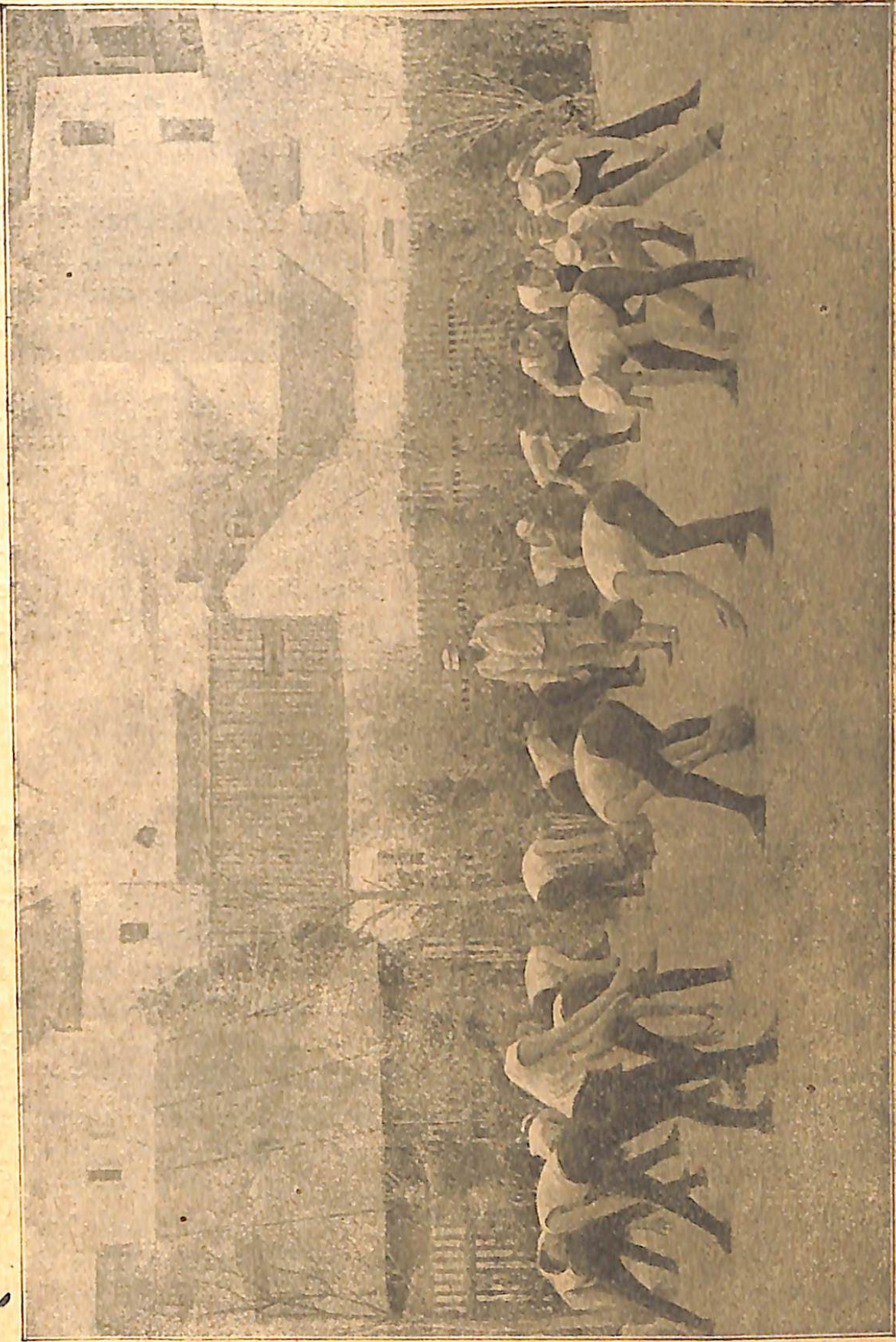
Broj igrača 10–30. Može se igrati i u dvorani.

Igrači saštave kolo, spuste ruke i stave se u raskročni stav, čelom unutar. U kolu je velika lopta, bud puna ili naduta, koju igrači dodavaju jedan drugome. Jedan od igrača stoji izvan



Slika 14.

kola i mora da ulovi tu loptu. Lopta se dodaje sad desno, sad lijevo, gore, dolje, preko ramena ili noge, samo da bude življe i veselije. Ali se ne smije lopta bacati niti dati kome trećemu u igri, osim neposrednom susjedu. Tko prekrši ta pravila, postane



Slika 15.

goničem. Goničem postane i onaj, kod kojega je lopta uhvaćena. Ili kome lopta ispadne. Onaj, koji goni loptu, ne smije u kolo. Igra je živahnija, ako se bacaju dvije lopte.

Igrati se može i na ta način, da su igrači van kola okrenuti, a gonič da je ukolu. Ili da se igrači stave jedan do drugoga rame o rame, okrenuti u kolo ili van kola, a da je gonič u kolu ili izvan kola. Ako je gonič u kolu, a igrači su van kola okrenuti i bez razmaka, onda je teško loviti loptu, jer je gonič ne vidi. Razmak igrača se može i povećati za dva ili tri koraka, te je onda igra teža, jer se lopte više ne može dodavati, nego se mora dobacivati, a tom prilikom može i laglje pasti.

Načica: Ista se igra izvodi sa koturanjem lopte tako, da se igrači postave u kolu u bočki red i raskročni stav. Nafo se svi nagnu naprijed i koturaju loptu između nogu, a gonič lovi loptu izvan kruga prema prijašnjim pravilima. (Vidi sliku 15.). Ili se igrači stave u raskročni stav čelom unutar, a onaj srednji nastoji, da baci loptu koturanjem između nogu ili pred nogu kojega igrača. Igrači se nagnu naprijed, te rukama brane prolaz lopti. Kod kojega igrača lopta proleti, onaj mora u sredinu.

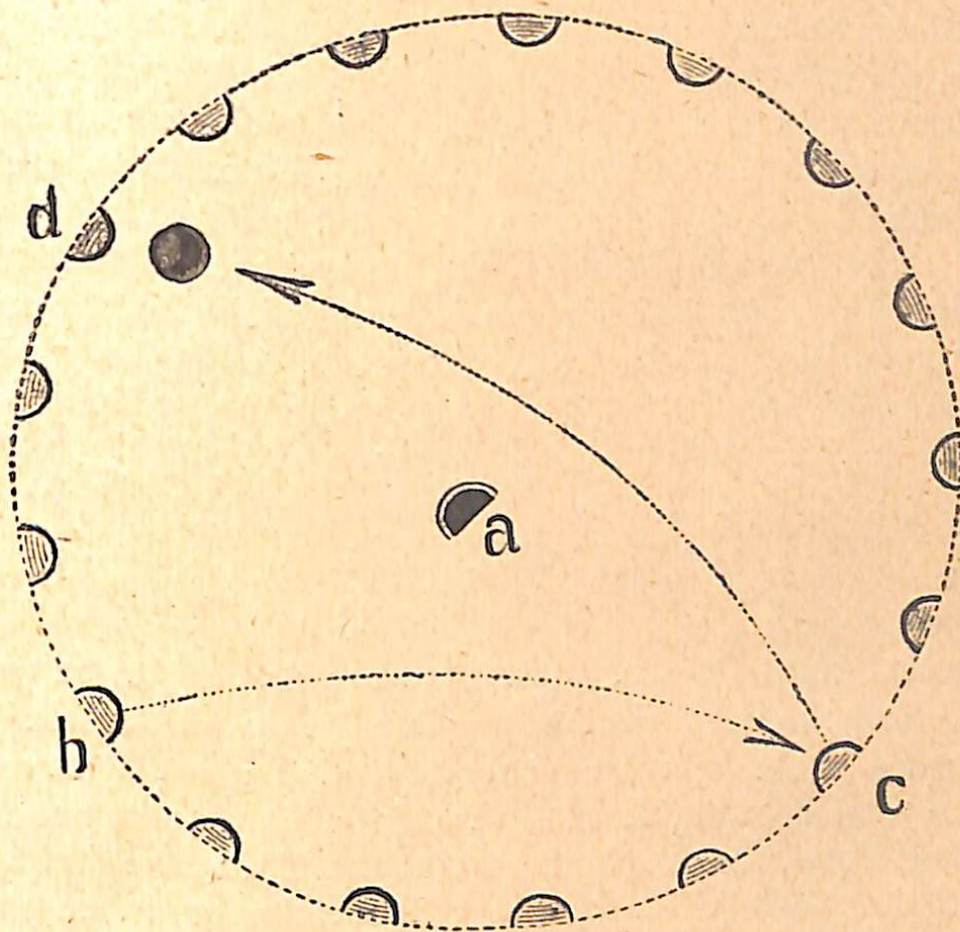
Loviti lopte u krugu.

Broj igrača 10–30. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se postave u kolo čelom unutar i 2–4 koraka razdaleko jedan od drugoga. U kolu je gonič, koji se odredio kockom, koji goni i hvata malu ili veliku loptu, koju igrači dobacuju po volji jedan drugome. Igrači smiju bacati loptu na koju god stranu, pače i u goniča kao u cilj, samo se mora paziti, da je gonič ne ulovi. Jer kod koga se ulovi lopta, tko je pusti na zemlju te dobačenu ne ulovi, postane sam goničem. Ako gonič u ljetu ulovi loptu, postane onaj goničem, koji je loptu bacio. A tko dobaci loptu nespretno ili visoko, da je nije bilo moguće uloviti, postane također goničem. Gonič ne smije izaći iz kruga. Lopta se lovi i baca objema rukama, a najbolje je dobacivati je zaledice goniča, da je isti teže ulovi.

Dobacivati se može lopta na sve načine, kano i kod davanja lopte.

Inačica: Igra se može igrati i na taj način, da se lopta udara nogom, nu ne smije se tako udariti, da leti po zraku. Onaj igrač, kome lopta poleti iz kruga na desnoj strani, mora ići u kolo i nastaviti igru. Jednako kao što bacaju igrači iz kruga loptu u srednjega, može i srednji bacati loptu u igrače u krugu, koji nogom brane prolaz lopti. Ako srednji probije kolo, dotični igrač mora u kolo za srednjega.



Slika 16.

Igra se može igrati i na taj način, da se svi poredaju u dvije suprotne vrste, a jedan ostaje u sredini, kojeg se tjera i goni loptom kao u nišan. Onaj u sredini pogađa, tko ga je pogodio iza leđiju, pa ako pogodi, mora dotični igrač u sredinu za nišan. Jednako mora onaj u sredinu za nišan, koji srednjega promaši. Može se i tako igrati, da onaj, koji promaši prvi put, klekne na jedno koljeno, a poslije trećeg puta ide u sredinu za nišan.

Tjeranja lopte u neprijateljski grad.

Broj igrača 10—20. Igra se na otvorenom igralištu. 10 koraka širine a 60 koraka dužine.

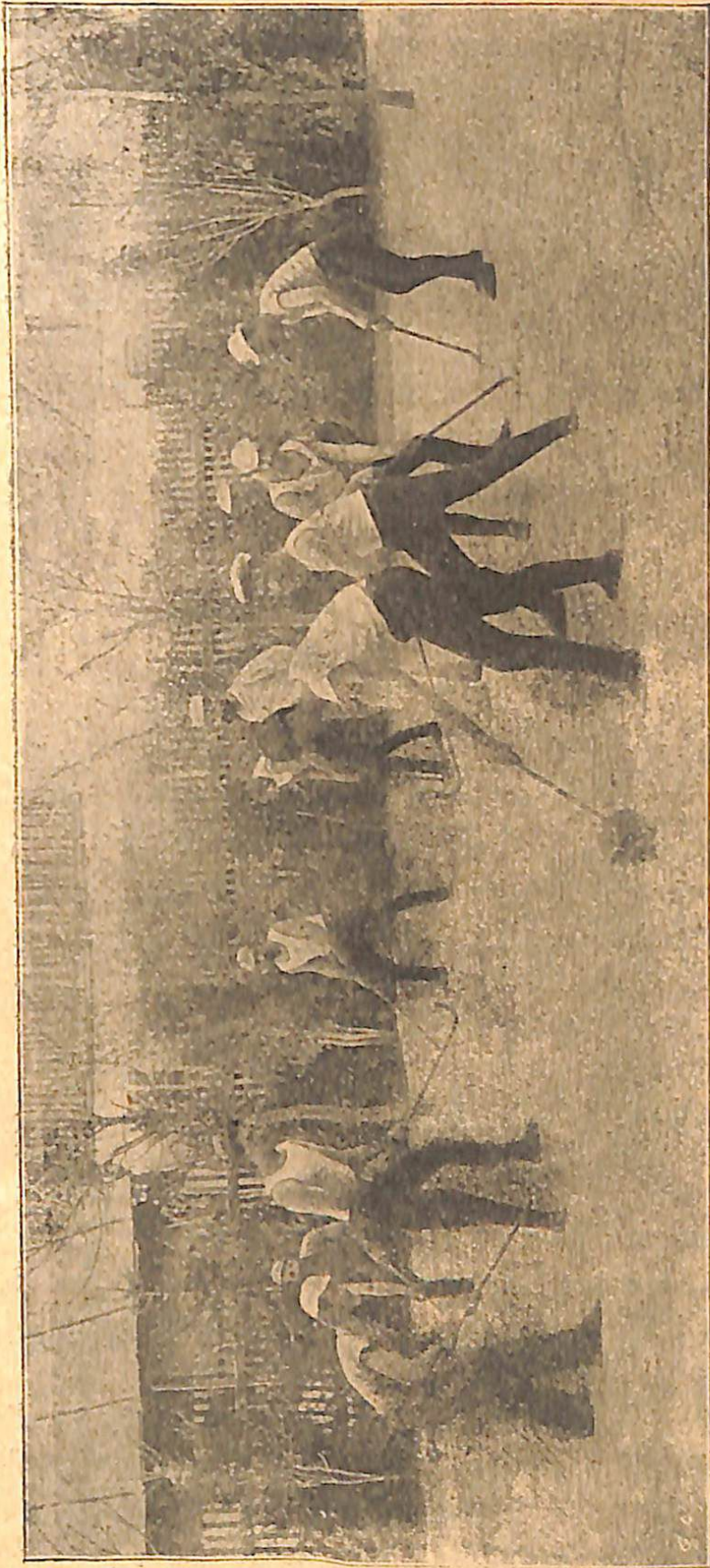
Na oba duža kraja su mete, koje su 4—6 koraka međusobno udaljene, te pokazuju put, kojim treba tjerati loptu u neprijateljski grad. Na oba kraća kraja igrališta su na početku puta jamice, koje predstavljaju gradove, u koje treba utjerati loptu. Igrači se podijele u dva društva, koja se postavle iza uzdužnih meta u dovoljnom razmaku, a svaki igrač imade palicu kao i kod prasićkanja. Svaka stranka tjera palicama loptu iz sredine na dani znak u neprijateljski grad, te brani svoj grad od neprijateljske lopte. Kockom se odredi, koja stranka i tko počinje igru, te jedan od igrača potjera loptu štapom. Dok prvi ne potjera loptu, ne smije je nitko dirnuti. Prvi tjeraju loptu u grad B. i ako su je dotjerali, pobijedili su. Ako je opet stranka B povratila loptu u grad A, onda su prvi izgubili igru. Iza svake igre se mijenjaju mjesta, a pobjedilo je ono društvo, koje je više puta natjeralo loptu u protivnički grad.

Prasićkanja.

(Kučku tjerati.)

Broj igrača 10—20. Igralište po volji. Može se igrati i u dvorani. Najbolje je međutim igralište ravno polje, bez kamenja.

Igrači uzmu u ruke metar dug i na kraju zavinu štاپ, kojim će goniti loptu. Lopta neka je velika kano šaka, te načinjena od krpa, da ne bude prelagana. Može se uzeti i nogometna lopta. Najprije se iskopa tolika rupa, da može lopta lako ~~lako~~ u nju. Igra li se u dvorani, tada se ta rupa označi kredom a jednako i ostale jamice. Okolo lopte načini se u liku kruga toliko jamica, koliko ie igrača, manje jedna. Svaka jamica odijeljena je od srednje za nekoliko (tri do pet) koraka, a isto tako i od susjedne za nekoliko (jedan do dva) koraka. Igra počinje tako, da se svi igrači okupe u sredinu i stave svoje štape u veliku jamu. Na zapovijed vode: jedan, dva, tri! polete svi igrači, da ulove koju jamicu, stavivši svoj štاپ u nju. Onaj, koji ostane bez rupe, postane goničem. On imade zadaću, da loptu, koja se



Slika 1 .

nalazi izvan kruga, utjera u veliku srednju rupu. To mu brane ostali igrači, odbijajući svojim štapovima loptu od sredine. Gonič nastoji, da u to vrijeme preotme koju jamicu ostalim igračima, i da stavi svoj štap u koju tuđu jamicu. Pođe li mu to za rukom, mora onaj, čija je rupa, ići za goniča. Ujedno nastoji neprijateljske udarce svojim štapom pridržati, pa tako goniti loptu prama sredini. Za igre mogu i svi igrači mijenjati svoja mjesta, te će se na taj način gonič za sveopćega meteža najlaglje osloboditi i uloviti koju tuđu jamicu. Čim gonič uspije dotjerati loptu u srednju rupu, prestaje igra, te se počinje nanovo. Ako je mnogo igrača, mogu se odrediti dva goniča i dvije lopte.

Stjepana Bana.

(Mostića i željeznice).

Broj igrača 20—40. Igralište po volji, a može se igrati i u dvorani.

Dva igrača stave se naproti i pruže si visoko ruke. Ostali igrači poredaju se u čelnu vrstu i uhvate se za ruke u lanac. Najveći postavi se na čelo lanca i sad čitava željeznica proleti ispod mostića, koji predstavlja prvi par. Ona dvojica, koji drže mostić, nastoje, da ulove uvijek posljednjega u lancu. Kad su pak dvojica ulovljena, spoje se skupa i postavie pred mostić, te sad oni predstavljaju drugi mostić. Na taj način mora željeznica neprestano trčati ispod mostića, dok ne budu svi pohvatani. Igrači love se na taj način, da se mostić spusti, to j. obadvjema rukama se zahvate igrači, koji se ne smiju nipošto trgati i otimati.

Inačica: Igra se može i na taj način igrati, ako je više igrača, da se trči u parovima i love posljednji parovi. U tom slučaju sačinjavaju mostić po dva para.

Da bude igra što živahnija, dobro je, da se željeznica zaleti, što više po igralištu, te što brže leći ispod mosta, to je teže uloviti igrače.

Uz igru pjeva vojska (lanac) ovo:

Odrješito.

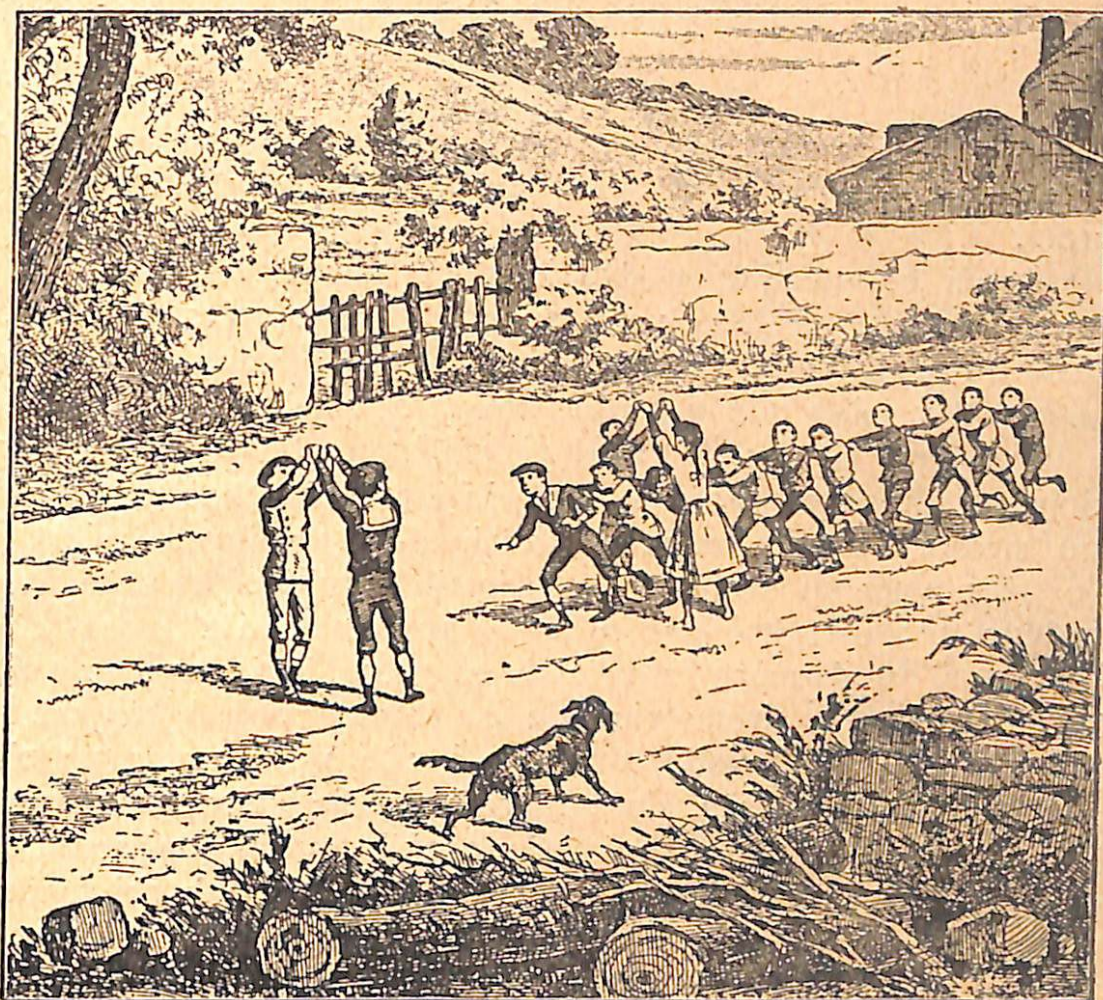


Stje - pa - ne ba - ne o - tva - raj. Stje - pa - ne



ba - ne o - tva - raj, oj, o - tva - raj, oj, o - tva - raj.

Stjepane bane otvaraj,
Stjepane bane otvaraj,
Aj otvaraj, aj otvaraj.



Slika 18.

Na to im se oni s vrata (prvi par — ili mostić) odgovaraju po istom napjevu:

Ne ćemo vama otvarat,
Ne ćemo vama otvarat,
Aj, otvarat, aj otvarat!

Nato opet vojska:

Mi ćemo s vama ratovat;
Mi ćemo s vama ratovat,
Aj ratovat, aj ratovat!

S vrata opet odgovaraju:

Čija je vojska, nek ide,
Čija je vojska, nek ide,
Aj, nek ide, aj nek ide.

Rusa i Japanaca.

Igralište po volji. Broj igrača 20—40. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se razdijele u dva jednaka tabora na pr. na Ruse i Japance. Posred igrališta vuče se crta, a s obiju strana te crte smjeste se protivnici. Vrlo je zgodno, ako je s jedne strane graba, te jedni od vojnika uđu u grabu. Svaka strana imade svoga vođu, koji daje znak za navalu. Borba počinje na taj način, da igrači nastoje pojedince od protivnika uloviti i predobiti kao zarobljenike. Koga uhvate za ruku, a smiju ga uhvatiti i dvojica i trojica, nastoje ga povući na svoju stranu. Čim je neprijatelj povučen preko određene granice, koja se u sobi kredom nariše, postane zarobljenikom, te ili mora iz igre ili se mora boriti na protivničkoj strani. Kada jedna strana vidi, da im je u opasnosti koji od jačih vojnika, osobito pak vođa, onda se i više njih zauzme za njega, te ga svi uhvate i drže, da ga protivnici ne uzmognu povući na drugu stranu. Kod toga se imade osobito paziti, da se igra ne izvrgne u tučnjavu, i da se ne izdere odijelo. U borbi hvata se obično uvijek samo za ruke. Ako je jedna stranka izgubila određeni broj ili većinu vojnika, napose pak još vođu, izgubila je igru, te se onda, osobito ako je na pr. nejednako flo, promijene mjesta.

Žabice.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Svi igrači stave se u red ili u kolo po dva koraka razdaleko jedan od drugoga. Svi se čučnu te se podboče, te čučeci skakuću, a da se ne ispravljaju, ili u kolu nadesno ili nalijevo ili ravno naprijed do određenog pravca. Nijedan igrač ne smije izaći iz određenog pravca, niti smije jedan drugoga pretrčati ili smetati u skakanju. Ako se tko umori i padne, izilazi iz igre, da ne smeta ostalima. Kada je polovica igrača izostala, prekine se igra, te moraju oni, koji su izašli iz igre, nositi na leđima one, koji su preostali, a igra se nastavlja iz nova.

Kvočke i jastrijeba.

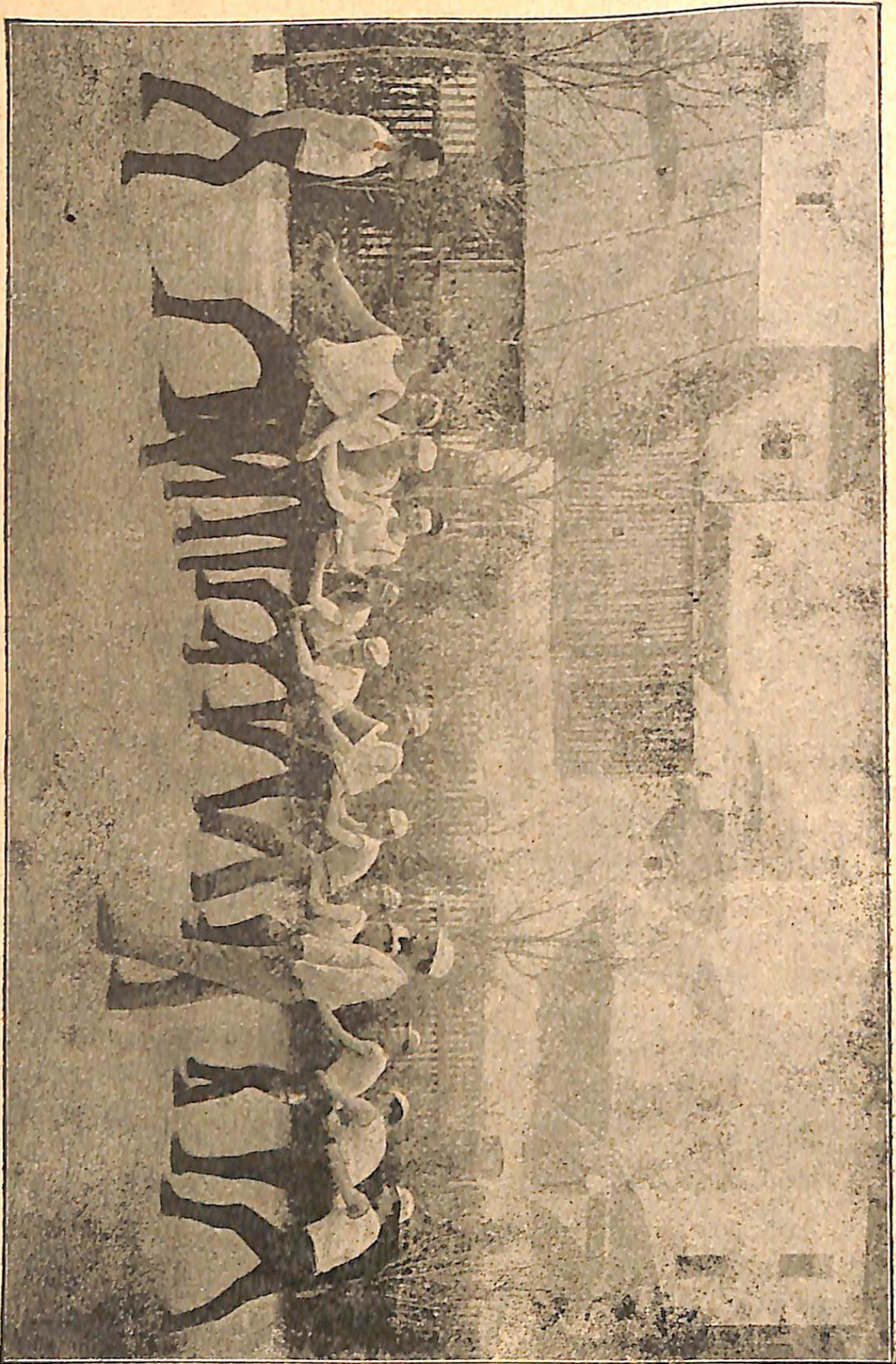
(Pilića.)

Broj igrača 10—20. Mjesto po volji. Može se igrati i u oveloj dvorani.

Deset do petnaest igrača stavi se u bočki red uhvativši jedan drugoga objema rukama za ramena ili u bokovima. Kod toga ima se osobito paziti na to, da se igrači ne hvataju za odijelo, koje se može tom prilikom lako razderati.

Jedan od igrača, koji je jači, bude prvi u redu, te se zove kvočka. Kvočka imade zadaću, da brani svoje piliće. Jedan drugi od igrača bude jastrijeb, koji trči neprestano naokolo i nastoji uloviti posljednje pile. Kvočka to vješto brani, te neprestano leži pred jastrijeba, te ga rukama nastoji otjerati od svoga jata, što jastrijeb ne smije braniti. Pilići moraju paziti na svaku kretnju kvočke i jastrijeba, te se složno kretati za kvočkom da izbjegnu navali jastrijeba. Pile, ako je samo rukom udareno od kopca ili jastrijeba, ulovljeno je, te pripada jastrijebu i ide iz igre. Kad su svi pilići ili određeni broj na pr. jedno ili pet ulovljeni, onda se mijenja kvočka i jastrijeb, te se igra nastavlja. Koji bude prvi ulovljen postane jastrijeb, a jastrijeb postane kvočkom.

Ina č i c e: Ista igra može se i na ta način igrati, da se posljednje pile nastoji pripojiti kvočki. Čim ga je kvočka dohvatila,



Silka 19.

ne smije ga više jastrijeb loviti, a igrači se opet mijenjaju. Ili se može i tako igrati, da dva ili tri pileta odu iz reda na nekoliko koraka, na što ih jastrijeb nastoji uloviti, dok ih kvočka nastoji prikupiti u svoj red. Ova igra se i na taj način, da se igrači stave u jedan red u raskročni stav i prihvate jedan za drugoga. Kvočka stoji ispred reda, da brani od jastrijeba, koji nastoji uhvatiti posljednje pile. Cijeli red kreće se oko svoje osi sad nadesno sad nalijevo, a kvočka trči ispred jastrijeba i brani piliče, dok koje ne uhvati.

Bacanja rupčića.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

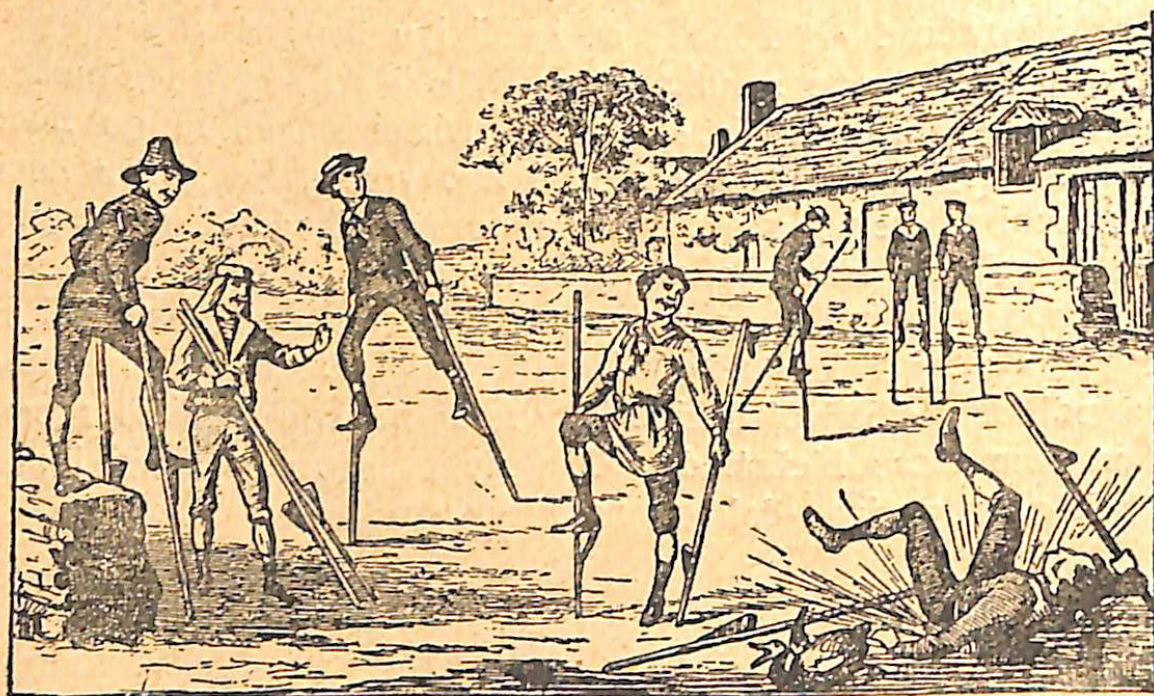
Svi igrači okupe se oko jednoga, koji se nagne naprijed u raskročnom stavu. Svaki igrač imade uvijeni rubac, te ga baca kroz noge onoga, koji stoji u sredini kao vratar. Na koncu baca i vratar svoj rubac kroz svoja vrata, te nastoji, da njime pogodi kojega od onih što leže naokolo. Ako je pogodio rubac od jednoga igrača, onda svi uhvate za svoje rupce, te stjeraju onoga, čiji je rubac pogoden, i to do neke određene mete. Do ove mete mora dotični poletiti na jednoj nozi. Ako vratar ne pogodi ničiji rubac, onda on sam mora bježati do određene mete, a svi drugi igrači ga rupcima proganjaju, dok ga ne stjeraju na metu.

Hodaljke.

Vježbe s hodaljkama izvode se samo na otvorenom prostoru

Hodaljke dajmo načiniti u tri vrste: najnižu, srednju i najvišu. Najniže hodaljke imadu stalke za noge u visini od 20 cm, srednje u visini od 50 cm, a najviše u visini od 1 m. Koji đaci znadu već otprije dobro hodati, dat ćemo im srednje, a koji ne znadu još ništa, dat ćemo im najniže. Đaci će naučiti hodaljkama, ako ih prislone uza zid, i na taj način pokušaju slobodno se osoviti, te na hodaljkama naprijed koracati, ne udaljujući se isprvine još daleko od zida. Čim učenici nauče hodati na niskim hodaljkama, neka

prijeđu na više, a kasnije i na najviše. Svakako se mora svaki učenik odmah isprvine priučiti, da se ravno drži na hodaljkama, i da ne hoda u zgrbljenom nezdravom položaju. Na hodaljke uspijemo se najprije jednom, a onda drugom nogom, a silazimo uvijek otkočivši natrag. Kad su se učenici većinom naučili hodati, vježbat ćemo s igrama razne igre. Najprije ćemo ih poredati jednoga za drugim, da hodaju u bočkom redu. Izvježbanije odredit ćemo sprijeda, a nevješte straga. Poslije bočkoga reda vježbat ćemo hodanje u čelnoj vrsti, protuhodom, s promjenom koraka, poskocima na jednoj nozi, i t. d. S vremenom vježbat ćemo i redovne vježbe u dvoredu i četveroredu.



Slika 20.

Kad su đaci već prilično sigurni na hodaljkama, dat ćemo im izvoditi neke igre, kao: lovice, tjeranje velike i male lopte, itd. Određeni prostor za trčanje na hodaljkama mora biti naravno mnogo manji negoli za običnih takovih igara, poradi nespretnosti igrača. Njekoji igrači izvježbaju se tako, da mogu i sa najvišim hodaljkama hodati i trčati znatnom brzinom.

Kotrljanja lopte s preplitanjem.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Sastaje se dva ili i više boćkih redova. Igrači načine raskročni stav, te se razmaknu po nekoliko koraka jedan iza drugoga. Na dani znak vođe prvi igrači koturaju između nogu loptu drugima, a ovi dalje do posljednjega. Posljednji igrač uhvati loptu i poleti između svakog igrača u zmijsolikoj trci do prvoga i onda do neke određene mete sprijeda, pa se opet povraća i stavi pred prvoga u redu, ili dobaci loptu s cilja drugome u redu. Čim se je zaustavio, potjera opet loptu između nogu dalje i tako se ta igra nastavlja, dok se svi igrači ne obrede. Ona stranka, koja je prije svršila, pobijedila je. Ako kome lopta poleti predaleko od nogu, mora poletiti po nju ismije je tekar sa svog mjesta dalje koturati. Kad jedan igrač svrši trku, mora se cijeli red pomaknuti za jedno mjesto natrag.

Inačica: Kenguru. Igra se jednako samo s tom razlikom, da otpada trčanje natrag sa preplitanjem, već se lopta opet natrag kotura između nogu do prvoga, koji je onda stavi između oba koljena, te čučajući poleti do cilja, gdje se ispravi, uhvati rukama loptu, i tako se vraća na svoje mjesto u redu, a igru nastavlja dalje drugi u redu. Ako igraču za trke ispadne lopta, mora je dići i sa istog mjesta, gdje mu je ispala, nastaviti trku. Pobjeđuje onaj red, kojega je posljednji igrač najprije došao do gornjega cilja.

Kotrljati loptu kao koza. Igra se jednako kao i prije a kad lopta stigne do posljednjeg igrača, taj je tura glavom naprijed i trči četveronoške kao koza.

b) za djevojčice.

Skarica brusiti.

(Sobice iznajmiti.)

Broj igrača 10—15. Mjesto za igranje po volji. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se razdijele po čitavom igralištu na određena mjesta, koja se na pr. jamicama ili kojim drugim načinom označe, a mogu

one Vone i sjediti na stocima. Jedan igrač ^{uo} ostaje bez mjesta, te neprestano pita pojedince: gdje se bruse škarice? Dostični odgovara: kod ovoga ili onoga, kojemu mora onda igrač ^{uo} poći i opet ga tako pitati. Dok ga on šalje drugomu, mijenjaju ostali iza njegovih leđa svoja mjesta, a igrač mora nastojati, da ulovi koje prazno mjesto. Kad ulovi prazno mjesto, onda onaj od igrača, koji ostane bez mjesta, mora nanovo poći naokolo pitati: gdje se bruse škarice? I na taj način se igra nastavlja. Ako je mjesto određeno drvetom, mora se igrač za drvo držati, a ako je mjesto određeno jamicom ili kamenom, mora na jamici ili na kamenu bar jednom nogom stajati, jer inače imade pravo to mjesto drugi preoteti. Ako je moguće, neka se mjesta odrede što dalje, da se igrači što više kreću.

Ova igra može se igrati i na drugi način. Igrač, koji je u sredini, pljesne tri puta rukama i poviče: Promijenite mjesta — sad! na što se svi igrači moraju razbjeći i primijeniti mjesta. Onaj, koji ostane bez mjesta, nastavlja igru. Imade li mnogo igrača, mogu se odrediti dvije grupe, koje se igraju na različiti način, te onda izmijene iza nekoga vremena način igranja.

Inačica: Dva igrača obilaze zajedno, te pitaju: gdje se bruse škarice.

Iz kola kučko.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači sačine kolo, a jedan od njih je kučka, te se nalazi u kolu. Svaki igrač imade rubac u ruci. Kučka ide po kolu, a igrači je nastoje, da udare rupcem po leđima. Kad koji igrač zamahne rukom i trgne ruku iz kola, onda kučka nastoji, da na onom mjestu pretrči kroz kolo. Ako je dostični igrač ne pogodi, onda mora poći u kolo za kučku.

Igra kolo.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Djeca se uhvate u kolo. Jedno stoji nasred kola. Kolo pjeva:



I - gra ko - lo, i - gra ko - lo u dva - de - set
da me ho - će, da me ho - će za bra - ta iz -



i dva u tom ko - lu, u tom ko - lu
bra - ti vo - li - o bih vo - li - o bih



do - bri Jan - ko i - gra.

Igra kolo, igra kolo u dvadeset i dva,
U tom kolu, u tom kolu dobri Janko (Mara) igra.
Da me hoće, da me hoće za brata (za sestru) izbrati,
Volio bih, volio bih, neg' li carevati.
Igra kolo, igra kolo u dvadeset i dva,
U tom kolu, u tom kolu zadasmo si vjeru,
Tvrdu vjeru, tvrdu vjeru lijepa pobratimstva (posestrimstva)
Bog nam i vi, Bog nam i vi, braćo (sestre) ste svjedoci.

Dijete u sredini kola izabere jedno dijete, koje poslije pjesme uhvati za ruku i okrene se nekoliko puta u kolu. Sad opet ovo izabrano dijete ostaje u kolu, i igra se nastavlja. Kolo se kreće za prve polovine pjesmice nalijevo, a za druge nadesno i t. d.

Spasa.

Broj igrača 10–20. Igralište po volji. Može se igrati i u dvorani.

Jedan od igrača uzme štapić, zatvori oči i stane brojiti do određenoga broja, na pr. do trideset, pedeset ili sto. Ako nijesmo sigurni, da će dotični igrač žmiriti, a mi mu zavežemo oči. Po-

sljednji brojevi broje se glasnije i lagano, da igrači znadu da je konac brojenja, te da se svi u svojim skrovištima umire. Drugi igrači sakriju se u to vrijeme, kako tko bolje može.

Pošto je prvi, koji broji, svršio brojenjem, odloži štapić, te ide sad u potragu za sakrivenima. Čim koga opazi, odmah se imade povratiti na svoje prvotno mjesto, i javiti glasno, koga je vidio, te izbrojiti jedan do tri, udarivši na onome mjestu do tri puša štapićem. Onaj, koga je pazitelj opazio, imade izaći iz svoga skrovišta, te je izvan igre.

Igra je svršena, kada pazitelj sve igrače pronade i prozove. Onaj, koji je prvi otkriven, postaje sad paziteljem, i tako se igra nastavlja.

Igrači mogu se međutim i spasti. To se događa na taj način, ako koji od sakrivenih igrača preteče pazitelja, dok ovaj naokolo pretražuje, te prije njega doleti na njegovo stajalište. U tom slučaju mora taj igrač uzeti brzo štapić pazitelja te izbrojiti do tri, našto onda poviče: Jedan, dva, tri, spas za mene! Na te riječi izleće svi igrači iz svojih skrovišta, a pazitelj mora i dalje opet na novo paziti i brojiti, a ostali igrači se posakrivaju nanovo. To se tako dugo ponavlja, dok pazitelj ne otkrije sve igrače. Za vrijeme igre mogu sakriveni igrači mijenjati svoja skrovišta, ako ih pazitelj ne opazi, da mu se što više približe i da što laglje i prije izvedu spas.

Spasti se može poglavito, ako se igrač sakrije što bolje i što bliže, ili iz veće udaljenosti energičnim i brzim trčanjem.

Inačica: Može se i tako igrati, da onaj nastavlja igru, koji bude prvi otkriven, a da se nije spasio. Oni koji su sakriveni, ostaju na svojim mestima, dok ih novi igrač ne otkrije.

Prstena.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Dejvojčice načine kolo ili prsten, koji dobro iscrtaju. Jedna je u kolu i čuva prsten. Igrači bježe u kolu s jedne na drugu stranu, a čuvarica ih nastoji da udari rupcem. Ko je udaren postaje čuvarom prstena i ide na mjesto dosadanjeg čuvara.

Inačica: Može se i tako igrati, da svi pogodeni ostaju u prstenu kao zarobljeni, te dignu jednu ruku uvis. Ako koji od igrača, kad trči na drugu stranu, udari kojeg zarobljenika rukom, a da ne bude od čuvara zahvaćen, onda je zarobljenik spasen, te ide dalje u prsten i nastavlja igru. Igra se svršava, ako je polučen određeni broj zarobljenika, ili ako je ostao još samo jedan protivnik.

Dječjeg kola.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.
Djevojčice šeću u kolu i pjevaju:

Lagano. *Brže.*

Se-dmo lje-to te-će, se-dmo lje-to te-će

Laganije.

na-ša $\frac{\text{Mil-ka}}{\text{Da-vor}}$ še-će, na-ša $\frac{\text{Mil-ka}}{\text{Da-vor}}$ še-će.

Sedmo lje-to teče,
Naša Milka šeće.
Sad je dosta veće,
Neka se okreće.

Na to se Milka (Davor) okrene tako, da licem gleda prema vanjskoj strani kola. To se nastavlja dotle, dok se sve ne okrenu. Kolo se kreće za prve kitice lijevo, a za druge desno, što se ponavlja.

Turskog naklona.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.
Djeca se uhvate u kolo, pa pjevaju ovu pjesmicu:

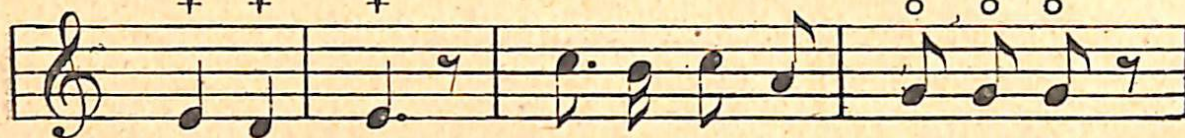
Živahno.



Gri-ze mo-ma ja-bu-ku u-je-da se



za ru-ku ja-o, ja-o ru-či-ce, dje-vo-ja-čka



du-ši-ce. ja-o, ja-o ru-či-ce



dje-vo-jač-ka du-ši-ce.

Kolo se okreće nadesno, drugi puta nalijevo i tako se igra nastavlja — Na onim mjestima, gdje je označeno sa O O O spuste ruke dolje i udaraju dlanom o dlan, a gdje je označeno sa + + + prekrste ruke preko prsiju na turski način, te se jedno dijete drugomu nakloni.

Sijanja lana.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Djeca se uhvate u kolo i pjevaju ovu pjesmu:

Srednja brzina.



Ja po-si-jah lan baš na I-vanj dan,



ja po-si-jah lan baš na I-vanj dan.

Kod riječi »posijah« sagnu se svi i kreću rukom, kao kad se sije; kod »poťopih« sagnu se i rukama kao da moće lan; kod »izvadih« sagnu se, kao da ga iz vode vade; kod »opredoh« dignu jednu ruku, kao kad se prede, a drugu spuste i miću prstima, kao kad se vreteno okreće. kod »otkah« miću objema rukama ravno k sebi i od sebe, kao da guraju niti; kod »sakrojih« pokazuju na rukavu svaka onoj, što do nje stoji, kao da reže nožicama; kod »saših« jedna drugoj na rukavu kao da što šije; kod »obukoh« objema rukama prevlače preko svoje haljine, kao kad se oblače.

Sagibanje i pokazivanje traje samo za vrijeme prva dva i treća dva takta; ostalo se pjeva stojeći.

Ja posijah lan
baš na Ivanj dan,
karala me Ivanova majka.

Ja otkadoh lan
baš na Ivanj dan,
karala me Ivanova majka.

Ja poťopih lan,
baš na Ivanj dan,
karala me Ivanova majka.

Ja izvadih lan,
baš na Ivanj dan,
karala me Ivanova majka.

Ja opredoh lan
baš na Ivanj dan,
karala me Ivanova majka.

Ja sakrojih lan,
baš na Ivanj dan,
karala me Ivanova majka.

Ja sašidoh lan,
baš na Ivanj dan,
karala me Ivanova majka.

Ja obukoh lan
baš na Ivanj dan,
karala me Ivanova majka.

Mladih glazbara.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Igra se izvodi ovako: Djeca sjednu uokruž. U sredini stoji zapjevač, koji pjevajući pita i uz to pokazuje na igrača, koji mu ima pjevajući odgovoriti i ujedno rukama oponašati način glazbovanja na onom glazbalu, u koje veli da umije glazbovati. Zbor ponavlja tu mimiku uz one onomatopejske besjede, koje označuju glas dotičnoga glazbala. Dakle treba da svi uz »gingingin« gude kao na guslama, uz »cilicil« da udaraju kao u tamburicu, uz »rototo« da pušu u pjest kao u trubu i t. d.

Pjeva se ovako:

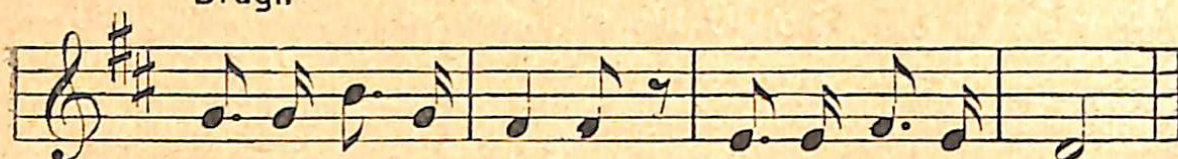
Živahno.

Prvi.



Dra-ga du-šo mo-ja. što mi u-mješ ti?

Drugi.



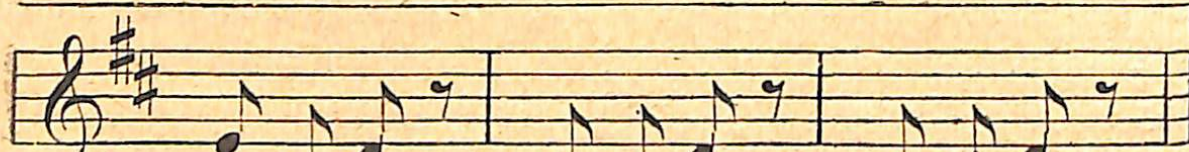
U gu-sli-ce gu-dit, to ti u-mjem ja.

Svi.

Prvi pripjev.



Si-tne gu-sle gin-gin-gin, kru-pne gu-sle

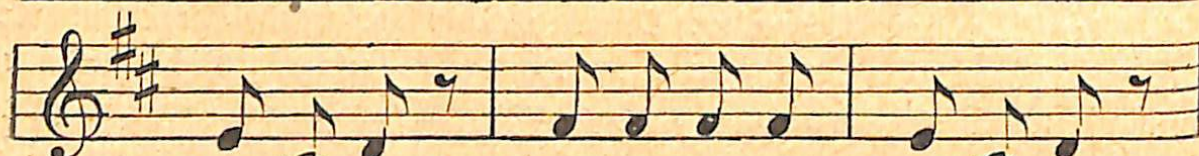


gun-gun-gun, gin-gin-gin, gun-gun-gun.

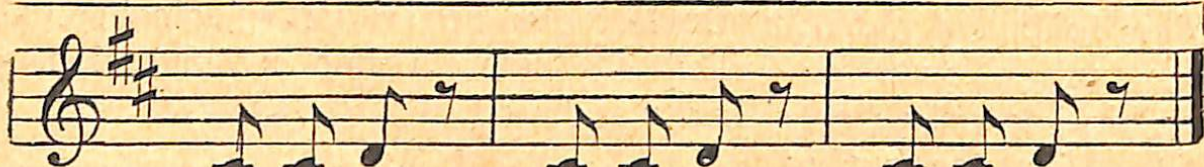
Drugi pripjev.



Tam-bu-ri-ca ci-li-cil, si-tne gu-sle



gin-gin-gin, kru-pne gu-sle gun-gun-gun:



ci-li-cil, gin-gin-gin, gun-gun-gun.

Prvi: Draga dušo moja, što mi umiješ ti

Drugi: U guslice gudit, to ti umijem ja.

Pripjev (svi). Sitne gusle gingingin,

Krupne gusle gungungun:

Gingingin, gungungun.

Prvi: Draga dušo moja, što mi umiješ ti

Drugi: U tamburu dirat, to ti umijem ja.

Pripjev: Tamburica cilicil,

Sitne gusle gingingin,

Krupne gusle gungungun,

Cilicil, gingingin, gungungun.

Prvi: Draga dušo i t. d.

Drugi: U sviralu svirat, to ti umijem ja.

Pripjev: Sviralica svirisvir,

Tamburica **cilicil**,

Sitne gusle gingingin,

Krupne gusle gungungun,

Sirisvir, cilicil,

Gingingin, gungungun.

Prvi: Draga dušo i t. d.

Drugi: U sopilu sopit, to ti umijem ja.

Pripjev: Aj, sopilo taraga,

Sviralica svirisvir,

Tamburica cilicil,

Sitne gusle gingingin,

Krupne gusle gungungun,

Taraga, svirisvir, cilicil,

Gingingin, gungungun.

Prvi: Draga dušo i t. d.

Drugi: U gajdice duvat, to ti umijem ja.

Pripjev: A ti gajde dududu,

A sopilo taraga,

Sviralica svirisvir,

Tamburica cilicil,

Sitne gusle gingingin,
Krupne gusle gungungun,
Dududu, taraga, svirisvir,
Cilicil, gingingin, gungungun.

Prvi: Draga dušo i t. d.

Drugi: U trubicu trubiš, to ti umijem ja.

Pripjev: Aj trubico rototo,
A ti gajde dududu,
A sopilo taraga,
Sviralica svirisvir,
Tamburica cilicil,
Sitne gusle gingingin,
Krupne gusle gungungun,
Rototo, dududu, taraga, svirisvir,
Cilicil, gingingin, gungungun.

Prvi: Draga dušo i t. d.

Drugi: U taj bubanj, bubat, to ti umijem ja.

Pripjev: O, ti bubanj, bumbumbum,
A trubica rototo,
A ti gajde dududu,
A sopilo taraga,
Sviralica svirisvir,
Tamburica cilicil,
Sitne gusle gingingin,
Krupne gusle gungungun,
Bumbumbum, rototo, dududu,
Taraga, svirisvir, cilicil,
Gingingin, gungungun.

Rupca u kolu.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se sastave u kolo, te svaki imade pred sobom na podu svoj rubac. U sredini nalazi se jedan igrač bez rupca, koji ide naokolo unutar kola, te se najedamput naglo savije i uzme rubac ispred jednog igrača. Dotični igrač ne smije se prije saviti,

dok nije srednji pokušao da mu otme rubac. Ako ne obrani svog rupca, onda poleti dotični srednji na onoga, čiji je bio rubac, te ga goni naokolo, te ga udara rupcem, dok ne uđe u kolo kroz nastali prazni prostor. Sada onaj igrač, koji je bježao, ide da ulovi kod kojega drugoga igrača rubac na podu, a na njegovo mjesto dođe onaj prijašnji srednji, i tako se igra nastavlja.

Otimanja rupčića.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Dvije vrste igrača stave se jedna protiv druge. Jedna je udaljena od druge deset metara, a sa strane obiju postavi se vođa. U sredinu između obiju vrsta metne se na zemlju rupčić, zastava, kapa ili čunj. Igrači u vrstama dobiju svaki svoj broj, te se poredaju po brojevima. Kada vođa zavikne: Broj 2! skoče s obiju strana igrači broj 2, te polete prema rupčiću, da ga što prije otmu. Gdje je rupčić prije podignut, ona stranka broji o jedan bod. Nato uzme vođa opet rupčić i stavi ga u sredinu, a igra se na isti način nastavlja dalje. Ako dva igrača istodobno uhvate za rupčić, onda moraju trku ponoviti. Kada su se svi igrači poredali, izračuna svaka vrsta, koliko imade bodova. Koja imade više točaka, ona je pobijedila.

Raja i pakla.

Broj igrača 20–40. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se poredaju jedan iza drugoga i drže se za haljine, no moraju paziti, da ih ne pokidaju. Dva dječaka ili djevojčice se dogovore, koja će riječ vrijediti za pakao, a koja za raj. Jedan na pr. uzme riječ »jabuka« za raj, a drugi »kruška« za pakao. Na to se postave ova dvojica pred čitavu kolonu, prihvate se za ruke i dignu ih uvis, da mogu djeca prolaziti ispod njihovih ruku. Sada se cijela kolona pomiće prema prvoj dvojici, a onaj, koji je prvi, mora ostati među rukama prve dvojice. Oni ga tada pitaju: šta hoćeš, ili krušku ili jabuku? Ako kaže »jabuku«, dođe u raj, ako kaže »krušku«, dođe u pakao, te se postavi iza onoga, kojega je imenovao. Svaki put cijela kolona protrči ispod ruku prve dvojice, a poslije toga posljednje dijete dođe među ruke prve dvojice. Kad

su tako svi prošli i razdijelili se među raj i pakao, onda kleknu svi oni, koji su u raju na jednu nogu, a oni u paklu na obje noge. Sada moraju ona dvojica, koja su držali ruke uvis protrčati naokolo obiju kolona. Najprije jedan, a onda drugi. Ako ga uhvate oni od pakla, onda ovaj dođe u pakao, ako ga uhvate oni od raja, onda dođe u raj. Poslije toga se opet izabere novi par, koji nastavlja igru. Kad se trči po drugi put, moraju se promijeniti imena za raj i pakao, i tako i uvijek dalje, kad se nastavlja igra.

Tata i pčelica.

Broj igrača 10—15. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se čučnu u okrugu sasvim blizu jedan do drugoga, a mogu i stajati. Svi si pokriju lice rukama, kao da spavaju. Jedan je između njih baka, koja čuva pčelice, a jedan drugi, koji naokolo hoda, je tata. Baka pita, držeći lice sakrito rukama, kao da spava: Tko tuda tupa? Tata odgovara: Ja bako, ja. Baka nastavlja: Nemoj mi koje pčelice ukrasti. Tata: Ne ću, ne dao Bog! Dok tako govori, uhvati jednu pčelicu za rame i vodi je na neko mjesto, ako je moguće sakrito. Nato opet dolazi tata i obilazi pčelice. Baka pita kao i prvi put, a tata odgovara jednako i vodi pčelice, dok nije sve ukrao. Kad se baka probudi, opazi da nema pčelica, a opazivši tata pred sobom zapita ga: A gdje su moje pčelice? Tata veli: Eto ti ih na glavi! Baka se hvata za glavu i vidi da ih nema. Zatim viče tata: Eto ti ih za tobom, na ramenu, i t. d. a baka se hvata rukama i fraži pčele okrećući se na sve strane. Napokon pita tata: hoće li da mu ih dovede? jer da ih je negdje vidio. Baka privoli, a tata dovodi sve jednu po jednu ili i više pčela najedamput. Svaka pčelica mora nešto smiješna učiniti, jedna šepa, druga žmiri, treća gudi, četvrta pleše i t. d. Kad su sve pčele došle pred bakicu, pita tata za svaku: Je li ovo tvoja pčelica? Baka motri svaku, te veli da ili ne. Ako rekne baka da, onda je vodi k sebi, ako veli ne, onda je vodi opet tata k sebi, te je dovodi ponovo kasnije. Kad su pak sve pčele kod bake, onda zuje, a bakica sjedi. Čim ona poskoči, rastrče se sve, a ona za njima te nastoji, da koju uhvati. To isto čini i tata. Prva od ulovljenih bude bakica i tata, a igra se nastavlja dalje.

IV. GODIŠTE.

a) za dječake.

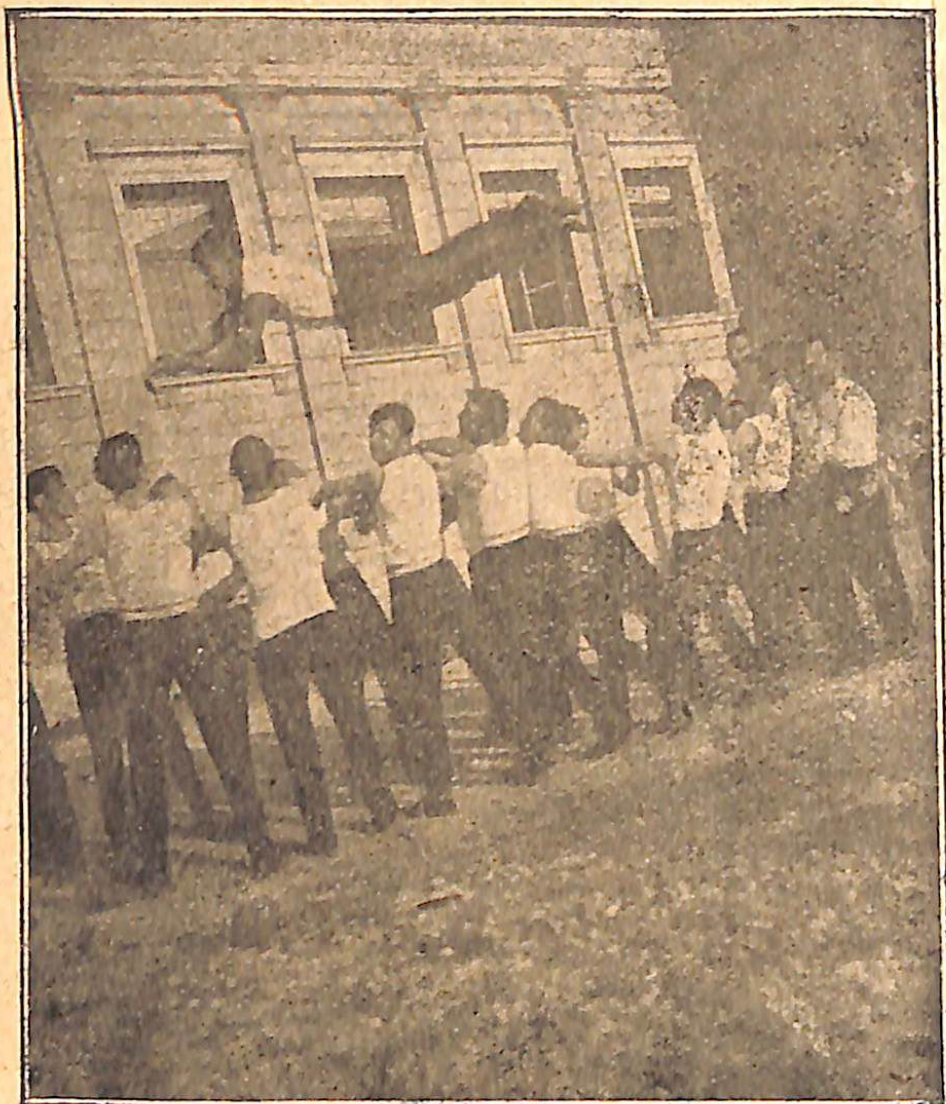
Bacanja šarana.

Broj igrača 10—30. Mjesto za igranje po volji. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se stave u dvije jedna prema drugoj okrenute vrste. Svi si podadu unakrst ruke na taj način, da svi pruže desnu ruku na desnu stranu, a lijevu ruku na lijevu stranu susjedu s protivne strane. Na taj način dobit ćemo čvrstu mrežu od ruku. Jedan od igrača, obično koji su najlaglji, bit će šaran, te će leći s jednoga kraja na ruke prvih igrača, koji spuste ruke, da može riba u mrežu. Oni igrači, na kojih rukama leži šaran, zanjihat će složno mrežom, to j. rukama s jedne strane k drugoj. Svi će brojiti naglas: Jedan, dva, tri! a na »tri« bacit će šarana svi složno uvis, i uvijek dalje na ruke drugih susjednih igrača. Dobro je, da sam vođa isprvine glasno broji, dok se igrači ne upute u igru, i da bude uvijek u blizini šarana, da ga koji igrač slučajno ne baci na tla. Na taj način će šarana bacati sve dalje i dalje. Da se mreža ne prekine s posljednjim parom, mora se ista neprestano nadovezivati, i to na taj način, da oni igrači, koji su već bacili šarana, opet otrče na drugi kraj mreže, te se onđe nanovo priključe. Ima se točno paziti, da se ne razlete parovi, prije no su sa svojih ruku bacili dalje šarana. Na taj način može se mreža provući, dokle god je prilike i prostora. Čim je jedan šaran bačen na suho, ili izvan igre, uplest će se na koje mjesto u mrežu, a drugi će koji igrač postati sad novim šaranom. Kada se baca šaran ima se paziti, da mu stražnji igrači ne bacaju noge više, no što mu je glava, da se ne prebaci.

Ta igra može se i tako izvoditi, ako je dovoljno prostora i igrača, da se poslije prve ribe počne bacati druga riba, na pr. štuka, koja onda imade zadaću, da ulovi šarana. Kod sastavljanja

mreže ima se osobito paziti na to, da bude ista što gušća, to j. igrači što bliže jedan uz drugoga, i da ne nastane rupa, jer bi eventualno mogao šaran pasti na zemlju.



Slika 21.

Kad se je igra dobro uvježbala, mogu se načiniti dvije mreže, te se može izvesti utakmica, koji će šaran prvi stići na kraj.

Natezanja užeta.

Broj igrača 10—20, a imade uvijek biit na par. Mjesto po volji. Može se vježbati i u dvorani.

Najjednostavnije je natjecanje užeta u dvoje. Kad ima mnogo igrača, uzet ćemo sve igrače u igru. Razdijelit ćemo ih na dvije strane i odrediti svakoj strani jedan kraj užeta. Takovo uže neka je 5 do 10 metara dugo i za prst debelo. Na dani znak predat će se svi igrači prema dužini užeta, a na slijedeći dani znak potegnut će svi najedamput. Na svakoj strani odredi se cilj, a koja stranka dođe prva na cilj, ona je pobijedila. Da se postigne prava pobjeda, mora se bar tri od pet puta, ili dva od tri puta za redom pobijediti



Slika 22.

I n a č i c e: Natjecanje može se i tako izvesti: Najprije se razdijele igrači na dva dijela. Od svake strane potegnu najprije samo dva najjača. Kad jedan stane gubiti, priskoči mu u pomoć jedan od druge strane, i tako se to nastavlja, dok ne dođu svi igrači u igru. Stranke se stavljaju obično licem u lice, ali mogu se nastaviti i leđimice. Ovaj način je teži od prvanjega.

Meta se može odrediti i u sredini prostora, te sad ona strana gubi, od koje je prvi igrač povučen preko te mete.

Da ne bude uvijek suvišnoga natezanja prije no počne igra, mogu igrači i korak ili dva stajati iza užeta, koje se položi na pod. Na dani znak priskočit će svi i uhvatiti za uže i potegnuti.

Inačica: Imamo li dosta dugo uže ili dva užeta, svezat ćemo ih unakrst, te ćemo tad igrače namjestiti na četiri protivne strane. Iza svake stranke ćemo na dva ili tri metra daljine označiti među. Svaka stranka, gdje može biti po jedan ili više igrača, potezat će na svoju stranu, i koji prije stignu na svoju metu, isti su dobili igru.

Rrvanja.

Broj igrača 20—40. Igralište je tralina ili dvorana, koja je pokriva strunjačama.

Igrači se razdijele po jakosti, veličini ili žrijebom na parove. Na danu zapovijed započnu se svi rvati. Obični rvalački hvat jest krsni hvat, to j. jedan drugoga uhvati preko tijela desnom rukom gore, a lijevom dolje ispod ramena protivnikova.

Dobijeden je onaj, koji bude svaljen na zemlju. U tom se slučaju ne smije više braniti, te mora odstupiti. Oni igrači, koji su preostali, uhvate se dalje međusobno po parovima u koštac, te pobjedenici opet odstupaju, dok konačno ne preostane jedan jedini, koji je onda pobjednik. Rrvanje se oteščava, ako se protivnici brane od zahvata, to j. ne daju da jedan drugoga zahvati. Za koljena, glavu ili vrat nije dopušteno hvataati kod takovoga običnog školskog rrvanja.

Ako je malo igrača, može se uzeti pravilo, da je onaj pobijeden, kojemu su se ramena dotakla tla, što već iziskuje veću vježbu u rrvanju.

Rukometa i nogometa.

Broj igrača 20—30. Igralište ima biti na ledini ili na otvorenom prostoru.

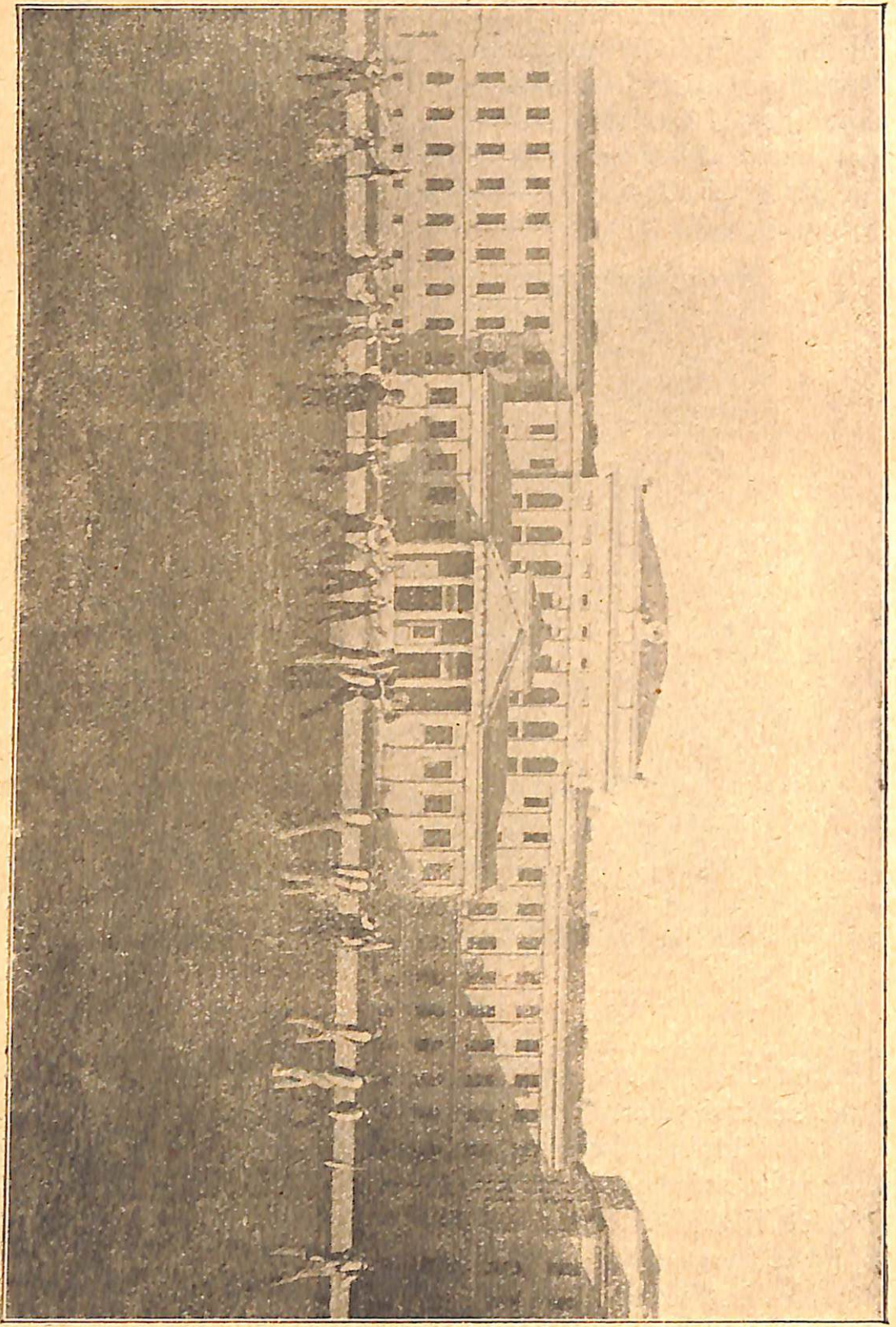
Igralište označiti ćemo štapićima u liku pačetvorine. Kod rukometa razdijelit ćemo igrače na dvije jednake stranke, a svaka stranka izabrat će sebi vođu. Sprava za igru jest velika

puna lopta sa pričvršćenim remenom za bacanje. Zadaća igre jest baciti loptu na protivničku granicu, što imade ona stranka zapriječiti. Jedan od stranke A. uzme loptu za remen, zavrti je nekoliko puta i baci što dalje u protivnički tabor. Koja će stranka prva bacati, i koju će stranu koja stranka zauzeti, mora se najprije izrijebati. Prvi, koji baca, mora se staviti 10–15 koraka od sredine igrališta. Čim je lopta bačena, moraju se igrači B. stranke



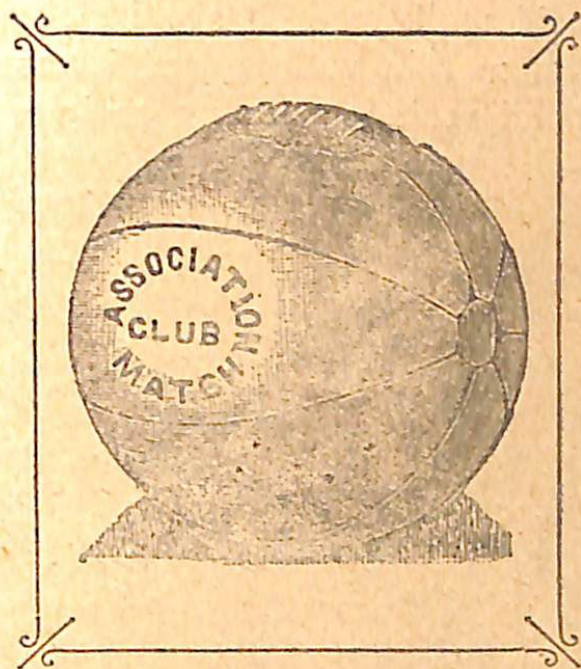
Slika 23.

po svom čitavom polju raširiti, te nastojati da ulove loptu u zraku. Lopta se lovi poluzatvorenim pesnicama, da se prsti ne ozlijede. Tko ulovi loptu u zraku, ima pravo da se s onog mjesta zaleći tri koraka naprijed, te da onda baci loptu među protivnike. No lopta se rijetko ulovi, već obično padne na zemlju. Tim pak više što igrač mora uvijek nastojati, da baci loptu onamo, gdje imade najmanje protivnika. Ako dakle igrač od A. stranke baci loptu,



Silka 24.

mora je baciti igrač od B. stranke upravo s onog mjesta, gdje je lopta pala, ali po redu svaki put drugi igrač, kako već vođa odredi. Mora se nastojati, da se što brže igra, da se protivnike



Slika 25.

što laglje smete i zavara. Ako je prostrano igralište, dopušta se, da protivnici loptu i šakama dočekuju i odbijaju, da im lopta ne padne daleko u njihovu stranu. Kod malenih igrališta mora se uzeti točno kao ishodište ona točka, gdje je lopta prvi put pala, a ne vrijedi ni pravilo zaleta od tri koraka, ako je koji igrač ulovio loptu u zraku. Stranke se nadbijaju međusobno dofle, dok jedna stranka ne baci loptu na granicu, ili preko granice protivne stranke.

Kad se prva igra dobila, igrači promijene mjesta, a ona stranka, koja je izgubila ima sad pravo, da baca prva loptu. Kod igranja se ima paziti, da se igrači ne turaju i ne svađaju, osobito pak, da se pojedini suviše ne natežu za loptom, te da ostale igrače ne puštaju do igre. U takovom slučaju mora vođa intervenirati i odrediti nove igrače.

Da se igra što bolje izvodi, dobro je, da stranke izaberu i posebnog suca, koji mora čitavu igru točno pratiti. Sudu njegovu (obično učiteljevu) moraju se svi igrači pokoravati.

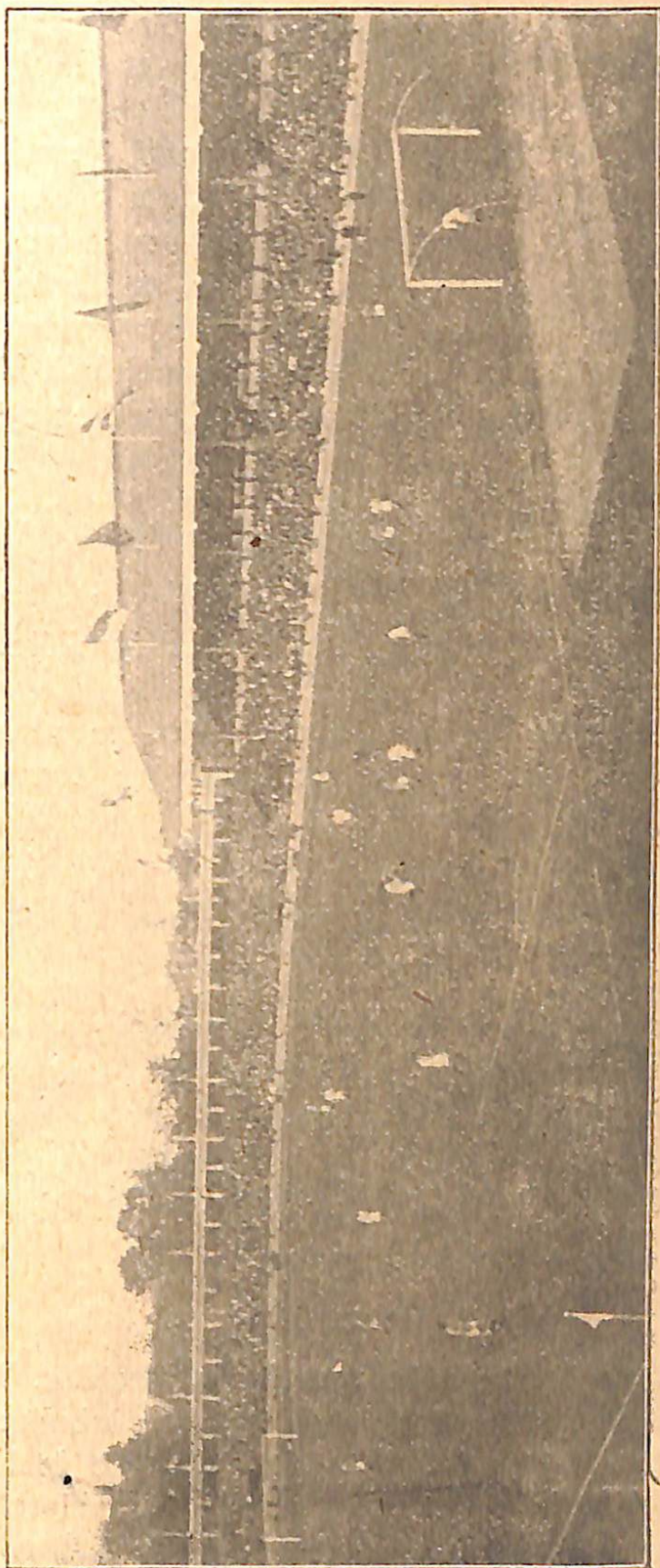
Igra se može komplikovati na taj način, da se na svakoj granici odrede t. zv. vrata; to j. u sredini protivničkih pravaca od- mjeri se prostor od 4 m, kroz koji upravo mora da proleti lopta, da se zadobije igra (goal, engleski; čitaj gol). Ta se vrata označe posebnim štapovima ili motkama. Za svaki slučaj, da se što bolje očuvaju takova vrata, moraju vođe odrediti posebne vratare, koji ne smiju nikada ostaviti vrata, pa makar se igra i na drugim mje-



Slika 26.

stima zaplela. Ista igra može se igrati na taj način, da igrači odrede vrijeme od četvrt ili pol sata; koja stranka izvojuje za to vrijeme više pobjeda, ona je dobila igru. Paziti se mora i na to, da su svi igrači s jedne stranke uvijek iza onoga, koji baca loptu, dok čitava protivna stranka mora biti pred onim, koji baca loptu.

Na isti se način može igrati, ako zamijenimo loptu teškim kamenom. U tom slučaju treba da se igrači prije dobro uvje-



Slika 27.

žbaju u bacanju kamena s ramena. Kod takove se igre iziskuje najveća opreznost, da se ne dogodi nesreća.

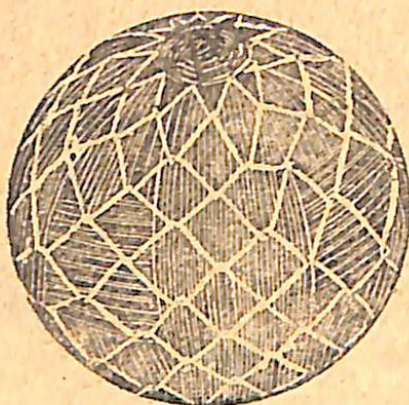
Do istim pravilima igra se i nogomet. Lopta mora u tom slučaju biti velika i naduvena. Lopta se udara samo nogom i to u donji kraj, da poleti što dalje i više. Udara li se lopta u gornji kraj, kolurat će se ista samo po zemlji, te će se brzo istrošiti. Za nogomet potrebno je još veće igralište, pošto je lopta laglja i dalje odleti. Nogomet igra se i po posebnim komplikovanim pravilima, kao što se to igra kod raznih izvježbanih društava, (koja pravila su napose izdana štampom. (Kauders-Schneller: Nogometna pravila. Zagreb.)

Kapuša.

(Met.)

Za ovu igru treba prostrano otvoreno igralište. Igrača može biti 20—30 i više.

Osım male lopte treba za igru i drvena plosnata pala ili palestra, kojom se lopta odbacuje. Igrači se razdijele na dvije jednake stranke. Jedna stranka A. razmjesti se po čitavom igralištu u svrhu da lovi loptu i njome gađa protivnike. Druga pak stranka B.



Slika 28.

postavi se u bočki red na jednom kraju igrališta, te baca loptu i trči. Poredaju se tako, da najprije bacaju slabiji, a poslije bolji igrači. Od stranke A. koja lovi loptu, jedan se izabire za »napijnjača«, to j. igrača, koji pred ostalim protivnim igračima po redu baca loptu lagano i u luku, da je isti može palom opaliti među

njegove igrače. Čim je igrač loptu pogodio, baci palu i bježi kroz neprijatelje do protivničke međe. Neprijatelji nastoje loptu uloviti i njome udariti neprijatelja, koji bježi. Bude li on pogoden prije no stigne na među, bude zarobljen, te mora ili odstupiti ili služiti



Slika 29.

protivnicima, koji ga stave u svoje kolo, te mu odrede mjesto. Dođe li isti igrač, koji bježi nepogoden do protivničke međe, može se osloboditi na taj način, da u zgodno vrijeme prebjegne natrag među svoje igrače. Protivnici mogu si i zgodno loptu dobacivati i varati, da pogode neprijatelja, koji bježi, no samo dotle, dok

on ne stigne na metu. Kad se lopta ponovo napinje ili pali, moraju protivnici biti na velikoj meti, inače se ne smije početi igrati.

Kad igrač poslije trećeg udarca ne pogodi lopte palom, mora bježati, a napinjač će brzo loptu dobaciti među svoje, da pogode neprijatelja, koji bježi, ili njegove drugove, koji se nastoje spasiti. Od stranke A. dolaze jedan za drugim na red da udaraju palom loptu a oni, koji se od njih spasu, nastavljaju taj red, te udaraju palom loptu. Lopta se ne smije bacati natrag od onog pravca, na kojem stranka A. stoji. Baci li tko loptu natrag, računa mu se kano da je loptu promašio. Ulovi li tko od protivne stranke B. loptu u ruke iz zraka, poviče: Spas! te je spašena sva njegova stranka, a igrači promijen mjestu. Onaj, koji je ulovio loptu, započinje novu igru. Ako napinjač slabo baci loptu, ne treba je igrač udarati, te se to ne broji.

Ko ulovi loptu, nije dobro da baca sa svog mjesta na protivnika, jer će ga vrlo rijetko i to slučajno samo pogoditi. Najbolje je, da onaj, koji dobije loptu, što brže potrči za neprijateljem, i da ga iz što veće blizine udari loptom, što je uvijek sigurnije. Tko nije u tom spretan bolje je da dobaci loptu kojem drugom suigraču, koji se nalazi bliže protivniku.

To mora biti naravno vrlo brzo, prije nego li protivnik stigne na metu, i lopte se moraju znati dobro hvataći. Ako lopta od zemlje pogodi protivnika, ne vrijedi.

Kad se protivnik koji bježi želi povratiti među svoje igrače, slobodno mu je, makar je već do protivničke međe poletio, i opet se vratiti, no nije siguran, da će nepogođen loptom proletjeti.

Dok nije lopta u igri, to j. dok nije palom udarena, ne smije se trčati ni s jedne ni s druge strane.

Ova se igra može i tako igrati, da stranka A. nema posebnog napinjača, već da svaki igrač sam loptu napinje, to j. baca u vis i pali, te da svaki imade pravo na jedan udarac. Pogodi li, bježi, a ne pogodi li, mora se staviti posljednji u redu, a slijedeći nastavlja igru. Tek posljednji igrač od A. stranke imade pravo na tri udarca. Promaši li i po treći put, mora bježati, a bude li i posljednji igrač pogođen, prestaje igra, te je ona stranka izgubila.

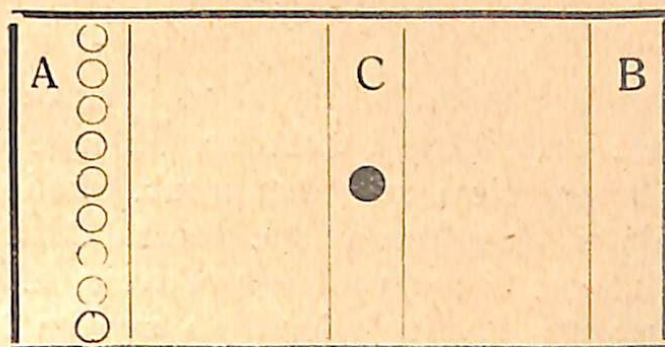
Ova se igra može igrati i za utakmicu, tako, da se najprije odredi, koliko vremena treba igrati, a poslije se sračuna, koliko puta su pojedini igrači prebjegli, te pobjeđuju oni, koji su više puta prebjegli u jednako vrijeme.

Kineskog zida.

Broj igrača 10–40. Može se igrati i u dvorani.

Za igralište se odredi pačetrovina 5–10 m široka, a 10–20 m duga. U sredini pačetrovine odijeli se 2 m široki popriječni prostor, nazvan »kineskim zidom« C. Ako se igra u dvorani, označuju međe pačetrovine zidovi, a »kineski zid« iscrta se kredom na podu. Na polju označuje se pačetrovina i zid bud zastavicama ili štapićima, ili se iscrta u zemlju.

Jedan dio igrača postavi se u prostor »kineskog zida«, a zadaća mu je, da ga brani od napadača, koj se stave na jedan kraj igrališta, na pr. lijevi A. Na zapovijed vođe: Na juriš! Preko zida! provale napadači preko zida na drugu stranu igrališta u B. Onaj, koji brani zid, nastoji da kojeg napadača ulovi, to j. samo da ga udari po leđima. Čim je koji napadač ulovljen, pođe među



napadače, a ulovljeni napadač postane braniteljem. Branitelj ne smije, kad lovi, podnipošto prekoračiti međe zida, jer u protivnom slučaju zarobljenje ne vrijedi, ili branitelj jest pao »preko zida«. Ako branitelj tri puta za redom ne pogodi nikoga, izađe iz igre. Nađe li se međutim napadač, koji se zalefio preko svojih granica (na otvorenom igralištu), onda takav postaje braničem. U takovom slučaju može biti u igri i više braniča. Više braniča nastat

će i na takav način, kad ostane koji napadač, te se boji preletjeti preko zida. U takovom slučaju, dotični igrač, ako ne preleti preko zida na zapovijed: jedan, dva, tri! postaje braničem. Igra se može udesiti i na taj način, da svaki napadač, koji bude zarobljen, postaje braničem, te tako bude za čas na »kineskom zidu« više braniča.

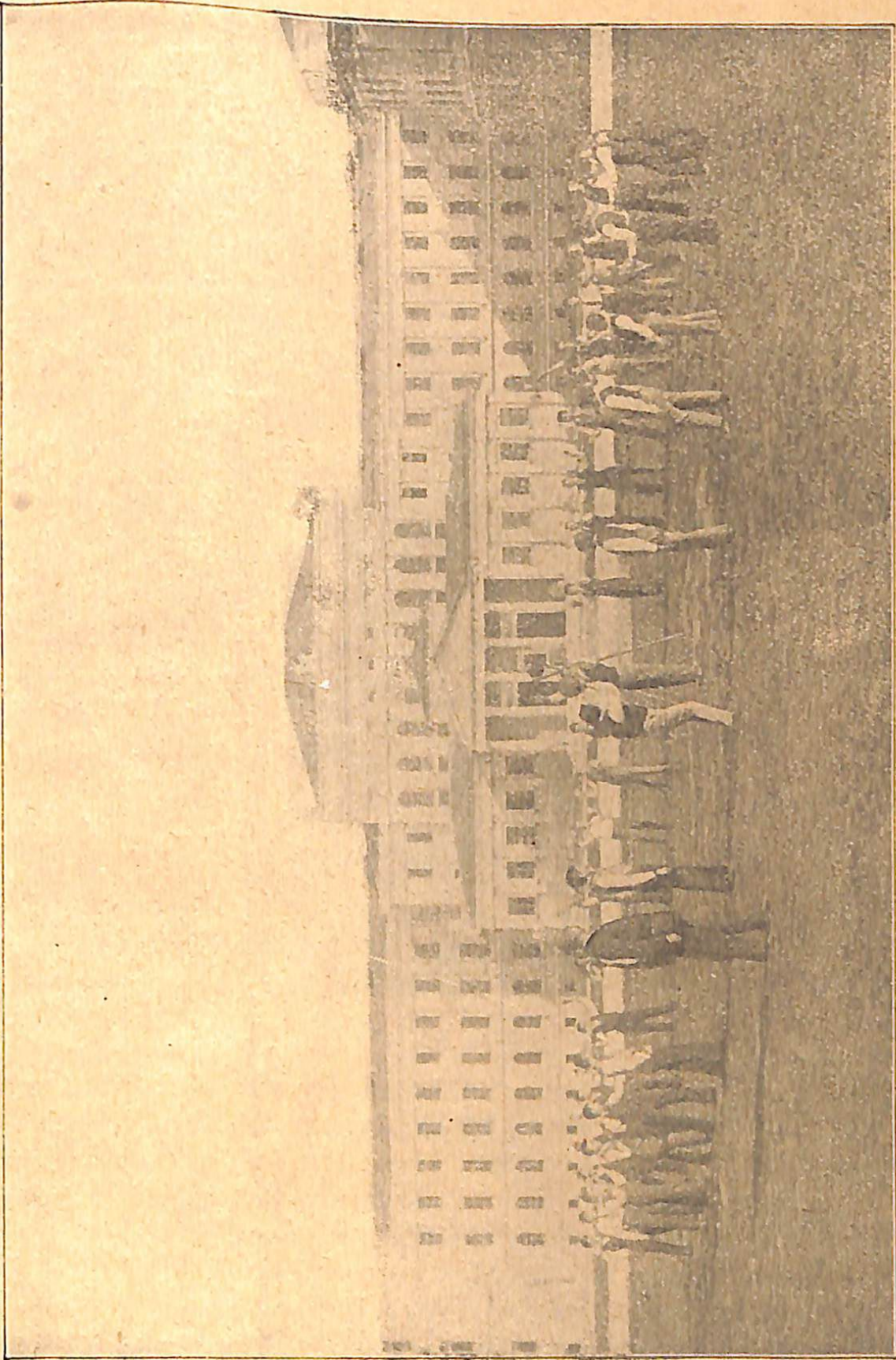
Igra se svršava tada, kad budu svi napadači pohvatani. Ili se igra može i produljiti, da svaki branič, koji bi kojeg napadača zarobio, prijeđe među napadače. Na taj način može se igra nastaviti po volji. — Daljnji način ove igre jest taj, da svi napadači, koji budu ulovljeni, izađu iz igre. Kad je ulovljen posljednji napadač svršena je igra. Konačno može se kod te igre odrediti i taj slučaj, da oni igrači napadači, koji se nisu usudili odmah provaliti preko zida, ostaju na svojoj strani, i da onda na dani znak ponovno polete s onima od druge strane. Na taj način nastaje što veći metež, te mogu laglje i slabiji prebjeći. Ne provali li po treći put koji napadač zid, onda mora iz igre, ili u branitelje, kako se već odredi.

Rušiti tornja.

Broj igrača 10—12. Igralište po volji. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se sastave u kolo, a u sredini stave toranj to j. tri visoke motke gore prekrštene i svezane, na koje se nastavi velika lopta. Pred toranj stavi se jedan igrač, koji mora da brani toranj, te pazi da s njega ne padne lopta. Ostali igrači imaju drugu veliku loptu, koju si međusobno podavaju, te nastoje na koji god način da prevare čuvara kule, i da svojom loptom pogode njegovu loptu ili toranj, te da svale bud jedno ili drugo. Lopta se baca rukom, ili udara nogom, a kula brani se rukom. Kad se toranj poruši, postaje čuvarom onaj igrač, koji ga je srušio. Ako tko u kolu propusti loptu, mora da ide za njom, te je smije dalje bacati tek sa svog mjesta. Igrači si dobacuju loptu na sve strane, da čuvara zavaraju, i da tako laglje sruše toranj.

Ako je više igrača mogu se odrediti i dva čuvara i dvije lopte za napadanje.



Slika 30.

Umetanja kamena.

Broj igrača 10–20. Igra se samo na otvorenom prostoru ili igralištu.

To je stara igra, koju su već Grci poznavali kano što i bacanje željeznog ili mjedenog »diskosa«.

Kamen se uzme od 5–10 kgr., a najbolje je, da se steše kano kocka. Svi igrači stave se u jedan red, te se odredi stalno mjesto od kojeg se kamen baca. Dofično mjesto se i ponešto izdube u zemlju. U pravcu u kojem se baca odmjeri se najprije



Slika 31.

pet koraka ili 5 m., te se u toj daljini povuče popriječna crta. Svaki igrač imade svoj kamenčić ili drvce, koje stavi na mjesto, gdje mu je kamen pao. Kada su se svi izredali, odredi se nova meta na šest koraka ili metara, te oni igrači, koji su bacili kamen preko prve mete, vježbaju se, da dosegnu kamenom prvu metu. Na taj način nastavlja se igra, dok mogu vježbači izdržati.

Bacanje kamena izvodi se ovako. Kamen se uzme u desnu ruku, koja se skuči nad rame, pa se onda rukom trgne i kamen

baci ravno naprijed. Ako je kamen laglji, bacit ćemo ga u luku. Moramo nastojati, da i lijevu ruku izvježbamo, te za to moramo što više bacati i lijevom rukom.

S mjesta bacamo kamen i u klečećem stavu (jednonoške), što je naravno teže, pa se za to i određuje bliže granica. U klečećem stavu izmjenjivat ćemo također i ruke i noge, vježbanja radi.

Treći način umetavanja kamena s ramena jest, ako se zaletimo nekoliko koraka naprijed do mete, od koje onda bacimo kamen. U to ime odredi se prostor —5 koraka ili metara, uriše se crta u zemlju, i to je meta od koje onda bacamo, i do koje se smijemo zalečiti. Tko prekorači granicu za zaleća, ne vrijedi mu bacanje. Prema tome odredi se opet i druga meta, do koje moramo tad kamen baciti.

Mjesto kamena može se uzeti i željezna kruglja od iste težine, a prostor za zalećavanje može se označiti i kružnicom od 2—5 m. promjera.

Konja i konjanika,

Broj igrača 10—20. Igralište po volji. Može se igrati i u dvorani.

Igrači stave se u parovima u kolo, svaki par tri koraka daleko jedan od drugoga. Žrijebom odluči se već unaprijed, koji će biti konji a koji konjanici. Na dani znak vođe, koji bude izabran od sviju, i koji se stavi u sredinu kola, zasjednu konjanici svojim konjima na leđa. Ako su igrači jači, onda konji stoje uspravno, iskorače jednom nogom, te se rukama upiru o koljeno.

Konjanici imaju malu ili veliku loptu, koju si dobacuju u kolu jedan drugome ili onome, koji stoji u sredini kola. Padne li lopta, konjanici poskaču s konja, te svaki nastoji da što prije ulovi loptu. Ulove li loptu konjanici, onda na poziv: Stoj! moraju igrači stati, a konjanici s istog mjesta udaraju kojeg od konja, i opet zasjednu na svoje konje. Igra se tako dugo nastavlja, dok loptu ne ulovi koji od konja, te ne udari njome kojeg od konjanika. U tom slučaju nastaje promjena, i konji postaju konjanicima a konjanici konjima. Konjanici su označeni vrpčama ili šeširo, a konji su bez šešira ili vrpce, da ih se laglje

može zgađati. Ako je tko od stranke konja ulovio bačenu mu loptu u ruke, njegova sad stranka postaje konjanicima. Međutim dovoljno je da konji poskakuju, kušajući na taj način zapriječiti konjanicima, da ulove loptu.

Konj i konjanik moraju biti od prilike iste veličine i iste jakosti.

S velikom loptom igramo tu igru tako, da loptu dobacuju konjanici uvijek na jednu stranu dalje na okolo. Čim lopta prijeđe tri puta naokolo ili do broja deset a da ne padne, onda se mijenjaju konji i konjanici, ili se igra nastavlja kao i s malom loptom.

Ili se lopta uvijek baca samo do trećeg igrača, koji mora onoga u kolu zgađati, i igra se nastavlja po prijašnjim pravilima.

Ova igra može se igrati i bez lopte. Postave se dvije vrste jedna protiv druge na 10 m daleko. Na dani znak polete jedni protiv drugih, te konjanici nastoje protivnike zbaciti s konja. Koji su pali s konja, istupaju iz igre zajedno s njihovim konjima. Pobjednici polete u pomoć svojim drugovima. Kad je određeno vrijeme prošlo, pobijedila je ona stranka gdje je ostalo više konjanika.

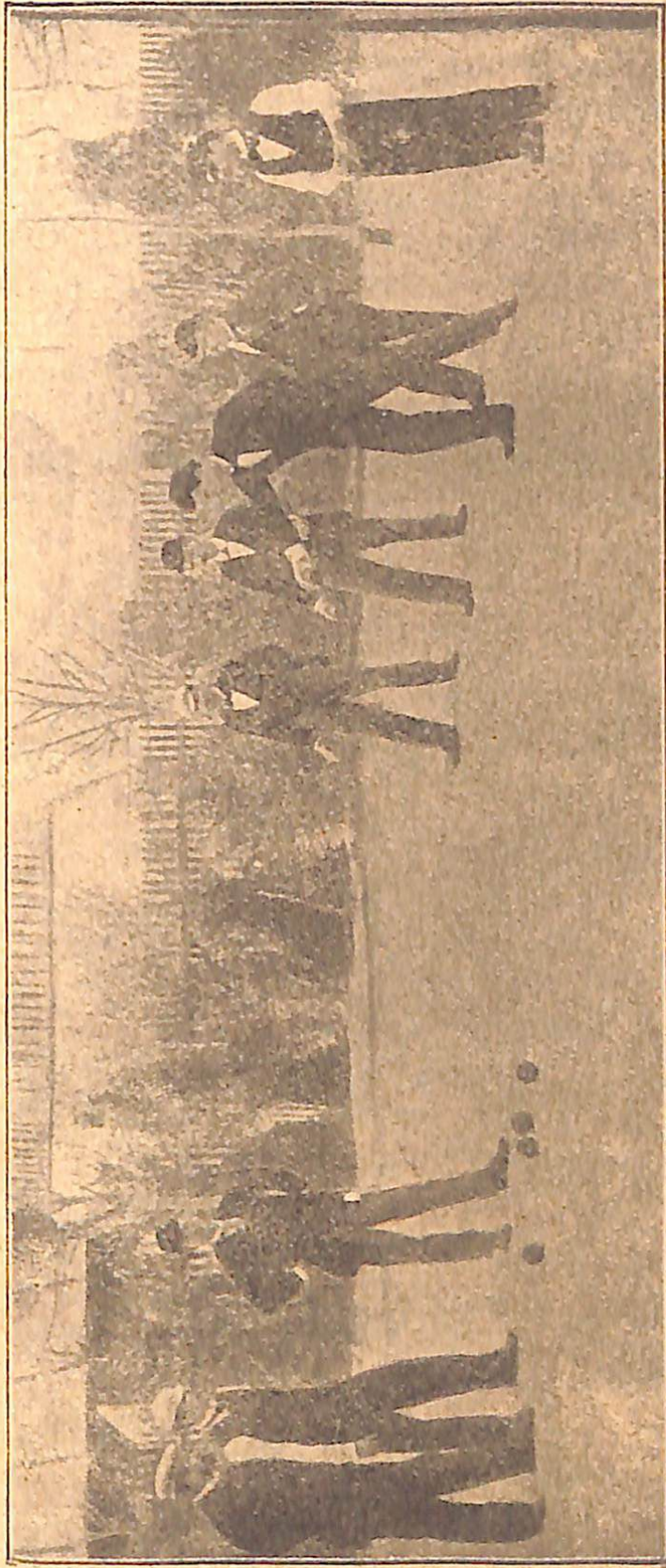
Bučanja.

(Boccia.)

Broj igrača 8—20. Igralište po volji na otvorenom prostoru.

Igrači se razdijele na dvije jednake stranke. Svaka stranka uzet će drvenu kuglu ili buču u ruke. Pojedina stranka imat će posebnu boju, ili jedna stranka uzet će bojadisane kugle, a druga nebojadisane. Vođa igre jest na nepar, te ima crnu kuglu, koja se zove »bulin«.

Najprije baca vođa svoj bulin kamo goder u igralište. Svi ostali stoje na početnoj točki, odkuda je bačen bulin, te se namjeste jedni s jedne strane, a drugi s druge strane vođe u jednakom pravcu. Zadaća igre jest, da svaka stranka nastoji baciti svoje kugle što bliže bulinu. Najprije baci jedan od stranke A. sa desne strane vođe, i to desnom ili lijevom rukom, a za njim opet prvi od stranke B. sa lijeve strane vođe. Dalje će bacati redom svi, sad desni sad lijevi, i svaki će nastojati baciti svoju



Slika 32.

kuglu, tako da bude što bliže bulinu. U to ime slobodno je neprijateljske kugle svojom kuglom napadati i ljerati ih iz svog položaja. U tu svrhu je dobro, da se kugle ne koturaju po zemlji, nego da se uvis bacaju, jer u tom slučaju ostaju na onom mjestu, kamo padnu. Kad tko baci kuglu, mora poći na ono mjesto, kamo je pala, i stati uz nju, ali naravno se ugnuti, ako se slučajno koja kugla dokotura na ono mjesto. Ako tko udari u sam bulin te ga pomakne, onda su one kugle koje su sad bliže u boljoj poziciji. Kad su sve kugle izbacane, dođe vođa da izmjeri koja je stranka dobila. Ona stranka dobila je igru, od koje je kugla najbliže bulinu. Ako je sljedeća najbliža kugla od protivne stranke, onda prva stranka A. broji samo jedan bod. Ako pak od stranke A. imade više kugala, nego li od stranke B., onda može stranka A. računati za se i po više bodova, to j., toliko, za koliko je kugala bliže od najbliže kugle od B. stranke. Poslije izmjere uzmu svi igrači opet svoje kugle u ruke, a vođa baci s onog istog mjesta bulin opet na koju drugu stranu, te se igra nastavlja tako dugo, dok na pr. jedna stranka ne dobije 10 ili 20 bodova, kako se već pogode.

Igrati se može i tako, da najprije svi od jedne stranke pobacaju svoje kugle, a onda bacaju svi redom od druge stranke. Ta igra izvodi se i na neravnom prostoru, a kugle mogu biti osim ip drva također i od kamena.

Inačica: Igrači se dogovore, koliko će puta svi bacati kugle. Nakon što su pobacali kugle, gleda se koji je najbliže bulinu. Onaj, koji je najbliže, računa toliko točaka, koliko je igrača, a svaki drugi igrač za jednu točku manje. Kada se je bacilo toliko puta, koliko je bilo ugovoreno, svaki igrač sračuna svoje dobivene bodove i koji imade najviše, pobjeđuje.

Zgađanja cilja.

(Cimeranja.)

Broj igrača 10—20. Igralište po volji na otvorenom prostoru.

Na jednom ravnom mjestu ustanove se dvije tačke s razmakom poprilici od 20 m. daljine jedne točke od druge. Zatim se

nađu deset kamena dugoljastog i šiljatog oblika. Pet od tih kamena usadi se namjesto prve točke i to tako, da se pet od tih kamena usadi na mjesto prve točke, četiri se stave u obliku četvorine, a peti se u sredinu zabije u zemlju. Onda se potraži nekoliko kamena i njima se cilja u prvo kamenje, zvano cimera. Kamenje na drugoj protivnoj tački je isto tako poredano. Svi stoje kod svojih cimera i ciljaju naizmjenice u druge cimere. Svrha te igre jest, da se sruše cimera. Tko prvi poruši sve cimere, dobio je igru. Za kaznu mora ga drugi odnijeti na leđima njegovom cimeralištu ili na mjesto, gdje stoje cimera. Nato se izmjene mjesta, cimera se posade nanovo, te se nastavlja igranjem.

Vojske.

Broj igrača 20—40 Može se igrati i u dvorani.

Dva obično najveća i najjača igrača prihvate se za ruke i dignu ih poviše glave u vis. Ovima se daje ime bilo koje države, t. j. vojske te države. Ostali se prihvate za ruke u lanac i prolaze trčeći ispod ruku ove dvojice. Posljednjeg igrača od tog lanca uhvati prvi par među svoje ruke. Taj sad treba da kaže u koju će vojsku. Kad je to rekao, onda ide na onu stranu, gdje je njegov zapovjednik i obujmi ga rukama oko pasa. Kad su svi igrači pohvatani i kod svoje vojske, tada vuku na danu zapovijed vođe ili učitelja na protivnu stranu. Koja je vojska jača, povuče protivnike više koraka, a najmanje tri igrača sa njihovog mjesta. Kada su preko određene crte povučeni, onda se kaže, da je vojska potučena. Igra se nastavlja, te se izabere novi par, koji jednako počinje igru nanovo.

Zrinskoga.

(Iz kola topa.)

Broj igrača 10—20. Igra se samo na otvorenom prostoru ili igralištu.

Za igralište se odredi četvorina, koja se obilježi sa četiri kamena, koji se zovu kise. Prostor može biti i okrug, na kojem se

kamenčićima odredi nekoliko meta ili kisa. Prostor se zove kolo, a može biti razne veličine, najmanje pet četvornih metara. Čim su vješiji igrači, oni si naprave veće kolo, jer je igra tim zanimljivija, kada se igrači natječu što više u okretnosti i zavaravanju. Igrači se razdijele u dvije jednake skupine, a pri tom se pazi, da obje stranke imaju približno jednako vješte igrače. Ako je neparan broj igrača, a žele se svi igrati, onda se odredi na jednoj strani, da koji igrač vrijedi za dvojicu. Kad su se igrači razdijelili, onda ide jedna stranka sakrivati loptu, to j. jedan igrač uzme loptu i sakrije je pod kaput. Svi igrači drže ruku pod kaputom, da se ne zna u koga je lopta. Obično se odluči žrijebom, koji će prvi ići sakrivati loptu. Kad ju je jedna stranka sakrila, onda se vraćaju i trče sa mete na metu, da zavaraju one, koji su u kolu. Neki i zamahuju rukom, kad su na kojoj meti. Oni u kolu bježe amo tamo, da izbjegnu udarcu loptom, prema tome kako se protivnici nalaze na metama. Najviše bježe od onoga, za kojega misle da je u njega lopta. Kad su se dosta natrčali, onda onaj u koga je lopta, kad misli da je najzgodnije, puca na one koji su u kolu. Ako pogodi, onda cijela njegova stranka bježi, a od onih, koji su u kolu jedan uhvati loptu, te puca za njima. Za onog, koji je pogoden, veli se da je izgorio. Ako opet ovaj potonji iz kola pogodi onog, koji je vani, onda je onaj izgorio, a ovaj prvi ostaje i dalje u kolu. To se rijetko dogodi, jer dok nutarnji loptu uzme, pobjegne vanjski već daleko, a nutarnji ne smije ići dalje od mete, te obično ne pogodi. Onaj igrač, koji je pogodio, a njemu nije udarac uzvraćen, smije da puca dotle dok ne promaši. Kad on promaši, onda idu pucati drugi igrači. Obično idu prije slabiji, dok je u kolu više igrača, jer onda lakše pogodi. Najbolji ostaje posljednji. Koji god promaši ili koji je pogoden, islazi iz igre. Kad su na jednoj strani svi izgorili, onda idu kriti oni, na čijoj je strani ostao još koji igrač neizgoren. Ako bi se desilo, da zadnji igrač od onih što pucaju, pogodi zadnjega u kolu, a ovaj mu udarac uzvraća, onda je onaj izvana izgorio, a ne onaj u kolu. Tada idu opet oni iz kola loptu kriti. Kad koji iz vana dobije loptu, ne puca odmah, već trči sa mete na metu i zamahuje, pa opet potrči na drugu metu, pa tako ih vija u kolu po nekoliko minuta.

Jarčanja.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se slože u krug, ili u ravni pravac, svaki dva tri koraka za drugim, iskoče jednom nogom, te se nagnu glavom i tijelom naprijed, poduprijevši se rukama o iskročenu nogu. Posljednji igrač zaleti se te stane preskakivati sve redom. Čim je svršio, nastavi se u istom ili drugom kojem pravcu pred prvoga, i tako svi redom, dok se ne svrši igra. Po drugi put mogu se igrači okrenuti natraške, glavom protiv preskakivača, ili strance glavom, ili po dva, jedan uz drugoga ili jedan za drugim. Ako je mnogo igrača, može se načiniti i više usporednih redova jaraca.



Slika 33.

Kad su već igrači vještiji preskakivanju, može se visina stupnjevati ili višim držanjem tijela, ili da jedan legne na drugoga. i t. d.

Što se brže i sigurnije preskakuje, igra je živahnija. Tko slabije skače, moraju mu se igrači primjereno sagnuti. Ili se može jedan odrediti žrijebom za jarca, a svi ostali ga onda preskakuju. Tko za preskakivanja jarca udari ili ga ne može preskočiti, postane drugim jarcem, i tako se igra nastavlja.

Sa jarčanjem može se izvoditi i posebna inačica »most« nazvana. Igrači se razdijele na dvije jednake stranke. Jedan sjedne na stolac ili kudgod, a prvi od njegove strane stavi mu glavu u

knjilo i stvori jarca. To je radi toga da se most ne sruši. Iza ovoga nanižu se svi ostali, nagnuvši se svi naprijed i prislonivši glavu uz svog prednjaka, upirući se rukama jedan o drugoga, te tako stvore most. Od druge stranke skaču jedan za drugim na most i svaki ostane na mostu te legnu. Koji slabije skaču, idu prvi, a koji bolje skaču, dolaze kasnije, te onda sve redom preskakuju, pače i prve i što dalje. Kad su već svi na mostu, promijene se igrači, te sad oni skaču, koji su prije držali most.

Ako se most sruši, to j. ako igrači popuste, mora ista stranka još jedared držati.

Jarčanju nalik je »premetuš«^a. Po četiri sastave se unakrst kano jarci glavama unutra, te se rukama prihvate za koljena, držeći se jedan za drugoga. Druga četvorica preskakuju takav »krsak«^a premetnuvši se glavom na uzmak preko njega. Rukama se upru o leđa na dva poprijечно stojeća druga, a preko četvrtoga uzduž stojećeg igrača premetnu se na leđima. Kako se kod zaskoka poslije zaleta igrač digne na ruke, ne smije se na glavi premetnuti, već mora glavu uvinuti, te doći s leđima o leđa četvrtoga. Prvi uzdužni igrač imade kod te igre najmanje posla, te može zato biti i najslabiji.

Ovna u kolu.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Sastavi se kolo, a jedan igrač je u kolu i zove se ovan. Ovaj nastoji da probije kolo gdje god, te potrči do mete, koja je 30—40 koraka daleko označena. Kad probije kolo i trči do mete, nastoje ga ostali igrači da uhvate prije no stigne do mete. Tko ga uhvati prije mete, postaje ovan, a ako ne bude uhvaćen, nastavlja dalje igru.

Prevlačenja i potiskivanja preko međe.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Dvije vrste stave se jedna protiv druge na dva koraka. U sredini nacrtā se međa. Svaka vrsta učini obični razmak strance. Na dani znak vođe na 1. svi igrači stave se desnom nogom do

srednje linije, te si podaju desnu ruku. Na 2. počinju se parovi da prevlače preko međe, a na 3. kad je prošlo određeno već vrijeme za prevlačenje, igra se prekida. Na isti način nastavlja se igra sa prevlačenjem lijevom rukom, a poslije i sa obje ruke. Poslije toga se zbroje sveukupne pobjede na svakoj strani za sve to vrijeme. Koja stranka imade više bodova ili točaka, ona je pobijedila.

Na isti način se igra tako, da se kod igranja potiskuju protivnici preko međe i to iz sredine do međa, koje se označe iza svake vrste u daljini od nekoliko koraka. Koji su guranjem dobili više bodova, oni su pobijedili.

Pločanja.

Broj igrača 10—20. Igra se na otvorenom igralištu.

Ploča jest jedan pločast kamen ili crijep dva prsta debeo. Dva dugoljasta kamena ili babe stave se kao ciljevi naprotiv jedan od drugoga 20—30 koraka. Igrači se podijele u dvije čete, te svi redom zgađaju protivan cilj i to tako tri do četiri puta. Tko pogodi cilj, broje mu se dva boda. Kad su svi izbacili protiv jednog cilja, svatko krene do svoje pločke, a tada opet svi gađaju u onaj drugi cilj. To se tako dugo opetuje, dok jedna ili druga stranka ne dobije 20—30 bodova. Koja stranka pobjedi, zajaši na protivnika, koji ih moraju odnijeti na leđima do protivnog cilja, odakle se igra opet nastavlja. Ako nitko ne pogodi cilja, onda se broji onome bod, koji je najbliže cilju.

Pružanja lopte preko glave.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se svrstaju u redove sa širokim razmakom. Prvi od svakoga reda stavi se na istu određenu crtu. Na crti pred svakim redom nalazi se ili velika lopta ili čunj, rupčić, kapa ili što drugo. Na dani znak prvi od svakoga društva uhvati loptu, te je pruži preko glave drugome igraču iza sebe. Drugi igrač pruži je između nogu trećemu i tako sve dalje izmjenice, dok lopta ne dođe do posljednjega igrača u redu. Posljednji igrač leti sa loptom naprijed do određenoga cilja, udari loptom o zemlju, uhvati je i poleti s

njome do svog reda, gdje se postavi kao prvi i pruži loptu drugome preko glave, ovaj trećemu ispod nogu i tako naizmjenice do posljednjega u svakom redu. Pobjeđuje ona stranka, od koje je lopta najprije po drugi put došla do posljednjeg igrača.

Načica. Može se igrati i na taj način, da onaj igrač, koji sa loptom bježi do gornje mete, zajaši na prvoga igrača u vrsti i s njime poleti do gornje mete. Čim su tako stigli do gornje mete, sjaši s konja, te obojica polete u svoj red. Igra je veselija, ako konjanik svom konju sveže oči, te ga tako upravlja do gornjeg cilja.

b) za djevojčice.

Bacanja obručića, perajki i tamburina.

Broj igrača 10–20. Igralište po volji. Može se igrati i u dvorani.

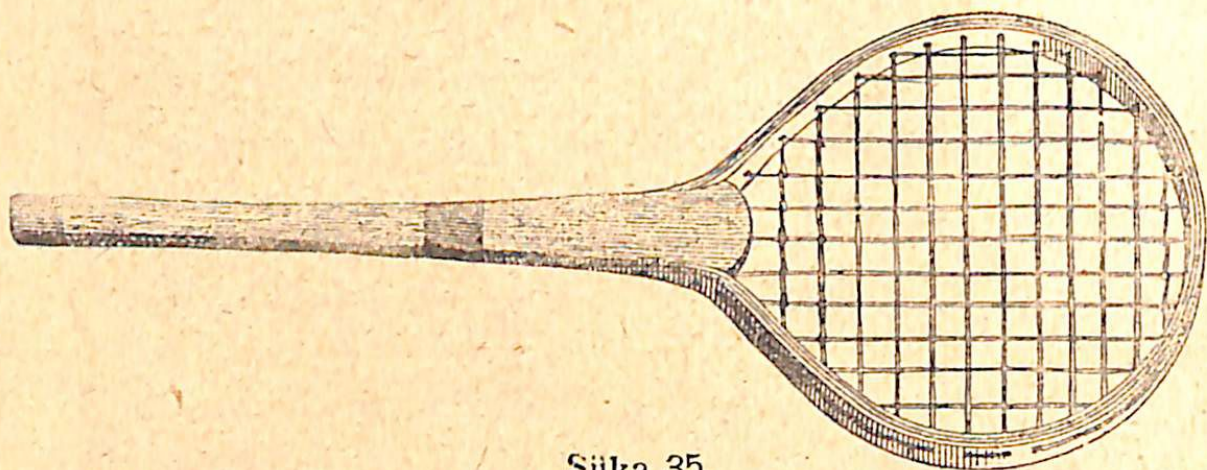
Za tu nam igru treba obručić i štapić. Obručić je načinjen od španjolske trstike ili vrbovine, na kraju svezan špagom te oblijepljen šarenim papirom. Promjer obručića jest 30 cm., najviše polovinu metra. Štapić načiniti ćemo od kakovog god lakog drva, najbolje iz vrbinih grana, tri četvrt metra dug, a na kraju prekrstimo ga poput mača, da možemo na taj način laglje obruče hvataati. Obručići bacaju se na taj način, da uzmemo štap u desnu ruku a obruč u lijevu, te krajem štapića napnemo obruč. Kada smo obruč dosta napeli, pustimo ga lijevom rukom, te on zbog elastične napetosti odleti, kamo smo ga upravili, budi naprijed, budi uvis lukom.

Prije nego li ćemo započeti igru, moraju se igrači uvježbati sami za sebe. Za igre postave se igrači u dvije vrste jedna protiv druge, te dobacuju obruče jedan drugome po redu, ili i istodobno. Jedan par stane pred drugi u udaljenosti 5–10 m., što su vještiji igrači, te dalje. Tko ne ulovi obruča tri puta za redom, taj ide iz igre, te prema tome dobiva igru ona stranka, koja imade na svršetku igre najviše igrača. Vrijeme igranja odredi se unaprijed. Najprije baca jedna stranka, a onda druga, ili obje stranke bacaju na jedan put uz brojenje, kako su se već dogovorile. Kada su igrači dobro uvježbani, može se ta igra nastaviti sa bacanjem obru-



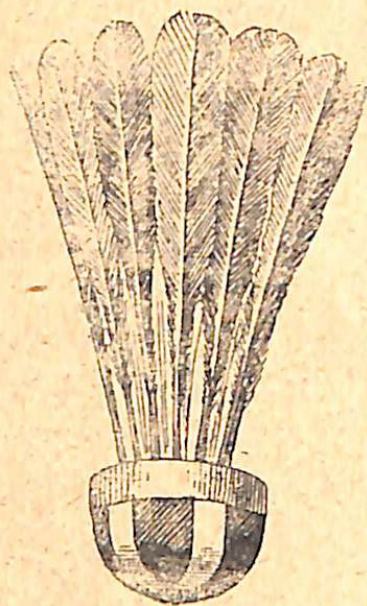
Slika 34.

čiča u krugu. Igrači moraju stvoriti veliki krug sa razmakom od 3—5 m. od svakog igrača. Pošto je već prvi igrač bacio svoj obruč svome drugu nadesno ili nalijevo, dobacit će ga isti dalje, a poslije



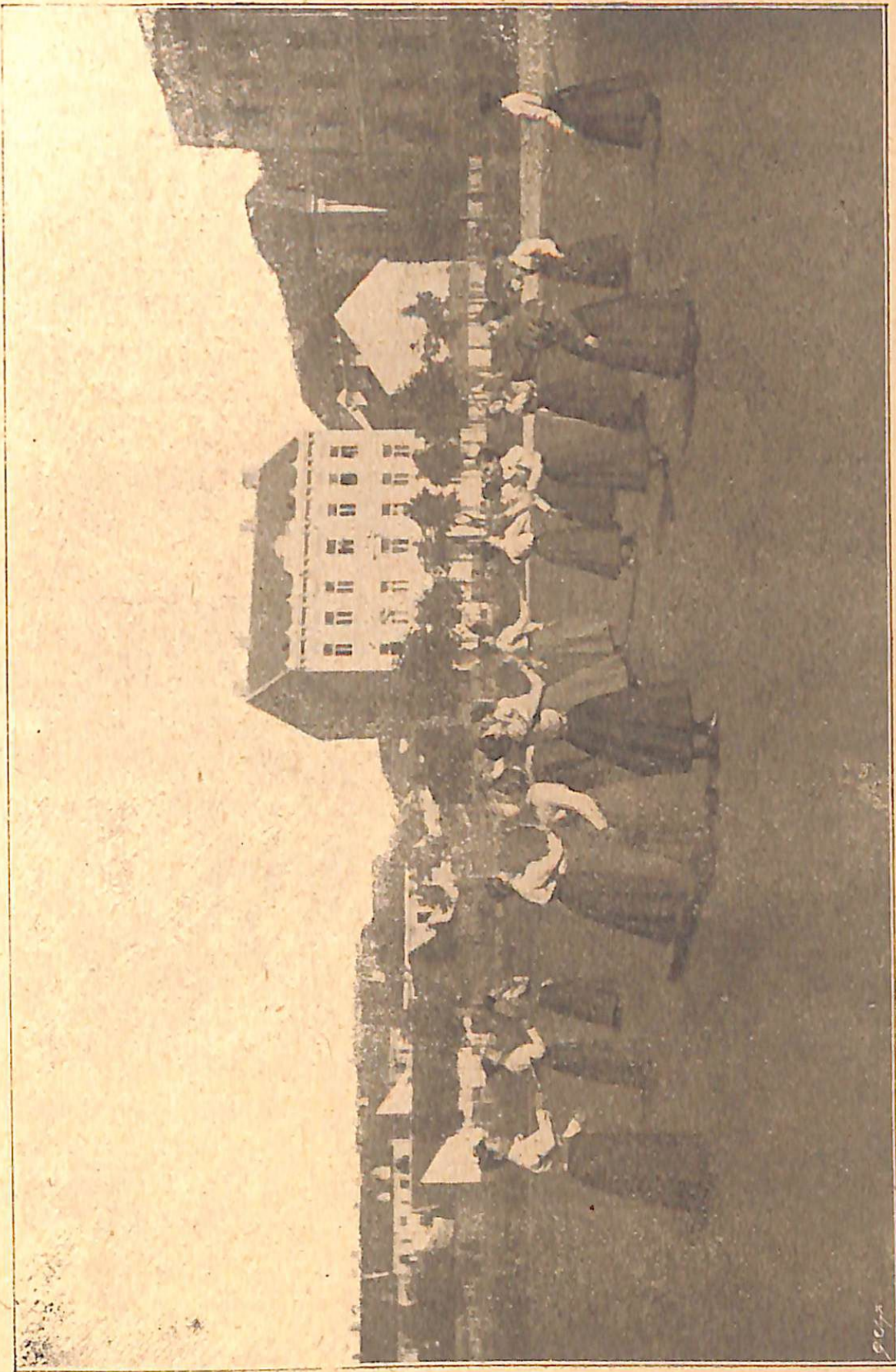
Slika 35.

loga bacit će i svoj obruč u istom smjeru, i na taj način će se za čas biti u igri više obruča, koliko se već unaprijed odredi.



Slika 36.

Prvu igru možemo i tako igrati, da načinimo kolo, a usrijed kola odredimo jednog igrača, kojemu onda svi po redu dobacuju obruče. Onaj iz sredine vraća zafim svakome po redu obručice, a koji ga ne ulovi, ide iz igre. Razumije se samo po sebi, da mora biti onaj, koji se nalazi u kolu vješt igrač.

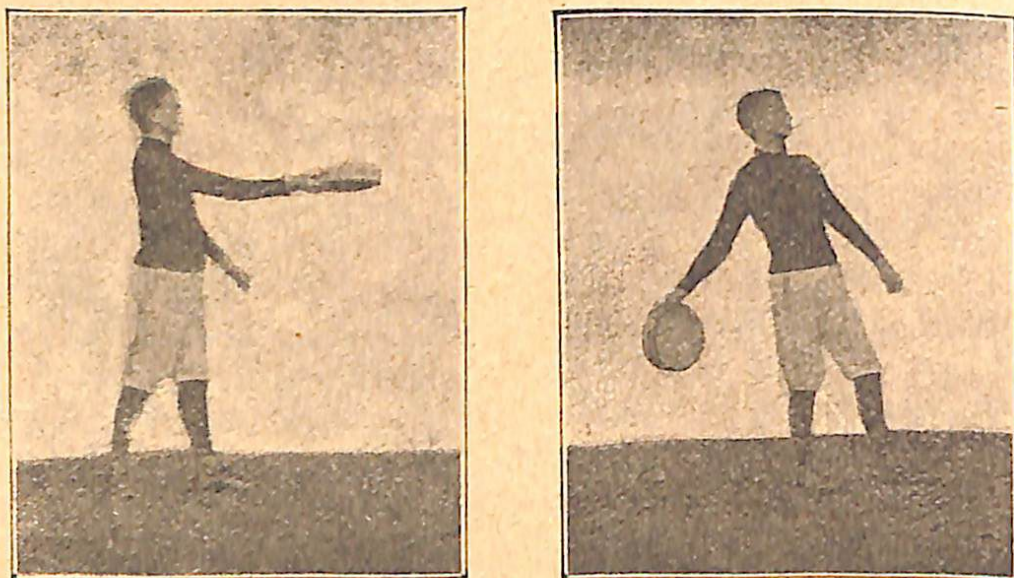


Slika 37.

Igrači možemo i tako, da kleknemo jednim koljenom kad bacamo obručice. Moramo po mogućnosti uvijek nastojati, da bude udaljenost od igrača što veća, da se igrači kod toga što više kreću.

Nalik toj igri jest igra s loptama perajkama. U obične male spletene lopte stavimo nekoliko šarenih pera, pa ih onda dobacujemo i odbacujemo na prije spomenuti način posebnim metaljkama ili raketama, koje su bud strunom spletene ili pergamenom ili mjehurom napete. Ta igra je zgodnija za zatvorene prostorije, da ne smeta vjetar, a vješiji igrači mogu se igrati u jedared i s dvije lopte.

Inačica od te igre jest loptanje s bubnjićima ili tamburinom. Tamburin je sprava u spodobi sita, na donjem kraju mjehurom ili pergamenom prevučena. Lopta je malena i od tvrde grane, a pošto se takova silno odrazuje, treba za tu igru



Slika 38.

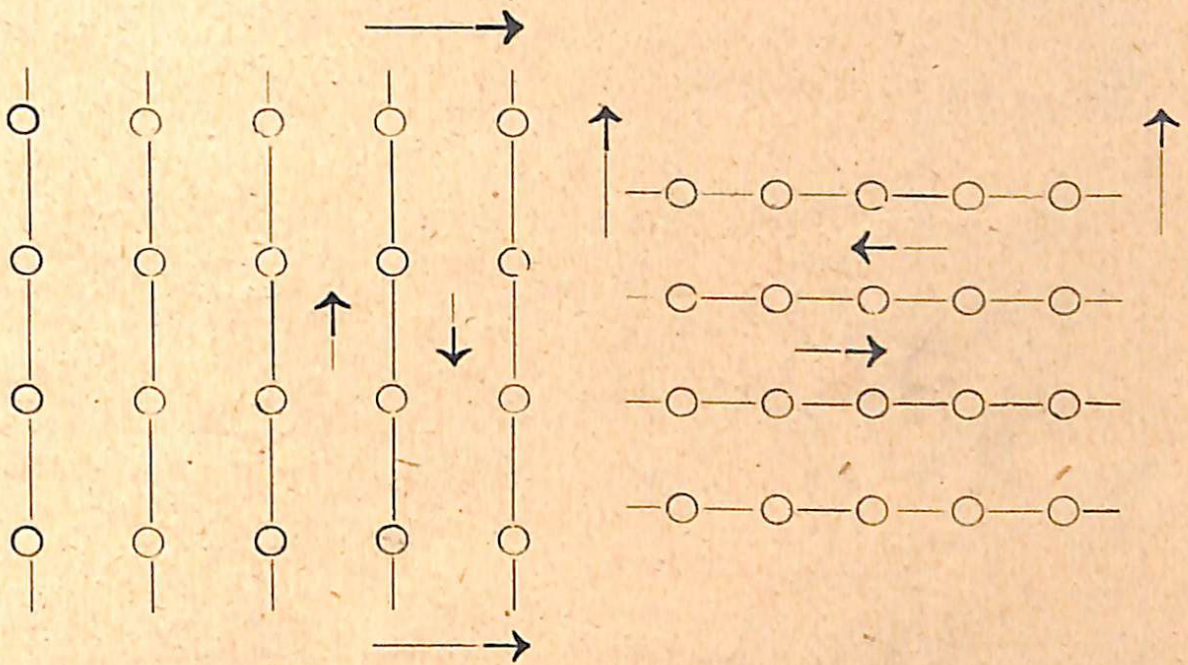
oveće otvoreni prostor. Kada se nauči igra, može se lopta dirigovati sasvim po volji, te je vrlo zabavna i zanimljiva. Tečaj igre jest jednak bacanju obručica. Lopta se mora odbiti prije nego padne na zemlju, ili pošto je odskočila od zemlje. Dobro je vježbati sve ove igre i lijevom rukom.

Labirinta.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Učenice stoje u četveroredu i drže se za ruke, koje su pružene. Dvije se izaberu, od kojih jedna drugu lovi. Loviti se smiju samo među redovima.

Na zapovijed: Sad! ili kakav drugi znak, na pr. žviždaljkom, okrenu se djeca naglo nadesno, pak nalijevo, no odmah se ali brzo uhvate za ruke.



Sl. 39.

Trčanje ispod ruku, ili da koji od gonića kida ruke, nije dozvoljeno. Igra traje do tle, dok jedna ne ulovi drugu.

Ne može li jedna učenica uloviti drugu, odredi se još jedna, te tako sad dvije love treću.

Okretanje za igre mora biti što češće, jer upravo uslijed toga postaje igra tim živahnijom. Igračice se moraju uvijek mijenjati, da se za igre sve izredaju.

Preskakivanja užeta.

Broj igrača 5–10. Može se igrati i u dvorani.

Uže se preskakuje na dva načina. Uzet ćemo ponajprije kratko uže od 2 m. daljine, koje će učenik ili učenica uzeti svakim krajem u jednu ruku, i tako zamahnuvši uže lukovito preko glave do poda, neprestano će poskakivati. Tko izdrži više puta, a da se uže ne zadjene o noge, pobijedit će.

Ili se uzme oveće uže od 3–4 m. daljine, koje uzme učiteljica ili učitelj s jednog kraja u ruku, a jedan učenik ili učenica s



Slika 40.

drugog kraja. Jedno dječč stavi se u sredinu, te neprestano okreće uže zamahom preko glave i ispred nogu učenica. Kada djeca dobro nauče preskakivati, onda se mogu za preskakivanja i okretati sad nalijevo sad nadesno naokolo, dok im ne zapne uže o noge. Tko najdulje izdrži, pobijedio je. Uže se može privezati i jednim krajem o drvo ili kakovu spravu u gimnastičkoj dvorani, a drugim će tad krajem upravljati učiteljica, koja će ujedno pripaziti da dolaze sva djeca na red. Kad su se djeca već dobro izvježbala, mogu zajedno i u dvoje uže preskakivati

Zvanja.

Broj igrača 10—20. Igralište može biti po volji, nu samo na otvorenom prostoru

Igrači stave se u krug a jedan između njih u sredinu kruga. Onaj, Zkoji je u sredini, imade malu loptu, koju baci uvis i pozove ime od kojeg svog suigrača. Dok izazvani igrač nastoji da ulovi loptu, razbjegnu se svi ostali igrači na sve strane.



Slika 41.

Čim je izazvani uhvatio loptu, baci se opet što brže uvis, izazvavši opet kojeg drugog od igrača, koji se na to brzo sakupe, te svatko nastoji uloviti loptu.

To se dotle ponavlja, dok kojemu igraču ne padne lopta na zemlju. Dofični, kada napokon ulovi loptu na zemlji, poviče: stoj! na što moraju svi igrači odmah stati. Tada nastoji taj igrač pogoditi kojeg od suigrača, te poviče i on: stoj! Onaj, koji je pogođen, mora opet loptu uloviti, te sad dalje zgađa. Ako je velik prostor, može se dopustiti, da onaj, koji je ulovio loptu, načini tri koraka od svog mjesta, da sigurnije koga pogodi.

To se ponavlja dotle, dok jedan od igrača ne promaši loptom. Čim je promašio, počinje zvanje iz novoga, te isti sad izazivlje druge igrače, i t. d. Onaj, koji je pogriješio, odsuđen je na kaznu, koja mu se na svršetku igre određuje sa 5–10 udaraca loptom.

Prije ne smije nitko vikati: stoji! dok nema lopte u istinu već u rukama.

Čim je igrač poviknuo: stoji! ne smije se nitko više maknuti s mjesta a koji to učini, mora se povratiti na svoje prijašnje mjesto. Kad igrač, koji imade loptu, udari najbližnjega, ne smije se on micati, osim, štomu je dopušteno, okrenuti leđa protivniku.

Mjeto da se lopta baca uvis, može se baciti i o zid. Glavno je pravilo kod te igre brzo loviti loptu, brzo pobjeći što dalje, i uvijek zgađati samo najbližeg igrača.

Jednako se igra, a da se ne zove nikoga, već se broji do 10. Onaj, koji izbroji loptom do 10, pogađa igrače, koji su se razbjegli nakon što je onaj s loptom odbrojio 10. Koga pogodi, nastavlja brojiti i bacati loptu, a ako nikoga ne pogodi, nastavlja igru onaj, koga je promašio. Mjesto prozivanja po imenu, može se prozivati i po broju, te se u to ime svi igrači pobroje, koji je pozvan, ide u sredinu po loptu, a ostali se razbjegnu.

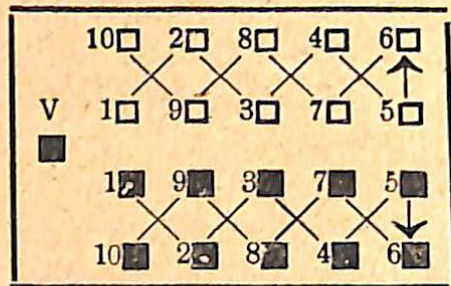
Može se prozvati i dva broja po redu, te prvi broj poćrči u sredinu i dobaci drugom broju, koji onda pogađa one, koji su se razbjegli.

Natjecanja sa dvije lopte.

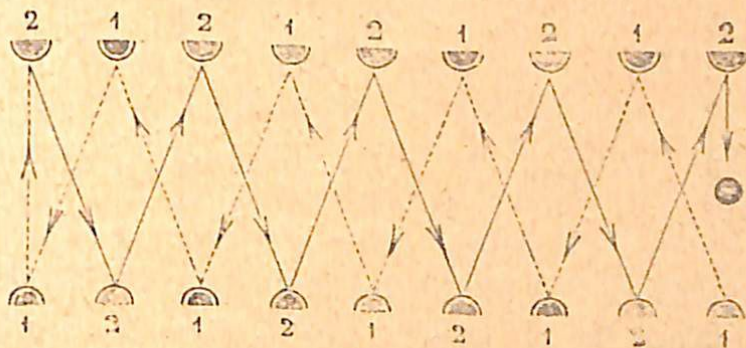
Broj igrača 10–30. Može se igrati i u dvorani.

Ista igra može se izvoditi u krugu i u raznim smjerovima.

Igrači se postavje u dva reda sućelie, ili ulicu, te se u svakom redu izbroje do dva. Najprije uzme broj »jedan« veliku loptu



i baci je desno na drugu stranu broju dva, a ovaj je opet baci lijevo strance prijeko broju jedan, i to ide tako daleko dok lopta ne dođe na kraj vrste. Sad znadu svi s jedne i druge strane, tko prima tu loptu. Poslije toga uzme broj »dva« s druge strane drugu loptu, koja se mora bud težinom bud veličinom razlikovati od prve. Broj jedan s protivne strane baci sad svoju loptu lijevo preko broju dva, a ovaj opet desno preko broju jedan, i t. d. Smjerovi lopti dakle se križaju. Pošto sad svaki sigurno znade, koji prima loptu, započinje tek prava igra. Lopte donijet će se opet na istu stranu k brojevima jedan, a ovi će na dani znak (jedan, dva, tri) baciti svaki svoju loptu svojim igračima i ovi dalje, dok ne dođu lopte



Slika 42.

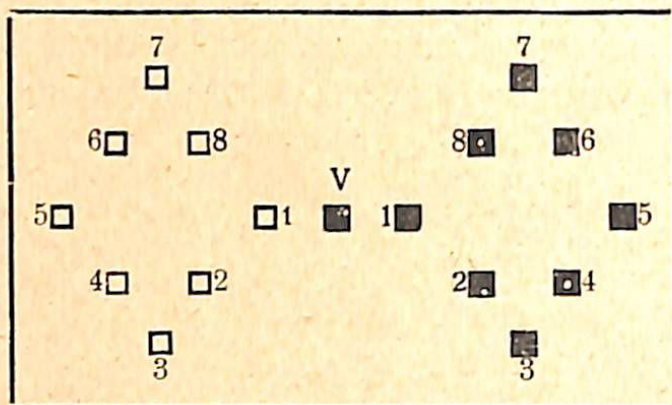
do kraja. Koja lopta dođe prva do kraja, ona je stranka pobijedila. Kod igranja se mora dobro paziti, da se lopte ne sukobe, i da lopta kome ne padne. U takovom slučaju mora onaj, kod koga je lopta pala, poći po nju i dići je, i poći na svoje prijašnje mjesto i sa svog mjesta je tekar dalje baciti. To je za protivnu stranku dobro, jer na taj način ona lako igru zadobije, dok druga stranka gubi vrijeme pobiranjem lopte. Svaki igrač mora biti vrlo pozoran, stajati u raskročnom stavu i paziti, da ne propusti primiti i odbacivati loptu.

Igra se otešča, ako se razmak igrača u širinu i daljinu povećá, dok za početak imade biti daljina i širina razmaku igrača što manja.

Kad igrači znadu već igru, može se cilj preudesiti tako, da se natjecanje produžuje od prve mete natrag na prvobitno mjesto početka igre. Kad lopta dođe na jednu stranu, nije još svršena

igra, već se mora odmah u istom smjeru i istim igračima opet natrag dobacivati. Konačni je cilj dočeraći opet loptu natrag na prvobitno mjesto. Koja lopta dođe prva na kraj i opet natrag k prvome igraču, ona je stranka dobila.

Inačica: Kad su igrači naučili ovaj način natjecati se sa dvije lopte, mogu uvježbati istu igru i u krugu. Pošto je načinjeno kolo, igrači zauzmu raskročni stav. Na to se igrači razbroje u dva, te si najprije dobacuju svoju loptu svi pod brojem jedan,



a poslije drugu loptu svi pod brojem dva. Pošto se sad znade, koja stranka imade koju loptu, otpočne prava igra. Broj jedan uzme prvu loptu, a jedan od broja dva, naprotiv onoga od broja jedan, koji ima loptu, uzme drugu loptu. Može stajati broj dva i uz broj jedan, te obojica bacaju loptu u istom pravcu.

Jednako se može natjecati i u dvije ulice i dva kruga. Vođa se stavi pred ulice ili krugove te baci iz svake ruke jednu loptu obim strankama. Koja stranka je prije povratila loptu vođi, dobila je. Može se odrediti i dvokratno i trokratno natjecanje.

Na dani znak baci svaki svoju loptu svome istome broju na desnu stranu, ili prvi baca nadesno, a drugi nalijevo.

Cilj igre jest, da jedna lopta preteče drugu. Svi igrači moraju zato biti uvijek na oprezu, pa čim uhvate loptu, odmah je moraju baciti svome igraču na desnu stranu. Taj igrač nije njegov susjed, već drugi na desnu ruku, pošto je prvi susjed igrač od protivne stranke.

Jedna stranka će drugu najaglje nadvladati, ako protivnicima pade lopta na zemlju; jer onaj isti igrač, kome je lopta pala, mora ići po nju i poći na svoje prijašnje mjesto, te odanle

istu dalje baciti. Nije dakle dopušteno, da je baci u tom slučaju od kojeg daljnjeg mjesta, ili možda da preskoči svog narednog igrača, te je dobaci kojem daljnem igraču. Dok se hoće pogriješka ispraviti i uhvatiti loptu, dotle može druga stranka sa svojom loptom prestići protivničku stranku i tako pobijediti.

Ova se igra mora igrati i s lijeve i s desne strane. Ne hasni se suviše veseliti, ako protivna stranka učini pogriješku, što se vrlo često događa, jer se to isto može i vlastitoj stranci dogoditi, koja može onda s premale pozornosti konačno ipak izgubiti igru. Glavno je dakle igru neprestano i što brže nastavljati.

Izazivanja.

(Na robove.)

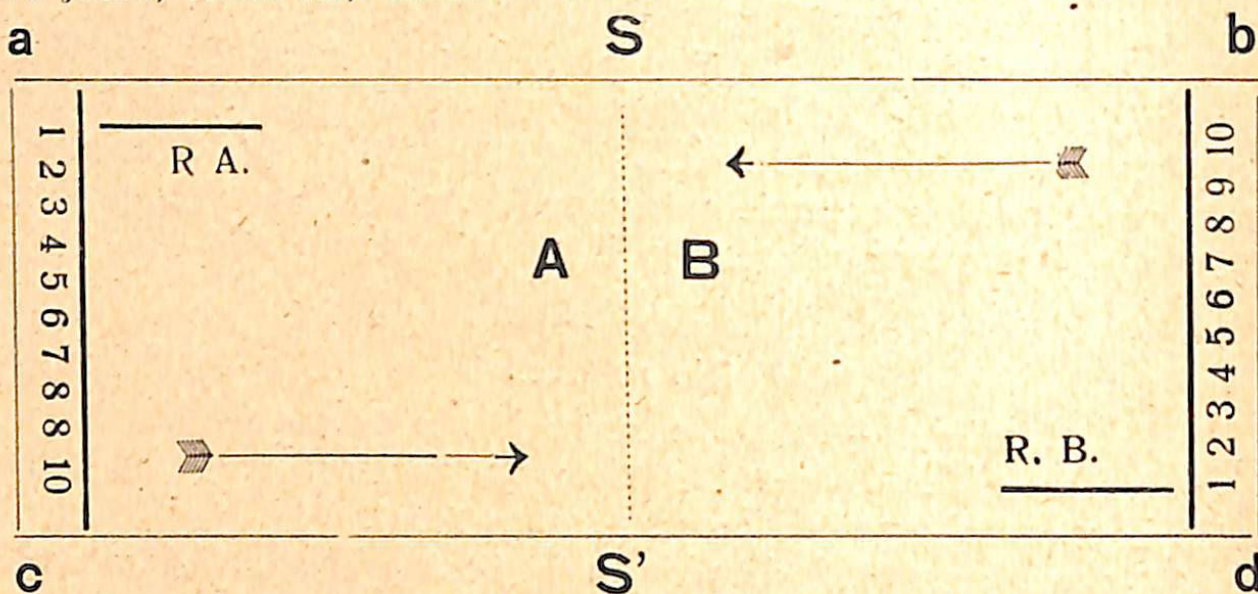
Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se porazdijele ždrijebom, ili kako mu drago na dvije jednake stranke, koje se poredaju po veličini.

Na svakoj strani odabere se na desno prostor za robove. Prostor igrališta mora se točno označiti crtama. Na svakoj se strani izabere vođa, koji određuje red igranja na svojoj strani. Poslije se žrijebom odluči, koji će igrači koju stranu zauzeti, i koja će stranka otpočeti igru. Igrači si skinu kapuće, ili se kako inače obilježe za razliku.

Igra otpočne tako, da jedan igrač izađe k protivnicima, da ih izazove. Izazvani, to j. vođa odredi jednoga, i taj izađe iz svoje granice tri koraka u susret izazivaču, stavi se u raskročni stav i pruži naprijed ruku na izazovni način. Izazivač ga udari po ruci brojeći glasno do tri, i umakne natrag u svoj tabor. Izazvani poleti sad za njim, te nastoji da ga udari rukom po ledima prije nego li uđe u svoj tabor. Ako mu je to pošlo za rukom, onda postane izazivač robom, to j. ulovljenik protivne izazvane stranke. Onaj, koji ga je udario poviče: Pogoden! te ga odvede na svoju stranu. Rob se ima postaviti u označenom mu prostoru u raskročnom stavu. Stražnja noga mora se doticati protivničke glavne poprijечne crte, a ruku imade pružiti naprijed, te se i nagnuti što više naprijed. Ne udari li izazvani izazivača prije no što je ušao u svoj tabor, mogu mu doći u pomoć njegovi prijatelji, i to redovno samo oni, gdje se baš desi igra. Sad mora izazvani uz-

maknuti, da ga protivnici ne učine svojim robom. Na protivnike iz B. stranke opet će navaliti nekoliko od A. stranke i tako tjeraju jedni druge, dok se ne nakupi određeni broj robova, obično tri, na jednoj strani koji se stave u zatvor. Kad nadode i drugi i treći



Slika 43.

rob, stave se svi u isti red, uhvate se za ruke i ispruže se što više mogu prema svojoj stranci. Ako ima na pr. stranka A dva roba, a od protivne stranke B. pođe nekome za rukom, da se neopažen i neudaren došulja svojim prijateljima te ih se samo rukom dotakne, ili odrobi, svi su spaseni. Kad jedna stranka predobije četvrtog roba, dobila je igru.

Ako izazivaču s jedne strane pođe za rukom doći na samu crtu protivnika, te istu oprčati, onda ga već ne smiju hvatati, te se može slobodno izvan crta igrališta povratiti k svojoj stranci. Takav slučaj, kano što i otkup robova, može se samo u takvom slučaju dogoditi, ako su drugi igrači na drugom mjestu zaokupljeni te su u igri, a dotični je prostor slučajno bez protivnika. Da se to ne dogodi, imade vođa na svakoj stranci uvijek odrediti posebnog čuvara granice, a ako imade već koji rob, i posebnog čuvara robova.

Glavno je pravilo, da može jedan drugoga zarobiti tek onda, ako je iz svog tabora izašao poslije nego li njegov protivnik. Prema tome onaj, koji izazivlje, ne može svog protivnika zarobiti, već ga može svojim izazivanjem samo u protivnički tabor odma-

miti, gdje ga onda njegovi prijatelji dočekuju i nastoje zarobiti. Ako izazivač, makar samo i na čas, stane na vlastitu granicu, imade odmah pravo, da progoni svog neprijatelja. Čim je jedan izazivač sretno uzmakao, te su se svi povratili u svoje granice, počinje druga stranka izazivati na taj način, da novi izazivač preleti protivničko igralište s druge protivne stranke u polukrugu. Čim je prošao sredinu igrališta, koja se sredina mora označiti posebnom vidljivom crtom, zaletit će se protivnici na najbliže, te se igra nastavlja kano i prije. Da ne bude prevelike strke, imadu vođe s obiju stranaka odlučiti, tko će biti izazivač a tko će ga tjerati, tko spasavati ili čuvati robove, i t. d.

Zarobiti se može uvijek samo jedan protivnik, i čim je treći zarobljen, idu svi igrači na svoja mjesta. Zarobi li se jedan igrač a ujedno s druge strane oslobodi rob, ne vrijedi ni jedno ni drugo. Čim je na jednoj strani igrač zarobljen, ne može istodobno više druga stranka zarobljavati, zato se i mora to glasno javiti sa povikom: Pogođen! ili: Zarobljen! Igrači ne smiju u igri pretjecati preko označenih granica; koji to učini, postane robom. Oslobođenje ni zarobljenje ne vrijedi, ako se ne vikne glasno: Oslobođen! Zarobljen! ili Pogođen! te se igra imade dalje nastaviti. Tko kriomice straga dolazi, da oslobodi robove, postane sam robom. Čuvari robova imaju da stoje na svoj crti, te se ne smiju staviti pred robove, da ih brane. Svaka stranka može tri koraka pred svoju među nastaviti barjak. Pođe li kojemu protivniku za rukom oteći sretno taj barjak, dobila je njegova stranka igru.

Svaka stranka može u daljini od 4 koraka ispred svoje meće zabosti u zemlju barjak, koji iza meće čuva naročiti barjaktar. Ako protivnik otme barjak i unese ga u svoju meću, njegova stranka pobjeđuje.

Kad je igra svršena, mijenjaju stranke mjesta te nanovo otpočinju igru oni, koji su izgubili.

Naroda.

Broj igrača 10—20. Igralište može biti po volji, no samo na otvorenom prostoru. Mogu se igrati i djevojčice.

Igrači se postavljaju u kolo ili se čučnu, ali se za ruke ne drže. Svaki igrač dobije jedno ime raznih naroda, na pr. Hrvat, Srbin,

Slovenac i t. d. U sredini kola je iskopana jamica, u kojoj je lopta, a svi moraju biti spremni, da priskoče i uhvate loptu. Tada jedan određen igrač ili vođa povikne ime nekog naroda, na pr. Hrvat! Prozvani mora brzo skočiti i pograbi loptu, a svi drugi se razbjegnu. Ovaj baci loptu za njima, a kojega pogodi, taj dobije točkicu, koju zabilježi vođ na papir. Loptu postavi vođ opet u rupu a igra se tako nastavlja, pa kad dobije jedan igrač pet točkica, ne smije se više dalje igrati. Poslije slijedi kazna. Vođ izabere nekoga, koji redom zgađa one, koji imaju zabilježene točkice. Ako on promaši, dobiva udarac loptom u leđa od onoga, kojega je promašio.

Prozivanja brojeva.

Broj igrača 20—40. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se sastave u više društava u redove ili vrste, odbrojavši ih po deset ili više, i to jednako u svakoj vrsti ili redu. Svaki igrač mora upamtiti svoj broj. Vođa proziva po brojevima igrača. Na zapovijed: Broj 5! polete svi brojevi pet naokolo posljednjeg broja deset do svog prijašnjeg mjesta. Oni, koji su stigli prvi, imaju jedan bod. Igra se na određeno vrijeme, ili dok nisu bili svi prozvani. Onaj red ili vrsta, koja imade za to vrijeme najviše bodova, pobijedila je. Svaka vrsta ili red je po četiri koraka razmaknuta jedna od druge.

Škole malom loptom.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se podijele u više društva, koja bacaju redom male lopte u vis ili o zid. Svatko mora svršiti školu u 12 razreda, te mora bacati po 12 puta bez pogreške raznim načinom. Tko pogriješi, mora opetovati dotični razred prije no prelazi u viši razred, koji je ujedno i teži. Hvata se lijevom rukom, desnom rukom, objema rukama, klečeći jednim koljenom, sad desnim sad lijevim, na oba koljena, sjedeći, ležeći, nakon što se je odbila od zemlje, uz pljesak rukama, sa okretnom i podbacivanjem lopte ispod noge. Isto se ovo kombinuje i sa dvije lopte. Dobro je da imademo na raspolaganje po više lopti, da više učenica najedamput igra, te da što više mijenja i da bude što življe.

eve.

(Tjeranje lopte uvis.)

Broj igrača 10–20. Igra se na otvorenom igralištu.

Na jednom kraju igrališta zabije se o zemlju kolac, na koji se priveže drvena lopatica, koja je na jednom kraju nešto udubljena, da može u taj udubak stati lopta. Jedan od igrača namjesti loptu u taj udubak i udari štapom po drugom kraju lopatice, na što lopta ili ševa poleti u vis. Ostali igrači su namješteni naokolo u krugu, te hvataju ševu u zraku ili na zemlji. Ako uhvate ševu, udaraju srednjega, i sami nastavljaju sa tjeranjem ševe u vis. Ako srednji dva puta promaši lopaticu, dolazi na red onaj, koji dođe prvi do lopte. Ako mu palica ispane iz ruke, nastavlja igru onaj, koji prvi uhvati palicu. Ako nitko od igrača u kolu ne uhvati ševu niti u zraku niti na zemlji, nastavlja igru ponovo onaj isti, koji ju je i započeo.

Bacanja lopte u dva kruga.

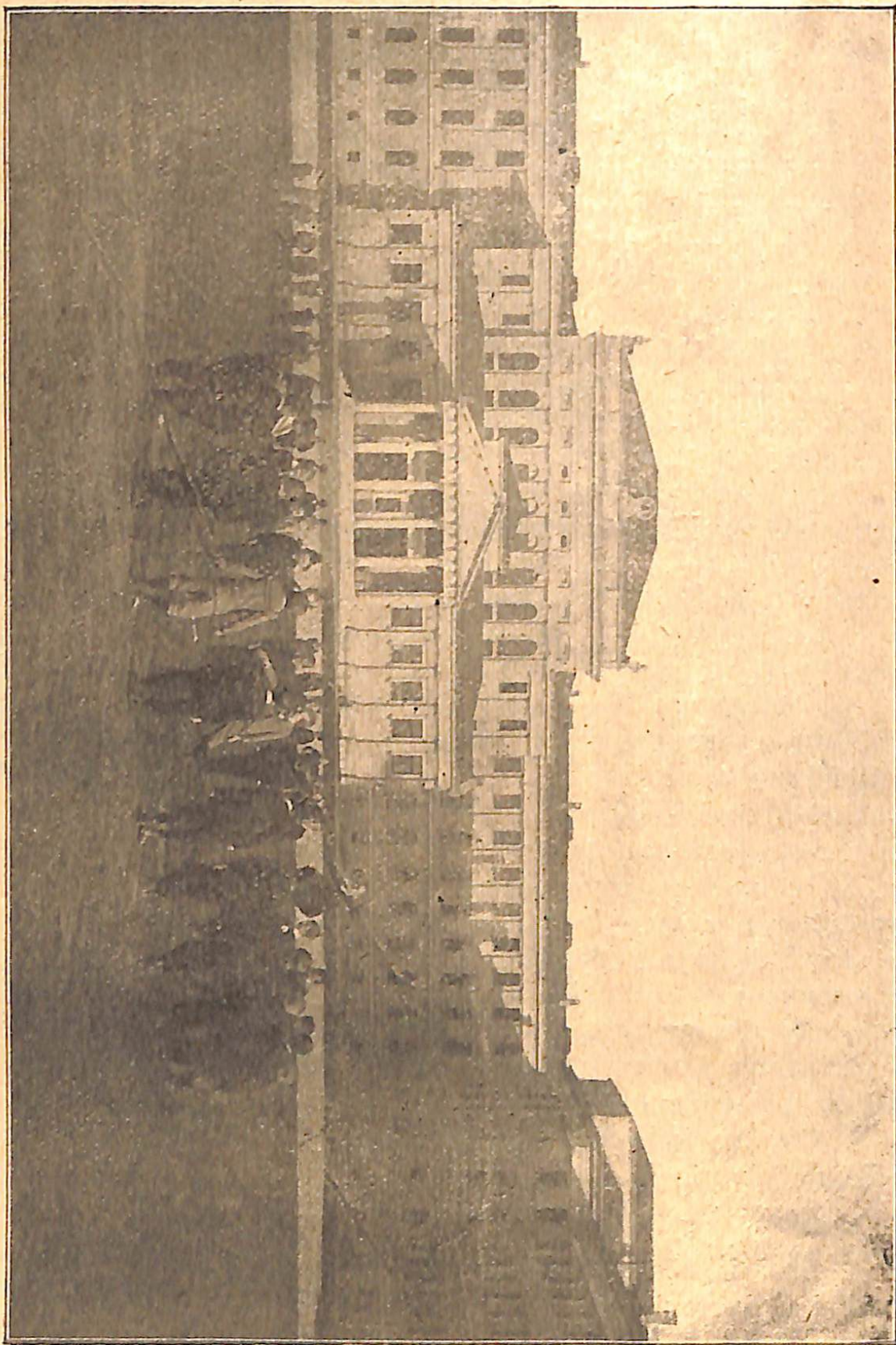
Broj igrača 10–20. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se razdjele u dvije stranke, koje načine dva kruga. Svaki krug imade svoju loptu i to, ako je moguće veliku, inače i malu. Na dani znak vođe igre počinje se lopta bacati od desna na lijevo i to u oba kruga istodobno, naokolo u cijelom krugu dok ne dođe opet do prvoga igrača. Kada je lopta stigla do prvoga igrača, ovaj poviče jedan! i baci loptu opet dalje. Tako se broji do deset ili do određenog broja, te se onda prekine s igrom. Koja je stranka prva odbrojila i odigrala broj deset, ona je pobijedila. Razmak u krugu igrača jest 2–4 koraka. Poslije prve igre baca se lopta na protivnu stranu. Ono društvo je konačno pobijedilo, koje je bar tri puta pobijedilo.

Ova se igra može jednako igrati i u dva četverokuta ili u dvije pačetvorine

Vilina kola.

Broj igrača 10–20. Igralište mora biti ravno, a može se igrati i u dvorani.



Slika 44.

Igrači se slave u kolo u širini velikoga razmaka, to j. pruženih obiju ruku. Jedan odabrani uđe u sredinu kola i uzme u ruku tanko uže, kojemu je na kraju privezana kesica napunjena pijeskom ili lopta. Onaj, koji je u sredini, zamahne vrpcom, a ostali igrači u kolu moraju neprestano poskakivati, da ih ne zahvati vrpca. Koga je vrpca zahvatila, mora ili iz kola, ili u kolo i nastaviti igru. Poskakuje se na mjestu, a ne naprijed.

Da bude igra zabavnija, može se odrediti raznoliko skakanje. Tako na pr. na jednoj nozi, uz okretanje sad na lijevu, a sad na desnu stranu, u malom ili dubokom čučnju, okrenuvši se leđimice u kolo i t. d. Ova se igra osobito preporučuje za djevojčice, a isto se može igrati i u parovima.



DODATAK

za IV. i V. godište.

Različita natjecanja u trčanju i stupanju.

Broj igrača 12–20. Igra se u prirodi.

Igralište izmjerimo na 50, 100–200 koraka ili metara, i odredimo točno među i početnu crtu. Za mladež do 14 godina dovoljna je duljina od 100 koraka. Dva do deset igrača početi će na dani znak trčati. Kod mete mora biti sudac, koji će paziti, da ne bude kavge, tko će prvi stići. Ako je mnogo natjecatelja, razdijelit ćemo ih na jednake grupe, a one, koji budu najbolji, odijelit ćemo na stranu. Kod natjecanja imade se paziti, da se ne trči protiv vjetra. Kad su već svi svršili, trčati će još oni najbolji, i konačno će preostati jedan kao prvi. Prije nego se budu natjecali ovi najbolji, moramo ih pustiti da nešto odahnu, da im se umiri srce. Nije zato dopušteno poslije trčanja sjesti ili piti vode, već se mora polagano hodati, da se umiri srce i dah.

Natjecanje može se i tako izvesti, ako su već igrači uvježbani, da se trči amo i tamo, ali da svaki dođe točno do međe i natrag.

Konačno ćemo dati da se trči prema uri, i ustanoviti najveću brzinu u sekundama i metrima. Imade zato i posebnih ura, ali dobra je i obična.

Imamo li dovoljno prostora, označit ćemo znakovima trkalište. Na dani znak poletjet će svi istim smjerom. Tko svog prednjaka dostigne i udari rukom po ledima, taj ostane u trci, a udareni istupa. Napokon ostaje samo jedan, koji dođe prvi do cilja. Natjecanje uredit ćemo tako, da odredimo veću daljinu, na pr. 300 ili 500 metara. Svi natjecatelji neka trče jednako i polagano. Tko je izvježbaniji, ustrajat će dulje vremena.

Natjecanje može se izvoditi na jednoj samo nozi trčeći, a u tom slučaju odredi se kraća daljina. Tko stane na drugu nogu,



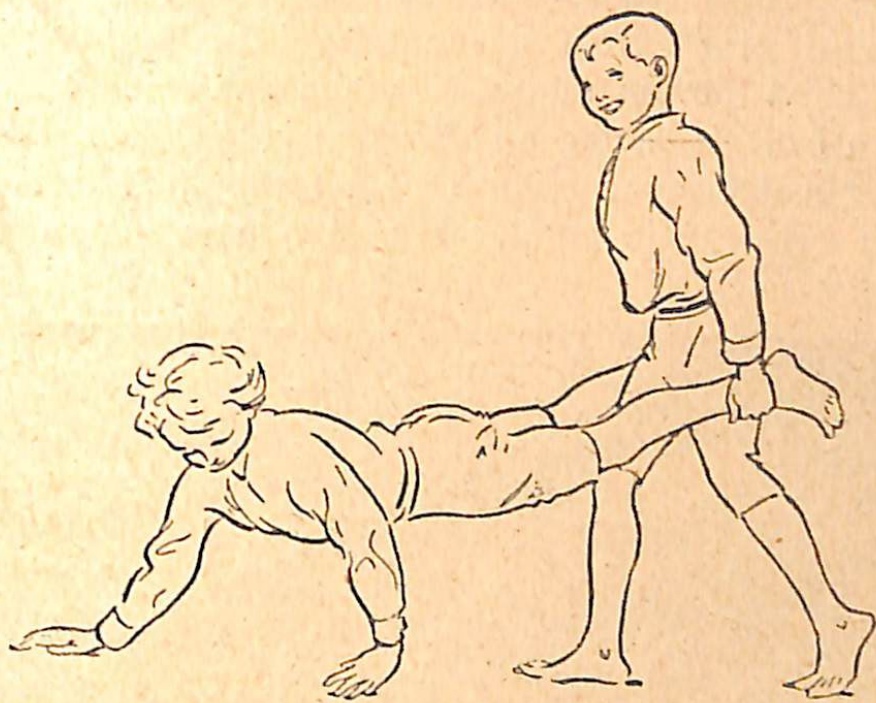
Slika 45.

istupa iz igre. Trčati se mora jedan put na desnoj, a drugi put na lijevoj nozi.

Treća vrsta natjecanja može se pokušati »na tri noge«.

Među takova zabavna natjecanja spada i natjecanje na tršaške i trčanje u vrećama, gdje se noge trkača stave u vreću, a vreća priveže uz tijelo. Takove zabavne utrke izvode se dakako samo u manjoj daljini.

Voziti tačke ili kolica. Igrači se odrede na jednu metu u nekoliko redova po više njih jedan za drugime. Cilj je na drugoj gornjoj meti. Svi redovi se razmaknu širom i zauzmu pruženi razmak natrag. Svi prvi igrači načine ležeći potpor a svi drugi ih uhvate za noge i polete tako zajedno kao tačke do cilja. Kad stignu na gornju metu, onda se drugi povraći da bude kao prednji trećemu za nove tačke, i tako se to nastavlja dok se svi ne obredaju. Onaj red, koji je prvi gotov dobio je utakmicu. — Jednako se igra i sa konjanicima, da drugi igrač zajaši na prvoga i tako zajedno lete do gornje mete. Konjima se mogu i oči zavezati, pa je onda igra tim zanimljiva. — Utrka rakova ili japanska igra izvodi se na način, da se svi prvi igrači postave u redovima u ležeći potpor natraške te nogama naprijed trče po rukama i nogama naprijed. Od koje vrste posljenji igrač bude najprije na gornjoj meti, ona je stranka pobijedila. — Utrka na kočijama izvodi se tako, da se po dva igrača u svakom redu postave jedan naprotiv drugoga, te si podaju ruke. Treći igrač sjedne se na ruke ove obojice, te tako sva trojica kao jedna kočija odlete do gornje mete. Treći igrač izleti iz kočije, a ostala se dvojica vrate do donje mete, gdje ponesu trećega igrača. Sada se ona dvojica koja su bila donesena povrate do donje mete i donesu sljedećeg igrača. Igra se tako dugo nastavlja dok se ne dovezu svi igrači u kočijama do gornje mete. Koji igrači su prvi gotovi njihovi redovi su pobijedili. — Utrka gusjenica. Igrači se stave u dva reda jedan iza drugoga u razmaku pruženih ruku i u raskročnom stavu. Posljednji igrači nagnu se naprijed i stave glavu između nogu prethodnjega, kojega uhvate za pete dok prvi igrači stave ruke na koljena. Svi se tako povežu jedan s drugim i na dani znak polete do određenog cilja. Koji stignu prvi, pobijedili su. — Utrke

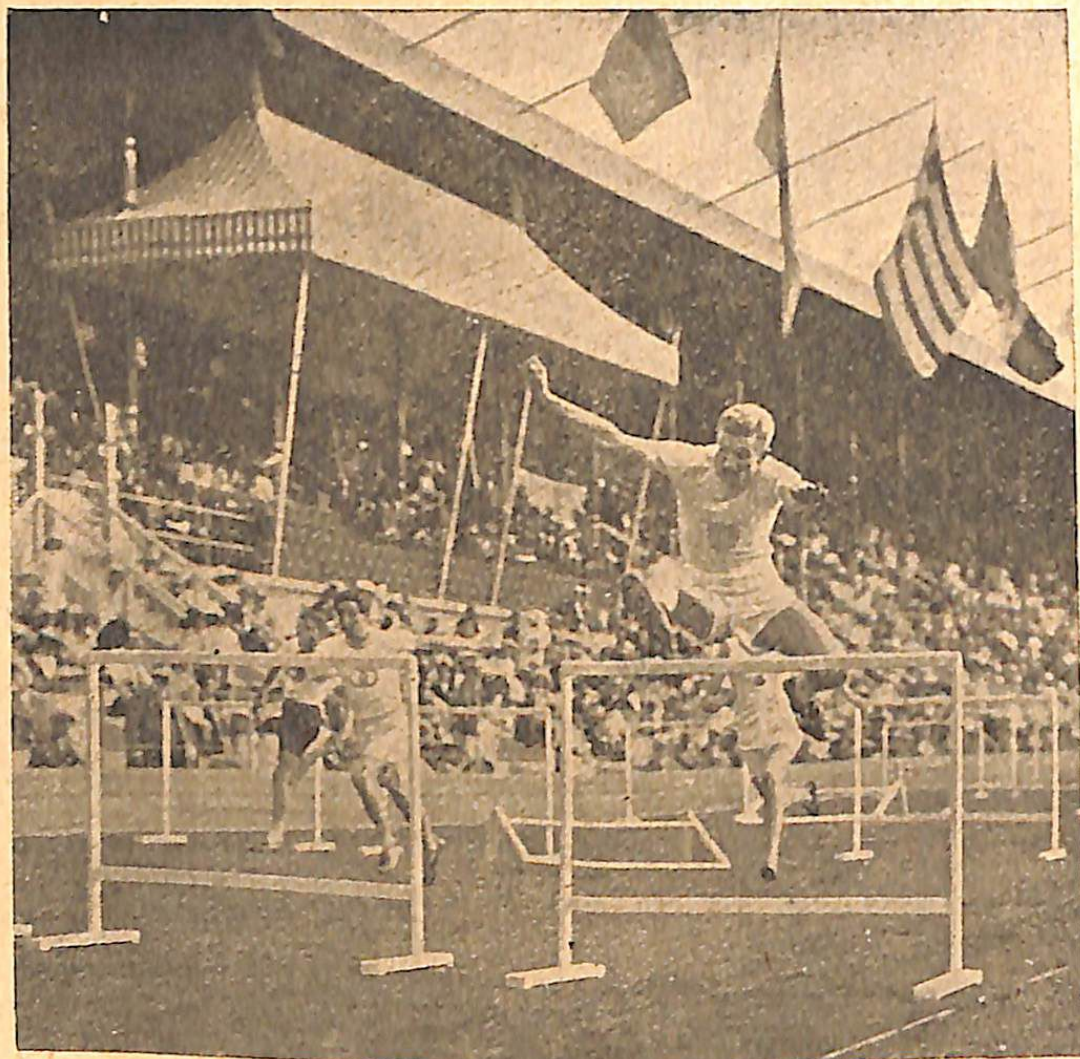


Slika 46.



Slika 47.

zmije. Kineska igra. Postava za igru kao i prije. Svi saviju trup naprijed i svaki pruži svoju desnu ruku između nogu igraču iza sebe, koji je ulovi lijevom rukom. Na dani znak se svi legnu potrbuške, počamši od zadnjega, na zemlju u jednu liniju. Noge okrenu strance van. Na dani znak stanu se svi dizati, počamši od prvoga igrača, te se cijela zmija pomiče u raskročnom stavu naprijed do



Slika 48.

neke mete, čim se je posljednji podigao, koja zaviče: Sad! Pobjeđuje onaj red, kojega su svi članovi prvi prešli cilj do posljednjega. — Utrke s tona. Igrači se poredaju u nekoliko vrsta u velikom razmaku, jedna od druge a na istu metu. Svi se postavljaju u raskročni stav, a između nogu namjeste konopac ili dugu motku, koju drže u rukama svi od prvoga do posljednjega. Na dani znak sve

vrste polte u tom položaju naprijed do određenog cilja, a kad dođu do cilja, opet se vraćaju natrag na donju metu. Koja vrsta stigne prije na donju metu, ona je stranka pobijedila.

Osim natjecanja u brzini možemo vježbati natjecanja u ustrajnosti. I to se mora često vježbati, a otpočeti s neznatnom daljinom, koja se ima sve više stupnjevati. Trkači se imadu priučavati na pravilno i jednomjerno trčanje s jednomjernim disanjem. Na taj način ustrajat će sve dulje i dulje vremena. Dobro je takovo vježbanje ili »training« uvijek nadzirati, da se kod pojedinaca ne izrodi. Jer pretjerivanje može škoditi, osobito slabijima.

Kao što izvodimo natjecanje u trčanju, možemo jednako prirediti i natjecanje u stupanju. Neko vrijeme mora se naime uvijek sasvim pravilno stupati i samo hodati, nipošto pak možda trčati. Kod manjih daljina može se i brzo hodati ali kod većih daljina preporučuje se laganiji i odmijereni korak. Dalje imamo natjecanje u trčanju preko zapreka, gdje se kombinuju razne vrste skokova i preskakivanja graba i zapreka, kojè su najviše do 1 m. visoke.

Razbojnika i stražara.

Broj igrača 20—60. Igralište na otvorenom prostoru u šumi ili na polju.

Igrači se razdijele na dvije grupe, od kojih je obično grupa stražara veća. Svaka četa imade svog vođu. Unaprijed odrede se granice igrališta, da ne bude kasnije pomutnije, jer se granice ne smiju prijeći. Razbojnici pođu naprijed, te se sakriju u šumu ili kakovo drugo skrovište, gdje ih je teže naći. Vođa razdijeli svuda naokolo straže i uhode, koji idu naprijed, te paze, ako bi se primakli stražari. Uhode izabiru se između najvještijih igrača. Straže, a napose uhode, moraju se vrlo oprezno razmjestiti, te uhađati skrivajući se iza drva ili polegavši po zemlji. Uhode i stražari moraju se razmjestiti na više različnih strana, jer nije poznato, odakle će neprijatelj doći.

Poslije ustanovljenog vremena, odmah ili na pr. za četvrt sata, krenut će stražari u potjeru za razbojnicima. Stražari nosit će kakav vidljivi znak na ramenu ili na šeširu, budi bijeli rubac ili zelenilo za ščsirom. I stražari će razaslati svoje uhode, da izvide gdje

su razbojnici. Čim uhoda šta sazna, javit će odmah također naprijed poslanoj poslanoj predstraži, ili ravno samome vodi glavne čete. I razbojnici i stražari davaju međusobno razne glasove zviždanjem ili povicima, koji su kod obojih različiti. Sastanu li se dva protivnika, onda se porvaju, i onaj koji padne jest zarobljen, te će biti odveden u glavnu četu kao zarobljenik.

Sastane li se više protivnika, vrijedi pravilo, da su uvijek oni zarobljeni, kojih je manji broj. Oni se onda pokoravaju bez rvanja, te moraju slijediti svoje pobijeditelje u glavni tabor. Zarobljenici moraju se pristojno vladati, te moraju mirno slijediti svoje nove zapovjednike ili ostati u zatvoru, gdje im se odredi. Uz zarobljenika ostavlja se u takovom slučaju uvijek po jedan od protivne strane. Zarobljenici ne smiju ništa odati od pozicija i jakosti svoje stranke. Dode li više protivnika, te navali na pratioca zarobljenika, onda je on ulovljen, zarobljenici postanu slobodni, a stvar je onda dotičnika, da izvedu svoje oslobođenje na što lukaviji način, da ih protivnici opet ne ulove.

U slučaju pak, da pojedinac dode neopažen do zarobljenika svoje stranke, imade uvijek pravo, da dvojicu njih oslobodi i odvede.

Ako je na taj način stražarima pošlo za rukom približiti se razbojničkom glavnom stanu, pohvatavši im prije uhode i predstraže, ili potjeravši ih natrag u tvrđavu, onda dolazi navala na glavni stan razbojnika. Tvrđava razbojnika je fočno granicom označena, i sada moraju stražari izvući razbojnike direktno van iz tvrđave. To će se izvesti tim laglje, ako je već prije što više razbojnika zarobljeno. U slučaju, da bude ulovljen vođa, propala je njegova stranka; isto tako, ako bude zarobljena protivnička zastava, ako je imadu. Zato je i nužno, da se vođa i zastava drže što više u sredini svoje čete, te da se ne izlažu pogibelji bez velike nužde.

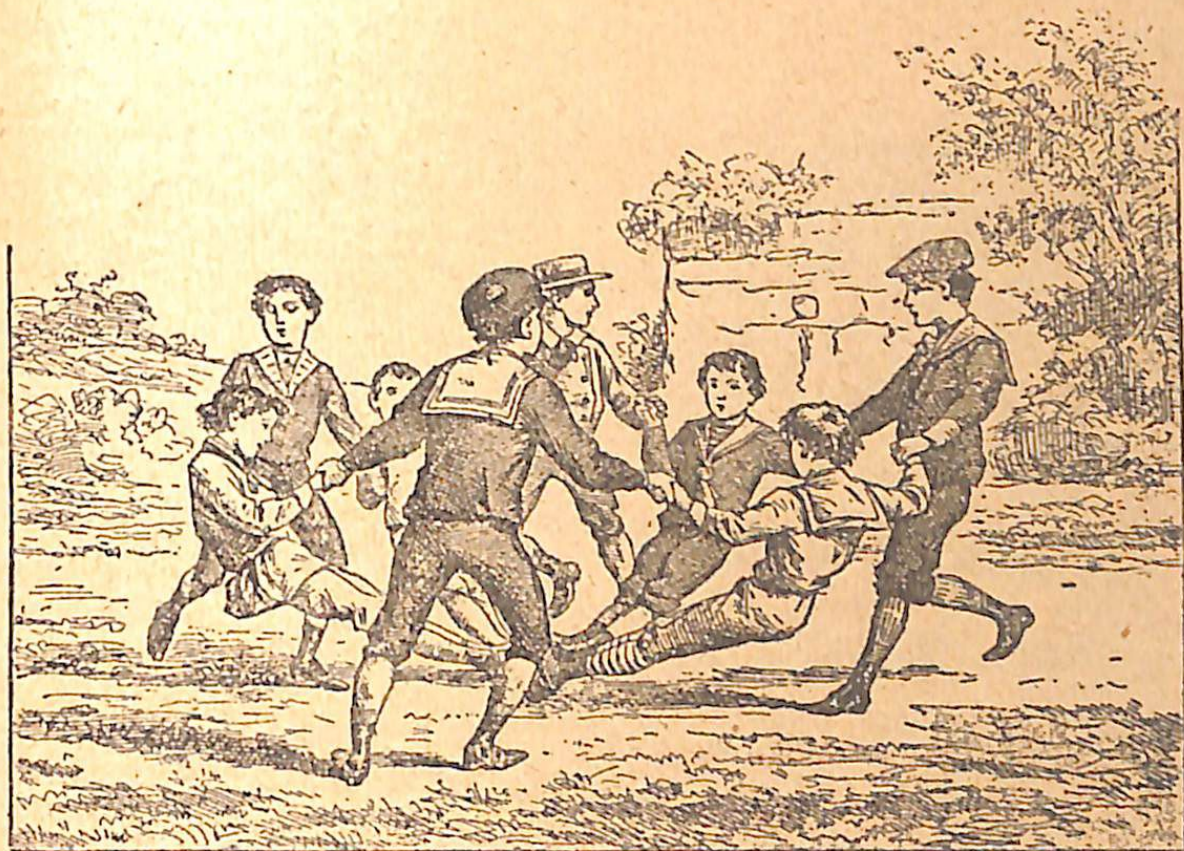
Dode li u igri do rasprave, sudit će posebni sudac, kojega izaberu obje stranke zajedno.

U slučaju, da su stražari odmah izgubili većinu igrača, sklopit će dogovorno sa sucem primirje, te će si stranke izmjeniti zarobljenike.

Igrači mogu imati lopte ili štapove, koji će im nadomjestiti puške, nu ne smiju se njima tući.

Mlina.

Broj igrača 6—10. Igrati se može šestorica ili osmorica na taj način, da parni učenici legnu na leđa i spoje u sredini pete. Neparni učenici stoje te prihvate za ruke parne učenike i s njima se okreću na jednu stranu, dok se mlin ne rastepe. Na to opet neparni učenici legnu i spoje noge u sredini, a parni ih učenici uhva-



Slika 49.

te za ruke i okreću ih na drugu stranu. To se izmjenjuje nekoliko puta, dok se mlin ne rastepe.

Igra se može i tako izvoditi, da se poslije svakog okreta učenici naglo izmijene, samo moraju paziti, da se odviše naglo ne spuste na zemlju i ubiju glave.

Lisice i pasa.

Broj igrača 10—30. Jedan od igrača bude izabran lisicom, jedan je lovac, jedan mu je pomagač, a ostali su psi.

Za lisicu i lovca moraju se izabrati ponajbolji igrači, koji su najspretniji i koji umiju najbolje trčati. Lisica nosi za sobom torbicu

punu papirnatih odrezaka, kojima može još i džepove natrpati. Lisica istrči najprije u šumu ili livadu, te siplje svaki pet ili deset koraka papiriće, te na taj način ostavlja trag za sobom, koji će lovac sa psima doskora potražiti. Lisica imade pravo trčati na sve strane po dogovorenom zemljištu. Može preskakivati plotove i potoke, te jaruge i pećine. Pet ili deset minuta od kako je istrčala lisica, daje lovac znak zviždaljkom ili rogom, te skupivši sve pse oko sebe, daje se u potjeru za lisicom. Drugi lovac, njegov pomagač, ostaje



Slika 50.

posljednji, te imade zadaću, da pripazi da su uvijek svi psi na okupu, i da se ni jedan ne izgubi, ili da suviše ne zaostane. Ako je lovac opazio trag, dati će odmah znak zviždaljkom, te će psi navali ti tada tragom. Nađe li pak koji pas trag, povikati će odmah i okupiti oko sebe lovca i ostale pse. Izgubi li se trag, dati će opet lovac znak, te će se svi oko njega okupiti, da pronađu nanovo trag. Čim su i opet pronašli trag, lov se nastavlja, dok se ne ulovi lisica. Ne ulovi li se lisica već u naprijed u određenom vremenu, na pr. za četvrt sata, ostaje lisica dobitnicom igre, te će se sama prijaviti lovcu, koga će lako naći po neprestanoj vici, koju čine psi. Opaze li psi lisicu iz daleka, smiju je goniti direktno i ne gledajući na njezin

trag. Izgubi li se opet lisica iz vida, imaju psi opet nastaviti lov po tragu. Ako su psi ulovili lisicu, ostaje pobjednikom lovac, koji mora nastojati da što bolje upravlja lovom.

Ako je mnogo učenika, mogu se odrediti i dvije lisice, no svaka mora imati papirnate odreske druge boje, na pr. jedna bijele a druga crvene

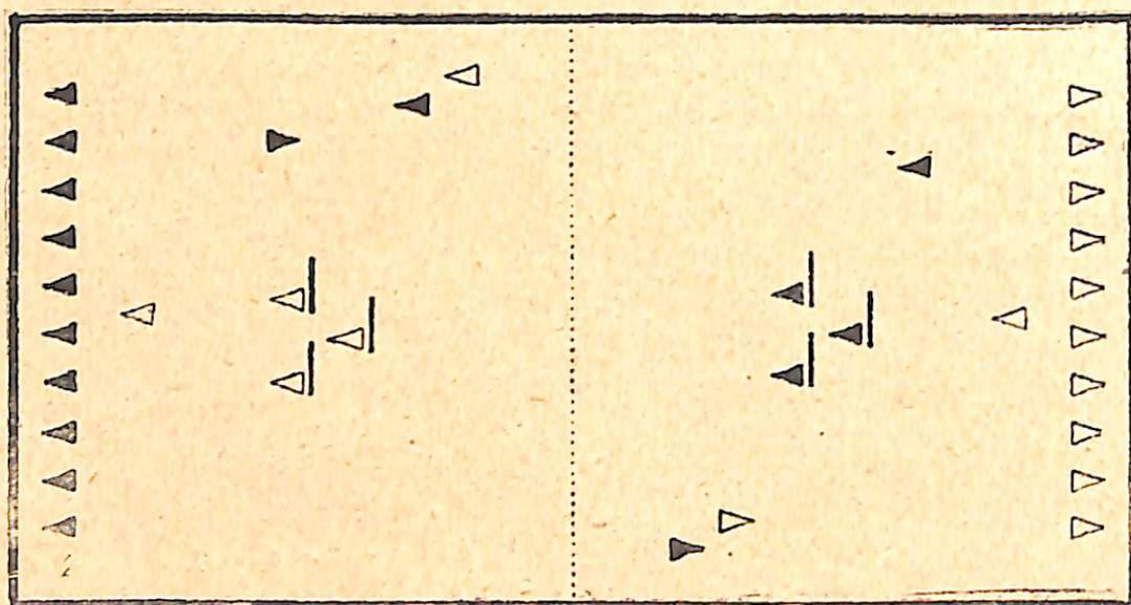
Pobiranja vune.

Učenici se razdijele u dvije čete, svaka sa svojim vođom. Jedna četa ponese sobom komadiće bojadisane vune, koje pojedinci privežu na drveće, plotove i t. d., no ne više od čovječje visine. Vuna može se postaviti i na travu, na cestu, i na zemlju, no mora biti uvijek vidljiva. Iza četvrt sata ili iza određenog vremena izađe drugi odio sa svojim vođom, da traži vunu. Svatko koji nađe vunu, mora je predati svom vođi. Iza određenog vremena daje vođa znak žviždajkom, te se prestaje sa sabiranjem vune. Poslije toga nastavlja se igra na taj način, da sad druga četa nastavlja vunu, i to ili u pravcu naprijed ili u pravcu natrag. Ona četa, koja je u određeno vrijeme sakupila više vune, pobijedila je.

Otimanja barjaka.

Broj igrača 20—50. Može se igrati i u dvorani. Igralište je dugo 40—80 m. a široko 20—30 m., te je u sredini razdijeljeno crtom. Igrači razdijele se u dvije čete, a svaka četa imade nekoliko barjaka različite boje. Svaka stranka imade svog vođu, a na obje pazi sudac. U oba polja zabost ćemo 5—10 m. daleko od srednje crte po jednaki broj barjaka. Zadaća je igre, da se otme što više neprijateljskih barjaka i da se s njima povрати u vlastito polje. Po jedan igrač zaleti se redom sad s jedne sad s druge strane u neprijateljsko polje, te nastoji oteti po koji neprijateljski barjak. Ako ga otme, poleti s njime u vlastito polje, te ga zabode među vlastite barjake. Čim je netko oteo barjak, poleti opet drugi igrač s protivne stranke, da mu ga otme. Barjak se smije oteti samo prije srednje crte i to uz povik: Ulovljen!, te ako se igrač dotakne protivnika ili njegova barjaka. Ulovljeni povрати barjak i ostane na

onom mjestu, gdje je bio ulovljen dotle, dok ne bude opet slobodan. Njegovi igrači mogu ga osloboditi tako, da se zalete prema njemu iz svoga polja, te da ga udare rukom uz povik: Oslobođen! Svakom zarobljeniku stavi se po jedan igrač od vlastite stranke dva koraka podalje od njega, koji na nj pazi. Ako pak pazitelj ulovi neprijatelja, koji je htio zarobljenika osloboditi, onda je i dotičnik



Slika 51.

zarobljen. Oslobođeni vraća se u svoje redove ili navali na koji drugi neprijateljski barjak. Tko preleti preko označenih granica, taj izlazi iz igre. Koja je stranka otela u određeno vrijeme više barjaka ona je pobijedila. Igralište se može raširiti do 1.000 m. daljine. U tom slučaju ne treba da jedan igrač direktno protivnika ulovi, već je dovoljno, da mu se približi na 10 m. daleko, te da poviče: Stoj!, na što se protivnik mora predati.

Lova na vodi.

Broj igrača 10–20. Može se igrati na ovcem potoku, na rijeci ili jezeru za izleta.

Jedan od igrača je lovac, a ostali su divlje patke. Vodu ćemo omeđati štapovima u daljini od 10–20 m., već prema tome, kakovi su igrači plivači. Lovac se stavi na jednu metu u vodi, a svi

drugi igrači na drugu stranu vode. Na dani znak vođe pljeskom ruku ili zviždaljkom poleti lovac u vodu. Patke polete također u vodu na protivnu stranu, te lovac nastoji da koju ulovi. Kod toga je dovoljno, ako lovac koga samo rukom dotakne. Ako koja patka u vodu zaroni, ne smije je lovac dalje loviti. Ona patka, koja bude ulovljena, postane također lovcem, te se iza kratkog odmora sfave opet preostale patke i lovci na svoje mete. Igra se ponavlja dotle, dok ne preostane samo jedna patka, koja je onda dobila igru. Kod naredne igre postaje dotična preostala patka lovcem, a svi drugi igrači patkama. Lovac i patke smiju plivati samo u smjeru protivne mete, pa ako se za igre povrate natrag na svoju stranu, prestaju dalje sudjelovati u igri.

Polo igre u vodi.

Broj igrača 14. Može se igrati samo na mirnoj vodi.

Dvije stranke postavljaju se u vodi sa svojim vođama 20–30 m. daleko. Svaka stranka ima na svojoj strani posebna vrata, koja su 2.10 cm. duga, a 80–90 cm. visoka. Vrata se načine tako, da se zabiju u vodu dva štapa, a povrhu njih se metne treći štap i li se napne vrpca. Iza vratiju odredi se također međa s posebnim šta-



Slika 52.

povima, preko kojih se protegne vrpca. Na svakoj strani nalazi se po sedam igrača, koji su ovako razmešteni: U sredini prostora nalaze se po dva napadača sa svake strane (forwards, čitaj forverd), iza njih po dva zamjenika od napadača (half baks, čit. half bek's),

a u sredini dva braniča (baks, čit. bek's). Uz vrata nalazi se vratar (goalman, čit. golmen). Igra traje 7–10 minuta, a igra se posebnom okruglom kožnatom polo-loptom, ili ako je nema, običnom nogometnom loptom. Igra se tako, da svaka stranka nastoj pro-
urati ili baciti loptu kroz protivnička vrata, a pravila su ista kao i kod nogometa ili hokeja. Udarci za kaznu nastaju, ako igrač baci loptu na popriječnu stranu izvan igrališta (off side, čit. of sajd), ako potopi protivnika ili loptu, ili ako ulovi ili baci loptu obim rukama, jer se lopta smije bacati samo jednom rukom. Ako izleti lopta iz igrališta na uzdužnim ktranama, onda nastaje pogriješka (out, čit. aut), i tada baca loptu u igralište jedan od protivnika. Ako je igrač bacio loptu iza vlastite svoje popriječne granice, onda nastaje korner (corner) ili udarac iz ugla, koji dobiva protivna stranka, te se takav udarac vrlo lako svršava pobjedom (goal, čit. gol). Iza dobivene igre ili gola, počinje ponovo igru ona stranka, koja je izgubila. Nakon 7–8 minuta nastaje stanka, jer ta igra u vodi dosta umara srce i pluća. Stoga se mora početi najprije s malim prostorom i sa potpuno zdravom mladeži. Prije igre nalaze se svi igrači iza vratiju. Na dani znak suca, koji baci loptu u sredinu igrališta, polete obje stranke, te započinje igra. Lopta se ne smije udarati kroz vrata, ako se ona nalazi već 2 m. ispred vratiju.

Štafetna trčanja.

Štafetnog trčanja za hodanja.

Dva voda idu uporedo sa svojim vođama, jedan s lijeve a drugi s desne strane ceste. Na dani znak vođin poleti zadnji par od prvog i drugog voda naokolo svog voda, i to s desne strane, dok oba voda idu neprestano dalje. Onaj par, koji trči, obađe vođu, te poleti dalje s lijeve strane, dok dođe do predzadnjeg para, kojemu preda onda štapić ili štafetu. Nato poleti predzanski par na isti način i daje štapiće trećem paru straga, a to se nastavlja dotle, dok ne dođe red na prvi par, koji kad svrši trčanje, preda štapić vođi. Koji je vod prvi svršio trčanje, taj je pobijedio. Isto se trčanje može izvoditi i na neravnu tlu za hođenja, no onda se ne trči s dva voda, već se stupa u jednoj pruzi, a trči se pojedince.

Obične štafete.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

Učenike razdijelimo na 2—4 odjela s jednakim brojem igrača. Na svakih 100 m. postavimo jednog igrača, a sve odjele postavimo paralelno u istom smjeru. Zadaća je svake skupine, da donese pismo što prije do posljednjeg igrača, do vođe odjela. Na dani znak pobrzaju svi igrači od sviju odjela, te ponesu pismo ili štafetu drugim igračima od svojih odjela, te im uruče štafete. Nato poleti drugi igrač opet naprijed do trećeg igrača i t. d., dok predposljednji ne donese štafetu posljednjem igraču ili vodi. Za trčanja ne smije se preletjeti preko jedne mete ili igrača, jer u tom slučaju gubi dotični odio igru. Kod kojeg odjela donese igrač najprije pismo do posljednjeg igrača ili vođe, dotični je odio pobjednikom. Igra se stupnjuje, ako se povećava udaljenost, ili ako je zemljište neravno. Najbrže se to izvodi na ravnim cestama. Postavimo li na ravnoj cesti na jedan kilometar deset dobrih trkača, koji će svojih 100 m. pretrčati za 12—13 sek., protrčat će svi trkači jedan kilometar za tri minute. Ako imademo na izletu nekoliko biciklista, možemo lako i s njima udesiti štafetnu utrku, no naravno s većom udaljenosti.

Male štafete.

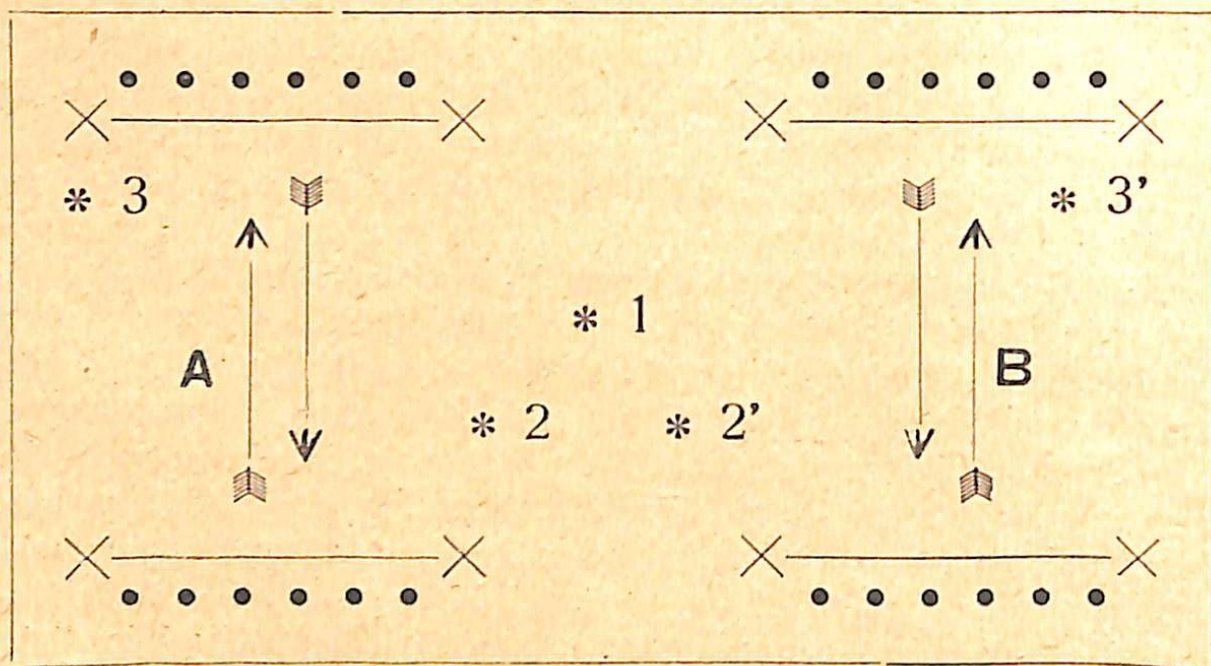
Broj igrača 14—30. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se razdijele na četiri grupe, jednake po broju i snazi igrača. Vježbalište je obični paralelogram

Na svakoj strani imade do 14. ili više igrača, ali svakako mora biti na objema stranama jednaki broj.

U sredini n broj 1. se postavi čunj tako, da obje stranke imadu istu daljinu do čunja 1., čunj broj 2. i 3. je isto tako postavljen, da obje stranke imadu istu daljinu do njih (od 1—2 je 12 koraka, dok je od 1—3 20 koraka, a može biti više ili manje). Vježbači a i a¹ imadu u ruci čunj, a na dani znak potrče a i a¹ na protivnu stranu i predadu čunj prvom vježbaču, koji nasuprot stoji, a on, čim uhvati čunj, potrči i preda opet svome nasuprotnome vježbaču, itd. dok ne dobije posljednji vježbač da sruši i to ovim redom sva tri postavljena čunja: najprije broj 3, onda 2, pa 1. Koja je strana prije

srušila sva tri čunja propisanim redom, ta je dobila prvu igru. Obično se igra sa 3–5 ili i više igara. Crta što je nacrtana pred vježbačima X, naznačuju među, preko koje vježbač ne smije prije nego dobije u ruke čunj. Jedino smije ispružiti naprijed ruke. U slu-



Slika 53.

čaju da jedan od igrača istrči u susret po čunj, gubi njegova stranka jednu igru u korist protivnika. Isto tako, ako koji od igrača po redu ne bi dobio čunj u ruke, tako da ga se preskoči, te ne bježi, gubi opet ista stranka igru u korist protivne stranke.

Štafetne pošte.

Broj igrača 20–40. Igra se u prirodi.

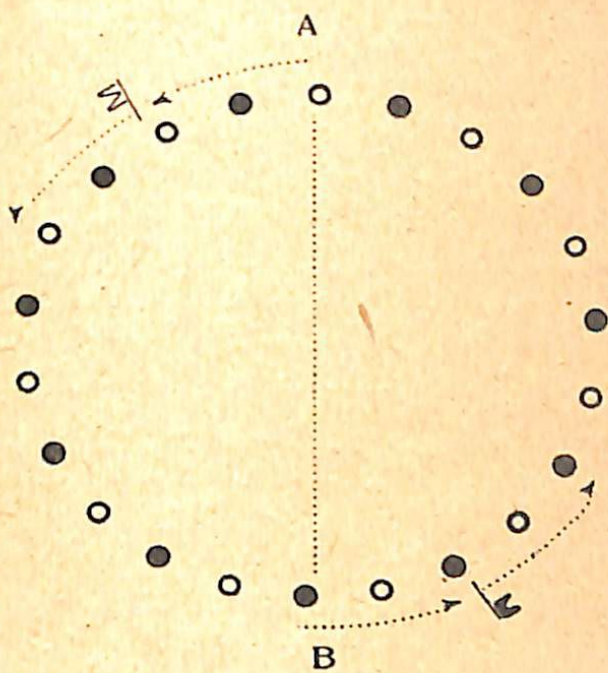
Jedan odio od 10–12 igrača razmjesti svoje glasnike za štafetnu utrku u udaljenosti od polovine ili jednoga kilometra. Između njih posakrivaju se posebni glasnici (3–4), koji se zovu relais (relé) na međustanicama. Štafeta (glasnik sa pismom ili štafetom) nosi poštu od glasnika do glasnika, na što drugi odio, koji je istrčao poslije od prvog glasnika, nastoji uloviti poštu sa štafetom. Mjesta, gdje su relé sakriveni, poznata su samo njegovim drugovima, dok protivnicima nisu poznata. Čim je posljednji glasnik došao do vode, t. j. do svršetka, povraća se pošta opet natrag na ishodište, te je

igra gotova i dobivena, kad se štafetna pošta opet povratila na svoje prijašnje mjesto. Neprijatelj izađe pol sata kasnije u lov na poštu i da pronade relé: Čim koji relé opazi, da je njegov glasnik u pogibelji, dotrči odmah do njega, te mu oduzme poštu, i odnese je do najbližeg glasnika. Glasnika ili relé ne smije se uloviti, ako se on nalazi već 200 m daleko od cilja ili starta.

Štafete u krugu.

Broj igrača 10–20. Može se igrati i u prirodi.

Igrači se štave u veliki krug, a odijeljeni su 2–5 koraka jedan od drugoga. Broj igrača mora biti paran, a svi se razbroje u jedan ili dva.

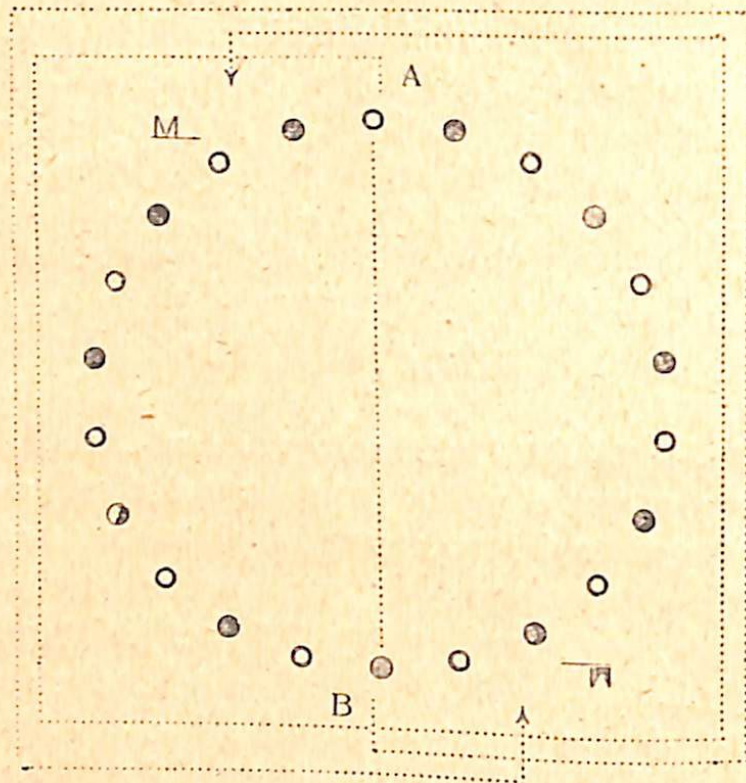


Slika 54

Igrači od broja jedan spadaju jednoj stranci, a igrači od broja dva spadaju drugoj stranci. Na dani znak vođe počinju dvojica igrača A, B, koji stoje baš naprotiv jedan drugome u krugu, igru. Prvi od broja jedan i dva podaje barjak svome drugu nadesno ili lijevo, kako već vođa odredi. Svaki igrač mora dotrčati do svog druga i uručiti mu barjak. Ona stranka je pobijedila, od koje je posljednji igrač najprije došao na mjesto ishodišta barjaka. Igra se

stupnjuje, ako se poveća udaljenost pojedinih igrača u krugu.

Inačica. Igra se može izvoditi i tako, da svaki pojedini igrač, prije nego li će predati barjak svom nadesno ili nalijevo drugu, pretrči naokolo cijelog kruga, i onda tek predaje barjak svom prvom susjedu. Kod toga se mora paziti, da se oba igrača, koja su odjedared dotrčala svaki na svoju stranu, ne sukobe.

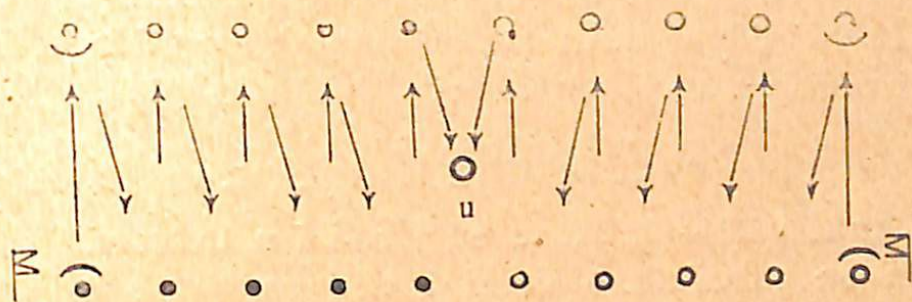


Slika 55.

Prenašanja barjaka.

Igrači se postave u dva reda, jedan od drugoga do 10 m. daleko. Redovi se udese tako, da je svaki igrač od svog druga po 10–30 m. udaljen. Stajališta moraju biti vidljiva i označena bud drvećem bud kamenjem. Prvi igrači na lijevoj strani redova imaju u ruci barjake, no mogu to biti i lopte, rupci, šeširi ili štapovi. Na desnoj strani redova stoji učitelj ili vođa igre. Na dani znak vođin dotrče prvi igrači naprijed do drugih igrača te im se na njihovim metama predadu barjake. Drugi sad trče do trećih, i tako se igra nastavlja, dok ne dođu barjaci do učitelja. Koji je odio prvi predao barjak svom učitelju, taj je dobio igru. Igra se stupnjuje tako, da se posljednji trkači, čim su predali barjak vođi, opet vraćaju istim redom natrag. Igra je onda gotova, kad su posljednji učenici donijeli barjak na prvotno ishodište. Onaj učenik, kojemu će se barjak uručiti, može trčati i nekoliko koraka naprijed pred onoga, koji mu barjak nosi, te se s njime onda natrag povratiti, i kod svoje mete barjak preuzeti. Time će se prenošenje barjaka brže izvoditi.

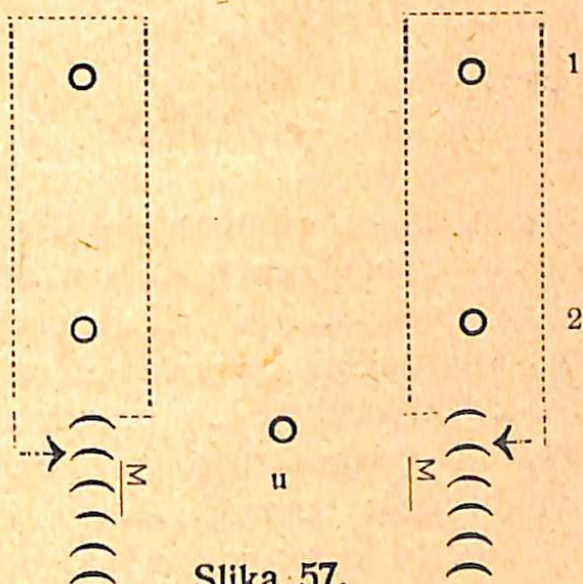
Inačica. Obje stranke poredaju se u dva reda, jedan naprotiv drugoga. Vođa ili učitelj postavi se u sredinu između jednoga i drugoga reda. Udaljenost je između redova mnogo veća nego li kod prvašnje igre, no zato je udaljenost između pojedinaca igrača



Slika 56.

mного manja. Barjaci se nalaze na kraju lijeve i desne strane. Prvi igrači, koji imaju barjake, potrče na dani znak vođin svojim drugovima naprotiv, dok se svi učenici od obiju stranaka ne izredaju. Koja je stranka prije donijela barjak do učitelja, dobila je igru. Igra se može stupnjevati tako, da se barjak od vođe vraća opet na desni i lijevi kraj do prijašnjeg ishodišta, gdje se mora na određenom mjestu zabosti ili položiti.

Druga inačica: Obje stranke postavljaju se sa svojim igračima u bočke redove tako, da je jedan red od drugoga udaljen 5–10 m. U sredini između oba reda nalazi se vođa. Pojedinci stoje u redovima 2–3 m. razdaleko. Prvi igrač s lijeve i desne strane



Slika 57.

imade barjak u ruci. Pred prvim igračem svakog rda nalazi se zataknut u zemlju štap, a deset metara od prilike podalje prvog štapa u istom smjeru naprijed, nalazi se zaboden drugi štap. Na dani znak polete prvi igrači s barjacima naprijed od mete prvog štapa. Igrač od desne strane trči s nutarnje svoje strane desno naokolo drugog štapa do drugog igrača od svoje

strane, kojemu tad izruči barjak, i postavi se natrag iza sviju igrača od svojega reda. Igrači se uvijek pomiču naprijed do prvoga štapa dotle, dok posljednji igrač ne dođe na prvo mjesto. Čim je posljednji igrač svršio sa trčanjem oko drugog štapa, igra je svršena, te dotični igrač predaje barjak vodi. Jednako i istodobno trči i druga stranka iz sredine na lijevu stranu oko drugog štapa, a koja je strana prije izručila svoj barjak vodi, dobila je igru.

Prenašanja čunjeva.

Broj igrača 20—40. Može se igrati i u dvorani.

Igrači se razdijele u četiri i više redova s toliko učenika koliko ih ima na okupu. Nasuprot igračima označeno je mjesto za čunjeve, zastavice, kape ili rupce, i mjesto, koje se ima obaći. Prvi igrači postavljaju se na određenu crtu za start te na dani znak svi polete naprijed, dok se sad igrači broj dva postavljaju na start, a svi ostali igrači pomaknu za jedno mjesto naprijed. Zadaća je igre, da prvi igrači uzmu postavljene čunjeve na svoje prijašnje mjesto, pa da polete što prije do igrača broj dva, koje moraju lako udariti. Nato polete svi igrači broj dva i ponove igru, koja se nastavlja dotle, dok posljednji igrač od svakog odjela ne svrše svoje trčanje. Tko poruši za trke čunj, mora ga sam opet na isto mjesto postaviti. Onaj je odio pobijedio, od kojeg posljednji od trkača dotrči prvi na svoje mjesto. Igrači ne smiju jedan drugome smetati. Ako dva igrača stignu istodobno na cilj, računa se obima jednako po jedan bod. Ako jedan igrač pogriješi, računa se protivniku jedan bod.

Zimske zabave.

a) Grudanja.

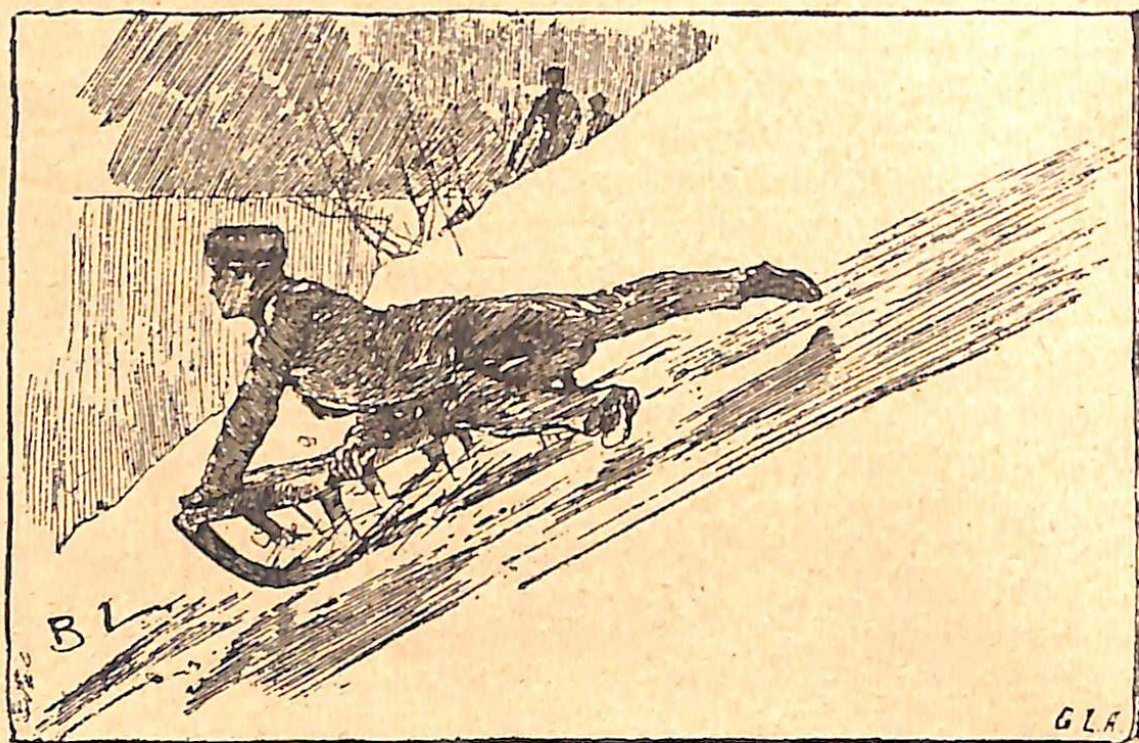
Kad zapadne obilan i vlažan snijeg, djeca se najrađe grudaju. Ta igra običajna je ili u dvoje ili sa množinom igrača. U tom slučaju nastaje sniježni rat. Igrači se razdijele na dvije stranke i izaberu sebi vođe. Kad je obilno snijega, načinit će jedna stranka toranj, zid ili čitavu utvrdu od snijega, iza koje će se braniti od protivnika, koji će navalivati na utvrdu. U tvrđavi treba pripremiti municije, te što više sniježnih kugalja ili gruda spremite na zgodno i sigurno mjesto. Najvještiji će braniti utvrdu, a manje vješti i naj-

manji igrači dodavat će ne prestano grude, i praviti unaprijed nove za rezervu. Glavna svrha postignuta je onda, ako branitelji toliko obrane svoj položaj, da ih protivnici ne mogu istjerati iz utvrda. Protivnici opet se vješto približuju sve bliže i bliže. Ako je moguće, nastoje obaći tvrđavu i sa više strana. Dok stariji i vještiji igrači neprestano jurišaju i sve više i više se nastoje približiti utvrdama, mladi i manje vješti pomažu napadačima, te prave neprestano nove snježne grude i nose municiju za napadačima. Pođe li za rukom napadačima protjerati svoje protivnike iz utvrde, onda su zadržali igru. Ili se obje stranke dogovore, kako će dugo juriš trajati na pr. pet do petnaest časaka, pa ako za to vrijeme branitelji ne budu istjerani iz svojih utvrda, dobili su igru, ili kad je proteklo određeno vrijeme, igrači promijene mjesta i igra počinje nanovo. Takav snježni rat može se igrati i bez posebnih utvrda na otvorenom polju, a može se za utvrdu odrediti i kakovo drugo prirodno zaklonište, koje je osobito zgodno, ako se nalazi u kakovom uglu, da se ne može lako obaći. Kad se stranka, koja je u tvrđavi, smatra dosta sigurnom, može izaći i učiniti juriš na napadača, no kod toga mora osobito paziti, da se neprijatelj ne uvuče u tvrđavu, te da je ne zauzme.

b) Sanjkanja na saonicama.

Sanjkanje izvodi se na malim, niskim i dugim saonicama. Na takove saonice sjednu jedan ili dva dječaka ili djevojčice, te se spuštaju niz kakovo brdo. Za to su zgodni brjegovi sa najvećim usponom od 10° , a u mjestima, gdje nema takovih prirodnih brjegova, mogu se i umjetno načiniti, kako se to vrlo često vidi u Rusiji i Skandinaviji, gdje se osobito mnogo mladeži sanjka na saonicama. Brijeg mora biti snijegom pokriven i dobro zamrznut. Ako nije takova strmina za opći promet, može se ona za čvrste zime još i napose zalijevati, da bude nizbrdica pokrivena samim ledom. U takovom slučaju lete saonice mnogo brže nego li na samome snijegu. Odmah čim zapadne prvi snijeg, ili još bolje i prije, mora se takovo već određeno mjesto očistiti od svakog suvišnog kamenja, a svaka grabica zatrpati, jer to sve kasnije vrlo smeta sanjkanju ili sklizanju na saonicama. Sklizači sjednu na

saonice tako, da sjednu ili sasvim obično, a noge da drže strance, ili ih stave na donji dio saonica. Saonicama se za sklizanja upravlja ili nogom, to j. da se petom zareže na onoj strani, na koju se hoće skrenuti, ili štapom, kojim se onda upravlja straga iza saonica. Drugi način sklizanja jest, da se na saonice legne potrbuške, pa se onda straga nogom upravlja. Ili ako su oveće saonice, sjednu prvi obično naprijed, a posljednji legne potrbuške straga.



Slika 58.

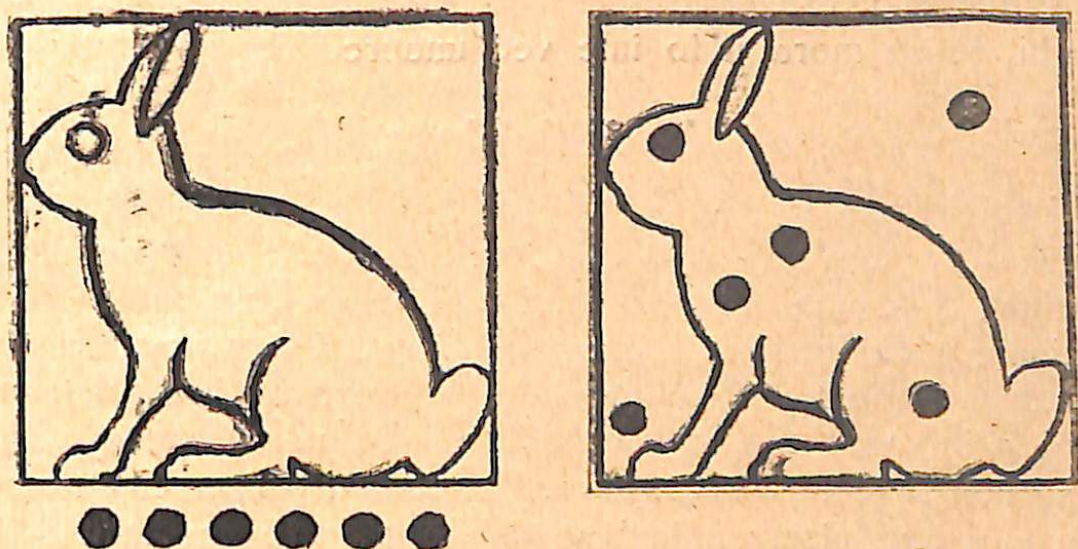
S ovim načinom klizanja na saonicama mogu se prirediti i utrke. Ali u tom slučaju mora strmina biti dosta široka, a sklizači moraju biti dosta vješti, da se znadu saonama jedan drugome maknuti s puta. Pod konac sezone, kad su se sklizači već dovoljno izvježbali, mogu se prirediti i natjecanja pojedinaca sa razbijanjem lonca ili gađanjem prstena, i to s jedne i druge strane strmine, za koju vrstu sklizanja treba znatna vježba s upravljanjem saonica.

IGRE ZA VJEŽBANJE OKA I UHA ZA VRIJEME HODANJA.

Izbrajanja predmeta u različitoj udaljenosti.

Broj igrača 10–20. Vježba se u prirodi.

Dvije stranke porazmjestite se s dva vođe u različitoj udaljenosti od 200–500 koraka. Izmjenično se pokazuju od svake grupe, koja se nalazi u položaju »Nice«, po nekoliko učenika, a protivnici ih moraju u određeno vrijeme od nekoliko časaka, po mogućnosti što točnije izbrojiti. Stranke se pokazuju najprije dulje, a poslije sve kraće vrijeme, najprije u manjoj, a poslije u sve većoj udaljenosti. Svaki učenik bilježi broj protivnika, a iza određenog vremena od nekoliko časaka javlja vođa protivnika broj svojih učenika, koji su se pokazivali. Ona je stranka pobijedila, od koje su učenici bolje vidjeli i točnije pobilježili broj protivnika.



Slika 59.

Narišimo 2 kunića, svakog na arku papira. Jednog zabijemo 60–75 m. daleko te narišemo na njemu velike crne točke. Na dru-

gom narišemo također crne točke, no u drugom poredaju. Nato ispitujemo pojedince o položaju točaka na zečevima, te prema potrebi povećavamo ili umanjujemo udaljenost.

Vježbe u orijentaciji.

Broj učenika 10—20. Vježba se u prirodi.

Vođa razošilje učenike na razne strane okolice, odredi im prema specijalnoj geografskoj karti pravac i vrijeme, na koliko se časaka imadu udaljiti, i za koliko časaka se imadu povratiti. Svaki učenik pođe određenim pravcem i smjerom te ima zabilježiti sve važnije, što je na putu vidio, tako: kuće, drveće, vodu, mlin i t. d. Natrag kreće drugim putem, a svaki opet zabilježi, šta je važnije vidio na putu. Iza povratka u određeno vrijeme, vođa najprije kontrolira vrijeme po uri, a zatim pregledava, što je svaki pojedinac zabilježio. Istim putem mogu ići i više njih iza 5 ili 10 časaka, pa se prema tome onda konstatuje, koji je od učenika više zabilježio, i koji od njih ima otvorenije oko i pogled za motrenje. Koji učenici imaju svoje bicikle, mogu to vježbati još iz veće udaljenosti. Ako je vođa poznato, da se u okolici nalazi gdje kakova osobita biljka ili ruda, onda je učenici moraju donijeti sobom za dokaz, da su bili na određenom mjestu. Predvježbe za ovu igru mogu se poduzimati i u sobi, te se mora u to ime već unapred narisati kroki (nacrt).

Tražiti blaga.

Broj igrača 20—40. Vježba se u prirodi.

Kad se ide na oveći izlet, sakrije vođa unaprijed nekoliko kilometara (2—5 klm) neki predmet to j. »blago« na putu u kojem se poduzimlje izlet. Igrači idu da traže blago, i to u većim ili manjim skupinama. Vođa na pr. odredi, da se ide ovim ili onim smjerom, toliko i toliko vremena, dok će se doći do nekog mjesta uz potok, gdje se nalazi jedno oveće drvo. Kod tog drveta naći će se jedno pismo, a u tom pismu nalazi se napisano kuda se mora dalje ići. Tako na pr. pokraj nekog brežuljka, preko neke šumice, do nekog sela, gdje se nalazi osamljena kuća ili mlin. Tamo će se pod nekim kamenom nalaziti drugo pismo, u kojem je opet dalje napisano, kamo se mora poći, dok se dođe do cilja, ili dok se ne nađe traženo

blago. Oni igrači, koji su našli na određenom mjestu najavljeno pismo, pročitaju ga i zabilježe dalja uputstva i stave pismo opet na isto mjesto, da ga mogu naći i oni učenici, koji iza njih slijede i traže blago. Kada se blago pronađe, treba zapisati mjesto, gdje je pronađeno, i pogledati pismo uz to blago. U tom pismu stoji određeno, kojim se pravcem ima natrag krenuti, da se dođe opet do prvotnog ishodišta k vodi, koji ondje čeka na blago. Koji je prvi došao na metu i našao blago, ponese ga sa sobom te ga donese vodi. Pismo uz blago ostavlja se opet na istom mjestu, da bude putokazom za povratak ostalim izletnicima, koji su tražili blago. Onaj igrač, koji je prvi najtočnije i najbrže obašao određen put, te se povratio prvi s pronađenim blagom, jest pobjednik u igri.

Tražiti čete.

Broj igrača 20—40. Igra se u prirodi.

Igrači se razdijele u dvije čete, svaka sa svojim vođom. Polovina igrača ode, a da se ne zna kamo, te ostavi ostaloj četi zadržano pismo s točnom naznakom svog puta. Nakon pol sata ili nakon jednog sata krenu drugi tražiti prve. Ide se za tragom, koji su prvi s pomoću različitih znakova ostavili na zemlji, na cesti, drveću ili kućama, koji se znakovi brišu i uništavaju, da ne bi zaveli na stramputice. Mogu se ostavljati i papirići i slično, da se uzmogne pronaći trag. Ako se izgubi trag, moraju se svi učesnici razići širom, dok ne ulove izgubljeni trag. Ako se trag sasvim izgubio, onda vođa dotične čete otvori pismo, u kojem stoji označen smjer, da se dođe na određeno mjesto. U takovom je slučaju dotična stranka izgubila igru. Prva četa ima se pobrinuti drugoj četi za mjesto za odmor, a vođa njezin prema dogovoru eventualno i za užinu. Ta se vježba može i zimi izvoditi, kada je zgodno traženje po tragovima u snijegu, samo moraju svi učesnici imati dobru obuču, te moraju biti dobro odjeveni.

Lovaca i zečeva.

Broj igrača 10—20. Igra se u prirodi.

Igrači se razdijele u dva odjela, svaki sa svojim vođom. Zečevi otrče pol sata ili jedan sat prije u naprijed određen kraj

te se posakriju. Poslije toga krenu lovci u lov u određenom smjeru, te nastoje da opaze zečeve. Ako ih prepoznaju, zaračunaju po dva boda, ako ih ne prepoznaju zaračunaju po jedan bod. Jednako računaju i zečevi, kad zapaze lovce. Ona stranka, koja je opazila više protivnika te imade više bodova, pobijedila je.

Ako lovci u određeno vrijeme uopće ne pronadu zečeve, onda je njihova stranka proigrala. Ako se igra ponovi, onda lovci i zečevi zamijene uloge, te se igra nastavlja smjerom naprijed ili natrag.

Vježbe slušanja.

Broj igrača 10—20. Može se igrati i u dvorani.

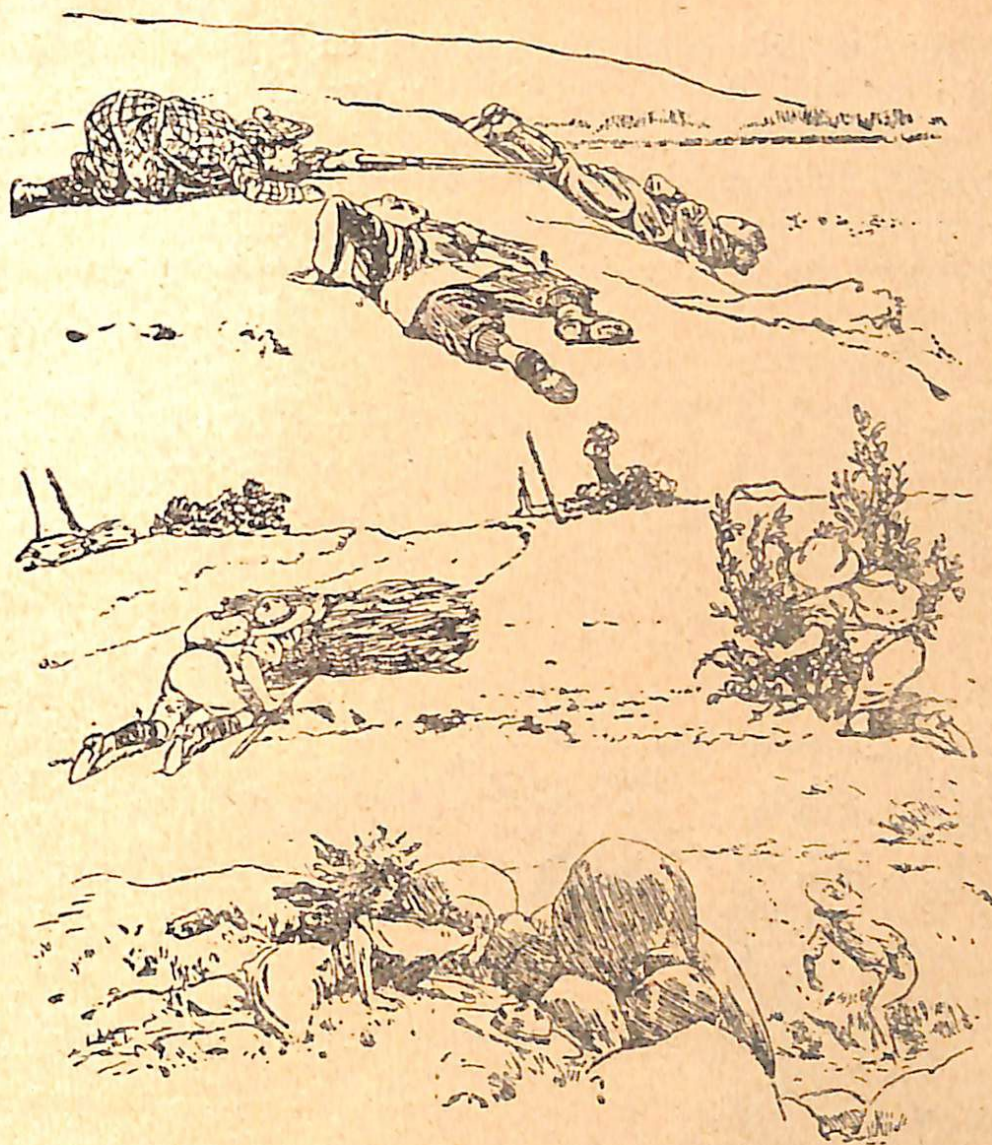
Nekome se učeniku svežu oči, a uz njega stoji vođa. Jedno 10—15 koraka daleko zabode se zastava u tlo, a učenici stoje u kolu oko vođe. Na dani znak stanu se učenici približavati, a onaj svezanim očima prisluškuje. Čim osjeti, da se netko približuje, odmah daje znak u dotičnom smjeru. Vođa javlja, ako je dobro pogodio, te prozove dotičnog učenika, koji mora istupiti iz igre. Pobjednik je onaj, koji dođe neopažen prvi do zastave.

Puzanja.

Broj igrača 20—40. Vježba u prirodi.

Vođa učenika stavi se na neku uzvisinu, a svi ostali sakriju se na daljinu od jednog kilometra daleko naokolo vođe. Vođa se okreće slobodno naokolo svog mjesta, i gleda da zapazi koga od svojih protivnika, koji nastoje, da mu se puzanjem što više približe. Puza se na koljenima i na rukama sakrivajući se usput iza drveća, kamenja ili grmova. Opazi li vođa kojeg protivnika, prozove ga imenom, pa on mora ustati i izići iz igre. Iza određenog vremena daje vođa znak zviždaljkom, na što moraju svi ustati. Onaj je pobijedio, koji se je neopazice vođi najviše približio.

Ina č i c a. Igrači se približuju vođi, koji imade svezane oči, iz udaljenosti na 100 m. Vođa mora po sluhu poznati ako mu se tko približuje. Zato moraju igrači nastojati, da se približe vođi laganim hodom, da ih on ne čuje. Čim vođa čuje, da mu se tko približuje, pokaže rukom na smjer pridošlice, na što isti izilazi iz igre. Onaj



Slika 60.

igrač, koji se neopazice najdalje približi vodi, pa mu skine šešir s glave ili ga se prvi dotakne, pobijedio je.

Spasavanja tvrđave.

Broj vježbača 20—40. Vježba se u prirodi.

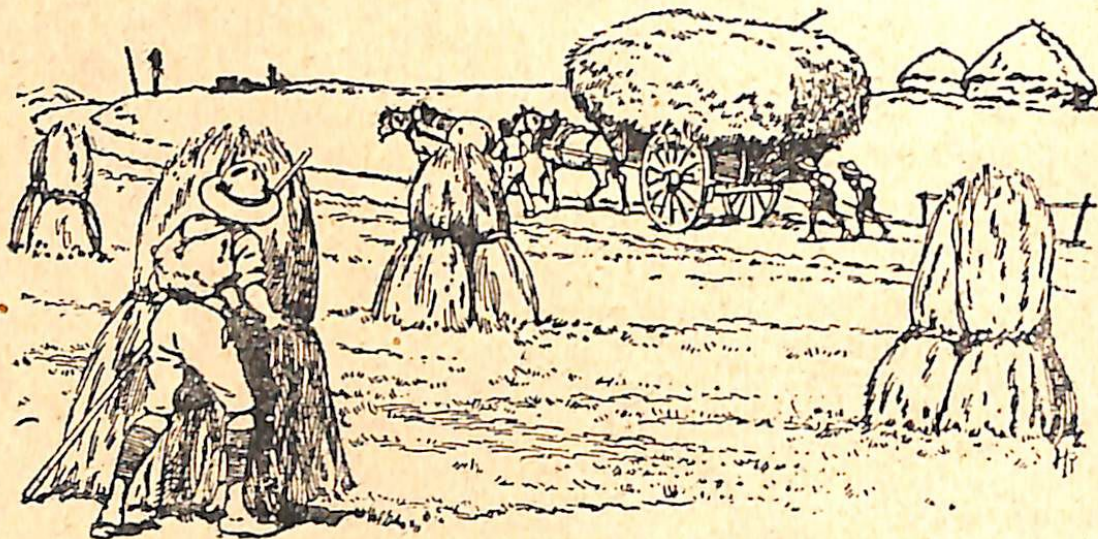
Igrači su razdijeljeni u dvije jednake stranke sa svojim vođama. Jedna stranka se nalazi u taboru, a druga je stranka razdijeljena u nekoliko odjela na putu do nekog poznatog mjesta, koje smo nazvali tvrđavom. Udaljenost od tabora do tvrđave jest 1 do

3 klm. Neprijateljski odjeli su označeni sa barjacima, pa ih treba obilaziti i mimoići, da se stigne do tvrđave. Napadači se razdijele u više skupina, te nastoje neopaženo stići do tvrđave. Kad ih opazi tko od neprijateljskih odjela u tvrđavi, odmah ih prozove po imenu, te se oni ne smiju više dalje igrati. Pobjeđuje onaj odio, koji je prvi stigao do tvrđave, a da nije izgubio ni jednoga druga.

Glasnika.

Broj igrača 20—40. Vježba se u prirodi.

Od ponajboljih i najvještijih igrača izabere se jedan za glasnika. Glasnik ima zadaću, da ide u neko mjesto, koje je udaljeno jedan ili više kilometara, te je svima dobro poznato. Ostali se igrači razdijele na tom putu tako, da su bar oko 200 m. daleko od puta,



Slika 61.

kojim će glasnik proći, a taj se put ima unaprijed označiti. Glasnik mora ići određenim smjerom, no smije birati put po volji, te se može sakrivati da ga nitko ne opazi. Dođe li mu za rukom doći na određeno mjesto, a da ga protivnik ne opazi, pobijedio je. Kada dođe na određeni cilj, mora sebi dati potvrditi točno vrijeme, kada je tamo došao, te mora potvrditi svom vodi donijeti. Potvrda se uzimlje obično na pošti, u školi ili na općini. Glasnik je ulovljen, ako ga ulove najmanje dva protivnika. Glasnik se smije služiti raz-

ličnim varkama na svom putu, jedino se ne smije preobući kao žensko ili se voziti.

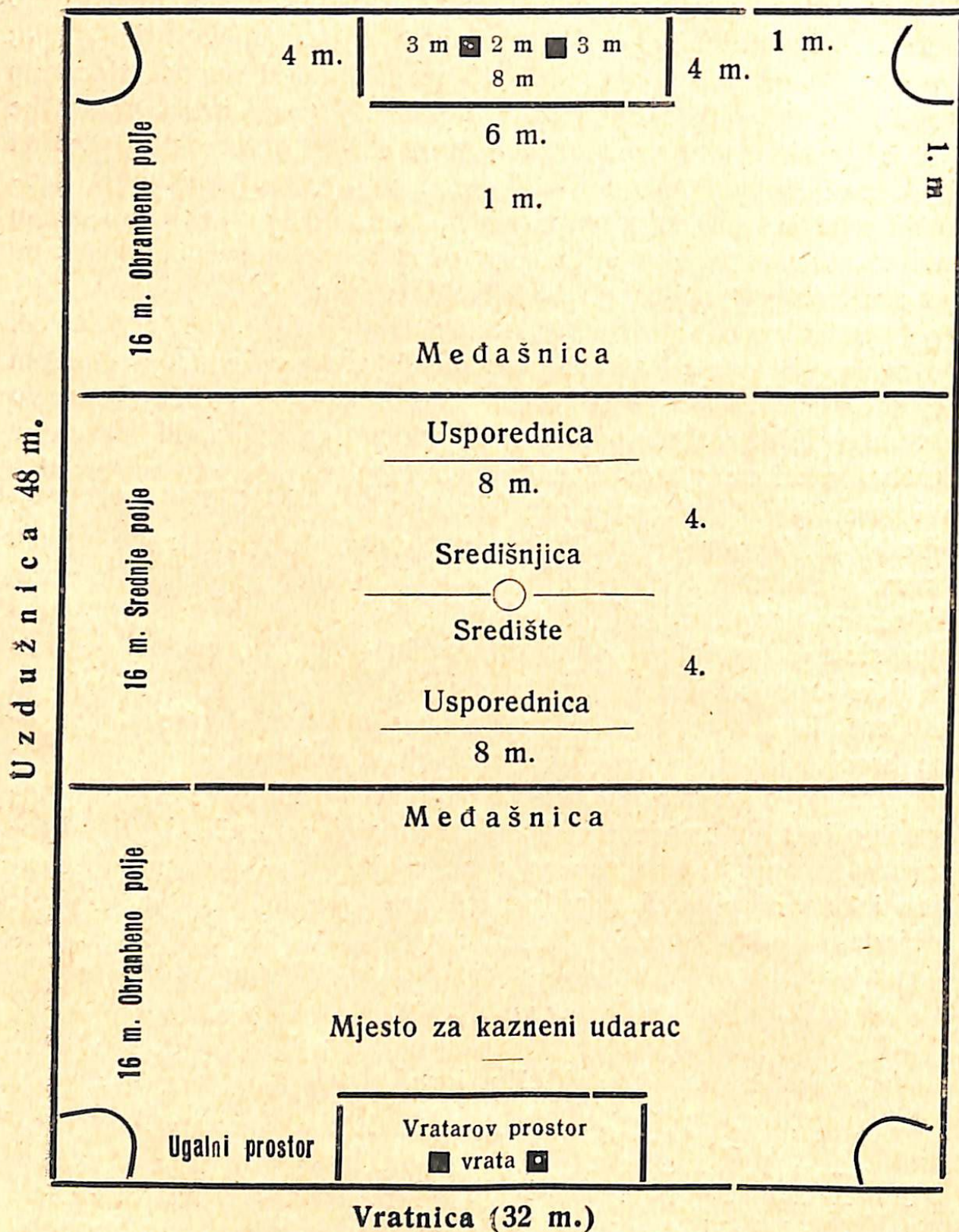
Ne dode li glasnik na vrijeme natrag, izgubio je igru

I načica. Glasnik ide u neko mjesto, koje se opsjeda, da donese pismo kroz neprijateljski tabor. Prati ga osam igrača, koji imaju zadaću da mu osiguraju put. Neprijatelj je razmješten naokolo ceste, kojom glasnik prolazi, te vreba da ga ulovi. Pratinja pazi na glasnika i na neprijatelja, i čim kojega od neprijatelja opazi, odmah mu to javi, da ih se znade čuvati i da se sakrije.

Glasnik je pobijedio, ako je donio pismo u određeno mjesto, a da mu pismo nije bar 200 m. prije cilja otefo. Cilj izleta se određuje obično do udaljenosti od jednoga sata, te prema tome treba do dva sata, da se povrafi s potvrđenim pismom.



NACRT IGRALIŠTA.



Igralište 48 m dužine, a 32 m širine. Linije, koje idu kroz vrata, zovu se vratnice, linije po stranama igrališta — međe ili granične linije. U svakom uglu je zabodena zastava 1.5 m visoka, čija je motka gore okrugla. Sredina igrališta se vidno obilježava. Sa obe strane sredine su u daljini 4 m linije paralelne s vratima, 8 m dugačke. Cijelo igralište je podijeljeno sa 2 linije i 3 podjednaka polja od 6 m.

Vrata su 2 m širine i 2.4 m visine. Motke 8—10 cm debele pobodene su okomito na vratnicama podjednako udaljene od zastavica u uglu. Po mogućnosti na vrata se meće mreža. Ako je ozbiljna utakmica, sporazumiju se oba društva i izaberu suce vratare, koji pomažu u sumnjivim slučajevima vrhovnom sucu. — Daljina 3 m u stranu od svake motke vratiju i 4 m dubine igrališta spoje se paralelnim linijama. Tako obilježeni prostor zove se polje kod vratiju. — U daljini 6 m od sredine vratiju je obilježeno mjesto bacanja za kaznu.

Lopta je velika, punjena uzduhom kao za nogomet.

Odiijelo: Ženske imaju kratke, tamne nabirane suknje, crne čarape i bluze jedne boje ili drugo klubsko odijelo. Plitke cipele; podpetice najviše 3 cm visine. — Muški imaju kratke gačice, čarape vunene, dugačke do koljena i lake cipele. Košulje podjednake boje, triko ili drugi dres. Čuvar vratiju može se razlikovati dresom.

Raspored igrača: a) u srednjem polju su 3 napadača (lijevi, srednji, desni); b) u odbranbenom polju su 2 zamjenika (desni, lijevi); c) branilac i u vratima čuvar vratiju.

Pravila igre:

1. Početak igre. Ako nije riješeno drukčije, igra traje 25 minuta. Društvo, koje je dobilo kockom, bira ili vrata, ili da baca prvo. Vrhovni sudac da znak kviždaljkom za početak igre. Srednji napadač baci loptu svome denokrilmom ili lijevokrilmom, pravcem napred ili u jednakoj visini. Dok god nije lopta bačena, ne smiju protivnici prići bliže od 4 m. Baca se obima ili jednom rukom, a nikad se ne smije lopta udariti pjesnicom; dozvoljeno je loptu pribacivati bliže otvorenom šakom. Lopta se baca u visinu glave ili zemlji. Zabranjeno je istrgati ili izbiti loptu protivniku iz ruke.

Slika 62,



2. Mijenjanje društva. Čim prođe $\frac{1}{2}$ određenog vremena za igru, društva zamijene svoja mjesta. Ako se vrhovni sudac nije drukčije dogovorio prije igre, nastaje odmor od 10 časaka. Ako

su društvu bila uzeta vrata društvo koje je izgubilo, počinje. Kad u polovini određenog vremena društva zamjene mjesta, počinje igru društvo, koje prije nije počelo igru.

3. Vrata su uzeta, ako lopta proleti između motaka i letve, a nije se ogrešilo o druga pravila. Ako nema poprečne letve, riješava vrhovni sudac, da li bi lopta prošla ispod letve, kad bi je bilo. — Odbije li se lopta od motke, letve, zastave u uglu ili suca natrag u igralište, u igri je. Lopta je izvan igre, ako je izvan granica igrališta.

4. Ubacivanje lopte. Ako izleti lopta iz granica igrališta, ubaci je u igralište igrač stranke, koja za to nije kriva i to s mjesta na granici, gdje je lopta prešla. Igrač digno loptu obima rukama iznad glave, okrene se licem igralištu, stane na granicu i baci loptu u ma kojem pravcu. Čim je lopta bačena, u igri je. Neposredno baciti loptu kroz vrata nije dozvoljeno. Igrač, koji je ubacio loptu, ne smije s njom prije igrati, dok njome nije igrao drugi igrač.

5. Polje rada svakoga igrača. Napadači smiju ući u srednje i odbranbeno protivničko polje, izim polja kod vratiju, u koje ne smiju ući. Čuvar vratiju smije ući u vlastito obrambeno polje. Pucati u vrata je dozvoljeno samo izvan polja kod vratiju, nikad iza njega. Napadači smiju igrati u polju kod vratiju. — Čuvar vratiju smije loptu samo u polju kod vratiju pesnicom ili nogom odbijati. Izvan polja kod vratiju vrijeđe za njega pravila ostalih igrača. — Igrači smiju svoja mjesta zamjeniti u $\frac{1}{2}$ određenog vremena, kad se to javi sucu.

6. Ako lopta poleti krivicom protivnika preko vratnica, baci je natrag iz vratnica čuvar onoga društva, čiju je vratnicu preletjela. Ako je lopta preletjela vratnice krivicom vlastitog igrača, izbacuje loptu protivnik iz ugla, najviše 1 m udaljen od zastave u uglu. U oba slučaja nitko ne smije prići bliže od 4 m igraču, koji loptu baca, dok nije svršio. Iz ugla se baca jednom rukom, a zastava u uglu ne smije zbog toga biti udaljena. Kad se lopta neposredno baca iz ugla i nikakav igrač je ne dirne — mogu se uzeti vrata.

7. Zadatak čuvara vratiju i njegova izmjena. Čuvar vratiju može u polju kod vratiju upotrebljavati ruku, nogu, pjesnice, ali

ne smije loptu nogom odbijati. Samo ako se čuvaru vratiju nešto desi, može biti izmjenjen u toku igre, drukčije samo u polovini određenoga vremena, ali uvijek sa odobrenjem vrhovnoga suca. Može ga zamjeniti igrač iz istoga društva.

8. Igra tijelom. Podmetati nogu, udarati nogama, zadržavati, gurati ili skakati na igrača nije dozvoljeno. Igrač, izim čuvara vratiju, ne smije namjerno ili slučajno dirnuti loptu nogom. (Noga se ovdje razumijeva od koljena dolje).

9. Slobodno bacanje. Kad je naređeno baciti jedamput loptu slobodno, ne smije nitko od igrača prići bliže od 4 m igraču, koji loptu baca, izuzev slučaja, da igrači stoje na vlastitoj vratnici. Igrač baca slobodno jednom ili obima rukama, a ne smije igrati drugi put loptom, dok njom nije igrao drugi igrač. Slobodnim bacanjem ne mogu se neposredno uzeti vrata. Lopta se mora baciti drugom igraču.

10. Razni slučajevi slobodnog bacanja. Vrhovni sudac naredi, da se jedamput baca slobodno prema društvu, koje je pogriješilo, radi:

1. Nepravilnog bacanja lopte.
2. Guranja tijelom ili rukama.
3. Podmetanja noge, udaranja lopte nogom, skakanja na igrača, zadržavanja i opasnog guranja igrača.
4. Ako igrač, koji je bacio loptu, ili koji je izveo bacanje slobodno ili za kaznu — igra drugi put loptom, prije nego što je njome igrao drugi igrač.
5. Ako igrač igra loptom, prije nego što je dodirnula zemlju, kad je sudac bacio.
6. Ako je igrač ušao u polje, u koje ne smije ući, i igrao tamo ili protivnicima smetao u igri.
7. Ako isčupa loptu protivniku iz ruke.
8. Ako drži loptu u ruci više nego 3 koraka, bez da je iznad glave ili na zemlju baci.
9. Ako pruži loptu igraču iz suviše male razdaljine, tako da se mogu dohvatiti, (najmanji razmak 2 m.).
10. Ako udari loptu nogom, zadrži je, ili ako igra pjesnicom.
11. Ako je igrač isključen, što se ogriješio o pravila.
12. Ako tri put baca loptu na zemlju, da je ponovo uhvati.

13. Ako stoji najmanje 5 sekunda na mjestu, bez da izbacuje loptu iznad glave.

14. Ako puca na vrata iz polja kod vratiju. Slobodno bacanje vrši se sa mjesta, gdje je pogriješeno.

15. Bacanje za kaznu. Bacanje za kaznu naređuje vrhovni sudac samo zbog pogrešaka točkom 3., 7. i 10. navedenih u raznim slučajevima slobodnoga bacanja, ako ih načinio igrač na vlastitom obranbenom polju. Kod bacanja za kaznu stoji čuvar vratiju na vratnici, ostali igrači najmanje 4 m od igrača, koji baca loptu za kaznu i 6 m od vratnice. Za kaznu baca loptu jedan napadač.

16. Lopta u igri; prekid igre. Ako mislimo, da se ogriješilo o pravila, lopta je u igri dotle, dokle vrhovni sudac nije donio rješenje. Ako vrhovni sudac prekine igru, kad lopta nije izvan granica igrališta, baca vrhovni sudija loptu na zemlju na tome mjestu, gdje je bila u trenutku prekida igre. Čim lopta dodirne zemlju, u igri je: ako padne izvan granica igrališta, baca vrhovni sudac ponovo. Nitko ne smije igrati loptom, prije nego što je dođirnula zemlju.

17. Dužnosti i prava sudaca. Dužnost vrhovnog suca je da pazi, da se igra pravilno i da rješava o svim spornim pitanjima. Protiv njegovog rješenja u igri nema priziva.

On vodi bilješke o toku i stanju igre, pazi na vrijeme igranja i vodi popis igrača, koji sudjeluju u igri. Neprikladnog igrača opomene i pri ponovnoj pogriješci vrhovni sudac ima pravo za 5—10 minuta isključiti iz igre i njegovo ime javiti nadležnima. Vrhovni sudac ima pravo naknaditi izgubljeno vrijeme, prekinuti igru kad nađe za shodno, zbog tame, kiše, ako se umješaju neigrači u igru. U svim slučajevima mora o tom podnijeti izvještaj. Vrhovni sudac pazi i na griješke kod privremenog prekidanja igre, ili kad je lopta izvan igre. Linijski suci rješavaju, kad je lopta izvan igre, kad je prešla liniju i koja stranka baca, ali konačno o tom riješiti ima pravo vrhovni sudac.

Linijski suci potpomažu vrhovnog suca da se igra točno i pravilno. Vrhovni sudac ima pravo da isključi linijskog suca i da ga izmjeni, ako ovaj griješi.

Ako bi slobodno bacanje ili za kaznu bilo od koristi krivom društvu, vrhovni sudac ne će ga narediti. Ako je posljedica toga bacanja, da se lopta baci kroz vrata, vrijedi zauzeće vratiju makar i branioci pogrešili.

Prekid i nastavak igre javlja sudac zviždaljkom.

Dobliže vidi: Hoke, Hazena, Zagreb.

Hockey

(Hoki).

Broj igrača određen je sa 22 ili 11 na svakoj strani, nu može ih biti i nešto više ili manje (7). Prostor za igranje imade biti ravna livada ili ravan uopće prostor od prilike 50 koraka širine i 100 koraka dužine ili nešto manje. Ova igra može se igrati i na ledu, te je jedna od najzanimivijih zimskih igara. Ista igra igra se i ljeti na livadama i to najviše u Engleskoj (Hoki) i Nizozemskoj. Zimski hokej mogu jednako izvoditi koli sklizači toli i sklizačice; ako je društvo pomiješano, igra je, naravno, još i zanimivija. Pretpostavlja se međutim, da su igrači već i bolji sklizači, pošto je u tu svrhu nužna neka bar okretnost, da se može lopta u letu na ledu zadržati i natrag baciti, a zato su nužne sve najrazličnije kretnje, obrati, naglo zaustavljanje, uzmicanje itd.

Nacrtno igralište je isti kao i kod nogometa.

Igralište je pačetvorina, koja se ograniči stupićima s malenim barjacima. Ti stupići se, naravno, ne zabijaju u led, nego se načine u formi prenosnih stalaka, koji se mogu odnijeti s leda, kad nisu nužni, da ne smetaju ostalim sklizačima. Igrači će i sami znati prema okolnostima veličinu mjesta odrediti, ako lopta prečesto prolazi preko međe. Nije dosta, da se međe označe samo na pr. rubom sklizališta, nego se moraju iste točno označiti vrpčama, koje se na ledu privežu nisko na stalke.

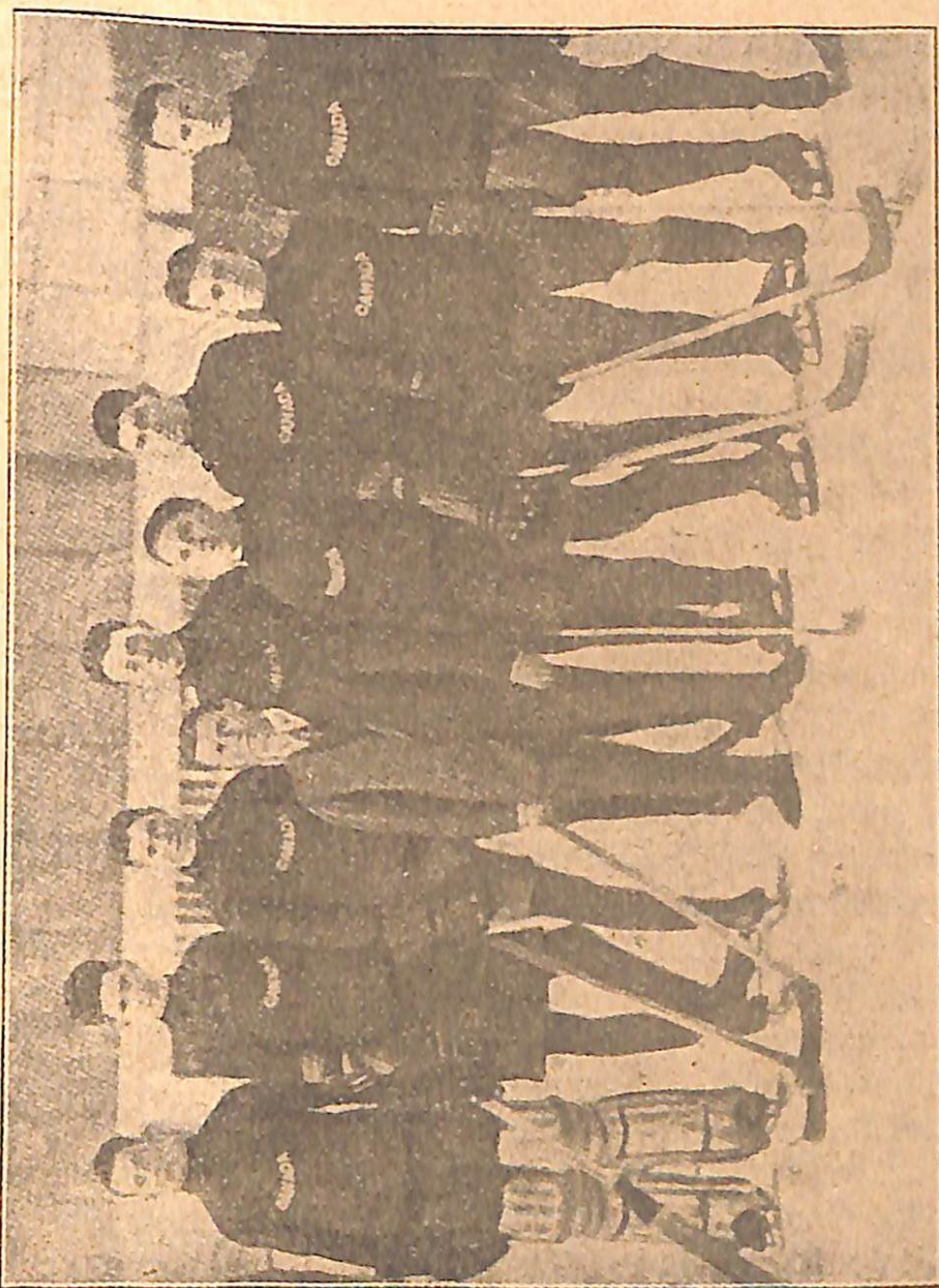
Pošto su određeni vođe i izabran »sudac«, koji će tečaj igre bilježiti, razrede se ostali članovi, o čemu odlučuju vođe. Koju stranku će koja stranka zauzeti, odlučuje žrijeb. Dvojica se stave pred vrata i brane, da lopta ne proleti kroz vrata. »Vratari« imadu pravo loptu i rukom i nogom, to j. sklizaljkom zadržati. Ako je ulove rukom, bacaju je rukom u igralište, ali ne lukom, nego po ledu. Pred vratarima stoje »čuvari«, koji se imadu razdijeliti nešto



Slika 63.

šire, nego li su vrata i ostaju na svom mjestu, dok ne dođe lopta do njih. Najbolji igrači obično su vođe, koji stoje jedan naproti drugome u sredini igrališta. Između vođe i čuvara imaju se razdijeliti svi ostali, po mogućnosti također samo bolji sklizači, koji se zovu »napadači«. Svaki igrač ima u ruci svoju batinu, koja je 1.05 m dugačka i čvrsta, te na jednom kraju u dugoljastu kuku zavinuta. Štapovi moraju biti od tvrdog drva, da se odmah ne razlupaju. Tima štapovima tjera se lopta, koja je obično od gume, čvrsta i tvrda te od 20 cm promjera, a teška 170 gr. Lopta je obično crvene boje. Svrha je igri, da se lopta protjera kroz neprijateljska vrata, koja su široka 4 m. Pošto sudac zviždne, znak da se igra otpočne, stave vođe loptu nasred igrališta, te se udalje od nje po jedan korak. Na to broje do tri, a svaki put udare o led kukom i opet štap o štap. Pošto su već tri puta udarili štapom o štap, protjera onaj loptu, koji je dohvati, na protivničku stranu. Štap se drži jednom rukom, ili bolje obima, a udara se s desna na lijevo, nu ne smije se zamahnuti više od ramena, da ne bude prejak udarac. Čim je lopta u igri, potrče napadači za njom, te je tjeraju dalje, i ako je moguće i kroz protivnička vrata. Protivnički napadači nastoje to zapriječiti, a isto tako i protivnički čuvari, kad lopta dođe do njih. Igrači smiju loptu zadržati nogom i štapom, ali ne rukom. Vratar se ne miče daleko od vratiju, da bude na mjestu, ako bi lopta došla blizu, te je može nogom, štapom i rukom zadržati. Dođe li za rukom loptu suzbiti, nastoje napadnuti, da loptu povrate i da oni prodru s njome kroz vrata svojih protivnika. Da se lakše protivnici raspoznadu, imaju na lijevom ramenu raznobojne vrpce ili razne kapice. Možemo to najljepše tako organizovati, da jedni imaju na lijevom ramenu narodnu trobojnicu, a drugi uopće ništa. Kod te igre bolje je rabiti sklizaljke bez šiljka. Da se ne dogodi sudaranjem oveća nesreća; odijelo mora da bude čim lakše i takovo, da ne smeta slobodna gibanja. Lopta se smije samo kotrljati ledom, a nipošto se ne smije tako jako udarati, da leti lukom. Kad lopta u letu lukom preleti među, onda se za kaznu pribraja protivnoj strani. Kod igre računa se na slijedeći način: Ako lopta prođe vrata, dobivaju protivnici 3; ako lopta prođe poprijječnu crtu dobivaju 2; ako lopta prođe uzdužnu među, dobivaju 1. Loptu bacaju s isfoga mjesta, gdje je

prošla među oni, koji su izgubili, i to bud rukom, bud štapom; nu igrači od iste stranke ne smiju poćerati loptu prije, dok je nije udario koji igrač od protivne stranke. Ako lopta prode popriječnu



Slika 64.

crtu, onda imade ona stranka baciti loptu gdje god iz daljine od 10 koraka od popriječne međe. Protivnici moraju biti naproti bar 25 koraka. Ako tko pogriješi protiv pravila, imadu protivnici udarac, i to baš s onoga mjesta, gdje je učinjena pogriješka. Ako

napadači potjeraju loptu preko koje međe na svojoj polovici igrališta, tad im se to uračuna u zlo, odnosno protustranci u dobro, i to kod uzdužne međe (što se ponajviše događa) po jednu točku, a kod popriječne po dvije. Igra se na određeno vrijeme, na pr. na pol sata ili cijelu uru, a u polovini određenog vremena promijene se mjesta, da bude svakoj strani pravo; na pr. ako vjetar s jedne strane duva, ili ako sunce s jedne strane sije. Kod promjene mjesta počinje ona strana, koja je izgubila, i to na taj način, da sudac ili jedan od gonića baci loptu iz sredine u vis. Kad lopta padne na led, nastavlja se igra. Sudac mora imati zviždaljku, te imade zazviždati jedan put za: Pozor!, a dva puta, kad se imade otpočeti igra ili nastaviti. Na »pozor!« moraju svi igrači biti uvijek na svom mjestu. Isto tako imade sudac zazviždati, kad lopta bud koju među proleti, a svi igrači moraju počekati, dok bude opet lopta u igri.

Kad se prva igra dobila, igrači promijene mjesta, a ona stranka, koja je izgubila, ima sad pravo, da baca prva loptu. Kod igranja se ima paziti, da se igrači ne turaju i ne svadaju, osobito pak, da se pojedini suviše ne natežu za loptom, te da ostale igrače ne puštaju do igre. U takovom slučaju mora vođa intervenirati i odrediti nove igrače.

Da se igra što bolje igra, dobro je, da stranke izaberu i posebnog suca, koji mora čitavu igru točno pratiti. Sudu njegovu (obično učiteljevu) moraju se svi igrači pokoravati.

Igra se može komplikovati n taj način, da se na svakoj granice odrede t. zv. vrata; to j. u sredini protivničkih pravaca odmjeri se prostor od 4 m., kroz koji upravo mora da proleti lopta, da se zadobije igra. Ta se vrata označe posebnim štapovima ili motkama. Za svaki slučaj, da se što bolje očuvaju takova vrata, moraju vođe odrediti posebne vratare. Ista igra može se igrati na taj način, da igrači odrede vrijeme od četvrt i pol sata; koja stranka imade za to vrijeme više pobjeda, ona je dobila igru.

Lawn-Tennis.

(Lon Tennis.)

Igralište za lawn-tennis može biti raznovrsno, tako na pr. ravna livada, pješćano igralište, od asfalta, betona ili drva. Danas

su po čitavom svijetu u najvećoj uporabi pješčana igrališta, jer su ona bezuvjetno najbolja. Igrališta sa travom ne rabe se, jer se brzo istroše, a i ne odbijaju dobro loptu. Igrališt od betona ili asfalta nijesu shodna s razloga, što su pretvrda, te od igre na njima bole igrače gležnji na nogama.

Pješčana igrališta načinjena su od blata (10–15 cm debela naslaga) a sloj prema površini sastoji od mješavine blata i finog riječnog pijeska. Naravno, da se igrališta moraju držati u redu. Tako ih za suhих dana treba polijevati vodom, a gotovo dnevno valjati težim valjkom.

Slika predstavlja nam detaljno veličinu lawn-tennis igrališta.

Samo igralište razdijelejno je mrežom od stupova SS^1 u dvije pole. Crta EF, koja dijeli igralište, zove se središnjica.

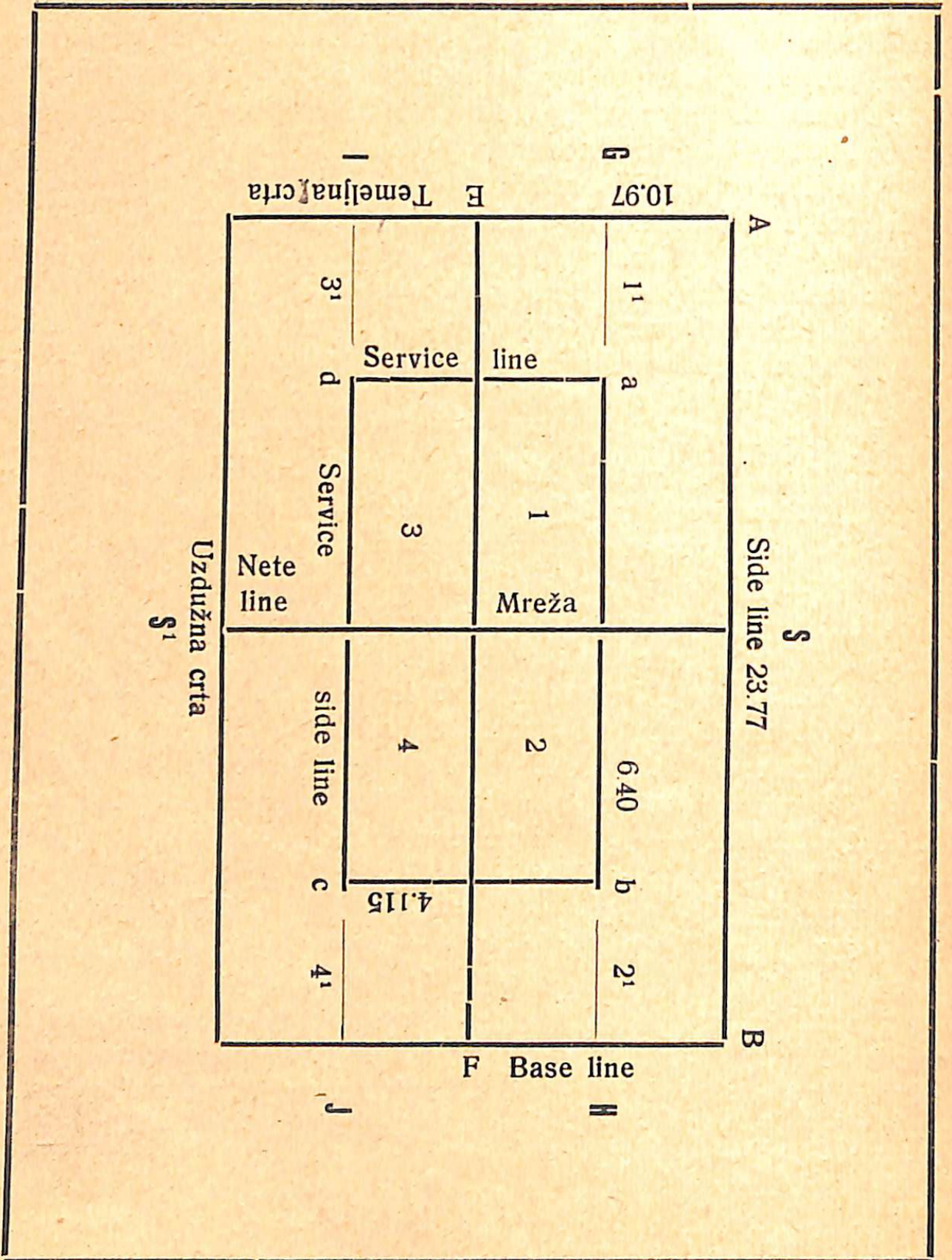
Okolo ove srednje crte prostire se pačetvorina ABCD. Crte AD i BC zovu se temeljne crte (base lines) te su duge 10.97 m. Crte AB i CD zovu se pristranice (side lines) te su duge 23.77 m.

U velikoj pačetvorini nalaze se četiri polja 1', 2', 3', 4'. U tim četverokutima nalaze se opet manji četverokufi br. 1, 2, 3 i 4. Crte ad i bc zovemo dobacivačom (service line), jer za prvog dobacivanja ne smije lopta pasti iza te crte. Ona je duga 8.23 m. Prema tome isto je tako duga i linija HI HG. Crta ab i cd zove se postrana dobacivača te mjeri 12.80 m. Crte se označuju na igralištu vapnom te su 4 cm široke, jedino crte temeljnice mogu biti dvostruko široke, da se bolje vide.

Kod igre u dvoje, na svakoj strani po jedan, vrijedi veličina igrališta GHIG, a kod igre u četvero ABCD. Igra li na jednoj strani jedan, a na drugoj dvojica, to za prvoga vrijedi pačetvorina GI ili HG a za drugu dvojicu ASS'D ili SS'BI.

Polag igrališta treba da imade nešto slobodna prostora, koje je iste kakvoće kao i samo igralište, a to s razloga da se igrači mogu slobodno kretati. Tako treba da je iza svake temeljnice još 5–8 m. i sa strane svake pristranice 2–5 m. široki prostor.

Sprave za igru jesu slijedeće: mreža, lopta i metaljke. Mreža se napne u sredini, te služi za hvatanje slabo dobačenih i odbačenih lopta, i čini medju jedne i druge stranke. Duljina



mreže je obično 12 m., a za 2 osobe i manja. Dobro je, da je gornji kraj mreže preobučen bijelo, da se bolje kraj mreže razabire. Mreža imade biti po mogućnosti čim više napeta, a napinje se na otvorenom igralištu što čvršće uz stup, koji drži mrežu.

Visina mreže u sredini igrališta mora biti jedna duljina + širina metaljke.

U dvorani se napne jednostavno mreža o zidove s gornje i donje strane; ako je pak dvorana preširoka, mora se mreža napeti pomoću okrajnih motaka, bez kojih se, naravno, na otvorenom mjestu ne može ni biti. Te motke imaju biti čvrste i $1\frac{1}{2}$ do $1\frac{3}{4}$ m duge, a dolje zaoštrene, da se mogu zabiti u zemlju. Za dvorane ne trebaju, naravno, biti oštre. Mreža se može i u toliko podići, da mogu lopte ispod nje proći.

Mreže se prave od obične čvrste špage, a da se bolje sačuvaju, najbolje ih je pokatraniti.

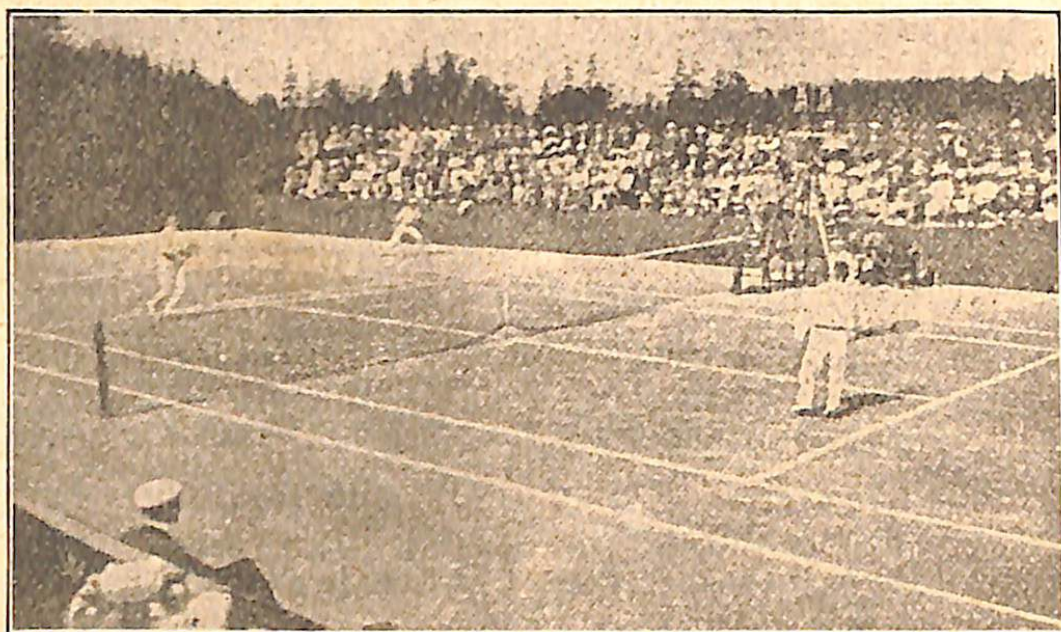
Lopte su obično od gumije, ali bijelim flanelom preobučene, da suviše ne skaču i da se suviše ne istroše, a osobito na tvrdome podu. Najobičniji im je promjer 7.7 cm., a težina 53 gr. Za 2 osobe dostaje 6 komada, dočim za 3 i 4 osobe je nužno 8—12 lopta, da se suviše ne gubi vremena, kad se trči za loptom. Za učenje rabe se također i obične nepreobučene lopte.

Metaljke, ili kako se obično engleski kaže »racket«, imadu stalan oblik. Taj oblik može i neznatno varirati. Sastoje se iz drška i obruča jajolikog ili trouglastog, preko kojeg je propletena mreža od tankih žica iz crijeva. Tom se mrežicom bacaju i odbacivaju lopte. Duljina takove metaljke iznosi obično pol metra. Metaljke moraju biti dosta lake i od čim tvrdjeg drva načinjene, da se lako ne slome. Na vlagi se ne smiju ostavljati, kano što ni lopte ni mreža, jer se inače sasvim pokvare.

O dijelo imade biti prostrano i lako. Dame moraju imati kratke široke suknje, laku bluzu, široki remen oko pasa. Cipele su najbolje prave engleske s potplatom od gumije i bez petica radi slobodnijeg gibanja. Za gospodu je najbolje prostrano i lako odijelo od flanela. Hlače neka su dokoljenice ili vrlo široke, a ako nisu flannelske košulje, dobra je i ona t. zv. turistična od vune.

Kad se Tennis igra za natjecanje, mora biti uvijek prisutan sudac, koji s uzvišenijeg mjesta, može obje stranke, dobro kontrolirati. Najbolje je, ako imade pri ruci i posebnu Tennis-skrižaljku, jer ako se računa napamet, može se i pomesti u računu.

U toj skrižaljci se piše prva stranka A. i B. u gornjem redu, a stranka C. i D. u donjem, te se i na strani kod dobitka partija bilježi po strankama, koliko je koja partija predobila. Udarci se bilježe i računaju na pr. ovako:



Slika 65.

Prvi ništa, drugi 15; drugi 30, prvi ništa; prvi 15, drugi 30; prvi 30, drugi 30; prvi 40, drugi 30; drugi 40, t. j. obje strane jednake, drugi »prednost«, prvi »jednaki«; prvi »prednost« i drugi jednaki, drugi prednost, drugi igru (gemm.).

Ova skrižaljka vrijedi i ako se igraju dvojica međusobno, ili ako se igraju dvojica protiv jednoga.

Kod igre bez izjednačenja dobivaju se partije sa pobjedom razlike za dvije igre na pr. 6 : 4, 7 : 5 itd. U natjecanjima sa izjednačenjem (davanjem prednosti) dobiva se partija (izuzev konačne u natjecanju) sa razlikom od jedne igre. Pobjeda u natjecanju iznaša se također sa razlikom od dviju partija, samo u prednosti sa razlikom od 3 partija.

Ovo vrijedi ako jedna stranka imade a druga neima pridodatka. Imadu li dva igrača iste ili različite dodatke, to se razlika u dodatku računa po posebnim tabelama, čije tumačenje bi ovdje predaleko vodilo. Ove tabele otisnute su obično na drugoj strani skrižaljka, koje se mogu kupiti ili naručiti u športskim trgovinama.

Način igre je slijedeći: Četvorica se razdijele tako, da A stane između crte AE, no tako da ne stane nogom na temeljnu crtu, njegov protivnik (C) tik pred poljem br. 4, kamo onaj imade najprije baciti loptu. Pomagač od A (D) stoji u polju br. 3, a pomagač od C (B) u polju br. 2. Kad je A bacio loptu u polje br. 4, mora C čekati dok ona padne, i kad je otkočila, imade ju odbiti natrag, gdje ju jedan od protivnika C i B ima dočekati i povratiti natrag preko mreže. Prvi put dobačena lopta smije pasti u protivnički karé, a vraćena lopta smije pasti posvuda unutar velike medje. Na drugoj strani opet dočekuju loptu C i B, i povraćuju natrag, ako ju dohvate. Poslije A igra C između crte CF i baca loptu u polje br. 1, gdje ju sad A dočekuje. Iza C igra D opet kod crte DE, a zatim B na crti BF. Onaj koji baca, mijenja svaki put mjesto, te na pr. A igra najprije iz crte AE zatim iz DE i opet iz AE itd., a C igra iz Crte CF, zatim iz BF, i opet iz CF itd. Razvoj same igre viditi će se međutim najbolje iz priloženih pravila.

Pobliže vidi: L. Tennis Priručnik, Zagreb.

Basket ball.*

(Američka igra).

Broj igrača 10. Igra se na otvorenom igralištu.

Igralište ravno, najbolje pokriveno travom u vidu pravokuta 16 m. širokog i 21 m. dugačkog. Kraće strane zovu se granice, duže medje. U sredini svake granice su vrata 1.8 m. široka i 3 m. visoka. Na mjesto vrata može biti obruč 3 metra od zemlje. Ispred vrata je u daljini 4 metra mjesto bacanja za kaznu.

Zadatak igre je ubaciti loptu u tuđa (protivna) vrata ili obruč i spriječiti da lopta ne padne u vlastita vrata ili obruč. Koje društvo ubaci loptu u tuđa vrata ili obruč, postiže dva boda, jednu igru,

* Čitaj: Besket bol.

a koje društvo postigne u određenom vremenu više igara, pobjeđuje. Igra je sastavljena iz dva dijela, svaki dio traje 20—30 minuta. Između oba dijela imade 10—15 minuta odmora. Koliko će igra da traje, dogovore se vode prije igre. Poslije prvoga dijela, društva mijenjaju mjesta ili vrata. Prije igre riješi se kockom, koje društvo bira vrata. Igru počinje vrhovni sudac time, da loptu baci iz sredine igrališta iznad ili između dva protivnika (obje stranke razlikuju se odijelom) i time je omogućeno svima napadačima napredovati na protivničko polje. Igrači bacaju loptu i napredovali bi neprestano neprijateljskim vratima, kad ne bi njima protivnici u tome branili. Ovi im prepreče put, ali ne smiju ih gurati ili vući, trude se da uhvate loptu i da nastupaju s njom protiv njih. Kad igrači napreduju, bacaju loptu preko glava igrača na sve strane i igra se nastavlja, dok lopta ne poleti vratima ili obručem, ili dok se ne desi kakova pogriješka.

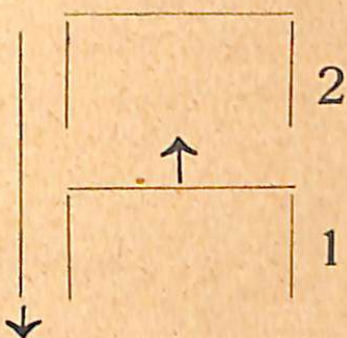
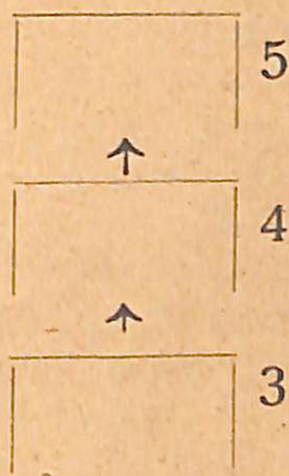
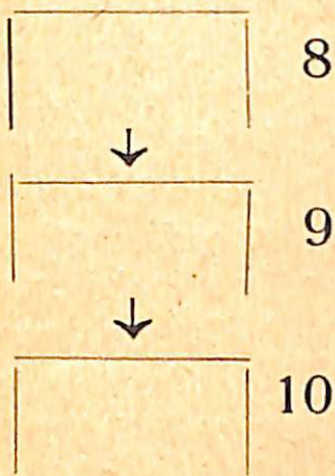
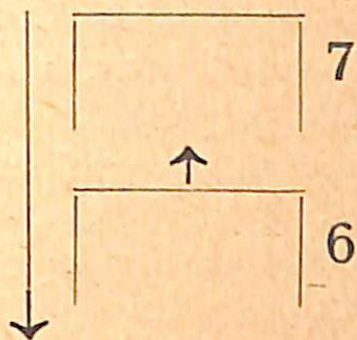
Croquet

(Kroke).

Igralište imade biti što ravniji, kratkim busenjem obrašteni prostor (trafina). Gdje pak takova nema, dostaje svako ravno igralište 90 koraka dugo, a 60 široko. Na tom se prostoru postavi ustanovljenim sustavnim redom nekoliko malih obruča, koji su odatljeni jedan od drugoga na 4 m. Ti su obruči od čvrste željezne žice tako svinuti, da oba okomita kraka iznašaju 40 cm, a gornji komad 25 cm; ako se kraci zatjeraju 15 cm duboko u zemlju, vire potom ovi vrata 25 cm iznad tla.

Na prednjem kraju igrališta stoji 50 cm iz zemlje stršeći stup, zvan »uvodni stup«, koji ima 8 kao palac širokih, bojadisanih kolobara. Boje redaju se ovako: modra, jasno-crvena (ružičasta), crna, žuta, smeđa, narančasta, zelena, tamno-crvena (crvena). Na-proti njemu na stražnjem kraju igrališta stoji drugi, isto takav stup, zvan »zavratni stup«. K igri spada nadalje 8 drvenih krugalja, koje imaju u promjeru 1—10 cm; 4 su modro, a 4 jasno-crveno (ružičasto) bojadisane, prema objema prvim bojama kolobara na stupovima. Po 3 od njih nose mimo toga naizmjenice ostale boje stupovnih kolobara. Od modrih kruglja ima dakle jedna crni, druga

Početni stup



Zavratni stup

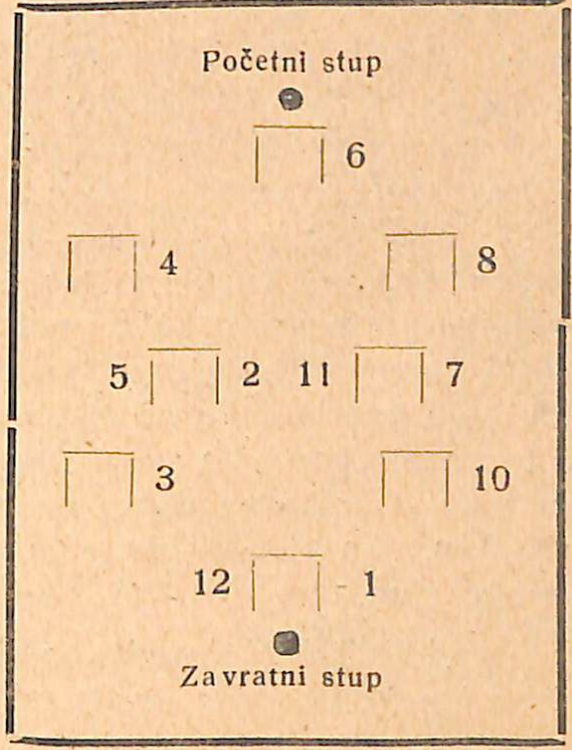
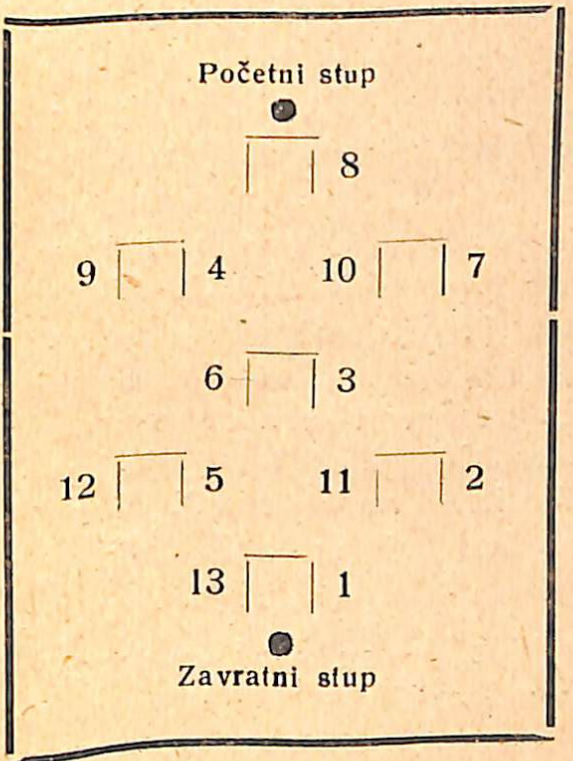
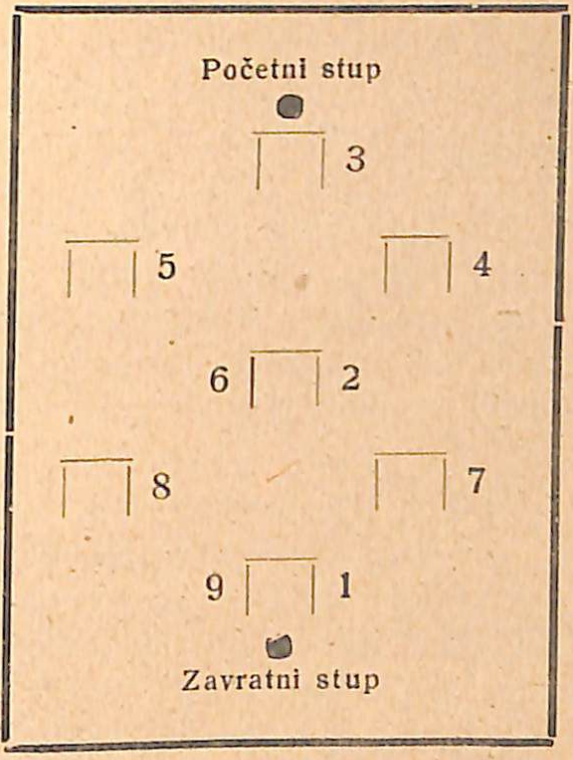
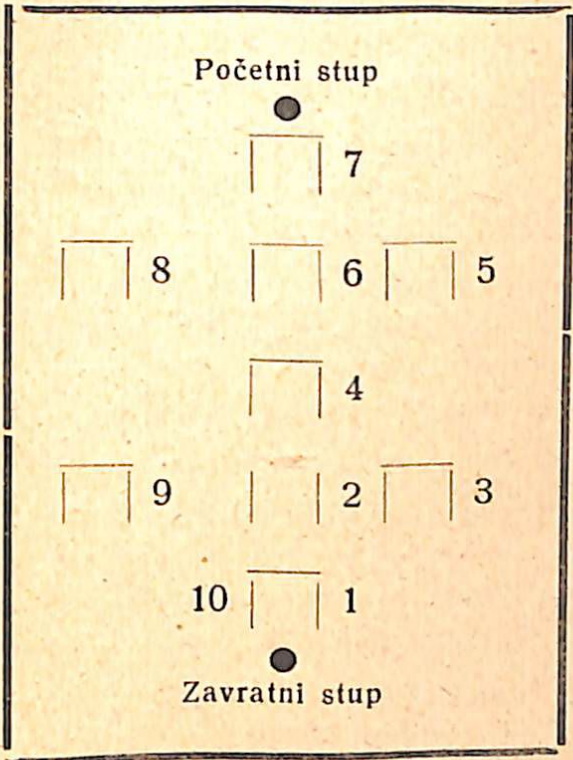


smeđi, treća zeleni kolobar; jasno-crvene kruglje ističu se naprotiv s ostalim bojama: žutom, narančastom i tamno-crvenom.

K tih 8 bojadisanih krugalja pripada 8 drvenih batova. Držalo je dugo od prilike 90 cm do 1 m. Okolo sredine imade široki kolobar iste boje kao i lopta, što k tomu spada. Valjkasta glava, po prilici 13–25 cm duga, a 6–8 cm debela, točena iz hrastovine.

Napokon potrebno je još 8 t. zv. zastavica. To su maleni kovni škripci. Svaki je oličen jednom od gore spomenutih boja. Te se zastavice pričvrste na ona vrata ili obruče, kroz koje je najposlije prošla krugla iste boje, da se tako izbjegne zabludi ili prepirci. Svrha je i cilj toj igri za svaku stranku: protjerati svoje kruglje kroz svakolika vrata određenim redom. Pobjedu je izvojšila ona stranka, kojoj je to najprije uspjelo sa svim njezinim krugljama. Već se odatle vidi, da nema svaki pojedini suigrač samo na to paziti, da svoju kruglju što brže privede k cilju, nego da se ima što više čutjeti članom svoje stranke, te s obzirom na nju igrati, da mora dakle prigodice prije napustiti vlastitu probit, ako može time da poluči dobitak za svoju stranku. Čuvstvo skupnosti, duh zajedništva izvojštit će i ovdje pobjedu nad osobnom korišću. Broj igrača je malen; učestvovati mogu najmanje dvije najviše osam osoba. Ako je lihi (neparni) broj osoba, tad preuzme jedan igrač dvije kruglje, nu ne smije ih nikada tjerati odmah jednu za drugom, nego tekar, pošto je među njima bio na redu jedan ili više protivnika.

Stranke se ustroje najjednostavnije tako, da oba vode žrijebaju najprije za modru i jasno-crvenu kruglju, a na to izmjenice izaberu sebi drugove. Jedna stranka ima boje: modru, crnu, smeđu i zelenu, a druga: jasno-crvenu, žutu, narančastu i tamno-crvenu. Modra počinje; to pak biva tako, da igrač postavi svoju kruglju jedan korak ispred početnog stupa, pa udariv je batom, da se čuje (dakle ne turajući je), tjera je kroz vrata 1, pa ako je moguće i kroz vrata 2. Pri tom se bat objema rukama primi, no ne prečvrsto za gornji dio držala tako, da udariv njim, opiše crtu, usporednu s onom, što spaja oba kraja noge. Prvi igrač igra dotle, dok mu polazi za rukom, da može svoju kruglju redom tjerati kroz slijedeća vrata do zavratnoga stupa, a odanle opet natrag kroz vrata



7 i 6 na 8, 9, 10, 2, 1 do uvodnoga stupa. No u zbiljnosti neće to ići tako glatko; pa sve da mu i uspije na povratku proći kroz vrata 2 i 1, bilo bi nerazborito, da krugljom dotakne i početni stup, jer onda bio bi »mrtav« i morao bi odstupiti od igre, a baš daljnje učestvovanje dobra igrača u igri od najveće je koristi po njegovu stranku. Zato će se čuvati, da prošav posljednja vrata, ne pogodi početnog stupa. Pođe li mu to za rukom, tad postane »hajdukom«. Kao takav ima pravo, čim dođe opet na njega red, da svoju kruglju — bez obzira na ikoja vrata — zaputi onamo, gdje može pomoći svojim drugovima.

Za prvim igračem modre stranke dolazi prvi od protivnika u igru, koji istim redom, kao i onaj tjera svoju kruglju, dokle dođe; za njim drugi od modre stranke i tako dalje. No sad biva stvar već zapletenijom, čim je više krugalja u igri. jer sad nije samo zadaća dotičnomu igraču da svoju kruglju protjera kroz vrata; on ima i na to paziti, kako bi upriličio položaj protivnicima što nezgodnije, a svojim što zgodnije, to pak može »trkanjem« ili »tuckanjem«. Vidi li naime igrač, da ne može jednim udarcem proći kroz slijedeća vrata, tad nastoji pogoditi (»trknuti«) koju bližu mu ili zgodnije ležeću kruglju; time postizava pravo za daljnji udarac. No prije mora trknuti kruglju i »tucnuti« (krokirati), a to biva tako, da svoju kruglju metne tik do trknute, stavi nogu na svoju kruglju i batom udari sad jedan put ovu po tonju, koja trknutu kruglju otjera dalje. Pri tom ima evo prilike, da protivniku naškodi, a svojoj stranci da koristi. Ako je naime trknuta kruglja pripadala kojemu protivniku, tad postavi svoju kruglju t a k o d o protivnikove, da po tonju otpravi što dalje u nepovoljni kakav položaj; ako je pak pripadala njegovoj stranci, tada može »tucnuv« ju, pribaviti još zgodniji položaj k vratima, koja ima najprije proći, ili ju pače protjerati kroz sama vrata. Na to izvede sad sam svoj drugi udarac; trkne li pri tom koju kruglju s nova, tad igra dalje; no ne smije iste kruglje trknuti dvaput za redom, ako nije možda prije toga prošao koja vrata ili dodirnuo zavratni stup.

Odleti li lopta preko međe igrališta, to se smije donesti natrag i položiti jedan korak od međe u igralište.

Igrač izgubi udarac:

1. ako udara izvan reda,
2. ako mjesto sa svojom, igra s krivom (tuđom) krugljom;
3. ili ako bačom ne udara, nego riva (tura),
4. ili dvaput, mjesto jedaput udari svoju kruglju,
5. ili ako mu ne uspije da prođe slijedeća vrata, odnosno da trkne koju kruglju,
6. ili napokon, ako tuckajući ne makne s mjesta prednje kruglje.

Nije li ipak protivnik opazio tih pogriješaka (ili prekasno, t. j. kad je već slijedeći igrač načinio koji udarac), tad vrijede svi tim pogriješkama polučeni probici.

Proti hajduku u jedne stranke može samo hajduk druge stranke uspješno da igra, da ga dakle na pr. učini »mrtvim«, trknuv ili otucnuv ga u početni stup. No i onda je hajduk mrtav, kad ga koji igrač njegove vlastite stranke griješkom (s nepažnje) trkne u početni stup; udarač gubi mimo toga i udarac. Pogodi li koja kruglja poslije prvoga »trknuća« još koju drugu, tad vrijedi samo prvi dodir.

S k a u t i z a m .

Omladinski izleti.

Engleski general u burskom ratu Baden-Paul (Pol) došao je na osobitu ideju, da organizuje mladež u posebne čete, pošto je u ratu bila oskudica na vojnicima, napose u engleskoj tvrđavi Mafeking, gdje se je on nalazio. Ta četa prozvana je skautima (scout-boy), te je imala svrhu, da vrši zadaću izvidnika, i da nosi poštu u nesigurne predjele. Za to je rabio dječake od 14—18. godine, koji su mu iskazali vanrednu službu.

Došavši kući u Englesku dođe na misao, da i tamošnju omladinu spremi za takove službe za slučaj rata, te okupi jednu četu mladića u Londonu, koju stade pripravljači za izvidničku službu.

Dokora je ali uvidio, kolika je razlika u tjelesnom uzgoju među engleskom mladeži i mladićima u slobodnoj Africi, koji su odrasli slobodnim životom na čistom uzduhu. Zato je trebalo engleske izvidnike utvrditi tjelesnim vježbama, koje je odmah zaveo

u svoju četvu kano sistematski dnevni rad. Nadalje se je pokazalo, da su engleski mladići slabo upućeni u razne praktične nauke i vježbe, koje su potrebne mladćima, koji imaju da vrše izvidničke službe u nepoznatim i različitim krajevima za slučaj rata. Trebalo ih je dakle upuliti u sve takove vježbe, koje su nužne za izvidničku službu, da se pojedinac ili i više njih znade snaći u svakom pogledu, u svim prilikama i na svakom terenu. Zašto je general B. okupio za ferija četvu mladćia, koje je za mirno doba stao spremati za slučaj rata za izvidničku službu.



Slika 66

General Baden-Paul napisao je odmah i knjigu o izvidnicima, koja je danas već prevedena na skoro sve svjetske jezike, jer se je njegova ideja raširila čitavim kulturnim svijetom.

Ne će zato biti zgorega, da se i naša omladina upozna tim idejama, koja se mogu vrlo lako provadati na različitim omladinskim izletima. Jer dok potpuna organizacija skauta traži zajednički boravak takove mlade čete u kakovom gorskom ili šumskom slobodnom predjelu, što treba naravno posebno tek organizovati i financirati, može se isto malo pomalo izvesti i uz nekoliko siste-

majskih izleta, koji se nastavljaju svake godine, i gdje neprestano pristupaju drugi i novi dječaci, dok se ne izvježbaju kano savršeni skauti.

Ovakav izvidnik ili skaut mora proći čestitu školu, dok se ne uputi u sve, što mu treba za njegovu službu. A kraj toga postaje zdraviji, vježba se u vršenju raznih dužnosti, a upućuje u praktične nauke i vještine, koje će mu kasnije vrlo dobro doći u budućem životu.

Eto čime se sve bave izvidnici na svojim izletima: Treba znati prelaziti preko potoka, sagraditi kolibu, postaviti šator i kuhati najjednostavnija jela. Moraju znati čitati geografske karte i naći određene ceste i puteve, moraju znati baratači čamcem, odrediti položaj mjesta, na kojem se nalaze, koli po danu toli i pomoću zvijezda po noći, te moraju znati davati i poznavati signale. Izvidnici moraju poznavati bilje i korjenje te drveće, životinje, te uopće čitavu prirodu. Moraju se uputiti u lov i znati približiti divljači, da upoznaju njihove tragove i njihov život. Zato ih i Nijemci nazivaju »Pfadfinder«. Treba da znadu baratači koli s puškom, toli i s fotoografskim aparatom. Zato sve treba da su mladići zdravi, te da znadu najvažnija pravila vježbanja tijela kano i higijenskog načina života. Napose moraju se čuvati alkoholnih pića i pušenja.

Kad se mladež u sve to pomalo uputi, mora se ujedno vježbati i u ojačanju karaktera. Zato se mora uzgajati da bude disciplinovana, skromna, samopožrtvovna, plemenita, oštroumna, i nada sve ljubi svoju domovinu. Zato mora dobro poznavati povijest i političko uređenje te geografiju svoje zemlje.

Jedna od glavnih zadaća svakog izvidnika jest, da svatko svaki dan učini bar jedno dobro djelo, te mora uvijek biti pripravan pomoći u svakoj zgodi, kod nenadane nesreće, požara, poplave, pa se skauti vježbaju da budu i u takovim zgodama na mjestu.

To sve imade se mladeži uputiti izvan škole za slobodnog izleta, i na što jednostavniji i praktičniji način. Nipošto ne treba za to rabiti vojničku disciplinu, da takovi izleti ne zadobiju vojnički karakter, te će se mladež i sama od sebe znati u toliko disciplinovati, te će se priučiti redu, ustrajnosti, točnosti, čistoći, trijez-

nosti, okretnosti i kolegijalnosti, kao i poštivanju svog vođe i starijeg, čime će se dokumentirati najbolje pravi rezultat takovih izvidničkih izleta.

Uza sve to ne smeta, da se na tim izletima dječaci upute i u najobičnije vojničko manevriranje, a mjesto pušaka neka im služe štapovi, koji su i inače od potrebe skautima kod njihovih izleta. Vođa mora biti naravski vojnički naobražen.

Skauti se organizuju u čete, a svaki mora dati svoju poštenu riječ, da će biti vjeran dobar prijatelj, poslušan i pomoći svojim drugovima, ako bude nužda. Svaki dobije posebni znak, a dijele se u dva razreda na pripravnike i prave izvidnike.

Na izlete ide se rano ljeti, da se vidi izlaz sunca, a putem izvode se razne praktične vježbe, poglavito za poznavanje prirode. Ima li vode blizu kupa se ili vježba u plivanju, a ruča se u šumi, u gori, u prirodi. Ako se na izletima kuha, imaju si sami izvidnici spremiti najjednostavniji ručak.

Iza odmora izvode se razne igre ili gimnastičke proste vježbe, te se uopće imade nastojati, da se cijelo vrijeme što korisnije upotrijebi.

Zgodne igre naći će vođa u ovoj knjizi. Osobito su zgodna raznovrsna natjecanja i raznolikosti. Hodanje mora se također sistematski gojiti i stupnjevati, a mladež se mora priučiti poznavati udaljenost puta, i iz daleka razaznavati razne predmete, te iste kano i cijeli teren upoznavati te risati i slikati.

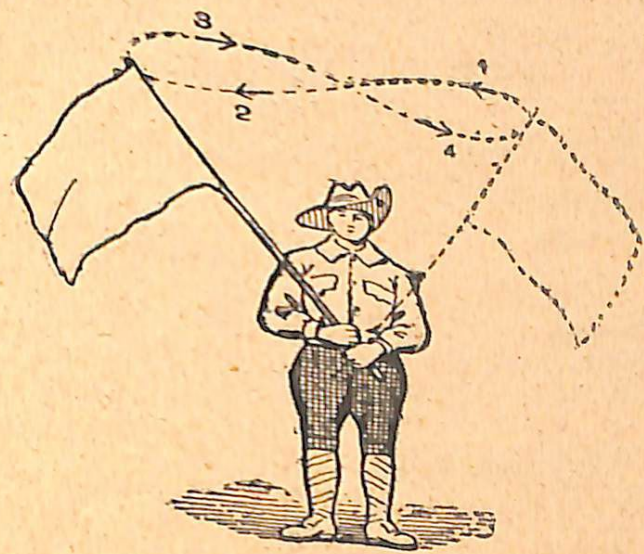
Zimi mogu se također prirediti takovi izleti, te će se onda veći dio vremena upotrijebiti za zimske zabave, sanjkanje, za skijanje, za sanjkanje na ručnim saonicama, klizanje, grudanje i proučavanje raznih tragova u snijegu.

Skauti moraju na svojim izletima gojiti i pjevanje patriotskih pjesama, a po mogućnosti neka se pjeva samo jednoglasno, da sve pjesme izletnici što prije i što bolje nauče.

Glavna svrha takovih izleta jest zabava, laka pouka i upuća u praktične stvari, pa nije dobro, da vođe takovih izleta mladež prisilnim ili dosadnim načinom pojedince ili sveukupnu četvu upućuju. Mladež se mora na sve te vježbe što lakšim i zabavnim na-

činom upam... a sve od svoje dobre volje naučiti. Inače ta-
kovi izleti nemaju pravog temelja niti postizavaju određenu svrhu.
Kako bi takav izlet veselo započeo, tako se imade veselo i svršiti.
 Kad je ružno vrijeme započeo, tako se imade veselo i svršiti.
 u školi ili gde drugdje, te ili ljuća zima, dobro je omladinu okupiti
izlete. Početkom školske godine treba imati na umu, da se treba
teljstva ostvari posebnu blagajnu, u koju će moći svoje prištednje
stavljati, da bude i nešto novaca kad se počne izletima. Jer treba
i nabaviti mape, knjige i druge razne predmete, koji će zajednički
poslužiti svim izletnicima.

Jednako se mogu
kojoj to još više koristi, priređivati izleti i sa ženskom mladeži,
gibljju, gdje se nalaze, nego dječacima, jer se ti i onako dosta
 se upoznaju neki krajevi izlete produljiti na osam i više dana, da
 u Njemačkoj, gdje t. zv. domovine, kako se to osobito mnogo radi
leti sve njemačke krajeve. organizacija »Wandervogel« poplavlijuje
 I naše zemlje obiluju zaista premnogim prirodnim krasotama,
te ne treba spominjati, kako bi bilo korisno što više priređivati
takove poučne i lijepe izlete.



PRIPOMENA IGRAMA.

Igra je bitni dio tjelovježbe, koja nadopunjuje sistematsku gimnastiku. Ali je ne može sasvim nadomjestiti, te faklično tek igra i gimnastika zajedno sačinjavaju pravi hařmonijski tjelesni odgoj.

U ovoj zbirci nalazi se tek neznaćni broj igara, od tih će možda mladež još i manji broj zavoljeti. Ućitelj ili vođa igara će zato dobro ućiniti, ako se bude dręao više onih igara, koje će mladež osobito zavoljeti. Sprave treba na što jeftiniji naćin pribaviti. Naći će se eventualno koji mecena za to, ili će mladež među sobom sakupiti, ako ne doćjeću u to ime obićna sredstva. Sprave moraju biti dobre i u dovoljnom broju pribrane, te se vođa igara mora uvijek brinuti, da budu na vrijeme pripravljene, ako se istroše.

Igralište neka se izabere što blięe sokolani ili školi, što je osobito u manjim mjestima lakše moguće, gdje će se uvijek zato naći kakova ledina ili livada za igranje mladeži. Glavno je kod toga, da bude igralište ravno, bez kamenja i nasada, te otvoreno i što više prostrano, da se uzmognu igrati i onakove igre, koje ziskuju više prostora, na pr. kod trćanja i loptanja.

Okolo naokolo možemo igralište zasaditi drvoredom, koji će štitići od vjetra i pomagati svojom hladovinom.

Moęemo li imati posebno igralište, moramo svakako pripaziti, da ono ne bude predaleko od mjesta, i da bude na zdravom poloęaju, gdje imaće dosta svjetlosti i uzduha, a po mogućnosti i uz potok, gdje se ljeti mogu djeca i pod paskom kupati. Igralište neka bude po mogućnosti zaštićeno od vjetra i direktne sunćane řege. Dobro je, da je igralište i nešto nagnuto, da se poslije kiše što prije osuši.

U većim mjestima ograditi ćemo igralište, sagraditi malenu dašćaru za sprave, ućitelja igara i zahode, što sve naravno ovisi o novćanim prilikama pojedinih društava i škola.

samo na posebnom igralištu i na svježem zraku. Veličina igrališta uz seoske škole određena je na taj način, da se imade za svako dijete računati prostor od 5 m² površine. Može li biti veće tim bolje, - osobito kod igrališta u prirodi, gdje ćemo u zgodnim prilikama nastojati steći što veći prostor za igralište. Jednake mjere neka se po mogućnosti drže i sokolska društva.

što se vođenja igara tiče, najbolje je da se zavede obližno igranje izvan vremena obične obuke, i to manje bar dva puta na nedjelju. Time će igre još više zavoljeti mladež. Igre će u tom slučaju voditi posebni prednjak ili učitelj koji imade zato najviše volje i ljubavi. Vođa igara mora imati i pokazivati što veći mar za igru, da se mladež oduševi za igru, i da joj bude od prave koristi, te mora kod igre dakako sam lično sudjelovati. Time ne će ni malo gubiti od auktoriteta kod djece i roditelja, već će mu on dapače i porasti.

U gradovima, ako je to ikako moguće, vodit će igre posebni učitelj gimnastike, što je u našim prilikama naravno još samo idealna želja. Ako se bude igralo mnogo mladeži, može učitelj uvjež- bati po nekoliko vodiča igara između starijih i ozbiljnijih učenika, koji mogu voditi neke jednostavnije igre, no samo na istom igralištu i pod direktnim nadzorom učiteljevim.

Ako istodobno igra na ovcem igralištu više razreda ili odjela, imade se točno odrediti svakome razredu njegovo mjesto, a učitelji neka se sporazumiju o izboru igara.

Vrijeme za igranje najprikladnije je u proljeću i jeseni. Dok je vruće ljeto određeno za kupanje, zima je određena za zimске zabave i klizanje. Nije dobro igrati se odmah iza ručka, da se ne zapriječi probava, već je uvijek bolje igrati se tek kasnije popodne, tada je već sunce nešto poodmaklo, i prestala vesparina. Poslije kiše, kao i za velike vrućine preporučuju se izleti, koji se ljeti mogu spojiti s kupanjem.

Učenici imadu doći na igralište na vrijeme, ne prije niti poslije. Učenici mogu se i u određeno vrijeme sastati zajedno u sokolani ili školi, te odmah odanle zajednički krenuti na igralište.

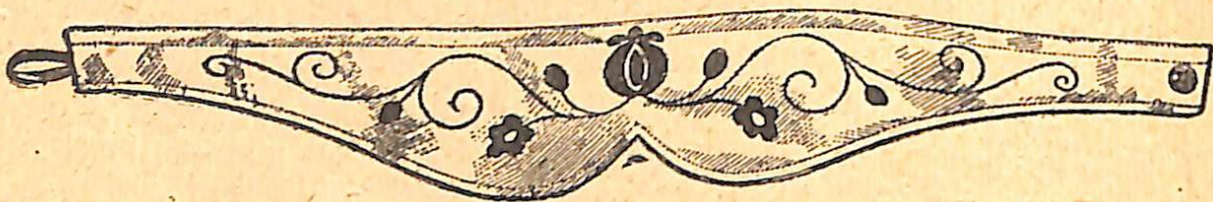
Došavši na igralište imadu se učenici razrediti prema odredbi vođe ili učitelja, kojeg imadu dakako u svemu slušati. U koliko se i mladeži prepušta na igralištu slobodnije kretanje, ipak ne smije mladež, da se razuzda, te imade uvijek paziti na općenita pravila pristojnosti.

Svaka igra neka se igra dotle, dok je svi ne zapamte, te kada je dobro nauče, radije će se i dulje vremena igrati. Svakako se imade na to paziti, da mladeži igra ne dosadi.

Pojedinu igru neka vođa igara dobro pročita i najprije točno razjasni i protumači igračima.

Vođa neka strogo pazi, da se svi učenici igraju. Uvijek će se naći djece, koja će rado izmaći igri, no to je samo na njihovu štetu. Neka su djeca nespretna, a neka i boležljiva. Igra će pomoći i jednima i drugima, nespretna djeca postat će spretnijima, a slabašna će ojačati.

Zdravstvene opomene. Nijedna igra ne smije se igrati do prevelikog napora. Učiteljeva briga bit će da u zgodno vrijeme igru prekine, a poslije kratkog odmora započne bud s istom bud s novom igrom. Dobro je, da se vođa o izboru igara koji put i s djecom sporazumije. Igrati se ne valja za jake sunčane žege, koja škodi i glavi i očima, kao što ne valja dulje vremena igrati se protiv vjetrova. Ima se paziti, da su rupci, kojima se oči vežu, čisti,



jednako kao i oni, kojima se udara. To je ne samo nužno iz zdravstvenog, već i sa estetskog stanovišta. U rupce, kojima se udara, ne smije se nipošto kamenje uvijati.

Za igre moraju učenici odložiti kapute, te igrati samo u majicama i košuljama. Kaputi se moraju u nekom redu odložiti, te poslije igre obući, da se mladež očuva od prehlade.

Nije dobro imati cipele s petama, jer si igrači za trčanja lako mogu nogu uganuti.

Za igranja imade se o mogućnosti zapriječiti piti vodu, ako je to i teško sasvim zabraniti. Na svaki način neka učitelj vodi nadzor nad njima, da ne piju više od jedne čaše, pa da poslije pila pođe mladež i opet u igru, da se ne prehladi. Prije pila mogu učenici štogod i pojesti, no na igralištu nije dobro ništa drugo donošati, osim kruha i voća. Pozli li kojemu učeniku, ili ako se dogodi kakova nesreća, neka priskoči vođa igara odmah u pomoć, a ako ustreba, neka prizove liječnika, ili pošalje dijete k liječniku. Za brzu pomoć neka se odmah uzmu i kola.

Ljeti ćemo igrati vani do $+ 28^{\circ}$ R. ako je vlažno do $+ 20^{\circ}$ R., zimi i do $- 2^{\circ}$ R. Za hladnijeg vremena neka se što više diše samo na nos.

Iza duljeg i napornijeg igranja neka se igrači operu i pre-
svuku. Ako to nije moguće na igralištu i garderobama, neka pođu
radije odmah kući, gdje će im to biti moguće.

Kazne ćemo kod igara vrlo oprezno upotrebljavati. Najviše
ćemo paziti, da nam zli dječaci ne smetaju i ne kvare igre. Nepo-
pravljive ćemo reda radi odmah i sasvim od igranja isključiti, do-
čim će za ostale biti najveća kazna, ako ih samo na vrijeme isklju-
čimo, te se ne će smjeti igrati, već samo gledati. Svadljive učenike
uzeit ćemo na oko i što više na njih pripaziti, te nastojati, da ih
priučimo redu i disciplini.

I pjevanje valja za igranja što više gojiti. Pjesma će
bodriti mladež, uči ih na takt i djeluje kano gimnastika pluća i grla
za zdravlje mladeži. Kod igara, gdje se mladež mnogo kreće, ne
će se naravno moći upotrijebiti pjesma. Dobro je i lijepo s pjesmom
doći na igralište te igranje otpočeti, kao što i pjesmom igru zaklju-
čiti, te s pjevanjem ostaviti igralište.



UPOTREBLJENA LITERATURA ZA IGRE.

Anleitung für die Geländespiele der deutschen Jugend. II. izdanje. Spielregeln des technischen Ausschusses. (Im Auftrage des Zentralausschusses für Volks- und Jugendspiele in Deutschland). Heft 12. Leipzig i Berlin, Teubner 1915.

Арсовић Миленко: Витешке игре и спортови Београд 1911.

V. G. Balck: Bollspel, Idrottstäflingar ock lekar. Illustrerad bibliotek för Idrott. Nr. 2. Stockholm,—Fritze. 1888. str. 136; 1889. str. 140. Sa slikama.

Belovićeva Jelica: 110 igara za mladež, sa 27 slika. Zagreb, Hartman 1894. 8^o str. 80.

G. Bollinger u. Auer: Spiele für Mädchen, Zürich, Orel-Füsli. 1901. 8^o str. 111. Sa slikama.

Bučar Dr. Franjo i Viktor Rudolf: Gimnastika i igre u pučkoj školi. Zagreb 1909. Naklada kr. zem. vlade.

Bučar Dr. Franjo: Igre za društva i škole. Drugo ispravljeno izdanje s dodatkom modernih engleskih igara, te uputom za izlete. Sa slikama. Sokolska knjižnica Hrvatskog Sokolskog saveza. Sv. IV. Zagreb, 1913.

Cenar Edmund: Gry zabawy ruchowe. Lwow, 1901. 8^o str. 252. Związek polskich gimnast. Towarzystw sokolich. Sa slikama.

Cenar Edmund: Gry pilka. Lwow, Piler i Spolki. 1896. 8^o str. 27. Sa slikama.

Hajdenjak Andrija: Djetinje igre. Zagreb, Albrecht 1878 8^o str. 87.

A. Hermann: Handbuch der Bewegungsspiele für Mädchen. Leipzig. 1908.

Игры для всех возрастов. Petrograd 1844. Vojenno učebno zavedenije. 8^o str. 155. Sa slikama.

Klenka Jos.: Tělovičné hry, 3 dijela. Prag 1892—1896. Naklada češke Obce Sokolske. 16^o str. 90 sa slikama.

Klenka Jos.: Tělovičné hry pro školy. 2 díjela. Bačkovsky
– Prag 1897. 16^o str. 76. Sa slikama III. izdanje.

Dr. Kohlrausch und A. Marten: Turnspiele. Berlin,
1905.

Kraus Fr.: Hry. Praha, časopis Sokol, 1915.

Kuhač Fr. Š.: Sigre odrasle mladeži. Južno slovjenske Na-
rodne Popievke III. 3. Zagreb, Albrecht 1880. 8^o str. 194–220. Sa
notama.

G. Lion: Guts-Muths Spiele. 8. izdanje Hof u. Lion 1893. 8^o
str. 560. Sa slikama.

Mosso, Pagliani, Monti, Scharff: Ludus pro patria.
– Torino 1903. 16^o str. 136. Sa slikama.

A. Norman: Ungdomens bok. Stockholm, Lindström. 1878.
8^o str. 394. Sa 612 slika.

Скотак А.: Гимнастическія игри. 1901. 8^o str. 267. M. Mar-
tjesjanec u Tiflisu. Sa 70 slika.

Покровски Др. Е. А.: Дѣтскія игри русскія. Sa 105 slika.
Moskva – Karcevjev 1887. 8^o str. 368.

Pravila nogometa. Izdao Hrv. Akad. Šport-klub. II.
izdanje. Zagreb, 1911.

G. de Saint Clair: Jeux et exercices en plein air. Paris –
P. Arnould 1889. S predgovorom Dr. Lagrangea. II. izdanje. Sa 115
slika. 8^o str. 388.

A. B. Svojsik: Polni hry. Praha, 1916.

P. G. Schäffer: Geländespiele. Kleine Schriften
des Zentralausschusses zur Förderung der Volks- und Jugendspiele
in Deutschland, Heft 8. Leipzig i Berlin, Teubner, 1916, 4. izdanje.

K. Schröter: Turnspiele. Hof – Lion. 1896. III. izdanje.
16^o str. 81. Sa slikama.

Stockholms Folkskoler lekserie, 3. sveska.
Stockholm, Fritze, 1903. 16^o str. 95. Sa slikama.

Tokarski Dr. Maryan: Zabavy i gry ruchowe. 1902.
Krakow. Spolka wydawnicza polska. 16^o str. 146. Sa nacrtima igara.

Tomasić Ivan: Gimnastičke igre. 1896. Zagreb, Hartman,
8^o str. 2 XII + 200. Sa 120 slika i napjeva.

Trstenjak Davorin: Igre za učitelje i roditelje. Zagreb, 1896. Auer 8^o str. 124.

Тончев Д.: Сборник от игри. Лом. Dunavsko peča-
taesko družestvo 1896. 8^o str. 190. Sa 84 slika.

M. Törngren: Fria lekar, II. izdanje. Stockholm 1880. —
Nordstedt. 16^o str. 98. Sa slikama.

G. Weichert: Turnspiele und Liederreigen. 5. izdanje.
Danzig — Kafeman. 1901. 8^o str. 90. Sa slikama i notama.

Pivko Dr. Ljudevit: Telovadne igre. I. Maribor. 1911.
Naklada »Mariborskog Sokola«.

A. Raydt: Volks- und Jugendspiele. Berlin, 1905.

Ullman Hugo: Jugendspiele. Wien, 1906. II. izdanje.

Schreiber-Mieczyslaw i dr. Eugen Piasecki:
Harce mlodzieży polskiej. Lwow. 1912.



SADRŽAJ.

	Strana
Predgovor	3
I. GODIŠTE:	
Mace	5
Mačke i miša	5
Slijepoga miša	7
Skakućanje na jednoj nozi	8
Rupca skrivati	10
Tri u školi učenice	10
Male tice	11
Tri tičice	12
Lovica	12
Sadio sam bosiljak	13
Događanja imena	14
Prodaje tica	14
Cvijeća	14
Igre u kolu	15
Medved bere jagode	15
Pleter kola	16
Dječje koračnice	17
II. GODIŠTE:	
Ide rubac naokolo	18
Bubanaca	20
Vuka i ovce (Crnog čovjeka)	22
Dana i noći	23
Guske krasti	25
Tjerati lisice	26
Rupica	26
Razbijanje lonca	28
Trke u krugu	29
Prva ura tuče	29
Lončića	30
Noćnog stražara	31

	Strana
Svakomu svoje	31
Udri dalje	31
Rubac leži	32
Rijeke	32

III. GODIŠTE:

a) za dječake:

Milane gdje si?	34
Loviti trećega	34
Ruske lovice	40
Prešanja grožđa	41
Podavanja i košuranja velike lopte u kolu	42
Loviti lopte u krugu	44
Tjeranja lopte u neprijateljski grad	45
Prasićkanja	45
Stjepana Bana (Mostića i željeznice)	48
Rusa i Japanaca	50
Žabice	51
Kvočke i jastrijeba (Pilića)	51
Bacanje rupčića	53
Hodaljke	53
Kotrljanje lopte s preplitanjem	55

b) za djevojčice:

Škarice brusiti (Sobice iznajmiti)	55
Iz kola kučko	56
Igra kolo	56
Spasa	57
Prstena	58
Dječjeg kola	59
Turskog naklona	59
Sijanja lana	60
Mladih glazbara	61
Rupca u kolu	64
Otimanje rupčića	65
Raja i pakla	65
Tata i pčelice	66
Mlina	117

IV. GODIŠTE:

a) za dječake:

Bacanja šarana	67
Natezanja užeta	68
Rvanja	70
Rukometa i nogometa	70
Kapuša	76
Kineskog zida	79
Rušiti tornja	80
Umetanja kamena	82
Konja i konjanika	83
Bučanja	84
Zgađanja cilja	86
Vojske	87
Zrinskoga	87
Jarčanja	89
Ovna u kolu	90
Prevlačenja i potiskivanja preko međe	90
Pločanja	91
Pružanja lopte preko glave	91

b) za djevojčice:

Bacanja obručića, perajka i tamburina	92
Labirinta	97
Preskakivanja užeta	98
Zvanja	99
Natjecanja sa dvije lopte	100
Izazivanja (Na robove)	103
Naroda	105
Prozivanje brojeva	106
Škole malom loptom	106
Ševe	107
Bacanja lopte u dva kruga	107
Vilina kola	107

DODATAK ZA IV. i V. GODIŠTE:

Različita natjecanja u trčanju	110
Razbojnika i stražara	115
Lisice i psa	117

	Stran
Pobiranja vune	119
Otimanja barjaka	119
Lova na vodi	120
Polo igre u vodi	121

ŠTAFETNA TRČANJA:

Štafetno trčanje za hodanja	122
Obične štafete	123
Male štafete	123
Štafetna pošta	124
Štafete u krugu	125
Prenašanje barjaka	126
Prenašanje čunjeva	128

ZIMSKE ZABAVE:

a) Grudanja	128
b) Sanjkanja na saonicama	129

IGRE ZA VJEŽBANJE OKA I UHA ZA VRIJEME HODANJA:

Izbiranjja predmeta u različitoj udaljenosti	131
Vježbe u orijentaciji	132
Tražiti blaga	132
Tražiti čete	133
Lovaca i zečeva	133
Vježbe slušanja	134
Puzanja	134
Spasavanja tvrđave	135
Glasnika	136

MODERNE IGRE:

Odbijanja lopte preko mreže	138
Házena (češka igra)	139
Hockey	146
Lawn-Tennis	150
Basket ball	155
Croquet	156
Skautizam (Omladinski izleti)	161
PRIPOMENA IGRAMA	166
UPOTREBLJENA LITERATURA ZA IGRE	170

Sv. 108.—111. Le Bon: Psihologija revolucija II.: Psihologija francuske revolucije. D 25.—
Sv. 112.—115. E. Zola: San. D 25.—, vez. D 33.—

POZORIŠNA BIBLIOTEKA

Pretplata D 60.—

- I. M. Begović: Male komedije (7) D 15.—, vezano D 20.—
- II. M. Gorki: Na dnu života. D 10.—
- III. Lord Byron: Kain. Misterij. D 10.—
- IV. A. Strindberg: Otac. Gospođica Julija. D 10.—
- V. Jovan Sterija Popović: Rodoljupci. D 10.—
- VI. H. Ibsen: Sablasti D 10.—
- VII. A. P. Čehov: Ujak Vanja D 10.—
- VIII. Moliere: Silom bolesnik. — Škrtac. D 15.—
- IX. N. V. Gogolj: Revizor. D 15.—
- X. Shakespeare: Hamlet. D 20.—, vez. D 25.—
- XI. R. Wagner: Lohengrin. D 10.—

HUMORISTIČKA KNJIŽNICA

Godišnja pretplata D 100.—

- Sv. 124.—134. Stevan Sremac: Ivkova slava. Vezano D 20.—
- Sv. 135.—139. F. Herceg: Gjurkovićeve kćeri. D 5.—
- Sv. 140.—143. R. Domanović: Kraljević Marko po 'drugi put medju Srbima i druge satire. D 10.—
- Sv. 144.—153. Stevan Sremac: Vukadin. D 10.—
- Sv. 154.—155. B. Gj. Nušić: Običan čovek. D 10.—
- Sv. 156.—158. J. S. Machar: Tatica Masaryk i druge satire. Novele najvećeg češkog satiričara. D 5.—
- Sv. 159.—160. Nušić-Janković: Izborne šale. D 3.—
- Sv. 161.—164. A. P. Čehov: Izborne humoreske. D 15.—
- Sv. 166. Tefi: Liubomora i druge humoreske. D 5.—
- Sv. 167. K. Kovačić. Burgije i turpije. D 10.—
- Sv. 168.—170. Iso Velikanović: Žena i vrag i druge šaljive priče. D 15.—
- Sv. 171.—175. Pitigrilli: Povreda stida. Izabrane novele. D 25.—
- Sv. 176.—183. Svift: Guliverovi putovi k raznim dalekim narodima svijeta. 4 dijela. Potpuno izdanje za odrasle s predgovorom i sa slikom. Preveo I. Velikanović. D 30.—, vezano D 38.—
- Sv. 184.—190. Pitigrilli: Djevica od 18 karata. Roman. S predgovorom dr. A. Barca. D 40.—

OSTALA IZDANJA

- Dr. F. Bučar: Igre za društva i škole, III. nadopunjeno i povećano izdanje sa dodatkom modernih igara. Sa 66 slika. D 30.—.
- S. Vraz: Izabrane pjesme. D 25.—, vez. D 30.—. U polukoži sa zlatorezom D 60.—.
- S. Gregorčić: Antologija. D 10.—, vez. D 15.—.
- Gjuro Jakšić: Antologija. D. 10.—, vez. D 15.—.
- Prof. Szemnitz-Gottwald: Nauka o čovjeku i zdravlju. S 85 slika. D 40.—.
- Le Sage: Hroni djavo. Dječje ilustrirano izdanje. D 20.—, vez. D 25.—.
- Adela Milčinović: Marija-Liza. D 10.—.
- V. Nazor: Veli Jože. Istarska priča. Dječje ilustrirano izdanje. D 10.—, vez. D 18.—.
- A. G. Matoš: Pjesme. D 25.—, vezano D 30.—.
- Baccaccio: Dekameron. Potpuno izdanje s predgovorom i sa 70 ilustracija. 3 knjige D 75.—, vezano D 90.—. U polukoži sa zlatorezom D 200.—.
- Stendhal: O ljubavi. D 15.—, vezano D 20.—.
- Pffikus: Milovanje u pesmi i prozi. S ilustracijama M. Uzelca. D 10.—, vezano D 15.—.
- M Prévost: Ženska pisma. D 15.—, vezano D 20.—.
- Zmaj: Što nam priča čika Jova. Dječje pjesme. Sa 30 slika. D 20.—, vezano D 28.—.
- Apulej: Amor i Psihe. D 5.—.
- M Krleža: Hrvatski bog Mars. D 20.—, vezano D 25.—.
- A. Daudet: Pisma iz mog mlina. D 15.—, vezano D 20.—.
- Le Bon: Psihologija gomila. D 15.—.
- Janko Leskovar: Propali dvori. D 10.—, vezano D 15.—.
- Janko Leskovar: Sjene ljubavi D 10.—.
- A. Dumas sin: Gospodja s kamelijama. («Traviata»). Umjetnički opremio Lj. Babić. Vezano D 25.—.
- F. M. Dostojevskij: Zapisci iz mrtvog doma. S predgovorom dra. D. Prohaskе. D 20.—, vezano D 25.—.
- Pierre Louys: Afrodita. Ilustrirano. D 15.—.
- F. Prešeren: Antologija. D 5.—.
- B. Назор: Carmen vitae. Антологија Д 20.—, вез. Д 25

Sve ove knjige mogu se dobiti u svakoj knjižari, a uz originalne cijene kod Narodne Knjižnice, Zagreb, Vojnička ulica 13. Poštarina posebno.